

Game Concept

Nombre del juego (logo)

Slogan

Copyright ©2016 por *autor o compañía*

Escrito por *autor*

Versión # 1.00

Fecha

CONFIDENCIAL. PROHIBIDA SU DIFUSIÓN. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

[artwork]

DESCRIPCIÓN

Idea general del juego. De qué se trata, en dos o tres líneas de texto (muy breve). Lo que dirías rápido si alguien te lo pregunta. Debe contener género aproximado (juego de rol, carreras, aventuras, acción, etc.), y decir si es 2D, 3D (VR, RA), y tipo de vista (lateral, isométrica, cenital, primera persona, tercera persona).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

- Virtudes centrales en los que se apoya el diseño.
- Lista punto por punto de 3-5 oraciones por ítem.
- Debe quedar claro cómo funciona el gameplay.

ARGUMENTOS ÚNICOS DE VENTA

Unique Selling Proposition. Mencionar el o los elementos especiales del juego que lo diferencian del resto, tanto del pasado como del presente y en el futuro al momento de ser lanzado. *Si no se tiene un USP, el diseño es débil.*

PÚBLICO OBJETIVO

Segmento de público, por rango de edades y poder adquisitivo al que se orientan los elementos visuales y de jugabilidad.

FORMA DE MONETIZACIÓN

Premium o Freemium. De qué manera el juego genera ingresos, por ejemplo, a través de su tienda interna. Qué ítems vende (por lo general, relacionados al ahorro de tiempo del jugador).

ATENCIÓN: Este documento inicial del proyecto debe tener un máximo de cuatro páginas, contando la carátula. Su objetivo es *vender* el proyecto (a inversores, concursos, programas de mecenazgo, colegas del equipo, prensa especializada). Además, se utiliza como base del *pitch* de ventas.

Debería incluir algo de arte para mostrar el estilo visual que se intenta transmitir con el juego. Si es posible, debería incluir el logotipo del juego. Si es posible, un trailer de gameplay (incluso simulado).

ESTE DOCUMENTO SE FACILITA COMO MODELO SUGERIDO, PERO DE NINGUNA MANERA SIGNIFICA QUE DEBA SER DESARROLLADO TAL CUAL. El propósito del *High Concept* es proponer con claridad el proyecto. Debe ser hecho pensando en el tipo de inversionista y adaptado para un fin específico.

Debe evitarse relatar la «historia» del juego, incluso tratándose de una aventura gráfica o similar. Se puede incluir una muy breve sinopsis, pero no más. El foco es la viabilidad del proyecto (y en general su potencial para generar ingresos).

PERSPECTIVA GENERAL *(Cada ítem tan breve como fuere posible.)*

OBJETIVOS DE CORTO, MEDIO Y LARGO PLAZO

Se puede mencionar qué actividades realiza el jugador cuando juega una partida (corto plazo), qué acumula (mediano plazo) y cuál es el desafío terminal (largo plazo).

SOCIAL MEDIA

Si el juego tiene extensión hacia las redes sociales, formas de difusión de contenidos, logros, medallas, puntos, premios, viralidad.

COMPETENCIA

Nombrar (con el título exacto y su *publisher*) los juegos similares con los que competirá tu producto al momento de ser lanzado.

LICENCIA

En caso de utilizar una. Se debe estimar un costo aproximado. Si se trata de una creación propia, puede ser algo como: «...es una nueva propiedad intelectual protegida por la ley argentina ante la Dirección Nacional del Derecho de Autor. La marca se encuentra registrada ante el Instituto Nacional de la Propiedad Industrial.»

METAS DE DISEÑO

Explicar brevemente qué se espera lograr con este juego, en materia de jugabilidad, gráfica o tecnología. Es lo que motiva al equipo de desarrollo. Es lo que pretende el cliente que encarga el juego. Es la respuesta emocional que se persigue en el jugador.

POSIBILIDADES DE EXPANSIÓN

Mencionar de qué formas el juego podrá extenderse, por ejemplo, por medio de una secuela, o de un producto relacionado. Si el juego es parte de un universo narrativo transmedia, explicarlo muy brevemente.

DATOS DE CONTACTO

Nombre del estudio o desarrollador, forma de contacto: website, redes sociales, etc.

Game Design Latinoamérica
Av. del Fuerte del Mar 2346, piso 51, habitáculo A
CP 20000 Isla de Nueva Mompracem, Mare Imbrium
blahblah@gamedesignla.com
Twitter: @GameDesignLA
www.gamedesignla.com
Tel. +54 911 3232 0000

ANEXOS

- Calendarización
- Presupuesto
- Demo / prototipo / gameplay trailer