

Faux Fox

twitada sobre o game.

Felipe Maia

Lucas Linarelo

Victor Fabri

Índice

1. Índice
2. Visão Geral
 - a. Gênero
 - b. Público Alvo
 - c. Game Flow (Tabela)
 - d. Estilo estético (Resumo)
3. Gameplay e Mecânicas
 - a. Gameplay
 - b. Progressão do Game
 - c. Estrutura de Missões/Desafios
 - d. Objetivos - Quais são os objetivos do game?
 - e. Mecânicas - Quais são as regras do game? (Implícitas e Explícitas). Como as partes (personagens, cenários) do jogo interagem entre si?
 - f. Movimentação dentro do Game / Física
 - g. Objetos - o que fazem e como o jogador interage com eles.
 - h. Ações, incluindo interações com objetos, botões, etc, e quais meios de comunicação são utilizados.
 - i. Combate - o que fazem e como o jogador interage com eles.
 - j. Economia - como funciona no seu jogo? Há um sistema de ouro / moedas? para que servem?
 - k. Opções de Jogo - Quais são e como afetam o game?
 - l. Salvar & Replay - como funcionam no seu game? Há autosave? Há modo New Game Plus?
 - m.
 - n. Easter Eggs, Cheats e conteúdo bônus (roupas, modos etc).
4. Arte do Game - Elementos-chave; como estão sendo desenvolvidos, qual o estilo.
 - a. Elementos Visuais - Direção de arte, Paleta de cores, inspirações
 - b. Elementos Sonoros - Estilo musical, efeitos sonoros inspirações
5. Narrativa, Ambientação e Personagens
 - a. história e Narrativa - Inclui back story, trama, progressão do game, cutscenes.
 - b. Game World- Mundo do seu game
 - c. Visão geral e apresentação visual do seu game
 - d. Áreas do jogo, incluindo a descrição geral características físicas de cada uma. Exemplo: fase dentro do vulcão, fase com temática de gelo, fase subaquática, etc.

- e. Personagens. Personalidade, aparência, back story, animações, habilidades, relevância para a narrativa e relação com outros personagens.
 - f. Fases (Levels). Cada fase deve incluir sinopse, objetivos, e detalhes dos acontecimentos que se desenrolam em seu percurso.
 - g. Fase de Treino e/ou Tutorial.
6. Interface
- a. Sistema Visual. Se você tem HUD, o que há nela? Quais são os menus? Qual é o modelo de câmera/focalização?
 - b. Sistema de Controle – Como o jogador controla o game? Como são os comandos específicos?
 - c. Sistema de Ajuda. Caso o jogador não saiba como prosseguir, há um sistema de dicas?
7. Inteligência Técnicos
- a. Oponentes e AI inimiga - Inimigos que impedem o avanço do jogador e portanto necessitam de ações. Como funciona? Quais suas prioridades?
 - b. AIs parceiras ou não-inimigas (NPCs variados: vendedores, animais, etc)
 - c. AI de Suporte - Detecção de colisão, Pathfinding
8. Aspectos Técnicos
- a. Plataformas de produção (o jogo está sendo produzido para quais? PC, Xbox, Mobile, etc)
 - b. Hardware e Software de Desenvolvimento - Qual a engine utilizada? Utilizam algum hardware especial para alcançar um resultado específico?
 - c. Requerimentos de Rede - Utilizará a internet? De que forma?
9. Modelo de Negócios, Monetização, Estratégia de Vendas/Marketing - Como você vai vender o seu jogo? Em quais plataformas? Qual faixa de preço? Haverá compras dentro do jogo? Como vai divulgá-lo para ampliar a comunidade de fãs e possíveis compradores (redes sociais, mídia especializada, demo, early access, etc)?

Visão Geral

Faux Fox trás o jogador para um universo de aspecto singular, explorando mecânicas de câmeras, cenários e muitos outros desafios.

Faux Fox é um RPG eletrônico multiplayer com orientação isométrica rotativa. Seu cenário é dividido em várias salas interativas, para que os jogadores desenvolvam logicamente seus desafios, enquanto exploram, lutam e acumulam tesouros e poderes.

Gênero

Puzzle game de aventura cooperativo.

Público Alvo

Game Flow (Tabela)

Estilo estético (Resumo)

Gameplay e Mecânicas

Gameplay

Progressão do Game

Estrutura de Missões/Desafios

Objetivos - Quais são os objetivos do game?

Mecânicas - Quais são as regras do game? (Implícitas e Explícitas). Como as partes (personagens, cenários) do jogo interagem entre si?

Movimentação dentro do Game / Física

Objetos - o que fazem e como o jogador interage com eles.

Ações, incluindo interações com objetos, botões, etc, e quais meios de comunicação são utilizados.

Combate - o que fazem e como o jogador interage com eles.

Economia - como funciona no seu jogo? Há um sistema de ouro / moedas? para que servem?

Opções de Jogo - Quais são e como afetam o game?

Salvar & Replay - como funcionam no seu game? Há autosave? Há modo New Game Plus?

Easter Eggs, Cheats e conteúdo bônus (roupas, modos etc).