

Tarefa 021

**COMO ERA O MUNDO QUANDO O BRASIL
FOI PENTA - ETAPA 1**

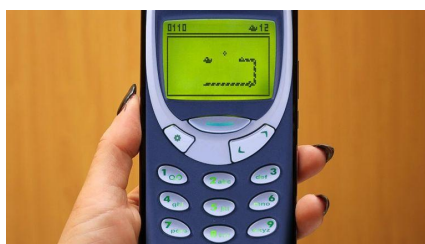
Em 2002, o Brasil escreveu uma das páginas mais marcantes de sua história no futebol ao conquistar o tão sonhado pentacampeonato mundial. A conquista aconteceu na Copa do Mundo FIFA 2002, realizada pela primeira vez em dois países-sede: Coréia do Sul e Japão.

Comandada pelo técnico Luiz Felipe Scolari, a Seleção Brasileira superou desafios e desconfianças antes do torneio para realizar uma campanha impecável. Com um elenco talentoso, que contava com craques como Ronaldo Nazário, Rivaldo, Ronaldinho Gaúcho e Cafu, o Brasil encantou o mundo com seu futebol ofensivo e eficiente.

Quando o Brasil foi penta, não havia redes sociais, smartphones nem streaming. O mundo era mais conectado pela televisão, pelo rádio e pelos encontros presenciais, o que tornou a comemoração daquele título ainda mais especial e inesquecível.

Equipes, está será uma sequência de quatro tarefas, onde vamos recordar como era o mundo em 2002 - quando o Brasil foi penta.

Durante a época em que o Brasil conquistou o pentacampeonato em 2002, milhões de pessoas passaram horas tentando bater seus próprios recordes no "Snake" - o Snake (ou Jogo da Cobrinha) é um dos jogos eletrônicos mais conhecidos da história. Seu objetivo é simples: controlar uma cobra que se movimenta pela tela, coletando alimentos para crescer cada vez mais. O desafio está em evitar que a cobra bata nas paredes ou em seu próprio corpo. O jogo ganhou fama mundial no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, principalmente por vir instalado nos celulares da Nokia.



"Jogo da Cobrinha" - sucesso nos anos 90 e 2000

Para o cumprimento da primeira etapa, solicitamos a vocês que construam uma versão física e funcional do "Jogo da Cobrinha". O jogo deve reproduzir a essência do Snake: uma cobra que cresce ao coletar itens espalhados pelo percurso.

A construção deve ser inteiramente manual, a equipe pode criar tabuleiros, peças móveis, sistemas mecânicos, trilhas, encaixes, dobraduras, estruturas articuladas ou qualquer outra solução que represente o funcionamento do jogo.

Instruções:

- > A cobra deve possuir no mínimo 1 metro de comprimento quando totalmente montada.
- > O jogo deverá conter "alimentos" ou "itens colecionáveis" que façam a cobra crescer.
- > A mecânica deverá permitir que um participante jogue efetivamente a versão criada.
- > O material é de livre escolha da equipe.
- > O nome da equipe deverá estar integrado ao projeto.
- > Durante a entrega, um integrante deverá demonstrar o funcionamento do jogo.
- > Para complementar essa entrega, solicitamos que também criem um vídeo de making off da produção. O vídeo deve ter abertura com nome e ou logo da equipe, nome e ou logo da equipe organizadora, nome e número da tarefa, possuindo duração mínima de 01min00seg. Não necessariamente nesta ordem.
- > O vídeo deve ser entregue em um pendrive em formato WMV, MOV, MP4, ou AVI, em uma pasta com no mínimo o número da tarefa.

Pontuação:

- > Pela construção e funcionamento correto do jogo, a equipe irá receber 350 pontos.
- > Bonificação de 50 pontos para a melhor obra conforme os critérios: Criatividade, originalidade na adaptação, funcionamento e jogabilidade, semelhança com o jogo original e impacto visual da obra.

Instruções: Entreguem-nos conforme solicitado.

Entrega: Lote 2

Pontuação: Máxima de 400 pontos

www.EQUIPEBLACKOUT.com