

# VA: ESCAPE FROM HELL - GAME DESIGN CANVAS

## INTENTION

- Projeto para a disciplina de Tópicos Especiais em Desenvolvimento.
- É um jogo 2D de aventura, corrida e plataforma, no qual o jogador tenta escapar de uma fortaleza - que está sendo consumida por lava - a bordo de diversos veículos que encontra pelo caminho.
- Com a implementação desse jogo pretendem-se adquirir na prática os conhecimentos de desenvolvimento utilizando a Godot Engine, bem como de produção para Desktop.
- O intuito inicial do jogo é apenas obter experiência no desenvolvimento de jogos.

## PLAYERS

- Homens e mulheres de 10 a 24 anos, que já possuam um histórico com jogos de aventura.
- Espera-se uma maior adesão por parte das equipes entre 16 e 24 anos devido a pertencerem a faixa etária que mais passa tempo na frente de um computador. (PORDATA, 2020). E também que esses sejam os primeiros adeptos.

## EXPERIENCE

- A jogabilidade é vista do ângulo da câmera de visão lateral e, à medida que o personagem se move para a esquerda ou para a direita, a tela rola com ele.
- O jogador precisará ter boa coordenação motora para acelerar enquanto faz manobras e/ou aciona o nitro.
- A modalidade do jogo será somente singleplayer.

## INTERACTION

- O dispositivo de entrada será o teclado do computador.
- As teclas A, ←, D, →, W, ↑, S, ↓, K e Espaço serão as entradas para controlar o veículo.

## FEEDBACK

- Ao término de cada fase será mostrado os itens coletados, os prêmios conquistados e os objetivos cumpridos.

## MECHANICS

- O jogador vence ao chegar no fim de todas as fases - escapando assim da fortaleza.
- Cada fase possuirá seus desafios (exclusivos e genéricos) - algumas fases terão tempo limite para serem finalizadas - havendo um limite de 6 tentativas antes de ser necessário reabastecer os veículos e poder jogar qualquer fase novamente.

## CHOICE

- O jogador pode escolher personalizar o veículo da fase (mudar cor) e ainda melhorar os atributos desse.
- O progresso dentro do jogo se dá pela quantidade de fases finalizadas.

## IMPACT

- O objetivo é que o jogador se sinta motivado a superar os desafios e obstáculos e, principalmente, se divirta no processo.

## ROI

- Espera-se uma boa adesão por parte do público-alvo e que eles gostem do jogo, que consiga entretê-los e diverti-los.
- Como o jogo será gratuito, e sem propagandas, não é esperado retorno financeiro, apenas reconhecimento, elogios e, quem sabe, oportunidades de crescimento.

## LEVEL OF EFFORT

- As regras e a jogabilidade são de fácil aprendizado.
- O desenvolvimento terá uma dificuldade média, considerando que esse será o primeiro jogo desenvolvido pelos membros da equipe e a pouca experiência desses com as ferramentas de produção.

## CHANNELS

- Disponibilizado para download no Itch.io.
- Divulgação através das redes sociais dos desenvolvedores.

## PLATFORMS

- Projetado para computador com sistema operacional Windows 7.1 ou superior.

## POSITIONING

- Jogos relacionados: Hill Climb Racing, Lava Escape e The Floor is now Lava.
- O jogo será uma mescla de vários elementos dos jogos acima e mais alguns de outros gêneros.