



O Fogo de Prometeu

MODELO DE DESIGN DO JOGO

MODALIDADE	Videojogo
TÍTULO DO PROJETO	A Fénix
TEMA	Os novos super-heróis
OBJETIVO DO JOGO	1.º nível – Plantar árvores. 2.º nível – Ir buscar água ao rio e apagar o incêndio. 3.º nível – Apanhar o lixo na floresta e colocar no respetivo ecoponto.
EXTENSÃO	3 níveis e 3 personagens

GUIÃO DESCRITIVO DO JOGO

Contextualização: Relativamente à mitologia, a figura da Fénix representa o barómetro que vai aferindo o estado ambiental das cenas do jogo. Esta figura mitológica é fundamental para a regulação das atitudes – quando esta está cinzenta é porque algo de terrível está a acontecer e exige a intervenção dos novos super-heróis – Serafim e Serafina. Para que a Fénix ganhe vida, Serafim e Serafina atuam imediatamente, jogando cada um dos níveis que pretendem salvar o ambiente e que exigem diferentes ações destes heróis.

Ambiente: Três níveis de jogo que se desenvolvem em três cenários que representam a floresta.

Personagens: Fénix, Serafim e Serafina.

Missão: 1.º nível – reflorestar. 2.º nível – apagar fogos. 3.º nível – limpar e reciclar.

Mito e relação com o jogo:

No início, a Fénix está cinza (a entrar no processo de destruição). O Serafim e a Serafina têm que jogar o nível até a Fénix aparecer cheia de cor, como se tivesse renascido das próprias cinzas.

No final, a Fénix ganha nova vida, mais energia e o Serafim e a Serafina vivem com ela e com todos os seres da floresta que ganham novas forças para tornar o Mundo melhor.

Link para o jogo:

<https://scratch.mit.edu/projects/682064397> - versão em Português

<https://scratch.mit.edu/projects/682064835> - versão em Inglês