**Game Design Projeto X**

Autores

Data:

1. **Conceito ( O QUE )**

(ideia geral do jogo – game concept

Ideia geral de quem é o personagem, onde acontece, estilo de jogo, visão de camera)

1. **Personagens (QUEM)**

Falar sobre todos personagens do jogo. Rascunhos e referencias para eles. Previsões de animações necessárias. História / personalidade ajuda na motivação enredo.

* 1. Personagem principal
  2. Inimigo #1
  3. Incluir todos previstos ...

1. **Cenários e Fases (ONDE)**

Planejamento dos mapas, e ambiente geral do jogo. Onde o jogo se passa referencias gerais de visual, e itens importantes / essenciais (construções chave)

* 1. **Fase #1**

Plano mais específico esquemático das fases. Mapa esquema, percebendo e planejando as ações e espaços no level. Referencias, rascunhos, esquemas são validos.

* 1. **Fase #2 (planejar todas fases previstas)**

**....**

1. **Gameplay e Mecânicas de jogo (COMO)**

Planejamento e descrição básica do gameplay

* 1. **Interface de jogo**

Planejamento do que vai ser visto na tela. Quais elementos, display serão mostrados durante o jogo. Planejamento básico de suas funcionalidades.

Utilizar rascunhos, montagens, montar esquema da tela de jogo.

* 1. **Comandos e Controles**

Quais os gestos botões e telas serão utilizados para controlar o jogo.

Descrição de tabelas de teclas / gestões / controles, e suas principais funções.

* 1. **Regras básicas e Pontuação**

Descrição das principais regras do jogo. Como funciona o esquema de pontuação, quais principais regras gerais do game. Um entendimento da lógica geral, coisas que levam o jogador a perder / ganhar durante as partidas.

* 1. **Itens, Armas e Equipamentos**

Que itens armas ou equipamentos poderão ser utilizados durante o jogo. Dependendo do projeto o planejamento de armas e itens (power ups) pode ser essencial e deve ser detalhado.

O jogador recolhe itens, pontos, energia? Apresente e planeje estes itens nessa parte do documento.

* + 1. **Arma #1 Pistola**

Rascunho, referencias e ideia do funcionamento das armas (ou poderes) do jogo (quando aplicável)

* + 1. **Item #1 Moedas**

O jogador recolhe moedas? Energia ? ou outros itens possíveis durante o jogo ? planeje-os aqui nesta parte do texto. Ideias de referencia visual também são bem vindas.

1. **História e Enredo (POR QUE)**

Maior descrição da história quando necessário. Descrição básica pode ser suficiente no conceito, dependendo do projeto, porém pode-se explorar mais detalhes da história do jogo e motivação geral neste espaço.

É sempre interessante apresentar alguma história ou motivação básica no jogo, mesmo que com *cutscenes* simples, ou até em alguns casos, com uma ou duas frases que apresentem um contexto inicial, por que o jogador está ali ou por que fazer algo. Qual o objetivo do jogo.

* 1. **Cena de introdução**

Pode haver um planejamento mais específico para cenas do jogo previstas, como cutscene inicial, final, ou entre / durante fases

* 1. **Cena final do jogo**

....

1. **Mercado**

Percebendo o jogo como produto é necessário planejarmos e percebermos alguns sobre o mercado. Para quem planejamos o game, que público é esse, quem são nossos concorrentes, o que oferecemos de diferente ou inovador para conquistar uma fatia deste.

* 1. **Público alvo**

Que faixa etária, ou quem é o alvo previsto para esse produto de entretenimento.

* 1. **Tempo de jogo previsto**

Quantas horas de diversão / entretenimento estamos vendendo com este produto. Estimativa geral de tempo mínimo / médio de jogo

* 1. **Concorrentes**

Quem são os concorrentes ou jogos semelhantes. Contra quem nosso jogo está concorrendo.

* 1. **Diferencial**

Percebendo os concorrentes, o mercado, o que nosso jogo tem a oferecer de diferente, inovador, que atraia atenção e consumidores

* 1. **Monetização**

Como pretendemos lucrar com o jogo, qual o modelo básico que planeja-se adotar para tornar nosso produto viável, lucrativo. Exemplos: venda direta (premium), gratuito com venda de itens (freemium), esquema de assinatura, etc.

1. **Tecnologia**

Qual tecnologia será utilizado no desenvolvimento, ferramentas, softwares.

1. **Som**

Qual o planejamento básico para sons no jogo. Estilo musical, previsão de músicas necessárias por fases ou momentos do jogo.

Quais os principais efeitos sonoros que precisaremos para desenvolver o projeto.