# Game Design Document

* Titolo del gioco: -
* Piattaforme: PC, Android
* Età target giocatori: 8-18 anni

## Sommario

JumpBoy è un ragazzo al quale piace esplorare il mondo. Esplorerà tutti e cinque i continenti correndo e saltando come un minchione che invece se ne sarebbe potuto stare a casa a giocare alla Playstation.

## Principali meccaniche

* 50 monete = 1 vita
* Nemici stupidi e nemici intelligenti
* Aree bonus
* Massimo 3 punti vita, di default sono 2

### Salto

Il giocatore deve potersi muovere durante il salto.

### Corsa

### Raccoglimento monete

### Sistema di vita

## Linee guida sui livelli

### Distanze dei salti:

Sono possibili 3 classi di distanze dei salti necessari.

* Corta -> dev’essere possibile partendo da fermi
* Media -> dev’essere possibile camminando
* Lunga -> dev’essere necessario correre

### Indicazioni sui collezionabili:

Ci sono tre possibili altezze alle quali si possono prendere:

* Mentre si cammina -> 1.5
* All’apice del salto -> 3.5
* Salto “semplice” -> 3

## Livelli

### 1-1

Meccanica principale: salto

Vedere file dedicato

### 1-2

Meccanica principale: corsa

Come ciò può avvenire:

* Scappare da nemici
* Far conoscere power up dell’invincibilità in modo da correre ammazzando tutti i nemici facendone uso