



Nome do Jogo

Documento de Ajustagem de Componentes

Ciclo de Ajustes: 1

Versão: 0.1

Autores:

Nome dos Autores

1. Componentes

Este documento visa definir, para cada ciclo de pós-produção, quais componentes deverão ser ajustados de modo a manter o jogo equilibrado e justo, garantindo que este atinja o objetivo final de entreter o usuário. Esse processo se dá por diminuir ou aumentar capacidades de personagens, monstros ou itens, para evitar frustração por fracasso excessivo do jogador ou desinteresse pelo sucesso sem esforço. Detalhes sobre como mecânicas e itens interagem entre si também devem ser listados para ajustes.

1. Componentes

Cada item da lista deverá manter o mais alto nível de atomicidade possível, garantindo uma listagem detalhada de componentes não sujeita a interpretação pelos desenvolvedores.

1.1 Componente 1: Pulo Tradicional

REF: <RF002 - Saltar>

PROBLEMA: Duração muito longa

No estado atual, o Pulo do personagem principal está durado um total de três segundos completos ao ser executado pelo jogador.

PROPOSTA: Diminuir duração

A nova duração do salto deverá ser de dois segundos completos, desde o momento de saída do solo até o retorno a ele.

1.2 Componente 2: Espada do Guerreiro

REF: <RF002 - Atacar>

PROBLEMA: Item causa pouco dano

No estado atual, o item não causa danos aos inimigos em uma taxa satisfatória. <Podemos incluir aqui estatísticas, baseadas nos sistemas do jogo, para melhor definir e exemplificar os efeitos do item>

PROPOSTA: Aumentar dano do item

O dano do item deverá ser, a partir da próxima atualização, aumentado em 25%.