# SÃO PAULO 2024

TURMA 12 – ATÊLIE 02 THALYTA DA SILVA VIANA

> USER EXPERIENCE ATIVIDADE - 02

# MDA Framework

### 1. Definição da Mecânica

O gênero do jogo será aventura, onde o personagem terá que explorar o mundo e interagir com os NPC's para progredir na história. Ademais, o tema é o mesmo, onde o personagem irá explorar este mundo até então desconhecido, com descobertas no meio do caminho e desafios inclusos que ele terá que passar. As mecânicas utilizadas serão: andar, dash, pular, salto duplo e agachar.

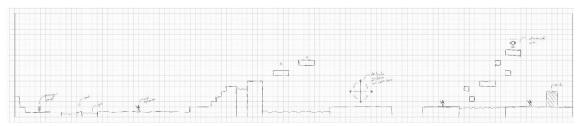
## 2. Planejamento da Dinâmica

A partir das mecânicas escolhidas, o personagem terá de criar estratégias para sobreviver em meio aos obstáculos criados, como exemplo, pular sobre um rio. O design do nível promoverá por meio das plataformas espaçosas, espaços sem nenhuma colisão fazendo o personagem cair, e desafios de plataformas altas para o personagem ser forçado a dar salto duplo.

# 3. Concepção da Estética

Com a estética utilizada queremos provocar no jogador um sentimento de nostalgia, pois nosso design é baseado no jogo "Super Mario", isso pode ser evidenciado nas plataformas utilizadas e nas ações do personagem. Portanto, provocar esse sentimento é nosso maior foco, além de sentimentos como felicidade e satisfação ao adentrar nesse processo de Onboarding inovador.

### 4. Criação de iteração do Level Design



### 5. Reflexão e Ajustes

As mecânicas definidas e as dinâmicas funcionam como o esperado, o personagem consegue pular pelas plataformas e passar pelos obstáculos como planejado.