

Turma do Felipinho em: Superando Obstáculos

Regulamento

1. DOS JOGOS DIGITAIS

Desafio criado em celebração aos 75 anos de atuação da CNEC no Brasil. O objetivo é convidar o aluno a interagir com a história das Instituições e do Fundador, Felipe Tiago Gomes, enquanto se diverte em etapas desenvolvidas em cenários repletos de imagens e referências aos 75 anos da CNEC.

No jogo, a Turma do Felipinho encara nova aventura em: **Superando Obstáculos**. O aluno escolhe um dos principais personagens da Turma do Felipinho para cumprir desafios em diversas etapas. O jogador com maior pontuação no Brasil será premiado.

2. HISTÓRIA DO JOGO

Nossa turma teve mais um dia gratificante de aulas e agora se reúne do lado de fora da escola. Eles decidem ir à festa em comemoração aos 75 anos da CNEC. Haverá queima de fogos de artifício. Eles se desafiam para ver quem consegue chegar primeiro e iniciam sua aventura.

Passam por diversos obstáculos em diferentes ambientes: metrô, calçadas, prédios e construções. É preciso que haja muita habilidade para continuar correndo sem esbarrar ou tropeçar, isso faria com que se cansassem mais rapidamente.

Depois de muito correrem e se divertirem pelo caminho, chegam à festa, presenciam a mais linda queima de fogos que já viram e sentem-se orgulhosos por estudarem em uma das escolas da CNEC.

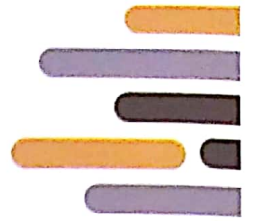
3. DESCRIÇÃO DO JOGO

O jogo é composto por 4 fases principais, uma fase extra e dois minigames.

As fases estão organizadas da seguinte maneira:

- Fase 1;
- Fase 2 (minigame);
- Fase 3;
- Fase 4 (minigame);
- Fase 5;





- Fase 6 (fase extra);
- Fase 7.

As fases 1, 3, 5 e 7 são aquelas em que o jogador precisa superar obstáculos e coletar moedas para conseguir pontos. Nelas, temos o multiplicador de pontos que aumenta a cada 10 segundos enquanto o jogador não sofrer nenhum dano. Quando o jogador tropeça ou esbarra em algo, seu multiplicador volta à marca inicial (1x).

A fase 6 é extra (bônus), na qual o jogador poderá coletar moedas. Nela, não existem obstáculos, e o aluno só ganha pontos. Essa fase é o principal impulsionador da pontuação dos alunos, pois eles podem ganhar mais ou menos pontos de acordo com seu desempenho na fase anterior. Cada ponto será afetado pelo multiplicador. Assim, se entrar nesta fase com um bom multiplicador, poderá ganhar muito mais pontos.

Nas fases 2 e 4, temos dois minigames: jogo da memória e quebra-cabeça, respectivamente. Ambos os jogos nos trazem fotos históricas da CNEC que nos apresentam legendas contando sua história.

4. PONTUAÇÃO

Os jogadores acumulam pontos a cada fase. Quanto mais energia for poupada, melhor será sua pontuação final. Por isso, deve ficar atento aos obstáculos e poupa esforços. Assim, termina os jogos em grande vantagem em relação aos demais concorrentes.

Os pontos são computados automaticamente a cada ação bem sucedida ou perda de moedas e energia ao longo do jogo. O vencedor dos Jogos Digitais CNEC 75 anos será aquele que terminar o percurso até a festa com maior número de pontos.

5. DO PRAZO

O jogo Turma do Felipinho em: Superando Obstáculos ficará disponível na plataforma NOAS até o dia 19 de outubro de 2018.

O vencedor será anunciado no dia 26 de outubro de 2018.

6. PREMIAÇÃO

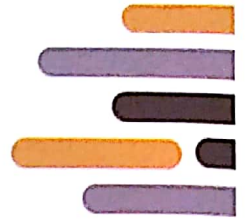
A competição ocorre em nível nacional. O jogador que acumular maior pontuação entre todos os alunos da CNEC será premiado com um tablete Samsung.

Em caso de empate, o critério será de idade – vencerá o jogador mais jovem.





CNEC
ACREDITA NO SER



O prêmio será entregue ao vencedor até o dia 9 de novembro de 2018, na Instituição Educacional na qual o aluno estiver matriculado.

Brasília/DF, 26 de junho de 2018

Gerfânia Damasceno
Secretária Executiva