



/ BRASIL

Game Design Canvas

Projeto para:

Autor(es):

Data:

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
|  Plataforma Construct 3 |  Conceito e um um jogo onde seu objetivo e fugir da escuridão |  Jogabilidade se basea eu fugir o mais rapido possivel |  Fluxo do jogo vida unica |  Controle plataforma tipo super mario |
|  Interfaces 2d |  Mundo do jogo mundo com cores pasteis |  Chefes & Inimigos Inimigos: escuridao |  Mecânica & Poderes Mecanicas: fugir da escuridao |  Personagem um carinha do balacubaco |
| Cenas de corte, Material bônus Comps  | 2fases | | | |

04/02/2022

Plataforma – Qual a plataforma tecnológica onde será desenvolvido e executado o jogo;

Conceito – Uma descrição sucinta do jogo, etapas, personagens, características diferenciais;

Jogabilidade – Que tipo de jogo, qual a natureza e tipologia básica;

Fluxo de jogo – Como o jogo evolui pela percepção do jogador, pontos, propriedades, dinheiro, vidas;

Controle – Quais os comandos de controle previstos, que tipo de movimentos, ações, opções;

Personagens – Diversidade de personagens e quais as diferenças entre eles, prós e contras, oportunidades;

Mecânica e poderes – Como o jogador pode evoluir, disputas, trocas, compras, benefícios e riscos;

Chefões e inimigos – Quais são os principais adversários e se haverá chefões a superar a cada fase;

Mundo do jogo – Quais são as fases, fundo de cena, características sobre usabilidade;

Interfaces – Como o jogador navegará no jogo, áudio, imagens 2D, 3D, vídeos, contexto;

Incentivos e concorrentes – Quais os aspectos diferenciais, gamification, concorrência;