**Dois Passos Juntos**

SGDD by **CTRL+Play**

|  |
| --- |
| **ENREDO** |
| * **Introdução:**   Em um lugar chamado Passolândia, onde todos costumavam viver em harmonia, um vento misterioso levou embora a capacidade de se ajudar. Agora, os habitantes só conseguem fazer uma coisa sozinhos: alguns só pulam, outros só andam para os lados, e ninguém consegue chegar muito longe sem um parceiro.  É nesse mundo que conhecemos Tico (Player 1), um menino cheio de energia que pula alto, mas não consegue se mover para os lados, e Teca (Player 2), uma menina ágil que desliza pelo chão com velocidade, mas não pode pular. Os dois se encontram por acaso e descobrem que, juntos, podem ir muito mais longe!   * **Desenvolvimento:**   **- Para avançar, Tico e Teca precisam aprender:**  🔹 **Comunicação** – "Eu pulo agora, você me guia!" 🔹 **Confiança** – Se um errar, o outro cai, mas juntos podem tentar de novo. 🔹 **Paciência** – Nem tudo dá certo na primeira vez, e está tudo bem!   * **Obstáculos no caminho:**   🔹 **Paredes que só um pode ultrapassar** (Tico pula, Teca vai para o lado).  🔹 **Pontes quebradas** (Precisam sincronizar movimentos para passar).  **Clímax:** O desafio final acontece no **Pico da Solidão**, um lugar com várias barreiras que ninguém nunca conseguiu ir até o final.  🔹 **Pular e deslizar no momento exato** (coordenação total). 🔹 **Acreditar um no outro** (mesmo quando parece difícil). 🔹 **Lembrar que errar faz parte** (e que recomeçar é normal).   * **Conclusão:**  **Ninguém consegue tudo sozinho.**   🔹 **Confiar no outro torna tudo mais divertido.** 🔹 **Cada um tem um talento único, e juntos são mais fortes!**  🔹 **Cada um tem um talento único, e juntos são mais fortes!** |

|  |
| --- |
| **DESENVOLVIMENTO DO JOGO** |
| O jogo inicia em uma **Tela de Menu**, contendo o **Título do Jogo**, **o nome dos desenvolvedores** e um **Botão para iniciar**. **Ao clicar em iniciar, 2 jogadores poderão selecionar seus personagens**. Após a seleção, a introdução da história será contada.  O jogo inicia com os 2 personagens, mas 1 em **formato humano e outro em formato de plataforma**. Os dois jogadores devem trabalhar juntos para irem do ponto inicial da fase ao ponto final.  Durante esse percurso, **os papeis dos dois jogadores se inverterão**, o que antes eram humanos agora iram controlar a plataforma e virce-versa. Após chegarem ao objetivo, os 2 players se tornarão humanos e terão vencido o jogo.  Durante o trajeto a história do jogo será contada por textos abaixo do cenário. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ARTE** | **AUDIO** |
| [ ] Personagem 1 Humano; | [ ] Música de abertura; |
| [ ] Personagem 1 Plataforma; | [ ] Trilha sonora; |
| [ ] Personagem 2 Humano; | [ ] Som de pulo; |
| [ ] Personagem 2 Plataforma; | [ ] Música de vitória; |
| **CENAS** | [ ] Música de derrota; |
| [ ] Tela inicial; | [ ] Coletar Moeda; |
| [ ] Seleção de personagem; | [ ] Efeito para troca de papeis |
| [ ] Level 1;  [ ] Level 2; | **PROGRAMAÇÃO** |
| [ ] Textos de História | [ ] Personagem caminhando; |
| [ ] Tela de vitória; | [ ] Personagem controlando plataforma; |
| [ ] Tela de derrota. | [ ] Obstáculos; |
|  | [ ] Troca de função |
|  |  |
|  |  |