

Esse documento pretende analisar e apontar as devidas correções a serem feitas no documento "[Design de Jogo da Prova de Conceito.pdf](#)".

Autor(es): Aroldo Augusto Barbosa Simões.

Data(última modificação): 23/10/2023

Documento de Análise Design de Jogo da Prova de Conceito

Itens a serem verificados

- Formalidade, linguagem adequada e erros de português.
- Concordância a regras de negócio, requisitos funcionais e requisitos não funcionais.
- Qualidade do resultado artístico.
- Características pontuais e específicas sobre as escolhas artísticas.

Introdução

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☒ ~~2-Texto explicativo.~~

OBS: Texto muito bem explicativo e claro.

Visão artística e estilo

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☒ ~~2-Texto explicativo.~~
- ☒ ~~3-A visão artística do jogo está claramente definida.~~
- ☒ ~~4-O estilo artístico, como cartunescos, realista, pixel art, etc., é explicado.~~

OBS: Texto muito bem explicativo e claro. Visão inicial do assunto.

Personagens e criaturas

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
 - ☒ ~~Erro:~~ trocar “...únicamente...” por “unicamente”. Segundo parágrafo.
- ☒ ~~2-Texto explicativo.~~
- ☒ ~~3-Descrição dos personagens principais, incluindo aparência, características e trajes.~~
- ☒ ~~4-Design de criaturas, se aplicável, com detalhes visuais.~~

OBS: Texto muito bem explicativo e claro. Visão inicial do assunto.

Ambientes e cenários

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☒ ~~2-Texto explicativo.~~
- ☒ ~~3-Descrição dos ambientes do jogo, como florestas, cidades, masmorras, etc.~~
- ☒ ~~4-Elementos visuais, como flora, fauna, construções, efeitos climáticos, etc.~~

OBS: Texto muito bem explicativo e claro. Visão inicial do assunto.

Paleta de cores

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
 - ☒ ~~Sugestão:~~ substituir “...que é adequada para...” por “adequada para”.
- ☒ ~~2-Texto explicativo.~~
- ☒ ~~3-Use de cores na arte do jogo, incluindo a paleta de cores principal e secundária.~~

OBS: Texto muito bem explicativo e claro. Visão inicial do assunto.

Arte 2D e 3D

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☒ ~~2-Texto explicativo;~~
- ☒ ~~3-Detalhes sobre o uso de arte 2D (texturas, sprites, UI) e arte 3D (modelos, animações);~~
- ☒ ~~4-Resolução das texturas e modelos, se relevante.~~

OBS: Texto muito bem explicativo e claro. Visão inicial do assunto.

Interface de usuário (UI)

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☒ ~~2-Texto explicativo;~~
- ☒ ~~3-Design da interface do usuário, incluindo menus, medidores, botões, etc.~~
- ☒ ~~4-Exemplos visuais da IU em diferentes estados.~~

OBS: Texto muito bem explicativo e claro. Visão inicial do assunto.

Efeitos visuais (VFX)

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
 - ☒ ~~Erro:~~ Abaixo do título, exclua a linha “Efeitos Visuais (VFX):”
- ☒ ~~2-Texto explicativo;~~
- ☒ ~~3-Descrição dos efeitos visuais usados no jogo, como magias, explosões, partículas, etc.~~

Direção de arte

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
 - ☒ ~~Erro:~~ Adicione vírgula após “..., ao mesmo tempo”.
 - ☒ ~~Sugestão:~~ centralize as legendas de imagens e nomeie-as com “Figura x: legenda da figura”(com fonte Arial tamanho 11).——
- ☒ ~~2-Texto explicativo;~~
- ☒ ~~3-Referências visuais ou inspirações, como imagens, filmes ou obras de arte.~~
- ☒ ~~4-Exemplos visuais que ilustram o estilo desejado.~~

Animação

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
 - ☒ ~~Sugestão:~~ centralize as legendas de imagens e nomeie as com “Figura x: legenda da figura”(com fonte Arial tamanho 11).
- ☒ ~~2-Texto explicativo:~~
- ☒ ~~3-Descrição das animações de personagens, inimigos e objetos interativos:~~
- ☒ ~~4-Demonstração de movimentos-chave ou poses:~~

Mapa



- ☒ ~~1-Ortografia;~~
 - ☒ ~~Sugestão:~~ centralize as legendas de imagens e nomeie as com “Figura x: legenda da figura”(com fonte Arial tamanho 11).
- ☒ ~~2-Texto explicativo:~~
- ☒ ~~3-Qualidade das imagens:~~

Regras de negócio e requisitos

- ☒ ~~RN09—Grid do mapa:~~

OBS: Favor modificar o mapa para atender a essa regra de negócio, de forma melhor, nas próximas versões!

Referências

- [1] LanguageTool - Para correção de textos e verificação ortográfica. Pode ser acessado em: <<https://languagetool.org/pt-BR>>. Último acesso em: 23/10/2023.
- [2] ChatGPT - Referências citadas: "The Art of Game Design: A Book of Lenses" por Jesse Schell. "Game Development Essentials: An Introduction" por Jeannie Novak e Luis Levy. "Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games" por Tracy Fullerton. Pode ser acessado em: <<https://chat.openai.com>>. Último acesso em: 20/10/2023.
- [3] [Design de Jogo da Prova de Conceito](#) - Versão do commit “ docs: Design de jogo da prova de conceito”. Pode ser acessado no repositório de produto da Equipe 5, link acima. Último acesso em: 20/10/2023.
- [3] [Design de Jogo da Prova de Conceito](#) - Versão do commit “ docs: Correção Design de Jogo”. Pode ser acessado no repositório de produto da Equipe 5, link acima. Último acesso em: 23/10/2023.