

Categorias	Guiding Questions	Respostas	Referências	Comentários/Respostas antigas
Público alvo	Qual é o público-alvo?			
Game Design	O que eu quero expressar?	Uma experiência simples e casual aonde os jogadores estariam envolvidos em cada caso e os resultados das investigações têm diferença no mundo (e isso gera diferença em outros casos)		Uma experiência casual e simples como a de VA-11 Hall-A. Situações que os jogadores não vissem como obstáculos chatos, mas sim simples e interessantes (que fujam do comum). Ainda assim, o jogo deve ter um grau de dificuldade e mostra que, a cada escolha, tem um retorno significativo baseado nas escolhas da Party (não em Sorte).
Game Design	Eu gostaria de desenvolver jogos de quais gêneros para esse challenge?	Visual novel e arcade.		No caso de Visual Novel, poderia ser um jogo de escolha baseado em votação multiplayer. No caso de Arcade, poderia ser um jogo simples de pesca ou de temáticas similares com competição simples entre os jogadores.
Game Design	Como desenvolver, em questão de mecânica, um jogo mobile?			
Game Design	Quais jogos mobile eu poderia tomar como referência?			
Game Design	Ele deve ser um jogo repetitivo?	Sim, é essencial para um jogo, tendo em vista as minhas referências, que ele tenha esse aspecto repetitivo. Ele, por si só, é feito para que funcione, em questão de implementação, de forma cíclica.		
Game Design	Qual é o fluxo da diversão?	Os jogadores se juntam para resolver o caso e, a cada situação apresentada, eles discutem para o melhor caminho e, logo, a resposta dessa decisão dita o caminho que eles tomaram. É a partir de um ciclo disso que os usuários que os usuários terminam a missão e caminham para um estado caótico ou não do mundo. O jogo se baseia em, estritamente, tomar as melhores decisões para um melhor resultado geral.	<a href="https://youtu.be/z-w2NIOZcnU">https://youtu.be/z-w2NIOZcnU</a>	Um jogo que é baseado em escolhas complexas em conjunto, mas simples. Como olhar essas situações como as do World of Horror? Uma dupla de jogadores têm que tentar encontrar as respostas certas para cada caso. Os jogadores não perdem, eles só têm resultados baseados nas escolhas.
Game Design	Deve existir combate nesse jogo? Os jogadores devem funcionar como uma party?			
Game Design	Quais funcionalidades são interessantes/importantes para esse jogo?			
Game Design	Qual o fluxo do jogo?	Mapa de Casos, Caso, Recompensa. Segue esse ciclo.		
		Mapa de Casos: Caso: Uma tela descrevendo inicialmente, uma tela a partir disso com a Situação (alternativas e pequeno texto), uma tela posterior com o resultado (DEVE TER ou ter uma nova Situação? ACREDITO QUE NÃO DEVA TER, levar em consideração Detroit Become Human, que você não tem um feedback da sua escolha, mas uma nova situação apresentada pela sua escolha). Segue esse ciclo. Até o Ápice que gera algum tipo de retorno de storytelling e mecanicamente para os usuários.		
		Mecânica de Desempate: um minijogo ou escolha aleatória.		
		Ápice: Ponto alto da Investigação.		Poderia ter um combate ou algo que envolvesse uma mecânica maior
		Recompensa:		
Game Design	Deveriam ter stats individuais ou stats da Party?			Apenas Stats da Party que os jogadores escolhem, por votação, para que tipo de situação eles estão habituados, caso tenha. De primeira, as situações devem ter respostas corretas.
Sound Design	Como produzir uma música "catchy" relacionada ao tema do jogo?			
Art	Qual deve ser o estilo de arte?	Pixel Art		
Art	Quais devem ser as cores do app?	Provavelmente monocromático ou algo que siga para com, no máximo, 3 cores.		Seguir um estilo de arte parecido com World of Horror.
Mobile	Eu deveria reduzir a quantidade de texto por ser um jogo mobile?	Sim. Deve-se pensar em mais telas alterando texto do que muito texto por tela.		Um efeito de typewriting ajudaria a leitura desses textos?
Multiplayer	Como conseguir aproveitar as mecânicas criadas do jogo para uma melhor experiência multiplayer?			
Referências de jogos:				
Air Hockey				
VA-11 Hall-A				
World of Horror				
Escape the Dark Castle				
Return of the Obra Dinn				
The Citadel of Chaos, Steve Jackson				
Linguagens a serem utilizadas para implementação:				
Cliente: Swift				
Servidor: Python				