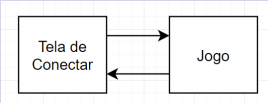



Conceito	Mecânicas	Fluxo do jogo	Controle	Cenas de Corte / Materiais Bônus	Descrições Gerais
Identidade do jogo, Ideia Macro	Core Mechanics, System Design	Ferramenta de visualização do jogo	Botões, Interface com o jogador	Cutscenes, Materiais de divulgação, tela de agradecimentos	Distribuição, Marketing
PvP 2D (visao lateral)	Grapling Hook; Armas; Cone de Visao; Bala Limitada; Melle; Wall Jump;		AD para andar, Movimento do mouse para controle da visão, botão direito do mouse para atirar, botão esquerdo do mouse para grapling hook, R para recarregar, Barra de Espaco para pular	Sem cutscenes e terá uma tela com os nomes dos desenvolvedores	PvP; Windows, Mac e Linux; Pessoas que gostam de jogos indie 2D;
Interfaces	Características	Arte	Cronograma e Escopo	Personagens	
Menu, HUD, Inventário, Interações	Mundo do jogo	2D, 3D	Desenvolvimento Ágil, Scrum, Kanban e afins	Protagonista, Inimigos, Chefes	
Não existem formas de interagir com o mundo, apenas com outros players. O jogo terá um botão de help para explicar como jogar, mas em geral não vai ser necessário, já que os controles são bem intuitivos. O único menu é o principal que dá a opção de hostear um jogo ou participar de outro.	Jogo é PvP mudando os requisitos de acordo com o seu oponente, porem para melhor extrair a movimentacao do jogo, possuir mira boa é recomendado e familiaridade com o grapling hook	2D, o jogo inteiro é 2D Arte minimalista;	Fazer o grapling hook; Trocar as caixas por algum sprite; Melhorar mecânica de atirar; Melhor mecânica de movimento; Adicionar outro mapa;	Os únicos personagens vão ser os players	