**Mängu loojad**

Kenno Pajumaa

Martin Kõiv

Jan-Eric Kelner

Martin Jõõts

Kaia Kask

Signe Heindla

**Mängu eesmärk ja kirjeldus**

Mängu eesmärk õpetada õpilasele kasutama ingliskeelsete omadussõnade võrdlusastmeid (suur – suurem – suurim), samuti sõnade õigekirja.

Mängu esmane idee seisneb näidislause/sõna põhjal õige sõna/vormi valimisel. Mängul suur rõhk visuaalsusel tegevusrohkusel – esmane idee oli panna erinevad sõnad taevast teatud kiiruse ja sagedusega langema (tasemete muutumisel muutub ka kiirus vms.) ning mängija peab oma tegelaskujuga õigel hetkel korrektse lause moodustamiseks õige sõna/vormi valima. Monotoonsuse vältimiseks saab kasutaja valida omale meelepärase tegelaskuju, tasemete vahele plaan lisada näiteks kogutavad elemendid, millest mängu lõppedes saab mängija teatud suurema terviku.

Esialgne idee on mängu sisse tuua võimalikult palju tegevust, mis paneb mängija unustama mängu peamise eesmärgi - keeleõppe.

Alternatiivne plaan õige sõna „kogumisele“ on panna mängija sõnu lennult püüdma (puutetundlikul ekraanil vajutades või hiirt kasutades).

Tähelepanu hajutamiseks lisada mängu erinevaid elemente . Näiteks nõid, kes sõnu taevast alla raputab, boonused, mis annavad aega/elusid taseme lõpetamiseks/tegelaskuju muutmiseks.

Tasemete läbimine järk-järguline,s.t. et esimest korda mängima hakkamisel tuleb pihta hakata esimesest tasemest, iga uue taseme avamisel jäävad eelnevad avatuks, et mängija ise saaks otsustada, millisel tasemel mängida/millist peatükki õppida.

Platvorm, millel kavatseme mängu luua on Unity, mäng ise kahemõõtmeline.