

Elevador

Depósito de ideias soltas de jogos que não foram elaboradas para além de um pitch de elevador.

- [A La Matrix](#)
- [Aspectos educativos / históricos](#)
- [1º Andar](#)
- [Reencarnação em animal / recuperando memórias](#)
- [Ave de Rapina](#)

A La Matrix

Jogo que se passasse no tempo atual da humanidade, com jogabilidade voltada para a ação extrema com combinações de armas brancas (espadas, lanças) e magia.

Essa idéia não pertence a um jogo específico. É um conceito que pode ser utilizado/combinado com outras idéias

Referências

- Ninja Scroll
- Gunz: The Duel

Aspectos educativos / históricos

Inserir aspectos educativos e históricos nos jogos. Pode ser um jogo que envolva conceitos de Física, Matemática, Química, Biologia, Geografia ou que envolva aspectos reais da História.

Essa idéia não pertence a um jogo específico. É um conceito que pode ser utilizado/combinado com outras idéias

Referências

- [Tríade \(jogo brasileiro sobre a revolução francesa\)](#)
- [Coelho Sabido \(jogo educativo\)](#)
- [Carmen Sandiego](#)

1º Andar

Ideias de jogos que não evoluíram além do nome (pelo menos na [wiki antiga](#))

- Alcholia

Reencarnação em animal / recuperando memórias

Nesse jogo, controlamos um personagem que, após reencarnar como um animal, procura recuperar as memórias de sua vida passada.

Esse conceito foi fortemente influenciado pelo jogo [Paper Plane](#). Nele você controla um avião de papel que deve voar sobre objetos que correspondem a lembranças da infância. Ao passar por eles, eles ganham vida, ganhando cor e passando a se movimentar.

O jogo então, teria um conceito parecido. Em sua forma animal (por exemplo, uma ave) deveríamos guiar o personagem por lugares e objetos de forma a ajudá-lo a recuperar suas memórias. Essas informações poderiam ser relevantes à trama, por exemplo, possibilitando o jogador a ajudar alguém que precisa.

Referências

[Paper Plane](#)

Ave de Rapina

A idéia desse jogo é dar ao jogador o controle de uma ave de rapina, podendo voar sobre os mais variados ambientes. O objetivo seria criar um jogo mais conceitual, uma experiência mais aberta para o jogador apreciar. Possíveis objetivos poderiam incluir voar sobre objetivos específicos, desviar de obstáculos e caçar outros animais.

Esta idéia está fortemente relacionada com a [Reencarnação em animal / recuperando memórias](#).