

JumpFire

Descrição e Objetivo:

Será um jogo de plataforma simples, onde o jogador precisará subir de janela em janela em um prédio, fugindo de andares em chamas, apagando o fogo estrategicamente e salvando vítimas do incêndio.

Rentabilidade/Proposta única de vendas:

Com o desenvolvimento e atualizações, uma saída para a rentabilidade , será a adição de “Skins” para o personagem principal , baseado em astros da cultura pop, atores, cantores e animações populares no mundo.

Mecânicas do Jogo:

Será um jogo do tipo “infinito”, que terá multiplicadores de pontos por cada andar do prédio, por vítimas salvas e por itens especiais obtidos e utilizados.

O jogo será desenvolvido em cima de algoritmos que decidirá a quantia de janelas em chamas haverá em cada andar, e alterando sua ordem aleatoriamente. Haverá também algoritmos e análises para que o jogador precise desenvolver estratégias para passar por cada andar.

Tema e Ambientação:

Inicialmente, haverá um único background, de uma vizinhança, com um aspecto avermelhado e um horizonte com árvores em chamas.

Características do Jogo:

Será um jogo de single player, inicialmente offline, onde serão salvos os recordes de pontuação e com um pódio atualizado localmente.

Foi um jogo pensado para ser, inicialmente , para computadores, podendo ser reconfigurado para outras plataformas.

Música tema e sons realizados e descobertos através do software Rytmik Studio.

JumpFire

Guilherme de Oliveira Rodrigues	RA:105926
Handrey Hartung Toppa	RA: 105883
Jonathan Matheus Pinheiro Alves	RA:104734
Leonardo Vinicius Milani Pigatti	RA:110542
Leonidas Leividy de Oliveira Machado	RA:110417
Marcos Roberto Pinto Ribeiro Junior	RA:109243