



CLARIM OODIUM



*“Ódio é um veneno que bebemos,  
esperando a morte do outro.”*





# ODIUM

---

s.m.

Sentimento de profunda inimizade;  
paixão que conduz ao mal que se faz  
ou se deseja a outrem.

---



PROJETO INTERDICIPLINAR  
ANHEMBI MORUMBI - 2016







*Aline Fernandes*

*Arthur Roberto*

*Caio Calejon*

*Fábio Araújo*

*Guilherme Bueno*

*Italo Drago*

*Lucas Medeiros*

*Natália Bernardo*

---

Orientador: Professor Marcelo Falco

Cuidados  
para mente e  
o coração

O 25M24m12s

# CLARIM

## *Introdução*

Problematização.....8

Nosso Objetivo.....9

## *Estratégia de Comunicação*

Estratégia.....10

Público-Alvo.....11

Personas.....12

Divulgação.....14

Redes Sociais.....15

Peças.....16

## *Design de Interface*

Referências.....18

Iconografia.....20

Logo.....24

Versões do Logo.....26

Aplicações do Logo..27

Cores.....28

Tipografia.....30

Wireframes.....32



# ODIUM

## *Design de Informações*

*Engajamento*.....34

*Animações*.....36

*Design de Som*.....39

## *Design de Navegação*

*Landing Page*.....42

*Storytelling*.....44

*O Jornal*.....46

*Corrupção*.....48

*Mestres*.....50

*Desbloqueáveis*.....52

## *Design de Interação*

*Ícones*.....54

*As Questões*.....56

*O Mapa*.....58

## *Misc.*

*Tecnologias*.....62

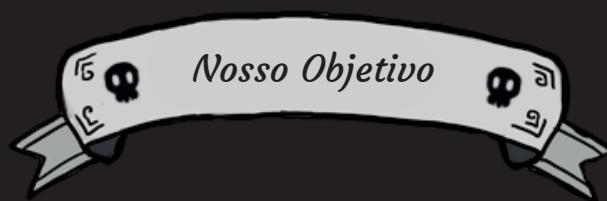
*Embalagem*.....64



Segundo a Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República ocorre todo ano um aumento de 183% no número de vítimas de **agressões** a transexuais.

Segundo dados da ONG Transgender Europe, a comunidade transexual é a que sofre mais violência no Brasil, além disso, o Brasil é **o País que mais mata transgêneros no mundo**.





*Nosso projeto é um site que tem a missão de informar as pessoas. Tirá-las de sua zona de conforto e trazer de maneira interessante e interativa uma desconstrução de seus preconceitos.*

*Nosso objetivo é desmistificar alguns estigmas criados em relação a preconceito de gênero, especificamente o preconceito contra transexuais, informando nosso público e erradicando a violência contra essas pessoas.*





Para transmitir nossas idéias pretendemos utilizar de conceitos de gamificação. sistemas de evolução e recompensa de modo integrado ao site em uma interface com aparência de jogo.

Para alcançar nosso público utilizaremos páginas em redes sociais, como facebook, instagram, além de um canal de comunicação em uma rede de perguntas e respostas como o ask.

Regularmente utilizaremos de typeforms para atingir feedbacks da comunidade que interage com nosso projeto.





# Cuidados para mente e o coração

25h24m12s

Público - Alvo



**Público Primário:** Pessoas Preconceituosas em relação ao transexualidade.



**Público Secundário:** Pessoas que desconhecem as diferenças de identidade de gênero e orientação sexual.

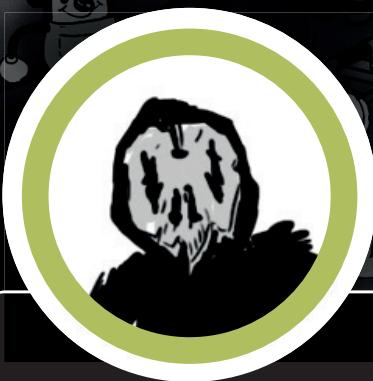


**Público Terciário:** Atingir a sociedade Brasileira como um todo, pela suas raízes que se direcionarem direto do patriarcado.



Cuidados  
para mente e

Personas



Marcelo é um pequeno empresário de uma cidade pequena, ele não faz ideia do que seja identidade de gênero devido a alienação gerada pela cultura machista local.

12



Marcos se considera sem preconceitos, costuma não se envolver em brigas dos outros e viver sua vida um dia de cada vez, ontem marcos, que vive na periferia, viu um conhecido de infância ser violentado por ser transexual. Marcos nem se deu o trabalho de ligar a uma autoridade, afinal, melhor não se envolver com esse tipo de gente, “ele quem escolheu o caminho que seguiu”.



Fernanda é o tipo de pessoa que não dispensa a companhia de um amigo gay, segundo ela sua vida não seria a mesma sem seus estilosos e animados amigos, fernanda nunca se aprofundou em compreender os dilemas sexuais de seus amigos, além de considerar seus amigos muito diferentes de transexuais e gays afeminados.



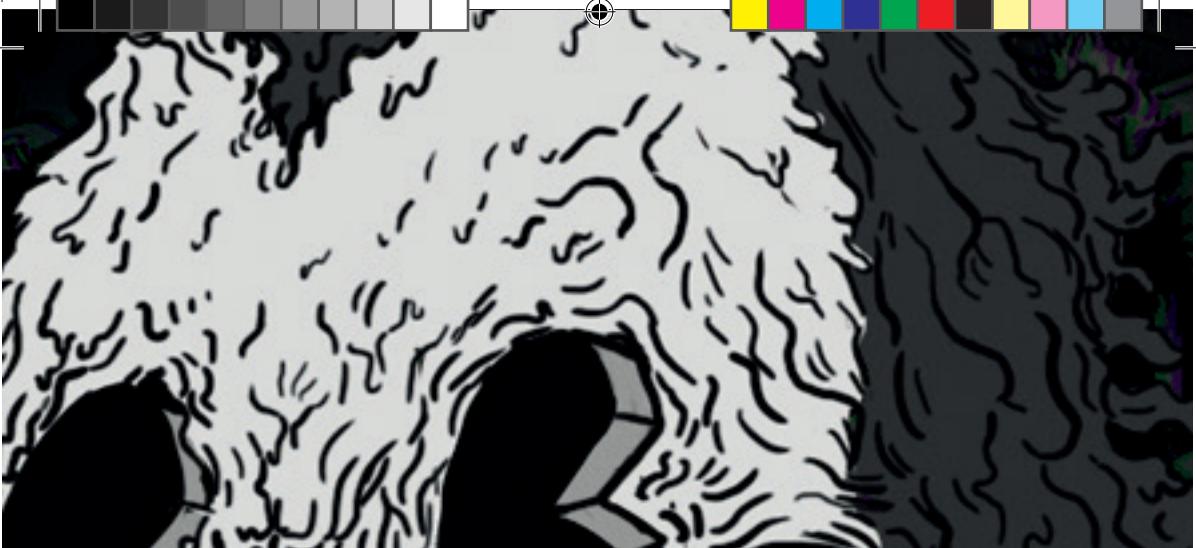
Raul é totalmente contra o transexualidade, ele nem lembra mais de onde surgiu seu preconceito, porém sabe justificar todo seu preconceito com respaldo da bíblia. Raul compartilha seus ideais com todo seu grupo religioso.



Para alcançar nosso público utilizaremos páginas em redes sociais, como facebook, instagram, além de um canal de comunicação em uma rede de perguntas e respostas como formspring e ask.

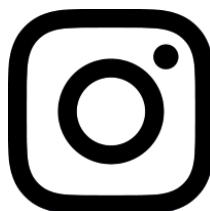
Facebook e Instagram são conhecidos pelo seu sucesso de alcance de usuários recorrentes os tornando ferramentas excelentes para engajamento de público.





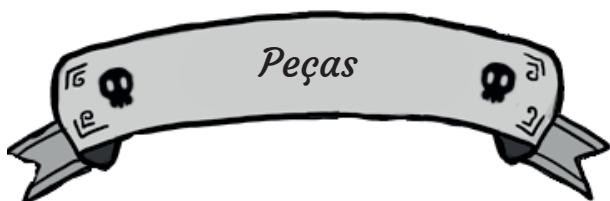
### *Facebook*

Peças de social media relacionadas ao projeto serão enviadas periodicamente instigando a criação de novos usuários para interagir com o site. O messenger pode ser aproveitado como um canal de comunicação com usuários.



### *Instagram*

Uma segunda opção para atrair novos usuários por meio de postagens de conteúdo. O uso de hashs (#) facilita alcançar públicos específicos para interagir com o site.



Clarim Odium

Publicado por Aline Fernandes [?] · 28 de novembro às 20:23 ·

Público



Aguarde! Dia 06/12 lançamento do Clarim Odium.

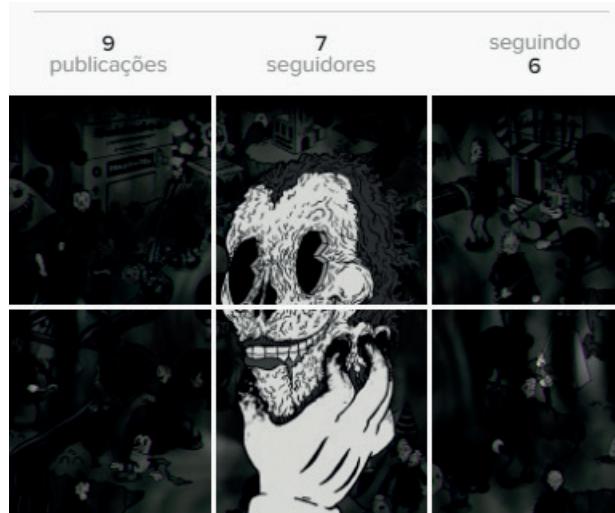


Exemplo de peça de social media para o facebook. As peças não podem mostrar claramente o assunto do projeto visto que o público-alvo são pessoas preconceituosas e desinteressadas na transexualidade, o publico é persuadido pelo seu interesse no conceitual do projeto.

O interesse é mantido e instigado durante o jogo, preparando a pessoa para o choque objetivo do projeto.



Foto de perfil das  
redes sociais do  
clarim.



Instagram será uma ferramente de compartilhamento de experiências entre usuários do jogo, detalhes que outros jogares não veem são interessantes de serem compartilhados fotograficamente.

As redes sociais também são plataformas de debates e reflexão reforçando as idéias reforçadas pelo Clarim.

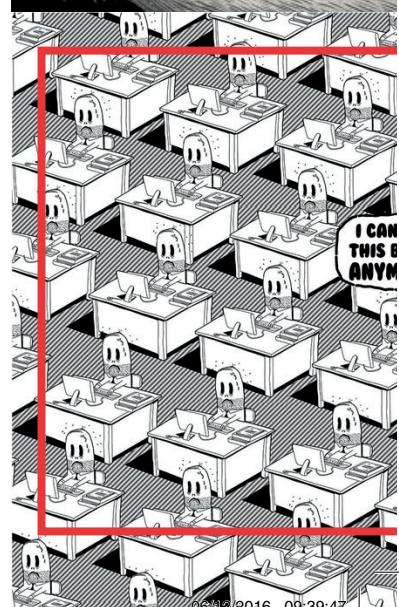
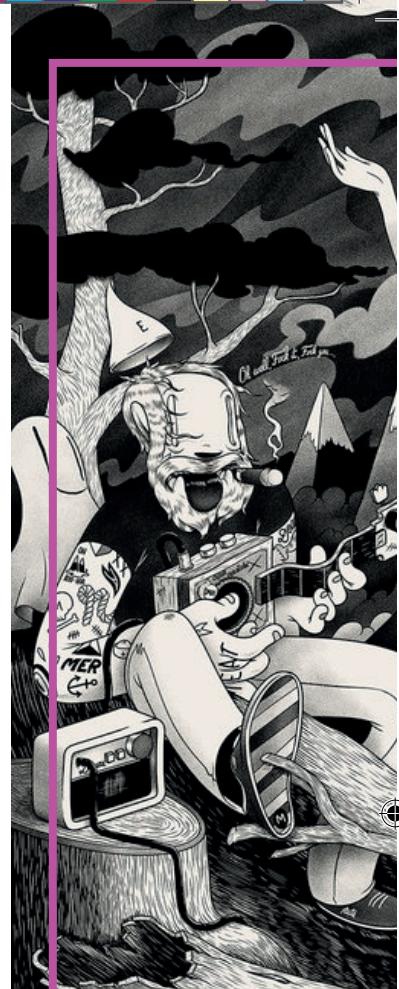


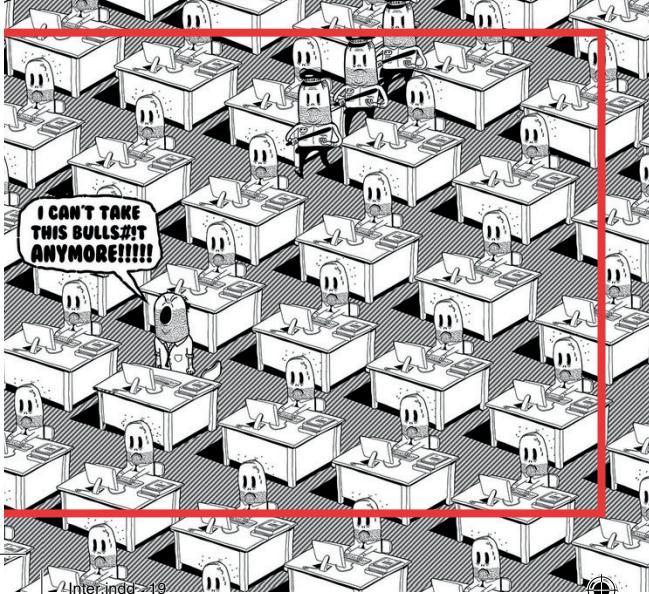
## Referências

O trabalho terá as ilustrações baseadas em desenhos dos anos 20, como [Betty Boop](#), [Gato Félix](#), além de influencia de ilustradores atuais com trabalhos inspirados na época, como [Mcbeess](#) e [Steve Cutts](#).

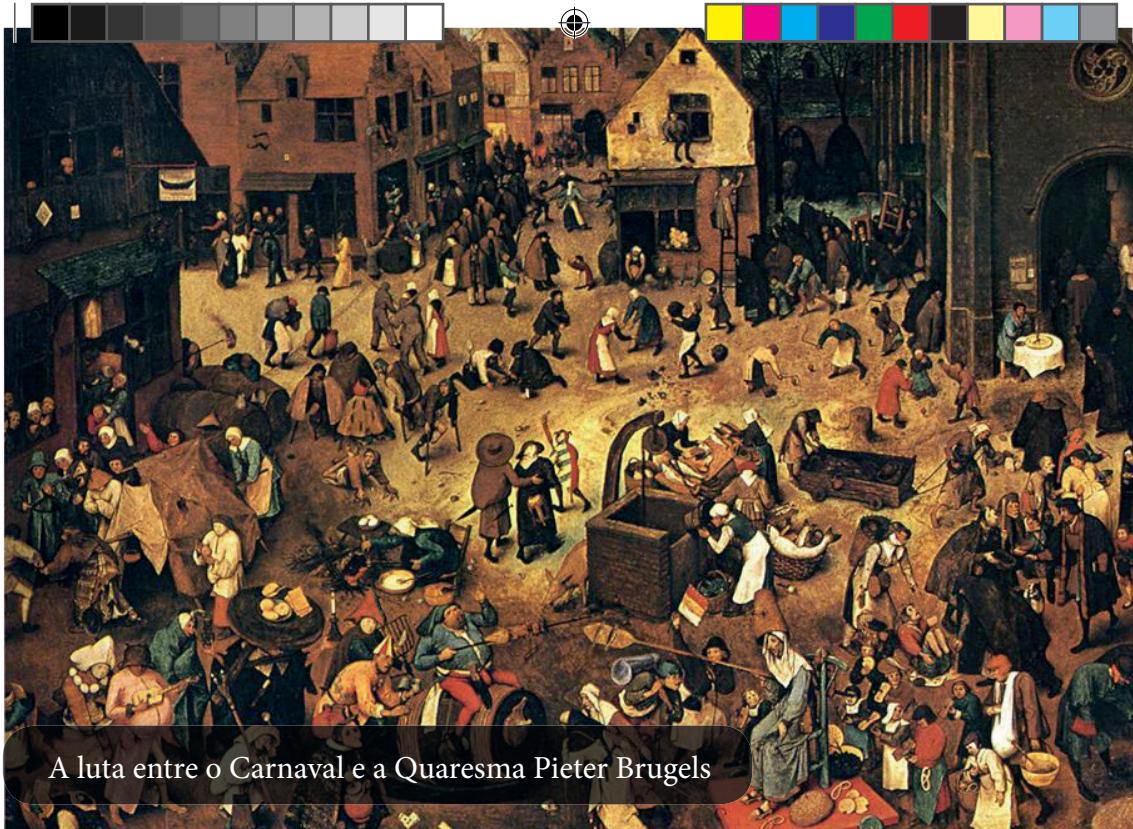
Nos apropriamos deste identidade pela sua característica de ser uma cultura amplamente aceita pelo público brasileiro, além de ser um ótimo disfarce para amenizar o choque do assunto que trata o projeto.

O layout também possui o material design baseado em jornais. Manchetes, lead, chamadas, propagandas, selos e editoriais, que influenciam a construção da grid do projeto.



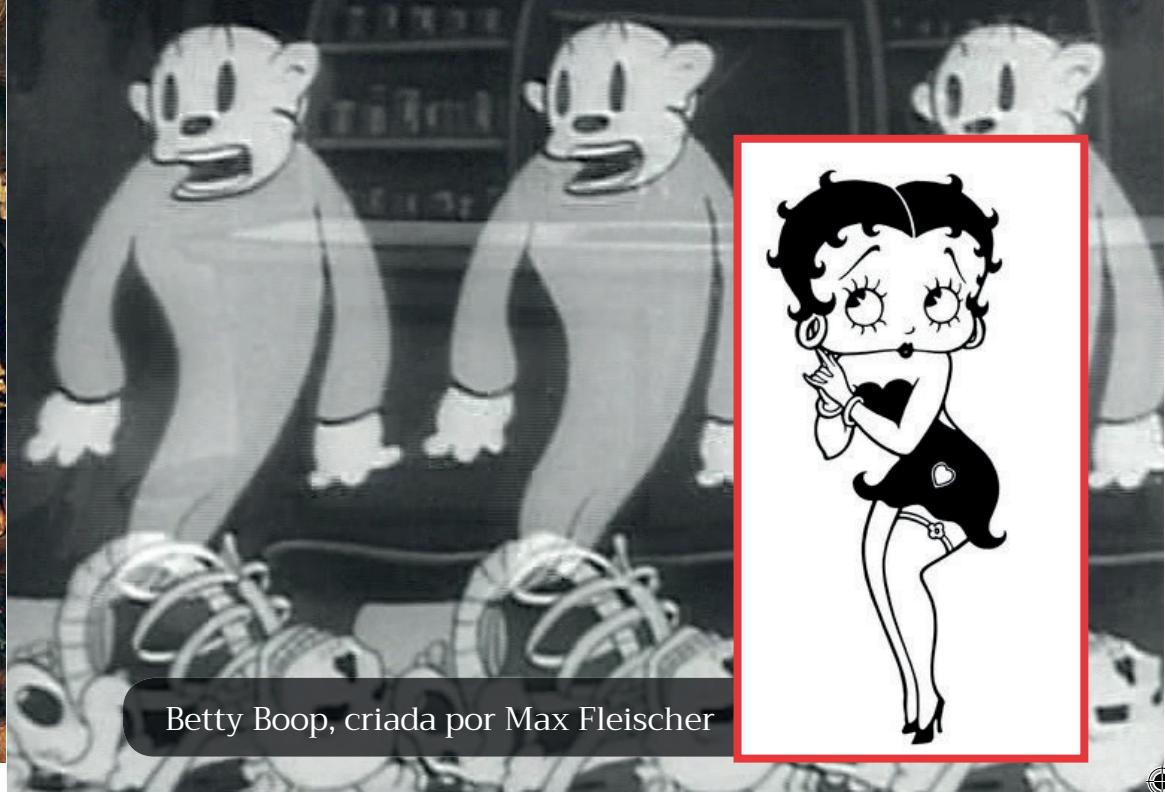


19



A luta entre o Carnaval e a Quaresma Pieter Brugels

O projeto como uma narrativa, principalmente nos mapas traz referências também de pintores como [Boticelli](#) e [Pieter Brugels](#) dos quais contam historias inteiras em uma pintura. As pinturas de Brugels, contam ainda com contrastes em suas história muito bem delimitados como em a luta entre carnaval e a quaresma.



Betty Boop, criada por Max Fleischer



21

Eventos da vida de Moises by Botticelli



*Olha só, um peidinho!  
Se você for jogar o  
Clarim Odium, tente  
achar esse travesso.*

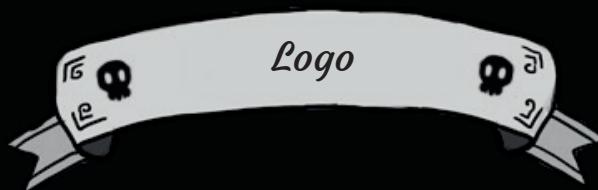
***Antropomorfismo:*** Muito presente em fábulas e desenhos animados, animais que falam e andam como pessoas, são a muito tempo um dos melhores recursos para criação de metáforas e sátiras.





*A máscara do medo.  
Passus, Senhor dos ignorantes.*

**Máscaras:** Uma máscara é a mais simbólica representação de um rosto, se remete a identidade do indivíduo, produz certo mistério pois não só serve para esconder uma identidade, como também para transformar todo um indivíduo.



*Clarim Odium é um nome fantasia inspirado em  
jornais de histórias em quadrinhos como o  
clarim diário, jornal das histórias do  
Homem-Aranha.*



*O ícone central um coração com duas  
artérias coloridas representando a  
dualidade das respostas que os  
usuários podem dar durante a  
navegação do site.*





*O logo não podia representar a comunidade transexual, pois isso afastaria o público alvo que seriam justamente os preconceituosos, portanto o logo representa simbolicamente o jogo.*

*Os círculos fornando um túnel no fundo, um portal, foi retirado da tela de apresentação de desenhos como looney tunes.*

*Também é um portal para o mundo caricato das notícias do clarim.*



*A língua representa a maldade, corrupção e malícia combatidos pelos usuários.*

*O nome é um contraste onde ao mesmo tempo se entrega um termo sublime, Clarim e outro mais violento, Odium.*





Largura: 300px

Altura: 40 px

Modulo Grid: 2px

Redução Min: 55px





Transição do logo para o segundo layout  
após término das Batalhas





As cores do trabalho são cores que psicologicamente representam os sentimentos apresentados no site, cada uma com uma versão mais pastel e outra mais intensa para contrastar entre si:

**Verde Amarelado** referente a Máscara Passus

**Vermelho** referente a Máscara Caedes.

**Roxo** referente à Máscara Laqueus.

**Rosa** referente à Máscara Quod

As cores de destacam bem em fundos brancos e também em fundos escuros.

A escala de cinzas também é amplamente utilizada como referência de páginas de jornais e filmes e desenhos antigos sem cor. No segundo Layout a uma maior predominância de cores nos elementos, utilizando principalmente azul claro e rosa claro.



C 43% R 185  
M 43% G 193  
Y 43% B 82  
K 43% **#345678**

C 59% R 130  
M 43% G 131  
Y 93% B 60  
K 00% **#82833c**

C 00% R 185  
M 69% G 193  
Y 45% B 82  
K 00% **#ed6d70**

C 43% R 189  
M 43% G 49  
Y 43% B 49  
K 43% **#bd3131**

C 52% R 142  
M 52% G 129  
Y 00% B 187  
K 00% **#8d81bb**

C 84% R 77  
M 93% G 55  
Y 2% B 143  
K 00% **#4d378f**

C 15% R 185  
M 61% G 193  
Y 00% B 82  
K 00% **#d67fb3**

C 43% R 178  
M 43% G 68  
Y 43% B 159  
K 43% **#b2449f**

C 47% R 136  
M 37% G 136  
Y 37% B 136  
K 17% **#888888**

C 75% R 8  
M 00% G 176  
Y 45% B 160  
K 00% **#07b0a0**

C 00% R 246  
M 46% G 168  
Y 00% B 202  
K 00% **#f3a7ca**

C 46% R 156  
M 2% G 210  
Y 14% B 222  
K 00% **#9bd2dd**



Courguette e Trirong são tipografias escolhidas para se aplicar em textos de corpo de parágrafos. A escolha de Courgette vem de vinhetas de filmes mudos e posteriormente vinhetas de desenhos antigos, já trirong é uma tipografia serifada típica de jornais.

Anton e Coiny são tipografias escolhidas para aplicação em títulos e subtítulos, Anton é inspirada em chamadas de jornais e coinly é uma tipografia fantasia com identidade que remete a cartoons.

Nickelodeon Nf foi utilizada para elaborar a vinheta de introdução na land page.





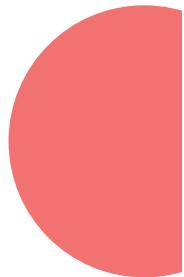
### Courguette

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & \* ( ) \_ - +



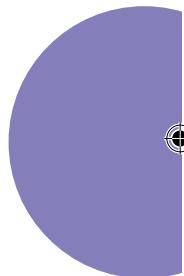
### Trirong

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & \* ( ) \_ - +



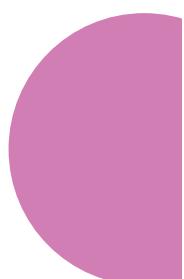
### Coiny

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U U W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u u w x y z**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & \* ( ) \_ - +**



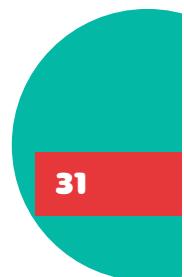
### Anton

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & \* 0 \_ - +



### Nickelodeon Nf

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % ^ & \* ( ) \_ - +





Nos Wireframes transmitimos as primeiras ideias de interação e navegação do projeto.

Algumas diretrizes de como aconteceria a gamificação que engajaria o público, foram definidas:

Menus de Navegação, barra de progresso, Status do usuário, ícones de interatividade, telas, exibição dos personagens, etc

Nota-se nos wireframes o uso das máscaras que são um ponto simbólico do projeto, onde as máscaras representam a cada um dos principais problemas que enraizam a transfobia na sociedade





This screenshot shows a game's user interface. At the top, there is a banner with the text: "Essa é nossa ultima Edição depois do que aconteceu ao nosso mundo... Nosso Clãim fracassou... foi tomado... não conseguimos... ajuda...". Below this is a title card: "SERÁ POSSÍVEL COMBATER ESTE MAL? Contamos com a vossa ajuda caro Leitor". On the right side, there is a user profile for "ARTHUR ROBERTO" (arthurroberto20@gmail.com), with options to "Salvar Progresso" and "Sair". A "PERFIL" button is also present. The main area displays the text "REGIÃO CORROMPIDA". On the left, there is a sidebar with the text "ser parado... nosso mundo é visível...". At the bottom, there is some placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec sed risus neque. Donec sed mattis tellus. Quisque in sapien sit amet elit ornare sagittis. Pellentesque eu tellus laoreet".

Página de status, onde é possível verificar o status do usuário e o progresso na gamificação.

This wireframe shows a selection screen for challenges. It features three main cards: 1. "DESAFIOS Sr. Medo": Shows a cartoon of a skull with a wide grin, labeled "Ele se alimenta... da sua Desinformação" and "Dificuldade 666". Below it is a progress bar with the text "Prossiga com CUIDADO" and "Milhares são afetados". 2. "Compaixão e Empatia foram Proibidas pec 666": Shows a document icon and a large question mark inside a dark circle. 3. "DESAFIO ?????": Shows a large question mark. To the right, there are buttons for "Empatia", "Compartilhar", and "Compartilhar". A red vertical bar is on the far left.

Wireframe da página de seleção de desafios, com os diversos preconceitos a serem enfrentados pelos usuários.

This wireframe shows a detailed view of a challenge. It features a large central image of a screaming skull. On either side are two boxes with the word "fato" and some placeholder text. Below the image is another challenge card: "DESAFIOS Sr. Medo" with a cartoon of a skull, "Dificuldade 666", and the text "Compaixão e Empatia foram Proibidas pec 666". At the bottom, there is a text box with the placeholder text "▶ Lorem ipsum dolor adipiscing elit. Aliquam sed rutrum turpis." A purple vertical bar is on the far left.

Wireframe da página de desafios contra as máscaras, que representam os preconceito, os usuários respondem questões para avançar.



## **1<sup>a</sup> Etapa - Alcance do Usuário**

O usuário é direcionado a interagir com o site a partir de Redes Sociais, pelas peças publicadas no facebook e instagram, ou por indicação de amigos.

## **2<sup>a</sup> Etapa - Imersão no Enredo**

Pelo contato com a gamificação, storytelling, uma gama de interatividades, sistemas de recompensa e progresso, o usuário imerge no projeto.

## **3<sup>a</sup> Etapa - Combate ao Preconceito**

O projeto concientiza o usuário a combater seus preconceitos, choca, incentiva a reflexão, o informa sobre questões de identidade de gênero, empatia e respeito

## **4<sup>o</sup> Etapa - Engajamento**

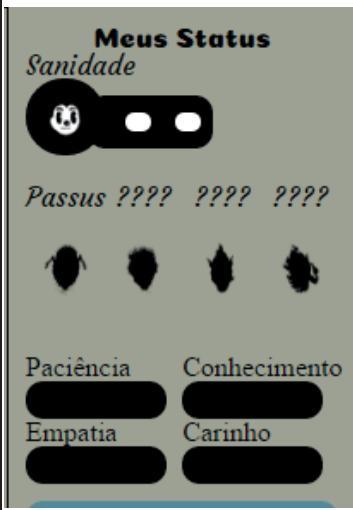
Após a conscientização o usuário adquire uma nova postura sobre o assunto além de servir de divulgador da experiência trazendo novos usuários.





Clarim Odium  
Publicado por Aline Fernandes | 1º - 28 de novembro às 20:23

Aguarde! Dia 06/12 lançamento do Clarim Odium.



Redes Sociais tem também o papel de engajar os usuários com informações exclusivas do jogo.



O combate ao preconceito se dá por um sistema de perguntas e respostas, além de troféus e o avanço no enredo.

As interfaces são de fácil compreensão e com recursos como animações para deixar o usuário mais próximo do que seria um jogo.

Passus Derrotado 20 vezes

Você acertou 90%!

40% Acertou até 1/4

50% Acertou metade

10% Acertou todas

Usuários DERRROTADOS 20

Caedes Derrotado 20 vezes

Laqueus Derrotado 20 vezes

Quod Derrotado 20 vezes

Total de usuarios derrotados em batalha contra o mal: 80

Nível final de Sanidade Neutral Good

Acertou 80% de todas as perguntas!

Caribaldo

35

As informações coletadas de todos usuários serão utilizadas para criação de um mapa infomativo e interativo, disponivel a todos usuários.



Para trazer mais vida ao projeto, principalmente nos embates contra os mestres, utilizamos animações que trazem personalidade as máscaras.



Animações em Loop dão um aspecto vivo aos personagens e durante certas respostas são acionadas reações.

As animações são bem caricatas e exageradas como em desenhos animados para comunicar bem a expressão do personagem.





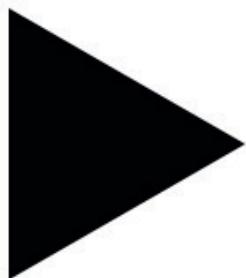
Quadros retirados de uma animação da máscara *Passus*

37





# *Conheça a Historia por trás do Clarim Odium*



Vinheta utiliza de artifícios sonoros e visuais para retratar o conceito e ambientar o usuário na narrativa seguida dentro do projeto



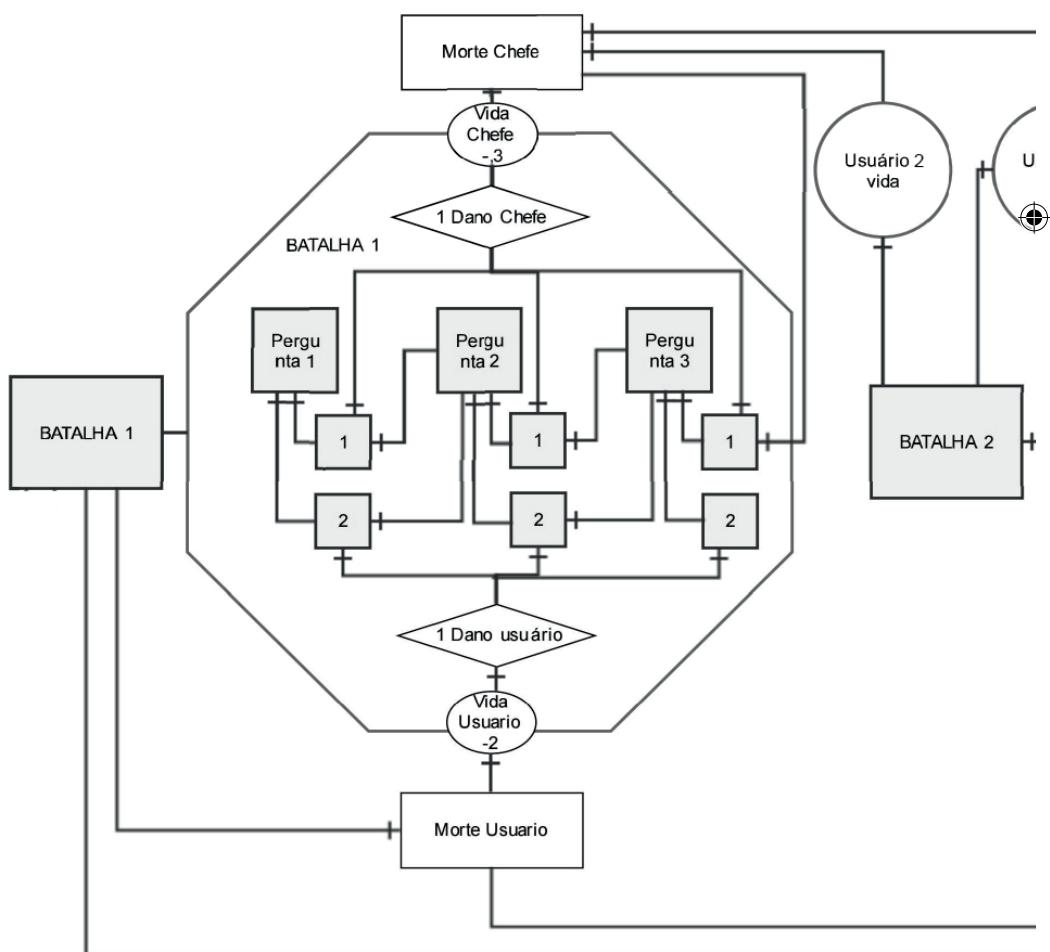
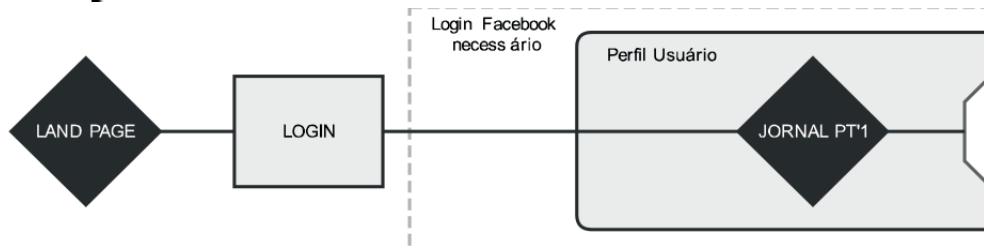


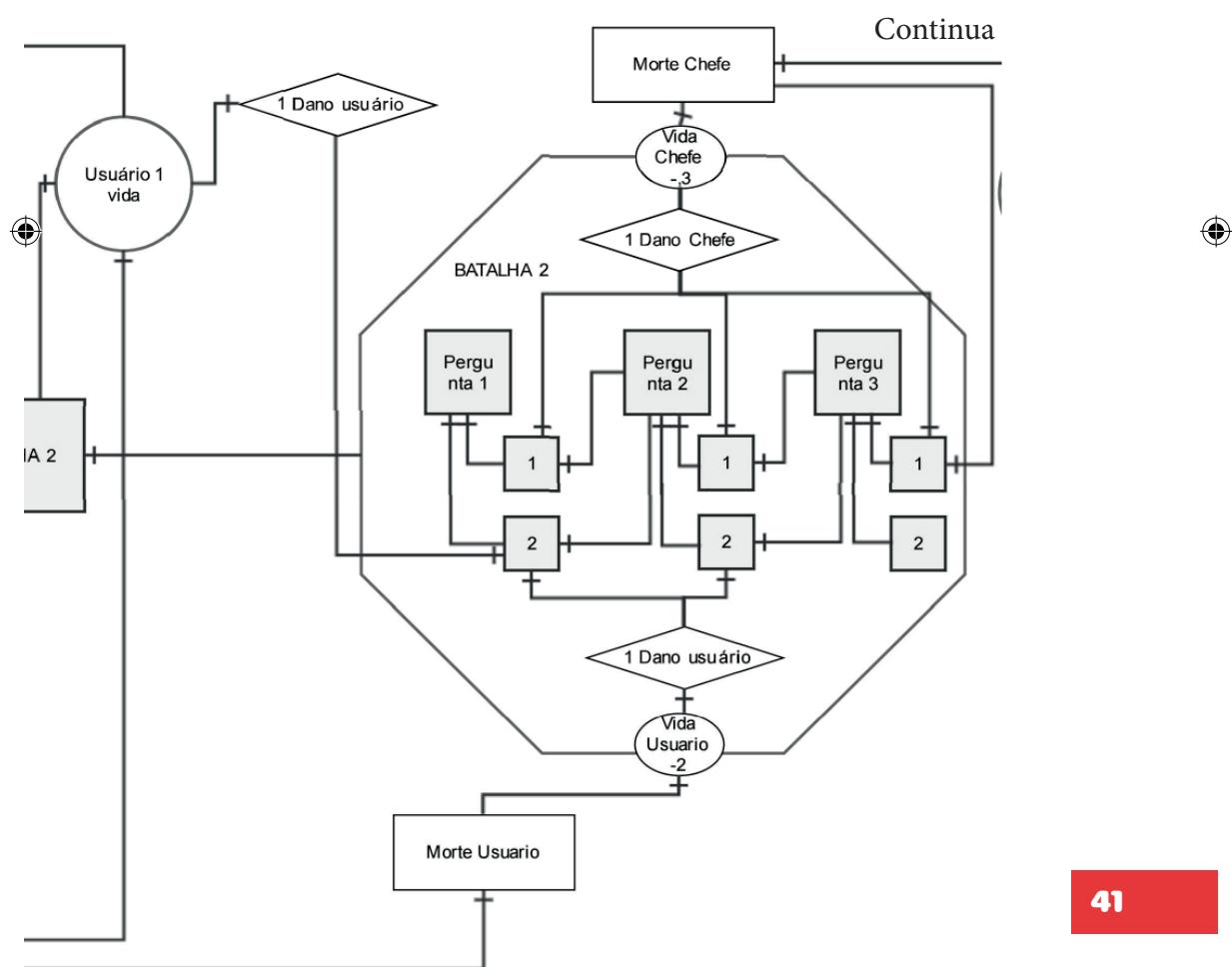
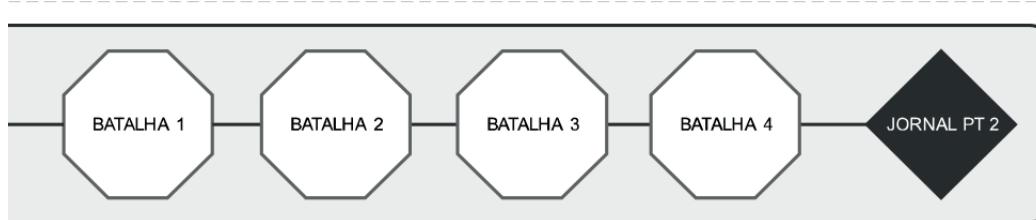
O Design de Som do projeto utiliza de sons clichês de desenho animado, um exemplo desses marcantes sons de desenhos animados, é a representação sonora de efeitos físicos, por exemplo a utilização de um assvio para representar um personagem em queda.

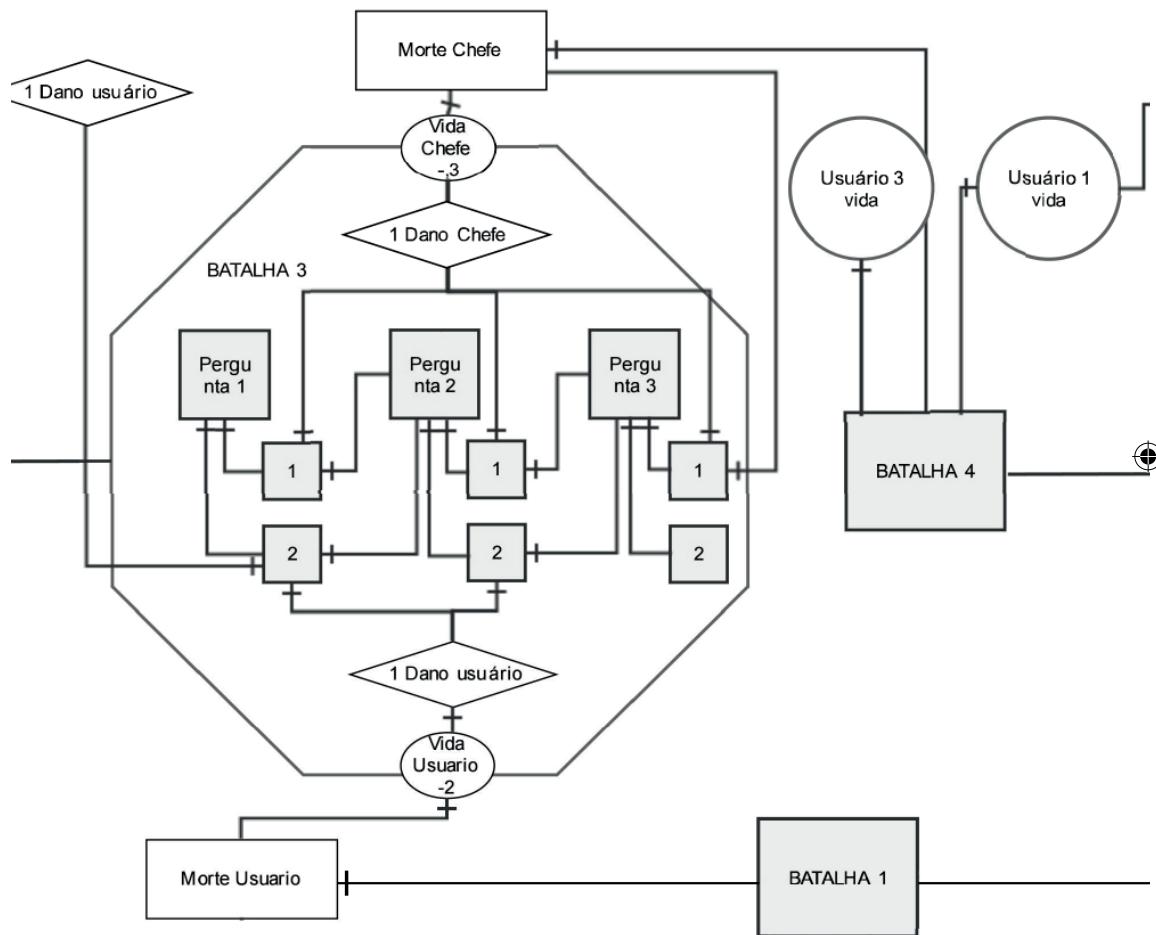
Para trazer certa seriedade, misticismo e incentivar a reflexão, utilizamos também de trilha sonora sintética. Além de alguns arranjos típicos de cartoons.

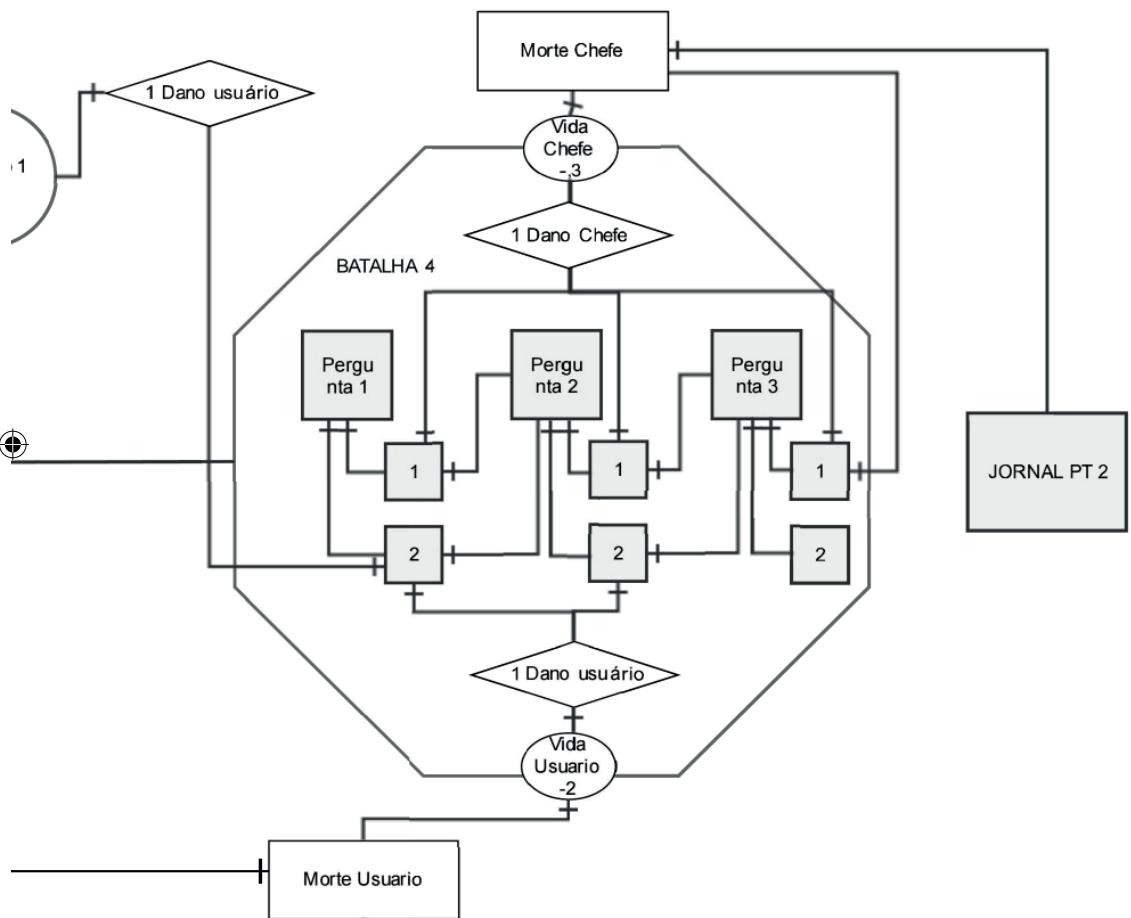


## Design de Navegação









JORNAL PT 2



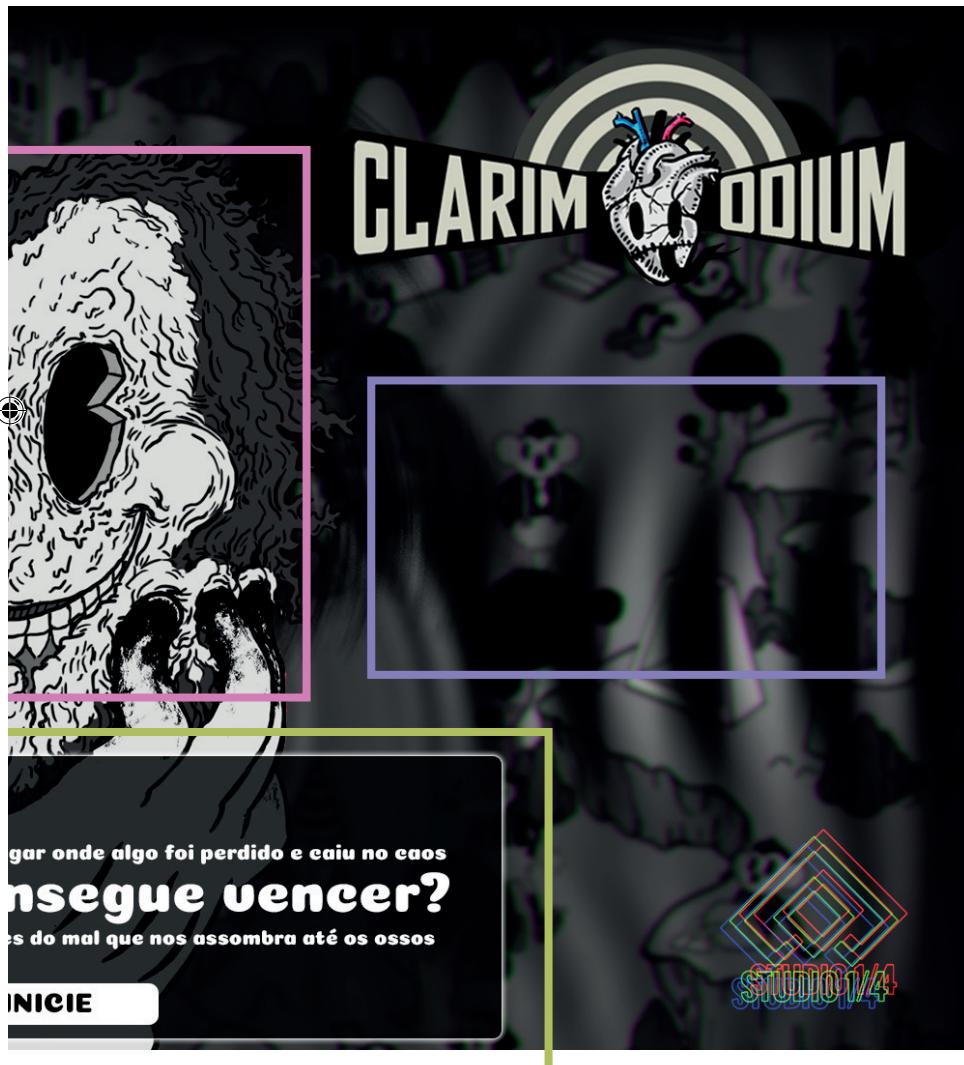
*Conheça  
a Historia  
por trás do Clarim Odium*

Bem vindo, meu caro, este é o lugar onde  
**Acha que consegue**  
faça o teste e enfrente os 4 pilares do mal.

**INICIAR**

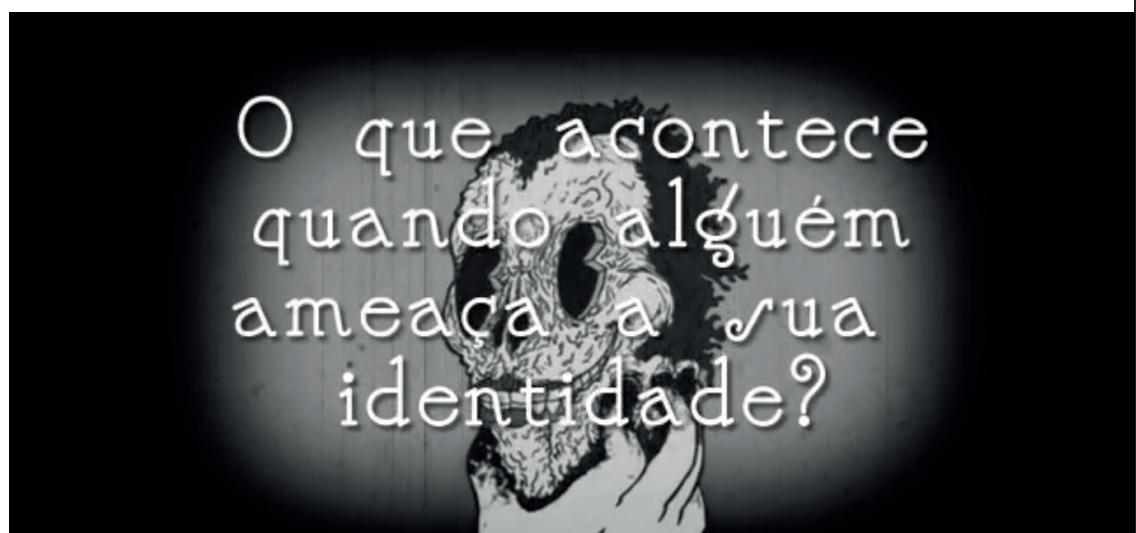


A landing page do site, traz o mapa central do jogo corrompido, acesso a vinheta da historia acesso ao jogo e a arte da mascara, simbolo importante para conceito do game.





Após a landing page do game. Quando o usuário decide que vai iniciar o jogo. Ele é introduzido a historia do jogo. A introdução da historia é contada através de uma vinheta inspirada em diálogos de filme mudos. O resto da História está espalhada pelo Layout em forma de noticias e no Mapa da Região através da interação o usuário tem acesso a fatos sobre o ocorrido.



**Conheça**  
a Historia  
por trás do Clarim Odium



A vinheta pode ser acessada clicando no botão que fica na home.





Um mundo abstrato lhe é apresentado. Um mundo onde a identidade define a existência de uma pessoa. Um mundo onde todas identidades estão ameaçadas.

Essa história se baseia na historia atual de todos transexuais no mundo. Onde são privados de sua identidade e privados de seu espaço na sociedade. São ameçados por simplesmente existirem.

Quatro são os pilares da violência contra o transexual: Medo, Ódio, Objetificação e a Religião. São os vilões a serem vencidos no Clarim Odium.

O jogo começa em um pedido de socorro.





Primeira interface do jornal mantém uma gama menor de cores utilizadas e retrata a realidade de um mundo criado que reflete subjetivamente a batalha diária vivida por Transexuais e Travestis no Brasil através de notícias, interações e animações, todo a disposição de conteúdos foi elaborada pra maior assimilação e entendimento da narrativa.

Nota ao Leitor: Essa é nossa última Edição depois do que aconteceu ao nosso mundo....Nosso Clarim fracassou ... foi tomado...não conseguimos...ajudar...

SERÁ POSSÍVEL COMBATER ESTE MAL?

Contamos com a vossa ajuda caro Leitor

Joao Logado

PERFIL

REGIÃO CORROMPIDA

TERROR INSTAURADO

Cresce conflito e feridos apenas aumentam

“Comandantes milicianos de Tenebrilocis instauraram o caos seguindo ordens abusivas”

Vitaelocis foi completamente sitiada ( alertamos do perigo, evitem sair de suas casas )

48

Um exemplo de notícia que apenas reforça a narrativa e traz mais elementos pro quadro geral dos acontecimentos





## PARABÉNS

Há muitas realidades diferentes você salvou apenas uma.



PERFIL

Agora que você conseguiu derrotar os grandes males Tenebilocis foi completamente liberta de todo o mal do preconceito, mas a nossa realidade é diferente e está longe de ser livre desses monstros que assombram milhares de pessoas em batalhas diárias, é importante se conscientizar a respeito pra mais nenhuma vida ser interrompida.



## TRANSFOBIA MATA!



**NESTE ANO DE 2016, O NÚMERO DE PESSOAS TRANS ASSASSINADAS NO BRASIL JÁ PASSA DE 100  
O país é o que mais mata transgêneros no mundo.**



**CONFIRA A RESPOSTA DE OUTROS USUÁRIOS,  
o teu resultado e veja quem perdeu pra um dos monstros**



### SOBRE PESSOAS TRANSEXUAIS E TRAVESTIS QUE PRECISAM SER COMBATIDOS

Em 2013, por exemplo, 72% das vítimas em homicídios contra a população LGBT eram mulheres trans, segundo o relatório "Injustice at Every Turn" feito em parceria pelas ONGs norte-americanas National Center for Transgender Equality and The Task Force

A atriz transexual Jamie Clayton, estrela da série "Sense8",

[Veja mais](#)

Depois do usuário finalizar todas as etapas ele irá para o segundo layout, no qual é focado na conscientização e visibilidade para a causa

**49**



## *Vitaelocis x Tenebilocis*

“Comemoração do dia da vida é a maior comemoração do ano. Novamente batendo todos os recordes o dia da vida que é comemorado todo segundo Sólium de Lullius encheu todas as ruas de Vitaelocis; a maioria dos habitantes saíram às ruas pedindo paz nos conflitos na região Tenebrilocis no extremo sul do continente....”

*Cidadões  
de Vitaelocis  
antes da in-  
vasão  
de milicianos  
de Tenebilocis*



É possível encontrar fragmentos da história do conflito espalhados pelo mapa da Região de Vitaelocis

“Destaque para o grupo de estudantes que saíram coletando roupas e mantimentos para enviar as zonas mais afetadas na disputa armada. A festança é celebrada em homenagem aos acordos que....”





*Simbolo dos comandantes milicianos de Tenebrilocis*



*Cidadão de Vitaelocis tentando fugir de um miliciano de Tenebrilocis*



“Vitaelocis sofreu ontem (Gladius) um atentado a bomba no centro comercial às 5:00 horas. Informantes relatam ter havido uso de gás perfurante no ataque. Não foi contabilizado o número de vítimas, mas já existem habitantes se refugiando nas colinas Scutum....”

**Compaixão e Empatia  
foram Proibidas** pec 666

“Apenas cumprindo nossas ordens na cidade com muito prazer...”

Calacus, Comandante miliciano de Tenebrilocis.



Por ser um assunto em que muitas pessoas não têm entendimento, dividimos o preconceito em 4 pilares base: medo, ódio, religião, objetificação. Usamos uma narrativa e linguagem visual subversiva para instigar o nosso principal público a interagir e emergir nesse universo do qual é convidado a participar de uma batalha elaborada através de um diálogo moral com cada uma das máscaras que constroem o preconceito. O intuito é Desconstruir a ideia pré concebida sobre o assunto, conscientizar e dar visibilidade. A Transfobia mata todos os dias. E o principal assassino é a ignorância e o ódio das pessoas



“Qual é a máscara que  
te  
serve?”





COR



SEGUIDORES



Ele é o senhor do Medo, Seu domínio se estende por uma região de Vitaelocis sendo necessária sua derrota para livrar a região

“O monstro Passus te devorou você não conhece o maior aliado do medo que é o desconhecimento”



53





COR



SEGUIDORES



Ele é o senhor do Ódio Seu domínio se estende por uma região de Vitaelocis sendo necessária sua derrota para livrar a região

“Você aceitou algo que não sabe ao certo o que é típico da população média a voz suave retira a sua liberdade e Caedes o representante do ódio controla sua fala.”





COR



SEGUIDORES



*“Ele quer apenas vaidades e o poder dele se espalha rápido! Destrua-o!.”*



Ele é o senhor da Religião, Seu domínio se estende por uma região de Vitaelocis sendo necessária sua derrota para livrar a região

“Você caiu na armadilha de Laqueus o doutrinador e confundiu respeito com ausência de questionamento, sem questionar você nunca ganhará sabedoria”



55



COR



SEGUIDORES



Ele é o senhor da Objetificação Seu domínio se estende por uma região de Vitaelocis sendo necessária sua derrota para livrar a região

“Parabéns como a maioria das pessoas você terceirizou seu pensamento.”





Após derrotar uma das Máscaras, o usuário vai desbloquear o próxima batalha



Não podera prosseguir  
Derrote Passus



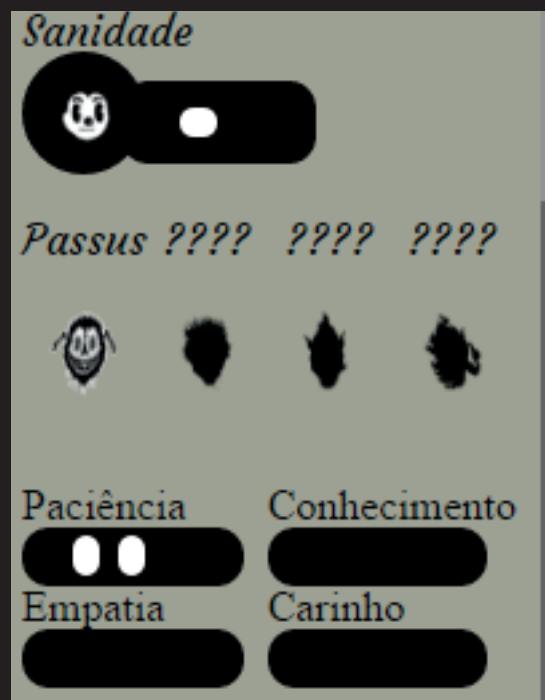
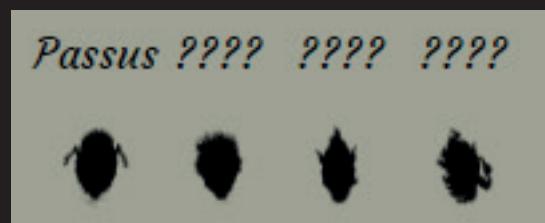
A próxima batalha só pode ser iniciada após derrotar a Máscara anterior

**57**



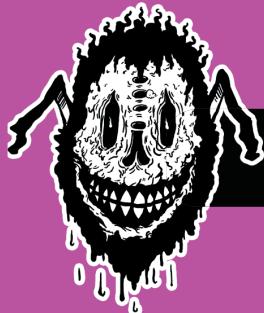
## *Medalhas e Atributos Recebidos*

A cada máscara derrotada além de desbloquear a próxima batalha o Usuário irá ganhar uma melhada respectiva e um atributo que irá aparecer no perfil.





## *Após Batalha*



Usuário ganha 3 pontos de:

*Paciência*



Usuário ganha 3 pontos de:

*Conhecimento*



Usuário ganha 3 pontos de:

*Empatia*



Usuário ganha 3 pontos de:

*Carinho*

**59**





## Ícones



Ícone de Usuário



Indica que a batalha ainda continua bloqueada, ao passar o mouse em cima, aparece mensagem informando qual Máscara precisa Enfrentar



Ficam espalhados pelo mapa da região de Vitaelocis, contém partes da história do que ocorreu na cidade



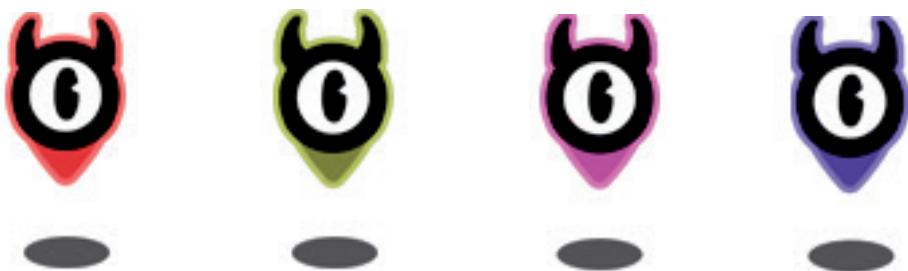
Usado para indicar o local onde usuários morreram no mapa, a cor relaciona pra qual Máscara a pessoa perdeu.



Notificação para informar o usuário atualizações que ocorrem no mapa da região depois de cada batalha



Ativa o zoom para o usuário poder investigar mais de perto o mapa da região



Não podera prosseguir  
Derrote Passus



*Clarim Odium Vol 1*

05 - 11 - 1920

LER

61





## Batalha

## Vida x Dano



*Sanidade*



A vida do usuário é representada pela “Sanidade”, são 2 pontos.



62

*Quod*

As perguntas geram um dano, dependendo da resposta ou esse dano vai para a vida da Máscara ou do Usuário



*Quod morto*



## Morte e Save



Quando usuário receber  
dois danos e morrer ele  
volta para a primeira batalha

Salva o progresso da sessão  
do usuário automaticamente

Voltar      Contamos com a sua ajuda, caro Leitor      João Logado      **PERFIL**

**Caedes**  
**REGIÃO CORROMPIDA**



**Sanidade**

Você não sabe mas vive sobre o meu domínio, a mente humana é meu reino e  
nela eu crio o que há de pior a Morte o sofrimento e o desespero são meus  
filhos e você é meu escravo ousa me desafiar?

**confrontar!**      **Fugir**

**63**



## Mapa Vitaelocis

*A primeira versão do mapa de Vitaelocis antes do usuário derrotar uma das Máscaraas*



Ao ativar o zoom o usuário irá encontrar informações espalhadas pelo mapa que serão atualizadas depois de cada batalha e serão notificadas



### Clarim Odium Vol 1

05 - 11 - 1920

LER

Fragmentos da história perdidos pelo mapa





e o Sol



## Progresso

Conforme cada máscara for derrotada  
uma região é restaurada





Seus seguidores são o  
teu rebanho, eles são guiados e  
não pensam

Tirando responsabilidades  
de seus atos...

### Domínio de Laqueus

Tuas escolhas o definem  
siga o caminho...

Qual é a máscara que te serve?

### Domínio de ???



Tuas escolhas o definem  
siga o caminho...

Qual é a máscara que te serve?

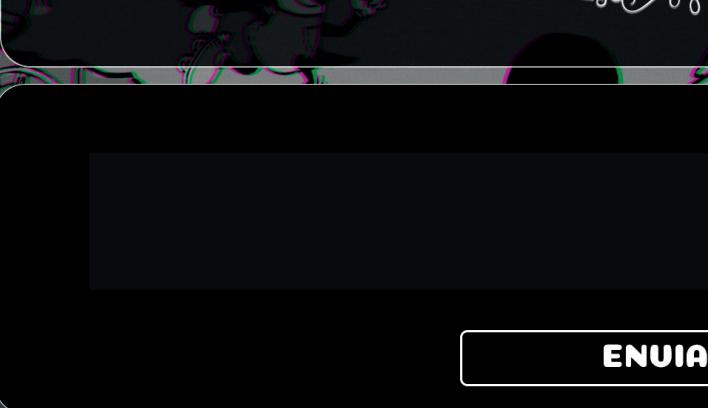
### Domínio de Quod

## Pergunta Final -

*Após todos as Máscaras serem derrotadas  
Resposta dissertativa opcional*



Você venceu nosso desafio e merece conhecer os, esses inimigos são os carrascos dos tranmonstrinhos fofinhos representam a ignorância objetificação. A falta de conhecimento gera alguns outros têm ódio, querem distância acham que pessoa diferente é culpada de algo, os religiosos esse medo e desconhecimento para ganhar não é exclusão dessas pessoas, falta de emprego, de prostituição e a morte violenta sem motivo. No seu depoimento sua experiência e tudo mais se a empatia ou a inação. Conheça mais a respeito.





**dade  
aelocis**

Restaurada

irabêns

hecer nosso intuito. Não criamos esses inimigos transsexuais. Surpreso? Não importa. Esses norância, o ódio, alguns líderes religiosos e a gera misticismos e reações despropositadas, a acham que o mundo é uma bolha e qualquer religiosos aproveitadores sabem disso e usam har mais um seguidor, e o resultado disso é a go, de estudo, então vem marginalização idem otivo. Ajude na divulgação desse game, deixe mais só você pode decidir e nessa escolha está aí a respeito depois de nos escrever algo

NUIAR

Pular 

**69**



Total de usuarios derro  
contra o m

### Infográfico

O infográfico fica visível ao usuário após o término de todas as batalhas no segundo layout, ele vai coletando dados de morte de cada usuário e atualizando suas localizações no mapa.

Mostra a porcentagem geral de acerto do Usuário em todas as batalhas

Acertou 80%  
de todas as  
perguntas!

70

COMPARTILHAR



lerrotados em batalha  
o mal: 80



Passus



Caedes



Laqueus



Quod

Os ícones no mapa mostram pra qual Máscara os usuários perderam, cada vez que alguém morre em batalha aparece uma marcação..

Compartilha o atual estado do infográfico direto no facebook

PARA INFOGRÁFICO

71





# css 3

## HTML



## PHP



## Web App

Foi o método adotado para melhor experiência do usuário independente da plataforma,

*Código minificado  
100% Responsivo*

Na programação utilizamos de uma gama de recursos para melhorar a interatividade do projeto e manter a responsividade

Salva a sessão atual do usuário automaticamente

jQuery, php, mySQL, Typed.js web manifest, appcache, Owl carrosel, elevate zoom, CSS3, HTML5



CLARIM ODIUM



.psd  
0

O pacote adobe, mas especificamente o photoshop e o after effects, auxiliou no desenvolvimento de todo conteúdo visual das peças do projeto. Nas ilustrações como o trabalho foi desenhado a mão, foram mais utilizadas as ferramentas de brush no photoshop, seleção e ferramentas de ajuste de cor para correções nas ilustrações por exemplo hue/saturation.

No after effects as animações e a vinheta foram realizadas com auxilio da ferramenta turbulence além dos efeitos de transição e movimento



Este plano executivo foi elaborado no indesign com auxilio de ferramentas de criação de grids, padronização de cores, organização de páginas e criação de formas e tipos.





*Todas ilustrações são de autoria própria*

O cenário e os personagens  
Foram todos elaborados  
separadamente a mão, de-  
pois digitalizados e finaliza-  
dos no computador usando  
uma Wacom Intuous Pro

INTUOS®<sup>pro</sup>



