

Apêndice C. High Concept for Flow

Tabela 3. Folha 'Game Design' da planilha do High Concepto of Flow

Fonte: próprio autor.

Game Design					
Equipe: Luiz Fernando Reinoso (Programador e Designer), Geraldo Pereira Junior (Audio Engineer),			Data: 23/01/2014		Jogo:
Plataforma	Conceito	Jogabilidade	Fluxo	Controle	Interface
Meio em que o jogo irá funcionar. Ex: Android, PC, MAC, etc.	Descrição do High Concept do game como um todo. Descrevendo de fato a experiência do jogador.	Descreve com o o jogador irá interagir com o mundo criado. Com o ele irá lidar com o mesmo. Sua mecânica.	Seria com o o jogador irá do início ao fim do game. Como ele evolui? Para onde ele vai? Qual caminho o jogo segue?	Principais comandos e organização mecânica dos controladores.	Descrição da HUD e distribuição de ícones e controladores. São as informações na Tela, bem com os próprios personagens.
HTML, LINUX, MAC, WINDOWS	Ultrapassar obstáculos e resolver problemas com apenas algumas habilidades em mãos e com isso chegar ao objetivo do jogo.	Usará um personagem por vez selecionando através de comandos específicos e irá vencer os obstáculos usando as habilidades de cada um, particularmente.	O jogo trabalha com o crescimento de aparição dos diferentes obstáculos e progressão de recorrência dos mesmos ao decorrer do jogo. O ambiente que os personagens percorrerão serão: Casa, Jardim, Estrada, Desfiladeiro, Floresta, Vilarejo e, por fim, hospital; sendo que a ordem de fluxo do jogo segue essa mesma respectivamente.	Usará as setas dos direcionais pra mover os personagens; e com comandos X e Y selecionará qual personagem deseja mover; com Z irá usar a habilidade específica do personagem selecionado	
História	Principais NPC's	Personagens	Ambiente/Universo	Motivação	Elementos
Conte a história do jogo.	Serão os vilões, NPC's, inimigos...	Os personagens ou elementos principais do jogo.	O universo em que o jogador será imerso.	Porque os jogadores irão jogar e o que afeta no desenvolvimento?	Aspectos geográficos, demográficos e psicológicos, entre outros.
Aeron é um pai que se acidentou dentro de casa e precisa de cuidados médicos urgentemente, para isso ele conta apenas com seus dois filhos pequenos que, com suas habilidades e com a coordenação de seu pai, irão ajudá-lo a chegar ao hospital do vilarejo mais próximo, o vilarejo Oak Canyon.	Obstáculos como: penhascos, monstros imaginários, locais estreitos e coisas caindo como galhos grandes e fincos soltos em estalactites.	Aeron (Pai) - "Coronelheiro" Moshe (Filho) - Rápido, habilidoso e com lanterna Emy (Filha) - Forte e com corda	Uma casa afastada do vilarejo onde, para chegar até o vilarejo, precisa-se passar por diferentes ambientes. O jogo acontece no período noturno, sendo isso um problema a mais pois tudo fica escuro	Pelo desafio de se vencer obstáculos.	
Gêneros	Classificação etária	Áudio	Anotações	Observações	Conclusão
O jogo pode ter uma soma de gêneros ou criar um novo.	Não obrigatório. Mas é recomendado pensar nesta questão.	Descrição de tipo de músicas e sons.	Anotações de grupo.	Observações a serem pautadas.	Conclusão do projeto.
Arcade					
Após completar vá ao Feature Set!	Vale lembrar que este documento é atualizado constantemente.				By Luiz Fernando Reinoso