**PROTÓTIPO GAMEJAM**

**AURÉLIO GO!**

**NOME DO JOGO:** AURÉLIO GO! (NOME PROVISÓRIO)

**ROTEIRO:** DOUGLAS ALBUQUERQUE

**MODELO:** 2D

**ESTILO:** JOGO EDUCACIONAL

**GENERO DE JOGO:** PLATAFORMA

**MODO DE JOGO:** UM JOGADOR

**JOGOS DE REFERÊNCIA:**

MARIO

T-REX RUNNING

WORDLE

**TEMPO POR NÍVEIS:**

2 A 5 MINUTOS.

**PROBLEMA:** DIFICULDADES NO ENSINO BÁSICO DE ALFABETIZAÇÃO, ENTRE ELES

FERRAMENTAS DE ENGAJAMENTO DE TURMAS E ALUNOS DE DIFERENTES FAIXAS ETÁRIAS,

DESDE FUNDAMENTAL A PROGRAMAS COMO O EJA.

**OBJETIVO:** TORNAR O APRENDIZADO INTERESSANTE, INTERATIVO E MOTIVADOR. À MEDIDA

QUE A ALFABETIZAÇÃO, LEITURA, ESCRITA, INTERPRETAÇÃO, CONSEGUEM SER DESENVOLVIDAS, A ATENÇÃO E FOCO PODEM TAMBÉM SER ENTRELAÇADOS.

**SINOPSE:**

AURÉLIO É UM LIVRO DE DICIONÁRIO, QUE ACORDA CERTO DIA CONFUSO E NÃO LEMBRA MAIS COMO ESCREVER CERTAS PALAVRAS. AGORA TERÁ QUE DESVIAR DE VÁRIOS IMPECÍLIOS E RECOLHER AS LETRAS E PALAVRAS ESPALHADAS NO CENÁRIO ONDE ESTÁ, PARA VOLTAR A AJUDAR OS OUTROS COM SEUS CONHECIMENTOS, E ATRAVÉS DA PONTUAÇÃO ADQUIRIDA PODER PASSAR DE FASE E RECOLHER MAIS LETRAS E PALAVRAS.

**ARGUMENTO:**

O JOGO É INICIADO COM O LIVRO AURÉLIO CONFUSO, SEM SABER O QUE ACONTECEU OU LEMBRAR ALGUMAS PALAVRAS, MAS QUE PRECISA TRABALHAR.

DERREPENTE UM SOM QUE GRITA: **GO! AURÉLIO GO!**

E ASSIM ELE COMEÇA UMA CORRIDA CHEIA DE OBSTÁCULOS E DESAFIOS, UTILIZANDO COMANDOS COMO **“PULAR”** COM AS **SETAS PRA CIMA** OU A LETRA **“W”** OU **“CORRER”** COM AS **SETAS DIREITA OU ESQUERDA** OU **TECLAS “A”** OU **“D”**.

NO SEU CAMINHO TERÁ LETRAS OU PALAVRAS ALEATÓRIAS, EM QUE SEU OBJETIVO PRINCIPAL É RECOLHE-LAS.

HAVERÁ NÚMEROS E SÍMBOLOS ESPALHADOS, POREM NÃO DEVEM SER RECOLHIDOS POIS TIRAM PONTUAÇÃO, COM O DESENVOLVER DO JOGO TAMBÉM PODEM EXISTIR PÁSSAROS QUE ATACAM E PORCOS ESPINHOS QUE SE MOEVEM NO CENÁRIO, AMBOS DEVEM SER EVITADOS POIS REDUZEM A SAÚDE DO AURÉLIO.

A DIFERENÇA É QUE SE AURÉLIO ACERTAR UM CARACTERE ERRADO ELE NÃO “MORRE”, PORÉM PERDE PONTUAÇÃO ATÉ FICAR COM PONTUAÇÃO NEGATIVA SE NÃO TIVER ACERTO ALGUM, NESTE CASO TERIA DE REINICIAR O JOGO.

NO FINAL DE CADA UMA MISSÃO, EM UM DETERMINADO MOMENTO E LOCAL DO CENÁRIO

APARECE UM PORTAL NO FORMATO DE BAÚ PARA AURÉLIO ENTRAR. PORÉM ELE SÓ PODERÁ PASSAR POR ESTE PORTAL PARA O PRÓXIMO ESTÁGIO APÓS CONQUISTAR A PONTUAÇÃO ESCRITA NO BAÚ.

CADA LETRA SOMAM UM PONTO E AS PALAVRAS SOMAM CINCO PONTOS.

SE NO FINAL A PONTUAÇÃO DO AURÉLIO FOR SUFICIENTE, ELE SOLTA ALGUMA **FRASE ICÔNICA** OU ALGUMA **RARA PALAVRA COM SEU SIGNIFICADO**, ISTO CONFIRMA O FIM DA FASE.

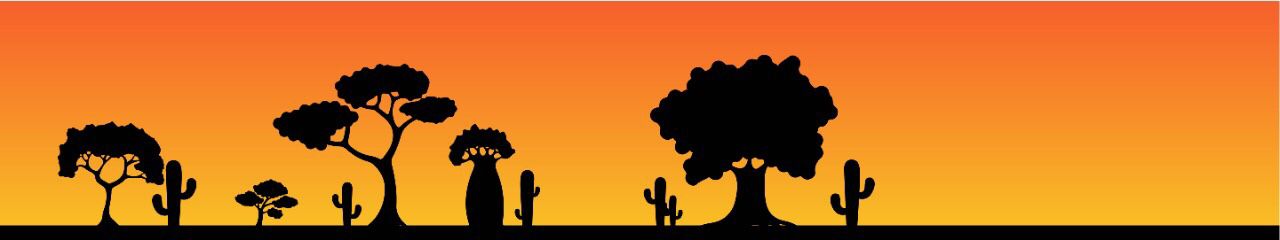
*PS: OUTRAS FRASES PODEM SER INSERIDAS PARA QUE TENHA UMA VARIEDADE DE*

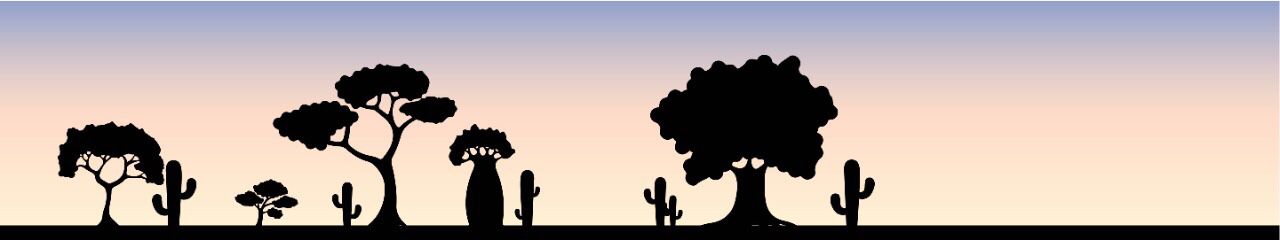
*INTERAÇÃO NO FINAL.*

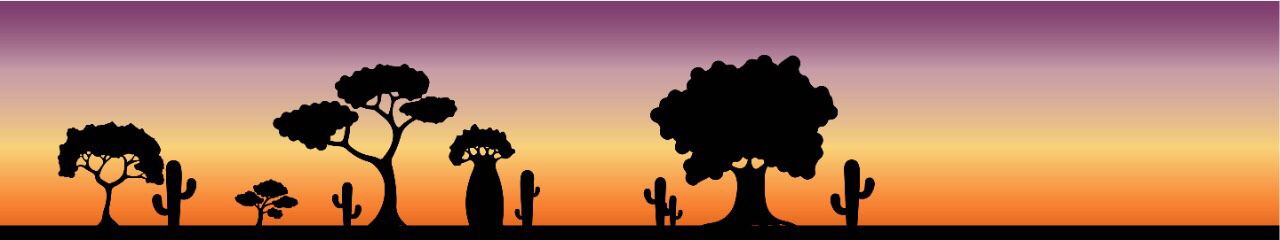
É BOM LEMBRAR QUE PELO MOTIVO DO AURÉLIO, NA VIDA REAL, SER ALAGOANO, USAMOS AQUI AS REFERÊNCIAS DE ALGUNS PÁSSAROS SER DO NORDESTE, COMO TAMBÉM PODEM SER INSERIDOS OUTROS SIGNOS/SÍMBOLOS DA REGIÃO.

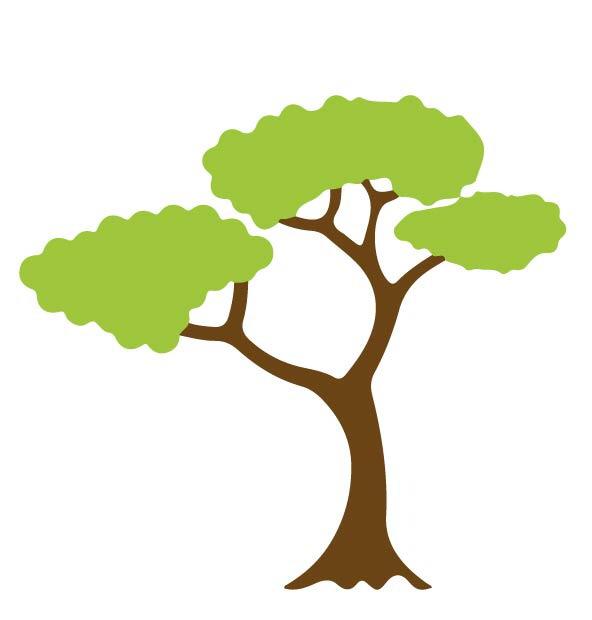
**DESIGN GRÁFICO:** IVANA REGIS

CENÁRIOS:

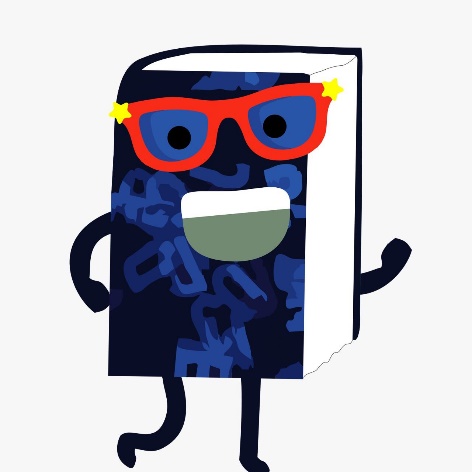
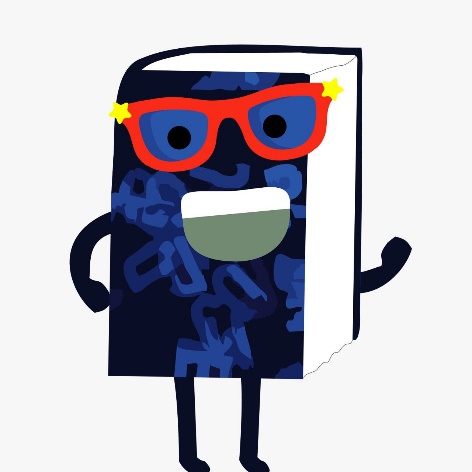
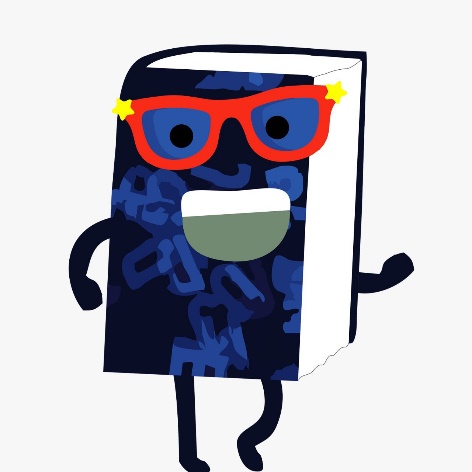








PERSONAGEM AURELIO:



BAÚ PORTAL:

