

# – CONCEPT DOC –

- 1 -

- *Documento de conceito* -

- - - -

Maurício B. Gehling

[mbg3dmind@gmail.com](mailto:mbg3dmind@gmail.com)

---

## – CONCEPT DOC –

### ***Documento de conceito (concept doc):***

Um documento de conceito expressa a idéia central do jogo.

É um documento com uma ou duas páginas que é necessariamente simples, para encorajar a criação de idéias. O público alvo desse documento é qualquer pessoa que você queira descrever seu jogo, mas especialmente aqueles responsáveis para contribuir com o próximo passo: uma proposta formal de um jogo.

Normalmente, os concept docs são apresentados a equipe interna do estúdio que está procurando por uma nova idéia de jogo. Esta equipe então irá discutir e dizer se a idéia tem mérito e (ou) pedir algumas mudanças. (ou ainda excluir completamente)

Um concept doc deve ter estas características:

- Introdução
- Informações complementares da introdução (opcional)
- Descrição
- Características principais
- Estilo (gênero – FPS, RTS, etc)
- Plataformas (PC, videogame, etc)
- Arte conceitual (opcional)

## – CONCEPT DOC –

### Introdução:

A introdução contém o que é provavelmente as mais importantes palavras em todo documento – estas palavras irão vender o documento para o leitor.

Em uma frase, tente descrever o jogo de uma forma excitante. Inclua o título, estilo, plataforma e qualquer outro detalhe que não pode esperar até a próxima frase.

Não esqueça de incluir o que irá tornar este jogo único em relação a outros do mesmo estilo. Ex:

*“Mech Warrior 7, é um jogo em primeira pessoa para PC que usa a consagrada engine do Quake III e coloca os jogadores no papel de um andróide espacial envolvido numa saga épica da guerra interestelar do século 37.”*

Quebrar a introdução entre várias frases é aceitável se melhorar a clareza da idéia.

Mas quanto maior a introdução, mais diluída a visão do jogo irá parecer.

---

## – CONCEPT DOC –

### **Informações complementares da introdução (opcional):**

Esta seção irá falar mais sobre elementos descritos na introdução, por isso é uma parte opcional.

Ela fica separada da seção inicial, pois se os leitores conhecem a informação, podem passar direto para o restante de documento.

Nesta parte você deverá falar sobre produtos licenciados que o jogo possa usar, como a engine, ou sobre influência de outros jogos já lançados do mesmo estilo.

Se você quiser usar alguma ferramenta ou código pronto no seu jogo, descreva aqui sobre estes elementos.

---

## – CONCEPT DOC –

### **Descrição:**

Em alguns parágrafos ou numa página, descreva o jogo para os leitores como se eles fossem os jogadores.

Use a perspectiva de segunda pessoa – você. Tente tornar esta parte uma narrativa excitante sobre o experiência do jogador.

Aborde todos os elementos mais importantes que definem o gameplay principal, descrevendo tudo que o jogador faz e vê.

Evite ser muito específico, como citar botões de comando, etc.

Mas também não seja muito vago.

Esta seção de descrição deve deixar evidente a qualidade de entretenimento e conteúdo do jogo.

---

## – CONCEPT DOC –

### Características principais:

Esta parte deve listar as principais características que farão seu jogo ser único em relação a outros semelhantes. E também será o ponto de partida para criar novas documentações ou definir implementações nos próximos níveis do projeto.

Esta lista será aquela que vai aparecer atrás da caixa do jogo final ou constar numa propaganda. Aproveite para colocar algumas informações extras como:

*“Mech Warrior 7 irá um passo à frente na qualidade da Inteligência Artificial que faz Half-Life o jogo do ano.”*

Determinar quantas características estarão na lista é um ato de balanço.

Muito pouco pode parecer sem graça, um jogo muito simples, enfraquecendo o projeto.

Por outro lado, preencher mais que uma página com itens pode assustar o leitor, demonstrando que o jogo é muito complexo e provavelmente não realizável, além de tirar a força das características mais importantes.

---

## – CONCEPT DOC –

### **Características principais:**

Tenha em mente que não há necessidade de listar coisas como “gráficos incríveis” ou “música excelente”, a não ser que você tiver certeza que estas características serão muito superiores que da concorrência.

Gráficos e músicas ótimas, ou coisas parecidas, são o objetivo de qualquer projeto.

Hoje em dia qualquer jogo necessita de gráficos bons e qualidade em todos seus elementos.

Só mencione algo do tipo se seu produto for diferente nestes aspectos.

---

## – CONCEPT DOC –

### **Estilo:**

Em algumas palavras defina o estilo e tempo do jogo.

Você pode dizer que é um FPS, jogo de esporte, infantil, corrida, etc.

Então você pode refinar o estilo falando sobre o tempo que o jogo acontece.

Ex: moderno, segunda guerra, pós-apocalíptico, futurista, medieval, etc.

### **Plataforma:**

Liste em algumas palavras a(s) plataforma(s) alvo do projeto.

Se for planejado realizar o jogo para várias plataformas, indique qual será realizada primeiro ou a preferencial.



---

## – CONCEPT DOC –

### **Arte conceitual (opcional):**

Um pouco de arte ajuda a vender a idéia e coloca os leitores em sintonia com o estilo visual desejado.

Use também imagens para ajudar a compreensão de aspectos complexos do projeto, como por exemplo, montagens demonstrando alguma cena do jogo.

Pode usar uma imagem de outro jogo se ela ajudar a ilustrar a sua idéia.

(mas informe isso)

---

## – CONCEPT DOC –

### Erros comuns:

- Seu documento necessita muitos recursos para ser realizado. Tente manter seu conceito dentro da realidade do possível, considerando o tempo disponível.
- O documento falta conteúdo. Sua descrição deve explicar as ações que o jogador irá tomar e fazer elas parecerem divertidas.
- O jogo não é divertido. Um exercício útil é quebrar todas as ações que o jogador poderá fazer (como correr, comprar itens, construir, etc.) e pensar como ele irá fazer cada uma dessas ações. Então em cada opção se pergunte, é divertido? Após pense se o público alvo achará isso divertido também. Seja objetivo. Se alguma ação não é divertida, crie outra ou a remova completamente.

---

## – CONCEPT DOC –

### Erros comuns:

- O concept doc tem uma linguagem e gramática pobres.

Sempre verifique sua gramática e o tom da linguagem, cuide erros e expressões que podem ofender alguém.

Geralmente documentos são muito mais formais que comunicação oral, por isso tenha cuidado com as palavras.

- O designer desiste.

Não desista de demonstrar suas idéias.

Você nunca sabe quando uma delas pode dar certo e decolar.

A persistência compensa.