

## High Concept for Flow

O modelo High Concept for Flow consiste em uma forma resumida de organização das ideias de um jogo, sendo especialmente utilizado nas fases iniciais do projeto. Ele auxilia o aluno ou desenvolvedor a definir rapidamente o conceito central do jogo, refletir sobre o engajamento do jogador (conhecido como flow), visualizar as tarefas necessárias para a produção e servir como base para a elaboração do GDD (Game Design Document) completo.

Pode-se considerar o High Concept for Flow como uma versão compacta do GDD, com foco no núcleo do jogo — ou seja, na essência da experiência que se deseja oferecer ao jogador.

Utilizar esse modelo é importante porque força o criador do jogo a responder perguntas fundamentais, evitando que o projeto fique confuso ou sem direção. Assim, o modelo funciona como uma ferramenta visual, simples e direta, para estruturar ideias de maneira clara antes do início do desenvolvimento prático.

O livro “Jogos Digitais” apresenta, em seu Apêndice C, a estrutura do High Concept for Flow com os seguintes campos essenciais:

- **Missão do jogo:** Qual é o propósito do jogo? O que o jogador precisa fazer?
- **Público-alvo:** Para quem é esse jogo? Qual a faixa etária, o contexto escolar, o perfil de interesse?
- **Ideia central:** Qual é a mecânica ou proposta única do jogo?
- **Recursos utilizados:** Quais são os elementos técnicos e de conteúdo empregados no jogo?
- **Número de tarefas previstas:** Quantas atividades (como programação, design, som etc.) serão necessárias para concluir o projeto?
- **Estilo de diversão (Flow):** Que tipo de desafio o jogo oferece? O jogo consegue manter o jogador engajado?
- **Rejogabilidade:** O jogador terá vontade de jogar novamente? Por que isso é possível?

A seguir, apresenta-se a explicação de cada um desses campos:

### Missão do jogo

Refere-se ao objetivo central da experiência. Exemplo: “Fazer o jogador resolver enigmas para escapar de uma torre em dez rodadas.”

### Público-alvo

Define o perfil dos jogadores. Deve-se considerar se o jogo é voltado para crianças, adolescentes ou adultos; se o público é casual ou especializado; e se é necessário conhecimento prévio. Exemplo: “Crianças de 9 a 12 anos, em ambiente escolar.”

### Ideia central

É o elemento que torna o jogo único. Pode envolver a mecânica principal, uma combinação incomum de ideias ou mesmo um estilo visual distinto. Exemplo: “Usar a soma de dois dados como base para decisões estratégicas de subida.”

**Recursos utilizados**

Lista os elementos empregados na produção, como o motor gráfico utilizado (por exemplo, Godot), os tipos de cenas (menu, jogo, final), sprites, sons, textos, entre outros. Exemplo: “Tela única, dois dados digitais, HUD simples, sistema de rodadas.”

**Número de tarefas previstas**

Descreve as etapas de desenvolvimento que precisarão ser realizadas. Exemplo: “Seis tarefas principais: criação da tela inicial, HUD, sistema de dados, lógica de decisão, contador de rodadas e cenas de vitória ou derrota.”

**Estilo de diversão (Flow)**

Refere-se ao tipo de envolvimento mental que o jogo proporciona. Pode envolver estratégia, agilidade, raciocínio, memória, entre outros elementos. Exemplo: “Decisão sob pressão com base na chance e na estratégia, mantendo o jogador engajado nas escolhas.”

**Rejogabilidade**

Corresponde à capacidade do jogo de motivar novas partidas. O projeto deve prever variações entre partidas, desafios diferentes, rankings ou tomadas de decisões alternativas. Exemplo: “A combinação aleatória dos dados muda a experiência a cada vez. Possibilidade de competir com colegas.”

**Conclusão**

O modelo High Concept for Flow funciona como um resumo estratégico do jogo, servindo tanto como roteiro para o desenvolvimento quanto como ferramenta de apresentação para professores, colegas ou possíveis colaboradores.