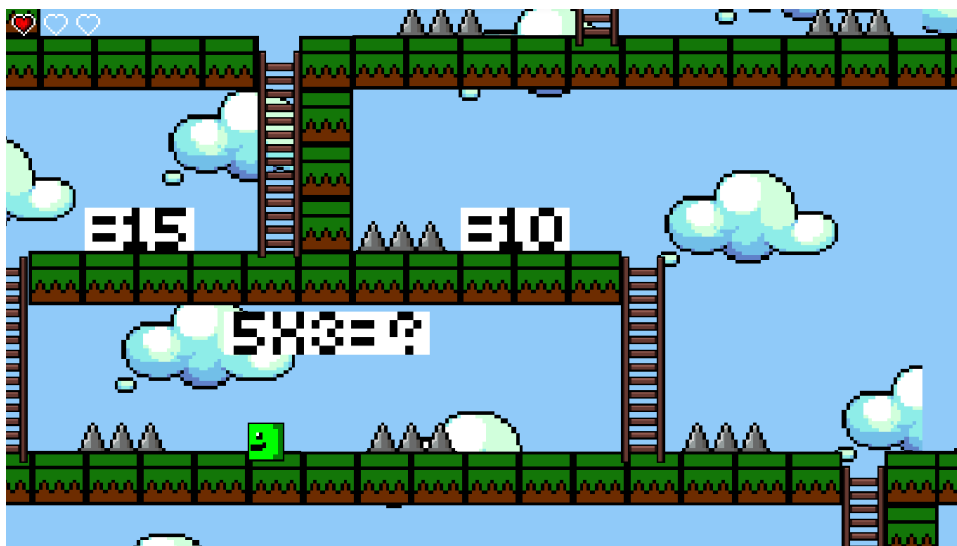
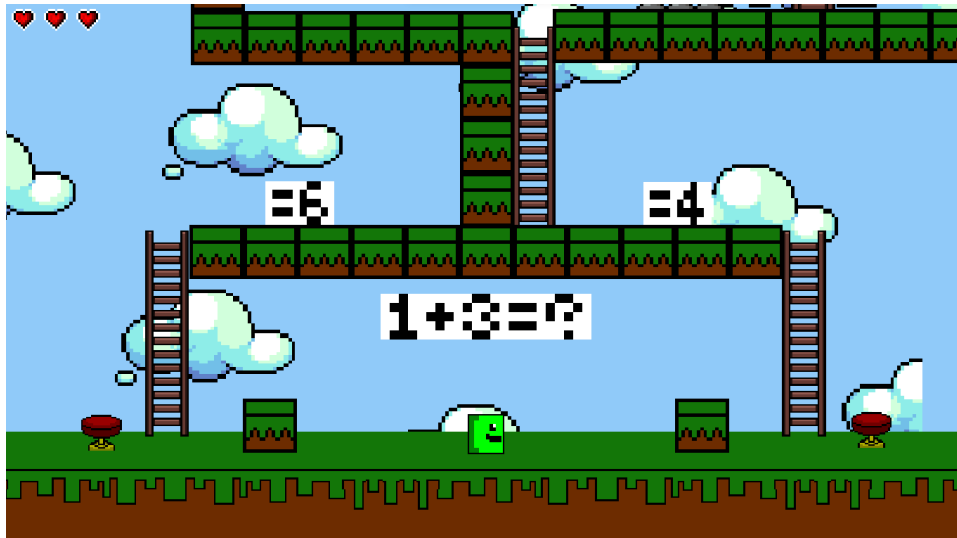


Game Design Document Simplificado

Título do Jogo: MathWorld



Tipo: O jogo que será desenvolvido tem um formato arcade no estilo Mario World onde para conseguir acessar as demais fases, terá de resolver alguns problemas matemáticos como soma, subtração e multiplicação.

Plataforma: Máquina.

Controles: A dinâmica dos controles para movimentar o personagem será da seguinte forma, no computador as setas do teclado para cima, baixo, esquerda e direita e espaço para pular.

Gameplay: O boneco se chama Mr. Count, e ele seguirá seu caminho, encontrando algumas dificuldades no caminho, que, para que possa continuar, deverá resolver questões básicas de matemática, sendo assim, ir para o caminho em que esteja a resposta correta para que possa continuar o caminho.

Público alvo: Infante-juvenil, crianças que estão aprendendo a matemática básica e gostam de se divertir nos celulares dos pais.

Classificação indicativa: Livre para todos os públicos

Resumo da História do jogo: Diferentemente do Mario onde tem uma história por trás do jogo. Esse seria mais simplificado, somente focando em aprendizado matemático com mais diversão.

Destaque da jogabilidade: O jogador controla o boneco pelo mapa, desviando de obstáculos, se colidir nesses obstáculos, acaba perdendo uma porcentagem de vida e quando perde por completa, tem que reiniciar o jogo. No caminho vão aparecer cálculos matemáticos, com isso para prosseguir, o usuário deverá resolver e ir para o caminho em que está a resposta para subir de nível. O jogo conta com apenas 2 níveis de jogo, 1º nível com cálculos de soma e o 2º com cálculos de multiplicação.

Características que atraem atenção ao jogo: Um jogo divertido e animado onde o foco está no aprimoramento matemático do aluno. Podendo ser utilizado para material complementar nas escolas.

Concorrência: Não há muitos jogos básicos, que ajudem as crianças em ambiente escolar e familiar.