

---

---

# Roteiro Tutorial

O Reciclador

---

---

# Cena de tutorial

Este roteiro e sua versão .txt, as imagens criadas e o arquivo com os textos estão na pasta ***GameDesign/tutorial***.

Todos os assets também estão em seus devidos lugares na pasta asset.

Este Roteiro demonstra de maneira simples e que deve ser implementada na unity, a cena de tutorial do jogo.

Adições e adaptações ao visual feitas na Unity são necessárias.

---



# 1. Apresentando as lixeiras

**As Lixeiras** se apresentam, uma a uma, passando usas DESCRIÇÕES, cada uma é gatilho para:

→ **Azul (papel)**

Apresentar a mecânica de coleta dos recicláveis

→ **Verde (vidro)**

Mostrar que existem tipos diferentes de recicláveis.

→ **Amarela (metal)**

Atinge o limite da fila da lixeira

→ **Vermelha (plástico)**

O tempo de reciclagem gerando dinheiro, que engatilha os empreendimentos

1. **Lixeira de papel aparece no cenário cumprimentando o jogador;**
2. Lixeira Azul se apresenta, contando o que recicla;
3. Aparece um jornal e jogador é ensinado a arrastar o jornal para a lixeira;
4. Lixeira Verde se apresenta, mostrando que existem tipos diferentes de recicláveis;
5. Lixeira Amarela aparece, se apresenta e jogador se depara com mais materiais para reciclar do que a lixeira comporta;
6. Quando a lixeira de metal está com 3 itens (que não estão sendo reciclados então não esvazia) a lixeira Vermelha aparece, se apresenta ao jogador e avisa do problema da fila.
7. Vermelho e Amarela mostram ao jogador que ele deve esperar o lixo ser reciclado para ganhar dinheiro e poder arrastar outro.
8. A interface de usuário é apresentada ao jogador



Olá, bem vinda ao mundo da  
reciclagem, eu sou a Lixeira de coleta  
de papel mas pode me chamar de  
Azul.

1. Lixeira de papel aparece no cenário cumprimentando o jogador;
2. **Lixeira Azul se apresenta, contando o que recicla;**
3. Aparece um jornal e jogador é ensinado a arrastar o jornal para a lixeira;
4. Lixeira Verde se apresenta, mostrando que existem tipos diferentes de recicláveis;
5. Lixeira Amarela aparece, se apresenta e jogador se depara com mais materiais para reciclar do que a lixeira comporta;
6. Quando a lixeira de metal está com 3 itens (que não estão sendo reciclados então não esvazia) a lixeira Vermelha aparece, se apresenta ao jogador e avisa do problema da fila.
7. Vermelho e Amarela mostram ao jogador que ele deve esperar o lixo ser reciclado para ganhar dinheiro e poder arrastar outro.
8. A interface de usuário é apresentada ao jogador



Sabia que jornais, caixas de papelão, folhas de caderno e embalagens de leite são papéis recicláveis.

1. Lixeira de papel aparece no cenário cumprimentando o jogador;
2. Lixeira Azul se apresenta, contando o que recicla;
3. **Aparece um jornal e jogador é ensinado a arrastar o jornal para a lixeira;**
4. Lixeira Verde se apresenta, mostrando que existem tipos diferentes de recicláveis;
5. Lixeira Amarela aparece, se apresenta e jogador se depara com mais materiais para reciclar do que a lixeira comporta;
6. Quando a lixeira de metal está com 3 itens (que não estão sendo reciclados então não esvazia) a lixeira Vermelha aparece, se apresenta ao jogador e avisa do problema da fila.
7. Vermelho e Amarela mostram ao jogador que ele deve esperar o lixo ser reciclado para ganhar dinheiro e poder arrastar outro.
8. A interface de usuário é apresentada ao jogador



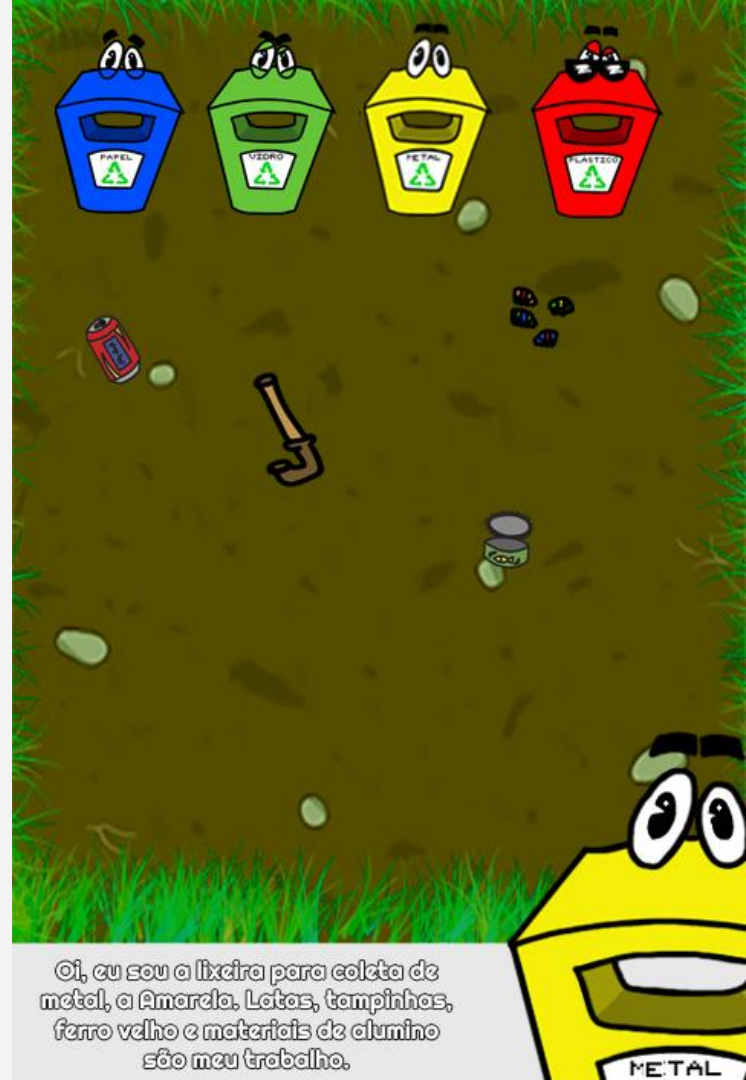
Olhe um jornal! Arreste e solte-o sobre a lixeira de coleta de papel, para que ele seja encaminhado para reciclagem!

1. Lixeira de papel aparece no cenário cumprimentando o jogador;
2. Lixeira Azul se apresenta, contando o que recicla;
3. Aparece um jornal e jogador é ensinado a arrastar o jornal para a lixeira;
4. **Lixeira Verde se apresenta, mostrando que existem tipos diferentes de recicláveis;**
5. Lixeira Amarela aparece, se apresenta e jogador se depara com mais materiais para reciclar do que a lixeira comporta;
6. Quando a lixeira de metal está com 3 itens (que não estão sendo reciclados então não esvazia) a lixeira Vermelha aparece, se apresenta ao jogador e avisa do problema da fila.
7. Vermelho e Amarela mostram ao jogador que ele deve esperar o lixo ser reciclado para ganhar dinheiro e poder arrastar outro.
8. A interface de usuário é apresentada ao jogador





1. Lixeira de papel aparece no cenário cumprimentando o jogador;
2. Lixeira Azul se apresenta, contando o que recicla;
3. Aparece um jornal e jogador é ensinado a arrastar o jornal para a lixeira;
4. Lixeira Verde se apresenta, mostrando que existem tipos diferentes de recicláveis;
5. **Lixeira Amarela aparece, se apresenta e jogador se depara com mais materiais para reciclar do que a lixeira comporta;**
6. Quando a lixeira de metal está com 3 itens (que não estão sendo reciclados então não esvazia) a lixeira Vermelha aparece, se apresenta ao jogador e avisa do problema da fila.
7. Vermelho e Amarela mostram ao jogador que ele deve esperar o lixo ser reciclado para ganhar dinheiro e poder arrastar outro.
8. A interface de usuário é apresentada ao jogador

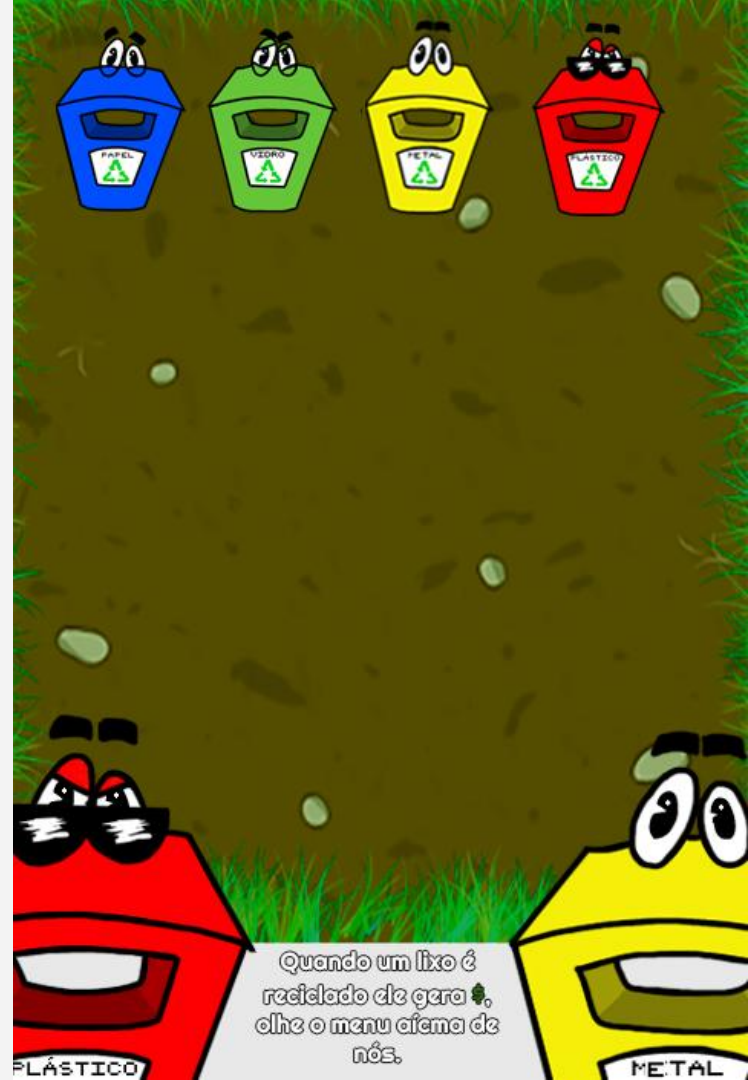




1. Lixeira de papel aparece no cenário cumprimentando o jogador;
2. Lixeira Azul se apresenta, contando o que recicla;
3. Aparece um jornal e jogador é ensinado a arrastar o jornal para a lixeira;
4. Lixeira Verde se apresenta, mostrando que existem tipos diferentes de recicláveis;
5. Lixeira Amarela aparece, se apresenta e jogador se depara com mais materiais para reciclar do que a lixeira comporta;
6. **Quando a lixeira de metal está com 3 itens (que não estão sendo reciclados então não esvazia) a lixeira Vermelha aparece, se apresenta ao jogador e avisa do problema da fila.**
7. Vermelho e Amarela mostram ao jogador que ele deve esperar o lixo ser reciclado para ganhar dinheiro e poder arrastar outro.
8. A interface de usuário é apresentada ao jogador



1. Lixeira de papel aparece no cenário cumprimentando o jogador;
2. Lixeira Azul se apresenta, contando o que recicla;
3. Aparece um jornal e jogador é ensinado a arrastar o jornal para a lixeira;
4. Lixeira Verde se apresenta, mostrando que existem tipos diferentes de recicláveis;
5. Lixeira Amarela aparece, se apresenta e jogador se depara com mais materiais para reciclar do que a lixeira comporta;
6. Quando a lixeira de metal está com 3 itens (que não estão sendo reciclados então não esvazia) a lixeira Vermelha aparece, se apresenta ao jogador e avisa do problema da fila.
7. **Vermelho e Amarela mostram ao jogador que ele deve esperar o lixo ser reciclado para ganhar dinheiro e poder arrastar outro.**
8. A interface de usuário é apresentada ao jogador



1. Lixeira de papel aparece no cenário cumprimentando o jogador;
2. Lixeira Azul se apresenta, contando o que recicla;
3. Aparece um jornal e jogador é ensinado a arrastar o jornal para a lixeira;
4. Lixeira Verde se apresenta, mostrando que existem tipos diferentes de recicláveis;
5. Lixeira Amarela aparece, se apresenta e jogador se depara com mais materiais para reciclar do que a lixeira comporta;
6. Quando a lixeira de metal está com 3 itens (que não estão sendo reciclados então não esvazia) a lixeira Vermelha aparece, se apresenta ao jogador e avisa do problema da fila.
7. Vermelho e Amarela mostram ao jogador que ele deve esperar o lixo ser reciclado para ganhar dinheiro e poder arrastar outro.
8. **A interface de usuário é apresentada ao jogador**

\$ 10



Esta é a sua interface de usuário,  
vamos conhecê-la melhor?  
Primeiro esse é o seu dinheiro, que  
você ganha por reciclar o lixo.



## 2. Apresentando o jogo

A interface de usuário passa a ser preenchida por seus elementos, Cada um passa a ser ensinado ao longo do processo, com isso os monstros também são apresentados.

- \$ é introduzido como um meio para comprar **EMPREENDIMENTOS**
- **MONSTROS** aparecem como resultado do empreendimento **COLETA SELETIVA**
- Todas as características dos monstros são apresentadas junto ao **NÍVEL DE SUSTENTABILIDADE**. Ao derrotar último monstro, Easter Egg LAMPADA aparece
- Ao resolver Easter Egg jogador finaliza o tutorial completando assim a **CONQUISTA, TUTORIAL DE LEVE**
- Por fim, jogador é apresentado a **OPÇÕES** como maneira de refazer o Tutorial.

1. **O dinheiro é apresentado mostrando que com ele se pode comprar empreendimentos. Jogador é levado a acessar o painel de empreendimentos.**
2. Jogador compra o Empreendimento COLETA SELETIVA 1, e com isso libera o aparecimento de monstros nv1.
3. O jogador é ensinado que deve ficar clicando (tocando) sobre um monstro para derrotar ele (mecânica de clicker) e que ao derrotar ele, ele libera lixos.
4. A evolução e fusão dos monstros é apresentada com a fusão de 2 nv1 formando um nv2
5. Ao derrotar todos os monstros jogador é apresentado a um easter Egg, uma Lampada.
6. Após resolver a lampada, jogador conclui o tutorial completando a conquista TUTORIAL.
7. O menu opções é apresentado como um caminho para refazer o tutorial.

\$ 10





1. O dinheiro é apresentado mostrando que com ele se pode comprar empreendimentos. Jogador é levado a acessar o painel de empreendimentos.
2. **Jogador compra o Empreendimento COLETA SELETIVA 1, e com isso libera o aparecimento de monstros nv1.**
3. O jogador é ensinado que deve ficar clicando (tocando) sobre um monstro para derrotar ele (mecânica de clicker) e que ao derrotar ele, ele libera lixos.
4. A evolução e fusão dos monstros é apresentada com a fusão de 2 nv1 formando um nv2
5. Ao derrotar todos os monstros jogador é apresentado a um easter Egg, uma Lampada.
6. Após resolver a lampada, jogador conclui o tutorial completando a conquista TUTORIAL.
7. O menu opções é apresentado como um caminho para refazer o tutorial.

\$ 10



Grrrr! Somos monstros saco lixo, quando o lixo não é separado e reciclado nos surgimos, nos acumulamos e ficando cada vez mais fortes. Mwahahaha!

1. O dinheiro é apresentado mostrando que com ele se pode comprar empreendimentos. Jogador é levado a acessar o painel de empreendimentos.
2. Jogador compra o Empreendimento COLETA SELETIVA 1, e com isso libera o aparecimento de monstros nv1.
3. **O jogador é ensinado que deve ficar clicando (tocando) sobre um monstro para derrotar ele (mecânica de clicker) e que ao derrotar ele, ele libera lixos.**
4. A evolução e fusão dos monstros é apresentada com a fusão de 2 nv1 formando um nv2
5. Ao derrotar todos os monstros jogador é apresentado a um easter Egg, uma Lampada.
6. Após resolver a lampada, jogador conclui o tutorial completando a conquista TUTORIAL.
7. O menu opções é apresentado como um caminho para refazer o tutorial.

\$ 10



Não se preocupe, basta ir clicando sobre os monstros para separar o lixo, se você não deixar eles se acumularem, eles não serão um problema.



1. O dinheiro é apresentado mostrando que com ele se pode comprar empreendimentos. Jogador é levado a acessar o painel de empreendimentos.
2. Jogador compra o Empreendimento COLETA SELETIVA 1, e com isso libera o aparecimento de monstros nv1.
3. O jogador é ensinado que deve ficar clicando (tocando) sobre um monstro para derrotar ele (mecânica de clicker) e que ao derrotar ele, ele libera lixos.
4. **A evolução e fusão dos monstros é apresentada com a fusão de 2 nv1 formando um nv2**
5. Ao derrotar todos os monstros jogador é apresentado a um easter Egg, uma Lampada.
6. Após resolver a lampada, jogador conclui o tutorial completando a conquista TUTORIAL.
7. O menu opções é apresentado como um caminho para refazer o tutorial.

\$ 10



Mwhehehehe! Quanto mais o tempo passa  
mais nos acumulamos e maiores ficamos,  
sempre que 2 de nós se juntam, ficamos  
mais fortes!!!

1. O dinheiro é apresentado mostrando que com ele se pode comprar empreendimentos. Jogador é levado a acessar o painel de empreendimentos.
2. Jogador compra o Empreendimento COLETA SELETIVA 1, e com isso libera o aparecimento de monstros nv1.
3. O jogador é ensinado que deve ficar clicando (tocando) sobre um monstro para derrotar ele (mecânica de clicker) e que ao derrotar ele, ele libera lixos.
4. **A evolução e fusão dos monstros é apresentada com a fusão de 2 nv1 formando um nv2**
5. Ao derrotar todos os monstros jogador é apresentado a um easter Egg, uma Lampada.
6. Após resolver a lampada, jogador conclui o tutorial completando a conquista TUTORIAL.
7. O menu opções é apresentado como um caminho para refazer o tutorial.



1. O dinheiro é apresentado mostrando que com ele se pode comprar empreendimentos. Jogador é levado a acessar o painel de empreendimentos.
2. Jogador compra o Empreendimento COLETA SELETIVA 1, e com isso libera o aparecimento de monstros nv1.
3. O jogador é ensinado que deve ficar clicando (tocando) sobre um monstro para derrotar ele (mecânica de clicker) e que ao derrotar ele, ele libera lixos.
4. A evolução e fusão dos monstros é apresentada com a fusão de 2 nv1 formando um nv2
5. **Ao derrotar todos os monstros jogador é apresentado a um easter Egg, uma Lampada.**
6. Após resolver a lampada, jogador conclui o tutorial completando a conquista TUTORIAL.
7. O menu opções é apresentado como um caminho para refazer o tutorial.



1. O dinheiro é apresentado mostrando que com ele se pode comprar empreendimentos. Jogador é levado a acessar o painel de empreendimentos.
2. Jogador compra o Empreendimento COLETA SELETIVA 1, e com isso libera o aparecimento de monstros nv1.
3. O jogador é ensinado que deve ficar clicando (tocando) sobre um monstro para derrotar ele (mecânica de clicker) e que ao derrotar ele, ele libera lixos.
4. A evolução e fusão dos monstros é apresentada com a fusão de 2 nv1 formando um nv2
5. Ao derrotar todos os monstros jogador é apresentado a um easter Egg, uma Lampada.
6. **Após resolver a lampada, jogador conclui o tutorial completando a conquista TUTORIAL.**
7. O menu opções é apresentado como um caminho para refazer o tutorial.





1. O dinheiro é apresentado mostrando que com ele se pode comprar empreendimentos. Jogador é levado a acessar o painel de empreendimentos.
2. Jogador compra o Empreendimento COLETA SELETIVA 1, e com isso libera o aparecimento de monstros nv1.
3. O jogador é ensinado que deve ficar clicando (tocando) sobre um monstro para derrotar ele (mecânica de clicker) e que ao derrotar ele, ele libera lixos.
4. A evolução e fusão dos monstros é apresentada com a fusão de 2 nv1 formando um nv2
5. Ao derrotar todos os monstros jogador é apresentado a um easter Egg, uma Lampada.
6. Após resolver a lampada, jogador conclui o tutorial completando a conquista TUTORIAL.
7. **O menu opções é apresentado como um caminho para refazer o tutorial.**



---

# Sugestões?

---