

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

<Nr>-<Nome da cena>

Versão <X>

Licença

Você poderá utilizar este documento para qualquer jogo, porém deverá ser dado os créditos a Alec Markarian e Benjamin Stanley.

Gratuito para modificar, redistribuir, mas não venda este documento.

<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. descrição 4](#_Toc530507097)

[2. Assets utilizados 4](#_Toc530507098)

[2.1. Personagens 4](#_Toc530507099)

[2.2. Objetos e itens 4](#_Toc530507100)

[2.3. Trilhas sonoras 4](#_Toc530507101)

<Nome da cena>

descrição

[A descrição deve relatar brevemente a finalidade da cena.. Para tanto, será suficiente um único parágrafo.]

Exemplo: “Esta cena é a cidade em que acontecerá o evento do capítulo x (relatado no documento de progressão de jogo) da história.”

Assets utilizados

[Listar os objetos que fazem parte desta cena]

## Personagens

* Personagem 1
* Personagem 2
* Inimigo

## Objetos e itens

* Parede – [faça uma descrição do objeto. Ex.: Objeto responsável apenas pela decoração da cena]
* Moeda - [Objeto que pode ser recolhido pelo usuário para depois ser utilizado como unidade de troca para algum item]

## Trilhas sonoras

* Música de fundo – [Música que toca em toda a cena]
* Som de tiro - [Trilha que será tocada no momento que o jogador executar a ação de atirar]