

Hit the workers

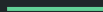
Game Design Document

HIGH CONCEPT

“Organize o caos da empresa e garanta que os funcionários voltem a trabalhar, arremesse tudo que estiver a seu alcance. Gostem eles ou não.”

Estudo de caso

- Entretenimento;
- Retratar uma situação incomum no cotidiano e em ambientes de trabalho;



História

Um supervisor que não está com uma boa reputação entre os funcionários e de certa forma revoltado com boatos a seu respeito que circulam nos corredores da empresa. Adotando algumas medidas bem incomuns e utilizando de tudo que estiver ao seu dispor, ele arremessa esses objetos nos funcionários que estão fazendo outras coisas além de sua função.

História

O jogo se passa dentro do escritório de uma empresa de TI, onde o jogador assume a vida de um supervisor com a missão de fazer todos os funcionários voltarem ao trabalho. Você fica sentado aos fundos da sala e isto possibilita ver o que cada membro da equipe está fazendo e sites que navega, garanta que todos voltem a trabalhar, jogue itens neles.

Mecanismos Do Jogo

- Os funcionários encontram-se em seus postos de trabalho e realizam movimentos que indicam suas funções;
- Em intervalos de tempos aleatórios e de forma não necessariamente intercalada, um ou mais 'inimigos' podem deixar de trabalhar e começar a visitar páginas na internet sem ligação com a função (redes sociais, celular ou dormir). Desta forma ficará claro qual inimigo deve ser atingido, porém é necessário acertá-lo no momento em que está fazendo qualquer outra ação, além de trabalhar.
- É possível cometer até cinco erros, antes de o jogo ser finalizado)

Mecanismos Do Jogo

Teclas que realizam ações dentro do game:

Mouse/Touch: seleciona os objetos disponíveis para arremesso e arremessa-os em direção aos funcionários.

Os objetos passíveis de serem arremessados:

- Monitor de computador;
- Teclado de computador;
- Grampeador;
- Caneta.

Regras

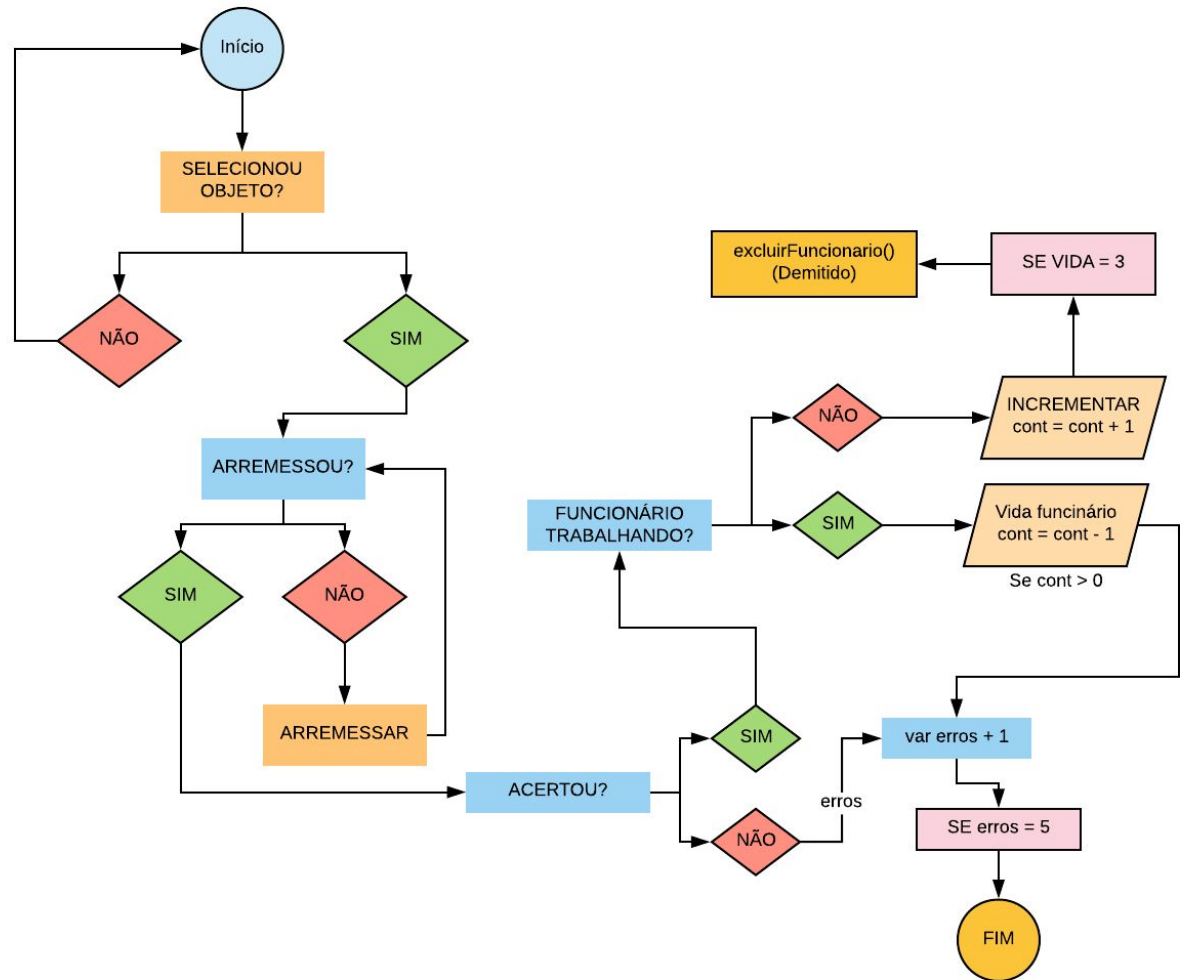
Funcionários possuem um nível de 'vida' que vai de 0 - 3 (indicador de barras) e identifica a quantidade de vezes que foram 'atingidos' pelo ator.

- O indicador será somado caso o ator acerte um funcionário sem estar trabalhando;
- Se o funcionário estiver trabalhando corretamente, o contador será decrementado.
- Ao atingir três níveis o funcionário é demitido e automaticamente some de cena.

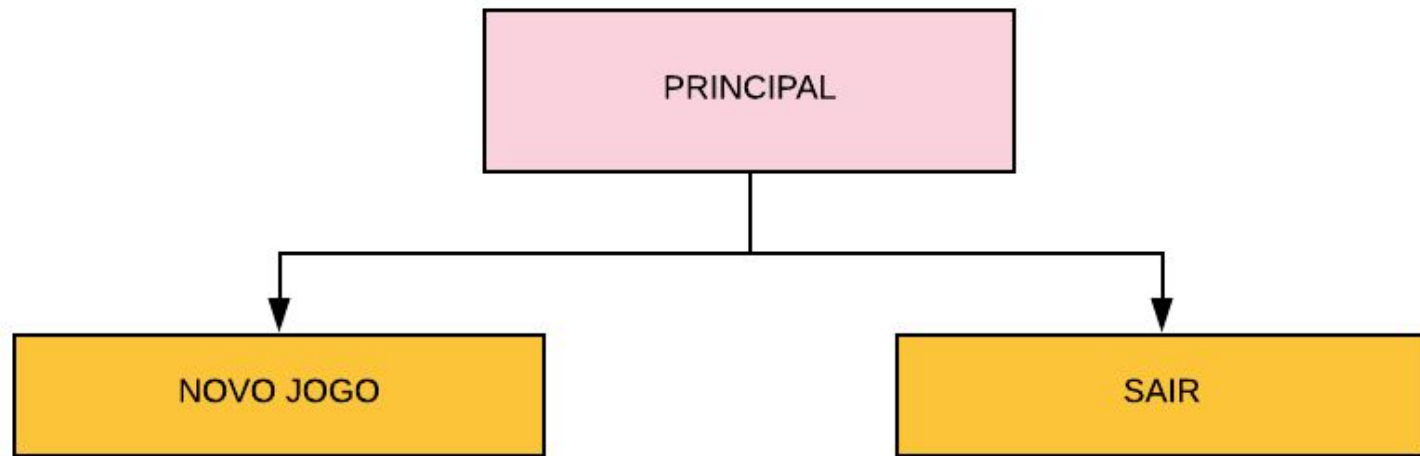
Barra indicadora



Fluxograma



Menu Inicial



Novo jogo: inicia novo jogo;

Sair: fecha game (não cria checkpoints/saves);

Cenário

Mockup



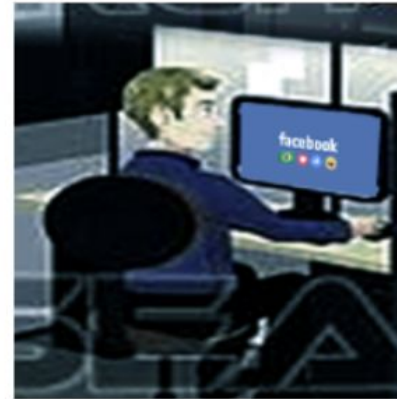
Estados dos 'inimigos'



Netflix



Dormindo



Facebook ou outros sites

Títulos semelhantes

- Angry Birds
- Toss A Paper

