

## The 'Game High Concept' by Johnny Takumi

<http://thelegendofjohnny.com/tutorials/high-concept>

### Objetivo

(Quase) ninguém gosta de documentar “coisas”. Contudo, (algumas vezes em alguns contextos), existem razões porque você deveria documentar seu trabalho, em algumas áreas. Não tenha dúvida sobre isto: documentação, embora não seja mandatória, traz muitas vantagens no projeto de um jogo.

Uma razão para existir documentação é para comunicar. Durante todo o processo de projeto de um jogo (e desenvolvimento e teste), será necessária uma equipe comunicar o projeto para outras (por exemplo, os projetistas de nível precisarão comunicar-se com os projetistas de artes). Um documento pode também ser usado para dar uma breve descrição (uma idéia de um jogo) para um produtor.

Pessoalmente, eu uso o documento como uma forma de tornar idéias vagas em uma especificação precisa. Durante o projeto de jogo, é normal ter um conjunto de opções sobre como fazer o jogo com diferentes formas de fazer algo, e múltiplos elementos que podem ser incluídos. Diferentes documentos trabalham como milestones representando as decisões que foram feitas durante o processo de projeto.

Também, os conteúdos de um documento podem ser usados para testar sua idéia (apresentando-a a um grupo de amigos, por exemplo, ou usando outro método), permitindo-o evoluir rapidamente. Neste sentido, diferentes tipos de documento com diferentes versões de um tipo de trabalho como uma história do processo.

Neste tutorial, eu vou descrever um tipo de documento chamado de **High Concept**, usando seu formato para dar uma ideia do jogo gerada em um tutorial anterior. Eu também vou introduzir um método para avaliar a idéia de um jogo em um estágio bem inicial, permitindo filtrar boas idéias, descartar ideias ruins ou colocar uma boa idéia que não está sendo bem pensada de volta aos trilhos.

Ao final deste tutorial, você verá como nossa idéia inicial, gerada em 5 minutos, está crescendo e transformando-se em uma possibilidade mais séria de um jogo receber investimento.

## Keywords

Game Design, Game Document, High Concept, Evaluating Ideas, Communicating Ideas, Decision Making, Hooks.

## The High Concept

Diferentes autores, como Ernest Adams e Andrew Rollings ([http://www.designersnotebook.com/Books/On\\_Game\\_Design/on\\_game\\_design.htm](http://www.designersnotebook.com/Books/On_Game_Design/on_game_design.htm)) afirmam que o principal uso do documento de High Concept é funcionar como um resumo, introduzindo as ideias chave do jogo em poucas e rápidas páginas e permitindo a você conversar com um produtor e/ou um publisher. Contudo, Ernest também afirma que o documento pode ser usado para manter um registro das suas idéias (<http://www.csc.kth.se/utbildning/kth/kurser/DH2640/grip08/HighConceptTemplate-Inl4.pdf>).

O documento **The high Concept** deve ter entre 2 e 4 páginas e não deve demandar mais do que 10 minutos para ler. Mesmo se você não está escrevendo este documento para introduzir sua ideia para algum produtor, é importante que ele não tenha mais do que 4 páginas intencionalmente focando nas ideias principais e deixando a definição do jogo mais vaga para posteriores mudanças.

O documento também deve ter uma página de título e deve iniciar com o título do jogo e o nome do autor seguido pelo texto.

A seguir eu vou listar as diferentes seções do documento com uma breve explicação sobre o seu conteúdo:

1. **High Concept Statement:** colocado após o título e o seu nome, esta seção possui uma afirmação de 2 linhas fornecendo a ideia principal do jogo. A frase deve ser compreensível e é uma forma de obter a atenção do leitor. Há casos em que é improvável que você consiga escrever em 2 linhas (descreva o Pacman em 2 linhas!), mas este deve ser um objetivo a ser perseguido.
2. **Features:** ocupando o restante da primeira página, esta seção caracteriza-se por ser uma lista itemizada de features com não mais do que 2 ou 3 sentenças para cada idéia. Neste lista você deve descrever a aparência do jogo permitindo ao leitor construir uma idéia mental do seu jogo. Geralmente cerca de 10 itens é suficiente para atingir este objetivo. De ênfase para aquelas facilidades que

você pensa que são mais engraçadas/curiosas/inovativas ou importantes.

3. **Overview:** aqui é quando você resume as considerações chave para a comercialização do jogo, incluindo alguns dos seguintes itens:

- **Player Motivation.** Um resumo indicando a meta que o jogador deve atingir. Isto define qual tipo de jogador irá jogar o jogo: alguém que deseja competir, resolver enigmas, explorar o mundo ou qualquer outra coisa;
- **Genero (Genre).** Indica o gênero do jogo ou se é um mix de gêneros;
- **License.** Se o seu jogo é propriedade licenciada (como um jogo Batman) voce deve indicar descrevendo brevemente e indicando seu apelo. Mas vamos ser honestos.... Voce provavelmente não terá recursos para custear os direitos de licença!
- **Público-alvo(Target Customer).** Descreve quem irá comprar o jogo. Descreve a idade, o sexo, a raça, o tipo de jogador e outros aspectos que forem importantes. Também indica que outros tipos de jogos ele gosta de jogar;
- **Competition.** Indica os jogos do Mercado que são concorrentes e porque o seu é melhor ou ao menos diferente;
- **Unique selling points.** O que diferencia seu jogo dos demais tornando-o novo ou melhor ou impressionante;
- **Target hardware.** Indica a plataforma onde o jogo será jogado e se ela precisa de acessórios especiais. Note: você pode usar este documento para um jogo de tabuleiro ou não ter certeza de qual a plataforma será utilizada;
- **Metas de projeto(Design goals).** Aqui você define seus objetivos para o jogo como uma experiência. Não seja minimalista do tipo que afirma que seu jogo será “legal”. Defina mais claramente COMO ele será legal supostamente conseguindo tiradas de humor, tensão e suspense. Para cada item, defina brevemente como o jogo vai atingir aquela meta;

4. **Outros detalhes (Further Details):** na ultima seção você pode adicionar material que você pensa que o leitor gostaria de ler como notas sobre os personagens, artes, musica ou qualquer outra coisa que você pense ser interessante. Pessoalmente eu penso isto como sendo um apêndice de um livro – pode ser útil incluir, mas não é necessário.

Antes de introduzir o meu documento de High Concept do jogo “Downhill Royalty” eu devo afirmar que se você está fazendo este documento para seus olhos somente, não acontece nada se você não respeitar todas as regras. Contudo, se você pretende apresentar para alguém, você deve utilizá-lo como um modelo.

## Downhill Royalty's High Concept

### Downhill Royalty

by João Camilo

#### High Concept

O que aconteceria se MacGyver e Rapunzel tivessem uma filha e ela precisasse escapar da mais alta torre de um castelo utilizando somente papel higiênico e um laço e alguém tivesse feito um jogo sobre isto? Bem, este é o jogo! O que? Não, voce é estúpido!

#### Features

- Controle a princesa através de uma visão lateral 2D do castelo, usando o ambiente, papel higiênico, um laço e outros objetos que você pode encontrar no caminho para escapar de uma bruxa malvada que é sua madrastra. Mas lembre-se, se você cair, não haverá um final feliz!!
- Um projeto colorido em estilo *cartoon* (gibi) mas com alguns toques que vão deixar o jogo único, engraçado e maluco. É como os clássicos filmes de princesa da Disney movidos com LSD!
- O laço permanece com você, mas você só pode segurá-lo por um tempo. O papel higiênico é limitado, e pode ser usado em diferentes formas de dobrar as quais definem o peso que ele pode segurar. Use-o com sabedoria pois quanto mais você o dobra, mais rápido ele acaba!
- Três princesas a escolher, três diferentes massas corporais, três níveis de dificuldade. Quanto mais pesada a princesa mais difícil é o jogo!
- Várias jogadas de humor em níveis “décor”, com referências pop culturais (algumas homenageando jogos de videogame): a princesa dirige-se a uma parte do castelo com a aparência de um dos níveis do jogo Sonic The Hedgehog e o personagem Dizzy passa correndo por ela, bate em uma janela e diz: “Stupid boy. No home.” E vai embora...;
- **Diferentes formas de vencer um nível de acordo com a princesa que você escolhe e os recursos que você possui.** Você vai precisar saber

gerenciar o uso dos recursos usando criatividade e após vencer, a estratégia será diferente na próxima rodada

- Muitos níveis com diferentes desafios mas de curta duração fazem o jogo ser jogável por pequenos períodos ou por grandes períodos sem ser repetitivo;
- Controles simples tornam o jogo jogável **por qualquer pessoa** sem a necessidade de gastar muito tempo treinando;
- Um Sistema de pontuação (*scoring system*), associado com realizações (imagens e sons) dão ao jogador uma motivação adicional e **algo para trocar com os amigos**.

### **Motivação do jogador (Player Motivation)**

O jogador conduz a princesa escolhida através do castelo, tentando escapar sem cair e morrer. A princesa pula de plataforma em plataforma e usa o laço e os nós feitos com papel higiênico além de outros objetos que ela consegue pegar pelo caminho. O jogador deve escolher como, onde e quando usar o papel higiênico evitando utilizar todo ele. Cada nível dá pontos ao jogador os quais podem ser usados para destravar alguns recursos extras.

### **Genero (Genre)**

Um jogo de enigma que acontece em uma plataforma 2D e tem alguns desafios de gerenciamento de recursos

### **Público Alvo(Target Customer)**

Um jogador casual que não tem muito tempo para jogar, que gosta de jogos onde ele precisa usar o cérebro e não somente os dedos.

### **Concorrência (Competition)**

Jogos de enigma disponíveis nas lojas de smartphones (*smartphones' stores*).

## **Características únicas (Unique Selling Points)**

- A aparência de um gibi e um humor sem sentido;
- Os diferentes modos de resolver cada nível;
- A forma como o jogador deve gerenciar os recursos para encerrar cada nível;
- O fato de que uma decisão em determinado ponto define a dificuldade do restante do nível.

## **Target hardware**

*Smartphones e tablets com Android ou iOS.*

## **Metas de projeto (Design Goals)**

*Engraçado:* Começando com uma premissa estúpida que um papel higiênico pode ser usado como corda e construindo um ambiente sem sentido, com elementos não realísticos e engraçados e referências pop o jogo pretende fazer o jogador rir.

*Duravel:* com três níveis de dificuldade e diferentes formas de passar um nível, existem muitas formas de jogar novamente o jogo sem repetir um caminho. Há também itens colecionáveis que o jogador pode usar para destravar recursos no novo nível.

*“Mobile”:* um jogo para ser jogado em movimento sempre que o jogador tiver 5 minutos com níveis curtos e capaz de salvar o andamento para continuar depois.

*Social:* as conquistas devem ser algo que o jogador queira compartilhar com as principais redes sociais permitindo que ele se vanglorie das conquistas realizadas.

### Observações:

Como você pode ver, a idéia inicial cresceu um pouco a medida em que o documento foi sendo escrito. Agora eu tenho uma primeira idéia de como o jogo será jogado, como ele se parecerá e algumas das características que vão conquistar os jogadores.

É importante ter em mente que as idéias são mutáveis. Nós podemos, a qualquer momento (preferencialmente mais cedo possível) descartar idéias que, não interessa quão interessantes sejam, são prejudiciais ao jogo como um todo. Mas por enquanto, eu tenho uma imagem do meu jogo!



