

Curso para Creación de Documento de Diseño de Juego

Lucio Negrello





Bienvenida al curso

Lucio Negrello



[@whoisnegrello](#)



El camino recorrido



Lunestudio

Desde 2006
desarrollando web



El camino recorrido



Desde 2019
desarrollando
videojuegos en **Koru**

**¿Qué necesitas para
comenzar este curso?**



**¿Cómo se crea un
juego en un estudio
independiente?**



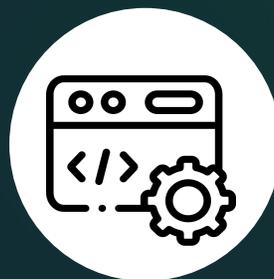
Equipo



Diseño
de juego



Narrativa y
redacción



Desarrollo



Arte

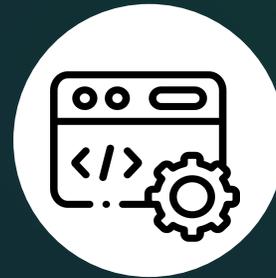
Equipo



Diseño
de juego



Narrativa y
redacción



Desarrollo



Arte



Game Designer

- **Es quien domina el lenguaje de los videojuegos.**
- **Da directrices para plasmar las ideas, las emociones y la estética del juego.**



Game Designer

- **Su herramienta más importante es la comunicación.**
- **El diseño de juegos no es una ciencia, sino un arte, y por eso se mejora con experiencia.**

**El Documento del juego
es la pieza que guía y
registra todo el proceso**

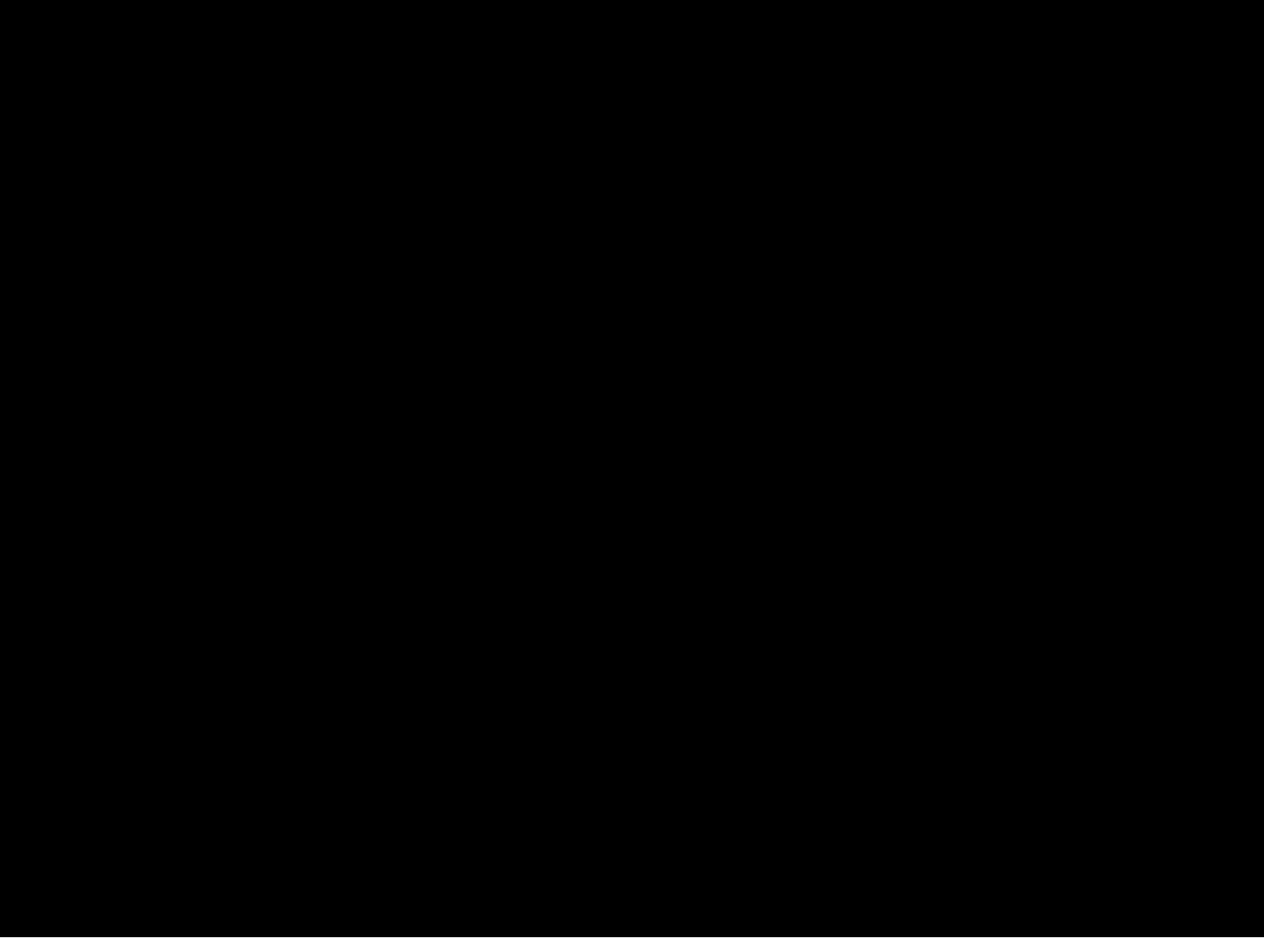


**Enfoque del curso:
indagar desde el
Game Design**





Resumen del Juego



Idea inicial

**Crear un juego de naves
en el que matas a tus
enemigos y esquivas
obstáculos**



Preguntas iniciales

- ¿De qué género será el juego?
- ¿Será en 2D o 3D?
- ¿Qué historia podría contar?
- ¿Qué jugabilidad utilizaríamos?

Concepto del juego

**¿Cómo puedes resumir
el juego en un párrafo?**





ARKANET es un juego 2D de acción/aventuras en el que **STEAMHATS** debe reconectar todas las antenas, que le dan vida a **ARKANET**, para que el imperio no logre dominar el planeta. Esto se lleva a cabo por medio de una estructura de niveles en la que el jugador deberá abrirse paso entre enemigos y obstáculos para alcanzar el destino en donde se encontrará cada una de las antenas. Para lograrlo cuenta con una nave y un arma que puede potenciarse con power ups.



GDD - ARKANET



ARKANET es un juego 2D de acción/aventuras en el que **STEAMHATS** debe reconectar todas las antenas, que le dan vida a **ARKANET**, para que el imperio no logre dominar el planeta. Esto se lleva a cabo por medio de una estructura de niveles en la que el jugador deberá abrirse paso entre enemigos y obstáculos para alcanzar el destino en donde se encontrará cada una de las antenas. Para lograrlo cuenta con una nave y un arma que puede potenciarse con power ups.



GDD - ARKANET

Jugador objetivo

¿Quién jugará al juego?

¿Por qué?





Son aquellas personas de entre 20 y 35 años que se criaron jugando videojuegos de consolas en 2D.

Este juego desde su concepción apunta a un público que siente cierta nostalgia por los juegos de su infancia e intentará ofrecerle una experiencia que emule aquellas pero revitalizadas y actualizadas a las posibilidades técnicas de la actualidad.



GDD - ARKANET

Resumen del flujo del juego

¿Cómo se podrá avanzar a lo largo del juego?





ARKANET es un juego 2D de acción/aventuras en tercera persona. El protagonista contará con un arma de disparos que le permitirá abrirse paso entre los diferentes enemigos para poder completar cada nivel.

Los enemigos avanzan de forma progresiva para intentar derribar a **STEAMHATS** quien utilizando sus armas y los diferentes power ups tendrá que abrirse paso hasta el final.



GDD - ARKANET

Resumen de la estética

**¿Cómo puedes
fomentar el concepto
con una propuesta
gráfica?**



El juego utilizará con una estética **steampunk**. Esto quiere decir que trabajaremos con una estética retrofuturista para los escenarios y personajes. A su vez, dentro de esta corriente, la tecnología con vapor es el elemento principal que le da sustento a los objetos y por ello se destacarán elementos como los materiales metálicos, los engranajes y otras características propias de esta tecnología.



GDD - ARKANET

Tecnología

**¿Qué tecnologías vas a
usar para el desarrollo?**





- **Dispositivos objetivo:** PC
- **Plataformas objetivo:** Steam
- **Engine:** Godot
- **Sistema de renderizado:** Open GL ES 2.0
- **Lenguaje de programación:** GDScript



GDD - ARKANET

Alcance

**¿Qué alcance tendrá
esta versión del juego?**





- **Cantidad de escenarios:** 3
- **Cantidad de niveles:** 10
- **Cantidad de personajes:** 1 protagonista + 10 enemigos
- **Cantidad de power ups:** 5



GDD - ARKANET

Jugabilidad y Mecánicas

Jugabilidad

**¿Cómo es la
experiencia de
jugabilidad que quieres
en el juego?**



Preguntas que se relacionan

- ¿Cuál será la vista del juego?
- ¿Cómo será el desplazamiento dentro de los escenarios?
- ¿Con qué herramientas contará quien juegue?
- ¿Podrá modificar sus capacidades?
- ¿Cuáles capacidades?
- ¿Cómo activará estas modificaciones?

1:30



ق اورور
HÔTEL
AURORE

76





2380





Objetivo

**¿Cuál es el objetivo de
quien juega?**





Reconectar todas las antenas que se encuentran al final de cada nivel, para **lograr que ARKANET siga conectada.**

Esto debería estar acompañado por una progresiva **sensación de frenesí y exaltación** al momento de jugar.



GDD - ARKANET

Reglas Físicas

¿Cuáles son las reglas físicas que rigen el universo del juego?



Preguntas que se relacionan

- ¿Hay gravedad?
- ¿Los objetos tienen fricción?
- ¿Qué fuerzas influyen sobre los items y personajes?
- ¿Estas reglas podrían cambiar en algún momento?



500

0:17

28

NS
20

9 0000000000
1'09"32



x003





En este universo no habrá gravedad y los elementos no tendrán masa. El protagonista podrá ser manipulado por el jugador sin ser afectado por ninguna fuerza externa. Los enemigos tendrán trayectorias que se definirán desde el diseño y, por ende, tampoco se verán afectados por fuerzas externas.



GDD - ARKANET

Movimiento

**¿Qué movimientos
podrá realizar el
jugador?**



Preguntas que se relacionan

- ¿Podrá caminar?
- ¿Podrá saltar?
- ¿Podrá volar?

Efectos / Ítems

**¿Quién juegue podrá
tener efectos que
cambien la mecánica?**



Preguntas que se relacionan

- ¿Cómo se activarán estos efectos?
- ¿Tendrán una duración o serán permanentes?
- ¿Cómo afectará este efecto a quien juegue?



- **Disparo triple:**
Lanzar tres disparos durante 5 segundos.
- **Disparo acelerado:**
Lanzar el disparo al doble de velocidad durante 5 segundos.
- **Armagedón:**
Eliminar a todos los enemigos que están visibles en pantalla.



Personaliza la experiencia del juego

Objetos

**¿Cómo se podrá
interactuar con los
objetos?**



Acciones

**¿Qué acciones podrá
realizar quien juegue y
qué implicarán para el
entorno?**



Disparar

El jugador podrá disparar para eliminar a los enemigos que se interpongan en su camino. Normalmente, se podrá disparar con un único disparo que se efectuará desde la posición de la nave y saldrá en línea recta hacia el frente. Las propiedades del disparo podrán ser afectadas por algunos power ups.



Modos de juego

**¿Qué modos tendrá el
juego?**





Preguntas que se relacionan

- ¿El juego tendrá un modo o entorno de combate?
- ¿Qué reglas regirán el mismo?
- ¿Cuáles son las características del estado que se verán afectadas?



Preguntas que se relacionan

- ¿El juego contará con un sistema económico?
- ¿Habrá que administrar recursos?
- ¿Cómo los obtendremos?
- ¿En qué podremos gastarlo?
- ¿Cómo definiremos los costos de los recursos?

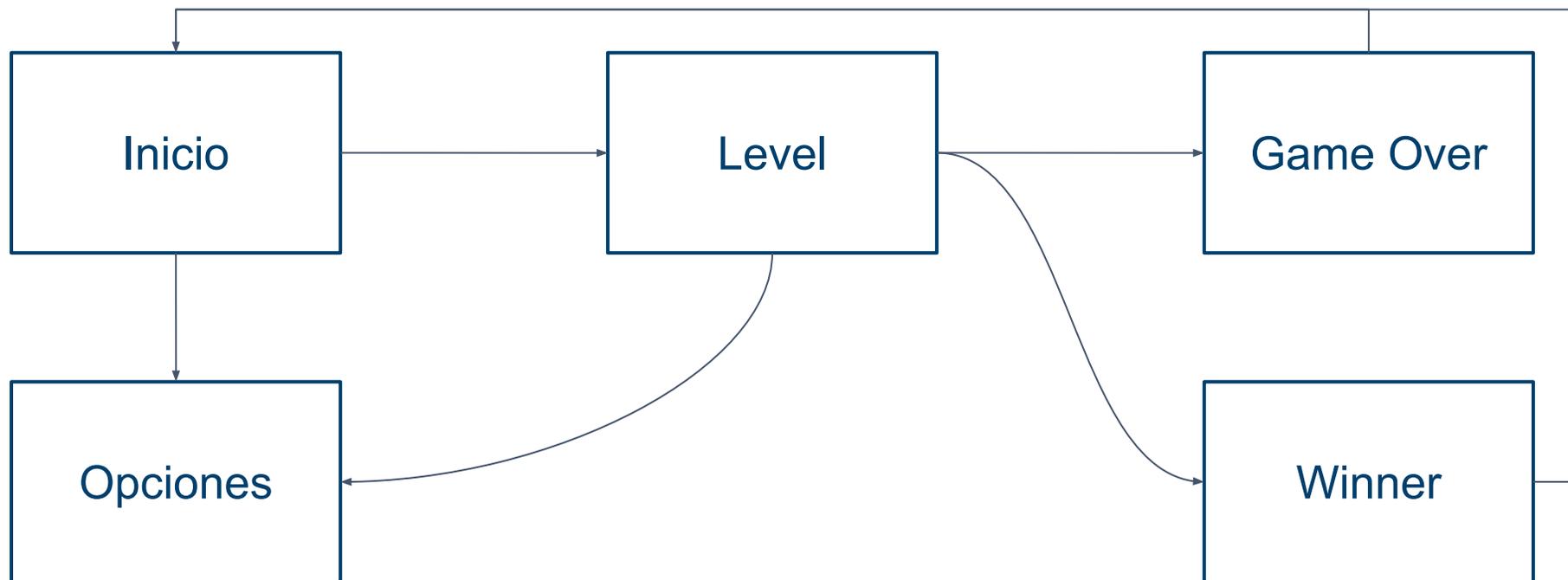
Esquema de pantalla

**¿Cuál será el flujo de
las pantallas del juego?**





Flujo de pantallas





La **pantalla de inicio** contará con el nombre del juego y dos botones. Uno para iniciar el juego y otro para acceder a las opciones.

En el fondo se mostrará el paisaje y la nave de **STEAMHATS** para dar a conocer la experiencia desde el inicio.

Los botones tendrán la misma estética del juego.



Opciones del Juego

**¿Qué opciones se
podrán manipular?**





Preguntas que se relacionan

- ¿Podrán desactivar el sonido?
- ¿Podrán modificar el nivel de gráficos?
- ¿Podrán cambiar el idioma del juego?
- ¿Estos cambios se verán reflejados en la interfaz o también en el contenido?

Reinicio y Guardado

¿Tiene sentido que se guarden las partidas?





Preguntas que se relacionan

- ¿El juego se podrá guardar en cualquier momento?
- ¿Tendrá checkpoints donde se podrá guardar?
- ¿Para guardar será necesario encontrar algún lugar o ítem?
- ¿Se podrán guardar varias partidas o solo la última?
- Cuando se reinicie la partida, ¿el jugador tendrá guardado el progreso?

Trucos y Secretos

¿Habrá easter eggs?





Preguntas que se relacionan

- ¿Habrá zonas secretas en los mapas?
- ¿Habrá “trucos”? ¿Cómo se implementarán?
- ¿Habrá habilidades secretas?



Historia y escenarios



Historia y escenarios

Es un resumen de los elementos más importantes.
El desarrollo completo y con más profundidad se realiza en un documento complementario que es la **biblia narrativa.**

Historia y Narrativa

¿Cuál es el trasfondo y el contexto en el que ocurre el juego?



Preguntas que se relacionan

- ¿Cuáles son los elementos narrativos que le dan sentido a la experiencia?
- ¿Hay plot twists para sorprender a quien juegue? ¿Cuáles? ¿En qué momento los revelaremos?
- ¿Hay elementos narrativos que sean fundamentales para avanzar con el juego? ¿Cómo haremos para que esa información sea revelada? ¿Cómo lo guiaremos hasta este momento?

Mundo del juego

**¿Cómo es la apariencia
geográfica del mundo
del juego?**



El juego se desarrollará en un ambiente aéreo en el que se podrán encontrar formaciones rocosas que serán parte de los obstáculos que tendrá que superar el jugador. Los elementos principales representarán un cielo, pero se incluirán algunas formaciones que enmarquen los escenarios y que recuerden que el contexto tiene una estética steampunk, por ejemplo algunas fábricas o maquinarias. No habrá flora, ni fauna.



GDD - ARKANET

Ambientes

**¿Qué áreas o ambientes
tendrán los escenarios?**





Preguntas que se relacionan

- ¿Cómo es esta área?
- ¿En qué niveles se usarán?
- ¿Qué características físicas tienen?
- ¿Con qué otros ambientes estará conectado?

Áreas o ambientes



Crea tus personajes

Personajes

**¿Cuál es la historia del
personaje principal?**





Preguntas que se relacionan

- ¿Cómo es su personalidad?
- ¿Cuáles son sus características físicas?
- ¿Qué animaciones tendrá?
- ¿Tiene habilidades especiales?
- ¿Cuál es su relevancia para la historia?
- ¿Tiene relación con otros personajes?
- ¿Qué estadísticas incluirá este personajes?



Trasfondo

STEAMHATS se conformó como un grupo disidente a medida que el imperio avanzaba en su conquista. En sus inicios fueron acciones individuales de personas relacionadas con ARKANET las que se iban conociendo, pero esas acciones inspiraron a otros y ayudaron a reconocerse como pares. Cuando el imperio intensificó el patrullaje y fue necesario pasar a la clandestinidad, se constituyó como una célula.



GDD - ARKANET



Apariencia: Características

Se conformará como una nave, que simboliza a todo **STEAMHATS**. La misma será una especie de barco que podrá volar y que fue construido con materiales reciclados de maquinarias antiguas.



GDD - ARKANET



Apariencia: Animaciones

Será necesario animar el movimiento de la nave para que represente la dirección que le indica el usuario. Por otro lado, tendrá una animación cuando reciba un impacto, que permitirá a quien jueguen recibir feedback de este evento.

Finalmente la nave deberá tener animaciones para los diferentes disparos que ejecute, ya que los mismos serán lanzados desde la misma.





Estadísticas

- **Vida:** La vida se contabilizará por unidades y la nave tendrá 3 por partida.
- **Daño por impacto:** Cada impacto restará una unidad a la vida.
- **Velocidad:** Mantendrá una velocidad fija, pero podrá modificarse por power ups.



Personajes

**¿Quiénes serán los otros
personajes del juego?**





Personajes

En el caso de los juegos que tienen una trama narrativa compleja, seguramente sea necesario profundizar en estas preguntas y desarrollar las historias de muchos más personajes que serán relevantes para la trama.

Enemigos

**¿Quiénes serán los
enemigos?**





Enemigos

Dependiendo del tipo de juego, ocurre lo mismo que con otros personajes. La narrativa definirá si tenemos enemigos de tipo “ganado”, es decir que son anónimos y solo se diferencian por su modalidad de ataque, o bien si tendremos personajes antagonistas o rivales.

Enemies



Diseña los niveles

Niveles

**¿Habrá niveles o el
juego será continuo?**





Preguntas que se relacionan

- Si es continuo, ¿cómo incorporaremos la dificultad?
- ¿Cómo avanzará la historia?
- ¿Habrá cinemáticas narrativas como conectores entre niveles?
- ¿Cómo será la estructura de niveles?
- ¿Habrá un camino principal?



Niveles: Estructura

Los niveles serán progresivos, es decir, que estará definido el orden que tendrán y se deberán realizar únicamente en ese orden. Esto permitirá que el juego vaya incrementando su dificultad progresivamente. Por otro lado, esta estructura permitirá controlar la narrativa y generar la tensión de una manera adecuada.





Niveles: Camino Principal

Cada nivel tendrá un camino principal definido desde el diseño de los niveles. Si bien podrán tener zonas ocultas o sub áreas opcionales, habrá una única ruta por la que se podrá atravesar cada nivel.



GDD - ARKANET

Niveles

**¿Cómo describirías
cada nivel?**





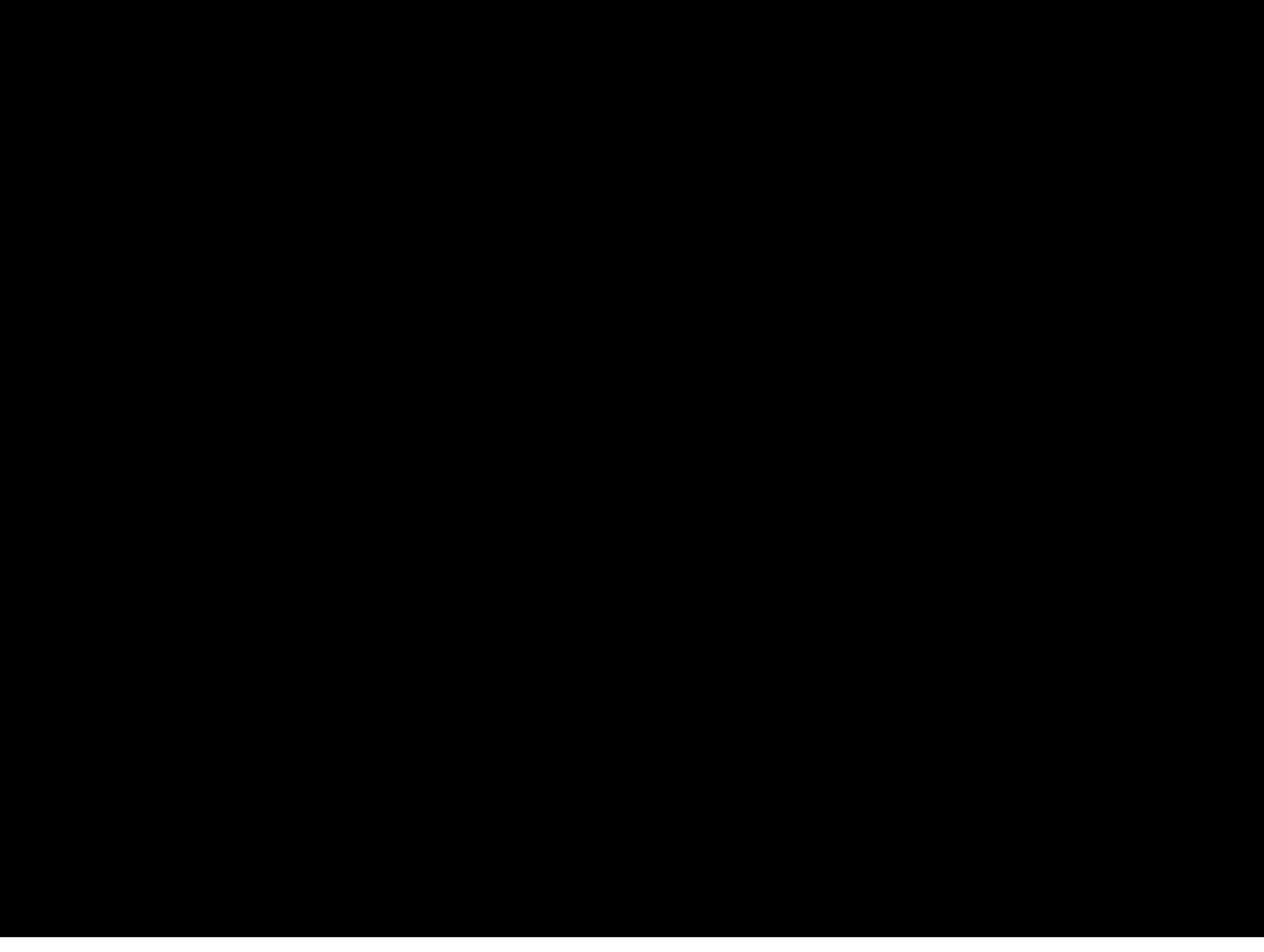
Nivel inicial: Descripción

Tendrá una dificultad reducida. Su principal función es que quien juegue se acostumbre a los controles, comprenda la jugabilidad que enfrentará y algunos de los desafíos. Se busca presentar el tono del juego.

El foco estará en la pedagogía del nivel.



GDD - ARKANET

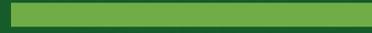




Niveles

Pueden incorporarse bocetos de mapas o mecánicas, pero suele haber un apartado complementario donde está el diseño de cada nivel con detalles específicos.

En los estudios independientes, esta es una tarea que suele requerir de un trabajo conjunto, para tener en cuenta las diferentes perspectivas del equipo y de esta forma enriquecer la experiencia.



Interfaz

Sistema visual

**¿Qué información
estará siempre visible
para quien juegue?**





Interface: HUD

El Head-Ups Display o HUD es fundamental para la experiencia de juego, ya que facilita a quien juegue a acceder de forma rápida a información vital para su juego.

El desafío es comprender cuál es esa información vital y necesaria que realmente tiene relevancia para el jugador.

Sistema visual

**¿Qué menús tendrá el
juego?**



Onix ♂

Lv. 28



X



Battle



Pokémon



Bag



Run



BUY MENU

Buy Time Left : 29

SELECT WEAPON MENU

\$10000

A circular weapon selection wheel with 6 numbered slots (1-6) around a central icon of a pair of pliers. The slots contain the following information:

- 1: Nova, \$1200
- 2: XM1014, \$2200
- 3: Sawed-Off, \$1200
- 4: M249, \$5200
- 5: Negev, \$5700
- 6: (Empty)

MACHINE GUNS

XM1014

COST: \$2200
AMMO: 7/32
PENETRATION: None
KILL AWARD: 450%



SPECIAL: N/A
COUNTRY: Italy

Inventory



P2000



Rescue Kit

[ESC] Close

autobuy Auto Buy

[F2] Re-Buy Previous

OPTIONS



✦ GAME ✦

AUDIO ●

VIDEO

CONTROLLER

KEYBOARD

BACK



Interface: Menús

Los menús muchas veces son externos al juego, como es el caso de las opciones, y otras contamos con algunos menús internos.

Sistema visual

**¿Qué cámara va a usar
el juego?**





Preguntas que se relacionan

- ¿Habrá más de una cámara?
- ¿Las cámaras se utilizarán con algún fin narrativo?
- ¿Qué sistema de iluminación se utilizará?

Sistema de control

**¿Con qué teclas o
comandos se activarán
las acciones del juego?**





Preguntas que se relacionan

- ¿Cuántas acciones diferentes pueden realizarse?
- ¿Todas estas acciones serán mapeadas por comandos?
- ¿En qué input desencadenado cada acción?
- ¿Ambas manos estarán disponibles o solo una?
- ¿Cómo reconfiguro estos comandos para cada dispositivo?

Audio

**¿El juego tendrá
audios?**





Interface: Audio

Entendemos por audio a los diferentes diálogos que puedan ocurrir en este formato. Son un elemento narrativo y que ayuda a generar vínculos con otros personajes.



Preguntas que se relacionan

- ¿Cuántos audios se utilizarán en nuestro juego?
- ¿Qué sensación queremos generar con los mismos?
- ¿Cuál será la forma de activarlos?
- ¿Cómo generaremos esos audios?

Música

**¿Qué música utilizará el
juego?**





Preguntas que se relacionan

- ¿Qué música podría resaltar las mecánicas y acompañar el sentimiento que quiero construir?
- ¿Habrá permanentemente música de fondo?
- ¿Siempre será la misma música o cambiará según avance la trama narrativa?
- ¿Cómo obtendré esa música?

Efectos de sonido

**¿Qué efectos de sonido
utilizará el juego?**





Preguntas que se relacionan

- ¿En qué momento quiero destacar una acción?
- ¿En qué momento quiero destacar un feedback?
- ¿En qué momento quiero destacar una sensación / sentimiento?

Sistema de ayuda

**¿Es necesario
implementar un
sistema de ayuda?**





Preguntas que se relacionan

- ¿Qué mecánicas requieren explicación detallada?
- ¿El sistema de ayuda estará incorporado en la jugabilidad o será una interfaz?



Inteligencia Artificial

Inteligencia artificial

**¿Qué elementos del
juego serán controlados
por una IA?**



Preguntas que se relacionan

- ¿Qué elementos tendrían que modificarse aleatoriamente en las partidas?
- ¿Qué elementos dependen de algún atributo de la partida o del estado actual de los personajes?







Los misiles dirigidos tendrán que calcular su trayectoria basados en la posición de la nave de **STEAMHATS**, ya que serán direccionados hacia ese punto. La inteligencia artificial tendría que definir cuál es el vector correcto de movimiento para que esto ocurra. El spawn de enemigos se realizará de forma prediseñada para controlar la experiencia del nivel, por lo que los enemigos se activarán una vez que ingresen en pantalla.





Preguntas que se relacionan

- ¿Hay personajes que necesiten IA para poder aportar a la narrativa?
- ¿Estos personajes tendrán cambios relacionados con el estado actual del juego?
- ¿Utilizaremos un sistema de ayuda inteligente?
- ¿Esta ayuda se activará de forma automática?

Delinea el arte del juego

Concepto

**¿Qué concepto se
quiere transmitir desde
el diseño?**





Concepto

Es un resumen de los elementos más importantes.
El desarrollo completo y con más profundidad se realiza en un documento complementario que es la **biblia de arte.**



Preguntas que se relacionan

- ¿Qué queremos transmitir?
- ¿Qué idea estética proponemos?
- ¿Qué emociones / sensaciones queremos transmitir?



Queremos transmitir que todo está construido en base a maquinarias recicladas con una estética retrofuturista. Queremos que los elementos se diferencien del clásico pixel art con el que se relaciona a este tipo de juegos. Por otro lado, queremos potenciar la sensación de velocidad y/o agilidad con la que se tiene que jugar **ARKANET**. Debe ser una estética fluida y minimalista.



GDD - ARKANET



Preguntas que se relacionan

- ¿Tenemos referencias que nos transmitan esas sensaciones?
- ¿Tenemos guías de estilos, como paletas de colores, bocetos, etc?
- ¿Me gustaría detallar más las características de personajes, escenarios, ítems u objetos?

Guía de estilos y referencias

La referencia estética que proponemos es el steampunk. Pensamos en máquinas a vapor, engranajes, palancas, revolución industrial. Un ejemplo claro es la película “Wild, Wild, West”.



**Agrega otros
apartados de valor**

Otros apartados

**¿Qué más puede servir
para organizar el
proceso de desarrollo?**





Preguntas que se relacionan

- ¿Quiero incluir un plan de gestión?
- ¿Quiero incluir un presupuesto?
- ¿Quiero incluir un análisis de riesgos?
- ¿Quiero incluir cuál será el plan de evaluación?
- ¿Quiero incluir un plan de marketing?



Otros apartados

Estos apartados son los que tienen un valor agregado, desde el punto de vista del game designer, y que pueden mejorar la experiencia de desarrollo para el equipo y mejorar la sinergia.

Todo lo que incluyamos, servirá para que el equipo comprenda mejor todas las variables que se tienen en cuenta y que están en juego.



¡Felicitaciones!

Reflexiones finales

**El GDD es una
herramienta poderosa**

Reflexiones finales

**El GDD es un
documento vivo**



Reflexiones finales

**El GDD sirve para contar
cuál fue el camino
recorrido hasta ahora y
guiar al equipo**

**¿Por dónde
puedes seguir tu ruta?**

