Worksheet: Concepção de um jogo de Aventura

Jogo que conta uma história.

Data: / / Turma:

Aluno(a):

Aluno(a):

Aluno(a):

Exemplo simples

Tema: Primeiros navegadores em SC até a criação das Capitanias Hereditárias

Ideia: Fazer um jogo onde os navegadores contam suas passagens em SC.

Nome: Baía dos perdidos

Atores: Gou, Gonneville, Juan Diaz e Sebastião Caboto

Objetivo: Acompanhar a história.

Interatividade: Mouse (botão esquerdo)

Sequência da história:

Gou: Olá, eu sou Gou! Hoje vou contar uma história para você. A história de Santa Catarina! Tudo começou quando...

Gonneville: Eu sou um navegador francês! Estamos em 1503. Eu estava indo para as Índias Orientais, mas acabei passando por aqui e encontrei alguns carijós

Gou: Em 1516 uma outra figura aparece...

Juan Diaz: Este lugar... Parece uma baía dos perdidos!

Sebastião Caboto: Pois eu acho que se parece mais com um porto dos patos!

Gou: Em 1532, o Império Português criou as Capitanias Hereditárias. A capitania de Santana era onde está o atual estado de Santa Catarina. Isso é tudo pessoal! Até a próxima.

Tema – Qual foi o tema escolhido pelo professor?

Ideia – Quais são suas as ideias sobre como será o jogo?

Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual4.0Int

Nome – Qual será o nome do jogo?
Atores (3 pontos) – Que atores o jogo terá? Deve ter pelo menos 3 atores.
Objetivo (1 ponto) – Qual será o objetivo do jogo?
Interatividade (2 pontos) – Como o jogador vai interagir com o jogo?

Licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual4.0Int

Sequência da história (4 pontos) – Escreva as falas de cada ator. Deve ter pelo menos 12 falas.

Licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual4.0Int