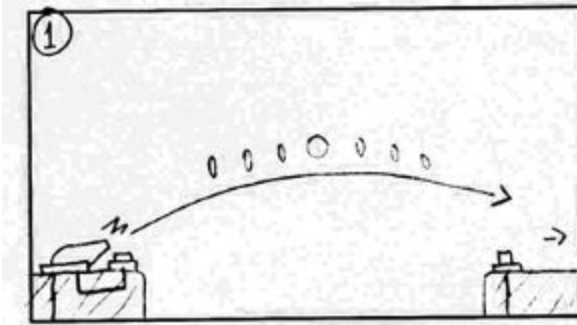


1.

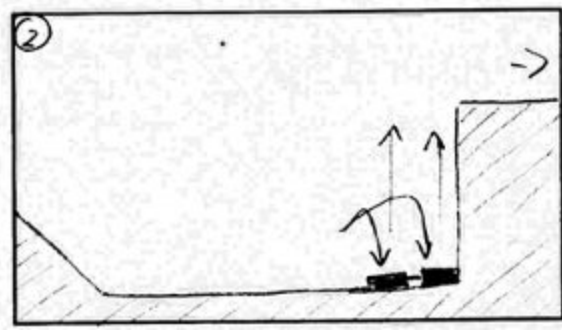


Existe um canhão que comporta um jogador por vez. Primeiro, o canhão fica numa posição neutra, virado pra cima e depois o jogador pula pra entrar nele (semelhante o canhão do Mario 64)



O canhão começa a se movimentar automaticamente de maneira radial (de 90° até 180°). Quem tem que escolher o momento de disparar o canhão é o jogador que ficou do lado de fora, ele tem que escolher o momento certo pra fazer um arco que pegue as moedas/itens coletáveis e também consiga fazer com que o outro player chegue do outro lado da plataforma. É interessante que o impulso do canhão não seja forte demais pra dificultar um pouco.

2.

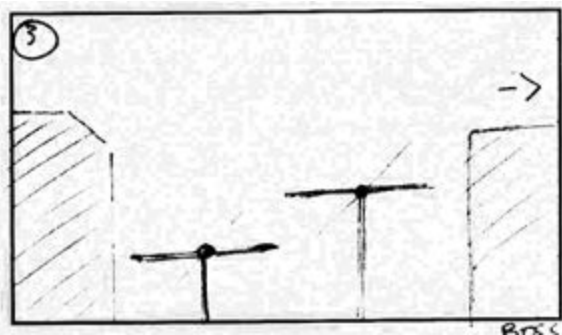


Existe uma “balança” em que quem dá impulso pra um jogador, é o outro ao pular, exatamente como nesse exemplo do Sonic, só que no lugar de um peso, seria o outro jogador



(<https://youtu.be/pNCtZbD-GEs?t=77>)

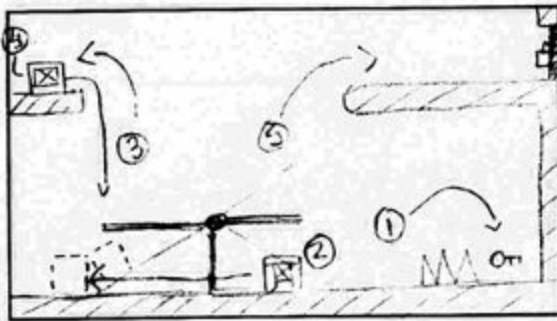
3.



Existem 2 gangorras que os jogadores tem que cooperar para manter o equilíbrio e, ao mesmo tempo, posicionar da maneira ideal para pular de uma pra outra e depois para a plataforma. O ideal é que a gangorra possa virar até ficar numa posição quase totalmente vertical e que a partir de certa inclinação, os jogadores comecem a escorregar a partir da gravidade.



(https://youtu.be/ibqoHJVQ1_A?t=64)



4.

Nível que aprofunda mais a mecânica da gangorra e apresenta algumas novas.

Espinhos - ao encostar no espinho, o jogador sofre dano e morre, voltando pro início da fase.

Chave - necessária para abrir a porta fechada com cadeado. Ao encostar na chave, ela fica flutuando em cima da cabeça do jogador que a coletou. Não tem colider e se o jogador com a chave morre, ela volta pro lugar de origem.

Porta fechada - porta bloqueada que só abre com a chave.

Caixa - bloco colisor que pode ser empurrado e exerce peso em outros objetos.

Roteiro da fase:

1 - Jogador evita os espinhos e coleta a chave;

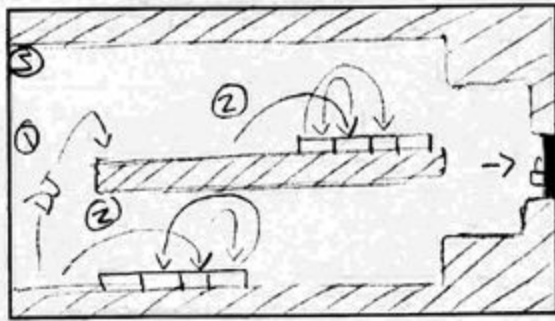
2 - Jogador empurra a caixa que está em baixo para a esquerda para que ela restrinja o movimento da gangorra do lado esquerdo (a caixa irá apoiar para que a gangorra não desça);

3 - Ambos os jogadores sobem na parte esquerda da gangorra e executam um Double Jump* (o pulo que um sobe em cima da cabeça do outro pra pegar mais impulso) para posicionar um dos jogadores em cima da plataforma superior.

4 - O jogador que ficou em baixo reposiciona a caixa que já está no chão para que agora, ela sirva como uma barreira/restrrição da caixa que vai ser empurrada de cima. O jogador que está em cima da plataforma, empurra a caixa para que ela caia e pressione

a gangorra do lado esquerdo, assim fazendo com que ela fique definitivamente levantada para a direita.

5 - Ambos os jogadores pulam para a parte direita, abrem a porta e terminam a fase.

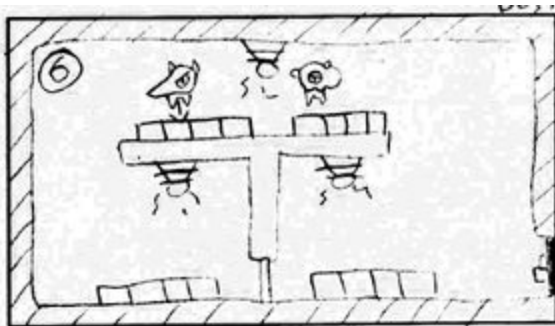


5.

Jogo de memória musical em que cada tecla representa uma nota. No início da fase, as teclas corretas irão tocar (ao tocar, emite o som da nota e também acende) em ordem e os jogadores têm que executar de maneira simultânea e na ordem certa. Caso algum dos jogadores erre a sequência da nota, um som de erro toca fazendo todas as teclas piscarem e o puzzle reinicia.

Referência: <https://www.youtube.com/watch?v=tsRIUsCFI18>

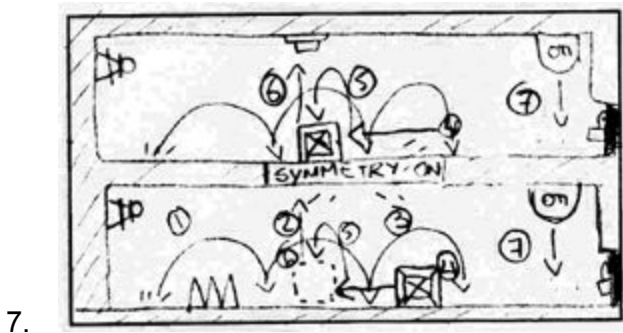
- Roteiro: 1. Double jump para posicionar um dos jogadores na plataforma de cima;
2. Jogador que ficou embaixo pula e pressiona a tecla 3 / Jogador que está em cima pula e pressiona a tecla 2
3. Jogador de baixo pula e pressiona a tecla 4 / Jogador de cima pula e pressiona a tecla 1
4. Jogador de baixo pula e pressiona a tecla 2 / Jogador de cima pula e pressiona a tecla 3
5. Libera a chave para abrir a porta, sucesso.



6.

Ideia de chefe baseada no teclado musical. Os chefes estão na parte superiores e determinam as notas, os jogadores estão na parte de baixo e tem que repetir as notas

correspondentes. Caso os jogadores errem, levam um choque/raio do dispositivo acima da cabeça deles, que os deixa atordoados por um curto espaço de tempo. Se os 2 jogadores ficarem atordoados ao mesmo tempo, eles são derrotados. Os chefes levam raio na cabeça deles caso os jogadores acertem 3 combinações sem errar. São necessários 4 choques para derrotar os chefes e liberar a chave para avançar.



Nota de Complexidade: Essa fase não é a mais fácil/de apresentação dessa mecânica, então não precisa começar por ela (lembrando que as fases não foram criadas na ordem de dificuldade, isso limitaria muito o processo criativo).

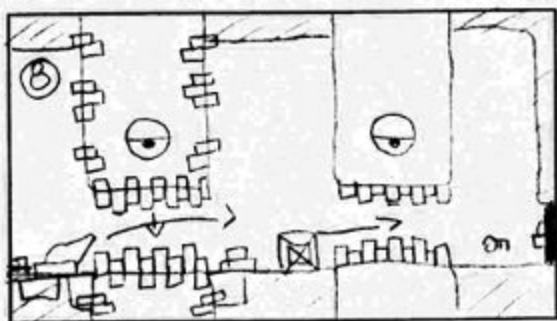
Modo de simetria - nesse modo os jogadores tem que executar exatamente as mesmas ações ao mesmo tempo para solucionar o puzzle, caso quebrem a sincronia, o dispositivo a esquerda dá um choque elétrico que faz ambos ficarem atordoados e a fase reinicia.

O diferencial dessa fase é simplesmente o fato de que os obstáculos de cada segmento (cima/baixo) são diferentes, o que faz com que os jogadores tenham que executar a mesma ação que seu parceiro por mais que não tenha que lidar com obstáculo no seu segmento.

Exemplo: O jogador do segmento de baixo tem um espinho logo na frente, mas o jogador de cima não. Ambos tem que pular em sincronia, por mais que não exista obstáculo na frente do jogador do segmento de cima.

- Roteiro: 1. Pular espinhos (que estão embaixo);
2. Pular caixa 1 (que está em cima);
3. Pular caixa 2 (que está embaixo);
4. Empurrar caixa 2 (que está embaixo) para o local que está a caixa no segmento de cima;
5. Pular em cima da caixa (está em ambos);
6. Pular para acionar o botão (que está em cima);
7. Libera a chave e desativa o modo de simetria/sincronia, sucesso.

8.

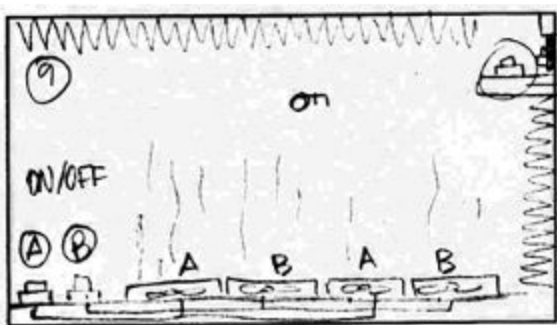


Mesma **nota de complexidade** do desafio anterior, essa fase já é uma complicação de uma outra mecânica/nível.

Canhão, caixa e “Chomp Chomp” - Os Chomp Chomps são inimigos que se assemelham a paredes que abrem e fecham a “boca” em tempos alternados. Se o jogador for pego quando o inimigo fecha a boca, é esmagado e volta pro início da fase.

- Roteiro: 1. Um dos jogadores entra no canhão;
 2. O jogador que está do lado de fora aciona o disparo do canhão pelo botão - ele tem que ter cuidado para disparar com o Chomp Chomp (1) com a boca aberta e o (2) com a boca fechada (pro jogador que está sendo arremessado não morrer);
 3. Repete a mesma coisa, só que invertendo o papel de quem é disparado/aciona disparo;
 4. Os jogadores empurram a caixa pra dentro da boca do Chomp Chomp (2), com a caixa dentro, ele não consegue fechar a boca totalmente, consequentemente não esmaga os jogadores;
 5. Esperam a hora certa pra pular por cima da caixa e sair da boca do inimigo;
 6. Coletar a chave, abrir a porta, sucesso.

9.

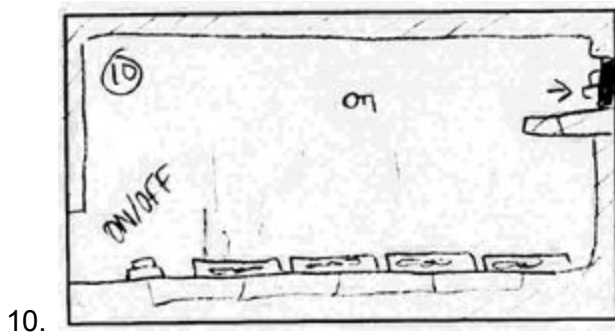


Nota de Complexidade - Propulsores, botões e espinhos.

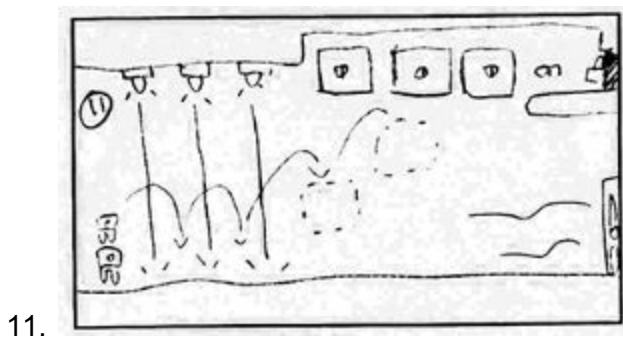
Neste nível, enquanto um dos jogadores pula na parte dos propulsores (que o impulsionarão para cima), o outro jogador pressiona os botões A ou B que desligam os propulsores correspondentes. Se o jogador que estiver nos propulsores atingir a altura

máxima de impulso, ele tocará nos espinhos, cabe ao jogador que está nos botões evitar que isso aconteça.

- Roteiro: 1. Um dos jogadores entra na área de propulsores;
2. O outro jogador controla os botões;
3. Coletar a chave;
4. Impulsionar o jogador que está nos propulsores até o botão;
5. Botões desativam os espinhos;
6. Ambos os jogadores podem ir para a porta e avançar de fase, sucesso.

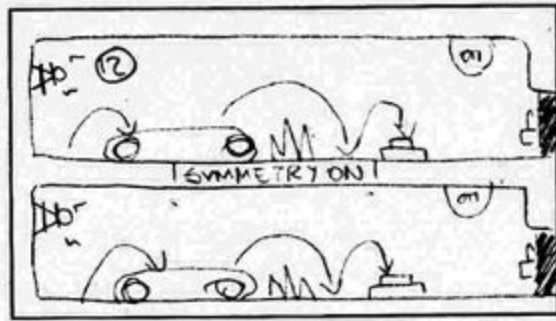


Botão e propulsores - versão simplificada do desafio acima. Um dos jogadores aciona o botão desliga todos os propulsores para facilitar a coleta da chave pelo outro jogador. Nesse estágio seria interessante ter mais coisas pra coletar, como moedas, etc.



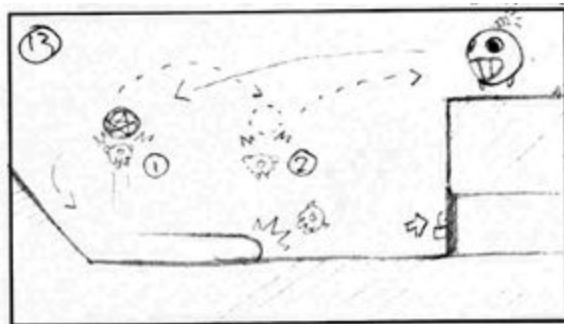
Feixe de Lasers + Propulsor + Bloco de deslocamento vertical - Os jogadores tem que evitar os lasers ao pular no intervalo que eles não acionam (lasers passam um tempo acionados e depois de um tempo apagam para recarregar), ao mesmo tempo que são empurrados por um propulsor na direção contrária. Após passar dos lasers, os jogadores tem que subir nos blocos que caem verticalmente (primeiro o da esquerda, centro e direita, para formar uma “escada”), mas tem que ter cuidado para não ser esmagados nem em cima (no teto) ou embaixo (no chão).

12.



Modo de simetria simplificado, os jogadores tem que pular os obstáculos de maneira sincronizada, caso saiam de sincronia, levam choque elétrico do dispositivo na esquerda. O botão final desativa o sistema e libera a chave, sucesso.

13.

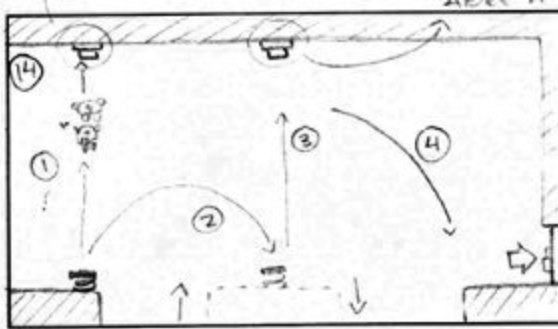


Ideia de Boss número 1 - O chefe fica numa parte alta atirando bolas em direção dos jogadores, caso as bolas acertem os jogadores pelos lados, eles sofrem dano e ficam atordoados, caso os 2 jogadores fiquem nocauteados, é fim de jogo. Para derrotar o chefe, os jogadores tem que cabecear as bolas de volta para o chefe, mas a força da cabeçada não é forte o suficiente pra ir direto até o Boss, os jogadores tem que cabecear duas vezes, o ideal é que fosse uma cabeçada de cada. Para dificultar, as bolas que os jogadores errarem de cabecear, cairão na rampa que irá dar força de rolagem, também podendo acertar e atordoar os jogadores. Após acertar o chefe 5 vezes, a chave é liberada e eles podem abrir a porta, sucesso.

Referência:



14.

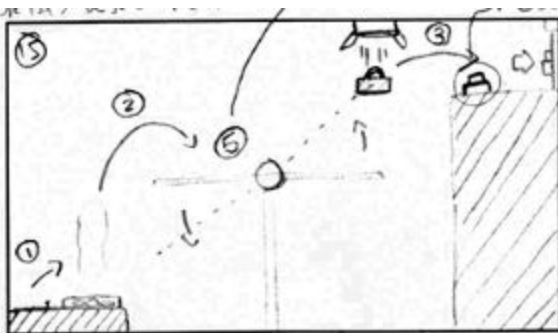


Botões + Mola + Plataforma fantasma - Mola: impulsiona os personagens verticalmente / Plataforma fantasma: surge de baixo pra cima após o acionamento do botão / Botão: ao ser acionado, faz a plataforma surgir.

Roteiro: 1. Os jogadores pulam na mola na posição do Double Jump (um em cima da cabeça do outro), pois o impulso da mola não é suficiente para acertar o botão. O jogador que estiver acima da cabeça do outro, pula e aciona o botão 1 no teto da fase; 2. A plataforma fantasma surge de baixo pra cima no meio da fase, nela há uma mola no meio; 3. Na mola da plataforma 3, os jogadores repetem o passo 1, com o diferencial que ao acionar o botão, a porta será destrancada, mas a plataforma fantasma começa a sair do cenário simultaneamente. 4. Ao cair do impulso da mola plataforma fantasma, os jogadores devem se movimentar para a direita, para caírem na plataforma com a porta. Sucesso.

PS: se um jogador cair no abismo, ele morre e volta pra fase atordoado momentaneamente. Caso os dois caíam, eles perdem e a fase reinicia.

15.

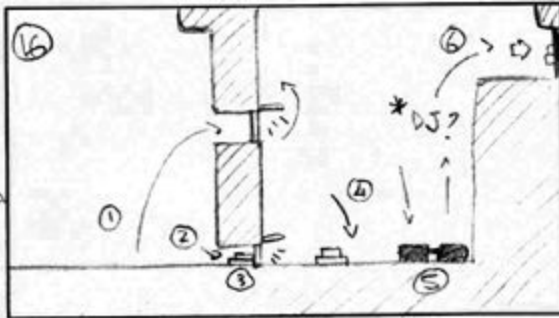


Propulsor + Gangorra + Botão + Caixa - Roteiro:

1. Os jogadores pulam no propulsor para serem arremessados para cima e alcancarem a gangorra;
2. Na gangorra, os jogadores se equilibram de maneira que um deles possa pular para o outro lado (que possui a porta e o botão);

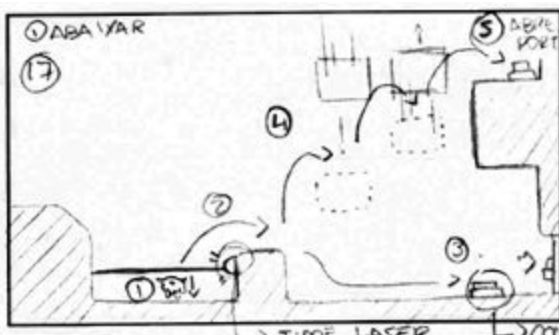
3. O jogador que está na gangorra se posiciona do lado esquerdo e o jogador que está na plataforma aciona o botão para liberar uma caixa pesada que irá empurrar o lado direito da gangorra para baixo rapidamente, assim arremessando o jogador que ainda está na gangorra para o lado direito. Se o jogador aterrissar na plataforma, sucesso.

PS: Essa fase pode ter uma chave ao lado da porta pra abrir ela ou nem ter porta.



16.

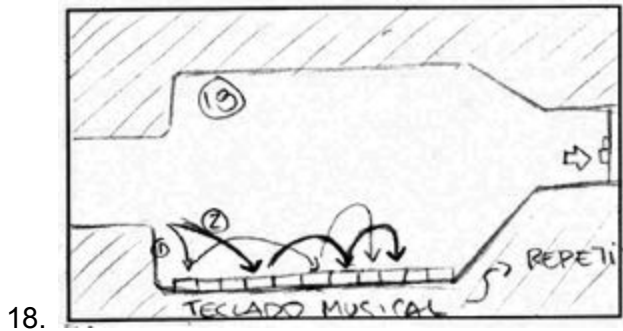
- Portinha - Botão - Balança / Roteiro: 1. Os jogadores executam o double jump pra impulsionar um deles pra parte de cima;
2. Jogador que está na parte de baixo se agacha e anda agachado para acionar o botão 1 (passo 3), que abre a portinha de cima;
 3. O jogador de cima passa pela portinha enquanto está aberta e aperta o botão 2 pra abrir a portinha de baixo, o jogador de baixo pode passar agora;
 4. Ambos pulam se impulsionando mutuamente na balança;
 5. Subir na parte alta da direita, sucesso;



17.

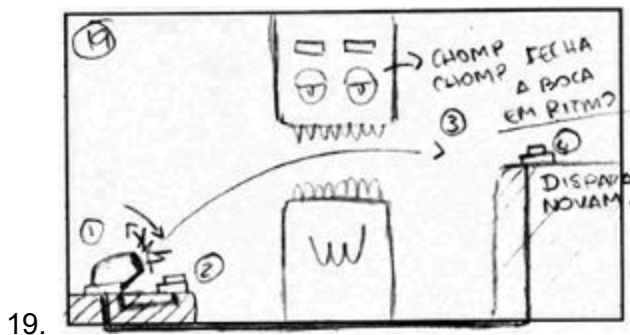
- Lasers + Bloco de deslocamento vertical + Botões / Roteiro: 1. Jogadores pulam e se agacham na vala, esperam o timing do laser ser desativado e pulam por cima dele;
2. Um dos jogadores passa pelos blocos que caem e sobem para acionar o botão de baixo;

3. O botão liga/desliga o movimento dos blocos que caem, um por vez. Caso pressionado 3x, os blocos voltam a se mover novamente (tipo um reset);
4. O jogador do botão pausa os blocos formando uma “escada”, o jogador da plataforma sobe e chega no botão de cima;
5. Jogador de cima aciona o botão, libera a chave
6. Jogadores pegam a chave e liberam a porta.



Teclado musical - Roteiro: 0. O teclado toca e acende as notas na sequência certa - teclas acendem em cores diferentes pra demonstrar que cada tecla tem que ser acionada por um jogador diferente (seria legal se o jogador ficar parado por um tempo, sem acionar o teclado, ele repita esse processo);

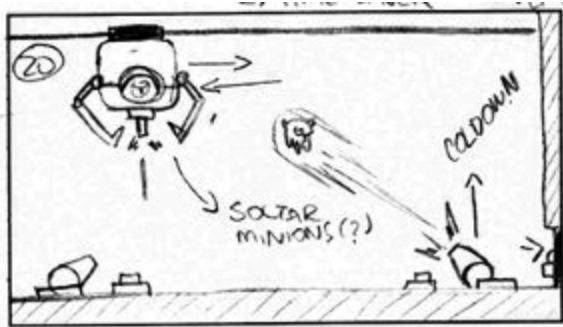
1. Jogador 1 aciona tecla 1 / Jogador 2 aciona a tecla 4 (pulando por cima da cabeça do J1, não simultaneamente);
2. Jogador 1 aciona tecla 6 - pulando por cima da cabeça do J2 / Jogador 2 aciona a tecla 7 - pulando por cima da cabeça do J1;
3. J1 aciona tecla 8 / J2 aciona tecla 9;



Chomp Chomp + Canhão + Botão

Basicamente o funcionamento normal do canhão, mas com o chomp chomp fechando a boca pra atraparlar;

20.

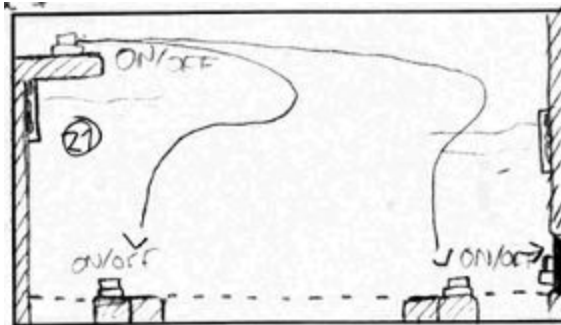


Ideia de chefe - Solta lasers verticais se movimentando no eixo horizontal (direita ou esquerda). 1. Se os lasers acertam os jogadores, os deixam atordoados;
2. Libera minions que ficam andando para atrapalhar os jogadores. Os minions, caso toquem nos jogadores, os deixam atordoados;
3. Usa a garra como naqueles jogos "claw game" para pegar um dos jogadores e deixá-lo atordoadado



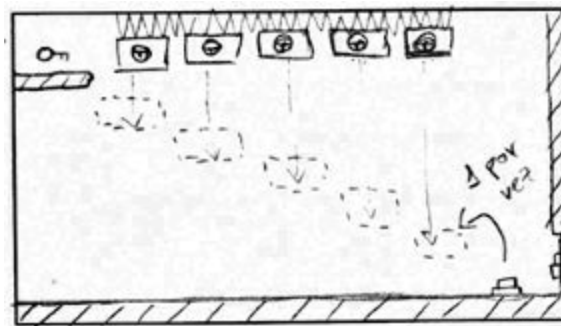
Os jogadores podem danificar o chefe ao entrarem no canhão e acertarem a armadura do chefe. Esse movimento pode interromper as ações do chefe. Os canhões tem cooldown, n podem ser usados ininterruptamente.

21.



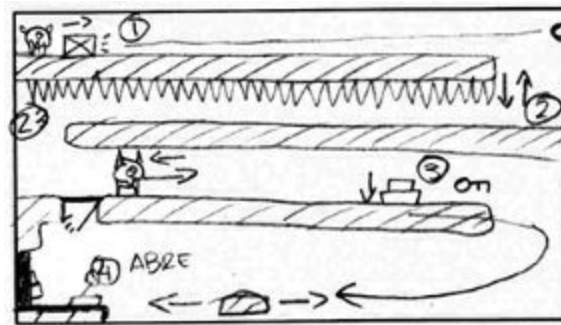
Botões + Propulsores - 1. Um dos jogadores liga e desliga os propulsores em cima e faz com que o outro caia no botão de baixo; 2. O jogador que caiu pode fazer o mesmo para que o jogador que está em cima caia no outro botão; 3. Dois botões acionados ao mesmo tempo fazem o chão aparecer; 4. Seria legal ter uma chave no meio, mesmo que no penhasco, esqueci de desenhar hahahah;

22.



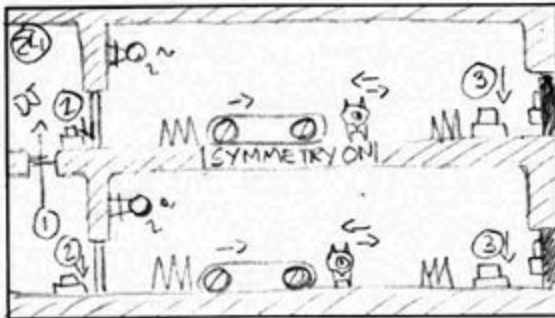
Bloco de deslocamento vertical + Botões - 1. Passarem pelos blocos que caem; 2. Acionar o botão que pausa os blocos 1 por vez; 3. Formar uma "escada" para que um dos jogadores suba; 4. Pegar a chave e abrir a porta.

23.



Caixa + Lasers + Espinhos + Botões + Portinha + Plataforma móvel
1. Empurrar a caixa para não ser atingido pelo laser;

2. Cair na parte 2 sem ser atingido pelo laser;
3. Passar agachado pelos espinhos;
4. Passar pelo corredor evitando o inimigo;
5. Pegar a chave e um dos jogadores cair na plataforma, que só é acionada ao pressionar o botão (se o jogador que estiver no botão tiver que pular para evitar o inimigo, a plataforma para de se mover);
6. O jogador que está na plataforma, aperta o botão para abrir a portilha (cuidado pro inimigo não vir junto!) para o amigo passar;
7. Abrir a porta, sucesso.



24.

Modo de simetria - acionar os botões e sincronizar os movimentos para acionar o último botão;