

# NUMBERS MAZE

## GAME DESIGN DOCUMENT

Natan Osvald P. e Welliton Slaviero



# INDICE

01

NARRATIVA

02

JOGABILIDADE

03

AMBIENTAÇÃO

04

MECANICA

05

INIMIGOS

06

OBJETIVO



# NARRATIVA



O jogo retrata um professor de matemática que se encontra sozinho na escola, porém não é uma escola comum. Este professor foi colocado em uma espécie de labirinto e para que consiga sair, deve utilizar ao seu favor os conceitos matemáticos que tanto ensina aos seus alunos.

# JOGABILIDADE



A jogabilidade possui elementos de tiro com maze puzzle games em um contexto de jogos 2D de plataforma. O jogador irá utilizar objetos arremessáveis como um apagador para que possa enfrentar os inimigos que encontra e também precisará utilizar objetos do cenário para que possa fazer os cálculos das massas destes objetos e avançar as salas existentes no jogo.

# AMBIENTAÇÃO



Os cenários são compostos de salas de aula com diversos tamanhos, contam com diversos objetos de diferentes pesos que podem ser empurrados para qualquer ponto do cenário, também contam com uma estrutura em formato de labirinto, dando a sensação ao jogador que seu objetivo é sair dali.

# MECÂNICA



O jogador poderá se movimentar para todos os lados do cenário inclusive arrastando os objetos presentes no cenário como mesas, cadeiras e até armários .

Sua visão será de cima com a perspectiva 2D.

Sua arma é uma quantidade infinita de apagadores que poderão ser arremessados aos inimigos em direção ao mouse do jogador.

O personagem do jogador não pode receber nenhum dano dos inimigos ou terá que recomeçar do início.

# INIMIGOS



O jogador irá enfrentar livros amaldiçoados que estão ali para impedi-lo de sair do labirinto.

# OBJETIVO



O objetivo do nosso jogador será alcançar o outro lado do labirinto e encontrar o troféu que irá libertá-lo. Para fazê-lo o jogador deverá abrir as portas das salas de aula, interagindo com placas de pressão que dependendo da quantidade específica de peso colocada sobre elas, irá abrir as portas para o jogador.