



Game Design Document  
Chimia Game Studio  
v. 1.0

Marcelo Mattar  
Matheus Freire  
Rafaela Schaan

2015/01  
Porto Alegre

# Índice

*Não levem o índice a sério, ainda está em desenvolvimento.*

## **Visão geral**

- Pitch / Two liner
- Gameplay
- Mindset

## **Escopo**

- Tema / Cenário / Gênero
- Plataforma
- Descrição do jogo
- Proposta de jogo
- Gameplay

## **Game Design**

### **Controladores**

- Controles
  - Teclado
- Mecânicas
  - Mecânica #01

### **Level Design**

- Temática dos níveis
  - Sala #01
- Gameflow
- Comportamentos
  - Jogador
  - Inimigos
    - Inimigo #01

### **Arte**

- Quadros de referências visuais
  - Moodboard do jogo
  - Ambiente
  - Jogador
  - Inimigos
  - Objetos e itens
- Concepts iniciais

## 3D

- Personagens
  - Jogador
  - Inimigos
    - Inimigo #01
- Ambiente
  - Interno
    - Item #01
  - Externo
    - Item #01
- Objetos
  - Ambiente
    - Objeto #01
  - Interativo
    - Objeto #01

## 2D

- Personagens
  - Jogador
  - Inimigos
    - Inimigo #01
- Ambiente
  - Interno
    - Ambiente #01
  - Externo
    - Ambiente #01
- Objetos
  - Ambiente
    - Objeto #01
  - Interativo
    - Objeto #01

## Animação

- Personagens
  - Jogador
  - Inimigos
    - Inimigo #01
- Ambiente
  - Interno
    - Ambiente #01
  - Externo
    - Ambiente #01
- Objetos
  - Ambiente
    - Objeto #01

Interativo  
Objeto #01

Som  
Lista de som ambiente  
Externo  
Ambiente #01  
Interno  
Ambiente #01  
Lista de som de personagens  
Jogador  
Inimigos  
Inimigo #01  
Lista de som de objetos  
Ambiente  
Objeto #01  
Externo  
Objeto #01

### **Produção e Equipe**

Escala do jogo  
Tempo de produção  
Custo de produção

Escala da Equipe  
Equipe de Produção  
Equipe de Marketing

Licenças utilizadas

# visão geral

## Pitch / two liner

Um astronauta se perde no espaço próximo a uma nave alienígena inimiga. Ele explora compartimentos gerados randomicamente coletando upgrades e destruindo inimigos.

## Gameplay

O jogador (astronauta) se move pelo espaço próximo da nave onde há inimigos e salas. Ao derrotar estes inimigos ele pode coletar itens que o ajudam a melhorar sua força de ataque, velocidade e até defesa. Para conseguir fugir desta nave alienígena ele deve encontrar a sala de controles onde enfrenta o seu guardião e ao derrotá-lo o astronauta pode acionar o mecanismo de auto destruição da nave e escapar daquele lugar.

## Mindset

Inicialmente o jogador depara-se com uma sensação de medo e impotência, pois está perdido no espaço sideral próximo a uma nave alienígena inimiga. Contudo, o jogador sente-se impelido em buscar uma solução para seu problema, a partir de exploração. Ao longo desta o jogador vai receber itens que o tornam mais forte e com isso passa a ter uma sensação de crescimento e evolução, não de impotência, todo o trabalho do jogador explorando aquele mundo hostil é recompensado com poderio de fogo e com maior possibilidade de avançar, destruir seus inimigos e sobreviver.

Acima de tudo, a proposta do jogo é ambientar o jogador em um roguelike único, onde a liberdade de ação e movimentação não se limita ao chão e à gravidade. Impactante, divertido, ansioso e até levemente frustrante este jogo afere a inteligência do jogador acima de tudo.

# ESCOPO

## **Tema / Cenário / Gênero**

Roguelike ambientado no espaço.

## **Plataforma**

Computador (PC)

## **Descrição do jogo**

Um astronauta perde-se no campo gravitacional de uma nave alienígena. Para escapar deve enfrentar inimigos, coletar itens que o auxiliem em sua sobrevivência, passando por diversas salas geradas pela grande nave alienígena.

## **Proposta de jogo**

Durante a investigação de um sinal de socorro, um astronauta acaba perdendo-se no campo gravitacional de uma grande nave alienígena. Sem escapatória ele decide sair de sua nave e explorar os arredores, que trata-se do próprio espaço aberto e pequenos containers. É quando percebe que está próximo a uma nave que mais é um organismo vivo e autônomo. Imediatamente após sair de sua nave, robôs hostis simplesmente emergem das paredes da grande nave alienígena, atacando o astronauta como se ele fosse um vírus.

Destruindo os inimigos mais próximos o astronauta consegue uma brecha para fugir e explorar outras áreas em busca de saída. Ao entrar em um dos containers percebe que este se trata de uma sala, onde há equipamentos que podem ajudá-lo em sua sobrevivência, visto que o seu oxigênio está com o tempo contado. Durante esta busca por itens que o auxiliem a destruir os inimigos e talvez consertar sua nave, o astronauta descobre que a nave alienígena é de fato um grande planeta feito a partir de peças robóticas cujo objetivo é expandir e manter-se vivo. Absorvendo e destruindo tudo ao seu redor.

Com isso, o astronauta percebe que este planeta-nave está se movendo, e de acordo com informações que adquire em suas várias salas, o alvo a ser consumido pela nave é o seu sistema solar natal. Não há outra opção: é necessário destruir a nave aventurando-se cada vez mais fundo nela.

## **Gameplay**

O jogo se inicia com o astronauta fora de sua nave, no canto inferior esquerdo do mapa, encarando o espaço vazio. A partir deste ponto, o jogador começa a explorar o seu redor, movimentando-se. Sua movimentação não é limitada por terreno ou gravidade, ele está flutuando no espaço sideral. Levando em conta sua situação, o jogador deve perceber que possui uma reserva de oxigênio limitada. Dizem que não dá pra viver sem amor, mas viver sem oxigênio é impossível.

Após pouco tempo de exploração, o jogador já se depara com seus primeiros inimigos e containers gigantes. Os inimigos possuem comportamentos distintos, mas seu objetivo é o mesmo: eliminar o intruso. Com perseguições, tiros e minas espaciais, cada ataque bem sucedido tira do jogador um pouco do seu oxigênio. O jogador pode desviar, mas a melhor ação é atacar, pois a cada inimigo derrotado, itens especiais que o ajudam a melhorar seu ataque, defesa e velocidade, são largados e podem ser coletados.

O objetivo do jogador é simples: ir embora. Para isso, é necessário que ele encontre a sala de controle da grande nave alienígena e a destrua, possibilitando a sua fuga. No entanto, esta sala é altamente guardada e está trancada, para abri-la ele precisa encontrar a chave correta. Ao entrar na sala ele se depara com o seu guardião e para derrotá-lo deve estar mais forte do que nunca. Ao acabar com o guardião a sala de controles está livre e o botão de auto destruição é fácil de acionar. O jogador aciona-o, destruindo a nave alienígena e consegue escapar.

## Mock Up







# Game Design

## controladores

### Controles

#### **Teclado**

W A S D ou setas (→ ↑ ↓ ←) para movimentação

Movimentação do mouse para mira

Clique do botão esquerdo do mouse para tiro

### Mecânicas

#### **Mecânica #01 - Movimentação**

##### ***Detalhes / controles***

W A S D ou setas (→ ↑ ↓ ←)

##### ***Como funciona***

Ao pressionar um dos botões de movimentação move-se constantemente para a direção.

##### ***O que afere ao jogador***

Reflexo, antecipação e minúcia.

#### **Mecânica #02 - Ataque**

##### ***Detalhes / controles***

Movimentação do mouse para mira

Clique do botão esquerdo do mouse para tiro

##### ***Como funciona***

O cursor do mouse funciona como a mira do jogador, e ao clicar com o botão esquerdo do mouse, o astronauta lança um ataque na direção do cursor.

##### ***O que afere ao jogador***

Mira, timing, precisão, antecipação e destreza.

#### **Mecânica #03 - Oxigênio**

##### ***Como funciona***

O oxigênio inicia-se cheio e vai diminuindo ao longo do tempo de jogo. Danos inflingidos pelos inimigos consomem oxigênio a mais. O oxigênio pode ser recuperado a partir do item Cápsula de Oxigênio ou ao entrar na Sala de Oxigênio.

***O que afere ao jogador***

Medo, cuidado e gestão de recursos.

**Mecânica #04 - Coleta**

***Como funciona***

É possível encontrar itens de duas maneiras: aleatórios no ambiente do jogo e dropados por inimigos vencidos. Para coletar estes itens basta passar por cima deles.

***O que afere ao jogador***

Gestão de recursos.

**Mecânica #05 - Upgrade**

***Como funciona***

Ao coletar certa combinação de itens estes podem ser utilizados em conjunto para criar alguma melhoria para o jogador.

***O que afere ao jogador***

Gestão de recursos.

## LEVEL DESIGN

### Temáticas dos níveis

Legenda:

M - mina

T - turret

S - scavenger

D - droid

# - objeto móvel

X - parede

/ - parede inclinada

i - item

**Sala #01 - Atração das Minas**

			/		\			
	M	/				\	M	
	/						\	
/				^		D		\
			<	M	>			
\		D		V				/
	\						/	
	M	\				/	M	
			\		/			

### Feeling do tema

Aprendizado

### Nível de dificuldade

Médio

### Objetos

*Ambiente*

Paredes preenchendo os cantos e centro da tela.

*Interativos*

Quatro minas em cada canto da tela e uma mina no centro, e dois droids rondando a sala.

## Sala #02 - Básico dos Droids

			X					
			X					
			X					
	D							
						X	X	X
				D				

### Feeling do tema

Aprendizado

### Nível de dificuldade

Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Dois droids.

**Sala #03- Sala campo minado com Scavenger**

	M						M	
				M				
				S				
				M				
	M						M	

**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

Médio

**Objetos**

*Interativos*

Seis minas e um scavenger central.

**Sala #04 - Sala segurança Scavenger**

					X			
					X			
					X			
				D	X		I	
			D		S			
				D	X		I	
					X			
					X			
					X			

**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

Médio

### **Objetos**

#### *Ambiente*

Uma parede vertical no lado esquerdo da sala com um espaço central.

#### *Interativos*

Três droids, um scavenger e dois itens.

### **Sala #05- Sala divisora de águas**

X	X	X	X	X	X	X	X	X
		D		#		D		
		X	X	X	X	X		
				S				

### **Feeling do tema**

Aprendizado

### **Nível de dificuldade**

Fácil

### **Objetos**

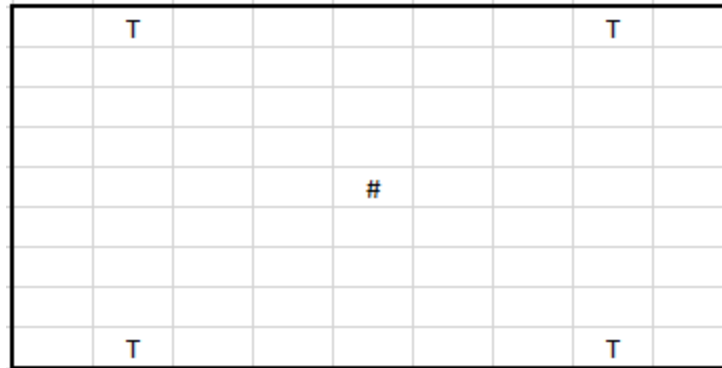
#### *Ambiente*

Duas paredes horizontais, uma proxima ao topo da sala, cobrindo toda area horizontal e uma menor, com passagens, proxima a parte inferior.

#### *Interativos*

Dois droids, um objeto interativo e um scavenger.

### **Sala #06- Sala desafio Turret**



**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

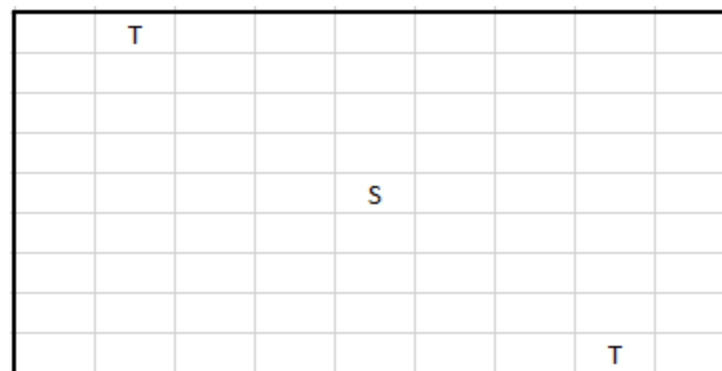
Difícil

**Objetos**

*Interativos*

Quatro turrets e um objeto móvel central.

**Sala #07 - Sala desafio Turret 02**



**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

Difícil

**Objetos**

*Interativos*

Duas turrets e um scavenger central.

**Sala #08- Sala desafio Turret 03**

	M						M	
				T				
			T	X	T			
				T				
	M						M	

**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

Difícil

**Objetos**

*Interativos*

Quatro turrets e quatro minas.

**Sala #09- Sala campo Minado**

	M						M	
				M				
		M				M		
				M				
	M						M	

**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

Difícil

**Objetos**

*Interativos*

Oito minas, um item central.

**Sala #10 - Paredão de minas**

	D						M	
						M		
				M				
	M						S	

***Feeling do tema***

Desafio

***Nível de dificuldade***

Médio

***Objetos***

*Interativos*

Quatro minas, um scavener e um droid.

**Sala #11- Sala massacre 01**

	T		T		T		X	
							X	
					S		X	
							X	
		X		X		M		
							X	
					S		X	
							X	
	T		T		T		X	

***Feeling do tema***

Boss-like

***Nível de dificuldade***

Extremo

***Objetos***

*Ambiente*





**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

Fácil

**Objetos**

*Ambiente*

Paredes formando um “labirinto”.

*Interativos*

Três scavengers.

**Sala #14 - Sala corredor**

X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X
				S				
X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X

**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

Fácil

**Objetos**

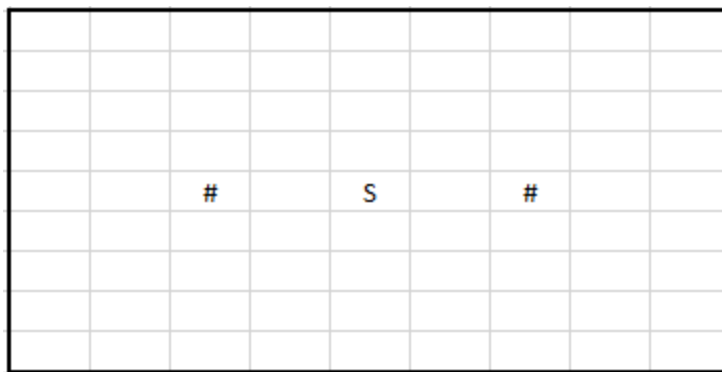
*Ambiente*

Paredes acima e abaixo do jogador.

*Interativos*

Um scavenger.

**Chunk #01 - Scavenger com objetos**



***Feeling do tema***

Aprendizado

***Nível de dificuldade***

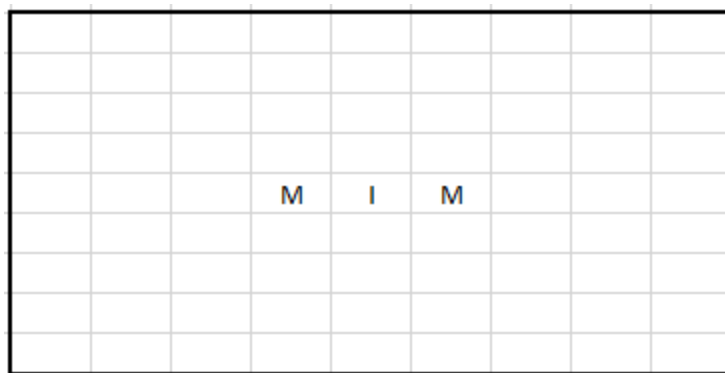
Fácil

***Objetos***

*Interativos*

Dois objetos interativos e um scavenger central.

**Chunk #02 - Minas com item**



***Feeling do tema***

Aprendizado

***Nível de dificuldade***

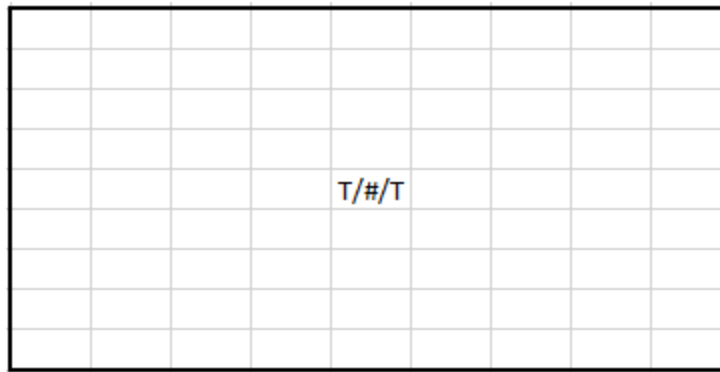
Fácil

***Objetos***

*Interativos*

Duas minas com um item central.

**Chunk #03 - Turrets em objeto móvel**



**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

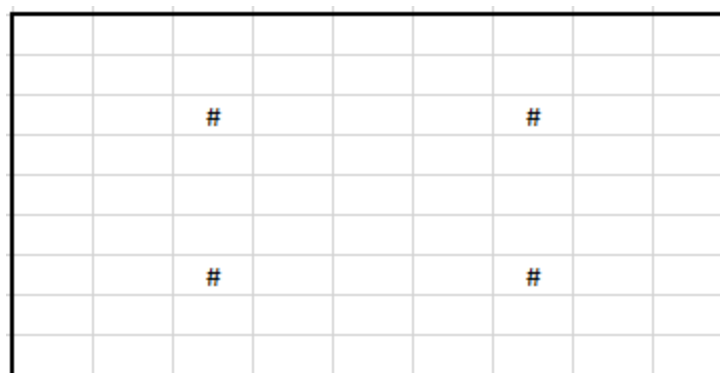
Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Duas turrets acopladas a um objeto móvel central.

**Chunk #04 - Nada acontece feijoadá**



**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

Nula

**Objetos**

*Interativos*

Quatro objetos móveis.

**Chunk #05 - Droids no agrupamento de objetos**

	#			D		#		
		D		#				
						D		
		#					#	

***Feeling do tema***

Desafio

***Nível de dificuldade***

Médio

***Objetos***

*Interativos*

Três droids e cinco objetos móveis.

**Chunk #06 - Scavenger no agrupamento de objetos**

	#			S		#		
				#				
		#					#	

***Feeling do tema***

Aprendizado

***Nível de dificuldade***

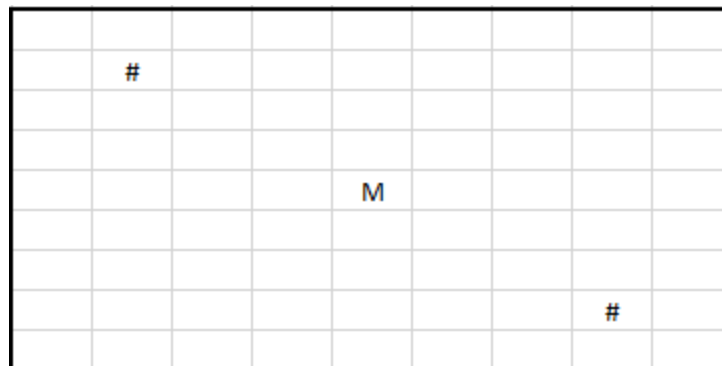
Fácil

***Objetos***

*Interativos*

Um scavenger e cinco objetos móveis.

### Chunk #07 - Mina com objetos



#### **Feeling do tema**

Aprendizado

#### **Nível de dificuldade**

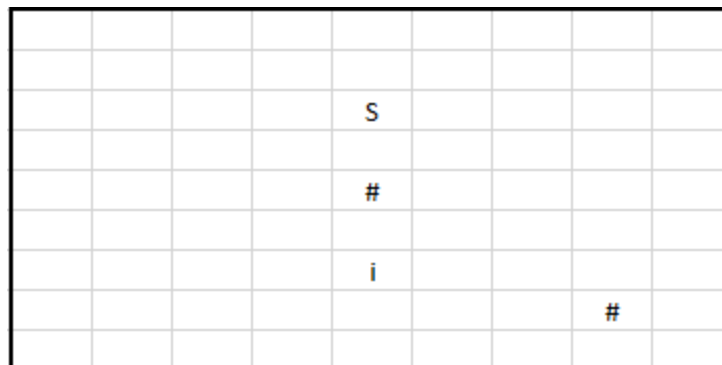
Fácil

#### **Objetos**

*Interativos*

Uma mina e dois objetos móveis.

### Chunk #08 - Scavenger com item e objetos



#### **Feeling do tema**

Aprendizado

#### **Nível de dificuldade**

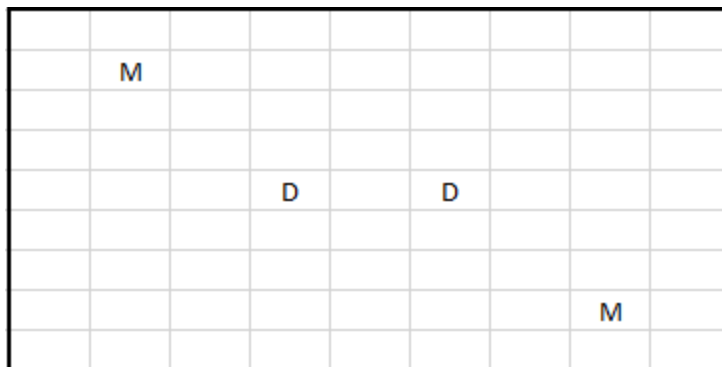
Fácil

#### **Objetos**

*Interativos*

Um scavenger, um item e dois objetos móveis.

### Chunk #09 - Droids com Minas



#### ***Feeling do tema***

Desafio

#### ***Nível de dificuldade***

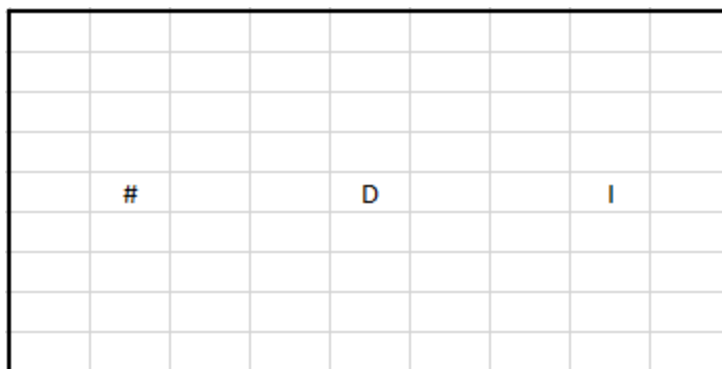
Médio

#### ***Objetos***

*Interativos*

Dois droids e duas minas.

### Chunk #10 - Droid com objeto e item



#### ***Feeling do tema***

Aprendizado

#### ***Nível de dificuldade***

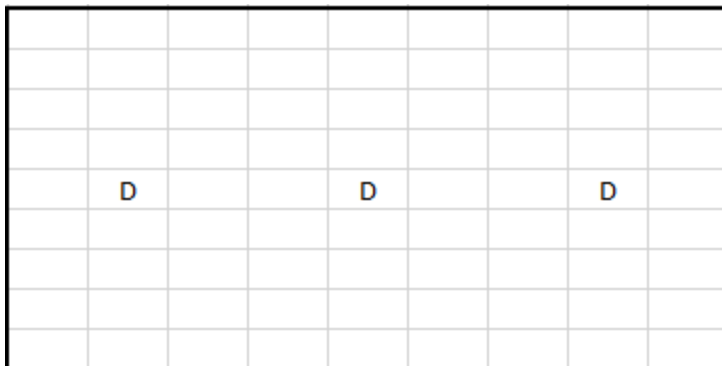
Fácil

#### ***Objetos***

*Interativos*

Um droid, um item e um objeto móvel.

### Chunk #11 - Pelotão Droid



***Feeling do tema***

Desafio

***Nível de dificuldade***

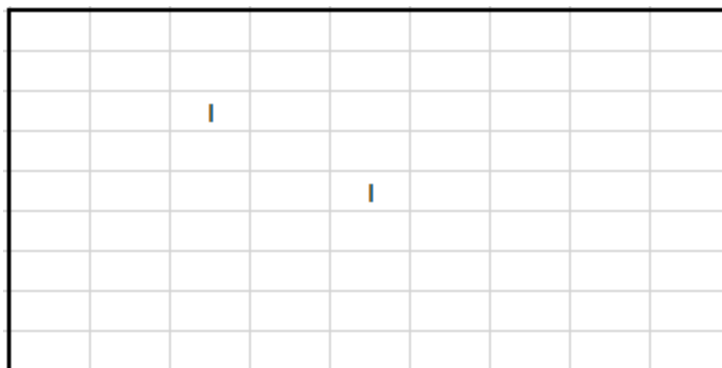
Médio

***Objetos***

*Interativos*

Três droids.

### Chunk #12 -Chunks itens



***Feeling do tema***

Aprendizado

***Nível de dificuldade***

Nulo

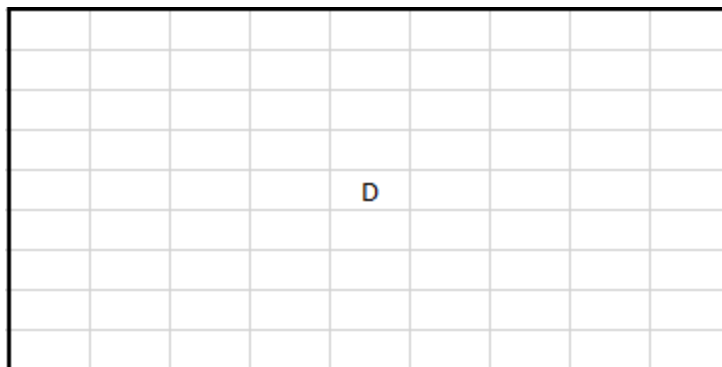


**Objetos**

*Interativos*

Dois itens.

**Chunk #13 -Droid**



**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

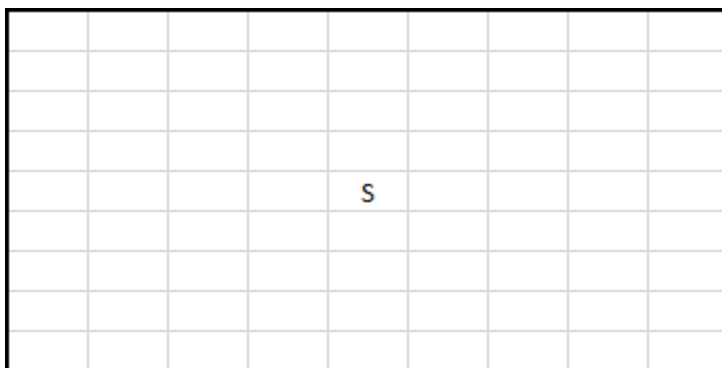
Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Um droid.

**Chunk #14 -Scavenger**



**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

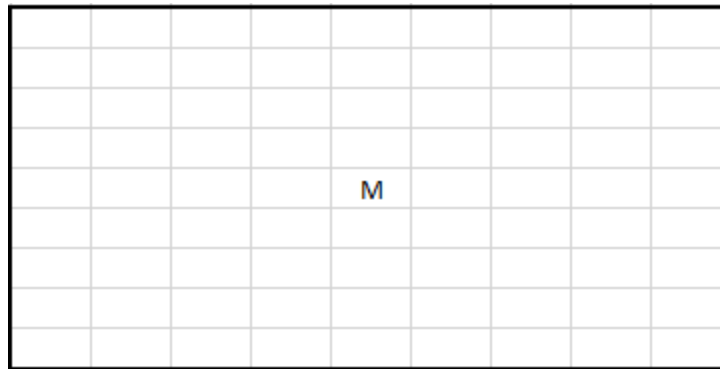
Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Um scavenger.

**Chunk #15 - Mina**



**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

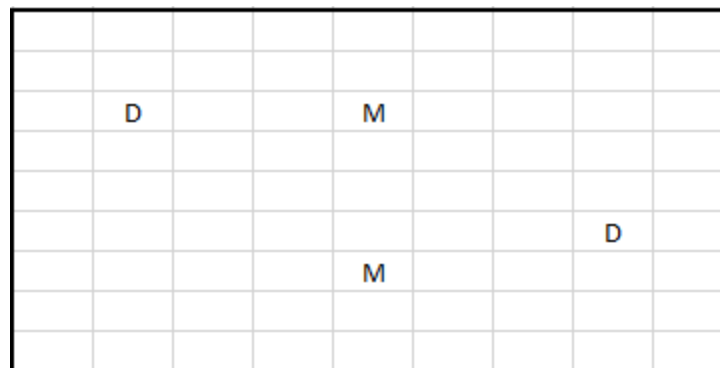
Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Uma mina.

**Chunk #16 -Droids com minas 02**



Feeling do tema

Desafio

**Nível de dificuldade**

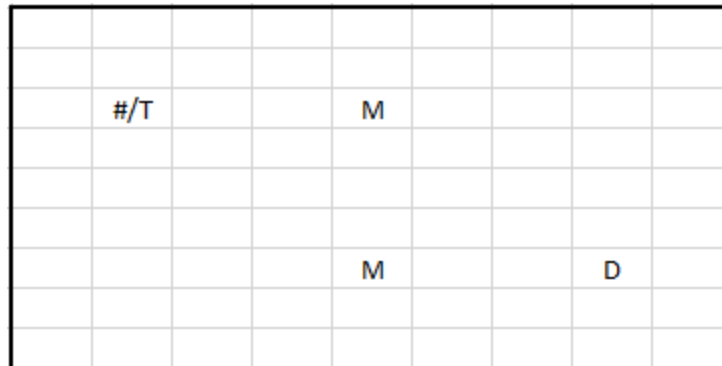
Médio

**Objetos**

*Interativos*

Duas minas e dois droids.

**Chunk #17 -Chunk daredevil 01**



**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

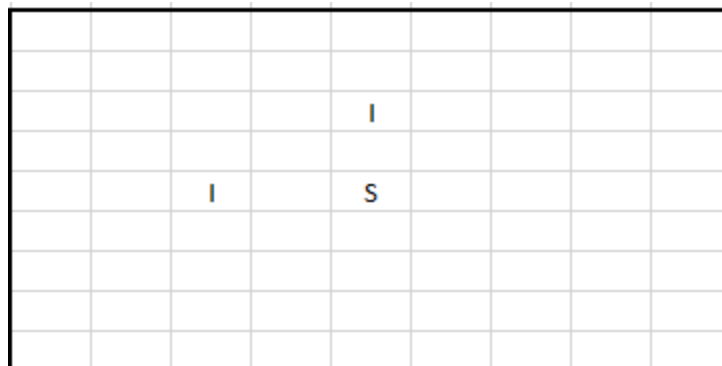
Difícil

**Objetos**

*Interativos*

Duas minas , um droid e uma turret acoplada a um objeto movel.

**Chunk #18 -Scavenger com itens**



**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

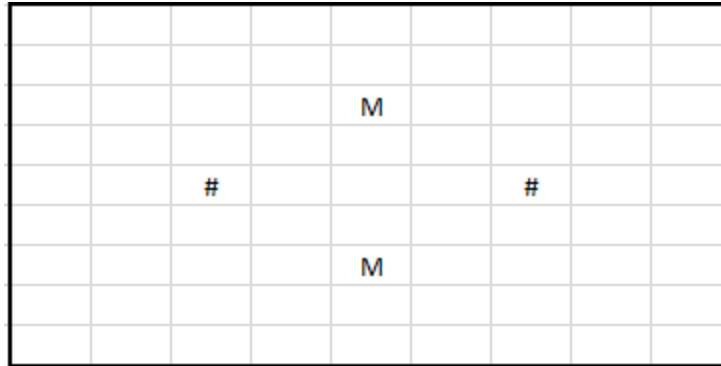
Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Um scavenger e dois itens.

**Chunk #19 - Minas e objetos**



**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

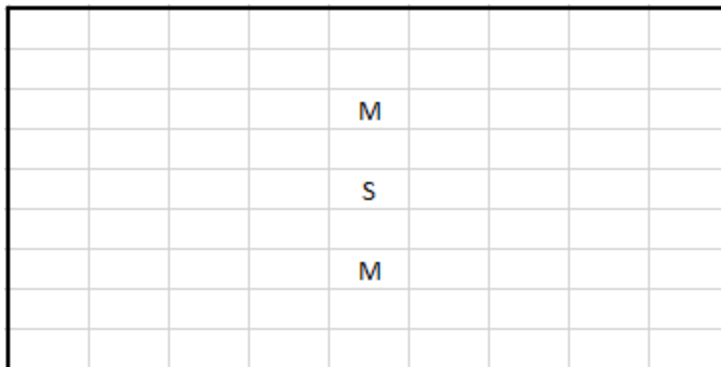
Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Duas minas e dois objetos móveis.

**Chunk #20 - Minas com scavenger**



**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

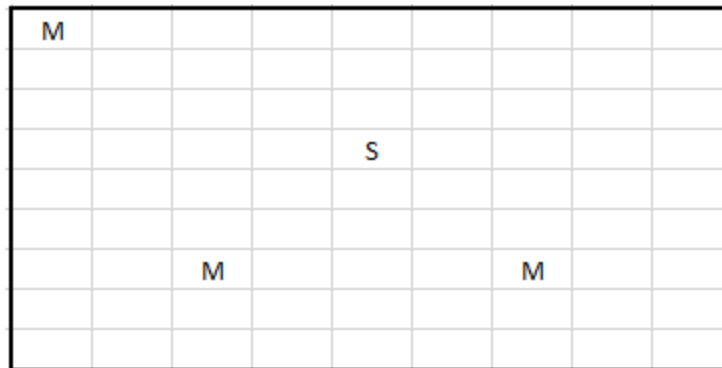
Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Duas minas e um scavenger.

**Chunk #21 - Minas com Scavenger 02**



**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

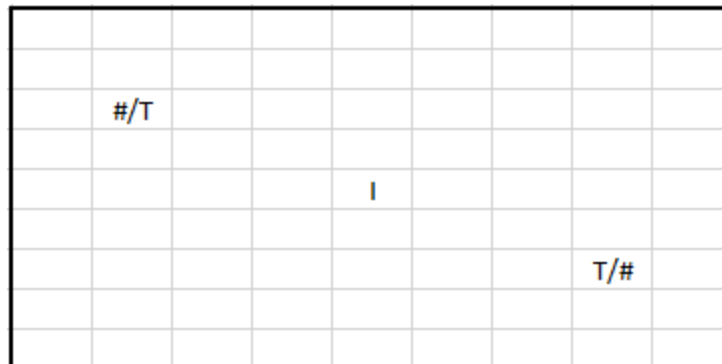
Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Duas minas e um scavenger.

**Chunk #22 -Chunk Daredevil 02**



**Feeling do tema**

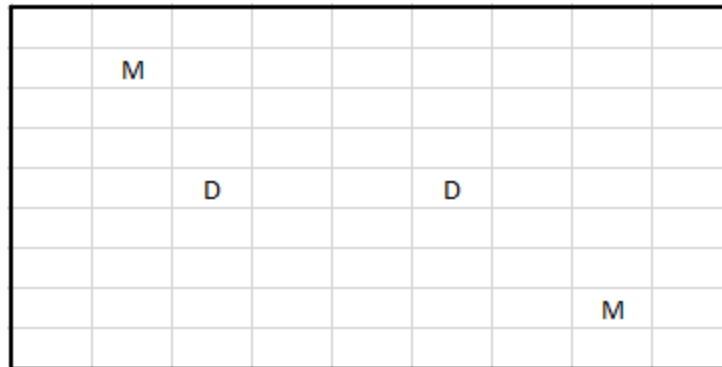


## Desafio

Fácil

## Interativos

## Chunk #25 -Droids com Minas 03

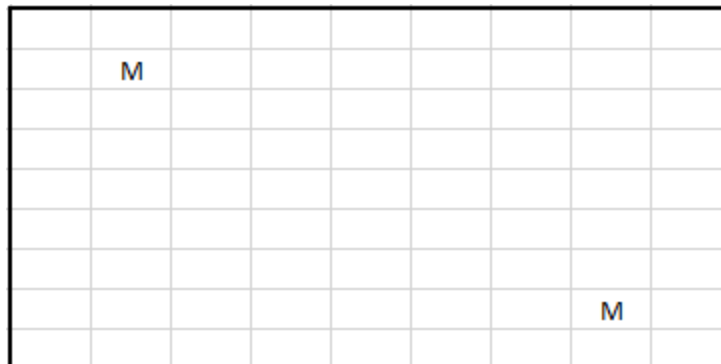


## Desafio

## Médio

## Interativos

## Chunk #26 -Duas Minas



**Feeling do tema**

Aprendizado

**Nível de dificuldade**

Fácil

**Objetos**

*Interativos*

Duas minas.

**Chunk #27 - Paredão de objetos móveis**

		#				#		
		#		T/#/T		#		
		#				#		

**Feeling do tema**

Desafio

**Nível de dificuldade**

Médio

**Objetos**

*Interativos*

Seis objetos móveis e duas turrets acopladas a um objeto móvel central.

**Chunk #28 - Corredor polonês**



		T/#/T				#		
		T/#/T		I		#		
		T/#/T				#		

### ***Feeling do tema***

Desafio

### ***Nível de dificuldade***

Difícil

### ***Objetos***

*Interativos*

Seis turrets acopladas a objetos móveis de duas a duas, e um paredão vertical de 3 objetos móveis

## **Chunk #29 - Chunk daredevil 03**

M		M		M		M		M
							i	
#								M
M		D		S		D		M
M								#
	i							
M		M		M		M		M

### ***Feeling do tema***

Desafio

### ***Nível de dificuldade***

Muito difícil

### ***Objetos***

*Interativos*

Uma jaula formada por minas, com dois droids, um scavenger e dois itens em seu interior.

## Chunk #30 - Campo minado 02

		M		M		M		
			M		M			
	M			i			M	
			M		M			
		M		M		M		

### ***Feeling do tema***

Desafio

### ***Nível de dificuldade***

Muito difícil

### ***Objetos***

*Interativos*

Campo minado formado por 12 minas e um item central.

## **Gameflow**

Devido a natureza randomica do jogo, ele não possui uma versão rígida e única de gameflow. A partir das mecânicas básicas, cada chunk e sala pode ser resolvido de várias maneiras diferentes, e a forma de resolução diferencia-se a partir de cada jogador. Um passo a passo comum e simples seria enfrentar os inimigos, coletar itens e seguir adiante repetindo estas ações até encontrar o item principal do jogo que dá acesso à sala final.

## **Comportamentos**

### ***Jogador***

*Controle teclado e ação*

W ou ↑

Movimentar o jogador para cima

*Controle teclado e ação*

A ou ←

Movimentar o jogador para a esquerda

*Controle teclado e ação*

S ou ↓

Movimentar o jogador para baixo

*Controle teclado e ação*

D ou →

Movimentar o jogador para a direita

*Controle e ação*

Movimentação do mouse

Define a posição da mira

*Controle e ação*

Clique com o botão esquerdo

Aciona o tiro da arma

## ***Inimigos***

### *Inimigo #01 - Mina*

Descrição

Disco metálico hexagonal com timer luminoso.

Objetivo

Atrair o jogador e explodí-lo ao contato

Iddle

Solta pulsos rastreadores que delimitam também a sua área de atuação.

Attack

Ao identificar o jogador (dentro de sua área de ataque) cria uma atração, puxando o jogador para o seu centro. Ao contato com a mina, causa uma explosão com alta taxa de dano.

Condição de derrota

Sua própria explosão, que pode ser causada pelo contato com o jogador ou com algum inimigo ou objeto em alta velocidade. Imune à tiros.

### *Inimigo #02 - Scavenger*

Descrição

Robo lixeiro de grande estatura com braços magnéticos.

#### Objetivo

Recolhimento de peças metálicas (itens)

#### Idle

Desloca-se pelo chunk aleatoriamente e ao aproximar-se de algum item visível, o coleta.

#### Attack

Ao visualizar o jogador na tela, desloca-se de encontro a ele para capturá-lo, se bem sucedida causa dano ao jogador enquanto o manter segurado.

#### Condição de derrota

Impactos em alta velocidade causam dano, ao chocar-se contra paredes, objetos ou demais inimigos. Não toma dano com tiros do jogador, mas pode ser empurrado por eles.

### *Inimigo #03 - Turret*

#### Descrição

Dispositivo de ataque de formato retangular com ângulo de visão de 180° acoplado à uma base imóvel.

#### Objetivo

Impedir o avanço do jogador em determinada área.

#### Idle

Movimenta-se em ação de patrulha, como se escaneasse o inimigo. Como uma câmera de segurança.

#### Attack

Mira na direção do jogador e solta uma rajada de 4 tiros consecutivos. Em seguida passa por um tempo de carga. Enquanto o jogador estiver em seu campo de ataque, este comportamento se repete em ciclos: ataca, recarrega, ataca, recarrega, ataca, recarrega. A-T-A-C-A. R-E-C-A-R-R-E-G-A.

#### Condição de derrota

Pode ser destruída a partir de uma certa quantidade de tiros.

### *Inimigo #04 - Droid*

#### Descrição

Robô em formato de gota.

### Objetivo

Encontrar e destruir o jogador.

### Idle

Movimenta-se aleatoriamente em qualquer direção por um curto espaço de tempo, pára, escaneia o perímetro. Caso não encontre ameaça, repete o processo. A-N-D-A. E-S-C-A-N-E-I-A.

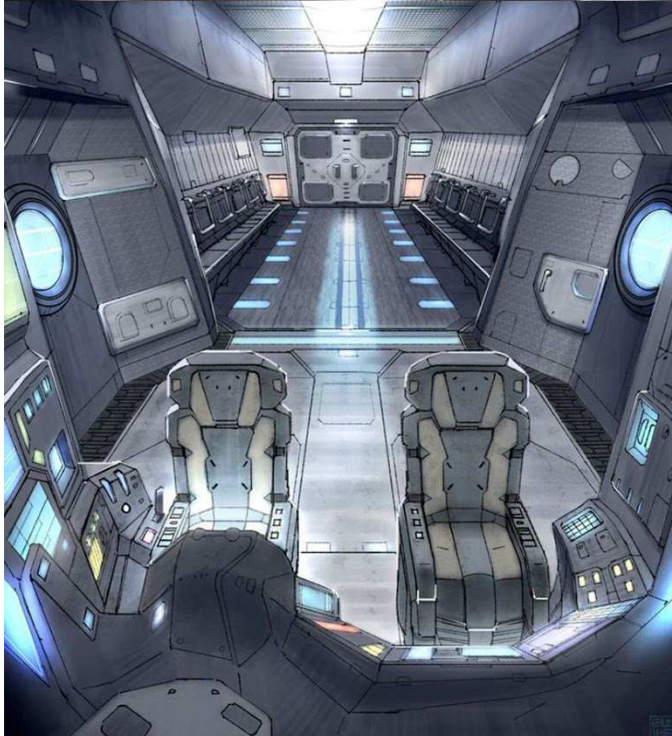
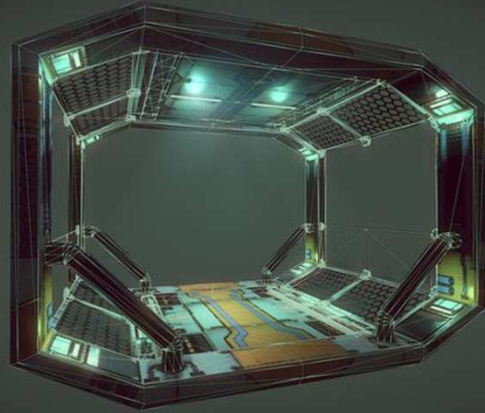
### Attack

Ao avistar o jogador na tela, toma uma determinada distância e o ataca com um único tiro. Em sequência muda sua posição, mira novamente no jogador e atira novamente. Seu tiro é único e simples, mas é um inimigo bastante rápido.

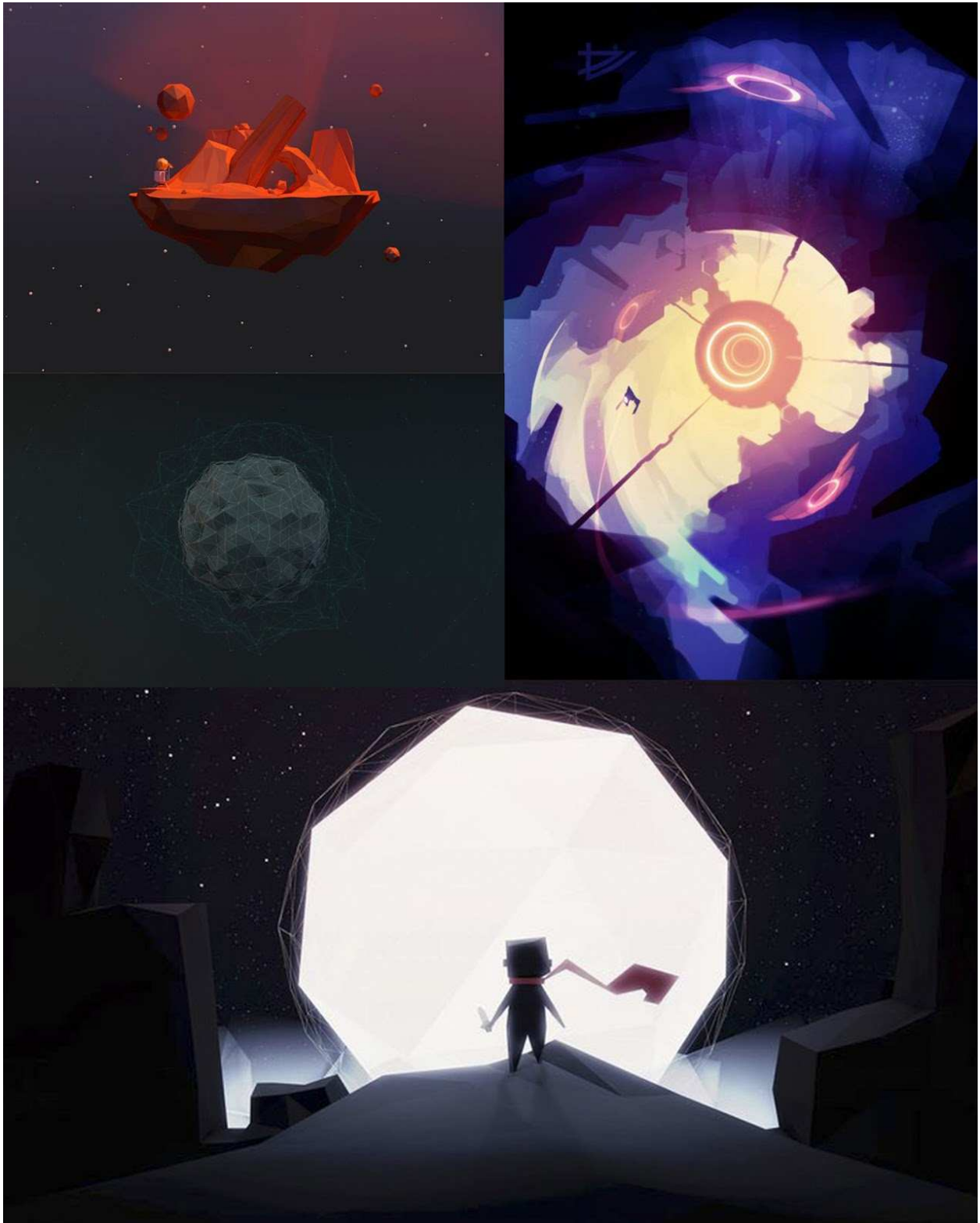
arte

## Quadros de referências visuais

Ambiente  
Interno

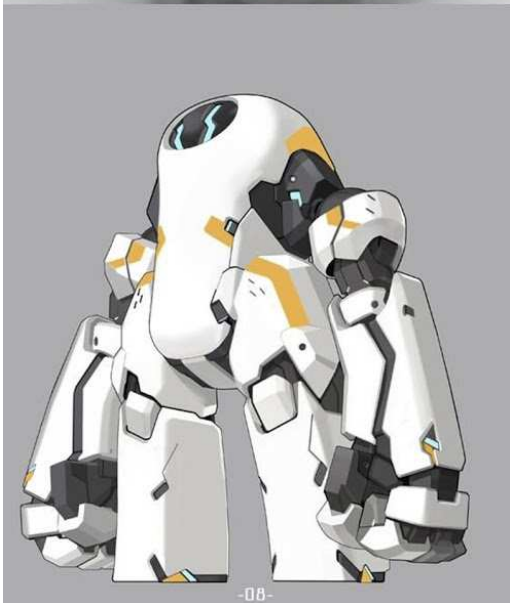
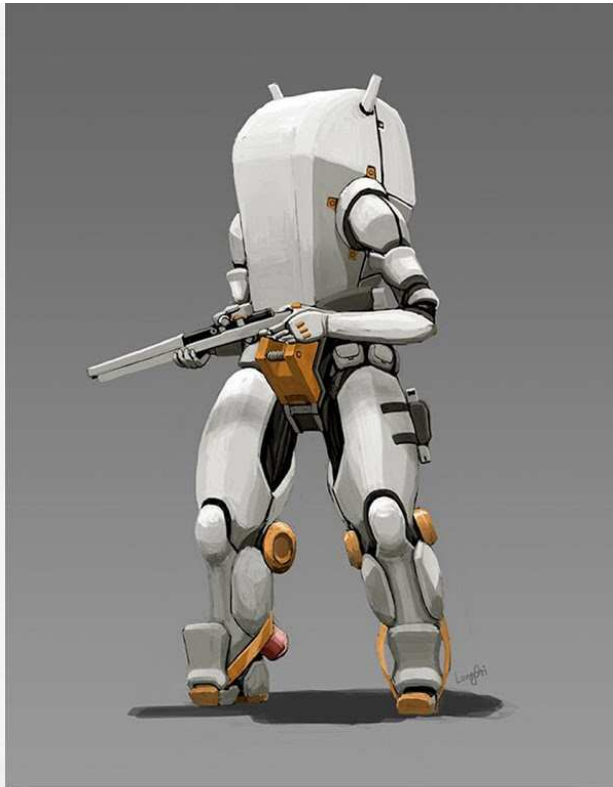


Externo





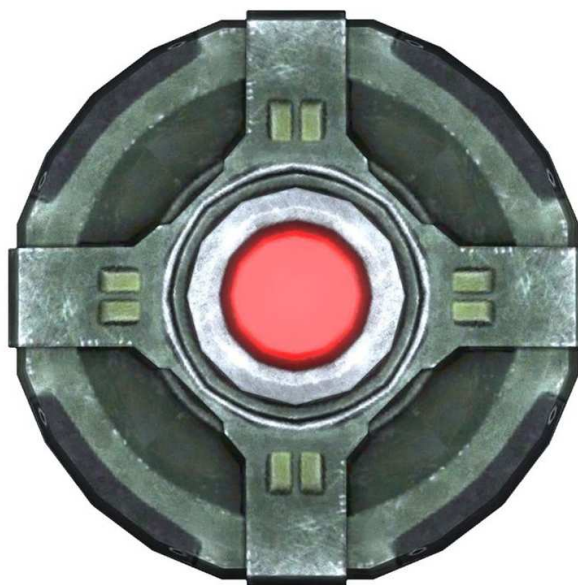
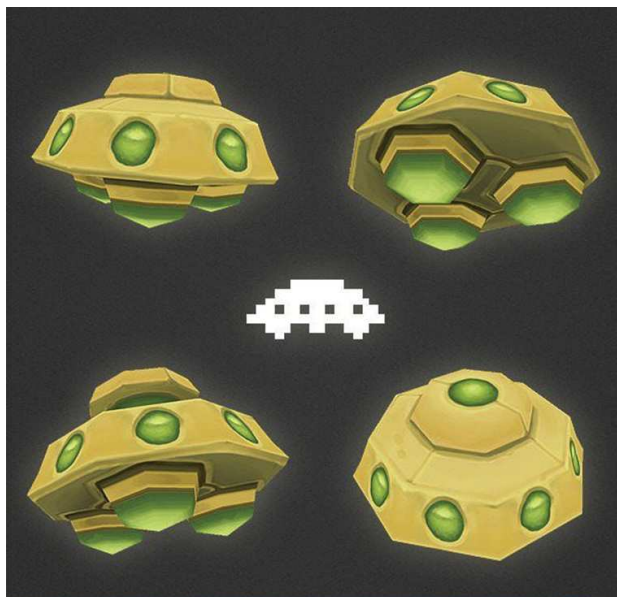
# Jogador





Inimigos

Mina



## Scavenger



Turret





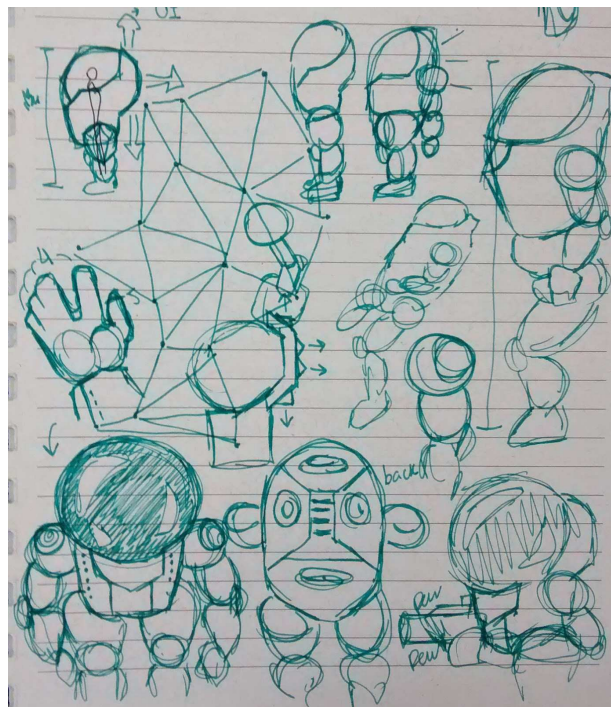
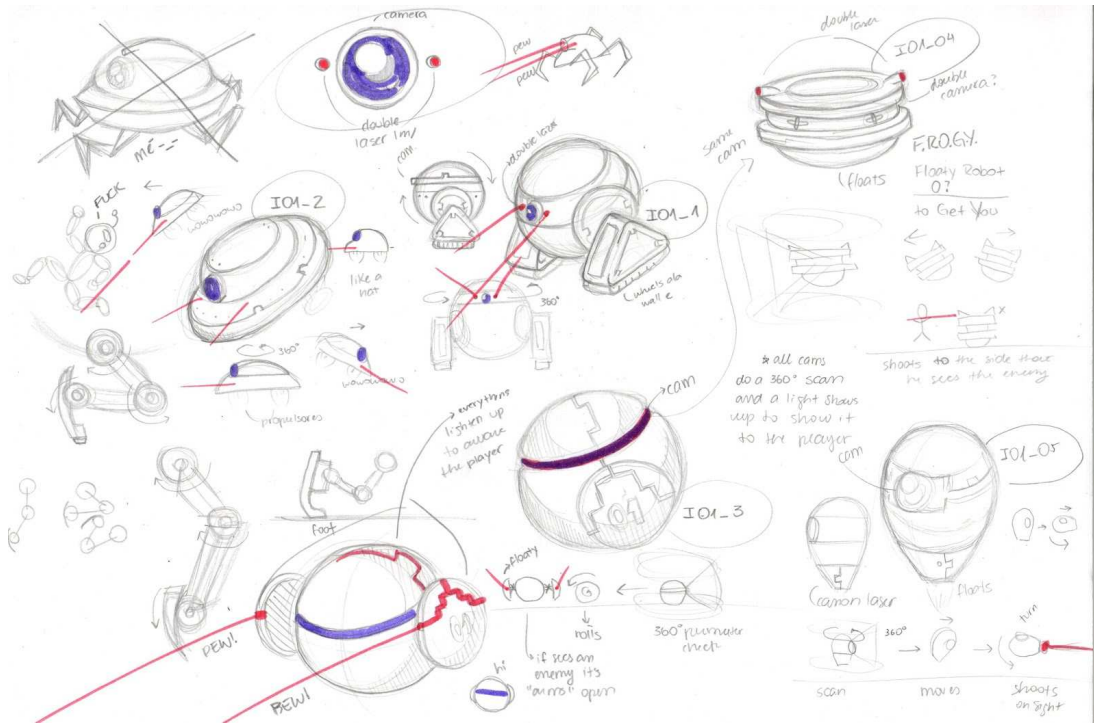
## Droid

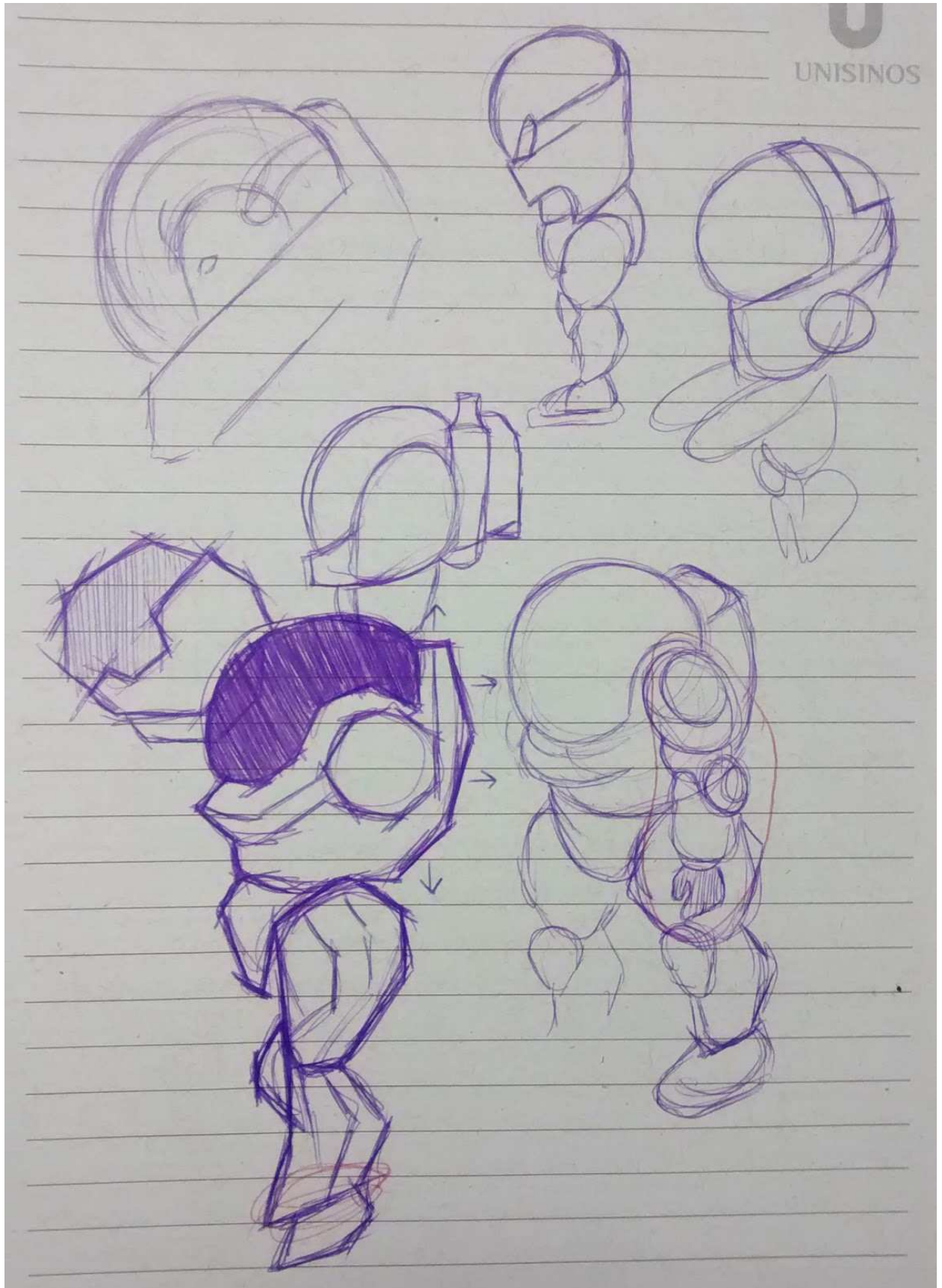


Copyright © 2005 IZMOJUKI. Junji Okubo. All Rights Reserved.



## Roughs







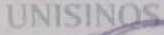


# SCAVENGER









TURRET  
TERRUT

TUDO GIRA  
NESSE JOGO

base

ban

tro de plasma e infinito

~~pull out~~  
not necessary

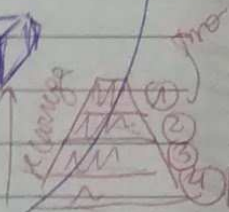
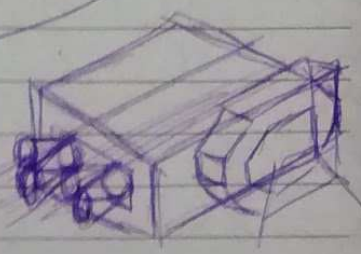
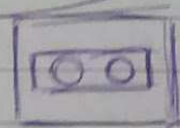
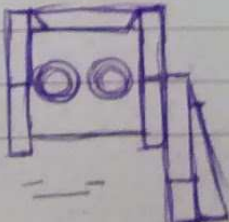
válido

best quality

Gira sempre pela frente

super  
inter

de frente  
é sempre  
entrando



## 3D

Personagens  
Jogador

Inimigos  
Inimigo #01  
Inimigo #02  
Inimigo #03  
Inimigo #04

Ambiente  
Interno  
Objeto #01  
Objeto #02  
Objeto #03  
Objeto #04  
Objeto #05

Externo  
Objeto #01  
Objeto #02  
Objeto #03  
Objeto #04  
Objeto #05

Objetos  
Ambiente  
Objeto #01  
Objeto #02  
Objeto #03  
Objeto #04  
Objeto #05

Interativos  
Objeto #01  
Objeto #02  
Objeto #03  
Objeto #04  
Objeto #05

## 2D

Texturas

Personagens  
Jogador

Inimigos  
Inimigo #01  
Inimigo #02  
Inimigo #03  
Inimigo #04

Ambiente  
Interno  
Objeto #01  
Objeto #02  
Objeto #03  
Objeto #04  
Objeto #05

Externo  
Objeto #01  
Objeto #02  
Objeto #03  
Objeto #04  
Objeto #05

Objetos  
Ambiente  
Objeto #01  
Objeto #02  
Objeto #03  
Objeto #04  
Objeto #05

Interativos  
Objeto #01  
Objeto #02  
Objeto #03  
Objeto #04  
Objeto #05

## **Animação**

Personagens  
Jogador

## Inimigos

- Inimigo #01
- Inimigo #02
- Inimigo #03
- Inimigo #04

## Ambiente

### Interno

- Objeto #01
- Objeto #02
- Objeto #03
- Objeto #04
- Objeto #05

### Externo

- Objeto #01
- Objeto #02
- Objeto #03
- Objeto #04
- Objeto #05

## Objetos

### Ambiente

- Objeto #01
- Objeto #02
- Objeto #03
- Objeto #04
- Objeto #05

### Interativos

- Objeto #01
- Objeto #02
- Objeto #03
- Objeto #04
- Objeto #05

## Som

### Lista de som ambiente

#### Externo

#### Interno

- Sala #01
- Sala #02
- Sala #03

Sala #04  
Sala #05  
Sala #06  
Sala #07  
Sala #08

#### Lista de som de personagens

##### Jogador

Movimentação  
<exemplo de som>  
Colisão  
<exemplo de som>  
Dano  
<exemplo de som>  
Morte  
<exemplo de som>

##### Inimigos

###### Inimigo #01

Movimentação  
<exemplo de som>  
Ataque  
<exemplo de som>  
Colisão  
<exemplo de som>  
Dano  
<exemplo de som>  
Morte  
<exemplo de som>

###### Inimigo #02

Movimentação  
<exemplo de som>  
Ataque  
<exemplo de som>  
Colisão  
<exemplo de som>  
Dano  
<exemplo de som>  
Morte  
<exemplo de som>

###### Inimigo #03

Movimentação

<exemplo de som>  
Ataque  
<exemplo de som>  
Colisão  
<exemplo de som>  
Dano  
<exemplo de som>  
Morte  
<exemplo de som>

Inimigo #04  
Movimentação  
<exemplo de som>  
Ataque  
<exemplo de som>  
Colisão  
<exemplo de som>  
Dano  
<exemplo de som>  
Morte  
<exemplo de som>

#### Lista de som de objetos

Ambiente

Objeto #01

Interativos

Objeto #01

# Produção e equipe

## Escala de jogo

Tempo de produção

Custo de produção

## Escala da equipe

Equipe de produção

<nome>  
<título e descrição do trabalho>  
<valor para trabalho part ou full time>  
<demais informações relevantes>

<nome>  
<título e descrição do trabalho>  
<valor para trabalho part ou full time>  
<demais informações relevantes>

<nome>  
<título e descrição do trabalho>  
<valor para trabalho part ou full time>  
<demais informações relevantes>

Equipe de marketing/comunicação

<nome>  
<título e descrição do trabalho>  
<valor para trabalho part ou full time>  
<demais informações relevantes>

<nome>  
<título e descrição do trabalho>  
<valor para trabalho part ou full time>  
<demais informações relevantes>

<nome>  
<título e descrição do trabalho>  
<valor para trabalho part ou full time>  
<demais informações relevantes>



## Licenças utilizadas

<software>

<custo>