



HW#1 - high level concept document 조사 (정리)

📅 날짜	@2022년 4월 1일
🏷 태그	자료조사

▼ (1) 강의자료 - Street Football—2 on 2!

<https://www.csc.kth.se/utbildning/kth/kurser/DH2640/grip08/HighConceptTemplate-Inl4.pdf>

✓ 초록 글씨는 각 항목별 실제 high level concept document 내용입니다.

▼ Player motivation

what the player is trying to accomplish in the game — role and goal.

ex) a desire to compete, to solve puzzles, to explore, or whatever.

Players pick teams and try to win a 20-minute game of street football. In tournament mode, two-player teams made up of all available players compete for the championship.

▼ Genre

Indicate the genre of the game, or if it is a mix of genres, indicate that.

Sports arcade action with strong fighting-game overtones.

▼ License

게임에 라이선스된 자산을 이용하려는 경우 작성한다.

해당 없음

▼ Target customer

What kind of person will buy this game? If age or sex is relevant, indicate that; more important, tell what other kinds of games they like to play.

Sports arcade players looking for something new.

▼ Competition

유사한 게임이 벌써 시중에 있는지? 그런 경우 다음 목록을 작성.

시중의 게임 이름이 무엇인지, 이 게임과 그들과 어떻게 다르고, 어떤 점이 더 나은지. (이 섹션은 꼭 필요한 것은 아님)

None

▼ Unique selling points

What's new in this game? How will it stand out from what has gone before? 이 게임의 새로운 점은? 지금까지의 것과 어떻게 구별됨?

- Fighting moves in a sports game
- Fighter-type personalities in a sports game
- Comedy in a sports game
- Team selection process

▼ Target hardware

어떤 기계에 적용되는지. 특정 하드웨어/액세서리 필요성 여부

Sega Genesis or Super Nintendo

▼ Design goals

게임에서 체험할 수 있는 목표를 열거한다. 단순히 "fun"보다는 더욱 자세하게 설명한다.

ex) pulse-pounding excitement? Tension and suspense? Strategic challenge? Humor? A heartwarming story? The ability to construct or create something of the player's own?

각 항목에 대해 게임이 어떻게 목표를 달성할 것인지 나타낸다.

- Simple: Very simple play-calling combined with fighting-game controls makes this an easy game to learn and play.
- Hot: Fast, arcade-style action. No timeouts, no players running on and off the field, no stats or halftime summaries: just raw football.
- Deep: Because teams are made up of pairs of different individuals, lots of possible teams are available. It takes a while to find the best pairings, not to mention playing your way to the top of the championship tree.

▼ (2) Design Documentation - Part 2: The High Concept Document

Design Documentation - Part 2: The High Concept Document - Fleshing Out a Game Design | Coursera

Loading... This Course Video Transcript If you love games and want to learn how to make them, then this course is your fourth step down that path. In this course you will learn the fundamentals of game design, including an understanding of game idea generation, design documentation, the business side of games, and social issues in

<https://www.coursera.org/lecture/game-design-and-development-4/design-documentation-part-2-the-high-concept-document-fosSB>

HIGH CONCEPT DOCUMENT

- Communicate game idea
- "Pitch" document
- Resume for the game

- game title(maybe a working title), team name
- the target audience, the gamer type, the target platforms, the genre, the number of players, single or multiplayer, and the projected release date

▼ concept image, a description of that space

컨셉 이미지는 커스텀 스케치, 그림 또는 다른 게임 및 미디어의 이미지 매쉬업일 수 있습니다. 다른 게임의 이미지를 선택하고 오려 붙일 수 있습니다.

▼ Elevator Pitch (High Concept Statement)

- Who is the player? (target audience and player type)
- What is the soul or essence of the game? (why should this game be created? sell the vision of the game)
- What does the player do?
 - What are the core mechanics?

▼ (3) High concept document slide 예시


High concept document

This is my high concept document made for a school assignment.

 https://issuu.com/jobpoels/docs/high_concept_document



▼ (4) Guide to writing a game design document 中 'High Concept Document'

 https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/101088/Haltsonen_Jukka.pdf?sequence=1&isAllowed=y

▼ High Concept Statement

게임의 내용을 단 몇 문장으로 설명합니다.

유사한 아이디어를 활용하는 다른 미디어에 대한 참조를 사용할 수 있습니다.

▼ Player role

게임에서 플레이어의 역할에 대한 설명입니다.

그 선수가 누군가 혹은 어떤 물건인 척 하는 건지? 역할이 여러 개인지? 플레이어의 역할이 게임 플레이를 정의하는 데 어떻게 도움이 되는지?

플레이어에게 아바타 캐릭터가 있다면 간략하게 설명해야 합니다.

▼ Gameplay

주요 게임 플레이 모드는 게임이 지원하는 모든 경쟁 모드(싱글 또는 멀티 플레이어, 경쟁 모드 또는 협동 모드)와 함께 이 섹션에서 설명해야 하는 모드입니다.

Adams (3) describes a gameplay mode as “a particular way of playing a game”, which consists of three elements: Perspective, interaction model and gameplay.

● Perspective 관점

Means of perceiving the game world. Defined by a camera looking at 2D or 3D space from a particular point of view.

게임 세계를 인식하는 수단입니다. 특정 시점에서 2D 또는 3D 공간을 바라보는 카메라에 의해 정의됩니다.

● Interaction model 상호작용 모델

Means of influencing the game world. The most common ones are the avatar-based model (used in most action games and platformers) and the omnipresent model (used in most board and war games).

게임 세계에 영향을 주는 수단. 가장 일반적인 것으로는 **아바타 기반 모델**(대부분의 액션 게임과 플랫폼 플레이어에서 사용됨)과 **만능 모델**(대부분의 보드 게임과 전쟁 게임에서 사용됨)가 있습니다.

● Gameplay

The challenges the player faces and the actions he/she can take to overcome those challenges.

플레이어가 직면한 도전과 이러한 도전을 극복하기 위해 취할 수 있는 행동.

▼ Genre

게임이 어떤 장르에 속하는지, 또는 게임이 여러 장르를 혼합한 경우, 게임이 속한 다른 장르의 특징을 포함하는 것은 무엇인지?

▼ Platform

On which machine(s) and operating system(s) will the game run on? This includes details of any special equipment needed/supported (e.g. a camera or VR glasses), and any licenses that the game will utilize. (1, p. 68.) Also, in case of a PC game, the system requirements or, an estimate of them, can be told.

어떤 머신과 운영체제에서 실행되는지? (필요/지원되는 특수 장비(카메라나 VR 안경 등)와 게임이 활용할 라이선스의 상세 정보가 포함됨)

▼ Target Audience

누가 게임을 하고 싶어 하겠는가? 이 게임의 플레이어들은 일반 플레이어들과 어떻게 다른가?

▼ Game World

게임 세계에 대한 간단한 설명. 게임 플레이가 이루어지는 환경의 모양과 느낌.

▼ Game Flow

게임 시작부터 종료까지의 대략적인 진행 상황.

- 레벨 또는 미션에 대한 몇 가지 아이디어가 포함되어야 함.
- 게임에 스토리가 있다면 줄거리의 개요가 있어야 함.

▼ Marketing

대부분의 게임은 상업용 제품이기 때문에, 특히 게임을 퍼블리셔에 제공하는 경우, 이 섹션에는 다음과 같은 포인트가 포함되어야 합니다. 게임의 잠재적인 경쟁상대, 게임을 시장에서 돋보이게 하는 독특한 판매 포인트(USPs), 마케팅 전략 및 가능한 판매 기회. 프리 투 플레이 게임의 경우 수익화 모델에 대한 설명이 필요합니다. 이 게임이 금전적인 이익을 목적으로 만들어진 것이 아니라면, 이 섹션에서는 그 이유를 설명해야 합니다.

▼ (5) 게임 개발 기획서 예시

http://it.sangji.ac.kr/~3D/ppt/3DGAME/Game_Planner.pdf

1. 게임의 주요 개요 및 배경

- a. 게임명
- b. 게임의 장르
- c. 게임의 소개
- d. 기획 의도
- e. 기대 효과
- f. 단계별 시나리오
- g. 주요 캐릭터 소개

- h. ※ 작성 요령 - 게임의 세계관, 스토리, 단계별 시나리오, 주요 캐릭터 소개 등 게임 개요를 간결 기술, 가능한 주요 캐릭터는 이미지 제시
- 2. **게임의 주요 컨셉 및 특징**
 - a. 주요 컨셉 및 특징
 - ※ 작성 요령 - 게임 내용에 있어 차별화 포인트 기재
 - b. 이용 조건
 - ※ 작성 요령 - 스마트폰 앱 용량, 필요한 메모리 등을 기재
- 3. **게임의 주요 대상 및 타겟**
 - a. 주요 대상 및 타겟 유저
 - ※ 작성 요령 - 구체적인 타겟 유저(성별, 기호, 연령층 등)를 기재
- 4. **게임의 주요 사양**
 - a. 장르
 - b. 스테이지 구성
 - c. 인터페이스 구조 및 기능
 - d. 규칙 및 진행방식 등
 - e. ※ 작성 요령
 - 게임 장르, 스테이지 구성, 인터페이스 구조 및 기능, 진행 방식 등을 기재
 - 인터페이스 부분은 이미지 제시 가능할 경우 기재바람
- 5. **게임의 진행 구성도**
 - a. ※ 작성 요령 - 게임 진행 과정 및 구성을 다이어그램 등을 활용하여 기재
- 6. **게임의 개발일정**
 - a. 기획, 개발, 검증 및 런칭 예정 일정
 - ※ 작성 요령 - 개발 일정에 있어 잠정적인 스케줄을 표로 정리하여 기재
- 7. 참고문헌 및 사이트
- 8. (스토리보드)