

SAVE THE OCEAN

1. Conteúdos principais a serem trabalhados

Preservação ambiental → conscientizar sobre a poluição nos mares e a importância da retirada de resíduos do oceano.

ODS 14 – Vida na Água → destacar os impactos do lixo na vida marinha e estimular práticas sustentáveis de cuidado com o ecossistema.

Raciocínio lógico e atenção → o jogador deve identificar rapidamente os itens corretos (lixo) e evitar capturar peixes ou pessoas.

Educação lúdica → proporcionar aprendizado de forma divertida, por meio de fases, pontuação e desafios.

2. Regras básicas

O jogo tem 4 fases no total.

Para avançar de fase, o jogador deve atingir a marca de 100 pontos.

Itens do jogo:

Lixos: valem pontos (cada tipo de lixo tem uma pontuação diferente, sendo alguns mais raros e valendo mais).

Peixes: se coletados por engano, o jogador perde 5 pontos.

Pessoas: se coletadas, o jogador perde 2 pontos.

A pontuação acumulada é usada como critério para medir o progresso.

3. Interações principais

Ações do jogador: mover o personagem/coletor para capturar os itens que caem ou aparecem na tela.

Feedback imediato:

Se pegar lixo → pontos somados na tela.

Se pegar peixe/pessoa → pontos subtraídos com mensagem de alerta.

Progressão:

Ao alcançar 100 pontos → passa para a próxima fase.

Nas fases seguintes, aumenta a velocidade, a quantidade de itens ou a dificuldade de diferenciar lixo de peixes/pessoas.

Funcionalidades para o protótipo

- Tela inicial simples
- Movimentação do Barco
- Movimentação do anzol
- Objetos no mar (Obstáculos)
- Detecção de colisão
- Pontuação Básica
- Condição de término
- Tela de fim

Roteiro de uso do produto

1. Tela Inicial

Exibe o título Save the Ocean, um botão de Jogar e uma música suave do oceano.

2. Como Jogar

Movimentação

- O jogador move o barco(esquerda/direita)
- O anzol (ou garra) pode ser baixado e puxado de volta do mar.

O que aparece no mar

- Lixo comum: Poucos pontos.
- Lixo raro: Mais pontos.
- Peixes: Perde 5 pontos.
- Pessoas: Menos 2 pontos.
- Redes: Obstáculos.

Interface (HUD)

Na tela, o jogador vê:

A pontuação, erros restantes e cronômetro.

Feedback

- Ao capturar lixo: som positivo.
- Ao pegar peixe: som de erro.
- Ao capturar uma pessoa: alerta sonoro de aviso.

3. Progressão

- Cada fase dura 60 segundos.
- Ao atingir 100 pontos, avança para a próxima fase.
- A cada fase nova: Os objetos ficam mais rápidos e os obstáculos aparecem com mais frequência.

Podendo errar duas vezes.

No terceiro erro → Game Over.

4. Finalização

Como o jogo termina

- Quando o tempo acaba, pontuação mínima não é atingida ou ao cometer o terceiro erro.

Tela de Fim

- A pontuação, fase atingida e o tempo que sobrou.
- Uma mensagem sobre preservação ambiental, como: "Cada lixo retirado ajuda a salvar vidas marinhas!"
- Reiniciar o jogo
- Voltar ao menu inicial