

Esse documento pretende analisar e apontar as devidas correções a serem feitas no documento "[Design de Jogo - Sprint 1.pdf](#)".

Autor(es): Aroldo Augusto Barbosa Simões.

Data(última modificação): 10/11/2023

Documento de Análise Design de Jogo - Sprint 1

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.

OBS: Este documento(Design de Jogo da Sprint), em geral, visa documentar e descrever detalhadamente características técnicas, definições de arte e design, citar ferramentas utilizadas para construção de artes e outros aspectos. Para as outras sprints esse documento deve ser melhor trabalhado. Outros membros que participaram das implementações e desenvolvimento de arte devem auxiliar o designer de jogo na produção deste.

Introdução

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☐ **2-Texto explicativo.**
 - ☐ **Erro:** Ao se referir a *sprints*, numere-as. Exemplo: troque primeira *sprint* por *Sprint 0*.
 - ☐ **Erro:** Evite citar nomes de membros. Em geral, utilize o nome do cargo do membro ao qual deseja se referir.

Visão artística e estilo

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

OBS: Texto claro. Visão inicial do assunto bem abordada.

Personagens e criaturas

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☒ ~~2-Texto explicativo;~~
- ☒ ~~3-Descrição dos personagens principais, incluindo aparência, características e trajes.~~
- ☒ ~~4-Design de criaturas, se aplicável, com detalhes visuais.~~

OBS: É necessário que a descrição da personagem possua maiores detalhes e seja ilustrada com imagens. Características e detalhes que induziram para a escolha da personagem também devem ser abordadas. Parabéns pelas animações e pela arte do personagem.

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: É necessário maior detalhamento deste tópico.

Paleta de cores

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☒ ~~2-Texto explicativo.~~
- ☒ ~~3-Use de cores na arte do jogo, incluindo a paleta de cores principal e secundária.~~

OBS: É necessário maior detalhamento deste tópico, já que o motivo de escolha das cores não foi abordado.

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: É necessário maior detalhamento deste tópico, já que a arte não foi ilustrada e detalhes técnicos quando a “*tileset*” e “*Tiled*” não foram abordados.

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: Interfaces não estão de acordo com RN e RF. Detalhes sobre as telas não foram abordados. Como o foco dessa *sprint* esteve na tela de autenticação e na movimentação do personagem, esses tópicos devem estar muito bem detalhados e descritos

Direção de arte

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☒ ~~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;~~
- ☐ **2-Texto explicativo.**
 - ☐ **Erro:** Descreva como foram criadas as animações, quais foram as ferramentas utilizadas, quais as inspirações, etc.
- ☒ ~~3-Descrição das animações de personagens, inimigos e objetos interativos.~~
- ☒ ~~4-Demonstração de movimentos-chave ou poses.~~

OBS: Como o foco dessa *sprint* esteve na tela de autenticação e na movimentação do personagem, esses tópicos devem estar muito bem detalhados e descritos. Parabéns pelas animações e pela arte do personagem.

Mapa

- ☒ ~~1-Ortografia;~~
- ☐ **2-Texto explicativo.**
 - ☐ **Erro:** Não há texto explicativo quanto a explicações de decisões técnicas e de arte, detalhes de desenvolvimento e outros aspectos.
 - ☐ **Erro:** Diminua um pouco a figura 15 para que sua legenda que está na página 12 passe para a página 11.
- ☒ ~~3-Qualidade das imagens.~~


OBS: Como o foco dessa *sprint* esteve na tela de autenticação e na movimentação do personagem, esses tópicos devem estar muito bem detalhados e descritos.

Regras de negócio e requisitos

- ☐ RF08 - Tela de autenticação.
- ☐ RF10 - Tela de carregamento.
- ☐ RN09 - Grid do mapa.

OBS: Favor modificar o mapa para atender às regras de negócio, requisitos e casos de uso!

Referências

- [1] LanguageTool - Para correção de textos e verificação ortográfica. Pode ser acessado em: <<https://languagetool.org/pt-BR>>. Último acesso em: 10/11/2023.
- [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: 10/11/2023.
- [3] [Design de Jogo - Sprint 1.pdf](#) - Versão do commit “ docs: add Design de Jogo - Sprint 1”. Pode ser acessado no repositório de produto da Equipe 5, link acima. Último acesso em: 10/11/2023.