

# ESCOLA DE AXÉ





OS FILHOS DE GANDI NÃO NEGAM A FAMA DE MAIS FAMOSOS FOLIÕES DO CARNAVAL DE SALVADOR. INSPIRADO NOS PRINCÍPIOS DA NÃO VIOLENCIA, ESCOLA DE AXÉ TRAZ A TRADIÇÃO DA AMIZADE NA AVENIDA, RITMADA PELO AGOGÔ NOS SEUS DÂNTIDOS DE IJEXÀ NA LÍNGUA IORUBÁ. GANDINHO, NOSSO PRIMEIRO PERSONAGEM, USA TRADICIONALMENTE A 'FANTASIA' AZUL E BRANCA, ALÉM DO TURBANTE E DAS VESTIMENTAS, UM PERFUME DE ALFAZEMA E DOLARES AZUL E BRANCO. OS DOLARES JÁ SÃO DONHEDIDOS TRADICIONALMENTE POR "DOLAR DOS FILHOS DE GANDI", QUE SÃO OFERECIDOS PARA OS ADMIRADORES COMO FORMA DE DESEJAR-LHES PAZ DURANTE O CARNAVAL E AO LONGO DO ANO.

E DADA UM USA DE ADORDO COM A INDUMENTÁRIA, DA MANEIRA QUE SE ADHAR ELEGANTE, NÃO EXISTE QUANTIDADE FIXA DE PONTAS PARA DADA DOLAR, NEM QUANTOS DOLARES SE DEVE USAR. GANDINHO É DONHEDIDO POR MANTER A AVENIDA LIMPA DURANTE O CARNAVAL. ELE REPOLHE O LIXO QUE OS FOLIÕES MENOS DONSDIENTES VÃO DEIXANDO PELO DAMINHO. DIZ ELE Q O MOTIVO DE "DATAR LATA" DURANTE O CARNAVAL É PARA GANHAR DINHEIRO E PODER COMPRAR OS INSTRUMENTOS DA BANDA DA ESCOLA DE AXÉ.

JÁ OUTROS DESDONFIAM QUE GANDINHO QUER MESMO É FAZER MUITAS AMIZADES NA AVENIDA E QUEM SABE ENPONTRAR UMA AMIZADE QUE SE TRANSFORME EM AMOR! ENTÃO AJUDE A GANDINHO A COMPRAR OS INSTRUMENTOS DE SUA BANDA! QUANTO MAIS LIXO ELE DATAR NA RUA E QUANTO MAIS AMIGOS ELE FIZER, MAIS PONTOS VODE ACUMULA NO GAME.





## **PROJETO GAME ESCOLA DE AXÉ**

**O GAME ESCOLA DE AXÉ, É UM APLICATIVO CRIADO ESPECIALMENTE PARA CELULARES, MAS QUE PODE SER UTILIZADO EM DIVERSOS OUTROS SUPORTES ELETRÔNICOS: COMPUTADORES, IPADS E DISPLAYS DIGITAIS GRANDES E PEQUENOS COM SUPORTE A TOUCH OU TECLADO E JOYSTICK.**

**ONDE TESTAR O GAME:**

**[HTTP://WWW.ESCOLADEAXE.COM/GAMES/AXE2010/](http://www.escoladeaxe.com/games/axe2010/)**

### **O GAME**

**O USUÁRIO VAI CONTROLAR UM PERSONAGEM, QUE É O GANDINHO, VESTIDO DE FILHO DE GANDHI. O USUÁRIO CONTROLA ESSE PERSONAGEM PARA FAZER AÇÕES DENTRO DO JOGO. O PALCO DO JOGO É A AVENIDA DURANTE O CARNAVAL.**

### **ONDEITO**

**A AVENIDA ONDE O JOGO SE PASSA TRADUZ DE FORMA ESTILIZADA AS RUAS DURANTE O CARNAVAL DE SALVADOR. PESSOAS PASSANDO, MUITAS FIGURAS DIVERTIDAS, EXÓTICAS, EXPRESSIVAS DA BAHIA. COMPRENDE-SE COMO "AVENIDA" OS TRÊS PRINCIPAIS CIRCUITOS DE CARNAVAL DA BAHIA:**

**O CIRCUITO BARRA-ONDINA, O CIRCUITO BATATINHA – PELOURINHO E O CIRCUITO CAMPO GRANDE.**

<b>CIRCUITO BATATINHA – PELOURINHO</b>	<b>NÍVEL 1</b>
<b>CIRCUITO CAMPO GRANDE – OSMAR</b>	<b>NÍVEL 2</b>
<b>CIRCUITO BARRA-ONDINA – DODÔ</b>	<b>NÍVEL 3</b>

**EM CADA NÍVEL DO GAME, O USUÁRIO TERÁ QUE CONQUISTAR ITENS PARA SOMAR A SUA PONTUAÇÃO. CONSIDERAMOS O ONDEITO DOS CIRCUITOS COMO OS TRÊS NÍVEIS DE CONQUISTA PARA O JOGADOR, E UM NÍVEL SE ABRE SÓ APÓS O ANTERIOR SER CONCLUÍDO COM A PONTUAÇÃO ESPECIFICADA.**

**O PROJETO GAME ESCOLA DE AXÉ É UM PROJETO TRANSMÍDIA, SIGNIFICA DIZER QUE OS PERSONAGENS E CENÁRIOS, SERÃO UTILIZADOS EM DESENHOS ANIMADOS DURANTE AS MUDANÇAS DE FASE DO JOGO, UTILIZANDO-SE VÍDEOS FEITOS COM ANIMAÇÃO DIGITAL.**

**ESCOLA DE AXÉ É UM JOGO EDUCATIVO, DIVERTIDO E ALEGRE. ENSINA DIVERTINDO, BOAS MANEIRAS, VALORIZANDO NOSSOS COSTUMES E NOSSA CULTURA, E TRANSMITE SENTIDO DE AMIZADE E TOLERÂNCIA NO CARNAVAL, QUE DEVERIA SER CULTIVADO DE TODOS OS MODOS POSSÍVEIS.**

**ÍCONES E MONUMENTOS DA CIDADE DE SALVADOR E DOS CIRCUITOS DO CARNAVAL ESTARÃO PRESENTES NAS FASES. O OBJETIVO FINAL DO GAME É CONSEGUIR O MAIOR NÚMERO DE PONTOS E ITENS. ALÉM DAS SITUAÇÕES DEMONSTRADAS NO PROTÓTIPO, ESTÃO EM DESENVOLVIMENTO MAIS ALGUMAS, QUE ESTARÃO PRESENTES NAS DIVERSAS FASES DO GAME, E TODAS ELAS SERÃO INSPIRADAS EM ATORES PITORESÇOS DO CARNAVAL DA BAHIA ELEMENTOS COMO TRIO ELÉTRICO E O FAROL DA BARRA OU PRACA CASTRO ALVES SÓ PARA DITAR ALGUNS EXEMPLOS IRÃO APARECER NO JOGO.**

## **AÇÕES**

**A AÇÃO BÁSICA DO PERSONAGEM GANDINHO É A REIDPLAGEM DO LIXO AMONTADO NA AVENIDA DURANTE O CARNAVAL, COM ISSO GANDINHO LIMPA A AVENIDA DE PLÁSTICOS, VIDRO, METAL E PAPEL. RECOLHER ESSES ITENS SÃO DE BAIXA PONTUAÇÃO MAS DE GRANDE VOLUME.**

**O OUTRO AÇÃO DE GANDINHO DENTRO DO JOGO É FAZER AMIGOS.**

**ESSE ITEM TRAZ GRANDE PONTUAÇÃO, MAS É DE DIFICULDADE MAIOR, ALÉM DE DONTAR**

**COM UMA VARIÁVEL PARA OS NPCs, QUE É A “ QUANTIDADE DE VONTADE PARA FAZER AMIZADE” QUE EU CHAMO SIMPLEMENTE DE “ QUANTIDADE DE AMOR “. ESSA VARIÁVEL DEPENDE DA SORTE QUANDO GANDINHO ENCONTRA UM AMIGO. MAS QUANDO ISSO ACONTECE, GANDINHO CELEBRA-SE O ENCONTRO COM UMA EXPLOÇÃO DE ALEGRIA E AMIZADE DURANTE O CARNAVAL.**

## **BENEFÍCIOS**

**APRENDE SE DIVERTINDO DONDEITOS DE LIMPEZA E ORGANIZAÇÃO.**

**APRENDE SE DIVERTINDO DONDEITOS DE REIDPLAGEM DO LIXO.**

**APRENDE SE DIVERTINDO DONDEITOS DE AMIZADE E TOLERÂNCIA.**

**APRENDE SE DIVERTINDO DONDEITOS DE CONEXÃO ENTRE PESSOAS/DIVERSIDADE.**

**APRENDE SE DIVERTINDO DONDEITOS DE NÃO VIOLENCIA.**



## **CUSTOMIZAÇÃO**

O GAME ESCOLA DE AXÉ PERMITE INÚMERAS POSSIBILIDADES DE CUSTOMIZAÇÃO PARA OBEDEECER DEMANDAS DE ENTIDADES E PARCEIROS. QUANDO O JOGO FOI CRIADO, ESSA POSSIBILIDADE FOI CONSIDERADA, E O PROTÓTIPO EM SI EXPLICA BEM ESSA SITUAÇÃO. OBJETOS E PERSONAGENS PODEM SER CUSTOMIZADOS DE ACORDO COM A NECESSIDADE VISUAL OU PROGRAMÁTICA DE ENTIDADES E PARCEIROS PÚBLICOS OU PRIVADOS. PERSONAGENS PODEM SER CUSTOMIZADOS UTILIZANDO MASCOTES DE PARCEIROS, OU OUTROS APLICATIVOS E PÁGINAS EXTERNAS QUE POSSAM SER VISUALIZADAS A PARTIR DE DENTRO DO GAME, ASSIM COMO OBJETOS VIRTUAIS. ALÉM DISSO, MARCAS DE PATROcinADORES PODEM SER EMBUTIDAS DENTRO DO GAME. MANEIRAS MAIS SOFISTICADAS DE INTERATIVIDADE EXTERNA PODEM SER APLICADAS. SÃO POR EXEMPLO LINKS PARA PATROcinADORES APÓS A CONQUISTA DE ALGUM ITEM DENTRO DO GAME. UM OUTRO TIPO DE CUSTOMIZAÇÃO É A CUSTOMIZAÇÃO PARA PROMOÇÃO. PODEMOS UTILIZAR O FATOR DE PONTUAÇÃO DO PERSONAGEM E DO JOGADOR NO GAME, PARA CRIAR PROMOÇÕES E EVENTOS DE PATROcinADORES PARA ADOPTAR O GAME A EVENTO JÁ PRÉ-ESTABELECIDOS, OU PROGRAMADOS.

## **OBJETIVOS**

UM TRABALHO EDUCATIVO PARA UM GAME SEMPRE É UMA EXPERIÊNCIA ENRIQUECEDORA. E MAIS CONVERGENTE COM A POSTURA QUE DEVEMOS TER PARA COM A EDUCAÇÃO DAS CRIANÇAS. A IMPORTÂNCIA DO GAME NA SOCIEDADE ATUAL É CLARA. PARA DIVERSÃO, TREINAMENTO OU TRATAMENTO DE DIVERSOS MALES FÍSICOS, O GAME ESTÁ PRESENTE TODA VEZ MAIS EM NOSSA SOCIEDADE, SEJA COM NOMES VARIADOS COMO: APLICATIVO OU ROBÓTICA, OU PROGRAMAÇÃO, O CONHEITO DE GAME, DE INTERATIVIDADE ESTARÁ LÁ. E ENTRE OS JOVENS, SE TORNOU O MAIOR MEIO DE COMUNICAÇÃO. UM GRANDE OBJETIVO DO GAME ESCOLA DE AXÉ É TRANSMITIR PARA O MUNDO O CONHEITO IDEALIZADO DO CARNAVAL DA BAHIA. TRANSMITIR NO NOSSO JOGO AS BELEZAS DA NOSSA CIDADE OS NOSSOS ÍCONES MAIORES. É MOSTRAR UM CARNAVAL ONDE A TOLERÂNCIA ENTRE AS PESSOAS, A LIMPEZA E ORGANIZAÇÃO SÃO EFICIENTES, CIVILIZADOS. DE UMA MANEIRA DIVERTIDA, ALEGRE E COM RAÍZES NA NOSSA CULTURA E IDENTIDADE, USANDO AS NOVAS MÍDIAS COM ALTA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO.

## **JUSTIFICATIVA**

A ECONOMIA CRIATIVA DO NOSSO ESTADO, JÁ EXISTE MUITO ANTES DE EXISTIR ESSE TERMO... TEMOS VOTAÇÃO PARA AS ARTES E PARA O ENTRETENIMENTO CULTURAL. É NECESSÁRIO, QUE ÓRGÃOS PÚBLICOS E PRIVADOS TENHAM ATENÇÃO COM AS NOVAS MÍDIAS. O QUE SE DESENVOLVE NESSE MUNDO DIGITAL QUE ESTÁ AO NOSSO REDOR. TODOS OS JOVENS, AQUELES QUE SERÃO OS RESPONSÁVEIS PELA NOSSA CIDADE NUM FUTURO BREVE, CRESCEM E SE DESENVOLVEM USANDO ESSA TECNOLOGIA. PRECISAMOS URGENTEMENTE ADEQUAR À LINGUAGEM PÚBLICA E PRIVADA DE EMPRESAS E ÓRGÃOS PÚBLICOS A ESSA REALIDADE. O MEU CONHECIMENTO E A MINHA EXPERIÊNCIA NO RAMO DE GAMES ME FAZEM TER CERTEZA DE QUE A POSSIBILIDADE DE CONEXÃO ENTRE PESSOAS E PERSONAGENS VIRTUAIS, GERAM HISTÓRIAS NO MUNDO VIRTUAL E NAS



**MÍDIAS SÓCIAIS E ISSO CRIA UMA GRANDE CONEXÃO COM A REALIDADE. O GAME ESCOLA DE AXÉ É UMA TENTATIVA HONESTA E SINCERA DE CONSEGUIR ATINGIR A COMUNIDADE ENTRE ESSES ESSES JOVENS QUE QUEREM A DIÁLOGAR COM A SOCIEDADE. O GAME ENSINA BOAS MANEIRAS E TENTA MOSTRAR COMO DEVEMOS AGIR NO CARNAVAL SEM EXIGÊNCIAS, SEM UM MANUAL A SER SEGUIDO... É SIMPLEMENTE UM GAME ONDE O JOGADOR APRENDE E ADAPTA A MENSAGEM EDUCATIVA; DE TRATAR UM PROBLEMA TÃO SÉRIO COMO A LIMPEZA NO CARNAVAL; JOGANDO... E O OUTRO PONTO DO JOGO É ESTABELECEER QUE O OBJETIVO DO CARNAVAL É A TOLERÂNCIA ENTRE AS PESSOAS. A AMIZADE E A DIVERSÃO GRATUITA E CIVILIZADA, ONDE TODOS POSSAM BRINDAR E SE DIVERTIR SADIAMENTE, SEM VIOLÊNCIA. É ISSO QUE O GAME DA ESCOLA DE AXÉ TENTA ENSINAR DE FORMA MUITO DIVERTIDA PARA TODAS AS IDADES.**

## **CONCLUSÃO**

**BUSCAMOS APOIO PARA O DESENVOLVIMENTO DAS FASES RESTANTES DO JOGO. O QUE APRESENTAMOS É UM PROTÓTIPO JÁ BEM AVANÇADO. MAS ENTRAMOS NUMA FASE DE DETALHAMENTO DO PROJETO ONDE PODEMOS TER A POSSIBILIDADE DE CUSTOMIZAÇÃO E A POSSIBILIDADE DE AUMENTO DO DA DURAÇÃO E DO TAMANHO DO JOGO PARA ISSO PEDIMOS O APOIO DOS ÓRGÃOS PÚBLICOS. E PRIVADOS PARA CONTINUIDADE DO PROJETO DE MANEIRA SUSTENTÁVEL E QUE COM ESSA AJUDA POSSAMOS DESENVOLVER PARCEIROS, CONTINUAR O DESENVOLVIMENTO DE PROGRAMAÇÃO E ARTE E CRIAÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE MARKETING DIGITAL PARA DIVULGAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO.**

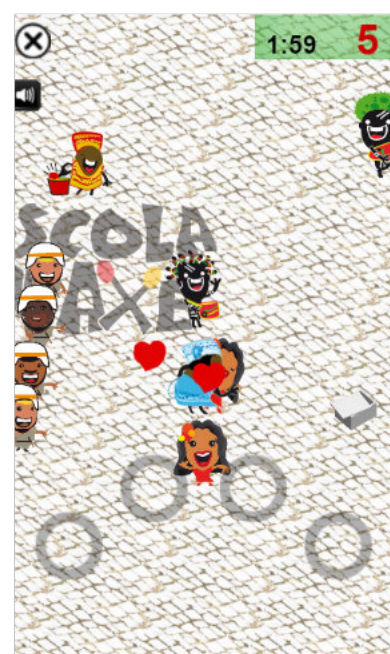
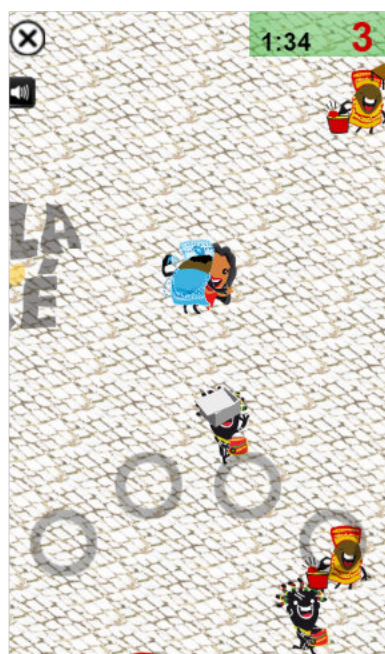
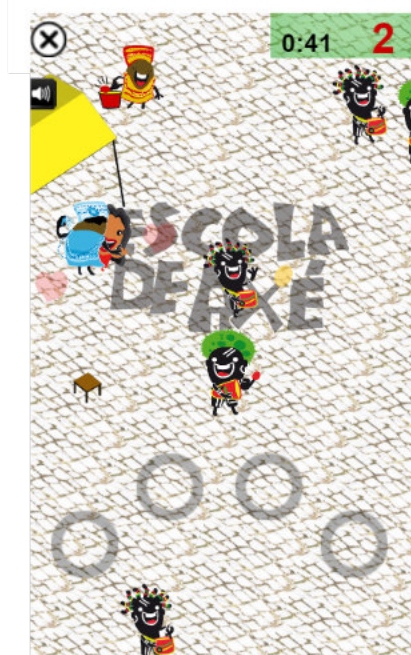
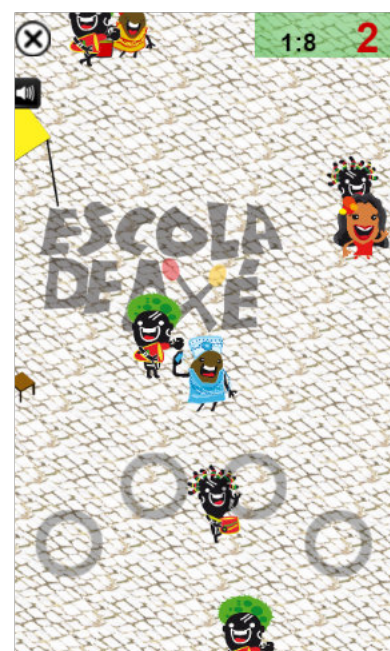
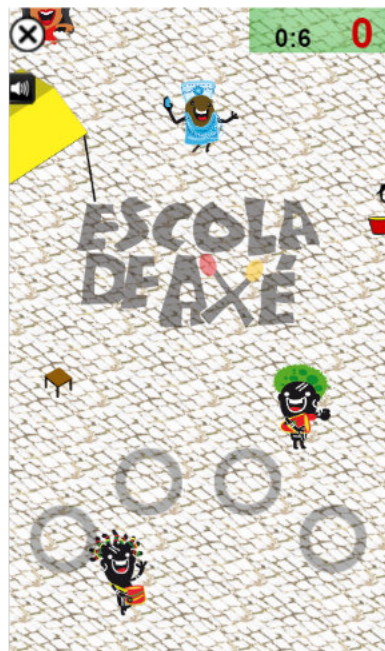


# ***DENAS DO GAME ESCOLA DE AXÉ***

**[HTTPS://YOUTUBE.COM/-M4-EZJH-HU](https://youtube.com/-M4-EZJH-HU)**







(21) 995855785  
alemarmarco@gmail.com  
@marcoalemar  
www.marcoalemar.com  
www.alemargames.com

