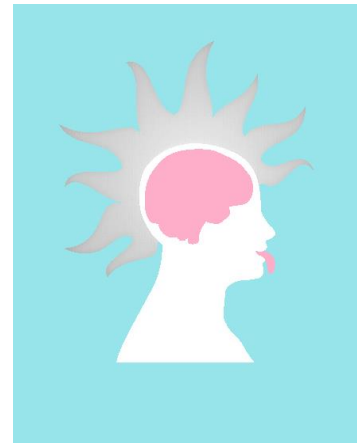


STEIN IT UP!



Stein It Up! é um jogo que envolve “usar a cabeça”, treinando o cérebro com jogos de lógica, matemática, memória e concentração de uma maneira divertida e dinâmica.

Características do Jogo

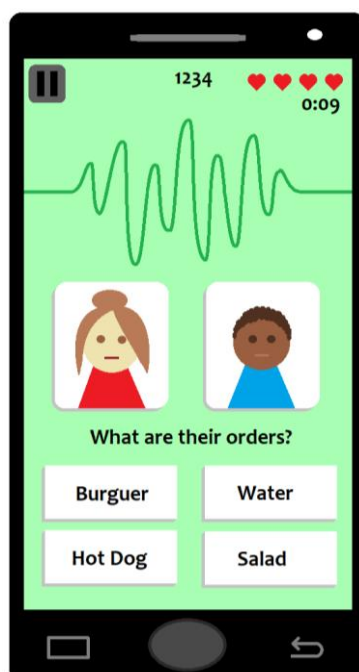
❖ Features

Stein It Up! é um jogo **educativo**, de **lógica** e de **self-improvement**, com vários minijogos disponíveis, jogado por **um único jogador**.

❖ StoryBoard

O jogador começa no nível iniciante.

A progressão do jogo reside na acumulação de pontos em cada minijogo. Ao obter uma elevada acumulação de pontos, o jogador consegue subir de nível, o que faz com que o minijogo aumente cada mais a dificuldade dos desafios.



| Nível | Pontuação |
|--------------|-----------|
| Iniciante | 0 |
| Intermédio | 10000 |
| Avançado | 30000 |
| Especialista | 70000 |
| Master | 150000 |

Figura 1 - Exemplo de um layout de um jogo e uma tabela com os níveis e pontuação respetiva.

O jogador é classificado por estes cinco níveis em cada minijogo e em cada género do jogo (figura 11).

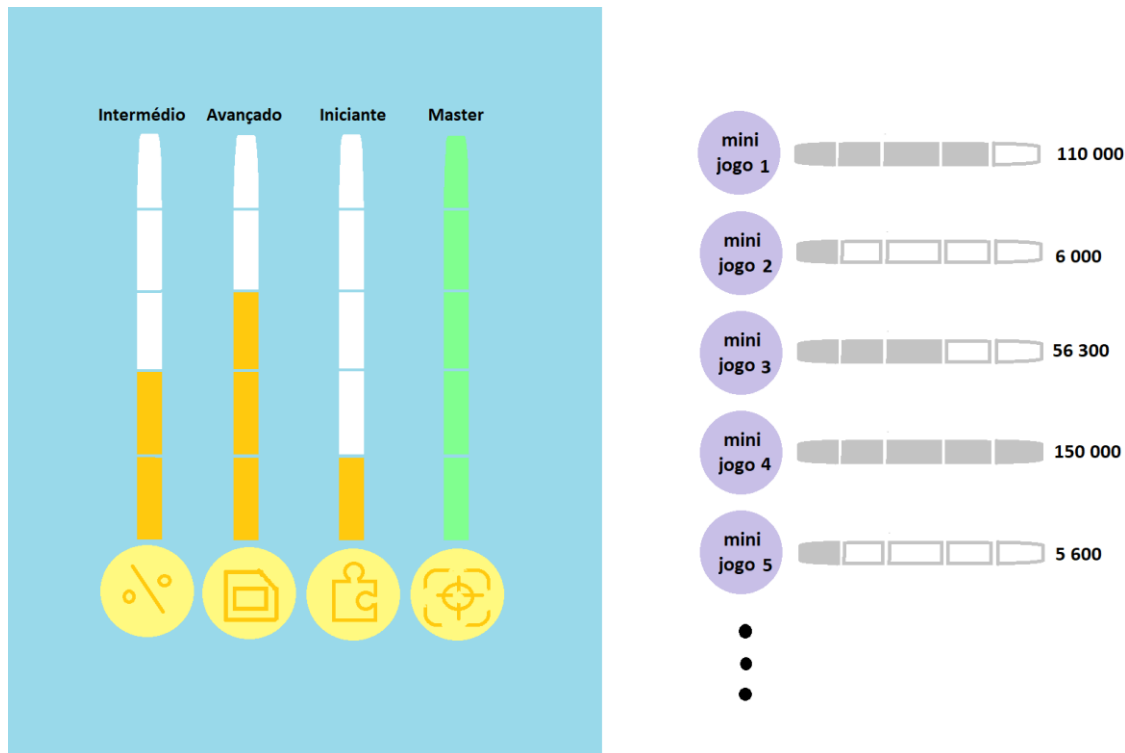


Figura 2 - Exemplificação da classificação do jogador nos tipos de minijogos e em cada minijogo.

Os minijogos têm pontuação, um dado número de vidas e, dependendo do jogo, tempo. Cada minijogo acaba quando o tempo ou as vidas chegam ao fim.

O jogo *Stein It Up!* acaba quando se chega ao nível Master em todos os minijogos.

❖ Genres

O jogo pode ser categorizado pelos géneros de “Logic Games”, “Casual Games” e “Educational Games”:

- É um jogo do género “Logic Game” por requerer ao jogador a resolução de puzzles de lógica;
- É um jogo do género “Casual Game” por ser um jogo que permite diárias rajadas de jogo potencialmente curtas e ser um passatempo curto e relaxante, um descanso entre outras ocupações;
- É um jogo do género “Educational Game” por poder servir de veículo de aprendizagem, uma vez que serve de estímulo cerebral, com desafios matemáticos, lógicos, de memória e de concentração.

❖ *Audience*

Este jogo tem como alvo principal o público adulto. Este jogo destina-se também a qualquer utilizador com interesse e gosto por desafios mentais.

Por ser um jogo mais casual, ou seja, 10 a 20 minutos de treino cerebral, possivelmente 1 ou 2 vezes ao dia, é provável ser mais popular entre os dados demográficos que têm menos tempo livre.

❖ *Player Experience*

O jogo permite ao utilizador aceder a um determinado número de minijogos na sua página inicial.

O utilizador tem acesso a quatro tipos de minijogos: matemática, lógica, memória e de concentração.

O jogo permite ao utilizador ver as suas estatísticas relativas a cada tipo de minijogo, tais como pontuação, rapidez de resposta, número de vidas e o nível em que se encontra (iniciante, mediano, avançado, especialista e master).

❖ *Business Model*

O jogo contém recursos extra, aos quais é necessário pagar uma dada quantia mensal para ter acesso. Os recursos são:

- Acesso a mais estatísticas dos jogos – para além da pontuação, no fim de cada minijogo, pode-se obter o número de *speed Answers* (rapidez de resposta) e o número de vidas restantes, assim como as respetivas médias de todas as vezes que esse jogo foi jogado;
- Dicas no minijogo – possibilidade de obter uma ajuda para resolver o desafio do minijogo em questão;
- Acesso a qualquer minijogo – ao invés de ter somente 3 minijogos aleatórios disponíveis por dia (pode jogar estes 3 jogos quantas vezes quiser), pode escolher jogar qualquer minijogo de qualquer género disponível quando quiser.