**Entrega 1 – Ficha Design**

1. **Título**

Jumpy guy.

1. **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.

1. **Metas de Algo-nível do Projeto**
   1. **Metas de Design** (ONGOING)
   2. **Metas para a experiência** (ONGOING)

O público-alvo são crianças entre os 6-10 anos que gostem de pequenos desafios.

O jogo terá visuais e *mood* simples e de estilo infantil, bem como possíveis sons e música, com cenários progressivos entre campos de relva, cavernas, etc, a plataforma principal do jogo será computador, para ser jogador casualmente com partidas pequenas.

1. **Dilema Dinâmico e Analógico**