

Ejemplo de Game Design Document versión E.H.C. (Extended High Concept) Versión 2 (basado en M.D.A.)



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 - De que trata el juego?

Un pequeño speech explicativo sobre lo que el juego tiene para ofrecer. Debe incluir un preview general del resto del documento incluyendo roles que el jugador adoptará, un resumen de la historia de base y las principales características del juego. Debe ser breve pero muy explicativo. Debe poder ser utilizado como “elevator speech”.

Es recomendable incluir un mockup general del juego en pleno funcionamiento.

Sección 3 - Mecánicas (M.D.A.)

En esta sección se desarrolla no muy profundamente (lo suficiente para comprender generalmente) cada mecánica del juego desde el punto de vista de la interacción del jugador. Cada posibilidad de interacción debe ser analizada y explicada brevemente dejando entender su funcionamiento general. Las mecánicas (en esta escuela de diseño) son básicamente lo que el jugador puede hacer (físicamente) para que el juego evolucione en su favor (ejemplo: moverse, saltar, mover piezas, hacer click en gráficos en la pantalla...). No solo debe explicarse que botón hay que presionar, sino el contexto, y si es importante el resultado dentro del juego (ejemplo: si presionamos la secuencia “atras → abajo → adelante + piña alta” = lanzamiento de bola de fuego).

El resultado de la lectura de este apartado es la comprensión completa de las opciones estratégicas y de acción del jugador.

Es recomendable incluir un mockup general del juego con la mecánica en pleno funcionamiento.

Es recomendable incluir un esquema de controles explicado brevemente.

Sección 4 - Dinámicas (M.D.A.)

Las dinámicas se dividen en 2 grandes grupos de conceptos representados. Por un lado hay diseñadores a los que les sirve describir las reglas del juego, como que Mario debe tocar a un enemigo desde arriba para vencerlo y debe tocarlo de costado para ser vencido. Se entiende entonces como esta sección debería incluir: condiciones de victoria, condiciones de fracaso, sistemas automáticos de juego, reglas y respuestas del juego a los estímulos del jugador y este tipo de textos.

Es recomendable incluir mockups de las dinámicas de juego en pleno funcionamiento.

Por otro lado hay un grupo de diseñadores quizás un poco más analíticos pero no tan pragmáticos que al escribir sobre las dinámicas hablan de los comportamientos surgidos en los jugadores (dentro del campo de juego) a partir de las mecánicas. Un ejemplo son los gestos “secretos” realizados entre los jugadores del “Truco”. Estos no son parte de las reglas, y nunca lo fueron, sin embargo son reglas tácitas o surgidas de la misma práctica de juego ya sea por picardía, porque el juego lo permite, por convención social, o porque el juego lo necesita para ser mas interesante.

Esta forma de comprender a las dinámicas, a mi entender, no es tan útil ya que la mayoría de las mismas surgen luego de una importante cantidad de playtesting. La primera definición permite un trabajo mas efectivo, cuando la segunda permite un análisis mas profundo del juego ya en su estado funcional.

Es recomendable dedicarle una buena cantidad de tiempo a las dinámicas y mecánicas del juego ya que componen la propuesta inicial sobre la que se desarrollará el prototipo o el primer jugable, sobre los que se debe iterar de encontrarse un error de diseño.

Sección 5 - Desarrollo Estético (M.D.A.)

A diferencia de otras industrias del entretenimiento, un juego no tiene la necesidad imperiosa de ser bello.

Es importante comprender lo siguiente. Un videojuego tan hermoso como aburrido, es rápidamente adquirido por los jugadores pero posee una vida útil bastante corta tanto en las mentes de los jugadores como en el mercado. Esto afecta a la imagen de la empresa que lo esta desarrollando. Sin embargo un juego entretenido (en cualquiera de sus formas) que no es tan agraciado estéticamente, tiene de todos modos grandes chances de llegar al éxito (comercial, comunicacional, y otros).

Esto no quita responsabilidad a los desarrolladores de componer productos atractivos a la vista tanto como en su experiencia de juego. Esta claro que la estética visual suma puntos en el momento de elegir que producto adquirir.

Así es que éste apartado tiene 2 objetivo principales. Por un lado la descripción de la estética visual del juego, y por otro el objetivo emocional. Esto significa que no solo se describirá la temática del juego (zombies, conejos, ninjas, cubos...) sino que se debe establecer un objetivo hacia a donde se quiere llevar al jugador emocional y sensorialmente (amor, odio, terror, relax, confianza, venganza...).

Dados estos objetivos, es que se debe incluir sinopsis de la historia, background y motivación de los personajes. Pero lo mas importante es lograr una cohesión lógica entre lo narrativo y la jugabilidad.

De este último análisis es que con frecuencia se establece una fuerte iteración en el diseño de la jugabilidad puesto que con gran frecuencia surgen mecánicas y dinámicas como resultado de la adaptación del juego a la historia, los personajes y el entorno fantástico.

En este apartado se recomienda describir el crecimiento del personaje (en todo sentido).

[Storyboard resumido]

Adicionalmente en esta sección se puede incluir una versión del storyboard que acompañe la sinópsis o bien que grafique rápidamente la técnica y composición a utilizar en las cinemáticas del juego.

[Análisis emocional]

Dado que existe una variedad fuerte de tipos de jugadores, se hace necesario analizar y explicar, como es que se apunta (y con que medios) a los intereses del target objetivo. Esto se realiza con una importante cantidad de esfuerzo relacionando las dinámicas, los rewards (premios al éxito), y los comportamientos esperados del jugador.

Sección 6 - Flujo general del juego (incluye menues e iteración de patrones de jugabilidad)

En esta versión del documento EHC, es muy útil describir la estructura general de navegación de los menús (sin detallar pequeñeces como los popups de notificaciones, o confirmaciones) y por otro lado detallar los patrones de jugabilidad que el jugador debe iterar para avanzar en el juego.

Es poco común encontrar videojuegos que no posean patrones de juego que se repitan. Se denominan patrones a la seguidilla de acciones a realizar por el jugador. En un juego de mesa se puede entender como patrones de jugabilidad al orden de las etapas (stages en ingles) que ordenan el juego.

Para simplificar este análisis los diseñadores suelen indicar con ejemplos en una serie de puntos, como sería un extracto de una sesión de juego.

Sección 7 - Camaras y efectos visuales

El diseñador debe dar una descripción clara del aspecto que pretende comunicar el juego y para ello se desarrolla un texto que explique los comportamientos de las camaras, incluyendo el punto de vista, y los efectos siempre y cuando sean importantes para lograr los objetivos estéticos. En caso de apartarse de la descripción general del género al que pertenece, debe estar justificado aunque sea brevemente.

Sección 8 - Estética - Investigación & Relevamiento gráfico (Propuesta)

Como si fuera la extensión de la sección 5, este apartado del documento se destina con frecuencia a capturar brevemente el resultado de la investigación gráfica. Como resultado de la misma se escriben textos y citas descriptivas, o directamente se incluyen recortes fotográficos de productos, personajes o lugares que inspiren mejor a los artistas conceptuales.

Esta sección es altamente pasible de modificaciones e iteraciones ya que se trata solo de una propuesta que debe ser atendida, dialogada o rechazada entre varios miembros del equipo.

Sección 9 - Monetización y economía interna

Existe una gran cantidad de formas de hacer dinero con un videojuego, y a diferencia de lo que muchos piensan, esto influye fuertemente en el diseño del juego mismo. Así es que se nota fácilmente cuando un sistema de monetización es implementado de forma posterior al desarrollo del producto.

De ser posible, ésta sección debe explicar de forma sintética como es que funciona la economía interna del juego y como afecta al bolsillo del jugador (por ende el bolsillo del desarrollador).

Incluso es provechoso describir esta sección si el método aparenta ser básico y común. Se hace mucho mas necesario al desarrollar juegos que son gratuitos de ser jugados y dependen de las acciones del jugador dentro del sistema de juego, para realizar cobros. En estos casos, donde el producto debe vender virtualmente los subproductos es cuando mas importancia adquiere y cuando mas afecta a la jugabilidad. No es lo mismo un juego donde para poder seguir entreteniéndose se debe invertir dinero real, que aquel que cobra por cambios estéticos, o incluso funcionales.

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