

SEVEN KEYS – O NOVO ESCOPO

O que de fato estará na versão 1.0 do jogo?

Fases: 1 á 4 e fase Boss [extra: fases 5 e 6]

Músicas:

- Temas:

- Main theme;
- In game theme;
- Intro Cutscene audio;
- Ending Cutscene audio;
- Boss theme;

- Sound effects:

- Got caught;
- Crazy's scream;
- Got hurt;
- Game over;
- Ghost;
- Found key;
- Open special door;
- Boss attack;
- Player attack;
- P.O. dying;

Game Art:

Font in game;

Logo 7Keys;

Mascote e Logo ManaTeam;

Imagem Menu inicial;

Imagem Menu in game (?);

Tile sheets:

Objects (fase 1 a 4);

Maps (fase 1 a 4 e Boss);

Cutscenes:

Intro e Ending [extra: cutscenes das fases]

Sprites:

Edmond;

Police Officer;

Crazy man;

Ghosts (1 a 4);

Boss;

Nurse;

Itens:

Knife;

Broken glass; (trap)

Syringe;

Hole in the floor; (trap)

Drug;

Special keys;

Animation:

Got caught;

Got found;

Got killed (?);

Found key;

Opening final door;

Police Officer killed;

Crazy killed;

Boss killed;

ENTREGA 01: 29/05 – FALTAM 30 DIAS

- Arte:

Concept design de todos os personagens, mecânica do jogo, animação de alguns personagens (protagonista e guarda ou fantasma de uma das fases), level design, wireframes.

- Desenvolvedores:

Primeira fase em funcionamento.

- Música:

Primeira versão da música do jogo.

Issues abertas

Game Designer	Gerente	Programadores
D001 - Versão Inicial do Documento de Visão	G003 - Documento de Apresentação da Equipe	P003 - Janela
D002 - Versão Final do Documento de Visão	G004 - Cronograma	P005 - Imagens
D003 - Versão Inicial do GDD	G005 - Plano de Negócio	P006 - Tela de Apresentação
D004 - GDD: Requisitos Tecnológicos	G006 - Low-Fi Sketches	P007 - Controles
D005 - GDD: Front End	G007 - Hi-Fi Sketches	P008 - Animações
D006 - GDD: Telas	G008 - Músicas	P009 - Gameplay
D007 - Câmera e HUD	G009 - Efeitos Sonoros	P010 - Textos
D008 - Personagem Principal	G010 - Arte Definitiva	P011 - Áudio
D009 - Power Ups	G011 - Instalador	P012 - Rede
D010 - Saúde	G012 - Manual	P013 - Primeira Fase Jogável
D011 - Sistema de Pontuação		P014 - Versão Alfa
D012 - Economia		P015 - Versão Beta
D013 - Principais Personagens do Mundo do Jogo		
D014 - Veículos		
D015 - Progresso do Jogo		
D016 - Visão Geral do Mundo do Jogo		
D017 - Mecânicas Universais		
D018 - Níveis		
D019 - Inimigos		
D020 - NPCs		
D021 - Objetos Colecionáveis		
D022 - Minigames		
D023 - Músicas e Efeitos Sonoros		