

# Entrega 1 – Ficha Design

## 1. Título

Jumpy guy.

## 2. Resumo do Conceito

O jogador tem de saltar de plataforma em plataforma em ascensão evitando inimigos, a cada salto que o jogador dá sem parar aumenta o seu próximo salto, com upgrades que podem ser acessíveis através de dinheiro que pode ser adquirido através de medalhas que o jogador conseguir naquele nível, quanto maior a medalha (bronze, prata, ouro e diamante) maior a quantidade de dinheiro baseado no tempo que o jogador levou para acabar o nível.

## 3. Metas de Algo-nível do Projeto

### 3.1. Metas de Design

Enquanto proposição criativa temos o facto de que o jogador terá de saltar de plataforma em plataforma verticalmente, sendo que a cada salto consecutivo o personagem irá saltar mais alto ao ponto de que o jogador não possa ver o que está na próxima plataforma.

As medalhas foram inspiradas a partir das estrelas vistas em jogos mobile para simbolizar a pontuação do nível, mas as medalhas são recebidas consoante o tempo que o jogador levou a acabar o nível, quanto mais tempo demorar menos o valor da medalha, e consequentemente menor as suas recompensas.

Com o dinheiro recebido, será possível melhorar/comprar novos upgrades, para o jogador ter maior facilidade em passar os níveis futuros.

### 3.2. Metas para a experiência

O jogo terá visuais simples e coloridos com características de cada zona, bem como possíveis sons, música e *mood*, com cenários progressivos entre campos de relva, cavernas, até cenários com estruturas feitas por mão humana.

O jogador irá também encontrar personagens em algumas destas áreas se assim se aplicar.

As plataformas do jogo serão computador e mobile pois o publico alvo são crianças entre os 6-10 anos, que gostem de desafios, com fácil acesso a dispositivos mobile, para ser jogado casualmente pois o jogador pode jogar alguns níveis e comprar upgrades mais tarde.

#### **4. Dilema Dinâmico e Analógico**

Para o jogador ter sucesso em cada nível o mesmo tem de gerir o tempo para poder ter uma boa medalha no final, tem de decidir se vai optar por usar o salto mais pequeno e saltar de plataforma em plataforma com o mínimo de perigo possível, mas levar mais tempo ou o salto maior e corre riscos para saltar várias plataformas de uma vez consumindo menos tempo, tendo assim de antecipar o resultado das suas ações.

O jogador pode também pensar qual o upgrade que deve comprar, deve comprar um upgrade barato e pouco efetivo ou passar alguns níveis com maior dificuldade, juntando dinheiro para comprar um upgrade melhor para ter maior facilidade no futuro.