

Documento de Design – História e Personagens

Jogo: EcoByte

Autor: Davi Dala

Versão: 1.0

1. História do Jogo

EcoByte é um jogo sério que tem como objetivo conscientizar crianças e pré-adolescentes sobre o descarte correto do lixo eletrônico e a coleta seletiva. Ambientado em um futuro próximo, o jogo se passa na cidade fictícia de ByteVille, um lugar antes avançado e tecnológico, agora ameaçado por uma grave crise ambiental causada pelo acúmulo de lixo eletrônico.

O protagonista é Eco, um jovem aprendiz de gari, treinado por seu mentor, o experiente Sr. Recycle. Durante seu treinamento, Eco recebe uma poderosa ferramenta: a Luva EcoByte, equipada com tecnologia capaz de identificar e absorver diferentes tipos de resíduos eletrônicos. Seu objetivo é salvar ByteVille antes que o colapso ambiental se torne irreversível.

Eco percorre diversas regiões da cidade enfrentando desafios ambientais:

- Lixo tóxico bloqueando caminhos
- Interferências tecnológicas que confundem a separação correta do lixo
- Limites de tempo que dificultam a missão

À medida que aprende e aplica os conceitos de sustentabilidade, Eco evolui e sua luva se torna mais eficiente.

O momento decisivo acontece quando Eco enfrenta o vilão TechnoTrash, uma criatura gigantesca formada por lixo eletrônico acumulado e descontrolado. Para vencê-lo, Eco precisa usar todo o conhecimento adquirido durante sua jornada.

Se for bem-sucedido, Eco é promovido a Guardiã Ambiental e ByteVille é restaurada com tecnologias sustentáveis. Porém, caso falhe, a cidade entra em decadência e se transforma na chamada Cidade Cinza, um ambiente poluído e desolado, onde a esperança parece perdida.

Final Ruim – “A Cidade Cinza”

Condições para o final ruim:

- Mais de 50% dos lixos eletrônicos descartados incorretamente
- Pontuação baixa
- Não derrotar o vilão a tempo

Cena final:

Eco observa a cidade cinza e poluída, enquanto Sr. Recycle lamenta. A luva falha, crianças tossindo aparecem, e a tela escurece.

Mensagem final:

"Não desista! Aprender com os erros faz parte. Que tal tentar de novo e salvar ByteVille?"

2. Personagens

Eco:

Idade: 14 anos

Papel: Protagonista

Personalidade: Curioso, otimista e determinado

Descrição: Um jovem que sonha em fazer a diferença no mundo. Aprendiz de gari, vê na sua missão uma oportunidade de transformar ByteVille.

Habilidades: Luva EcoByte (escaneamento, absorção e separação de lixo eletrônico)

Ações: Caminhar, correr, pular, interagir com objetos e utilizar a luva para limpar o ambiente.

Sr. Recycle:

Papel: Mentor de Eco

Personalidade: Sábio, calmo e experiente

Descrição: Um gari veterano que ensina a importância da coleta seletiva e da responsabilidade ambiental. Representa o conhecimento e a consciência ecológica no jogo.

Função: Guiar o protagonista com conselhos e desafios educativos.

TechnoTrash:

Papel: Antagonista principal

Personalidade: Caótica e desorganizada

Descrição: Criado do acúmulo de lixo eletrônico ignorado pela sociedade, TechnoTrash representa as consequências do descaso ambiental.

Habilidades: Lança objetos contaminantes, cria barreiras de lixo e confunde Eco com interferências tecnológicas.