

Ingeniería de Videojuegos

Clase 0

Temario : Game Design Document (GDD)

- Con la sigla GDD nos estamos refiriendo al conjunto de documentos que describen el juego y son utilizados en las diferentes etapas de su desarrollo. Se puede afirmar que el GDD esta terminado cuando se entrega el juego para su comercialización.
 - Aunque si tenemos en cuenta las versiones y secuelas de un juego, también puede decirse que su construcción no termina nunca.
-

Temario : Game Design Document (GDD)

Documentos del GDD:

- Documento de 1 hoja (GDD de 1 hoja)
 - Documento de 10 hojas (GDD de 10 hojas)
 - Story Board o Beat Chart
-

Temario : GDD de 1 Hoja

El GDD de una hoja tiene por destinatarios los promotores de la idea, el equipo de desarrollo y los editores. Debe ser ameno, informativo y corto (procurando que no exceda la página). En general contiene:

- Título del juego
 - Sistemas de juego previstos
 - Edad de los jugadores a los cuales está destinado
 - Calificación Legal Prevista, teniendo en cuenta los mercados a los que va dirigido.
 - Un resumen de la historia del juego (centrándola en el juego).
 - Distintos modos de juego
 - Aspectos destacables del juego que atraigan ventas (Unique Selling Points ó USP's).
 - Productos que compiten con el propuesto.
-

Temario : GDD de 10 Hojas

- Ampliación del GDD de 1 Hoja, este presenta la columna vertebral del juego.
 - Este documento puede considerarse como el más importante, pues sus lectores son las personas que han de financiar el proyecto.
-

Temario : GDD de 10 Hojas (Estructura)

Página 1 : Título del juego, Sistemas de juego previstos, Edad objetivo de los jugadores, Calificación Legal Prevista, Fecha proyectada de lanzamiento

Página 2: Resumen de la historia del juego, Flujo de juego (Game Flow).

Página 3: Por cada personaje controlado por un jugador, incluir su descripción física, su personalidad, su historia de fondo y toda otra característica que les haga justicia. Esta descripción debe relacionarse con los movimientos, habilidades y recursos que manipula el personaje. Al mismo tiempo es el momento de describir los medios físicos por los cuales el jugador controla al personaje (por ejemplo un joystick).

Temario : GDD de 10 Hojas (Estructura)

Página 4: Generos del juego, Interacción del jugador con el juego y descripción de las eventos inmersivos más importantes.

Página 5 : Descripción del mundo o ambiente en que transcurre el juego.

Página 6: Descripción concisa de la Inmersión del juego

Página 7: Descripción de las mecánicas usadas.

Temario : GDD de 10 Hojas (Estructura)

Página 8: Caraterización de los personajes considerados enemigos en el juego, los cuales son gobernados mediante inteligencia artificial (Personalidad, armas, modalidades de ataque).

Página 9: Si el juego incluye películas o escenas, se debe indicar como se presentaran al jugador y el método ó herramienta utilizada para crearlas.

Página 10: Es la sesión destinada a mencionar cualquier material extra o atajos que motiven al jugador para volver a jugar el juego.

Temario : Todo es Dinámico

Con los documentos de 1 y 10 hojas, podemos comenzar a diseñar en detalle las interacciones entre personajes y objetos. Para ello es necesario contar con una representación acorde con la naturaleza del producto y la forma incremental de su desarrollo. Esta representación toma la forma de : Storyboard, Diagramas, Animaciones, Beat Charts ó Wikis.

Temario : Todo es Dinámico

Storyboards: Describe el juego a través de una serie de viñetas.

Diagramas: Diagramas utilizando formas y colores para representar los elementos, incluyendo leyendas que aclaren los significados de los íconos y formas.

Animatics: Animaciones básicas, un prototipo en movimiento deja muy poco espacio para interpretaciones erróneas.

Beat Chart (Gráfico de Ritmo): es un de tiempo que cubre todo el juego, permite representar de información dentro de una página. Al tiempo que permite comparar y contrastar el flujo de información dentro del juego.

El equipo Wiki : No son representaciones en si mismas, pero si una buena forma de comunicación entre los integrantes del equipo, sin embargo la falta de actualización puede volverlas obsoletas.

Temario : Todo es Dinámico

Nivel: Mundo 1-1

Nombre: Grave Danger (Boneyard)

TOD: Noche

Historia: Máximo entra al cementerio, luchando a su manera a través de criaturas no muertas que lo enfrentan en su camino.

Progresión: el jugador aprende los movimientos básicos para el combate la defensa y el uso del mapa.

Est. tiempo de juego: 15 minutos

Mapa de color: verde (árboles), marrón (árboles / roca), púrpuras (lápidas)

Enemigos: Esqueleto (básico), espada esqueleto (rojo), esqueleto (hacha), fantasma, zombie (básico), de madera ataúd, imitación del cofre

Mecánica: Tierra santa, Piedra sepulcral rompible, frágil antorcha, tapa de cripta rompible, rompible rocas, estatua clave de Achille, cerradura de llave, abrir la puerta (puerta), abrir la puerta (cueva), rueda de premios, cofre del tesoro, cofre cerrado, cofre oculto, extremo zócalo

Peligros: terreno profano, Achille estatua, tierra caída, cráneo torre, puente de separación, profundo agua, pozo de lava

Mejoras: Koin, koin bag, diamante, muerte koin, espíritu, vida arriba, flametongue, recarga de escudo, recarga de espada, mitad de vida, llena salud, llave de hierro, llave de oro, armadura

Habilidades: Segundo golpe, poderoso golpe, perno mágico, doomstrike, pie queso

Economía: 200 koins, 2 death koins

Materiales adicionales: N / A

Pista de música: Graveyard 1

Nivel: Mundo 1-2

Nombre: Grave Danger (Boneyard)

TOD: Noche

Historia: el taladro de Achille se ha roto abre la tierra, causando pozos de lava para abrir todo el cementerio

Progresión: jugadores maestros saltos peligrosos y más intensos combate

Est. tiempo de juego: 15 minutos

Mapa de color: rojo (lava), marrón (árboles / roca), púrpuras (lápidas)

Enemigos: esqueleto (básico), esqueleto (hacha), esqueleto de espada (rojo), esqueleto de la espada (azul), esqueleto (guardián), zombie (básico), cuervo, fantasma

Mecánica: Tierra santa, Piedra sepulcral rompible, frágil antorcha, tapa de cripta rompible, clave estatua, cerradura de llave, puerta de apertura (puerta), ataúd enemigo, flotando plataforma, rueda de premios, tesoro cofre, cofre cerrado, cofre escondido, zócalo final

Peligros: terreno profano, puerta de balanceo, torre del cráneo, llama jet, pozo de lava

Mejoras: Koin, koin bag, diamante, muerte koin, espíritu, vida arriba, flametongue, recarga de escudo, recarga de espada, mitad de vida, llena salud, llave de oro, armadura

Habilidades: Segundo golpe, poderoso golpe, rayo mágico, doomstrike, escudo de tiro

Economía: 200 koins, 1 muerte koin

Materiales adicionales: N / A

Pista de musica: Graveyard 2