## Modelo para design de personagens

**Nome do personagem:**

**Imagem do personagem:**

**Descrição:** Descrição curta informando sua personalidade, história e motivação

**Lista de animação:**

* Parado
* Inativo
* Provocação
* Ataques (corpo a corpo)
* Ataques (projéteis)
* Reações a acertos
* Animações de morte
* Animações de vitória

**Padrão de movimento:** (quantidade necessária)

* Movimento 1: (Imagem e descrição)
* Movimento 2: (Imagem e descrição)

**Descrição de ataques:** (quantidade necessária)

* Ataque 1: (corporal, projétil, especial)
* Ataque 2: (corporal, projétil, especial)

**Inimigo derrotado por:** (como o jogador derrotará o inimigo? – esse item é apenas para inimigos e chefões)

**Descrição de danos:** (como o dano é comunicado ao jogador? Ele precisa de algum efeito especial?)

**Efeitos de partículas:** (que efeitos visuais são necessários para ataques, movimentos ou estados de dano?)

**Projéteis:** (se usados, liste que projeteis serão necessários para os ataques)

**Elementos de HUD:** (quais elementos de HUD o personagem necessita)

**Lista de efeitos sonoros:** (combine a lista de efeitos sonoros com a lista de animação)

**Lista de efeitos de voz:** (combine a lista de efeitos de voz com a lista de animação)

**Necessidades especiais para o personagem do jogador:** (O jogador precisa de quaisquer animações especiais e efeitos para acontecerem com o ataque dos inimigos? Liste os aqui)

**Recompensas para o jogador:** (no caso dos vilões e chefões, o que o jogador ganha por derrotar o inimigo)