

**TÍTULO**

**Ilustração**

**Número da equipe, nomes, número, turma**

**Plataforma**

**Gênero**

**Público-alvo**

**Classificação**

**Data**

## Sinopse

- Incluir começo, meio e fim (ou suspense), citando personagens, ambientes e conflitos).

*Exemplo: O fazendeiro José tem uma fazenda. Cansados de serem explorados, os animais dessa fazenda se juntam para se rebelar. O fazendeiro luta contra vacas assassinas, ovelhas sinistras e galinhas furiosas que ameaçam destruir suas plantações. À medida que a batalha cresce, novas armas e aliados são adicionados ao jogo. O fazendeiro poderá defender sua propriedade? Quem ganhará a guerra da fazenda? [...]*

## Gameplay

- Gamificação da sinopse, fases e evolução.

*Exemplo: O jogador é o fazendeiro que defende sua fazenda de vacas, ovelhas e galinhas. O jogo tem cinco fases, cada uma com tempo limitados. O jogador usa sua colheita para comprar os itens de defesa. Ele administra o dinheiro comprando novas armas e fazendo novas plantações para garantir o abastecimento futuro. Cada rodada dura de 15 a 30 minutos, tendo 5 fases. Ao todo serão com 6 mapas de ambiente, 6 condições climáticas, 6 rodadas de inimigos – proporcionando até 10 horas de gameplay. [...]*

**Fluxo de jogo**

- Como funcionam os sistemas de pontos, dinheiro, coletáveis, etc;
- O que o jogador ganha - habilidades, armas, movimentos, destraváveis, etc;
- Como isso se amarra à história e aos objetivos de cada fase.

*Exemplo: O jogador pode escolher gastar seu dinheiro em suprimentos para fazer novas plantações ou para comprar novas tecnologias de defesa. Com isso, ele evolui tanto visualmente quanto em funcionalidade – desde veículos e utensílios de fazenda usados como arma, até equipamentos similares a armaduras e equipamentos de proteção. Cada avanço oferece vantagens e desvantagens: uma armadura é mais resistente, mas impede alguns movimentos [...]*

**Controle**

O que faz cada botão/tecla (incluir desenho)

**Personagem(ns)**

- Apenas player characters

*Nome*

*Espécie*

*Idade*

*Gênero*

*Etnia*

*Profissão*

*Histórico*

*Diferencial*

*Habilidades*

- É possível customizar a personagem?
- E trocar de personagem?
- Caso sim, qual a diferença entre elas?

### **Conceitos do gameplay**

- Explicação das rodadas/arcos:

*Exemplo: Uma rodada corresponde a cinco fases:*

*1) Comprar: indo à loja da cidade, pode-se comprar sementes, equipamentos de fazenda, fertilizantes, sistemas de defesa, até armas e itens especiais.*

*2) Plantar:*

*3) Defender*

*4) Inimigo*

*5) Vender*

*[...]*

- Como vencer:

*Exemplo: sobreviver e derrotar animais e inimigos*

- Como perder:

*Exemplo: morrendo, tendo a fazenda devastada ou falindo.*

**Mundo**

- Descrição do mundo em geral
- Lista dos ambientes (descrição, função na história)
- Como eles se conectam
- Mapa

**Interface**

- Como o jogo se parece?

*Ponto de vista, tipo de gráfico, métrica (tamanho do jogador em relação ao cenário, diferença de velocidades e movimentos)*

- Qual o clima e o tipo de música de cada fase?

- HUD (incluir desenho do diagrama):

*Saúde, vidas, dinheiro, placar, força, combustível, munição, inventário, habilidades, tempo, navegador, informações do contexto, mira, velocidade, etc...*

**Requisitos de hardware**

**Mecânica**

- Tipos

*escalares, penduráveis, deslizantes, explosivos, quebráveis, pêndulos, prisão, teleportal, veículos, passagens, arcas, luzes, empurráveis, interruptores, alavancas, manivelas, alvos...*

- Como elas são usadas no ambiente
- Como elas se relacionam com as habilidades

**Power-ups**

- Tipos
- Benefícios
- Finalidades



**Inimigos**

Nome

Espécie

Idade

Gênero

Etnia

Profissão

Histórico

Diferencial

Habilidades

- Cenas de corte (como são e finalidade)
- NPCs
- Destraváveis e bônus (fazer o jogador jogar novamente)
- Licenças
- Concorrentes