

*[A figura a cima serve de modelo para templates. Para clientes, alterar com a marca do cliente]*

Progressão de jogo

Versão <X>

<Sigla do Projeto> - <Nome do Projeto>

Histórico de Revisões

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versão** | **Descrição** | **Autor** |
| [dd/mm/aaaa] | [X.X] | [Descrever as principais alterações realizadas no documento, evidenciando as seções ou capítulos alterados] | [Nome completo do autor] |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[1. Lista de elementos de jogo 4](#_Toc521962889)

[1.1. Inteligência Artificial 4](#_Toc521962890)

[1.2. Personagens 4](#_Toc521962891)

[1.3. Itens 4](#_Toc521962892)

[1.3.1. Mecanismos 4](#_Toc521962893)

[2. Progressão da história 4](#_Toc521962894)

# Lista de elementos de jogo

[Essa seção detalhará tudo que o jogo conterá]

## Inteligência Artificial

[Esta subseção descreve como o mundo dentro do jogo deve se comportar com o jogador, sendo ele fazendo ou não alguma ação. Se a inteligência artifical for avançada, esta subseção pode e encontrar dentro de “Mecânica de jogo”]

## Personagens

[São inimigos a serem enfrentados, amigos que participarão da história e elementos nos quais o jogador não terá controle.]

## Itens

[São elementos de jogo nos quais o jogador poderá usar e manipular, como chaves para determinadas partes do mapa e armas.]

### Mecanismos

[São elementos que o jogador pode operar, porém não pode pegá-los, como portas, botões, alavancas, etc..]

# Progressão da história

[Este tópico conta toda a história do jogo (extremamente detalhada). Se necessário, divida a história do jogo em subcapítulos. Este tópico é a base para a equipe artítica conceber os personagens, cenários e etc.]