

# Eu e os Outros

## 1. CONCEITO DE JOGO:

### a. O Problema:

Um jogo com a narrativa de trás para frente é capaz de conscientizar os funcionários da Celepar sobre a importância de exercitar a Inteligência Emocional.

### b. Como o jogo pretende resolver o problema?

Inserindo o jogador como telespectador da história de um empresário que não lida bem com suas emoções, tomando ações impulsivas, antipáticas e mal pensadas, as quais, por sua vez, criam uma série de situações indesejadas que arruinam seu dia.

### c. Como o jogo pretende surpreender os jogadores?

Com um storyline invertido, o jogo começa do final com um grande problema e o jogador deve retroceder no tempo para entender o que o ocasionou. Além disso, pretende-se surpreender por meio de um estilo artístico grosseiro e estilizado que remete a esboços em papel e cartoons 2D.

### d. Nossa missão:

Promover a conscientização a respeito da inteligência emocional nos funcionários da Celepar.

### g. High-Concept:

Simulador de caminhada side scroller, onde o jogador retrocede no tempo, ao longo do dia catastrófico de um empresário com dificuldades em administrar suas emoções. Enquanto faz isso, o jogador descobre e entende algumas das consequências da falta do uso da inteligência emocional.

### h. Sinopse da narrativa:

Um empresário atrasado e irritado, desconta seus problemas em todos que encontra pela rua e acaba sendo mais prejudicado por isso, chegando muito mais atrasado do que deveria em uma reunião de vendas importante para empresa em que trabalha.

i. Gêneros:

- Serious game.
- 2D Side Scrolling;
- Point and Click;

j. Plataforma e Hardware:

- Web Player;

k. Referências de jogos similares:

- One Chance (<https://www.youtube.com/watch?v=KNVM8F2EmWY>) ;
- Every Day the Same Dream  
(<https://www.youtube.com/watch?v=bZzXuWcxfTs>) ;

## 2. Design

a. Padrões de jogo:

- ❖ Objetos Destrutíveis;
- ❖ Estruturas de Narração;
- ❖ Storytelling;
- ❖ Estruturas Predeterminadas de histórias;
- ❖ Sentimentos;
- ❖ Consistência Temática;
- ❖ Transmissão Extra-jogo;
- ❖ Consequência Extra-jogo;
- ❖ Storytelling Ambiental;
- ❖ Entrenching Gameplay;
- ❖ Apego Emocional;
- ❖ Mudanças na Percepção de Fenômenos do Mundo Real;
- ❖ Escolhas de Personagem;
- ❖ Design de Jogabilidade Crítica;
- ❖ Sem Influência do Jogador;
- ❖ Limitações de Movimento;
- ❖ Atravessar;
- ❖ Replay;
- ❖ Jogadores Robóticos;
- ❖ Estruturas Melodramáticas;

b. Mecânicas:

- Movimentação: o avatar poderá ser movimentado em duas direções no espaço do jogo usando as setas direcionais do teclado. Essa movimentação influenciará diretamente a maneira como as coisas acontecem no jogo, voltando e avançando no tempo;
- Interação: terá apenas uma interação no jogo que será feita por meio de um botão do teclado ou clique do mouse;

c. Ambientação

Em 2019, em um dia nublado e chuvoso da movimentada cidade de Curitiba, um empresário classe média baixa precisa ir para o trabalho participar de uma reunião de negócios importante.

**3. Documentação Artística:**

a. Estilo Artístico:

- Colagem;
- Rascunhos;
- Papel Judiado;
- Contorno forte;
- Tim Burton;

### Alice Madness Returns



(<https://www.youtube.com/watch?v=RwyoaSA-0wg>)

Don't Starve



([https://www.youtube.com/watch?v=N0OhvmisGWU&list=PLjdGVerw0NP\\_QVKff10qkaxIj08USHlG5g&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=N0OhvmisGWU&list=PLjdGVerw0NP_QVKff10qkaxIj08USHlG5g&index=8))

Valiant Heart



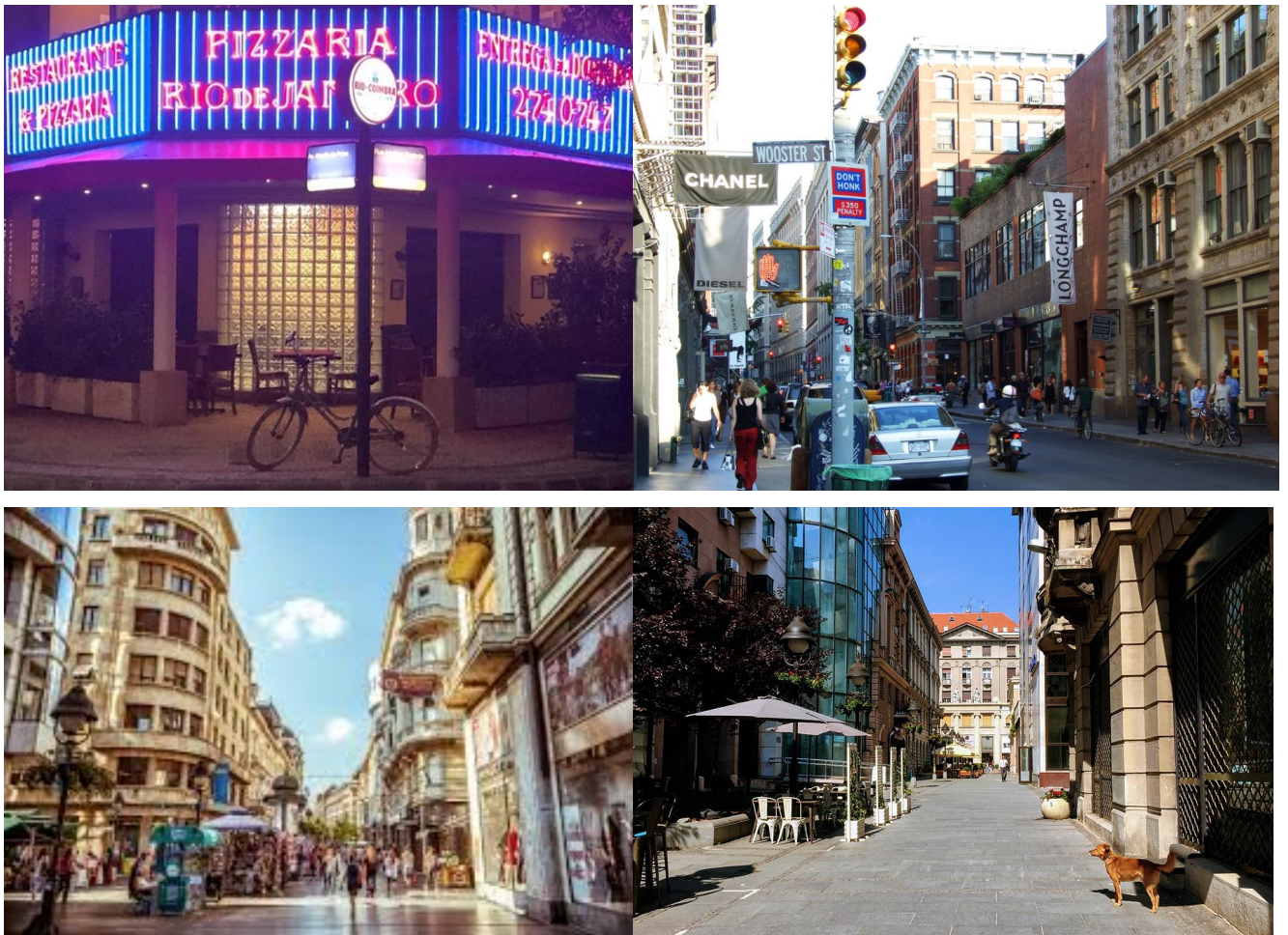


(<https://www.youtube.com/watch?v=Kh102WOSfXQ>)

b. Palheta de Cores:

- escala de cinza;
- Baixa saturação;

c. Referência de ambientação e localização:



- Cidade atual com edifícios históricos e modernos;
- Cenário curitibano com misturas de padrões em vestes e comportamentos;
- Fluxo de carros e pessoas contínuos que remete a cidade grande;
- Mistura de padrões de roupas e estilo;

d. Requisitos (assets):

- **Environment:**

Primeiro plano

- Edifícios:

- Prédio histórico português;
- Prédio moderno de vidro;
- Prédio moderno de material;
- Loja de conveniência;

- Props:

- Estação tubo;
- Container de lixo;
- Lixeira curitibana;
- Poste de luz;
- Bueiro;
- Sinaleiro;
- Taxi:
  - Normal;
  - Amassado;
- Carro protagonista:
  - Normal;
  - Amassado;
- Carro comum;

- Ambient:

- Grama;
- Árvore de cidade;
- Calçada curitibana;
- Ruas;
- Faixa de pedestres;
- Pinheiro Araucária;

Segundo plano:

- Edifícios:

- Museu Oscar Niemeyer (olho);
- Jardim Botânico;
- Cidade parallax;



- Ambient:
  - Nuvens;
  - Pinheiro Araucária;
  - Cidade parallax;

- **Interiores:**

Casa do protagonista:

- Quarto:
- Cozinha:
- Entrada:

Empresa;

- Sala de reuniões:
- Salão:
- Entrada:

- **Characters**

- Pessoas:
  - Protagonista;
  - Chefe do protagonista;
  - Esposa do protagonista;
  - Homens de preto (compradores);
  - Velhinha;
  - Pessoas diversas;
  - Cachorro;