

## O que vamos fazer – Modelo de concept doc.

### The High Concept Document

Ernest W. Adams

- **High Concept Statement (ideia do jogo em duas linhas)**
- **Plot (resumo do jogo em um parágrafo, meia página).**
- **Features (características) – o jogo tem como funciona, quantos níveis, conceito visual, passe uma “imagem do jogo”.**

#### Overview

- **Player motivation.** O que o jogador irá realizar, seu papel e objetivo.
- **Genre.** (puzzle, casual, shooter, adventure)
- **License.** Forma comercial de venda.
- **Target customer.** Público Alvo.
- **Competition.** Jogos que tenham características semelhantes.
- **Unique selling points.** Diferenciais únicos do jogo.
- **Target hardware.** Plataformas, consoles.
- **Design goals.** Liste seus objetivos para o jogo como uma experiência. (emoções que o jogo desperta).

#### Further Details

- Detalhes Adicionais, falar sobre personagens e que for relevante, usar imagens e outras infos.