**Título do Jogo**

Curta descrição

**Log de Alterações**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor | Descrição da Alteração | Data da alteração |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Identidade do jogo (Conceito)**

Crie um resumo descrevendo o que seu jogo é (Por exemplo: Beethoven, uma minhoca alienígena, deve enfrentar cachorros espaciais em uma base espacial próxima de Saturno para conseguir salvar sua amada, Magdalena).

**Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

Liste seu jogo do ponto de vista da mecânica. Pergunte-se: como funciona? (Ex: Jogo de plataforma - side scroller? Puzzle game? - envolvendo inimigos terrestres e voadores)

**Características (Mundo do jogo)**

Elementos do seu jogo (Ex: Ambientação espacial; Jogo possui movimentação rápida, exigindo um alto poder de reação do jogador; etc).

**Arte**

Será um jogo 2D ou 3D? Caso 2D, pixel art? Digital art? Caso 3D, low poly? High poly? Por que estou escolhendo fazer um jogo com este estilo estético? Questão de engrandecer a história? Combina mais com as mecânicas? Questão de orçamento ou gerenciamento de tempo?

**Música/Trilha Sonora**

Inclua músicas de referências para suas trilhas sonoras. Vale procurar em sites por trilhas sonoras de jogos de sucesso também (Ex: YouTube)

**Interface**

Como será a interface de usuário dos jogadores? Descreva como serão os botões, como é possível interagir com eles. Existem formas de interagir com o mundo? Como isso será apresentado para o jogador.

**Controles**

Liste os controles (teclas ou ações touch) (Por exemplo: WASD para andar, Movimento do mouse para controle da visão, botão direito do mouse para atirar, botão esquerdo do mouse para mirar)

**Dificuldade**

Quais serão as dificuldades do jogo? Terá inimigos? Elementos de cenário? Itens escondidos? Puzzles? Etc.

**Fluxo do jogo**

Fluxograma simples que mostra as telas e ou acontecimentos ao longo do jogo, beatchart

**Personagens**

Descreva um resumo de como será o personagem principal do seu jogo, personagens secundários, inimigos e chefes.

**Cronograma e Escopo**

Defina metas e dias para atingi-las. Liste inimigos, chefes e as fases, entenda o tempo que irá demorar para desenvolver cada um desses aspectos (Exemplo: "Cabeça de medusa voadora, re-utilizar asset da medusa completa, programar movimento senoidal, 2 horas).

**Definições gerais**

Gênero;

Plataformas;

Público alvo;

Puzzles;