Estrutura da documentação do Jogo Digital

1. História;
   1. Neste ponto deve-se apresentar a história completa;
   2. Usaremos esta história para retirar todos os itens necessários;
      1. Personagens;
      2. Ambientes;
      3. Elementos colecionáveis;
      4. Poderes;
      5. Armaduras;
      6. Veículos;
      7. Entre outros;
2. Personagens;
   1. Aqui serão apresentados os personagens
      1. Características Gerais
         1. Cor da roupa inicial;
         2. Cor da roupa evoluções;
         3. Cor de cabelo;
         4. Características faciais;
         5. Características corporais;
      2. Itens colecionáveis;
      3. Armaduras;
      4. Evoluções;
      5. Nomes;
      6. Apetrechos;
      7. Penduricalhos;
      8. Outros que julgar necessário;
   2. Desenhos dos Personagens;
      1. Visão Frontal;
      2. Visão Lateral esquerda;
      3. Visão Lateral direita;
      4. Outras visões que sejam necessárias;
   3. Sprites;
3. Ambientes
   1. Aqui serão apresentados os ambientes;
      1. Características Gerais;
      2. Visão Escura (Noite se for o caso);
      3. Visão Clara (Dia se for o caso);
      4. Variações;
         1. Frontal com detalhes;
         2. Aérea com detalhes;
         3. Aérea sem detalhes;
         4. Entre outras formas que sejam necessárias;
      5. Sprites;
4. Telas de apoio;
   1. Entrada;
   2. Créditos;
   3. Compras;
   4. Inventário Geral fora da partida;
   5. Inventário dentro da partida;
   6. Loja;
   7. Indicadores (Pontos, Vida, Velocidade);
   8. Outras que julgar necessário;
5. Fases do Jogo
   1. Aqui serão apresentadas as fases do jogo;
   2. Quantas fases;
   3. Conquistas;
   4. Pontos chave (Checkpoints);
   5. Itens colecionáveis;
   6. Itens surpresa;
   7. Itens que podem ser destruídos ou tocados;