

Preparação Extrema

Daniel Faia Monteiro da Silva – 31932029

Kevin Ventura - TIA: 32166532

Pedro Unello Neto - TIA: 41929713

Em uma região comumente afligida por desastres, um novo gestor de segurança contra desastre toma as rédeas do cargo, entendendo da responsabilidade de redirecionar a verba pública, dentre os olhares de julgamento da população, para estabilizar a vida em sociedade, conscientizando e diminuindo o impacto de tragédias, pelo menos até que os locais se reestabeleçam, e aprendam a lidar com as condições da localidade. Sendo apenas um gestor, ele deve aplicar os sinalizadores e medidas de segurança de maneira eficiente e bem pensada para coordenar os moradores a se prevenir das fatalidades, mesmo que todos os seus atos podem ser condenáveis e acervar a desatisfação das pessoas, outrora direcionada a ocorrência dos desastres que eles não podem controlar.

Conta com cenários naturais no que agregam uma conjuntura de construções humanas da vida em sociedade (Moradias, prédios comerciais e habitáveis, ruas, calçadas, paisagens naturais, equipamentos e construções de prevenção), e paisagens intocadas; trazendo também a população propriamente dita, com uma quantidade variável de moradores da cidade, utilizados em contrastar a eminência e impacto dos desastres à vida cotidiana, situando o jogador; desastres naturais dos mais adversos tipos; e os objetos, construções e aparelhos que são utilizados como medidas preventivas ou de suporte em desastres naturais, que interagem diretamente com a população, já expressando a existência do orçamento para utilizados.



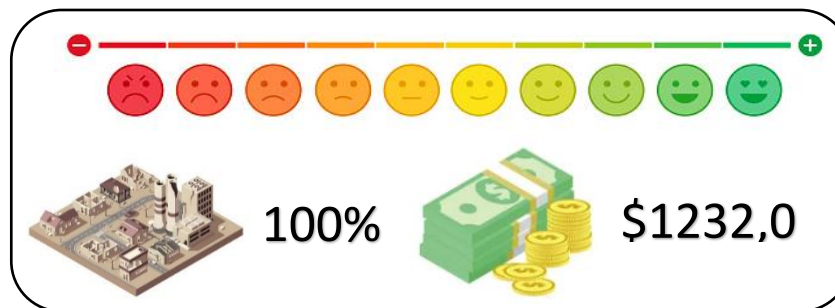
O ambiente de jogo é preenchido pelas pessoas que vivem na cidade, com modelos bem parecidos, mas que não generalizam totalmente, com pequenas diferenças. Uma assistente quase espectral, com uma personalidade similar à de um mentor, ao que expressa ter grande preocupação com a situação da localidade e moradores, como se fosse em muito familiar com a situação que estão passando, mas que frequentemente ignora a parte mais estrita do cargo, tudo enquanto explica sobre os elementos e responsabilidades do gestor. E um implícito “mandante” dos desastres (implícito na “causalidade” dos acidentes), que age quase como um oponente ou ponto focalizado da necessidade do trabalho do gestor, além de ser um mecanismo de dificuldade.

Além dos ditos personagens e seus papéis, a dinâmica jogável envolve a presença de mecanismos e construções que podem ser utilizados para impactar a situação do local, além do recurso que é utilizado para engendrar estes, limitando o “poder” do jogador

- *Similar a Cities Skylines, com dinâmica de construção e gerenciamento de cidades, porém foca só na conscientização e controle de desastres.*
- *Similar a série Civilization, no modelo de câmera e gerenciamento de recursos, porém sendo um produto muito mais focalizado e trivial.*
- *Além de outros exemplares de jogos e mídias educativos sobre desastres.*



Especialmente Jovens de
18 a 25 anos



O ponto perfeito entre diversão, desafio e conhecimento, mascarando o aprendizado sobre medidas preventivas e medidas pós fato na necessidade de inferir a efetividade de cada sobre os desastres, abrangendo um cenário de empatia pelas vítimas de desastres, mas sem ser maçante ou completamente insensato. O ponto central do jogo é estruturar um cenário divertido onde o aprendizado flui naturalmente já que o jogador necessita de pensar ativamente sobre a estratégia e manejo de recursos, fazendo com a métrica de tempo seja escassa e o jogador necessite entender em vezes aprender sobre os itens, já que não haveria tempo de ler todas as vezes.