



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**  
**LEONARDO MAY, TIAGO BOEING**

**GDD (GAME DESIGN DOCUMENT)**  
**HIT THE WORKERS**

**TUBARÃO**  
**2018**

## **SUMÁRIO**

<b>CONCEITO DO JOGO (GAME CONCEPT)</b>	<b>4</b>
HIGH CONCEPT	4
DEFINIÇÃO DO FOCO	4
INTRODUÇÃO	4
GÊNERO	5
<b>DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO</b>	<b>6</b>
HISTÓRIA	6
ROTEIRO DO JOGO	6
MECANISMOS DO JOGO	7
2.3.1 FUNCIONAMENTO DOS AMBIENTES	7
2.3.2 TECLAS E CONTROLES DO JOGO	7
2.3.3 OBJETOS / INTERAÇÕES	7
2.3.4 DEFINIÇÃO DOS ELEMENTOS DO JOGO	8
2.3.5 DETALHAMENTO DOS CENÁRIOS (LEVEL DESIGN)	9
2.3.6 DEFINIÇÃO DO MENU	9
<b>TÍTULOS SEMELHANTES</b>	<b>10</b>
<b>ANEXO 1 - FLUXOGRAMA DE DECISÕES</b>	<b>11</b>
<b>ANEXO 2 - CENÁRIO DO GAME</b>	<b>12</b>

## **ESTUDO DE CASO**

O game Hit the workers está relacionado a matéria de Modelagem de Jogos Digitais da Universidade do Sul de Santa Catarina, campus de Tubarão, sob orientação do professor Charbel Szymanski.

O foco deste jogo é servir como entretenimento, retratando uma situação incomum no cotidiano e em ambientes de trabalho.

### **1 CONCEITO DO JOGO (GAME CONCEPT)**

A primeira etapa do projeto de jogos é a definição do seu conceito, em que são definidas suas características iniciais, como descrito a seguir.

#### **1.1 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.”

#### **1.2 DEFINIÇÃO DO FOCO**

Espera-se que o jogo promova uma experiência divertida aos jogadores, não tendo finalidade educativa e apenas descontração, ilustrando atitudes de funcionários de uma empresa de TI e a visão de seu supervisor, que utiliza técnicas nada agradáveis para que seus colaboradores voltem ao serviço.

#### **1.3 INTRODUÇÃO**

O jogo se passa no cenário de uma empresa de TI, o jogador é um supervisor por vezes ditador, responsável por garantir que todos estejam trabalhando devidamente e não visitando outros sites, utilizando celular ou dormindo durante o expediente.

As ações se passam em um ambiente de escritório, onde o supervisor fica sentado ao fundo da sala e consegue visualizar a tela de todos os computadores e o que cada funcionário do escritório está fazendo.

## 1.4 GÊNERO

Baseado no gênero dos títulos da seção “Títulos semelhantes”, o game não possui um gênero em que se caracterize por completo, fugindo um pouco da proposta. Os títulos semelhantes estão enquadrados no gênero ‘Jogos clássicos’ em alguns sites, porém o mais próximo poderia ser considerado **aventura**, pois apresenta alguns desafios e a proposta de o supervisor necessitar lidar com as distrações dos funcionários e praticamente obrigá-los a voltar ao trabalho.

## **2 DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO**

### **2.1 HISTÓRIA**

Uma empresa de TI, investiu muito na contratação de profissionais para a área de vendas nos últimos anos, determinada em obter bons resultados neste setor. Infelizmente a marca esqueceu de profissionalizar e expandir a qualidade de seus sistemas desenvolvidos, contratando mais programadores. Seus representantes aproveitaram os lucros de outras empresas e a alta procura por sistemas e tiveram grandes negociações, porém acabaram comercializando mais do que realmente seus funcionários conseguem atender, com isto a pressão ficou enorme, com projetos mal documentados, profissionais sem motivação, atrasos diários e um caos total dentro do escritório.

O jogador é 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.

#### **Resumo da 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.

### **2.2 ROTEIRO DO JOGO**

#### **Abertura**

Sua empresa investiu na contratação de vendedores e esqueceu de ao mesmo tempo priorizar por desenvolvedores e expandir times. Ficou inviável cumprir prazos e manter a qualidade do produto. Sua equipe perdeu o foco, motivação e os integrantes não cumprem mais suas funções.

Você é o líder/supervisor e seu papel é garantir que apesar das dificuldades, todos voltem a trabalhar e parem de realizar outras atividades, além de suas atribuições.

## 2.3 MECANISMOS DO JOGO

### 2.3.1 FUNCIONAMENTO DOS AMBIENTES

Os inimigos (funcionários) estarão em seus postos de trabalho realizando pequenos movimentos (trabalhando). Em intervalos de tempo aleatórios e de forma não necessariamente intercalada, um ou mais inimigos podem deixar de trabalhar e começar a visitar página na internet sem ligação com o trabalho, como redes sociais, ou utilizar o celular. 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. Caso atingido durante o trabalho, o contador de erros será acrescentado (é possível cometer até cinco erros, antes de o jogo ser finalizado).

### 2.3.2 TECLAS E CONTROLES DO JOGO

Teclas que realizam ações dentro do game:

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

### 2.3.3 OBJETOS / INTERAÇÕES

**Os objetos passíveis de serem arremessados pelo personagem são:**

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

**As interações possíveis com os objetos:**

Monitor, teclado, grampeador e caneta são itens que estarão disponíveis na mesa do personagem e podem ser selecionados clicando no local que se encontram. Ao clicar o personagem terá o objeto em suas mãos e estará disponível a ação para arremessá-lo.

**Funcionários:** possuem um nível de 'vida' que vai de 0 - 3 e indica a quantidade de vezes que foram 'atingidos' pelo ator, porém este indicador só será somado caso o ator o acerte durante o ato de procrastinar no trabalho, se neste período o mesmo estiver exercendo sua função corretamente, o contador será decrementado. O fluxograma (Anexo 1) apresenta as regras detalhadas para definir

quando incrementar ou decrementar este contador que representa as chances/vida do funcionário. Ao atingir 3 o funcionário é demitido e automaticamente some de cena.

## 2.3.4 DEFINIÇÃO DOS ELEMENTOS DO JOGO

### Personagens

#### Ator

O avatar controlado pelo jogador não possui nome específico, é apenas um supervisor/líder de equipe que está sempre sentado de costas, nunca mostra seu rosto. Durante todo o game ele está sentado em sua cadeira de escritório, em frente ao monitor de seu computador e sua mesa. Sua habilidade é de arremessar objetos disponíveis em sua mesa.

#### Inimigos

- **Funcionários:** os membros de sua equipe são os 'inimigos'. Eles deixam de exercer suas funções em um período de tempo aleatório, seus objetivos são de irritar o ator controlado pelo jogador e gastar o maior tempo possível sem trabalhar corretamente. Não é possível saber ao certo quando o personagem deixará de trabalhar e por quanto ficará neste movimento, causando uma certa imprevisibilidade. O funcionário que for atingido três vezes pelos objetos arremessados pelo ator estará demitido.

### Estados dos inimigos



Netflix



Dormindo



Facebook ou outros sites

### Vidas dos inimigos



Barra indicadora da quantidade de vezes que o inimigo foi atingido de forma correta (sem trabalhar). A cada acerto um nível é elevado, cada erro um nível é desfeito. Quando a barra atingir três níveis o funcionário é demitido (retirado de cena).

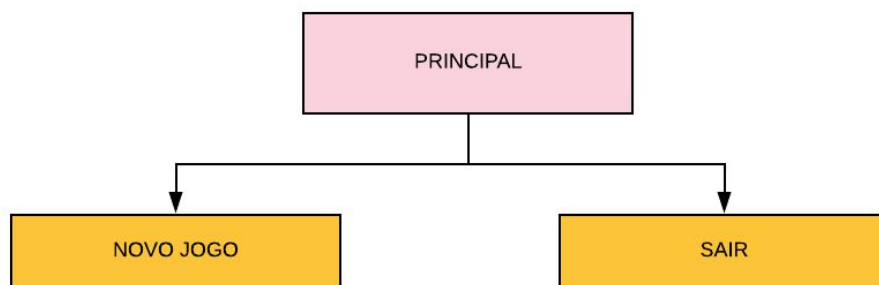
#### Itens

Não haverá itens/coletáveis ao longo do game que possibilitem certas vantagens.

### 2.3.5 DETALHAMENTO DOS CENÁRIOS (LEVEL DESIGN)

O **anexo 2** simula o cenário a ser utilizado durante o processo de desenvolvimento, onde o (a) supervisor (a) consegue visualizar as ações dos demais funcionários a partir de seu posto de trabalho.

### 2.3.6 DEFINIÇÃO DO MENU



- Novo jogo: inicia novo jogo;
- Sair: fecha game (não cria checkpoints/saves)



### 3 TÍTULOS SEMELHANTES

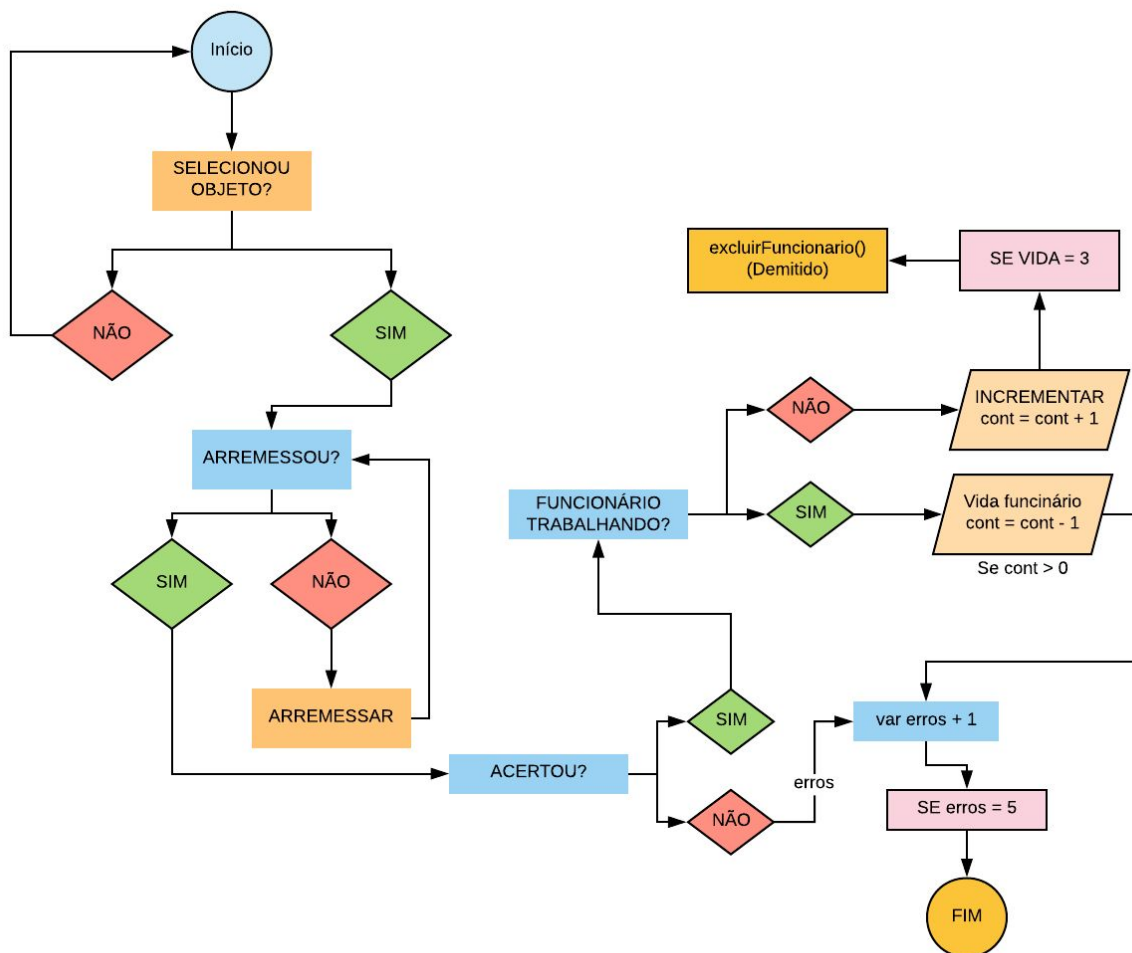
Durante algumas pesquisas não foram encontrados títulos com o mesmo escopo, porém com gênero que possa ser considerado similar, levando em consideração que ambos implementam o arremesso de objetos.

Entre os mais populares, Angry Birds, porém com objetivos diferentes e [Toss A Paper](#).

O game deste GDD segue a proposta de oferecer um ambiente de trabalho fora do comum, não sendo engajado em simular situações reais. De certa forma é satírico e voltado ao humor, a estilo de games à época como Bully, desenvolvido pela Rockstar Games.

## ANEXO 1 - FLUXOGRAMA DE DECISÕES

Este anexo contém as tomadas de decisões durante o game.



## ANEXO 2 - CENÁRIO DO GAME

Simulação de cenário do escritório e supervisor (a) na parte inferior. (Não leva em consideração os objetos disponíveis na aplicação real, conforme GDD)

