

MANUAL DO JOGO

Como jogar A Menina que virou sabiá?

Esse jogo é uma mistura de narração de um cordel com a exploração e investigação do mistério de uma lenda de cordel

*O objetivo do jogo é conquistar pelo menos 3 amuletos da Mata Branca para se tornar o(a) novo(a) guardião(ã) da Caatinga

Jogador acessa o jogo através de um link no site do projeto EduCaatinga;

- 1 Jogador acessa o jogo através de um link no site do projeto EduCaatinga;
- 2 O jogo segue um fluxo de conversa, portanto o jogador precisa responder com opções no campo inferior da tela, as perguntas da personagem Íris;
- 3 Cada resposta dentro do jogo, permite que o jogador avance para uma nova etapa dentro da conversa;
- 4 Quando o jogador encontra um amuleto, ele avança de fase dentro do jogo e desbloquear novas fases;
- 5 O jogador termina o jogo quando encontra o último amuleto, ou a qualquer momento ele pode parar a sua jornada com o número de amuletos que possuir;
- 6 Além da busca por amuletos, o papel do jogador é explorar cada parte da história e assim desvendar os mistérios da personagem Íris.
- 7 Ao final da jornada, depois de conquistar os amuletos e explorar e desvendar os mistérios da personagem, o(a) jogador (a) receberá um certificado de novo (a) guardião (ã) da Caatinga!

A MENINA
QUE VIROU,
SABIÁ

