

## 7 APRESENTAÇÃO DO JOGO

Para mostrar os resultados obtidos, essa seção apresenta o jogo com imagens sequenciais do jogo descrevendo o que cada tela representa.

É mostrado na Figura 19 o *Splashscreen* do jogo com uma pequena animação e um apelo textual para o jogador sobre do que será tratado o jogo.



Figura 19 – Tela Splashscreen

Na tela principal do jogo, (Figura 20) é possível escolher entre responder Quiz (ícone com símbolo de interrogação) ou Jogar (símbolo representado por um triângulo). O botão Configurações, representado pelo símbolo da engrenagem, mostra informações dos criadores do projeto. O botão menor (representado pela letra xis), sai do jogo.

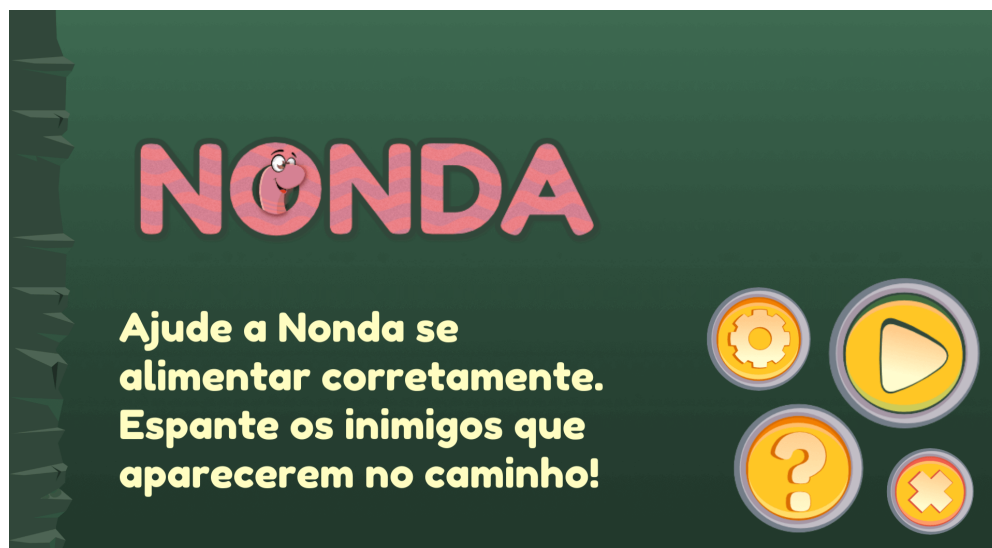


Figura 20 - Tela Principal: Menu do Jogo

Primeiro, na tela do Quiz (Figura 21), aparecem perguntas sobre aulas de Vermicompostagem como forma de fixar conteúdo. Essa tela possui 2 botões de interação: "Correto" e "Errado". Através desses botões é gerado uma pontuação baseado no conhecimento do jogador. Há também um terceiro botão que reseta o a maior pontuação caso tenha competição entre alunos para quem acertar mais perguntas. São 40 perguntas sorteadas aleatoriamente.

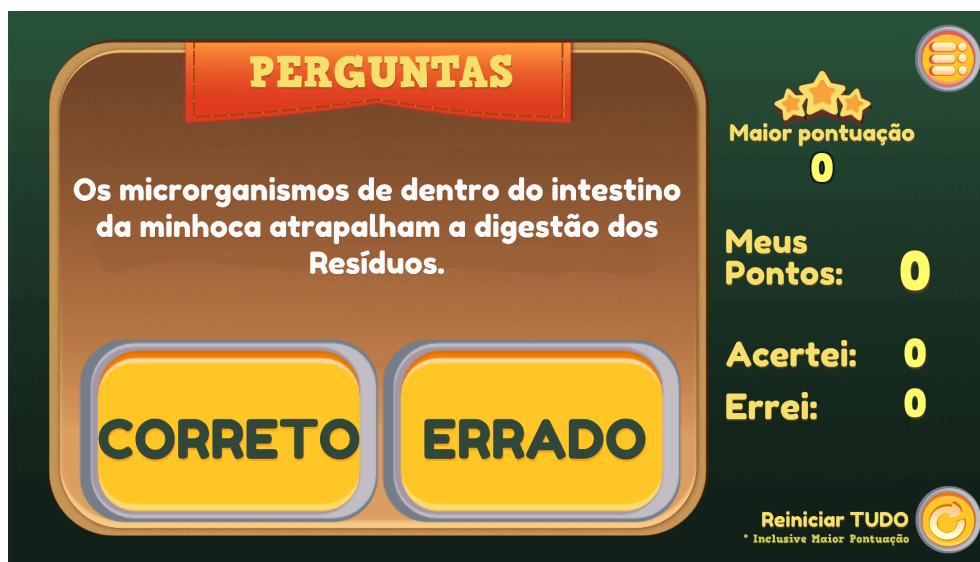


Figura 21 – Tela do Quiz

O jogo Nonda desafia o jogador a conseguir mais pontos em menos tempo, coletando o máximo de itens saudáveis ao longo de 10 fases com o nível de dificuldade aumentando a cada fase. Como descreve o GDD, o jogador pode passar de fase de duas formas: coletar o mínimo de pontos e se aproximar da estrela que aparece no fim da fase ou esperar o tempo acabar coletando o máximo de pontos possíveis. Na Figura 22 é mostrado o *gameplay* do jogo que se passa em um ambiente só, em uma vermicomposteira. O jogo possui 5 itens para coletar; os demais itens que aparecem não são saudáveis, portanto o jogador deve evitá-los.

Para coletar um item, é preciso tocar em cima do item até retirar toda energia contida na barra que fica na parte superior do item. Essa barra indica também se o item pode ser coletado ou não: se for verde ou amarelo, o jogador pode coletar sem perder pontos, caso contrário, perderá pontos. A implementação dessa característica atende a afirmação de Steuer, citada no tópico 3.1 – Serious Games para interagir e envolver.

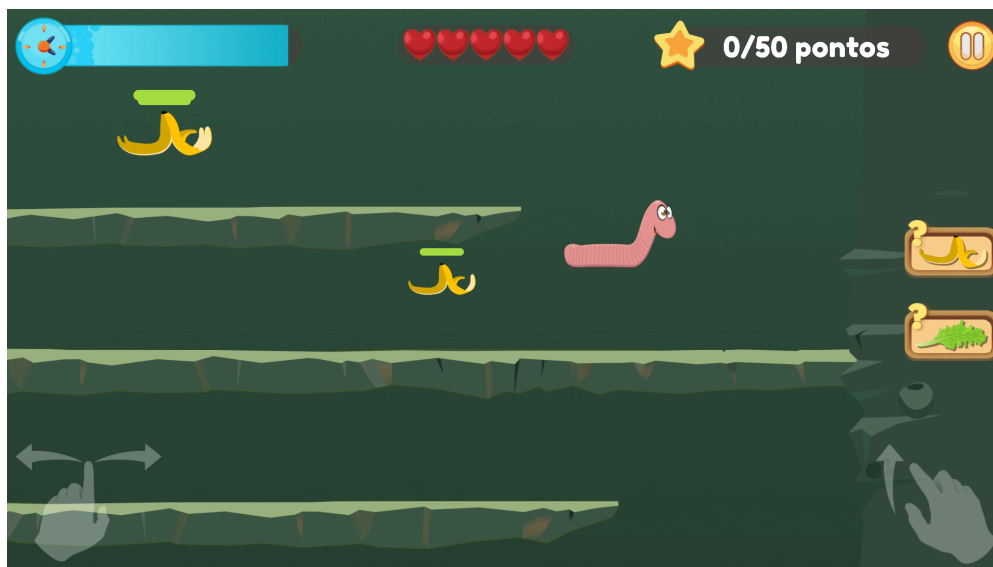


Figura 22 - Gameplay do Jogo

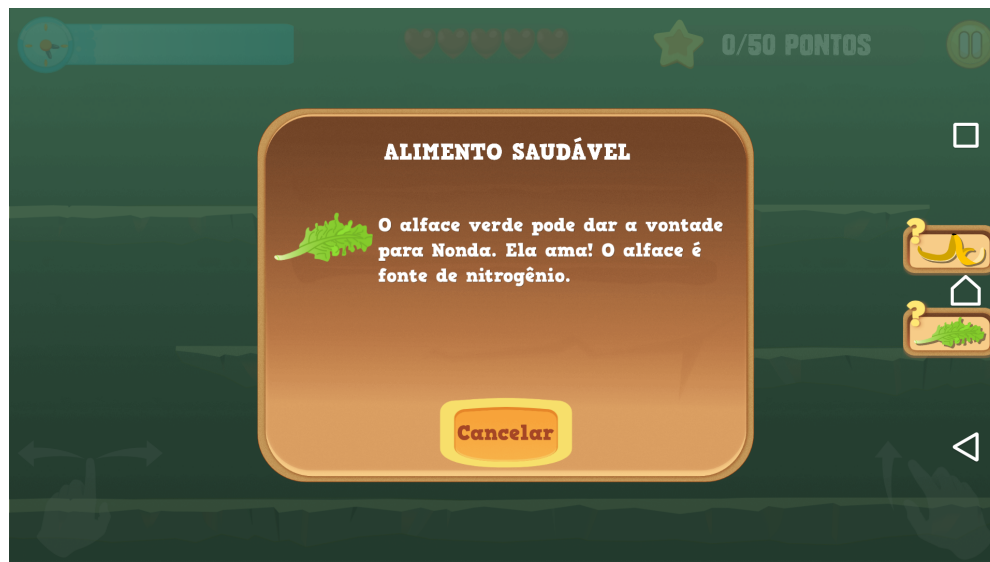
De acordo com a mecânica do jogo, cada fase possui um tempo diferente para acabar. Após o término, é mostrado o *Level Clear* (também chamado de *EndScreen*), ou a tela de aproveitamento da fase, mostrado na Figura 23. Essa tela consiste em mostrar ao jogador o rendimento em pontos e qual os próximos itens a serem coletados na fase seguinte. Caso o jogador não acumule os pontos suficientes, há duas opções: Reiniciar a fase ou sair para o menu principal.



Figura 23 - Tela EndScreen do jogo Nonda mostrando pontuação e desbloqueios de coletáveis

Durante o jogo, é possível acessar ao menu lateral (representado por um retângulo com um símbolo de interrogação) para obter informações sobre os da fase atual. Nas fases que

apresentar predadores, também é informado qual o perigo que esse predador pode causar ao jogador. Abaixo, na Figura 24 é mostrado a informação de um item clicado através do menu direito (retângulo com bordas arredondadas e símbolo de interrogação).



*Figura 24 - Tela com informação sobre um item coletável*

O jogo possui três predadores, como mostrado nas Figura 9, Figura 10 e Figura 11 e cada aplica dano diferente no personagem Nonda, indicado na tabela, localizada em "Os predadores" do Anexo A. Para afastar o predador é necessário tocar sobre ele e, caso o predador atacar (tocar na Nonda), use o movimento slide para um dos lados ou para cima para pular e evitar danos. Caso o jogador tome 5 danos, o jogo termina, levando à tela *Level Clear*.