



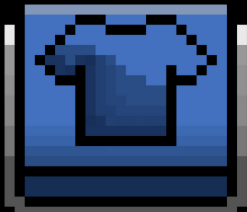
SEJA EMPÁTICO, TAMBÉM!

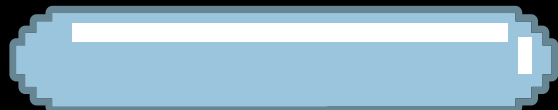


EMPATHY'S

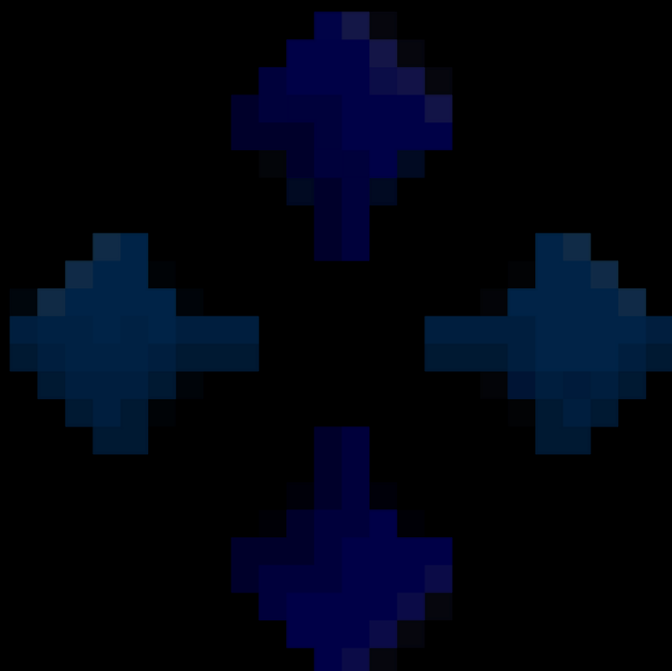
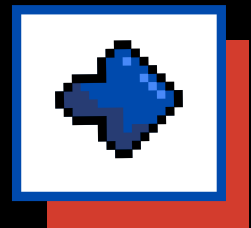


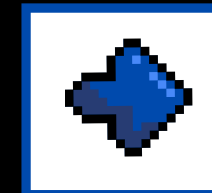
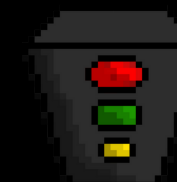
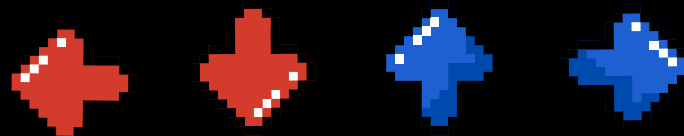
WAY





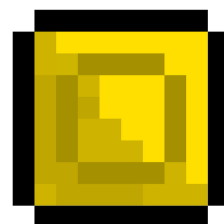
DEMONSTRAÇÃO DO PROTÓTIPO NA FASE INICIAL





FASES

SINOPSE



No começo do jogo, a avó de Luizinho diz a ele pra chegar cedo na escola para não perder a prova. Ela o manda levar um guarda-chuva e um sanduíche, mas, ao sair de casa, ele só pega o guarda-chuva e esquece a refeição. Durante seu caminho Luizinho acaba se deparando com vários obstáculos que acabam por fazê-lo escolher entre o bem e o mal até chegar ao seu destino final.

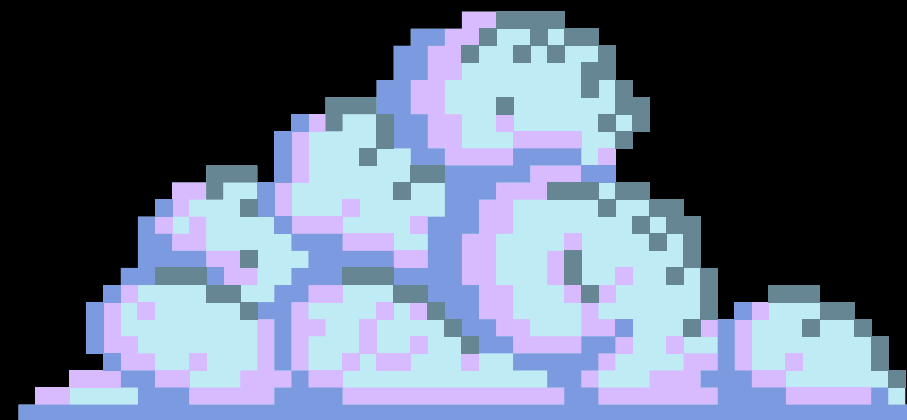
1º ÔNIBUS:



NA PRIMEIRA FASE DO JOGO, LUÍZINHO TERÁ QUE CORRER PARA PEGAR O ÔNIBUS DA ESCOLA. NO TRAJETO, ELE VAI SE DEPARAR COM UMA IDOSA COM DIFICULDADES PARA ATRAVESSAR. ELE TEM QUE ESCOLHER ENTRE: AJUDAR A SENHORA A ATRAVESSAR OU SE CORRE PARA PEGAR O ÔNIBUS. SE ELE ESCOLHER AJUDAR A IDOSA, GANHARÁ SUA PRIMEIRA MOEDA, MAS TERÁ DE IR A PÉ PARA A ESCOLA.

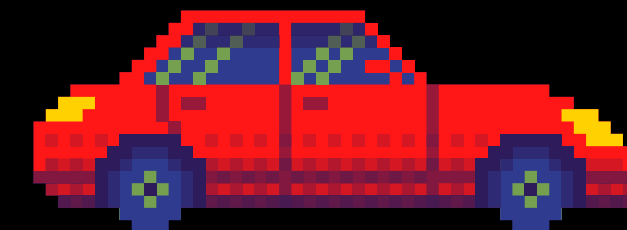


2ª CHUVA:



QUANDO ELE PASSA EM UMA DAS RUAS DA CIDADE, UM "TORÓ" DE CHUVA COMEÇA A CAIR. LUIZINHO ABRE O GUARDA-CHUVA. AO SEU LADO UMA MULHER COM UM BEBÊ DE COLO. SEM GUARDA-CHUVA PARA SE PROTEGER E PROTEGER SEU BEBÊ, AMBOS ACABAM SE MOLHANDO. LUIZINHO TEM A OPÇÃO DE DEIXAR O GUARDA-CHUVA COM A MULHER OU SEGUIR COM O GUARDA-CHUVA. SE ELE EMPRESTAR GANHARÁ OUTRA MOEDA BÔNUS QUE SE MOSTRARÁ IMPORTANTE PRA ELE EM FASES FUTURAS. SE ELE SEGUIR INDIFERENTE, MAIS NA FRENTE PRECISARÁ RETROCEDER.

- PARTE
NARRATIVA:



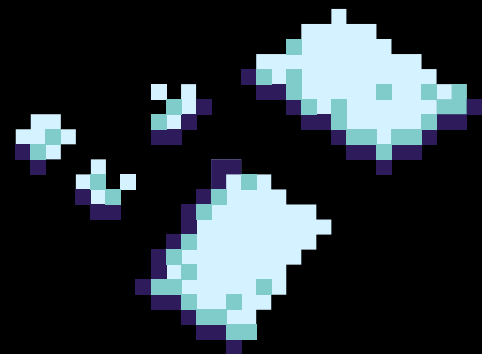
LUÍZINHO PASSA POR DEBAIXO DE UM VIADUTO E UM CARRO PASSA POR UMA POÇA E SUJA SUA ROUPA DE LAMA. PORÉM ELE FICARÁ PREOCUPADO EM TER QUE CONTINUAR SEU CAMINHO PARA A ESCOLA . MESMO PREOCUPADO SUA VONTADE DE CHEGAR A TEMPO É MAIOR, E LUÍZINHO SEGUE SEU CAMINHO PARA ESCOLA.



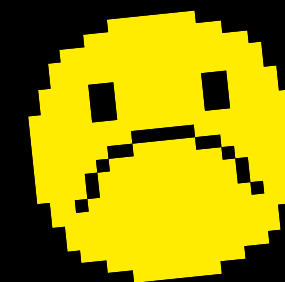
3* DE ESTÔMAGO VAZIO:



AO PASSAR A CHUVA, LUIZINHO COLOCA A MÃO NO BOLSO E NOTA QUE ESQUECEU O SANDUÍCHE. ELE PRECISA SE ALIMENTAR, SENÃO NÃO FARÁ BEM A PROVA. ELE PRECISA DE DUAS MOEDAS BÔNUS PRA COMPRAR O PÃO. CASO NÃO ESTIVER COM DUAS MOEDAS, VOLTARÁ À FASE 1 PARA PROCURÁ-LAS. SE ELE TIVER AS MOEDAS, COMPRARÁ O PÃO E PODERÁ PASSAR À FASE SEGUINTE.

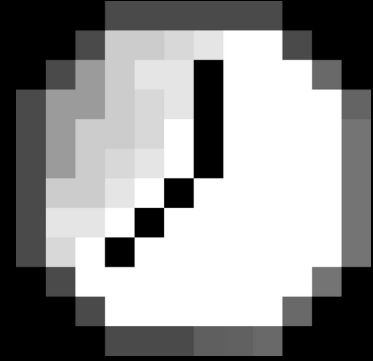


4º BULLYING:

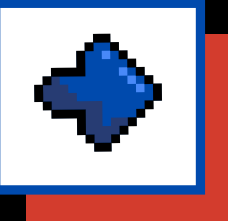
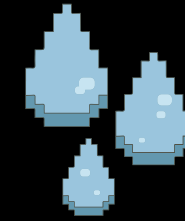


Ao sair da padaria, Luizinho encontra um grupo de crianças zombando de um garotinho pequeno e gordinho, ele estava cercado pelos garotos que falavam coisas terríveis para ele. Na frente da padaria tinha um segurança distraído que não ligava para a situação, Luizinho tem a opção de tentar parar aquele bullying feito pelo grupo indo até eles ou avisar a situação ao segurança, que irá punir os meninos de forma justa. Caso contrário, Luizinho passará bem longe deles, quase que imperceptível para os garotos do grupo.

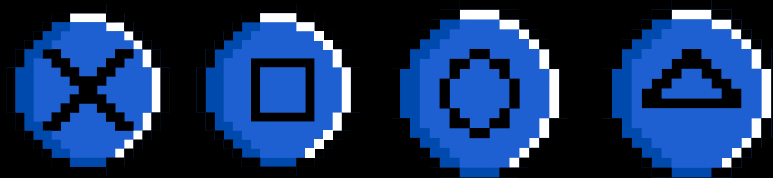
Se ele chamar o segurança e salvar o garotinho, ele irá descobrir que ele também estava prestes a fazer a prova junto com ele, o garotinho viu que ele estava sujo de lama então, pega um casaco que estava na sua bolsa deixando Luizinho feliz e aparentemente limpo.



5º ESPERANDO A CHUVA:



LUIZINHO E THONY CHEGAM À ESCOLA E ESPERAM PELA PROVA. PARA CHEGAR ATÉ AQUI ELE PRECISOU DAS 2 MOEDAS, E ISSO SÓ TERIA ACONTECIDO SE TIVESSE AJUDADO A IDOSA A ATRAVESSAR A RUA DA FASE 1 E DAR O GUARDA-CHUVA À MULHER COM O BEBÊ. AO CHEGAR NA ESCOLA, ELE VÊ QUE A MOÇA QUE IRA APLICAR AS PROVAS E DESEJAR AS BOAS-VINDAS SERÁ A MULHER QUE ELE DEU SEU GUARDA-CHUVA.

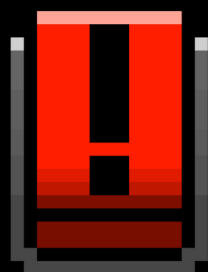


JOGABILIDADE

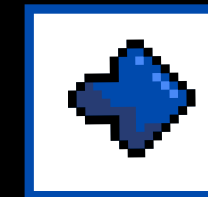
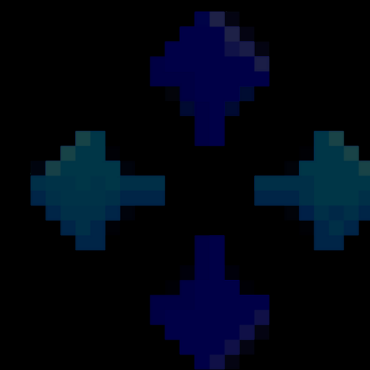
O JOGO, EM CARACTERÍSTICAS GERAIS, TERIA SEMELHANÇAS A UM RPG E A UM SIMULADOR DE PIXEL 2D COM ESCOLHAS E INTERATIVIDADE.

ELE CONSTA COM ARTES PIXELADAS E COM LIMITE DE ATÉ 8 DIREÇÕES, SENDO LIVRE OS SENTIDOS (CIMA, BAIXO, ESQUERDA, DIREITA).





CONTROLES



TOQUE

EM UM JOGO MOBILE, O PRINCIPAL MEIO DE JOGAR SERIA O TOQUE, OU SEJA, O JOGADOR TOCARIA O SÍMBOLO DE CADA ELEMENTO PARA CONSEGUIR JOGAR;

PARA LOCOMOÇÃO, TERIA AS SETAS NO CANTO INFERIOR ESQUERDO, INDICANDO PARA ONDE O PERSONAGEM IRÁ.

PARA FAZER INTERAÇÕES, HÁ UM BOTÃO "REDONDO" NO CANTO INFERIOR DIREITO, QUE FICARIA O TEMPO TODO TRANSPARENTE E SEM SÍMBOLO, FICANDO VISÍVEL E COM UM SÍMBOLO DE PONTO DE EXCLAMAÇÃO (!) SÓ AO PERSONAGEM PRINCIPAL CHEGAR PERTO DE UMA OUTRA PERSONAGEM.

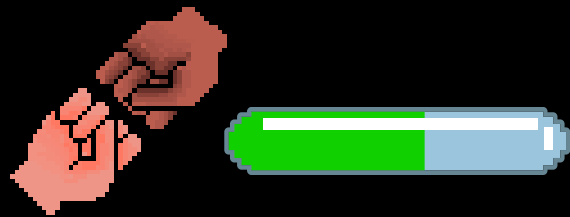


TECLADO E MOUSE

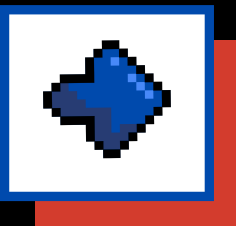
PARA ACESSAR O JOGO E OUTRAS OPÇÕES (CONFIGURAÇÕES, "GUARDA-ROUPA, ETC.), O JOGADOR TERÁ QUE OU UTILIZAR O MOUSE OU O PRÓPRIO TECLADO PARA TER ACESSO.

PARA LOCOMOÇÃO, SÓ SERÁ POSSÍVEL SE DIRECIONAR E INTERAGIR COM AS TECLAS, FICANDO DE LIVRE ESCOLHA A PERSONALIZAÇÃO, MAS TENDO COMO UM PADRÃO O W (CIMA), S (BAIXO), A (ESQUERDA) E D (DIREITA) E ESPAÇO PARA PULAR DIÁLOGOS E FAZER AS INTERAÇÕES.



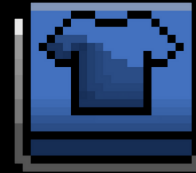


ELEMENTOS COMPLEMENTARES



- VESTUÁRIO: TROCA DE SKINS DO PERSONAGEM
- BARRA DE EMPATIA: APÓS COMPLETAR VÁRIAS ETAPAS E AJUDAR AQUELES QUE PRECISAM, A BARRA DE EMPATIA ENCHE, O QUE AJUDARIA A COMPLETAR E A ZERAR O GAME QUANDO ESTIVESSE NA ÚLTIMA FASE.
- SISTEMA DE MOEDAS: AO LONGO DAS FASES, HAVERÁ MOEDAS PARA O JOGADOR COLETAR, O QUE PODE AJUDAR ELE A LIBERAR NOVAS SKINS E ACESSÓRIOS.

ALTERNAR PERSONAGENS

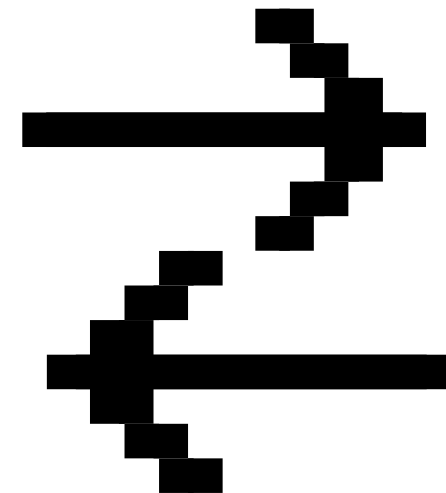


4%

LUIZINHO



A ESCOLHA DE PERSONAGENS OCORRE AO
INICIAR O GAME, MAS SERÁ POSSÍVEL A
TROCA DURANTE A JOGATINA

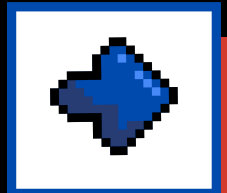


LUIZINHA





APG DE ESCOLHAS

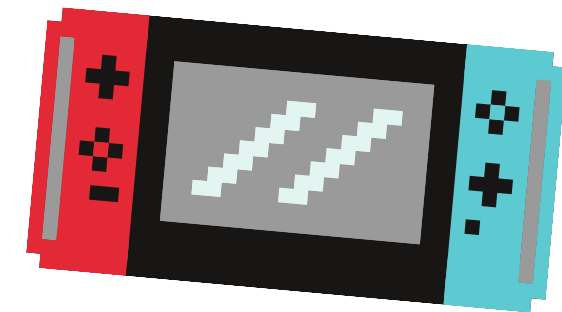


O JOGO SE COMPLETA E AVANÇA A CADA ESCOLHA QUE O JOGADOR FAZ –
IMPACTANDO NO ENREDO E NA BARRA DE EMPATIA. NO FINAL DE CADA ETAPA
HAVERÁ FRASES, IMPACTANTES OU NÃO, PARA REVISAR TAL AÇÃO DO JOGADOR.



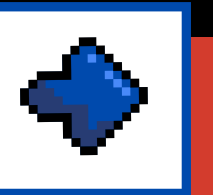
COMPATIBLE LOADS:

- DIGITAL - ONLINE



- SMARTPHONE, PC &
NOTEBOOK

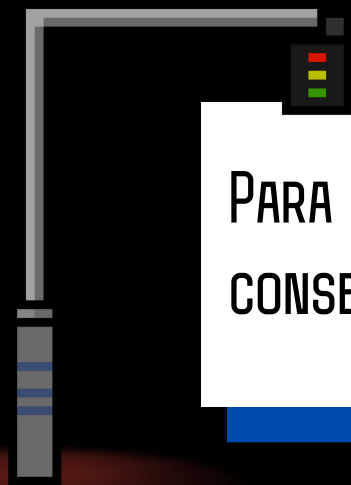
A IMPORTÂNCIA DO JOGO



A EMPATIA ESTIMULA A RECIPROCIDADE E A INTERCONECTIVIDADE, ALÉM DE MELHORAR NOSSA COMUNICAÇÃO PESSOAL E SOCIAL. UMA VEZ ENTENDIDA COMO FUNÇÃO DA INTELIGÊNCIA HUMANA, A EMPATIA DIZ RESPEITO, ANTES DE TUDO, AO GERENCIAMENTO DAS EMOÇÕES E PODE SER DESENVOLVIDA DESDE A INFÂNCIA.

O JOGO ENSINA DE FORMA INDIRETA A EMPATIA, TRABALHANDO-A NA PRÁTICA, FAZENDO COM QUE O USUÁRIO SE COLOQUE NO LUGAR DO OUTRO E VEJA A NECESSIDADE DE TER UM COMPORTAMENTO MAIS HUMANO, UMA VISÃO DIFERENTE SOBRE AS SITUAÇÕES COTIDIANAS, ENTENDENDO A NECESSIDADE DAS BOAS AÇÕES, E ENXERGANDO QUE TODA AÇÃO TEM UMA REAÇÃO

PARA OS PROFESSORES É UMA FORMA DE ENSINAR AOS ALUNOS E PARA OS ALUNOS É UMA FORMA DE ESTUDAR SEM FICAR ENTEDIADO E AINDA, SIM, CONSEGUIR SINTONIZAR O ACADÊMICO E A DIVERSÃO (LÚDICO).



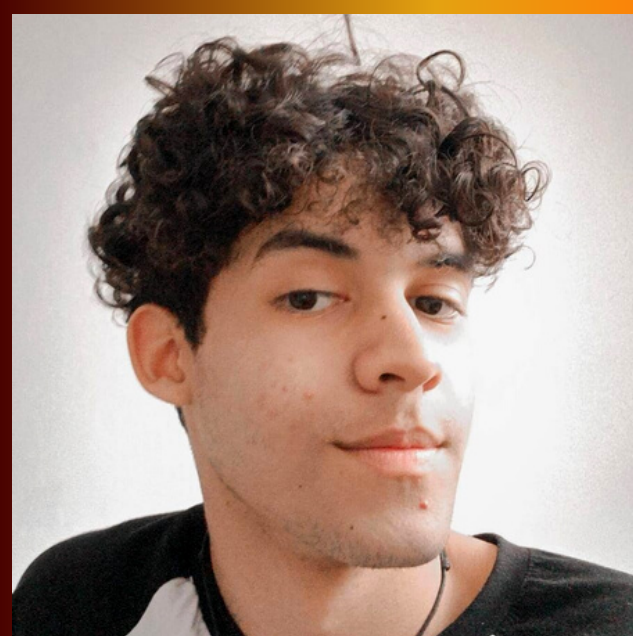
AEOSUNS

INTEGRANTES:

GILVAN NOBLAT
PROFESSOR ORIENTADOR



LYZANDRA DUARTE
ROTEIRISTA



WESLEY BRUNO
EDITOR



WILIANE FERREIRA
ROTEIRISTA



ALAN KAIO
DESIGNER GRÁFICO



MARIA BEATRIZ
DESIGNER

PROGRAMAS UTILIZADOS



MagicaVoxel – <https://ephtracy.github.io/>

Canva – https://www.canva.com/pt_br/

✦ EMPATHY'S

WAY ✦