Jogo de plataforma Educativo

segunda-feira, 10 de agosto de 2015

13:44

Ideia 1 - Jogo de plataforma: O personagem seria um jovem que teria que enfrentar os desafios do mundo, mas com uma cara de fantasia, com dragões e animais falantes.

Os desafios de aprendizagem seriam totalmente dinâmicos como plataformas com contas ou problemas a serem resolvidos. por exemplo o jogador estaria pulando em varias plataformas sobre um abismo, e na parte debaixo do visor apareceriam contas como 2+3 e a próxima plataforma a ser pulada teria o numero 4 e outra com o numero 5 apareceria, caso o jogador pule na numero 4 a plataforma ira cair e ele irá morrer mas se ele pular na numero 5 que é o resultado correto da conta ele continuara jogando, e isso pode ser feito com contas mais difíceis para deixar o jogo melhor, aumentando seu nível de dificuldade. Também poderia ser adicionado algum modo de forjar utilidades para "driblar" os monstros como questões de cálculos a serem resolvidos, como um modo de tirar a velha historia de "matar" os monstros e colocar no lugar uma linha de pensamento que faça com que o jogador pense que deva ser melhor que o monstro para ganhar dele, mas não em força física mas sim intelectual, poderíamos colocar diálogos intimidadores como "será que você é mais esperto que o monstro? Resolva o problema para ganhar dele", o que traria uma maior força de vontade para o jogador.

Ideia 2 - O jogador tem uma caixa de ferramentas virtuais na tela e duas bolinhas encima de uma gangorra, assim ele teria que usar o transferidor para calcular graus e resolver contas que apareceriam na tela, também em outros modos de jogo as bolinhas poderiam dar lugar a gráficos e as ferramentas de desenho serem usadas para desenhar o mesmo.