

As Crônicas de Plimpton

Identidade do Jogo

O Jogo situa-se em um contexto fantástico, onde o personagem encontra-se em um mundo repleto de aventuras e desafios. Porém, estes desafios não são baseados no esforço físico como em outras histórias. Para encarar esta aventura, é necessário raciocínio lógico, conhecimento matemático, desejo de se superar e também coragem.

Público-alvo

Ingressantes de curso superior que possuam a disciplina de Cálculo I.

Descrição da Mecânica

O jogo baseia-se em explorar os cenários disponíveis, solucionando perguntas e enigmas e derrotando inimigos, avançando pelas fases. Os desafios são todos baseados em assuntos relacionados à Matemática estudada no ensino médio.

Características

Necessita uso de raciocínio e cálculos, buscando resolver os problemas. Também utilizando interações (golpes, magia, movimento, pulo) dentro do jogo.

Arte

Jogo 2D utilizando Pixel Art, criando os sprites por meio da aplicação Piskel.

Música/Trilha Sonora

“A New Calculation”, “Plimpton World”, “Facing an Infinite Challenge”, “At the Exact Angle” são músicas de autoria própria criadas na plataforma BandLab.

Interface/Controles

Botões disponíveis em tela do jogo (dispositivos móveis). Responder perguntas selecionando opções ou escrevendo texto.

Dificuldade

Inimigos são operações matemáticas e lançam magia. Estas são controladas pelo Mago. Além disso, perguntas e enigmas estão espalhados pelo cenário, cada um com sua dificuldade de acordo com a fase. Há poções, corações de vida, dicas entre outros elementos que auxiliam o personagem.

Personagem

Seu nome é Janu. É um estudante ingressante de Cálculo I, possuindo características de esforço, atenção e resiliência.

Definições Gerais

Gêneros: RPG, aspectos medievais, assuntos matemáticos, ambiente de aventura.

Plataformas: Sistema Android.

Níveis: 7 temas de matemática, cada um possuindo de 1 a 5 fases.

Vilões/Inimigos: Inimigos espalhados pelo mapa das fases.