**História (NOME DO JOGO)**

# Lente da Experiência Essencial

1- Qual experiência eu quero que o Jogador tenha?

R - Um envolvimento calmo e profundo em um movimento e segmento de uma história linear que tem vários disparos emocionais e que acabam fazendo com que o jogador se envolva na história.

2 – O que é essencial para essa experiência?

R – Criar uma ambientação boa juntamente com uma boa colocação das histórias em determinados momentos, tendo uma introdução satisfatória.

3 – Como meu jogo Captura essa essência?

Com sutileza de detalhes durante a gameplay, de elementos espalhados durante todo o jogo que contribui para a construção e evolução da história.

# Lente da Surpresa

1 – O que vai surpreender os jogadores quando eles jogarem o meu jogo?

R – Uma maneira diferente de abordar um jogo de multifaces, ao mesmo tempo, que se segue uma história linear, a história vai se desenvolvendo com personagens diferentes, assim, tendo várias óticas fica muito mais rica em detalhes e muito mais aprofundada em termos sutis.

2 – Suas regras dão aos jogadores maneiras de se surpreender?

R – Sim, as regras são bem definidas para criar uma experiência e envolvimento do jogador na construção da história e na evolução da Gameplay.

# Lente da Diversão

1 – Qual partes do meu jogo são divertidas? Por quê?

R – Os elementos de entretenimento não estão necessariamente isolados, mas misturadas em toda a gameplay. As partes mais divertidas são as que o jogador se sente mais, nas cenas de diálogos onde que se revela mais partes da história em que os jogadores se encontram curiosos e nas missões a serem concluídas.

2 – Que partes precisam ser mais divertidas?

R – As partes de cenários e elementos que compõem a história, mas que não são primários e não fazem diferença no segmento da mesma e da gameplay, como interação com alguns personagens secundárias ou NPCs.

# Lente da Curiosidade

1 – Que perguntas meu jogo coloca na mente do jogador?

R – E se isso acontecesse o mundo que nós vivemos? Seria possível realmente todos os protagonistas terem realizado o que realizaram no jogo na realidade? Esse jogo é uma metáfora do que atualmente estamos vivendo com muitas crises políticas econômicas e ideológicas? Será que não estamos vivendo essa história?

2 – O que estou fazendo para que eles se importem com essas questões?

R – Colocando reflexões durante as cenas de diálogos e durante a ambientação feita colocando de forma sutil no imaginario do jogador, de forma de que ele perceba que o jogo está lhe causando essas coisas.

3 – O que posso fazer para que inventem ainda mais perguntas?

R – Os elementos da história não podem estar 100% entregues, porque assim não teriam a curiosidade de desvendar os mistérios ao longo da Gameplay. A melhor maneira de fazer com que as pessoas criem mais perguntas sobre uma história é começar a história no seu final e assim perguntas irão surgindo para tentar chegar a conclusão de como tudo aquilo começou.

# Lente do valor endógeno

1 – O que é valioso para os jogadores no meu jogo?

R – Conseguir os itens necessários para poder desbloquear os próximos níveis como documentos, fotos e objetos.

2 – Como posso torná-la mais valioso para eles?

R – Tornando esses recursos simplesmente como a chave para passar de fase, ou seja, sem todos esses itens coletados você não conseguiria evoluir no jogo e assim nem progrediria na história.

**A lente da resolução dos problemas**

1 – Quais problemas meu jogo pede ao jogador para resolver?

R – Quebra de segredo e sigilo que podem estar colocando todos os personagens em uma ditadura sem fim, a destruição de um sistema de segurança que serve para impor o poder do estado sobre os cidadãos, enfraquecer o exército corrompido que tem o poder legal de coerção sobre o cidadão.

2 – Existem problemas ocultos para resolver que surgem como parte do jogo?

R – Bastante. Além das Missões principais, os jogadores para conseguirem mais detalhes sobre a história e assim concluir os objetivos mais facilmente, haverá alguns problemas ocultos para poder liberar determinados lugares ou descriptografar certos documentos que ajudariam para que o progresso de jogo ocorra de modo mais fácil.

3 – Como o meu jogo pode gerar novos problemas para que os jogadores continuem de volta?

R – A história vai seguir de forma linear fazendo com que assim a dificuldade vá aumentando conforme as fases, e o envolvimento da história seria a principal chave para o jogador querer voltar, já que a história irá exponencialmente deixar ele mais curioso e interessado em saber como se termina tudo aquilo.

**Lente da Emersão**

1 – Quantos verbos meus jogadores possuem?

R - Mover o personagem, interagir com objetos e NPCs, atacar inimigos.

2 – Quantos objetos cada verbo pode agir sobre?

R – Se mover, interação com npcs, atirar, abaixar, levantar, analisar, deitar.

3 – Quantos caminhos o jogador pode alcançar seu objetivo?

R - Somente por um caminho

4 – Quantos assuntos o jogador controla?

R -

5 – Como os efeitos colaterais afetam as restrições?

R – O jogo segue uma história linear.

**A lente dos Objetivos**

1 – Qual é o principal objetivo do meu jogo?

R – O principal objetivo é utilizar de vários elementos do estado para poder enfraquecer O Ditador

2 – Esse objetivo está claro para os jogadores?

R – Nas cenas de diálogos e nos objetivos ao decorrer do jogo fica explicitamente claro o objetivo.

3 – Os meus objetivos são concretos, alcançáveis e recompensadores?

R – Sim.

4 – Meu jogo tem um bom balanceamento entre objetivos longos e curtos?

R – Sim, vai ser intercalado entre as fases.

5 – Os jogadores têm a chance de decidir seus próprios objetivos?

R – O jogador já tem a predeterminação de fazer as missões principais.

**Lente das habilidades**

1 – Quais habilidades meu jogo requer do jogador?

R – Habilidade de concentração, percepção, interpretação e raciocínio rápido.

2 – Existe alguma habilidade que está faltando nesse jogo?

R – Habilidade física, habilidade de coordenação motora.

3 – Essas habilidades estão criando a experiência que eu queria?

R- Sim. as habilidades de concentração, percepção, interpretação e raciocínio rápido serão úteis para o progresso e desenvolvimento do jogo

4 – Alguns jogadores são muito melhores que outros nessa habilidade? Isso faz o jogo parecer desbalanceado?

R – Sim. Porém isso não faz o jogo parecer ser desbalanceado, já que em qualquer público o jogo te leva a conseguir os objetivos igualmente.

5 – Os jogadores podem melhorar suas habilidades com prática?

R – Sim. Exercícios mentais como ler jogos clássicos que exigem raciocínio como base e até exercícios físicos.

6 – Esse jogo demanda o nível certo de habilidade?

R – Embora jogadores que tenham essas habilidades consigam desenvolver com mais facilidade, os que não tem também conseguiram obter uma experiência legal com o jogo.

**A lente da Justiça**

1 – Meu jogo deve ser simétrico? Por quê? Meu jogo deve ser assimétrico? Por quê?

R – Um jogo totalmente simétrico com tudo bem determinado em todos os pontos acaba dando uma ilusão de uma estrutura repetitiva e viciada dentro do jogo e pode desestimular o jogador por fazê-lo acreditar de que esperaria a mesma coisa no decorrer Gameplay.

2 – O que é mais importante: que meu jogo seja uma medida de quem tem mais habilidade, ou que provenha desafios interessantes para todos?

R – Que provenha desafios interessantes para todos.

3 – Se eu quero que jogadores de níveis diferentes jogando juntos, que caminhos tomarei para que eu faça o jogo interessante e desafiante para todos?

R – Ao deixar uma curva de aprendizado rápida para jogadores novos, jogadores já experientes não cansarão rápido do jogo, e juntos vão ter a experiência desejada.

**A lente dos Desafios.**

1 – Quais são os desafios no meu jogo?

R – Soluções de problemas apresentados como enigmas dentro do jogo e concentração de detalhes de várias visões para o jogador.

2 – São muito fáceis, difíceis ou na medida certa?

R – Com base na experiência da Gameplay isso acaba se tornando na medida certa para todo mundo.

3 – Meus desafios aceitam uma gama de habilidade dos jogadores (diferentes níveis de habilidade)?

R – Sim, pois com um rápido início para instruir jogadores novos, os desafios mais interessantes podem ocupar maior parte do jogo, nivelando os diferentes tipos de jogadores.

4 – Como o nível de dificuldade aumenta quando o jogador obtém sucesso?

R – Com adicionamento de novos enigmas e procedimentos novos a seguir.

5 – Há variedade de desafios suficientes? Quais?

R – Sim. Os desafios vão incluir quebra-cabeça, Enigma, lutas, e soluções criativas para poder resolver determinadas situações.

**A lente da Habilidade vs Chance**

1 – Meus jogadores estão aqui para serem julgados (Habilidade), ou assumirem riscos?

R – Qualquer ação tomada dentro do jogo influenciará o enredo da história fazendo com que o sucesso ou fracasso da história no final do jogo dependa exclusivamente dele.

2 – Habilidade tende a ser mais sério do que chance: meu jogo e sério ou casual.

R – Um jogo de uma história é carregada de detalhes e elementos, seria complicado de defini-lo como casual, pois você precisaria se concentrar no jogo, não seria somente um passatempo qualquer.

3 – Algumas partes do meu jogo são tediosas? Se sim adicionar elementos de chance aliviariam eles?

R – As partes em que percorre por algum lugar do jogo. Itens no meio do caminho que podem colaborar para a construção da história podem deixar o jogador mais interessado.

4 – Algumas partes do meu jogo são muito aleatórias? Se sim, modificar algum elemento de chance para habilidade, farão os jogadores se sentirem mais no controle?

R – Não

**A lente da Cabeça vs Mãos**

1 – Meus jogadores procuram uma ação sem pensar ou um desafio intelectual?

R – Um desafio intelectual.

2 – Adicionar mais locais que envolvem resolver de enigmas no meu jogo, o tornaria mais interessante?

R – Sim, e é uma das nossas bases para tornar o jogo interessante.

3 – Posso dar ao jogador a escolha – tanto suceder exercitando um alto nível de destreza ou achando um caminho mais inteligente que requereria um mínimo de habilidade física?

R – Sim.

4 – Se “1” significa totalmente físico e “10” totalmente mental, que número seu jogo receberia?

R – “9”.

**A lente da Competição**

1 – Meu jogo nivela bem o nível de habilidade dos jogadores? Como?

R – O jogo não conta com níveis de habilidade.

2 – Ganhar no meu jogo faz com que alguém se torne orgulhoso de tal? Por quê?

R – Sim, pois o fato de conseguir resolver alguns dos Desafios apresentados no jogo mostra destreza em raciocínio e interpretação.

3 – Novatos conseguem competir significativamente no meu jogo?

R – Sim. O jogo começa bastante simples para todo mundo.

4 – Veteranos conseguem competir significativamente no meu jogo?

R – Definitivamente, aqueles que já estão acostumados com o estilo de jogo, conseguirão obter resultados rapidamente.

**A lente da Cooperação**

1 – Cooperação requer comunicação. O jogador tem oportunidades suficientes para se comunicar no meu jogo? Como a comunicação pode melhorar?

R - Não se aplica ao jogo.

2 – Meus jogadores são estranhos entre si ou já se conhecem? Se são estranhos, posso, e se posso como, quebrar o gelo entre eles?

R – Não se aplica ao jogo.

3 – Todos têm a mesma função, ou cada um tem sua específica?

R – Não se aplica ao jogo.

4– A cooperatividade é melhorada quando não se tem outra forma de que um indivíduo faça uma tarefa, sem ser em conjunto. Meu jogo possui essas tarefas?

R – Não se aplica ao jogo.

**A lente da Recompensa**

1 – Quais recompensas meu jogo está dando (Elogios, Pontos, Skill)? Pode dar outras também?

R – Experiência, progressão, elogios e pontos

2 – Os jogadores ficam felizes ao recebê-las, ou fica entediado? Por quê?

R – Felizes, pois mostra aos jogadores como se ele tivesse realizando aquilo em sua própria vida.

3 – Como minhas recompensas estão relacionadas com as outras? Existe uma maneira que elas podem se conectar melhor?

R – Em geral as recompensas estão relacionadas, pois todas farão com o que o personagem do jogador fique gradativamente mais forte.

4 – As recompensas estão voltadas para ajudar a cumprir as metas de curto e longo prazo?

R – Sim. Todas as recompensas ganhados serão úteis nas próximas fases.

**A lente da Punição**

1 – Quais são as punições do meu jogo?

R – As punições estão relacionadas com a perda de progresso e também com a morte do personagem do jogo ou um final desagradável.

2 – Por que puno os jogadores? O que eu espero alcançar com isso?

R – Punindo os jogadores, o esperado é que eles aprendam com os erros e consigam otimizar seu modo de jogar.

3 – Minhas punições são justas? Por quê ou por quê não?

R – Sim, pois se o jogo é uma simulação do que poderia ser real, logo qualquer tipo de demonstração de punição seria justa julgado justo.