

PITCH

Rascunho 1 (gancho inicial)

[Slides de Laura em sua rotina. O tom é positivo e conta seus maus hábitos de forma inofensiva.

Transição dramática e “rebobinar” slides.

Contar rotina de Laura de novo, mas dessa vez adicionar dados de como seus hábitos são prejudiciais, assim como a taxa de pessoas no Brasil e no mundo que também os praticam. Explicar que Laura, apesar de ser um personagem, reflete milhares de adolescentes no Brasil.

Rascunho 2 (completo – talvez juntar rascunho 1 no início deste)

- Apresentar equipe
- Jovens costumam ter maus hábitos que podem levar ao câncer. Fazem isso por falta de conhecimento, tanto por não saberem quais hábitos são ruins quanto por não entenderem exatamente como um certo comportamento pode levar ao câncer.
- Entre 30-50% dos cânceres são preveníveis (INCA). Fumar, por exemplo, mata mais de 8 milhões de pessoas por ano (OMS), sendo que 90% dos casos de câncer de pulmão ocorrem em fumantes, e 30% de cânceres em geral também. Ainda assim, quase 10% dos jovens com menos de 18 anos no Brasil fumam, mesmo com todas as campanhas de conscientização e comunicados nas caixinhas de cigarro.
- Em nossas pesquisas, percebemos que as pessoas não entendem a gravidade do ato, não “levavam a sério”, por não compreender como exatamente o ato de fumar levaria ao câncer. Mais que isso, acham os materiais de conscientização existentes maçantes, de modo que raramente se engajam com eles. É isso que nosso jogo busca solucionar.
- Probody é um simulador de estratégia para prevenção contra o câncer. Nele, o jogador age como o metabolismo, monitorando diferentes órgãos, caçando agentes cancerígenos e destruindo células cancerosas antes que a metástase comece. Nosso jogo é rápido, instigante e fácil de aprender. Seu diferencial é que o jogo demanda que o jogador entenda de verdade quais hábitos são prejudiciais e como eles afetam nossos órgãos em nível molecular. Assim, o jogador vê exatamente como suas ações afetam sua saúde e como isso pode levar ao câncer, o que o empodera para tomar decisões mais saudáveis.
- Além disso, Probody é leve, portátil e oferece partidas rápidas para jogadores casuais, que são nosso público-alvo. Em nossas pesquisas, descobrimos também que uma dor muito comum desse tipo de consumidor é que a maioria dos jogos são longos e exigem muito tempo. Por isso, Probody foi feito para ser jogado em dez minutos. Por fim, Probody é offline, então pode ser jogado em qualquer lugar, como no ônibus, no metrô, na sala de espera, especialmente em celulares, que hoje são a principal plataforma para gamers no Brasil.

[MOSTRAR JOGO]