



# GAME DESIGN CANVAS

v1.3

Projeto para:  
Projeto de:

Data:  
Iteração:

 <h2>Plataforma</h2> <p>Plataforma Alvo? Público-alvo? Idade Alvo? Data de lançamento esperada?</p>	 <h2>Conceito</h2> <p>Conceito deve incluir alguns parágrafos curtos sobre a história (começo, meio e fim ... ou pelo menos um suspense) mencionando o cenário, os personagens e o conflito. Descrição da jogabilidade deve dar uma breve idéia do fluxo do jogo quebra-lo em</p>	 <h2>Jogabilidade</h2> <p>Que tipo de jogo é que o jogador se envolve? Que gêneros são eles? (Corrida, tiro, plataforma, e assim por diante.) Como é a sequência de jogo? (Níveis? Rodadas? Capítulos de história?) Se houver vários mini-jogos, liste-os pelo nome e dê uma breve descrição. Se há situações legais específicas do jogo, listá-los. PSU Descrição geral do conceito devem ser incluído e brevemente descrito aqui. Diagramas são bons para ilustrar conceitos de jogo. Que características de jogo são únicos e o hardware da plataforma? (Disco rígido, tela de toque, tela múltipla, cartão de memória, e assim por diante.) Fornecer exemplos.</p>	 <h2>Fluxo do Jogo</h2> <p>Como é que o jogador cresce quando os desafios aumentam? Como isso se amarra na história? Como o sistema funciona? (Pontos de experiência, dinheiro, pontuação, colecionáveis) O que o jogador ganha à medida que cresce? (novas habilidades, armas, movimentos adicionais, destraváveis)</p>	 <h2>Controle</h2> <p>Mostrar mapeamento do controle destacando alguns dos movimentos especiais / exclusivos para este produto. Incluir imagem do controlador de SKU para referência.</p>
 <h2>Interfaces</h2> <p>Como é que o jogador navega no shell do jogo? A diversão é evocada com as telas da interface? Que música é usada? Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador irá navegar na interface.</p>	 <h2>Mundo do Jogo</h2> <p>Onde é o lugar do jogo? Listar os ambientes o jogador irá visitar com breves descrições. Como esses ambientes se amarram na história? A diversão está sendo evocada em cada mundo? Como eles estão conectados? (Linear ou em rede?) Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador navega pelo mundo.</p>	 <h2>Chefes &amp; Inimigos</h2> <p><b>Chefes.</b> Se aplicável, que tipo de personagens chefe encaram o jogador? Quais ambientes que eles aparecem? Como é que o jogador pode derrotá-los? O que o jogador precisa conseguir para derrotá-los?</p> <p><b>Inimigos.</b> Se aplicável, que tipo de inimigos encaram o jogador? Que tipo de ataques legais que eles têm? Descreva a inteligência artificial do inimigo. O que os torna únicos?</p>	 <h2>Mecânica &amp; Poderes</h2> <p><b>Mecânica de jogo.</b> Que mecânica única está no jogo? Como eles se relacionam com as ações do jogador? Como eles vão ser usados no ambiente?</p> <p><b>Poderes.</b> Se aplicável, que tipo de poderes/coleccionáveis o jogador pode coletar? Quais são os benefícios da recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?</p>	 <h2>Personagens</h2> <p>Quem faz o controle do jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer de único / especial para este jogo? O jogador pode fazer vários tipos de atividades? (Dirigir, atirar, etc.) O jogador pode sempre mudar os personagens? O que difere o jogador?</p>
 <h2>Cutscenes, Bonus Material Comps</h2> <p>Como as cenas vão ser apresentadas? Quando eles aparecem, entre os níveis? No início e no final do jogo? Qual o formato que eles foram criados em? (CG? Em Flash? Show de marionetes?) Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente? Que outros jogos serão seus concorrentes no momento do lançamento no mercado?</p>				

