



GAME CONCEPT DOCUMENT

1. Identificação da Equipe

- Nome da Equipe: Os Paçocas
- Integrantes: Luís Perossi, Mateus Fonseca, Kesley Ramos, Felipe Leandro e Diogo Harada
- Curso/Série: Análise e Desenvolvimento de Sistemas - 2º semestre

2. Informações Gerais do Jogo

- Título do jogo: TrashGrab
- Tema: Gestão dos Resíduos do Município de Caraguatatuba
- Problema ambiental abordado: Impactos do descarte incorreto
- Plataforma: Windows PC
- Gênero do jogo: Plataforma

3. Conceito e Objetivo

A ideia central do jogo é que o jogador ajude a limpar a sua cidade, coletando lixinhos e realizando o descarte adequado em um Ecoponto. Ao sair de sua casa, ele se depara com a sua cidade contaminada pela poluição gerada pelo descarte incorreto e decide tomar uma atitude, ajudando a limpá-la. Após realizar o

descarte adequado no Ecoponto, ele percorre o mesmo cenário, voltando para casa, porém, agora esse cenário está limpo, com sua beleza restaurada. A mensagem que se pretende transmitir diz respeito à mostrar ao jogador como suas atitudes, mesmo que pequenas, podem impactar a natureza. Apenas realizar o descarte adequado do lixo já é um passo importante para a manutenção dos ecossistemas e da vida local.

4. Mecânicas e Jogabilidade

No quesito da movimentação do personagem, temos mecânicas padrão de plataformas: saltos, dashes e wall jumps. Além disso, se tem algumas mecânicas de interação com o cenário, como nuvens (plataformas) que se movem ou caem quando em contato com o player, cogumelos (molas) que lançam o jogador no ar e blocos de poluição que não podem ser tocados. Ademais, temos os lixinhos que podem ser coletados ao longo do caminho do Ecoponto e que, quando descartados, apresentam um minigame no estilo Dance Dance Revolution, onde o jogador deve pressionar a tecla certa do teclado para descartar o lixo reciclável em sua lixeira adequada. Ao completar esse minigame, o ambiente todo muda, saindo da sua versão poluída para uma versão limpa e bonita. O objetivo está em limpar o ecossistema, com o desafio leve de navegar pelo mapa e suas plataformas. A recompensa está em chegar ao cenário limpo, e perceber que você foi quem ajudou o ecossistema, através de suas ações.

5. Aspectos Visuais e Sonoros

O jogo apresenta um estilo de arte de pixel-art em 16bits, bem colorido. A trilha sonora e os efeitos sonoros acompanham a mesma proposta, com sons que lembram jogos antigos. A ambientação é baseada no cenário da cidade de Caraguatatuba, com a vegetação que apresenta ipês, arbustos e flores, além da praia. No cenário ao fundo, está presente a estátua do Santo Antônio, padroeiro da cidade, e, ao longo de sua aventura, o jogador também pode encontrar a Pedra da Freira.

6. Tecnologias Utilizadas

GameMaker e FL Studio

7. Impacto e Sustentabilidade Azul

A intenção é que o jogo promova a consciencia ambiental ao mostrar pro jogador o impacto que o descarte adequado pode ter no meio ambiente, incentivando-o a tomar atitude. Ao coletar o lixo e descartar os recicláveis no Ecoponto, a paisagem, antes devastada pela poluição, retorna ao seu estado limpo, com toda a sua beleza. Assim, através de um leve exagero, apresenta-se para o jogador que até atitudes simples, como descartar o lixo corretamente, podem tornar o ecossistema de nossa cidade mais belo.

8. Créditos e Referências

Luís Perossi: programação, design de fase e música

Kesley Ramos: arte e design do personagem e objetos

Mateus Fonseca: arte e design de cenários

Felipe Leandro: teste e design geral

Diogo Harada: teste e design em geral

Inspirações: Celeste, Dance Dance Revolution, Rayman Legends

Créditos de assets:

Jsfxr Sound Maker (<https://sfxr.me/>): Usado nos efeitos sonoros 16bits.