



Game Design Canvas - Vintage Car

V 1.0

Plataforma

- Óculos RV e Smartphones;
- Para pessoas acima de 13 anos com interesse em aprender história e que tenham conhecimento em plataformas de RV;

Conceito

- O usuário faz um passeio por um trajeto específico nas ruas de Belém ambientada nos anos de 1950 observando construções, veículos e pessoas.

Jogabilidade

- Gênero de Simulação em primeira pessoa;
- O usuário utiliza o dispositivo para observar os objetos no cenário;
- Caso queria mais informações o objeto, o usuário aponta para este objeto, o sistema retorna informação.

Fluxo do Jogo

- À medida que o usuário faz o passeio, os objetos vão aparecendo para obter mais informações.

Controle

- O passeio é guiado e o usuário utiliza apenas o movimento de cabeça para obter as informações.

Interface

- Ambiente 3D - 1ª pessoa;
- Áudio habilitado;
- Ícones 2D no H.U.D.:
 - Apontador de objetos;
 - Sinalizador de áudio de monólogo;
- Caixa de texto para informações;

Mundo do Jogo

- Jogador solitário (Single player);
- O usuário está imerso em um ambiente 3D;
- Usuário está sentado virtualmente em um carro da época;
- Passeia pelas ruas da cidade de Belém nos anos de 1950;
- O passeio passa por construções, veículos e pessoas virtuais;
- Ouve o som do ambiente;

Chefes e Inimigos

- Não há

Mecânica e Poderes

- Usuário utiliza os movimentos de cabeça para apontar para um objeto no ambiente;
- Usuário usa o apontador de objetos para receber informações sobre o objeto apontado;
- Usuário recebe informações em áudio sobre o objeto apontado;
- O trajeto do passeio leva 15 min para terminar;
- Após o término, o sistema volta para a tela de menu.

Personagens

- O usuário é um passageiro;
- O motorista é um personagem não-jogador (NPC);

Cutscenes, Bonus Material Comps

- Não há