**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)

Enquanto proposição criativa temos o facto de que o jogador terá de saltar de plataforma em plataforma, sendo que a cada salto consecutivo o personagem irá saltar mais alto ao ponto de que o jogador não possa ver oque está na próxima plataforma, e a cada nível a dificuldade aumenta ligeiramente

* 1. **Metas para a experiência** (ONGOING)

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

O jogo terá visuais simples e de estilo infantil com características de cada zona, bem como possíveis sons e música, com cenários progressivos entre campos de relva, cavernas, etc, a plataforma principal do jogo será computador e android pois o publico alvo são crianças entre os 6-10 anos com acesso fácil a telemóvel, para ser jogador casualmente, cada zona terá uma *mood* característica da mesma.

1. **Dilema Dinâmico e Analógico**