

Nome do projeto (sugestões)

- Sentidos

- A imagem do som

Sobre o jogo (sugestão de sinopse):

A ideia do projeto gira em torno de uma protagonista surda, que se percebe como ouvinte desde sempre pela convivência diária. Por conta disso, a protagonista desenvolveu uma dupla personalidade: a personalidade ouvinte, que se desenvolveu ao longo da sua convivência em sociedade, e a personalidade surda que busca descobrir essa comunidade que a protagonista faz parte. Ao longo do jogo, a protagonista vai descobrindo mais e mais sobre a comunidade surda, e a sua personalidade natural, antes reprimida, vai aflorando cada vez mais. Ao fim do jogo a protagonista descobre mais sobre a cultura a que pertence e abraça sua personalidade surda.

Diversificadores (sugestões):

ARTE

a) Outra dimensão: Crie um jogo usando estilo artístico baseado em Voxels.

DESIGN

a) Lugares jogáveis: Criar um jogo que pode ser jogado em sua comunidade local, nas ruas, de uma maneira segura em relação ao COVID. (como a gente vai fazer mobile, acho que não tem mais acessível que isso, aí o design das telas e controle seriam mobile)

META (esse aqui já tá feito hehe)

a) Todo mundo é um criador: Pelo menos um de seus colaboradores tem que ser alguém que não está envolvido em jogos ou game design em geral. Sua contribuição para o jogo deve ser significativa, ou, pelo menos, não ser uma mordada descartável tokenística.

ACESSIBILIDADE

a) Eu vejo de onde você está vindo: A direção do que os sons estão vindo é mostrada visualmente na tela.

b) GAG10: Celebre o décimo aniversário do site <http://www.gameaccessibilityguidelines.com> através da implementação das 10 guidelines citadas lá.

- 1) Use um tamanho de fonte padrão facilmente legível
- 2) Usar formatação de texto simples e clara
- 3) Usar formatação de texto simples e clara
- 4) Assegurar que os elementos interativos / controles virtuais sejam grandes e bem espaçados, particularmente em telas pequenas ou de toque
- 5) Garantir que nenhuma informação essencial seja veiculada apenas por sons
- 6) Solicitar feedback de acessibilidade
- 7) Incluir tutoriais interativos
- 8) Permitir que o jogo seja iniciado sem a necessidade de navegar através de vários níveis de menus
- 9) Garantir que os controles sejam o mais simples possível, ou fornecer uma alternativa mais simples
- 10) Assegurar que os elementos interativos / controles virtuais sejam grandes e bem espaçados, particularmente em telas pequenas ou de toque

Plataformas:

Android/IOS

Tecnologias:

Unity

Game tag:

2.5D