**ActM**

*Maringá 03 de setembro de 2015 por Wesley Xavier*

**DEFINIÇÃO ÀS REGRAS DE TELAS**

|  |
| --- |
| **DESCRIÇÃO** |

As diversidades de telas a grande dificuldade é mesclar entre tantos tamanhos e os tais influenciam diretamente com a experiência qual o usuário terá e inevitavelmente com a conclusão entre boa e má jogabilidade.

|  |
| --- |
| **REGRA** |

*Inicialmente iniciaremos baseados em tela de 854 x 480 com angulo em Paisagem.*

Centralizando nosso Produto (jogo), à priorizar a mobilidade e logo se adaptar a desktop, e nisto baseio-me na estatística, qual enfoca cada vez mais no crescimento de aparelhos portáteis, também sua mesclar à possibilidade da internet 3.0, e evolução da internet das coisas.

|  |
| --- |
| **CONSIDERAÇÕES** |

A experiência qual o jogador terá vem de diversos estímulos, sendo que cada detalhe não pré-Avaliado poderá resultar no descontentamento do mesmo, entretanto de “erros de nascem heróis”.