



# "JOGOS POR UM MUNDO MELHOR"

M3 - PROJETO DE GAMES  
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, JEAN-LUC, DAVI



# **PALAVRAS-CHAVE**

**Restauração**

**Cooperação**

**Propósito**



**Jornada**

**Resiliência**

**Propósito**

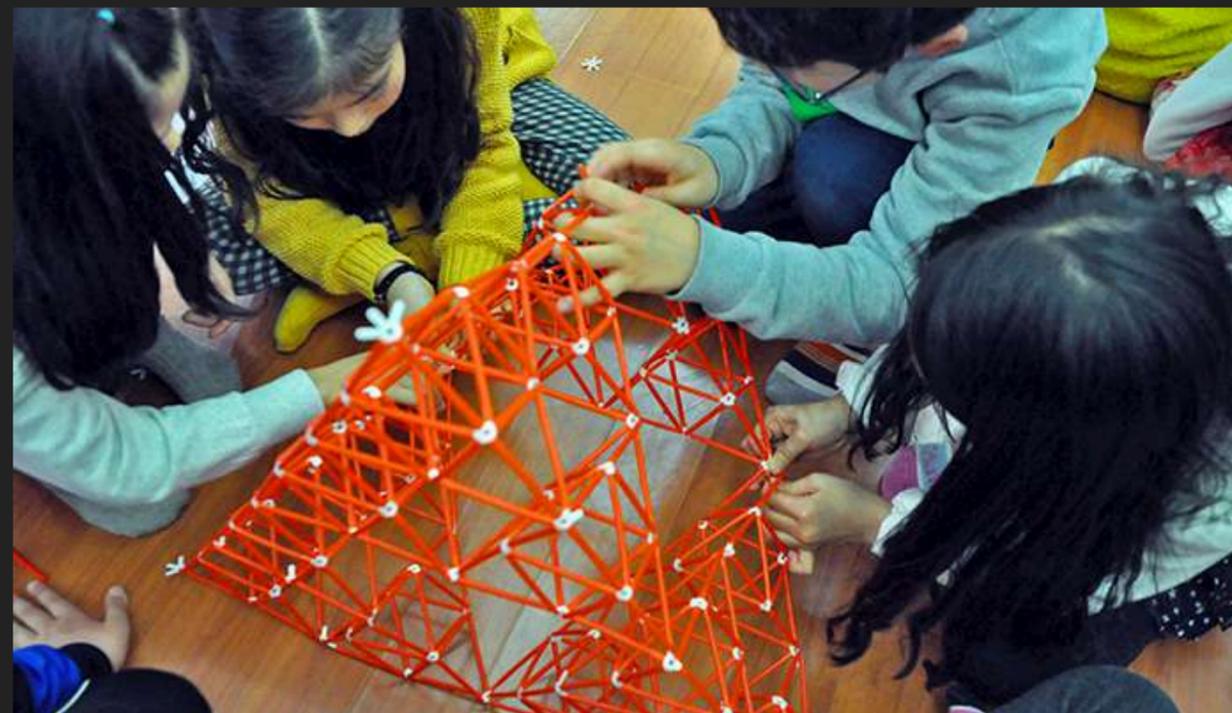
# PALAVRAS-CHAVE

## Restauração

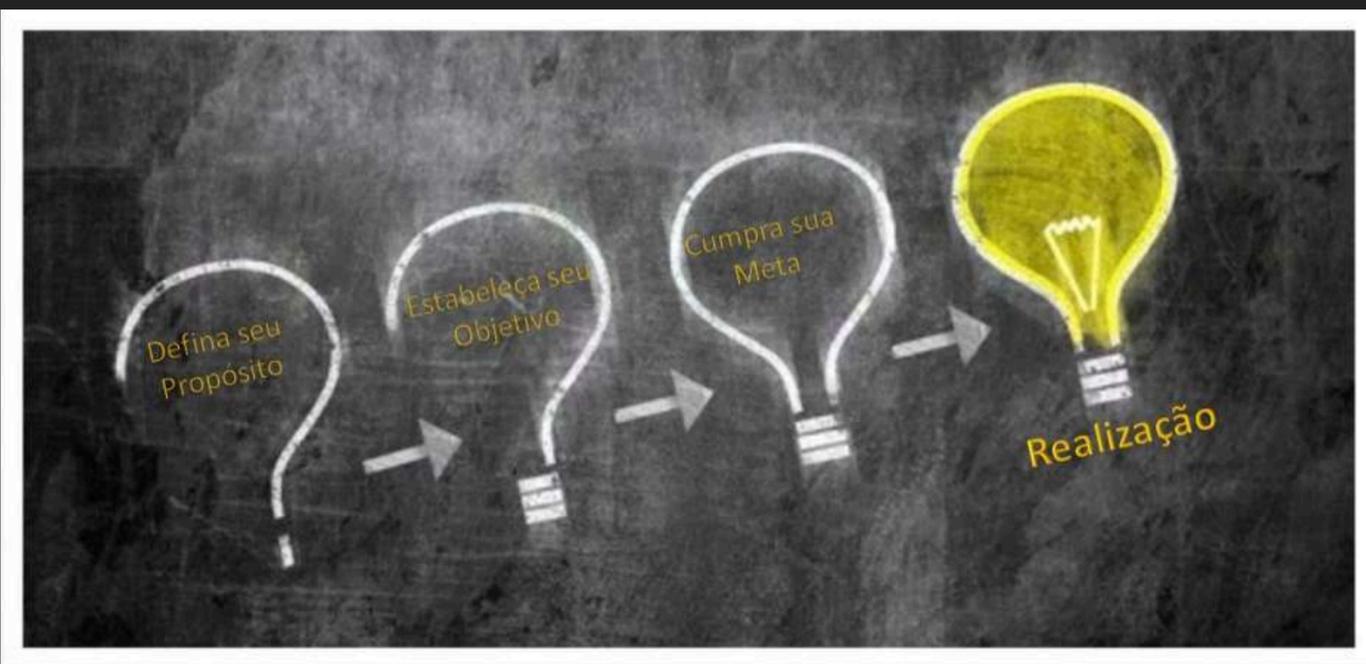


# PALAVRAS-CHAVE

## Cooperação



# PALAVRAS-CHAVE **Propósito**



# STORYTELLING

Dois caranguejos irmãos nascido em um manguezal de Santa Catarina, percebem que seu habitat está em perigo, assim partem para conservar o ecossistema.

Com isso eles trabalham no processo de restauração das áreas ecológicas e pesquisa acadêmica.

Se revezando entre cortar as plantas invasoras, plantar novas mudas e limpar o lixo espalhado.

Tudo isso a tempo de restaurar o mangue, mitigando às mudanças climáticas e se protegendo das enchentes da maré.

# OBJETIVO DO JOGO?

Replantar os mangues antes que o tempo acabe para impedir uma inundação.

Para isso os jogadores precisam cortar as árvores invasoras para conseguir plantar novas mudas nativas e limpar o lixo.

**Condição de vitória:** Cumprir o objetivo antes do fim do tempo.

**Condição de derrota:** Não replantar tudo a tempo.



# JOGABILIDADE

Jogo é baseado em cooperação entre os jogadores

**Restaurar** completamente o mangue antes que o **tempo** acabe

Existem 3 funções diferentes, que não podem ser feitas ao mesmo tempo:

1. Cortar plantas invasoras
2. Plantar mudas nativas
3. Recolher o lixo espalhado

Os jogadores pode trocar de função a qualquer momento, desde que o outro não esteja fazendo

Um **cronômetro** no topo da tela marca o **tempo** disponível

Se as ações forem concluídas dentro do tempo, os jogadores **vencem**

Caso contrário, ocorre uma **inundação**, e o jogo é **perdido**

Durante a partida, podem surgir **eventos especiais**:

**Pássaros raros** ou **mudas especiais** aparecem em locais aleatórios do mapa

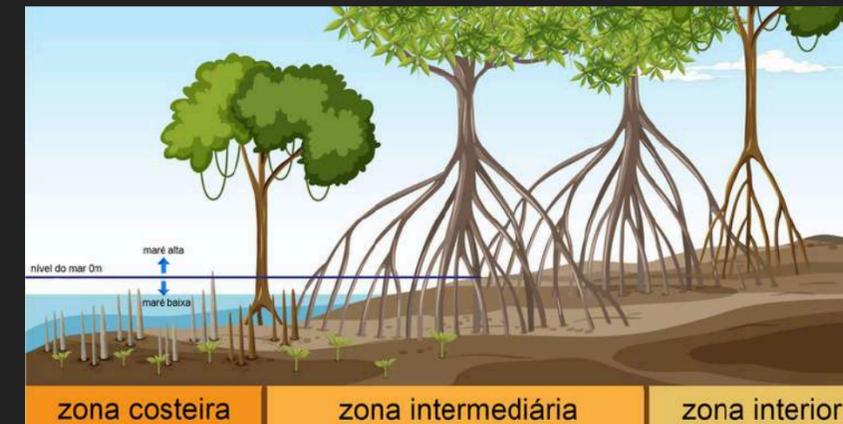
Se um jogador se **aproximar** a tempo, a planta ou animal é registrado como parte da **pesquisa ambiental**, ganhando tempo adicional



# ESTILO GRÁFICO

Um jogo "top-down", 2d em pixel-art.

- **Cenários:** situado no ecossistema do manguezal de Florianópolis, cada fase é uma pequena ilha do mangue com seus diferentes níveis de vegetação (preto, branco e vermelho) e irregularidades (rios, lixo e a maré subindo).
- **Personagens:** Os Players 1 e 2 são representados por sprites de siris do mangue, enquanto outros animais da fauna podem ser encontrados no cenário.
- **Objetos:** são ferramentas físicas vinculadas a uma tarefa específica (um machado para cortar, mudas para plantar, e varas para recolher o lixo.)



# ÁUDIO

**Trilha sonora:** composta por uma música **main menu**, uma música para cada **level game** e uma música para **enceramento**.

**Efeitos sonoros:** para uma imersão mais limpa, foram pensados efeitos sonoros **práticos**, usados apenas para guiar o **jogador**.

Serão dois efeitos sonoros por **ferramenta**:

Um quando o jogador a estiver usando **corretamente**

Outro quando a estiver usando **incorretamente**

**Referência:** Trilha sonora



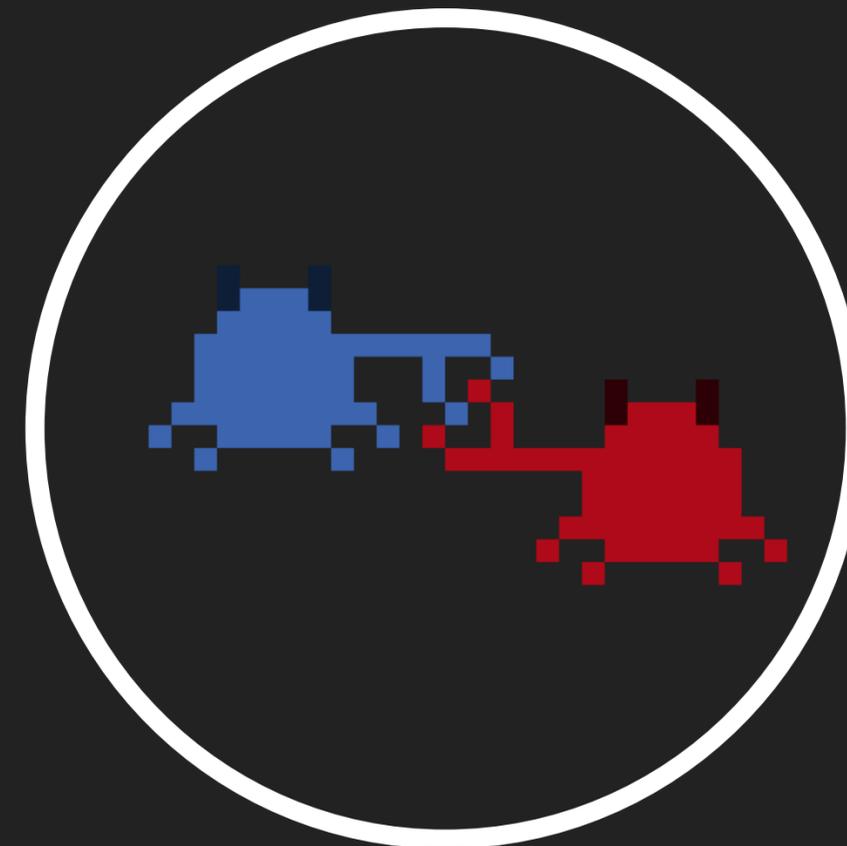
**Referência:** Efeito sonoro



# DESMANGUEZADOS

## Composição da equipe:

- Programação: Paulo
- Level Design: Isadora
- Arte e áudio: Davi e Jean-Luc
- Arte e pesquisas de referencia: Rafael



# EXPERIÊNCIA BÁSICA DO JOGO

*Como queremos que o jogador sinta?*

## Jogabilidade

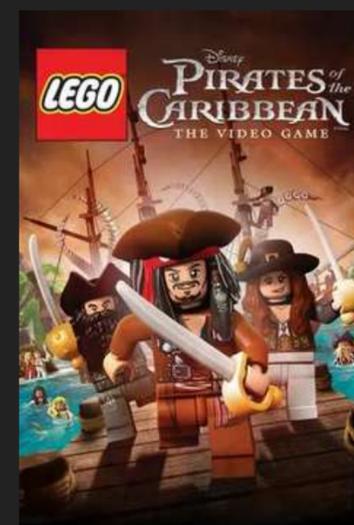
- **Pressão e urgência constantes:** Corrida contra o relógio que gera adrenalina, atenção dividida, coordenação motora e pensamento rápido.
- **Coordenação em equipe (ou a falta dela):** A jogabilidade é construída em cima da cooperação obrigatória e limitação de tarefas.
- **Frustração leve, mas divertida:** Comunicação e confusão durante o jogo, tentativa e erro.
- **Conexão social e cumplicidade:** Criação de laços emocionais e memória coletiva.

## Temática ambiental

- **Compreender o trabalho de ONGs ambientais:** perceber como a atuação dessas organizações é prática, desafiadora e indispensável.
- **Tomar consciência dos impactos humanos:** como o lixo e a degradação afetam diretamente o ambiente e as comunidades.
- **Empatia pelo coletivo:** sentir que sozinho não dá, mas em equipe tudo flui, reforçando o valor da cooperação.

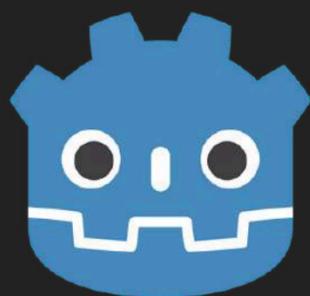
# PRODUTOS SIMILARES

Alguns jogos que nos inspiramos



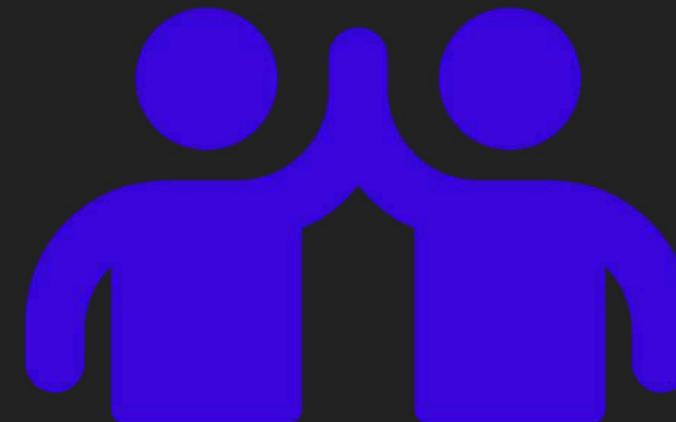
Jogos da LEGO, no gameplay que utiliza personagens com habilidades únicas para avançar de fase

# IMPLEMENTAÇÃO

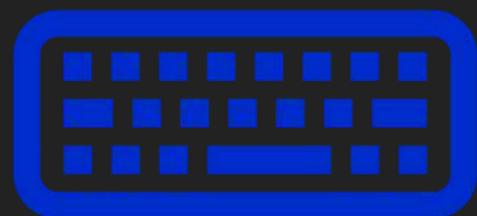


**GODOT**  
Game engine

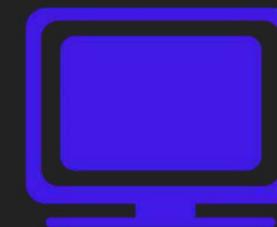
Será usado **Godot 4**



**Coop Local**  
Shared/Split Screen



Focado para **controles**  
mas também será possível de usar teclado



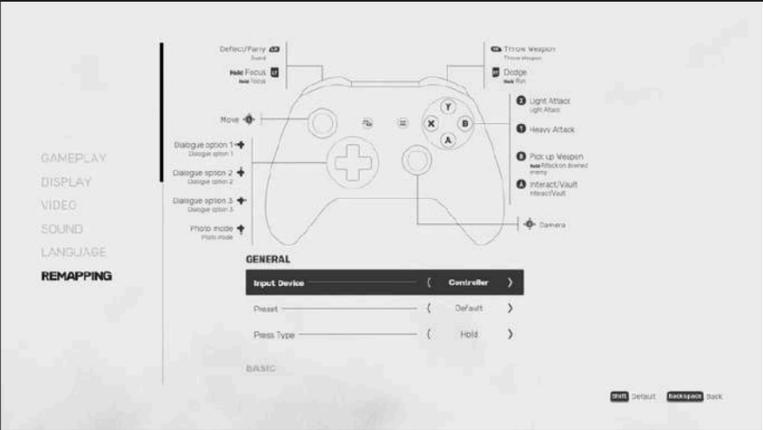
Para **PC** e se possível **consoles**

# ELEMENTOS PARA DESENVOLVIMENTO

Telas



Menu principal



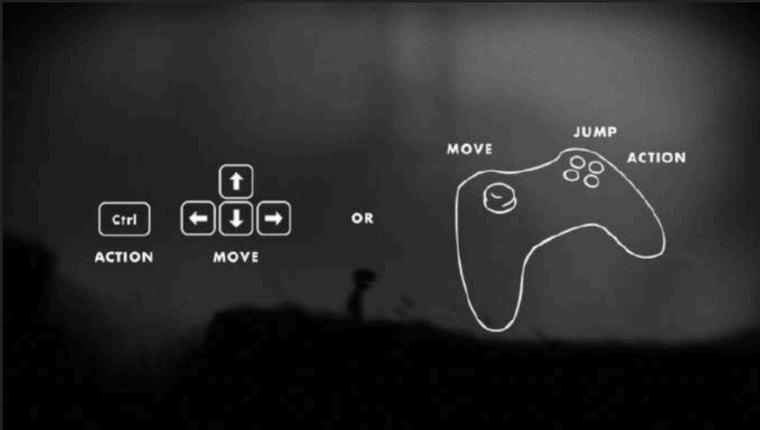
Menu de configurações



Créditos



Seleção de nível



Carregamento que mostre os controles e informações



Mapa do nível / partida



# ELEMENTOS PARA DESENVOLVIMENTO

## Assets

2 Jogadores

Múltiplas Ferramentas

Mapa:

- Tiles (chão e água)
- Árvores (nativas e invasoras)
- Mudas de árvores a serem plantadas
- Lixos
- Local de troca de ferramentas

HUD

Imagens dos Menus

## Mecânicas

Ação Jogadores

Utilização das Ferramentas

Design do Mapa

Cronômetro da partida

Condição de vitória e penalidades

HUD

Funcionamento dos Menus

# + MECÂNICAS SE POSSÍVEL

Lixo bloqueia a passagem a alguma áreas até ser removido

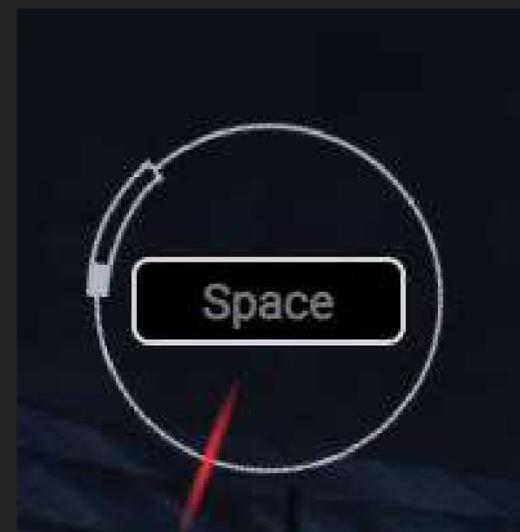
Penalidades

- Cortar árvores nativas em vez das invasoras
- Plantar árvores no solo errado
- Mecânica de acerto para coletar o lixo



Dificuldade Acerto:

- Acertar o timing da barrinha para fazer a ação
- Mudar botão de ação cada vez



# PÚBLICO IDEAL

## Faixa etária

- 12 a 35 anos: O jogo tem elementos que agrada desde de crianças até adultos pois não tem como foco coisas extremamente infantis nem complexas e maduras.

## Perfil de jogador:

- Jogadores sociais e casuais,
- Casais ou amigos que jogam localmente,
- Estudantes e jovens adultos (party game),
- Famílias.

## Motivações principais:

- Diversão leve e descompromissada, mas com desafio crescente.
- Cooperação e caos engraçado.
- Jogabilidade fácil de entender, difícil de dominar.

# COMO A PROPOSTA DE JOGO SE RELACIONA COM (JOGOS POR UM MUNDO MELHOR + ODS)

## 15 VIDA TERRESTRE

Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade



O nosso jogo vai ser cooperativo, divertido e com a temática de cuidar do meio ambiente **limpando**, **replantando** e **estudando** sobre os manguês.

Nós usamos de base o projeto “Raízes da Cooperação”

O Projeto Raízes da Cooperação, executado pela Ação Nascente Maquiné (Anama), em parceria com a Petrobras, atua com pesquisa científica, restauração ecológica, mobilização social, educação e ciência cidadã, visando a **conservação** dos manguezais e ecossistemas associados inseridos na Grande Florianópolis.



