

# GAME DESIGN CANVAS - A TOOL FOR RAPID GAME DESIGN PROTOTYPING

Game Title																
Goal/Win Condition	Player Segment	Minimum Viable Prototype	Platform													
Jeder Spieler kämpft, bis die Lebenanzeige des Gegners auf null fällt. Wer zuerst 3 Runden gewinnt wird der neue König.	Spieler, der 2D-Kampfspiele wie Stickman oder Street-Fighter gern mag	Es wird nur zwei gespielt (2 player) mit unterschiedlichen Figuren, die am Anfang gleichen lebenpunkte haben. Je mehr ein Spieler Angriffe erleidet, desto mehr lebenpunkte verliert sein Charakter.	<b>Mechanics</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wahl eines charakters</li> <li>- Kampf in 3 Runden.</li> </ul> <b>Technology/Frameworks</b> Pygame + Python (Im Moment) aber Pygame wird zu Arcade ändern.													
Theme/Backstory/High Concept	Game Play	<p>Es gibt zum Spielanfang unterschiedliche Könige auszuwählen.</p> <p>Dann einen Kampf mit hilfe der oben genannten tasten zu führen.</p>	<b>Camera/Controls/UI</b> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Camera: 3. Person</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Spieldaten</td> <td>Spieldaten</td> </tr> <tr> <td>A/D</td> <td>← / →</td> </tr> <tr> <td>W</td> <td>↑</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>O</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>↓</td> </tr> </table> <b>Metric</b> Welcher Spieler vor dem Ende der Timer KO ist oder Welcher hat den kleinsten LB am Ende der Timer.	Camera: 3. Person		Spieldaten	Spieldaten	A/D	← / →	W	↑	F	O	S	↓	
Camera: 3. Person																
Spieldaten	Spieldaten															
A/D	← / →															
W	↑															
F	O															
S	↓															
Game Concept	Player Experience		Setting / Level Design													

Technical Design (TD)

Experience Design (XD)



Game Design Canvas by Budd Royce Lam is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License. Based on a work at <http://www.businessmodelgeneration.com>