












GAME DESIGN CANVAS

v1.3

Projeto para: Entretenimento Digital
Projeto de: Caetano, Pedro e Rodrigo

Data: 01-05-2018
Iteração: 1

 <h2>Plataforma</h2> <p>Computadores em Geral Para todas Idades Para 02-07-2018</p>	 <h2>Conceito</h2> <p>Um personagem que usa bombas para explodir tijolos, eliminar os inimigos e chegar ao seu destino</p>	 <h2>Jogabilidade</h2> <p>Jogo em Plataforma com possibilidade de largar bombas em determinados locais para alcançar seus objetivos</p>	 <h2>Fluxo do Jogo</h2> <p>Jogador recebe novas habilidades, como atravessar bombas, mais bombas, aumentar o poder de fogo da bomba</p>	 <h2>Controle</h2> <p>Se movimentar para cima, baixo e os dois lados, apertar um botão para posicionar uma bomba</p>
 <h2>Interfaces</h2> <p>Jogador poderá escolher entre as possibilidades de jogar sozinho ou com um amigo, de forma competitiva</p>	 <h2>Mundo do Jogo</h2> <p>O mundo do jogo é baseado em cenários fechados, com paredes de vários materiais (tijolos, madeira, metal) indestrutíveis, e outras paredes do mesmo material mas mais frágeis, que são destrutíveis</p>	 <h2>Chefes & Inimigos</h2> <p>Existem inimigos que são pequenos monstros que ficam vagando pelo mapa, alguns podem possuir poderes especiais, como atravessar paredes, bombas ou até mesmo ficarem invulneráveis por um curto período de tempo</p>	 <h2>Mecânica & Poderes</h2> <p>O jogo possui alguns poderes especiais que facilitam a jogabilidade, tais poderes podem ser encontrados ao destruir uma parede, e ao passar por cima do ícone, ele melhorará a habilidade do jogador, como aumentar o poder de fogo da bomba, habilitar mais bombas para o jogador colocar, dar mais velocidade ao jogador</p>	 <h2>Personagens</h2> <p>O personagem tem poderes de lidar com as bombas, mas se queima quando alguma explode próximo a ele. O personagem não é editável, e o que diferencia cada jogador um do outro é a cor dos personagens. O jogador 1 é o personagem branco, o 2 o preto, o 3 o azul, etc.</p>
 <h2>Cutscenes, Bonus Material</h2> <p>Jogo não terá cutscenes, apenas uma breve descrição da história</p>				

WWW.GAMEDESIGNCANVAS.COM

Por favor, envie-nos o seu feedback valioso gamedesigncanvas@gmail.com

Game Design Canvas por Thiago Carvalho de Sousa está sob a Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada. Para ver uma cópia da licença visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode>

