

#	Preguntas	Respuestas
Preguntas iniciales		
1	¿De qué género será el juego?	
2	¿Será en 2d o 3d?	
3	¿Qué historia podría contar?	
4	¿Qué jugabilidad utilizarías?	
Presentación y Resumen del juego		
5	¿Cómo puedes resumir el juego en un párrafo?	
6	¿Quién jugará al juego? ¿Por qué?	
7	¿Cómo se podrá avanzar a lo largo del juego?	
8	¿Cómo podrías fomentar el concepto con una propuesta gráfica?	
9	¿Qué tecnologías vas a usar para el desarrollo?	
10	¿Qué alcance tendrá esta versión del juego?	
Jugabilidad		
11	¿Cómo es la experiencia de jugabilidad que querés en el juego? (detallada)	
12	¿Cuál será la vista del juego?	
13	¿Cómo será el desplazamiento dentro de los escenarios?	
14	¿Con qué herramientas contará quien juegue?	
15	¿Podrá modificar sus capacidades?	
16	¿Cuáles capacidades?	
17	¿Cómo activará estas modificaciones?	
18	¿Cuál es el objetivo de quien juega?	
Mecánicas		
19	¿Cuáles son las reglas físicas que rigen el universo del juego?	
20	¿Hay gravedad?	
21	¿Los objetos tienen fricción?	
22	¿Qué fuerzas influyen sobre los items y personajes?	
23	¿Estas reglas podrían cambiar en algún momento?	
24	¿Qué movimientos podrá realizar el jugador? ¿Podrá caminar? ¿Podrá saltar? ¿Podrá volar?	
25	¿Quien juegue podrá tener efectos que cambien la mecánica? ¿Cómo se activarán estos efectos? ¿Tendrán una duración o serán permanentes? ¿Cómo afectará este efecto a quien juegue?	
26	¿Cómo se podrá interactuar con los objetos?	
27	¿Qué acciones podrá realizar quien juegue y que implicarán para el entorno?	
Modos		
28	¿Qué modos tendrá el juego?	
29	¿El juego tendrá un modo o entorno de combate? ¿Qué reglas regirán el mismo? ¿Cuáles son las características del estado que se verán afectadas?	
30	¿El juego contará con un sistema económico? ¿Habrà que administrar recursos? ¿Cómo los obtendremos? ¿En qué podremos gastarlo? ¿Cómo definiremos los costos de los recursos?	
Pantallas		
31	¿Cuál será el flujo de las pantallas del juego?	
32	¿Qué opciones se podrán manipular? ¿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?	
Guardado y Reinicio		
33	¿Tiene sentido que se guarden las partidas?	
34	¿El juego se podrá guardar en cualquier momento?	



Guía de preguntas para comenzar con tu Documento de Diseño de Juego

#	Preguntas	Respuestas
35	¿Tendrá checkpoints donde se podrá guardar?	
36	¿Para guardar será necesario encontrar algún lugar o ítem?	
37	¿Se podrán guardar varias partidas o solo la última?	
38	Cuando se reinicie la partida ¿El jugador tendrá guardado el progreso?	
Easter eggs		
39	¿Habrán easter eggs?	
40	¿Habrán zonas secretas en los mapas?	
41	¿Habrán "trucos"? ¿Cómo se implementarán?	
42	¿Habrán habilidades secretas?	
Historia		
43	¿Cuál es el trasfondo y el contexto en el que ocurre el juego?	
44	¿Cuáles son los elementos narrativos que le dan sentido a la experiencia?	
45	¿Hay plop tweets para sorprender a quien juegue? ¿Cuáles? ¿En qué momento los revelaremos?	
46	¿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		
47	¿Cómo es la apariencia geográfica del mundo del juego?	
48	¿Qué áreas o ambientes tendrán los escenarios? ¿Cómo es esta área? ¿En qué niveles se usarán? ¿Qué características físicas tienen? ¿Con qué otros ambientes estará conectado?	
Personajes		
49	¿Cuál es la historia del personaje principal?	
50	¿Cómo es su personalidad?	
51	¿Cuáles son sus características físicas?	
52	¿Qué animaciones tendrá?	
53	¿Tiene habilidades especiales?	
54	¿Cuál es su relevancia para la historia?	
55	¿Tiene relación con otros personajes?	
56	¿Qué estadísticas incluirá este personajes?	
57	¿Quiénes serán los otros personajes del juego?	
58	¿Quiénes serán los enemigos?	
Niveles		
59	¿Habrán niveles o el juego será continuo?	
60	Si es continuo, ¿como incorporaremos la dificultad?	
61	¿Cómo avanzará la historia?	
62	¿Habrán cinemáticas narrativas como conectores entre niveles?	
63	¿Cómo será la estructura de niveles?	
64	¿Habrán un camino principal?	
65	¿Cómo describirías cada nivel?	
HUD		
66	¿Qué información estará siempre visible para quien juegue?	
67	¿Cuál es esa información vital y necesaria que realmente tiene relevancia para el jugador?	
Menús		
68	¿Qué menús tendrá el juego?	
Cámaras		



Guía de preguntas para comenzar con tu Documento de Diseño de Juego

#	Preguntas	Respuestas
69	¿Qué cámara va a usar el juego?	
70	¿Habrá más de una cámara?	
71	¿Las cámaras se utilizarán con algún fin narrativo?	
72	¿Qué sistema de iluminación se utilizará?	
Sistema de Control		
73	¿Con qué teclas o comandos se activarán las acciones del juego?	
74	¿Cuántas acciones diferentes pueden realizarse?	
75	¿Todas estas acciones serán mapeadas por comandos?	
76	¿En qué input desencadenó cada acción?	
77	¿Ambas manos estarán disponibles o solo una?	
78	¿Cómo configurar estos comandos para cada dispositivo?	
Audio		
79	¿El juego tendrá audios?	
80	¿Cuántos audios se utilizarán en nuestro juego?	
81	¿Qué sensación queremos generar con los mismos?	
82	¿Cuál será la forma de activarlos?	
83	¿Cómo generamos esos audios?	
Música		
84	¿Qué música utilizará el juego?	
85	¿Qué música podría resaltar las mecánicas y acompañar el sentimiento que quiero construir?	
86	¿Habrá permanentemente música de fondo?	
87	¿Siempre será la misma música o cambiará según avance la trama narrativa?	
88	¿Cómo obtendré esa música?	
Efectos de sonido		
89	¿Qué efectos de sonido utilizará el juego?	
90	¿En qué momento quiero destacar una acción?	
91	¿En qué momento quiero destacar un feedback?	
92	¿En qué momento quiero destacar una sensación / sentimiento?	
Sistema de ayuda		
93	¿Es necesario implementar un sistema de ayuda?	
94	¿Qué mecánicas requieren explicación detallada?	
95	¿El sistema de ayuda estará incorporado en la jugabilidad o será una interfaz?	
Inteligencia artificial		
96	¿Qué elementos del juego serán controlados por una IA?	
97	¿Qué elementos tendrían que modificarse aleatoriamente en las partidas?	
98	¿Qué elementos dependen de algún atributo de la partida o del estado actual de personajes?	
99	¿Hay personajes que necesiten IA para poder aportar a la narrativa?	
100	¿Estos personajes tendrán cambios relacionados con el estado actual del juego?	
101	¿Utilizaremos un sistema de ayuda inteligente?	
102	¿Esta ayuda se activará de forma automática?	
Arte		
103	¿Qué concepto se quiere transmitir desde el diseño?	
104	¿Qué queremos transmitir?	
105	¿Qué idea estética proponemos?	
106	¿Qué emociones / sensaciones queremos transmitir?	



Guía de preguntas para comenzar con tu Documento de Diseño de Juego

#	Preguntas	Respuestas
107	¿Tenemos referencias que nos transmiten esas sensaciones?	
108	¿Tenemos guías de estilos, como paletas de colores, bocetos, etc?	
109	¿Me gustaría detallar más las características de personajes, escenarios, ítems u objetos?	
Otros apartados		
110	¿Qué más puede servir para organizar el proceso de desarrollo?	
111	¿Qué información otorga valor agregado para el equipo?	
112	¿Qué variables quiero que conozca todo el equipo para mejorar la sinergia?	
113	¿Quiero incluir un plan de gestión?	
114	¿Quiero incluir un presupuesto?	
115	¿Quiero incluir un análisis de riesgos?	
116	¿Quiero incluir cuál será el plan de evaluación?	
117	¿Quiero incluir un plan de marketing?	