**Guía para crear al Documento de Diseño del Juego (DDJ)**

El DDJ es un documento cuya función es explicar al juego que va a ser desarrollado. Este DDJ debe ser desarrollado en forma de dos documentos distintos:

* DDJ de una página
* DDJ de diez páginas

Cada uno de estos documentos tiene un uso especifico durante la preproducción y posterior producción de juego - pero el objetivo central al que se quiere lograr con el documento es el de *comunicar* al lector de manera precisa pero breve la conformación del juego.

**DDJ de una página**

El documento de una página es una previsualización simple del juego. Va a ser leída por una variedad de personas incluyendo al grupo de trabajo y el publicador, así que hay que mantenerlo interesante, informativo y lo más importante – corto. No debería ser más largo que una página.

Debe incluir la siguiente información:

* Título del juego.
* Plataforma a la cual va a ser destinado el juego.
* Edad target de los jugadores.
* Puntuación de la ESRB esperada (<http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>).
* Un resumen de la historia del juego, centrando en la jugabilidad.
* Distintos modos de jugabilidad.
* Puntos Únicos Vendibles.
* Productos Competitivos.

**Puntos Clave de Venta (o PCV)**

Son “puntos clave” que se suelen encontrar en la parte trasera de la caja de un juego. Más o menos debería haber en un DDJ alrededor de cinco PCV’s. Hay que recordar que “gráficos increíbles” y “una historia buenísima” no cuenta. Todos los juegos deberían ya de por sí tener estas propiedades. Aparte, todos los posibles clientes (los jugadores) saben que eso es puro marketing. Los PCV’s deben ser, valga la redundancia, puntos clave que hacen que el juego sobresalga del resto. Como por ejemplo:

* Muchos modos de jugabilidad, incluyendo juego cooperativo de hasta 256 jugadores.
* Más de 1000 canciones de bandas conocidas.
* La posibilidad de explorar un mundo abierto y 200 niveles que permiten al jugador recorrer el mapa a voluntad propia.
* Poder experimentar físicas reales e increíbles efectos especiales con el nuevo motor físico *Euphoria*.
* Descargar más formas de vestir al personaje y contenido adicional por medio de la web.

Como puede ser visto, los PCV’s deben tener al lector interesado por las características del juego sin ir a mucho detalle en ellos.



**Productos Competitivos (o PC)**

Son juegos que son similares al propio, que ya hayan salido. Listar a los productos competitivos ayuda al lector a entender de qué va a ser el juego. Sin embargo, hay que asegurarse que cuando uno elije PC hay que elegir juegos que sean conocidos y exitosos. Los publicadores y marketing van a estar muy al tanto de que tan bien o que tan mal un juego vendió. En caso de elegir un PC al que le fue mal, un publicador potencial puede retirar su oferta. “Siempre hay que elegir al caballo ganador”.

**DDJ de diez páginas**

Es un “resumen grande” del DDJ. Marca la espina dorsal del juego. Intenta hacer que los lectores entiendan rápidamente las básicas del producto final sin ir a detalle abrumador. Mantener al DDJ de 10 páginas interesante es lo más importante a la hora de hacerlo.

**Como debe ser organizado el DDJ**

**Página 1: Titulo**

* Titulo del juego.
* Plataformas a las cuales se apunta.
* Edad target de los jugadores.
* Rating ESRB esperado.
* Fecha de lanzamiento esperada.

**Logos del juego:** Cuando se crea el titulo del juego para el DDJ de 10 paginas, se sugiere crear un logo. Elegir la tipografía correcta para el titulo va a dar a entender de qué va a ser el juego sin tener que mostrar nada específico en fotos.

Ejemplo:



(Mundo Súper Mágico)

(Autos Muy Rápidos)

(Tipo con Espada)

**Pagina 2: Esquema del Juego**

* Resumen de la historia del juego.
* Flujo del juego.

**Resumen de la historia del juego:** Debería ser de no más de un par de párrafos de tamaño. Es importante describir el comienzo, el desarrollo y el desenlace de la historia. Los lectores van a querer saber si el héroe rescata a la princesa (cosa que hace).

**Flujo del juego:** Brevemente describir el flujo de la acción del juego en el contexto de las ubicaciones en las que el jugador se va a encontrar. Por ejemplo: *“Tomb Raider: Legend es un juego de tercera persona del genero de acción-aventura que se trata de una arqueóloga llamada Lara Croft que busca desde las junglas de Bolivia hasta las montañas del Tíbet una misteriosa llave Ghalalí; un artefacto que puede ser la llave para encontrar a la madre perdida de Lara”*

Este flujo del juego le cuenta al jugador quien es el personaje principal (Lara Croft), cuenta el ángulo desde el cual se ve la acción (tercera persona), y el género del juego (acción-aventura). También cuenta donde va a ocurrir la acción (Bolivia y Tíbet) y la meta del jugador (buscar la llave Ghalalí para resolver el misterio de la madre de Lara).

Otras preguntas deberían ser contestadas en el flujo del juego, tales como:

* ¿Que desafíos encuentra el jugador y de qué manera se resuelven?
* ¿Como funciona el sistema de progresión-recompensa? ¿Cómo crece el personaje a medida que los desafíos se incrementan?
* ¿Cómo se ajusta la jugabilidad a la historia? ¿El jugador encuentra acertijos que dan acceso a nuevas áreas cuando son resueltos? ¿Los jugadores deben pelear contra personajes jefe que se interponen en el camino a la progresión?
* ¿Cuál se la condición de victoria para el jugador? ¿Salvar al universo? ¿Derrotar a todos los enemigos? ¿Recolectar 100 estrellas? ¿Todas las mencionadas?

**Página 3: Personaje**

Acá va toda la información respectiva a la apariencia física y la personalidad del personaje principal del juego – pero solo lo que sea pertinente a la jugabilidad. Por ejemplo, saber si el personaje es un humano y es deportivo es pertinente para un juego de deportes, pero saber su nivel de estudios y su tipo de sangre capaz que no es importante para el juego.

Se deberían responder, en donde sea necesario, las siguientes preguntas: ¿Cuál es la historia del personaje? ¿Cómo responde a los desafíos impuestos por el juego? ¿Cómo toda la información del personaje se relaciona con la jugabilidad?

Se debe mostrar un mapa básico del control del jugador. Encontrar una imagen del control y mostrar que hace cada tecla para jugar al juego es relevante.

**Página 4: Jugabilidad**
Se debe especificar qué tipo de juego es el que va a ser desarrollado (<http://es.wikipedia.org/wiki/Genero_de_videojuegos>). Luego se debe especificar si el juego esta divido en niveles o misiones o hasta rondas (u otro modo de división). ¿Hay algún escenario ‘cool’ en el cual se debe escapar de un Transformer gigante que destruye edificios mientra nos persigue? – todo eso hay que incluirlo ya que los publicadores son a los que mas les interesa esos puntos clave. Hay que usar todos los PCV en esta parte del texto.

Después de haber escrito todo con respecto a la jugabilidad, se debe ir en detalle con respecto a cualquier característica especifica de la plataforma sobre la cual corre el juego. ¿Que características del juego capitalizan sobre el hardware de la plataforma?¿El juego utiliza una tarjeta de memoria o un disco duro para guardar su información? ¿Es descargable? ¿Utiliza una cámara o un sensor de movimientos? ¿Es el modo multijugador a pantalla partida?. Es importante que el lector entienda que requerimientos tecnológicos van a ser necesarios para producir el juego.

**Página 5: Mundo del juego**

Presenta algunas imágenes y descripciones del mundo del juego. Lista los lugares en donde ocurre la historia y provee descripciones cortas que digan que va a encontrar el jugador ahí. ¿Cual es la sensación que da el lugar? ¿Qué música debe acompañar al mundo? Es necesario un pequeño diagrama que muestre como el jugador va a navegar por el mundo.



*No importa si el mapa es una galaxia o un camino, lo importante es que muestre hacia donde se debe dirigir el jugador*

**Página 6: Experiencia del juego**

Se debe describir el *gestalt* (en alemán: “el todo” de algo, el promedio, la forma) del juego. Por ejemplo, para hacer a un juego se debe pensar en la experiencia completa, y hay que tener en cuenta la sensación que presentan las pantallas de inicio, la cinemática, la música, el diseño de sonido, la cámara. En otras palabras, el todo, o el *gestalt* del juego.

¿Cual es el gestalt promedio del juego? ¿Cómico? ¿Horrifico? ¿Conmovedor? ¿Como va a ser este sentimiento demostrado para el jugador?

Un buen ejemplo es el menú principal de algún DVD. Casi siempre logran captar muy bien la sensación de la película con un pequeño audio y un par de imágenes.

¿Hay algún modo especial o interfaz en el juego?

Otras preguntas importantes de la experiencia del juego que hay que contestar para el lector del DDJ:

* ¿Qué ve el jugador cuando comienza el juego?
* ¿Qué emociones/sentimientos son los que se suponen que deben ser invocados por el juego?
* ¿Cómo la música y el sonido va a conllevar a la sensación del juego?
* ¿Como navega el jugador por la ‘corteza del juego’? (los menús y otras interfaces que no sean el juego en sí). Debe estar incluido un diagrama de flujo de cómo el jugador navega por esta interfaz.

**Página 7: Mecánicas de la jugabilidad**

Una **mecánica** es algo con lo que el jugador interactúa para crear o ayudar a la jugabilidad. Ejemplos: Abrir puertas, balancearse por una soga, mover plataformas.



Un **obstáculo** es una mecánica que puede dañar o matar al personaje pero no posee inteligencia. Por ejemplo en el caso de *Super Mario Bros*., lava, pozos sin fondo, cinturones de fuego.



Un **power-up** es un ítem que el jugador toma para ayudarlo con la jugabilidad. Por ejemplo, una vida extra, un hongo que hace crecer, una estrella que vuelve invencible al jugador.



Un **coleccionable** es un ítem que (valga la redundancia) es coleccionado por el jugador, pero no tiene efecto inmediato sobre el juego. Estas pueden ser monedas, piezas de rompecabezas, dinero. ¿Qué colecciona el jugador? ¿Cuál es el beneficio de coleccionar dichos ítems? ¿El jugador va a ganar trofeos o logros por tomar coleccionables?



De las cuatro entidades mencionadas se debe redactar como funciona cada una en el juego y en que variedades se pueden encontrar.

Si el juego posee un **sistema económico** (ejemplo *Los Sims*, *World of Warcraft*), se debe incluir brevemente como los jugadores van a poder obtener dinero y en que se va a poder gastar. También se debe describir donde en el juego esta transacción se lleva a cabo.

**Página 8: Enemigos**

Si el obstáculo posee inteligencia entonces califica para ser un **personaje enemigo**. ¿Que enemigos se puede encontrar en el mundo del juego? ¿Qué los hace únicos? ¿Cómo el jugador puede superarlos?.

Los **personajes jefe** son mas grandes y poderosos que los enemigos comunes. Es usual encontrarlos al final de un nivel o de un capítulo. Son los villanos de la historia. ¿Quiénes son estos personajes jefes? ¿en donde aparecen? ¿Cómo son derrotados por el jugador? ¿Qué gana el jugador por derrotarlos?.

Al lector le va a interesar toda esta información, son los que le dan al juego propiedades únicas.



**Página 9: Escenas**

¿El juego posee escenas o películas? ¿Cómo son presentadas ante el jugador?. Describir el método con el cual van a ser creadas dichas escenas. Describir cuando el jugador lo va a ver – durante el juego, en el cabezal o en el pie de los niveles, etcétera.

**Página 10: Materiales Adicionales**

Estos son los materiales que van a incentivar al jugador a volver a jugar al juego una vez terminado. ¿Cuál es la iniciativa del jugador para jugar al juego de nuevo? – por ejemplo, una iniciativa puede ser el modo multijugador, contenido descargable (ejemplo expansiones de *Los Sims*, sombreros coleccionables de *Team Fortress 2*), contenido episódico (ejemplo *The Lost and Damned* para el *Grand Theft Auto IV*), etcétera.

**Beat Chart**
Es una herramienta muy usada para la creación de un GDD. Sirve de “mapa” estructural del juego.

Consiste en listar, por nivel, los siguientes elementos del juego:

* Número y nombre
* Elementos de historia
* Progresión de la jugabilidad
* Duración aproximada
* Paleta de colores
* Enemigos
* Mecánicas
* Obstáculos
* Power-ups
* Habilidades
* Economía
* Melodía

A modo de ejemplo, para el juego Super Mario Bros., el Beatchart del primer nivel se vería así:

**Nivel:** World 1-1

**Historia:** Mario se encuentra en las afueras del palacio, listo para abrirse su paso hasta el castillo donde está secuestrada la princesa Peach.

**Progresión:** Se le enseña al jugador los movimientos básicos y combate. El jugador aprende como tomar coleccionables y Power-ups.

**Tiempo estimado de juego:** 2 minutos.

**Paleta de colores:** Celeste (cielo), verde (tuberías, montañas y arbustos), naranja (ladrillos), blanco (nubes)

**Enemigos:** Goombas, Koopas (básicos).

**Mecánicas:** Bloque “?”, bloque de ladrillos, tuberías, bandera

**Obstáculos:** Pozos sin fondo.

**Power-ups:** Hongo, flor, estrella, 1-up.

**Economía:** 100 monedas.

**Melodía:** Tema Principal de Super Mario Bros.

**Bibliografía:**

* Level Up!: The Guide to Great Videogame Design [Rogers, 2010]