

# Cuide-C

Heloísa Prado Cavichioli - 31928382  
Luiz Guilherme Lima Marcicano - 31943977

Versão: 1.0.0

## Sumário:

Sumário.....	2
Visão Geral.....	3
Elementos do Jogo.....	4
Características Principais do Jogo.....	5
Análises de Mercado.....	6
Modo de Jogar.....	7
Tecnologias Utilizadas.....	10

## Visão Geral

### Introdução

Cuide-c é um jogo estilo arcade infantil que será desenvolvido para computadores. O jogo consiste em alguns minijogos voltados para o público infantil, em uma ideia de defesa e conscientização contra o vírus Covid-19. Desenvolvido em 2D e sendo ambientado em diferentes cenários. O jogador assumirá o lugar de Pablito, uma criança que tenta combater o vírus Covid-19 dentro de sua rotina.

### Descrição

Cuide-c é um jogo estilo arcade, ambientado em cenários comuns da vida real de uma criança. Pablito, uma criança de 11 anos, terá que combater o Covid-19 dentro de sua casa ou quando tem que sair na rua, se protegendo cada vez mais.

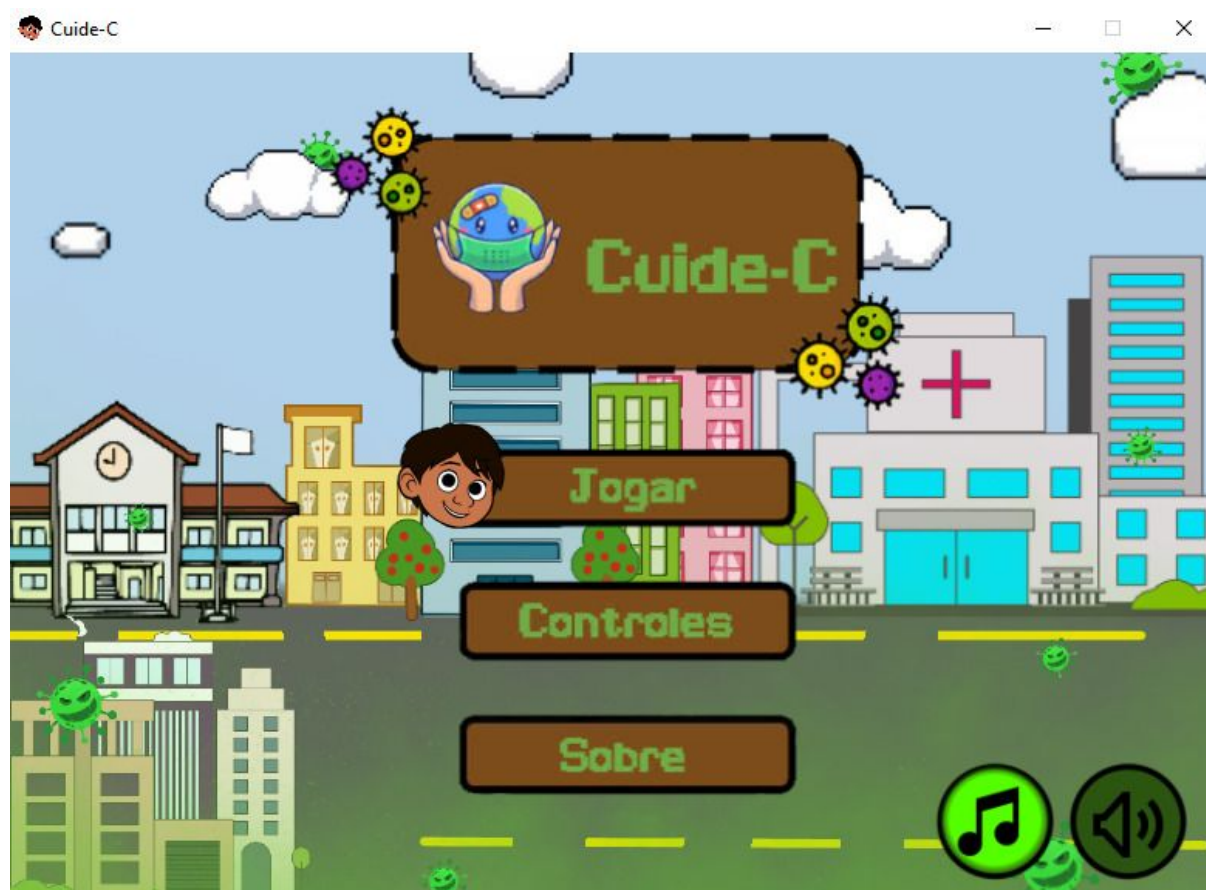


Imagem 1 - Tela Inicial do Jogo

## Elementos do jogo

### Personagens:

**Pablito:** Pablo é um garoto latino de 11 anos, é o personagem principal de Cuide-c. É um garoto muito gentil e curioso, que tenta ajudar a todos, principalmente nessa época de pandemia. Pablito ama brincar com seus amigos e com sua família, sempre alegrando a todos.

**Vírus:** o vírus é retratado como o “vilão” do jogo, onde temos que deixar ele fora do caminho de Pablito.

### Descrição Física:

**Pablito:** Pablito é moreno, com cabelos e olhos castanhos, e altura mediana. Usa um moletom roxo com listras, blusa branca, calça jeans e tênis preto.

**Vírus:** Irá ser retratado de diferentes formas, assumindo com frequência as cores verde musgo ou verde claro, com aparência simplificada de um vírus comum, com elementos de personificação.

### História:

Pablo, mais conhecido como Pablito, mora no Brasil junto com sua família. Ele tem 11 anos e ama conhecer gente nova e brincar com seus amigos. Pablito tem esse apelido pois foi seu avô, de origem mexicana, o chamou assim desde pequeno.

Pablito começou a mudar sua rotina quando uma pandemia atingiu o mundo em 2020, com o vírus do Covid-19, criando uma obrigação de cuidar daqueles ao seu redor, evitando os vírus nas situações de contato com o mundo exterior, num contexto de quarentena.

### Relevância:

Pablito é o personagem principal e é ele que irá lidar com o vírus nas diferentes situações que enfrenta ao sair de casa ou receber itens de fora. O principal aspecto de pablito é ser um garoto comum, sem superpoderes ou habilidades extraordinárias, mas que consegue mudar seus hábitos para proteger sua família, criando conexão com o público alvo, e transmitindo a ideia de “heróis do dia a dia”.

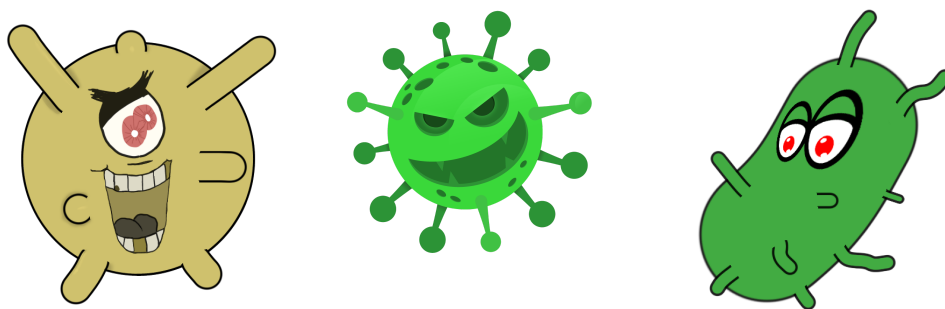


Imagem 2 - Vilão: as diferentes formas do Vírus



Imagem 3 - Personagem Principal: Pablito de diversos ângulos

## Características Principais do Jogo

**Single-player:** Cuide-C será desenvolvido sobre a concepção single-player e não fornecerá suporte multi-player.

**Gráficos em duas dimensões (2D):** Cuide-C utilizará bibliotecas do Pygame para construir cenários e avatares baseado em imagens e formas do tipo Draw, presente na biblioteca pygame.

**Cenários rotineiros:** Cuide-C será ambientado no presente (2020), onde Pablito e o mundo está vivendo uma pandemia do vírus Covid-19. Os cenários dos jogos irão conter a cozinha de Pablito, a praça ao lado de sua casa e

também uma rua próxima a casa dele. Todos eles sendo cenários familiares ao público alvo e também cabíveis as situações propostas pelo jogo.

**Plataforma:** O jogo será desenvolvido para computador, sendo necessário baixá-lo através do Github.

## **Análise de Mercado**

### **Mercado-Alvo**

O público alvo de Cuide-C é formado por jogadores casuais, com idade acima de 5 anos. Não há distinção de gênero ou limite máximo de idade, dado sua característica de jogador casual. Embora os usuários principais sejam as crianças, os pais também devem ser atraídos pelo conceito do jogo, para introduzi-lo á seus filhos, com a intenção de facilitar o aprendizado dos “novos costumes” que usamos para lidar com a pandemia.

### **Comparação de Características**

No desenvolvimento das características de Cuide-C foram observadas funcionalidades do jogo Dumb Ways to Die.

Dumb Ways to Die é uma campanha publicitária de serviço público australiano feito pelo Metro Trains em Melbourne, Victoria e Austrália para promover segurança ferroviária. O objetivo do jogo é ganhar tantos pontos quanto possível, evitando "morrer" em uma das atividades. Vidas podem ser perdidas "morrendo" em uma das atividades. O jogador tem três chances para evitar que os personagens morram.

## Modo de Jogar

### Mecânica do jogo #1: Jogo das compras de Supermercado

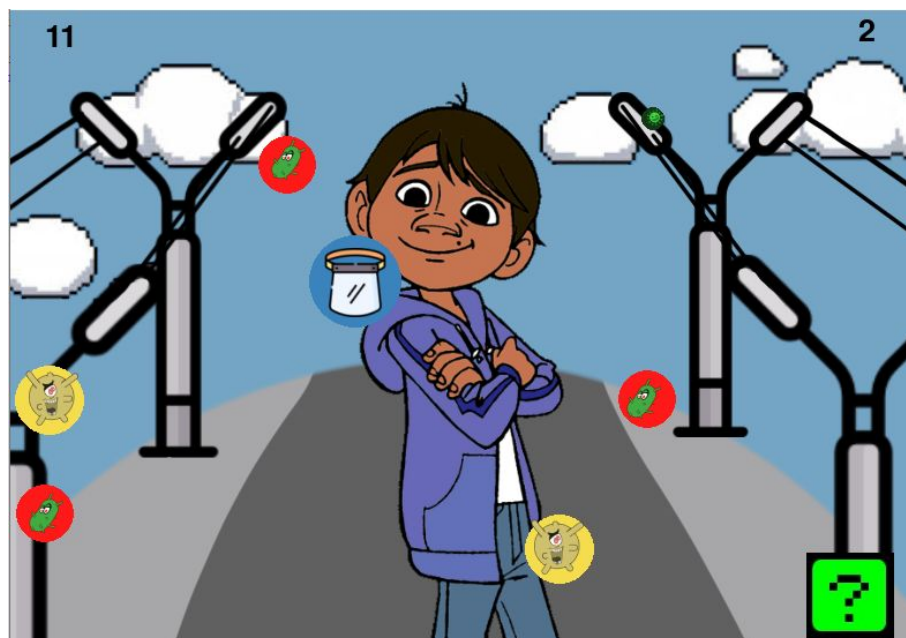
O primeiro minijogo contém mecânica simples, tendo que utilizar as setas do teclado para mover o personagem através do cenário, e a letra “E” do teclado para esvaziar a bandeja, caso algum item indesejado seja pego. O jogador terá de mover o Pablito para pegar a água tratada e despejá-la na pia, depois deve pegar os alimentos da caixa e levá-los a pia.

Depois do alimento ter sido limpo, seque-os e os guarde na geladeira, até esvaziar toda a caixa de alimentos. A cada dois alimentos limpos, o jogador terá de reabastecer a pia com água tratada novamente. O multiplicador de pontos aumentará se forem guardados ao menos 3 alimentos na geladeira. O jogo tem duração máxima de 30 seg.



## Mecânica do jogo #2: Proteja o Pablito

O segundo minijogo tem uma mecânica diferente, porém simples. Consiste utilizar dessa vez o mouse, que assumirá o papel de máscara/faceshield, o mouse deve passar em cima do vírus para pará-lo. O objetivo é eliminar o máximo de vírus da rua possível no tempo de 15 segundos.

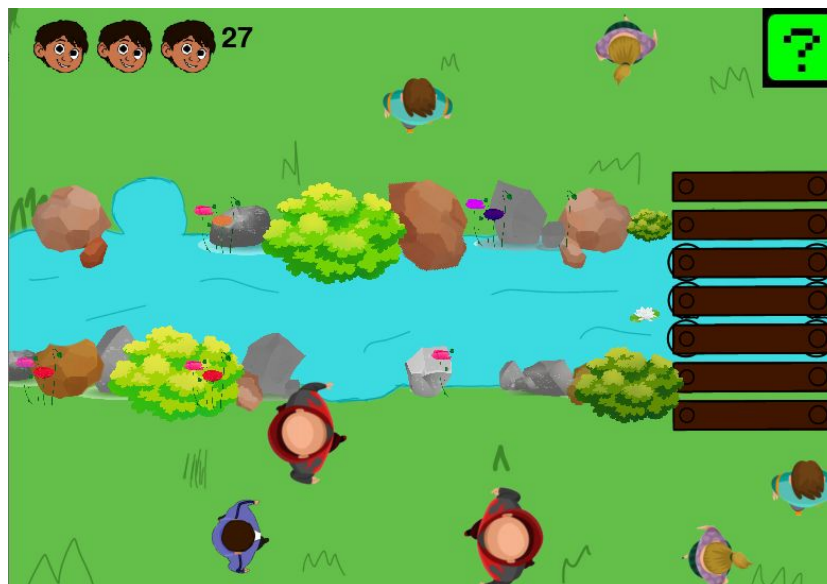




### Mecânica do jogo #3: Distanciamento Social

O terceiro minijogo consiste em também usar as setas do teclado para fazer com que Pablito se mova até o outro lado do riacho e não encoste nas pessoas, tentando manter o distanciamento social entre eles.

Nesse minijogo, Pablito terá três (3) chances de encostar nas pessoas sem que perca o jogo. As pessoas se movem constantemente, em padrões simples, para que a criança possa identificar e desviar delas.





Atingiu alguma pessoa →



Volta a sofrer dano

**Imagem 4 - Máquina de estados do personagem principal no minigame 3**



**Imagem 5 - Personagens - Obstáculos do minigame 3**

## **Tecnologias Utilizadas**

- Python
- Pygames
- Biblioteca Draw