

Ejemplo de Game Design Document versión E.H.C. (Extended High Concept) Versión 1



Que es el EHC?

El “Extended High Concept” es un documento que permite al interesado conocer bien el juego (o la idea) a desarrollar, sin entrar en detalles que requerirán tweeking, detalle técnico o definiciones extensas. Los contenidos de este archivo serán modificados en el futuro con total seguridad, sin embargo este documento intenta mostrar mucho mas que solo una intención. El EHC pretende explicar el juego en su totalidad sin abordar minucias innecesarias en esta etapa del juego.

Lo importante en este documento es que todos los temas estén abordados de algún modo, que estén entendibles fácilmente y sean interesantes de leer sin detalle técnico que pueda llegar a aburrir a alguien que no esta involucrado 100% en el proyecto.

En general es mejor si se dividen los textos en puntos, y no dejarlos en textos descriptivos prolongados. Son mas fáciles de leer y de recordar, sin contar con que el disponer de puntos elimina todo el texto “extra” que solo agrega floritura a la lectura. Hace mas pragmático al documento. Intentar mantener cada punto con un máximo de 2 renglones.

Este documento es la base de tu futuro “pitch” (el documento de venta) y el diseño final del juego (G.D.Document).

IMPORTANTE: Cada sección no debería ocupar mas de 1 página aproximadamente.

Estructura propuesta del documento E.H.C.:

Sección 1 - Título

Incluye un gráfico si es posible, un titulo o logo, información básica de contacto, plataforma, audiencia, rating, y otros detalles administrativos.

Sección 2 - Historia y Jugabilidad

Debe incluir pequeños párrafos clave que delineen la base de la historia. Debe indicar brevemente el entorno / mundo, personajes, y conflicto. La Jugabilidad debe ser descripta brevemente dando una idea rápida del flujo del juego.

Agregar si es posible un “elevator pitch”, es decir, un discurso de venta de no mas de 25 segundos de enunciación oral. Debe ser conciso, al punto, entretenido, vendedor, y si es posible sorprendente. Lo mas importante es que debe dejar con ganas de conocer mas del juego. Ejemplo: “Se trata de un RTS casual mezclado con un Tower Defence, de acción rápida, donde el jugador maneja robots asesinos granjeros que deben lograr cultivar baterías biológicas haciendo uso de seres humanos mientras que deben defender sus instalaciones de los grupos de rescate y los héroes enemigos.”

Es bueno destacar en esta sección, el tipo de visualización (o cámara) del juego para ir acomodando temprano en la imaginación del lector, de una imagen mental del producto final. Ejemplos: Primera persona, Vista isométrica, Top Down, Side Scroller, etc...

Sección 3 - Flujo del juego

El flujo del juego se comprende como varios conceptos: Por un lado la explicación del crecimiento del personaje / jugador, y el incremento de su dificultad. Como es que toda esta evolución se conecta con la historia. Describir brevemente como funcionan estos sistemas en el avance del juego (experiencia, puntos, dinero, coleccionables, etc) y como se relacionan a los conceptos de “reward” (premiar el éxito), ya sea con mejoras en las mecánicas del juego, o los desencadenantes de la tensión de la historia.

Grafos: Es muy útil incluir en esta pagina uno o varios gráficos de nodos que muestren los diferentes momentos del juego desde que prende la plataforma con la intención de jugar hasta que deja de hacerlo.

Para realizar buenos grafos, recomiendo utilizar herramientas como el MsVisio o mejor todavía herramientas de mapeo mental o brainstorming como <http://www.bubbl.us>

Sección 4 - Personajes y Controles

Que es lo que controla el jugador? Personajes? Vehículos? Cuales son sus características y que los hacen únicos y memorables? Especificar brevemente el esquema de controles según la plataforma (o plataformas). Cual es la historia del personaje y como se relaciona a sus cualidades únicas entre sus pares?

Adicionalmente se debe indicar aquí como es que se aprovechan las características especiales de “input” del juego. En el caso de un juego de iPad se puede resaltar el uso de acelerómetro para realizar movimientos del personaje (por ejemplo).

Incluir rápidamente un listado de “powerups” (mejoras y poderes) y su función/efectos.

Sección 5 - Conceptos principales de Jugabilidad

Aquí se debe especificar la estructura del juego, ya sea que esta se divida en niveles, en áreas, en rounds, capítulos o lo que sea. Si hay minigames, aquí deben ser listados con una pequeña descripción de los mismos. Los escenarios se deben listar aquí también. El objetivo es brindar rápidamente un conocimiento de la estructura del juego.

Grafos: Es muy útil incluir en esta pagina uno o varios gráficos de nodos que muestre la estructura y (/o) evolución del jugador dentro del sistema de juego.

Sección 6 - El mundo del juego

Donde se desenvuelve la historia del juego? Lista los ambientes a ser visitados, u observados en las cinemáticas. Cual es su rol en la historia? Que emoción debe ser accedida en cada ambiente? Como es que los mundos están conectados?

Grafos: Es muy útil incluir en esta pagina un gráfico que interconecte en orden de aparición los mundos/ambientes de forma gráfica. Además esto permite indicar si

el guión (asociado a los espacios del juego) es modular, en árbol o linear.

Sección 7 - Interface

Como se navegan los menús? Cual es su real función? Porque es necesario que existan? Que música y emoción se pretende instalar?

Grafos: Es mandatorio incluir en esta pagina un gráfico de nodos que muestren los diferentes pantallas fuera del juego.

Sección 8 - Dinámicas

Cuales son las reglas del juego? Cual es la condición de victoria, y las condiciones de fracaso? Como se relacionan las mecánicas (lo que el jugador realiza) con las reglas del juego? Intentar especificar que es lo que hace único al juego, sus mecánicas, el conjunto de mecánicas? las reglas?

Sección 9 - Retos, Enemigos y Jefes

Especificar los obstáculos y enemigos a ser encontrados por el jugador en los diversos momentos del juego y algunas características que lo hagan memorables o diferenciales.

Indicar estructuradamente como es que la dificultad crece en estos obstáculos y como se relacionan con su entorno. Si se trata de jefes o retos de final de nivel, especificar ambiente, efectos y si es posible como es que debe superarlos. Lo mas importante es como se premia al jugador al superar los retos.

Sección 10 - Cinemáticas, Material adicional, "Come Back Strategy"

Detallar la forma estética en que se presentarán las cinemáticas (de haberlas), el objetivo de ellas, y una breve descripción de su contenido. Indicar cuando es que aparecen. Son parte de material adicional que va siendo develado? Como debe hacer el jugador para desbloquear material extra? Cual es el incentivo para hacerlo? Cual es el incentivo para volver a jugar? Pensar en el videojuego como un lugar, y no como un objeto.

Adicionalmente se puede especificar los recursos a explotar / expandir en siguientes actualizaciones del juego.

Sección 11 - Foda y análisis de la competencia

Realizar un análisis F.O.D.A. completo (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas) del mercado especificando la competencia, y sus ventajas frente a las del videojuego propuesto. Indicar ademas de qué manera se superará dichas amenazas.

Presentación del documento

El EHC puede estar acompañado de “concept art” (arte conceptual en 2 dimensiones, incluso a veces es realizado a mano y luego digitalizado) que ilustre al lector sobre la actitud y estética del personaje principal o de los retos y enemigos.

Si es posible darle un matiz gráfico al documento, es mejor dejar visible cuales son las emociones que el juego intenta evocar.

Información de contacto

Por cualquier duda o detalle requerido, comunicarse conmigo para proponerlo:

Guillermo Averbuj

Ludotecario

Game Designer & Consultor en producción

guille@averbuj.vg