

# **AVENTURA DOS CHINELOS MÁGICOS**

## **Feito por:**

Tiago Nunes Ursich

Pedro Bacic Branco

## **High Concept**

O jogo é um side-scroller 2D desenvolvido com Pygame que se passa em uma praia. O personagem principal, um jovem surfista, deve encontrar sua família após um tsunami devastador ter atingido a região. Para ajudá-lo em sua busca, ele recebe um par de chinelos mágicos que permitem que ele pule sobre as ondas do tsunami.

O jogo é dividido em três partes, cada uma representando a busca pelo pai, mãe e cachorro do personagem principal. À medida que o personagem principal avança o marco de 100 pontos (ele recebe 10 à cada onda ultrapassada), as ondas ficam mais intensas e difíceis de passar. O jogo foi criado com intuito de educar crianças sobre desastres naturais.

## **Plataformas**

O jogo foi desenvolvido para PC.

## **Visão Geral**

A Aventura dos Chinelos Mágicos consiste em um jogo de aventura voltado para o público infantil. Pensando que a cada dia os jogos ampliam seu espaço, devemos considerar sua inclusão no âmbito educacional, sendo assim, seu objetivo principal é ensinar sobre desastres naturais e desenvolver a curiosidade das crianças sobre o assunto, atraindo-as para os temas de conscientização a respeito da natureza e do cuidado socioambiental.

Seus gráficos pixelados e com cores fortes tendem a comunicar entusiasmo, desafio e energia e a prender a atenção, o que auxilia na imersão do jogador.

Além disso, os níveis crescentes de dificuldade auxiliam no desenvolvimento de habilidades como concentração e agilidade.

## Gameplay e Enredo

O jogo tem três fases, cada uma representando a busca do personagem principal por um membro de sua família. Na primeira fase, o personagem principal deve encontrar seu pai, com ondas ainda lentas. Na segunda fase, ele deve encontrar sua mãe, com ondas mais intensas e difíceis de passar. Na terceira e última fase, ele deve encontrar seu cachorro, com ondas mais rápidas e um caminho árduo.

O personagem principal é um(a) jovem surfista que morava com sua família no litoral brasileiro. Um dia, um tsunami devastador atingiu a região, destruindo tudo em seu caminho e separando o personagem de seus pais e seu cachorro de estimação. Desesperado para encontrar sua família, o personagem principal lembrou-se de uma história que seu avô lhe contara sobre um artefato mágico que estava na família há 10 mil anos, na época ele achava que era brincadeira porém diante da necessidade, ele decidiu acreditar.

Com essa informação em mente, o personagem principal partiu em busca de seu avô, que morava próximo à região. Quando chegou lá, ele contou ao avô sobre o tsunami e pediu ajuda para encontrar sua família. O avô, que também era um surfista experiente (assim como todos seus antepassados), entregou ao personagem principal um par de chinelos mágicos que haviam sido passados de geração em geração em sua família. Esses chinelos eram capazes de permitir que o personagem principal pulasse sobre as ondas do tsunami e encontrasse sua família.



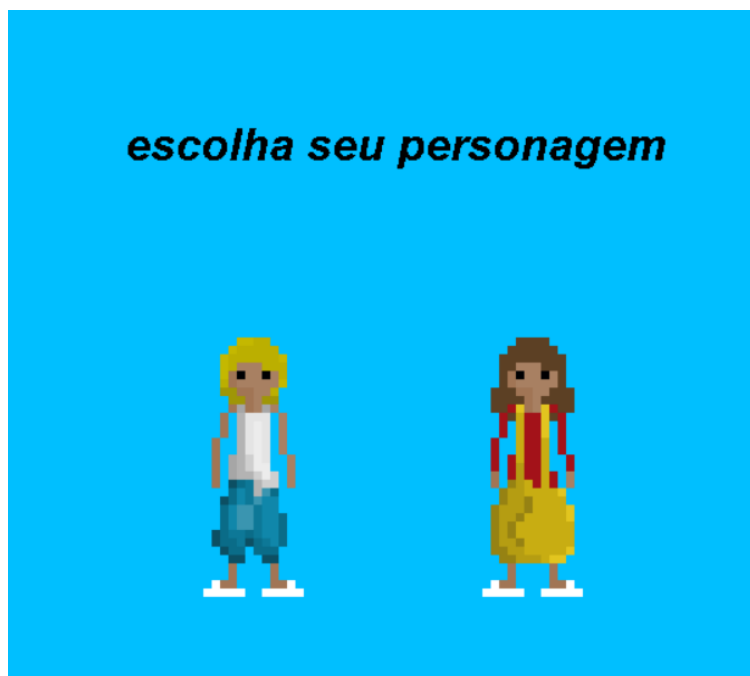
## Fluxo do jogo

O jogo inicia-se no menu, onde o jogador deve escolher seu personagem.



O botão de Ranking mostra o Rank de pontuação.

Ao clicar em jogar, você deve escolher seu personagem:



Após a escolha do personagem, o jogo é iniciado e a tela vista pelo jogador é:



Ao alcançar um dos personagens que precisa ser salvo, a tela é:

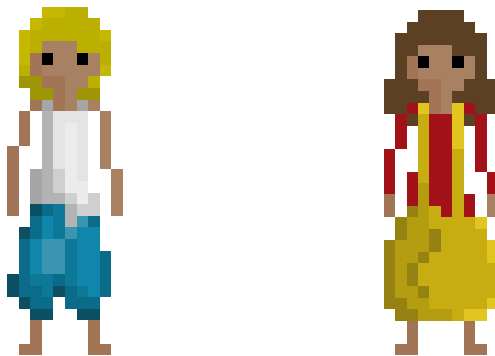


## Cenário

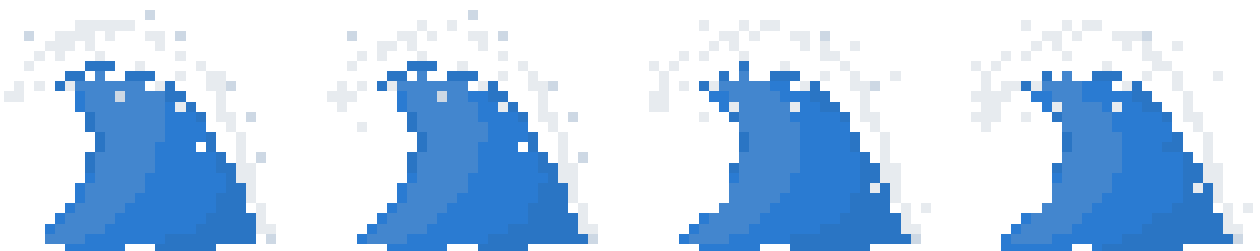
O jogo se passa em uma praia.

O primeiro plano é composto por uma plataforma de areia, feita com tons de bege (segue exemplo) e pelo personagem principal, que pode ser:

1. Um menino de cabelos loiros, bermuda azul e camiseta branca.
2. Uma menina morena, de blusa vermelha e macacão amarelo.



E também pelas ondas de tsunami (obstáculos) que se aproximam dele. As ondas são altas e possuem espuma branca na crista.



O segundo plano é composto pelo mar, que possui tons de azul escuro e pontilhados brancos, que representam as ondas e a espuma do mar. O mar é vasto e se estende até o horizonte.



O terceiro plano é composto por árvores e montanhas que cercam a praia, a cor predominante é o verde escuro.



Por fim temos o céu, composto por tons de azul claro e por algumas nuvens brancas.

## Mecânica

A mecânica do jogo é composta por 3 possibilidades de movimento sendo eles:

1. Andar para frente, induzido pela tecla **D**
2. Andar para trás, induzido pela tecla **A**
3. Pular, induzido pelo **ESPAÇO**



O único obstáculo apresentado durante o jogo são as ondas de tsunami descritas anteriormente, que aumentam de velocidade de acordo com a pontuação.

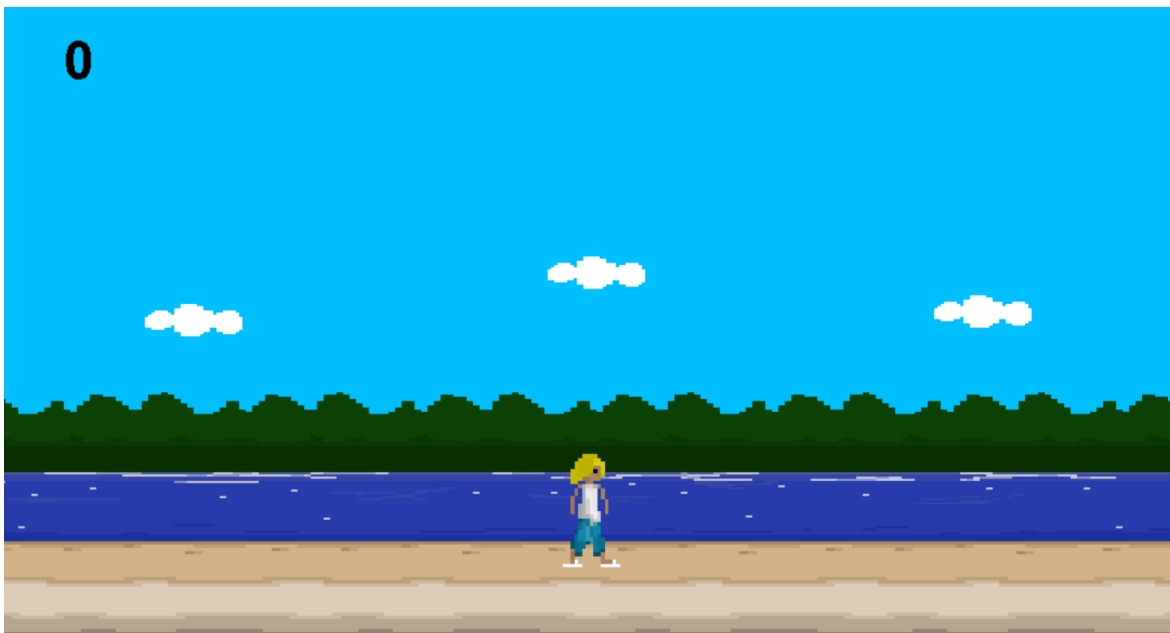
O jogo possui um sistema de contagem de pontos que contabiliza 10 pontos por onda pulada e 100 pontos para cada resgate. Quando o jogador atinge o marco de 100 pontos a velocidade aumenta.

### ***Concept Art* e referências visual**

O cenário do jogo foi inspirado no litoral brasileiro, referência:



Final:



A mesma construção se aplica para o desenvolvimento dos personagens, que foram baseados no surfista brasileiro Filipe Toledo, em sua esposa Ananda Marçal e seus dois filhos, Mahina e Koa (os respectivos nomes dos protagonistas).

### Referências:



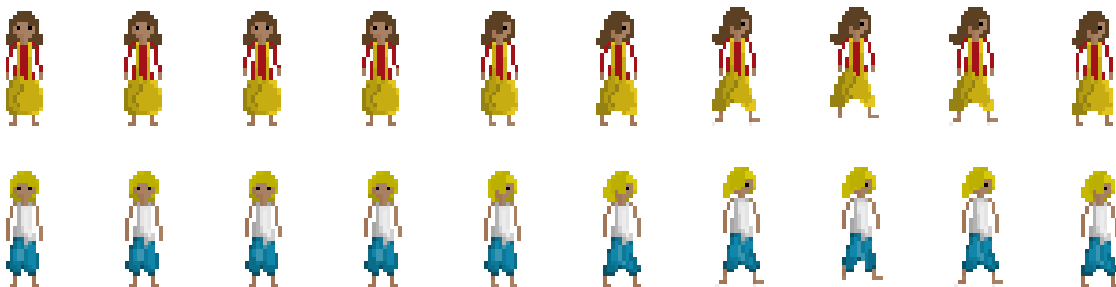
### Arte final:



Filha



Filho







Mãe



Pai

O cachorro da família foi inspirado em Bono, o cachorro surfista.

Referências:



Arte final:



Cachorro

Por fim, temos o Chinelo Mágico, inspirado nas havaianas mais conhecidas do Brasil.



Arte final:

