

None in Three Brasil é  
uma parceria entre:

*University of*  
**HUDDERSFIELD**  
Inspiring global professionals



UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE LONDRINA



**PROMUNDO**



Teesside  
University



Nottingham Trent  
University

# Demonstração do Jogo

None in Three reconhece com gratidão o apoio  
financeiro fornecido para este projeto por:



**End Violence  
Against Children**

# Time de designers



**Craig Gibbs**  
*Produtor*



**Ioana Oprisan**  
*Unity Generalista*



**Jack Coleman**  
*Programador de Jogabilidade*



**Alexis Sarmiento**  
*Animador/manipulador*

# Visão geral



- Emilio (título de trabalho) é um jogo narrativo de 3ª pessoa 'ponto e clique'
- A história é contada na perspectiva de Lucas, um garoto de 15 anos no Brasil
- A amiga de Lucas, Ana, experimenta a abuso e exploração sexual infantil (CSEA) online e um relacionamento coercivo/abusivo
- O jogador é ensinado sobre os efeitos do CSEA online (e offline) através das experiências de Lucas em tentar ajudar seu amigo, identificando relações coercitivas, o papel da tecnologia e muito mais.
- O jogo está atualmente desenvolvido para uso em tablet Android com potencial para portar para WebGL e mobile.

# Personagens principais



- O personagem principal é Lucas, o melhor amigo da vítima, de 15 anos, que é uma pessoa predominantemente boa
  - Lucas é o único jogador-personagem do jogo, e é apoiador e motivado a ajudar os outros. O jogador 'assume o papel de Lucas' para procurar seu melhor amigo desaparecido.
- Ana, a melhor amiga de Lucas, de 14 anos, está namorando um jovem de 18 anos (Rafael) há um ano
  - Ela terminou recentemente com ele, mas ainda está sendo bombardeada com mensagens dele, tentando convencê-la a voltar para ele. Isso é visível para o jogador através de chamadas telefônicas/outras tentativas de contato sendo continuamente recebidas por Anna.
  - Ela começou recentemente outro relacionamento, enfurecendo Rafael, o que desencadeia os acontecimentos dos capítulos posteriores. Ela logo desaparece, tendo contado a amigos histórias conflitantes de onde ela está.

# Inspiração para o personagem

Brazil  
**NONE**  
in three



- Imagens de referência sobre vestuário e estilos de cabelo foram fornecidas por parceiros no Brasil
- O feedback de nossos colegas no Brasil em torno da demografia social fez com que criássemos uma ampla gama de personagens
- O feedback dos grupos de referência de usuários também ajudou no desenvolvimento do personagem para garantir que os personagens falassem e agissem de forma autêntica
- Este foi um processo iterativo com reuniões regulares e revisões



Figure: Ethnic-racial profiles. Source: Favero et. al., 2017, Modified.

RAÇA/ETNIA	COR	CABELLO	OLHOS	BOCA	NARIZ
BRANCA					
NEGRA					
AMARELA					
PARDA					
INDIGENA					

General table of phenotypic characteristics and color palettes



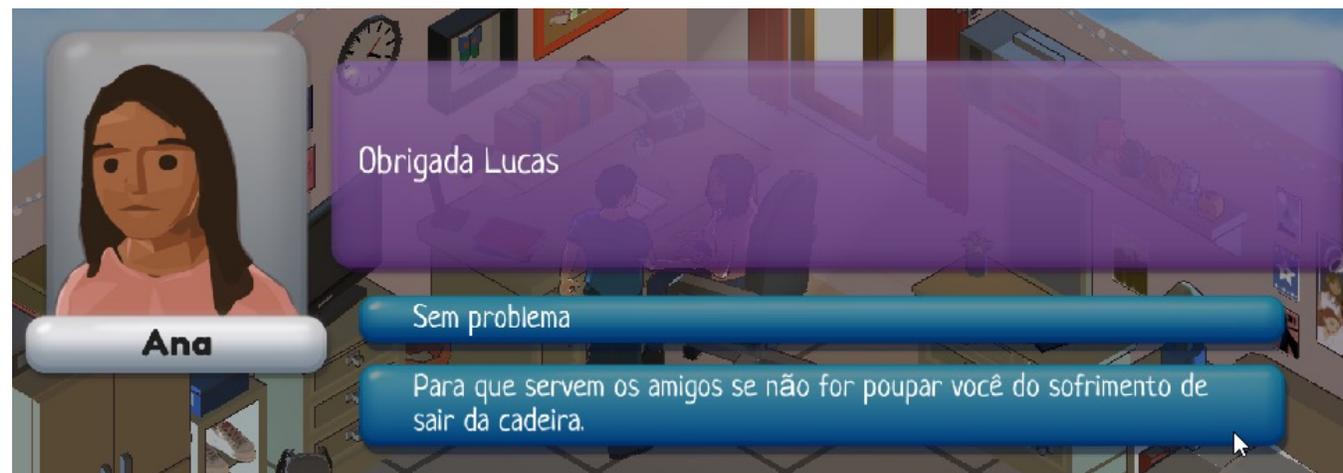
# Ambiente

- Utilizamos fotografias de referência e quadros de humor fornecidos por colegas no Brasil
- Tivemos feedback de nossos colegas no Brasil e avaliações regulares para garantir que os ambientes do jogo fossem autênticos
- Tivemos feedback de grupos de referência de usuários com foco na autenticidade do jogo



# Escolhas de conversação

- Durante todo o jogo, Lucas (controlado pelo jogador) é convidado a tomar decisões em conversas com Ana, seus amigos e outros personagens no jogo
- Isso coloca o jogador na posição de Lucas e pede que eles respondam com o que eles acham que é a melhor opção
- Escolhas diferentes provocam respostas diferentes de outros personagens do jogo





Devolver o telefone da Ana

Bata na porta

# Objetivos

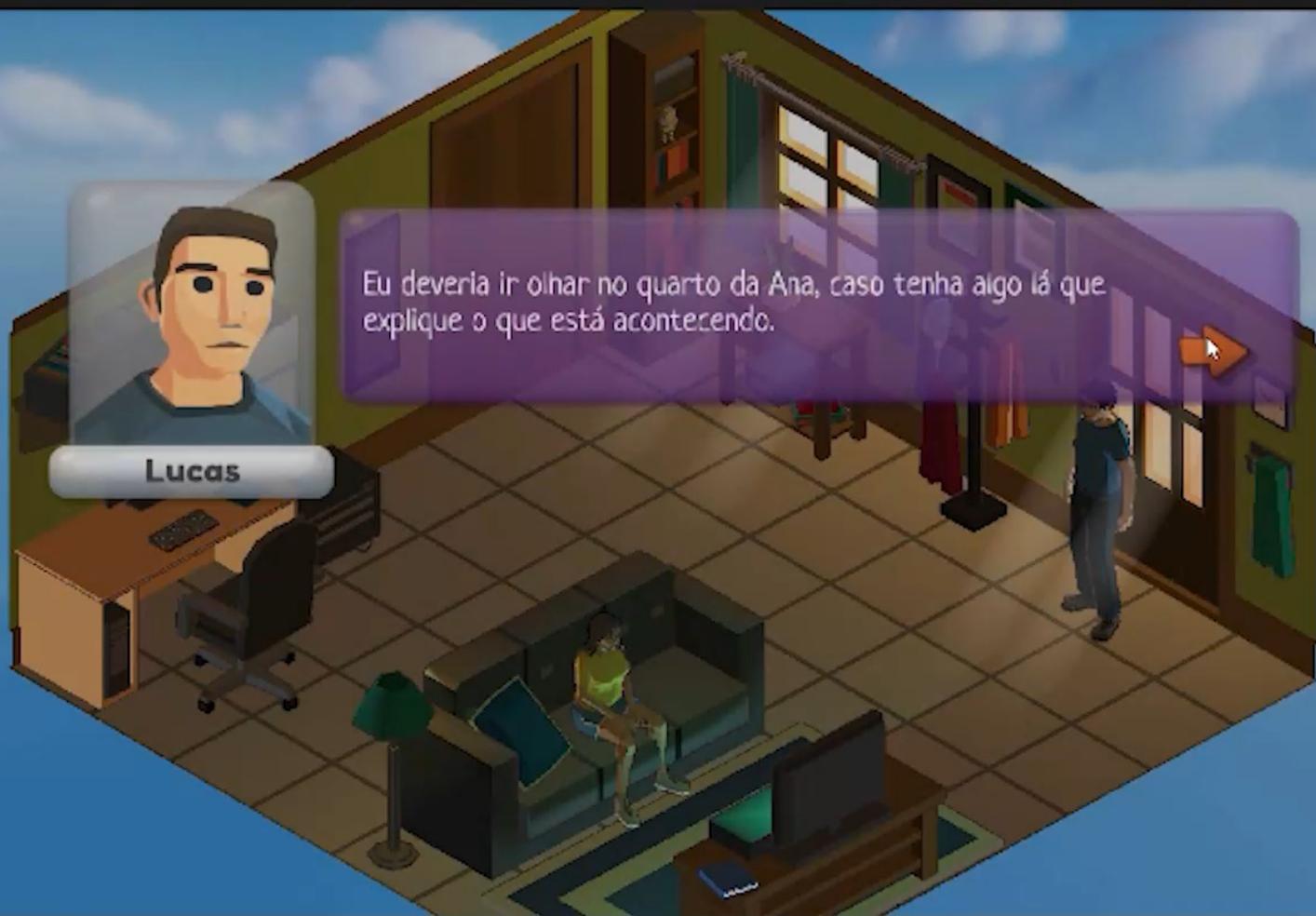
- Durante todo o jogo, o jogador deve completar seu 'objetivo' atual, exibido no canto superior direito da tela
- Isso guia o jogador através do jogo





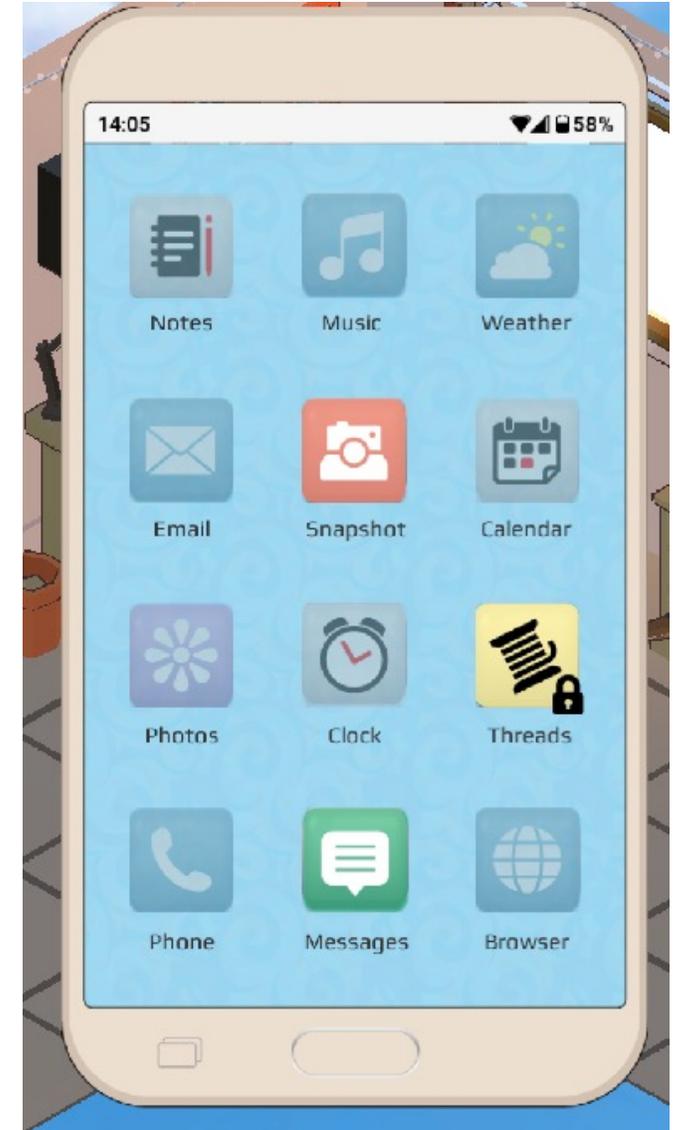
Lucas

Eu deveria ir olhar no quarto da Ana, caso tenha algo lá que explique o que está acontecendo.



# Telefone celular

- Como parte do jogo criamos um celular emulado, que o jogador usa para enviar/receber mensagens SMS da Ana
- Isso nos permite mostrar mensagens históricas para Ana de seu ex-parceiro coercivo/abusivo, Rafael
- Isto nos permite lidar com questões como privacidade de dados e a importância de garantir que dados pessoais sejam sempre removidos de um dispositivo a que outros possam ter acesso



# Jogando: Capítulo 1



- O vídeo a seguir é do capítulo 1 do jogo
- Por favor, note que pode haver alguns pequenos problemas devido ao jogo ainda estar em desenvolvimento
- Dublagem está sendo implementada no jogo e estará presente nas versões de teste & lançamento





Lucas

Vamos Ana, quanto tempo você vai ficar respondendo essa pergunta?



# Perguntas



# Obrigado



None in Three Brasil é  
uma parceria entre:



UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE LONDRINA



PROMUNDO



Teesside  
University



Nottingham Trent  
University



[noneinthree@hud.ac.uk](mailto:noneinthree@hud.ac.uk)



[facebook.com/noneinthree](https://www.facebook.com/noneinthree)



[twitter.com/noneinthree](https://twitter.com/noneinthree)



[https://www.linkedin.com/showcase/  
none-in-three](https://www.linkedin.com/showcase/none-in-three)



[www.noneinthree.org](http://www.noneinthree.org)

None in Three reconhece com gratidão o apoio  
financeiro fornecido para este projeto por:



End Violence  
Against Children