

Guia de Mentoria Oficial do LimpAttack para PC

Para uso de pais, professores e responsáveis durante o acompanhamento da criança

Apresentação e Contextualização

LimpAttack é um jogo educativo e interativo pensado especialmente para crianças entre 6 e 12 anos. O jogador encarna a personagem Nala, uma raposa valente que percorre diferentes mapas em busca de manter seu mundo limpo e saudável, enfrentando os maus hábitos de higiene representados por inimigos simbólicos como a Cárie, a Caspa, a Acne, e o temido vilão final: Rei Mundiça.


Cada combate, cada movimento, cada diálogo no jogo traz uma oportunidade de aprendizagem. Este guia é o apoio principal para que o mentor – seja um pai, mãe, professor ou profissional de saúde – possa auxiliar e guiar a criança de forma sensível, eficiente e divertida.

Objetivos da Mentoria

- Ensinar bons hábitos de higiene pessoal e ambiental.
 - Fortalecer a autonomia e o raciocínio lógico da criança.
 - Criar um vínculo afetivo e colaborativo entre mentor e criança.
 - Transformar o jogo em uma ferramenta de educação para a saúde.
-


1. Familiarização com Personagens

Jogador: Nala

- Nala é uma pequena raposa curiosa e corajosa.
- Representa a criança jogadora.
- Inicia todas as batalhas com o primeiro ataque (exceto contra o Rei Mundiça).
- Carrega no coração o desejo de limpar o mundo dos maus hábitos!
 -  Frase para o mentor usar:
“Você está ajudando a Nala a proteger o mundo! Vamos mostrar como cuidar bem do corpo e da saúde?”


NPCs (Personagens do Mundo)

- São outros animais que precisam de ajuda ou têm informações úteis.
- Não há escolhas de diálogo: a criança apenas se aproxima e o texto é exibido automaticamente.
- São encontrados pelos mapas e guiam o jogador por quests ou informações educativas.


-  Frase para o mentor usar:
“Vamos ver o que esse amiguinho tem pra contar! Pode ser uma dica importante pra nossa missão!”

2. Controles e Mecânicas Técnicas



Movimentação

- Feita pelas teclas W, A, S, D ou pelas setas do teclado.
 -  “Use as teclas como se fossem setinhas mágicas para guiar a Nala!”

Interação com NPCs


- Basta encostar no personagem. A fala aparecerá automaticamente.
 -  “Chegue pertinho daquele bicho ali! Vamos ouvir o que ele tem pra nos dizer.”

Avançar Diálogos


- Pressione Enter ou clique com o botão esquerdo do mouse.
 -  “Clica ou aperta Enter pra continuar a fala, igual quando a gente passa de página num livro.”
- Entrar em Tendas
- A única estrutura acessível. Basta colidir com a entrada para entrar.
- Não há outras construções interativas.
 -  “Aquela tenda parece importante! Vamos entrar e ver se encontramos algo útil lá dentro.”

3. Sistema de Batalhas

Funcionamento

- Batalhas por turnos.
- Contra inimigos comuns, Nala ataca primeiro.
- Contra o Rei Mundiça, ele sempre ataca primeiro.
 -  “Lembra que nas outras batalhas você ataca antes? Com o Rei é diferente... ele começa. A gente precisa pensar bem no que fazer depois!”

Escolha de Ataques


- Sempre disponíveis: 4 opções de ataque por batalha.
- 2 são eficazes, relacionados a hábitos corretos.
- 2 são genéricos ou ineficazes.
 -  “Olha bem os nomes dos ataques. Qual você acha que limpa ou ajuda melhor contra esse inimigo?”

4. Inimigos e Hábitos Representados

Cada inimigo representa um mau hábito ou problema de higiene. Os ataques corretos são soluções reais, promovendo o raciocínio sobre autocuidado.


Inimigo	Ataques Eficientes
Cárie	Escova de Dente, Pasta de Dente
Mão Podre	Álcool 70%, Sabão Líquido
Caspa no Cabelo	Shampoo, Condicionador
Acne	Bucha, Sabonete Facial
Bactéria do Resfriado	Álcool 70%, Lenço Umidecido
Bactéria do Pé	Sabonete, Talco
Gordura na Pele	Sabão Líquido, Bucha
Rei Mundiça	Não possui fraqueza fixa

Dica para o Mentor:

-  “Esse bicho aí parece o quê? Algo na boca? No cabelo? Vamos pensar juntos no que seria melhor pra limpar ou curar isso!”

5. A Batalha Final: Rei Mundiça

Características Especiais

- Rei Mundiça não muda visualmente, mas se personifica através de sua fala.
- A caixa de diálogo mostra:
- “Rei Mundiça usou o ataque da Cárie: Placa Bacteriana!”
- A criança deve raciocinar qual inimigo foi “copiado” e usar um ataque eficaz contra esse inimigo.
- Começa a batalha atacando primeiro, diferente dos outros.
 -  “O que ele falou? Isso parece um ataque da Cárie? Então qual era mesmo o jeito certo de acabar com a Cárie?”

6. Itens de Cura

Durante as batalhas, podem ser usados itens de cura, cada um recupera uma quantidade de vida diferente.

Item	Vida Recuperada
Curativo	15
Pomada	30
Xarope	60
Chá Natural	100

Dica para o Mentor:

- 💬 “Sua vida tá baixa... Vamos usar o que cura mais ou guardar o mais forte pra depois?”

7. Quests e Missões

Exemplo: A Tocha na Tenda

- Um NPC pede que você encontre uma tocha escondida em uma das tendas.
- Só é possível entrar em tendas. Essa missão ocorre no mapa 2.
 - 💬 “Nosso amiguinho pediu uma tocha... será que está em alguma dessas tendas? Vamos investigar!”

8. Reforço Educativo

Sugestões de Frases para o Mentor Reforçar Aprendizado:

Sobre escovação:

- 💬 “Tá vendo como a escova de dente derrota a cárie? Igualzinho na vida real!”

Sobre lavar as mãos:

- 💬 “Quando a Mão Podre aparece, o álcool e o sabão são heróis!”

Sobre deduções:

- 💬 “Qual bicho o Rei Mundiça tá imitando? Vamos lembrar qual ataque funcionava antes.”

9. Dicas Finais para o Mentor

- Seja participativo: narre as ações, reforce os bons hábitos com entusiasmo.
- Estimule a dedução: ajude a criança a pensar, sem dar respostas prontas.
- Use o jogo como extensão da realidade: fale sobre hábitos no dia a dia, como escovar os dentes, tomar banho, usar lenço etc.
- Transforme em conversa: traga o aprendizado para o cotidiano:
 - 💬 “Lembra do que a Nala usou contra a caspa? O que a gente usa no banho mesmo?”

10. Conclusão: A Jornada Continua

Ao final do jogo, mesmo derrotando o Rei Mundiça, o aprendizado continua fora da tela. O mentor pode reforçar que, assim como no jogo, a vida também precisa de cuidado, prevenção e higiene.

- 💬 “Você ajudou a Nala a salvar o mundo! Agora você pode ser um herói também, cuidando bem do seu corpo e do seu mundo!”

Parabéns por fazer parte desta missão educativa!
Seu papel como mentor é essencial para transformar essa aventura digital em aprendizado real e duradouro.

LimpAttack

"Transformar aprendizado em diversão"

Este é o lema central do LimpAttack, um jogo educativo criado para conscientizar crianças sobre bons hábitos de higiene de forma lúdica, interativa e divertida. Através de batalhas, diálogos e missões, o jogador é conduzido por um universo encantador, enfrentando maus hábitos representados por inimigos simbólicos enquanto aprende com a mentoria ativa de um responsável.

Autor do documento: Arthur Guilherme

Mentoria desenvolvida com auxílio de IA (ChatGPT - OpenAI)

Data de finalização desta versão do guia: 11/06/2025

Versão: 1.0 (PC)

Idioma: Português (Brasil)

Observações importantes:

Este guia é uma versão inicial, podendo ser atualizado com melhorias, correções ou novas funcionalidades conforme o jogo evolui.

Sugestões, correções ou pedidos de expansão podem ser enviados diretamente ao autor ou pela equipe de mentoria responsável.

O jogo LimpAttack foi idealizado com foco pedagógico, incentivando a interação entre mentor e criança, promovendo laços afetivos, educação para saúde e responsabilidade.

Contato: limpattack@gmail.com

Agradecemos por fazer parte dessa jornada e contribuir com a formação de uma geração mais consciente, saudável e preparada.

Boa aventura com Nala e com os desafios da higiene! 🦊💖

© 2025 LimpAttack. Todos os direitos reservados.

O jogo LimpAttack, seus personagens, enredo e este guia de mentoria são propriedades coletivas do grupo de desenvolvimento responsável. O uso deste material é permitido exclusivamente para fins educativos e não comerciais, com os devidos créditos. Para uso comercial, distribuição ou modificação, é necessária autorização formal do grupo.