

09

Fazendo os seus próprios briefings

Agora que você já sabe a anatomia de um briefing e tem diversas dicas do que fazer ou não, além de exemplos práticos de quase todos os itens necessários para se criar o visual de um game, que tal fazer os briefings do seu projeto?

Comece fazendo uma lista do que será necessário em cada setor. Quantos cenários? Quantos objetos para o cenário, obstáculos, plataformas e antagonistas? Quantas personagens? Quantas variações de cada coisa? Quantas animações? Quantos elementos de design? Procure listar cada pequeno detalhe visual do qual você vai precisar, das artes do jogo ao logo dele.