

NOME DO SEU JOGO

Nome equipe/empresa

Versão: 1.0.0

VISÃO GERAL

Tema

- Insira o tema aqui

Mecânicas básicas de jogabilidade

- Mecânica #1 (Ex: Personagem se movimentará ao estilo Top Down)
- Mecânica #2 (Ex: Personagem poderá pular)
- Mecânica #3
- Mecânica #4

Plataformas

- Plataforma #1 (Ex: Android)
- Plataforma #2
- Plataforma #3

Modelo de Monetização

- Tipo de monetização (Premium, Anúncios, etc.)

Escopo do Projeto

- Custo e Prazo

- Qual o custo? (Quanto custará esse seu jogo?)
- Tempo (Quanto tempo levará para produzi-lo?)

- Equipe

- Programador
 - Nome da pessoa 1
 - Responsabilidades
 - Custo dele na equipe (caso houver)(Pode listar um por um)
- Designer
 - Nome da pessoa 1
 - Responsabilidades
 - Custo dele na equipe (caso houver)
- Etc.

- Custos com licenças / Hardwares / Outros custos

- Todos os custos

Referências (Descrição breve)

- <Referência #1>
 - Nome (Pode ser outro jogo, filme, série de TV, etc)
 - Explique aqui o porquê dessa referência
- <Referência #2>
 - Nome (Pode ser outro jogo, filme, série de TV, etc)
 - Explique aqui o porquê dessa referência
- <Referência #3>
 - Nome (Pode ser outro jogo, filme, série de TV, etc)
 - Explique aqui o porquê dessa referência
- <Referência #4>
 - Nome (Pode ser outro jogo, filme, série de TV, etc)
 - Explique aqui o porquê dessa referência

O Pitch de Elevador (The Elevator Pitch)

Um parágrafo curto que resuma todo o seu game

<Imagine que você encontre um investidor dentro de um elevador, você terá menos de 1 minuto para explicar a sua ideia para tentar convencê-lo a pelo menos terem uma outra conversa>

Descrição Geral do Projeto (Breve):

<Cerca de 2 a 3 parágrafos sobre uma descrição geral de seu game>

Descrição Geral do Projeto (Detalhadamente)

<Entre 4 a 6 parágrafos de descrição de seu projeto>

O que diferencia este projeto?

- <Motivo #1>
- <Motivo #2>
- <Motivo #3>
- <Motivo #4>
- <etc>

MECÂNICAS DE JOGABILIDADE

- <Mecânica #1>

- <Detalhes>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Como funcionará?>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Mecânica #2>

- <Detalhes>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Como funcionará?>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Mecânica #3>

- <Detalhes>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Como funcionará?>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Mecânica #4>

- <Detalhes>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

- <Como funcionará?>

<Descreva em 2 parágrafos ou menos>

HISTÓRIA E JOGABILIDADE

História (Breve)

<O sumário da história do projeto>

História (Detalhada)

<Descreva quantos detalhes forem necessários>

<Não poupe detalhes>

<Usar um software de mapa mental poderá te ajudar nesse processo>

Gameplay / Jogabilidade (Breve)

<O sumário/resumo de toda a jogabilidade do game>

Gameplay (Detalhado)

<Descreva quantos detalhes forem necessários>

<Não poupe detalhes>

<Usar um software de mapa mental poderá te ajudar nesse processo>

Assets Necessários

- 2D

- Texturas (Se jogo 3D)
 - Texturas de ambiente
- Personagens (Se jogo 2D)
- Inimigos (Se jogo 2D)
- Etc.

- 3D

- Lista de personagens
 - Personagem #1
 - Personagem #2
 - Personagem #3
 - etc.
- Artes de ambientação
 - Exemplo #1
 - Exemplo #2
 - Exemplo #3
 - etc.

- Sons

- Lista de sons (Ambientes)

- Exterior

- Level 1
- Level 2
- Level 3
- etc.

- Interior

- Level 1
- Level 2
- Level 3
- etc.

- Lista de sons (Jogador)

- Movimentação do personagem

- Exemplo 1
- Exemplo 2
- etc.

- Ação do personagem / Colisões

- Exemplo 1
- Exemplo 2
- etc.

- Personagem sofre dano / Personagem morre

- Exemplo 1
- Exemplo 2
- etc.

- Código

- Scripts de Personagens (Movimentação/IA/Etc)
- Scripts de Ambientes (Movimentos no background)
 - Exemplo
- NPC Scripts
 - Exemplo
 - etc.

- Animações

- Animações de ambiente
 - Exemplo
 - etc.
- Animações de personagens
 - Jogador
 - Exemplo
 - etc.
 - NPC
 - Exemplo
 - etc.

CRONOGRAMA

- <Meta #1>

- Data
 - Objetivo 1
 - Objetivo 2
 - Etc.

- <Meta #2>

- Data
 - Objetivo 1
 - Objetivo 2
 - Etc.

- <Meta #3>

- Data
 - Objetivo 1
 - Objetivo 2
 - Etc.

- <Meta #4>

- Data
 - Objetivo 1
 - Objetivo 2
 - Etc.