

GAME DESIGN CANVAS - A TOOL FOR RAPID GAME DESIGN PROTOTYPING

GAME TITLE			Platform	
Goal/Win Condition	Player Segment	Minimum Viable Prototype	Mechanics	Technology/Frameworks
Jeder Spieler kämpft, bis die Lebensanzeige des Gegners auf null fällt. Wer zuerst 3 Runden gewinnt wird der neue König.	Spieler, der 2D-Kampfspiele wie Street Fighter oder Street Fighter II mag	Es wird zur zwei gespielt (2 players) mit unterschiedlichen Figuren, die am Anfang gleichen Lebenspunkte haben. Je mehr ein Spieler Angriffe erleidet, desto mehr Lebenspunkte verliert sein Charakter.	<ul style="list-style-type: none"> - Wahl eines Charakters - Kampf in 3 Runden. 	Pygame + Python (Im Moment) aber Pygame wird zu Arcade ändern.
			Camera/Controls/UI	Metric
			Camera: 3. Person Spieler 1 Spieler 2 A/D ← / → W ↑ F O S ↓	Welcher Spieler vor dem Ende der Timer K.O ist oder Welcher hat den kleinsten LB am Ende der Timer.
Theme/Backstory/High Concept		Game Play		Setting / Level Design
Wir befinden uns in einem mittelalterlichen Kontext, in dem zwei Könige gegeneinander kämpfen um jeweils das Königreich des anderen zu annektieren.		Es gibt zum Spielanfang unterschiedliche Könige auszuwählen. Dann einen Kampf mit Hilfe der oben genannten Touchtasten zu führen.		Kein besonders Modus. Der Schwierigkeitsgrad hängt davon ab, wie gut die Spieler sind.

Technical Design (TD)

Experience Design (XD)

Game Concept

Player Experience



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>

