**Jump Mania**

**Identidade do jogo (Conceito)**

Jonathan, um garoto muito aventureiro, tem uma paixão na vida: Escalar. Em jumpania ele deve se concentrar para chegar o mais alto que pode, pulando de plataforma em plataforma até chegar no espaço.

**Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

Jogo de plataforma no qual o player deve pular de plataforma em plataforma e buscar chegar o mais alto possível. Quando o player se aventura e pega uma moeda ele é recompensando com mais 10 pontos em seu score.

**Características (Mundo do jogo)**

Jogo é situado nas nuvens, é necessário um raciocíonia rápido pois há pouco tempo de reação para chegar nas plataformas.

**Arte**

O jogo é em 2D, feito em digital art com o objetivo de trazer elementos modernos para um jogo de plataforma. Além disso, os componentes foram todos encontrados em lojas de free-assets para entrar no orçamento do projeto.

**Interface**

O usuário possui apenas as tecas AWSD para se mexer entre as plataformas.

**Controles**

WASD para andar.

**Dificuldade**

A dificuldade do jogo consiste no desejo de querer quebrar seu próprio recorde pessoal e chegar mais alto. Quando o player encontra uma moeda ele ganha 10 pontos de score.

**Personagens**

Jonathan é um garoto que ama escalar e faz isso seu principal objetivo de vida. Nesse jogo ele busca sempre se superar e chegar mais alto.

**Definições gerais**

Gênero : 2d

Plataformas: WEB

Público alvo: todas as idades