



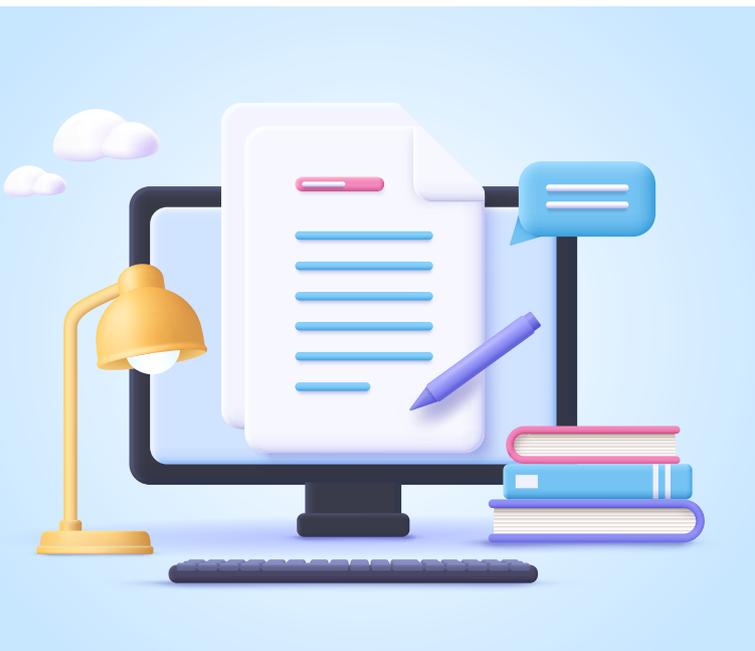
GAME DESIGN DOCUMENT



Game Design Document

Introducción

Un **Game Design Document (GDD)** es el modelo de cómo construir tu juego. En él se describen los planes para personajes, entornos, jugabilidad, niveles, estilo visual y mucho más. Pero a menudo se escriben como documentos de texto largos que terminan acumulando polvo. Los documentos de diseño de juegos modernos son visuales, colaborativos y livianos. Ya sea que sea un diseñador de juegos independiente o un equipo de 20, esta guía te ayudará a crear un documento de diseño de juegos moderno e inspirador que a tu equipo le encantará y realmente usará.



Explicación

Un GDD se usa principalmente en la industria de los videojuegos para administrar el trabajo interno del equipo. Es desarrollado y modificado por el equipo de desarrollo. El documento es el resultado de discusiones entre los diseñadores, artistas y programadores del juego, y sirve como modelo

para el producto final. Según Bauer (2023), el GDD es el documento que el equipo de desarrollo debe generar cuando un editor de juegos encarga un juego al equipo de desarrollo; el desarrollador debe adherirse al GDD durante todo el proceso de desarrollo del juego.

Ciclo vital

El documento de diseño del juego se puede crear en cualquier momento durante la fase de preproducción, tanto antes, como después del lanzamiento. Antes de un lanzamiento de datos, es posible que el documento aún se encuentre en sus primeras etapas de desarrollo. Una vez que el proyecto recibe luz verde, el desarrollador desarrolla el documento hasta un punto en el que puede dirigir de manera efectiva al equipo de desarrollo. **Dado que la creación de juegos es un proceso en constante evolución, el documento a menudo se actualiza, reescribe y amplía a medida que se consideran e implementan nuevas ideas.** Es por esta razón que el documento de diseño de un juego a veces se denomina "**documento vivo**", lo que significa que es un trabajo en progreso que se actualiza y revisa con frecuencia (incluso a diario) a medida que avanza el proyecto. Es posible que un documento pase de una descripción general de alto nivel de los conceptos del juego a una guía completa de cada faceta del producto terminado.

Contenido

Cualquier material apropiado, como texto, fotografías, diagramas, arte conceptual o video, puede usarse en el documento de diseño de un juego. Según Dille y Zuur (2008), los prototipos que realmente funcionan o el motor del juego que se usará para un área



específica del juego a veces se incluyen en los documentos de diseño. Aunque muchas empresas ven los GDD como documentos obligatorios, actualmente no existe un formato aceptado para ellos. Dependiendo de su método de trabajo preferido, los desarrolladores pueden optar por guardar el contenido en formato de procesamiento de textos o como una plataforma colaborativa basada en la web.

Estructura

En un documento de diseño de juegos, no solo se debe incluir las características de venta de un juego, sino también su audiencia, jugabilidad, ilustraciones, diseño de niveles, historia, personajes, interfaz de usuario, activos, etc. Para decirlo de otra manera, cada faceta del juego que debe construirse debe describirse con suficiente profundidad para que los desarrolladores adecuados puedan crearlo. La información que necesitan los diseñadores y programadores de juegos ahora se puede ubicar y mantener actualizada con facilidad gracias a la división inteligente del documento en partes que se han incluido.

Un **GDD** usualmente contiene los siguientes componentes:

- Historia
- Personajes y elementos de acción
- Arquitectura de ambientes y niveles
- Jugabilidad
- Arte (escenarios, UI)
- Sonidos y música
- Esquemas de navegación e interacción del usuario
- Accesibilidad
- Comercialización

Concepto de juego

La noción de juego es su **idea central**. La siguiente parte de este documento proporciona un breve resumen de los conceptos del juego. La idea abarca la naturaleza del juego y las expectativas depositadas en él. Esta sección del documento también educará al equipo de

desarrollo, incluido el equipo de arte, los editores, los desarrolladores, etc., sobre los objetivos del juego. Actualmente, el documento sirve como modelo para el equipo de desarrollo del juego. Las ideas primero se muestran a un director de desarrollo de productos o incluso a un productor ejecutivo antes de ser lanzadas al público. Luego, el director decidirá si el concepto tiene validez, lo que dará como resultado que la idea sea ignorada o fomentada para desarrollar aún más el tono del juego. Es posible que aún se le pida al cineasta que haga ajustes, incluso si la premisa general funciona a su favor. Si el director cree que la idea tiene potencial, puede compartirla con otras personas fuera del equipo de diseño o los productores, o incluso mostrársela a todo el departamento u organización, aumentando la probabilidad de que sea atractiva.

Los siguientes puntos **se incluyen en la sección Concepto** del GDD:

- Introducción
- Descripción
- Características importantes
- Género
- Plataforma(s)
- Bocetos y sketches

Cierre

El **documento de diseño del juego** te ayuda a formar un alcance finito para tu juego. Puede establecer algunos **parámetros para mantener el proyecto manejable**. Puedes mapear cosas como la trama, los personajes y las ubicaciones, y en cierto punto puedes decidir que el juego es lo suficientemente grande.

A medida que trabajas en algo, es fácil quedar atrapado en él y olvidar por qué lo estás haciendo en primer lugar. Son momentos como estos en los que **tener una brújula es vital**.

A medida que trabajas en las iteraciones de un concepto, los cambios pueden llegar al punto en que olvide el "por qué". **Cuando pierdes de vista el propósito original, el documento de diseño del juego puede volver a encarrilarte.**





Referencias bibliográficas

- Bauer, B. (2023). *A Practical Guide to Level Design: From Theory to Practice, Diplomacy and Production*. EE.UU.: CRC Press.
- Dille, F., y Zuur, J. (2008). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. EE.UU.: Lone Eagle.