

Eu e os Outros

1. CONCEITO DE JOGO:

a. O Problema:

Um jogo para 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 animações cartoonescas e engraçadas e com a mecânica de prosseguir e retroceder no tempo sempre que desejar. 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 pode retroceder 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;
- Game Movie;

j. Plataforma e Hardware:

- Web Player;
- Pc;

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=bZzXuWcxTs>);

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 (esquerda, direita). Essa movimentação influenciará diretamente a maneira como as coisas acontecem no jogo, voltando e avançando no tempo;
- Controle de velocidade no tempo: o jogador pode acelerar a velocidade do jogo usando as setas direcionais do teclado (cima, baixo).

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;
- Cartoon;
- Contorno forte;
- Tim Burton;

Alice Madness Returns

(<https://www.youtube.com/watch?v=RwyoaS-A-0w>)



Don't Starve

(https://www.youtube.com/watch?v=N0QhvmisGWU&list=PLjdGVe-w0NP_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;
- Cachorro;