

Índice

GLOSSÁRIO	6
1 EQUIPE.....	9
1.1 COORDENADOR DO PROJETO.....	11
2 IDÉIA ORIGINAL.....	12
2.1 TEXTO NA ÍNTEGRA.....	12
2.2 JUSTIFICATIVA.....	13
2.2.1 <i>Releitura</i>	14
2.3 ALTERAÇÕES NA IDÉIA ORIGINAL.....	14
2.4 VANTAGENS COMERCIAIS.....	14
3 DESCRIÇÃO DO JOGO.....	17
3.1 CONCEITO.....	17
3.2 SUMÁRIO.....	17
3.3 VISÃO GERAL.....	17
3.4 PERSONAGENS E EVOLUÇÃO.....	19
3.5 TRABALHOS.....	20
3.5.1 <i>Estrutura dos Trabalhos</i>	22
3.5.2 <i>Execução dos Trabalhos</i>	24
3.6 NPCs E RELACIONAMENTOS.....	25
3.6.1 <i>NPCs</i>	25
3.6.2 <i>Relacionamentos</i>	25
3.7 SITUAÇÕES CÔMICAS E NPCs ÚNICOS.....	26
3.8 CENÁRIOS E AMBIENTES.....	26
4 ELEMENTOS DE CONCEPÇÃO.....	27
4.1 PCs.....	27
4.2 SITUAÇÕES CÔMICAS.....	27
4.3 NPCs ÚNICOS.....	28
5 JOGABILIDADE.....	29
5.1 GRÁFICOS.....	29
5.1.1 <i>Mapa</i>	29
5.1.2 <i>Espaços: privativos (workplaces) e comuns (commonplaces)</i>	30
5.1.3 <i>Palm e Interface Palm</i>	32
5.2 OBJETIVOS.....	34
5.2.1 <i>Promoções</i>	34
5.2.2 <i>Pontos</i>	35
5.2.3 <i>Estratégias</i>	35
5.3 COMANDOS.....	36
5.3.1 <i>Menus contextuais</i>	36
5.3.2 <i>Movimentação</i>	41
5.3.3 <i>Objetos</i>	41
5.3.4 <i>Dados dos NPCs</i>	43
5.3.5 <i>Diálogos</i>	43
5.4 FLUXO DO JOGO.....	45
5.4.1 <i>Carreiras</i>	45
5.4.2 <i>Expediente</i>	45
5.4.3 <i>Dias e Datas</i>	46
5.4.4 <i>Ações dos personagens</i>	46
5.4.5 <i>Competições / Promoções</i>	46
5.4.6 <i>Repetição de Trabalhos</i>	46
5.4.7 <i>Objetos Móveis</i>	47
5.4.8 <i>Interface</i>	47
5.5 PERSONAGENS E PCs.....	48
5.5.1 <i>Aparência</i>	48
5.5.2 <i>Atributos</i>	48

	4
5.5.3 /	<i>Evolução dos Atributos</i> 55
5.5.4 /	<i>Status</i> 56
5.6	NPCs 60
5.6.1 /	<i>Movimentação e Ação</i> 60
5.6.2 /	<i>Personalidade</i> 60
5.6.3 /	<i>Interação</i> 60
5.6.4 /	<i>Relacionamentos</i> 60
5.6.5 /	<i>Trabalhos</i> 60
5.6.6 /	<i>Competição por Promoções</i> 61
5.7	RELACIONAMENTOS 62
5.7.1 /	<i>Índice</i> 62
5.7.2 /	<i>Diálogos</i> 62
5.7.3 /	<i>Dinamicidade e Degradação</i> 65
5.7.4 /	<i>Reputação</i> 66
5.7.5 /	<i>Afinidade</i> 66
5.8	TRABALHOS 68
5.8.1 /	<i>Estrutura Geral</i> 68
5.8.2 /	<i>Disponibilidade</i> 69
5.8.3 /	<i>Exclusividade</i> 70
5.8.4 /	<i>Não-assunção</i> 70
5.8.5 /	<i>Desorganização</i> 70
5.8.6 /	<i>Tarefas</i> 70
5.8.7 /	<i>Menus Contextuais</i> 73
5.8.8 /	<i>Repasse de Trabalhos</i> 73
5.9	CARGOS 74
5.9.1 /	<i>Determinismo</i> 74
5.9.2 /	<i>Estrutura Geral</i> 74
5.9.3 /	<i>Trabalhos</i> 75
5.9.4 /	<i>Exemplo de Cargo</i> 75
5.10	SETORES 76
5.10.1 /	<i>Determinismo</i> 76
5.10.2 /	<i>Relacionamentos e Repasses</i> 76
5.10.3 /	<i>Rendimento do Setor</i> 76
5.11	OBJETOS 77
5.11.1 /	<i>Objetos Fixos e Móveis</i> 77
5.11.2 /	<i>Objetos Repositórios</i> 77
5.11.3 /	<i>Menus contextuais</i> 77
5.11.4 /	<i>Objetos ativos e inativos</i> 79
5.11.5 /	<i>NPCs</i> 79
6 	DEMO JOGÁVEL 80
6.1	PERSONAGENS 80
6.2	MAPA 80
6.3	PRIMEIRA FASE: ESTÁGIO EM INFORMÁTICA 82
6.3.1 /	<i>Dados do Cargo</i> 82
6.3.2 /	<i>Trabalhos</i> 82
6.4	SEGUNDA FASE: TRAINEE NO SUPORTE TÉCNICO 83
6.4.1 /	<i>Dados do Cargo</i> 83
6.4.2 /	<i>Trabalhos</i> 83
6.5	SEGUNDA FASE: TRAINEE NA INFRA-ESTRUTURA 84
6.5.1 /	<i>Dados do Cargo</i> 84
6.5.2 /	<i>Trabalhos</i> 84
7 	AMBIENTE DE DESENVOLVIMENTO 86
7.1	PLATAFORMA 86
7.2	FERRAMENTAS 86
7.2.1 /	<i>Ambiente de Desenvolvimento</i> 86
7.2.2 /	<i>Gráficos</i> 86
7.2.3 /	<i>Áudio</i> 86
8 	ORÇAMENTO 87
9 	CRONOGRAMA 89

	5
9.1 CONCEPÇÃO (1 MÊS).....	89
9.1.1 <i>Concepção I – Início do Projeto</i>	89
9.2 ELABORAÇÃO (3 MESES).....	90
9.2.1 <i>Elaboração I – Integração Game Engine jME</i>	90
9.2.2 <i>Elaboração II – Game Engine – Personagens e Cenário</i>	90
9.2.3 <i>Elaboração III – Sistema de Regras</i>	90
9.3 CONSTRUÇÃO (3 MESES).....	91
9.3.1 <i>Construção I – Inteligência Artificial</i>	91
9.3.2 <i>Construção II – Modelos 3D / IGU</i>	91
9.3.3 <i>Construção III – Fases do Demo</i>	91
9.4 TRANSIÇÃO (1 MÊS).....	92
9.4.1 <i>Construção III – Fases do Demo</i>	92
10 CONSIDERAÇÕES FINAIS	94
10.1 SIMILARIDADES.....	94
10.2 MUDANÇAS NA IDÉIA ORIGINAL	94
ANEXO A TRABALHOS	95
A.1 CARGO: ESTAGIÁRIO EM INFORMÁTICA.....	96
A.2 CARGO: TRAINEE NO SETOR DE SUPORTE TÉCNICO.....	104
A.3 CARGO: TRAINEE NO SETOR DE INFRA-ESTRUTURA.....	112

Glossário

Advertência: punição pelo atraso de um Trabalho ou pelo baixo Rendimento do Setor. Com três Advertências, o personagem é demitido e o jogo acaba.

Aposentadoria: término do jogo após 300 dias de trabalho.

Cargo: lugar que o personagem ocupa na empresa.

Carreira: um jogo, uma partida do jogo, a trajetória de um PC.

Commomplace: Espaço de trabalho compartilhado, disponível a qualquer personagem.

Competição: quando três personagens competem por uma Promoção no intervalo de dois Expedientes.

Espaços: espaços são elementos fixos no cenário, não-manipuláveis, mas usados em algumas Tarefas.

Expediente: um dia de trabalho. Normalmente vai das 08:00 às 18:00, mas os personagens podem decidir por fazer horas extras.

IA: Inteligência Artificial.

Interface Palm: uma versão reduzida dos controles disponíveis no Palm, organizada na interface com o usuário.

Maleta: onde o PC pode levar alguns Objetos essenciais.

NPC: personagem controlado pelo computador

Objetos: tudo no cenário que for manipulável e/ou usável em Trabalhos. Podem ou não ser armazenados na Maleta.

Palm: interface onde o jogador acompanha todas as informações referentes ao seu PC.

PC: personagem do jogador.

Personagens: tanto PCs quanto NPCs

Promoção: quando um personagem ascende de um Cargo a outro de maior Hierarquia. As Promoções são antevistas pelas Competições.

Relacionamento: um índice que mede o humor do Relacionamento entre dois personagens.

Rendimento de um Setor: valor entre 0 e 100, atribuído semanalmente pela Diretoria, aos Setores da empresas. Setores ineficientes são demitidos por inteiro. Setores exemplares têm todos os seus integrantes promovidos.

Repasses: quando um personagem transfere a execução de um Trabalho para outro. O personagem que efetuou o Repasse continua como responsável pelo Trabalho, para efeitos de estouro de prazo ou Reputação.

Trabalhos: ação principal dos personagens, subdividido em Tarefas.

Tarefas: deveres dentro de um Trabalho, que precisam ser cumpridas em uma ordem específica. Algumas Tarefas são opcionais, e podem ser cumpridas a qualquer tempo enquanto o Trabalho não for terminado.

Workplace: Espaço de trabalho privativo de um personagem.

Alguns termos do glossário e usados nesse documento aparecem ao jogador com terminologias diferentes, mais intuitivas. Por exemplo, para os jogadores “Personagem” é o seu PC, e “Funcionários” são os NPCs do jogo. “*Workplaces*” e “*commonplaces*” são termos que não aparecem, pois fazem sentido apenas nesse documento.

I. Apresentação

3 | Descrição do Jogo

3.1 | Conceito

Um jogo onde você vive as tensões e desafios de uma grande empresa. Um jogo que oferece diversas possibilidades para alcançar uma carreira profissional de sucesso. Um jogo onde, além disso, você ainda testemunha as situações mais hilariantes dos escritórios modernos. Esse é “Emprego Maluco”.

Você começa como um estagiário de uma grande corporação e gradualmente atinge cargos mais elevados e de maior responsabilidade, usando de competência, carisma e senso de oportunidade. Você vai vivenciar o dia-a-dia empresarial e competir com outros profissionais pelas promoções. E também vai conhecer figuras da mitologia empresarial, como preguiçosos viciados em café, secretárias neuróticas, “puxadores de tapete” e puxa-sacos especialistas. Se for realmente bom, pode chegar à Presidência!

3.2 | Sumário

“Emprego Maluco” é um simulador empresarial onde o jogador cria um personagem que começa como estagiário numa grande empresa. O personagem do jogador progride em sua carreira de acordo com seu desempenho profissional – medido pelos relacionamentos com os colegas e pelo rápido cumprimento dos trabalhos. Vive desde momentos de pressão a situações cômicas do dia-a-dia empresarial. O objetivo é se aposentar na Presidência da empresa.

Bons relacionamentos melhoram sua reputação no escritório e ajuda na competição pelas promoções. Já os trabalhos são de vários tipos, e variam conforme o setor da empresa onde o personagem trabalha. Elas são realizadas em maior ou menor tempo de acordo com os atributos dos personagens. Na Informática, por exemplo, os trabalhos de manutenção de computadores são realizados rapidamente por personagens com alto atributo Técnica.

3.3 | Visão Geral

Começando: O jogador cria e controla um personagem (o “PC”) que inicia a *Carreira* como estagiário de uma grande empresa, progredindo para cargos mais elevados conforme seu desempenho profissional. O jogador escolhe a aparência (cabelos, roupas, etc) e distribui pontos entre seis *Atributos* – Técnica, Criatividade, Organização, Liderança, Carisma e Lábia.

Os afazeres: Os *Trabalhos* vão de afazeres genéricos, como ajudar datilografar um documento, a trabalhos importantíssimos, como colocar um servidor no ar. Os *Trabalhos* sempre são acompanhados de um valor em pontos e de um grau de prioridade. Os *Trabalhos Comuns* não têm prazo. Os *Trabalhos Importantes* tem um prazo em dias, e os *Emergenciais* tem um prazo em horas. Quanto mais rápido forem realizados e quanto mais *Trabalhos* forem realizados, mais pontos o personagem acumula. Se estourar o prazo de um *Trabalho*, o personagem recebe uma Advertência.

O personagem deve tentar realizar os Trabalhos passados o mais breve possível. Deixar para depois ou para outro dia poderá render menos pontos, e postergar Trabalhos com prazo poderá render Advertências.

Elementos: os Trabalhos podem demandar *Objetos*, *Espaços* ou outros personagens controlados pelo computador (os “NPCs”) para serem realizadas. Uma instalação de um antivírus, por exemplo, demandaria um CD com programas de manutenção. A requisição de um formulário de *upgrade* demanda diálogo com um NPC do setor de Compras. O jogador dispõe da Maleta para levar Objetos, caso precise atender chamados em Setores distantes.

Dividindo afazeres: Um personagem pode tentar *Repassar* Trabalhos para outros. Personagens com quem tenha bons *Relacionamentos* aceitarão Repasses mais facilmente. Os pontos pela conclusão são divididos entre ambos. O jogador conta com um Palm virtual para gerenciar seus Trabalhos.

Competição: Com regularidade, surgem oportunidades de Cargos mais altos (as *Promoções*), com um prazo de alguns dias para a escolha do contratado. O jogador pode candidatar seu personagem e *competir* com outros. É Promovido aquele que, ao final do prazo, tiver melhores média entre os pontos acumulados na Carreira toda, os pontos conquistados durante a competição, e a Reputação.

Os Relacionamentos com os demais personagens são um elemento importante na competição pelas Promoções. O jogador pode usar a influência do PC para Repassar mais Trabalhos e acumular pontos extras, enquanto usa sua Lábria para prejudicar concorrentes, fofocando e falando mal para diminuir sua influência e seus Repasses.

A empresa: Os cenários e ambientes da empresa são compostos por diversos *Departamentos*, como o Marketing, o Suporte, o Desenvolvimento, a Secretaria, o Estoque, os Recursos Humanos e outros. Os empregados de um Departamento são divididos em *Setores* – equipes compostas de 5 a 10 Cargos diferentes.

Setores: Há um medidor de *Rendimento* de cada Setor, medido por duas avaliações semanais. Caso o Setor do jogador reprove, todos os funcionários recebem uma advertência. Caso aprovado quatro (4) vezes seguidas, os personagens integrantes são *Promovidos*. O jogador pode gerenciar os NPCs e atuar de forma decisiva para um bom Rendimento do Setor.

Demissão: Caso o jogador receba três advertências seguidas, seja por baixo rendimento do Setor ou por não-cumprimento de prazos, ele é demitido e o jogo acaba.

Fluxo: O jogo é dividido por fases e por dias de trabalho (*Expedientes*). A fase termina quando o PC do jogador é Promovido. Na nova fase (em seu novo cargo), o volume de Trabalhos aumenta, e os prazos ficam mais curtos. O jogador pode ou não estender um Expediente com horas extras, se precisar terminar algo com urgência.

Diálogos: Os diálogos entre os personagens são iconizados, ou seja, não há diálogo real. Figuras em balões de diálogo e movimentos do corpo expressam o assunto e tom da conversa.

Situações únicas: Os NPCs também maximizam a comédia no jogo. Diversas situações engraçadas ou absurdas ocorrem no ambiente de trabalho, como a secretária que armazenava todos os seus arquivos na pasta “Lixeira”.

Palm: O jogador conta com amplos controles sobre os acontecimentos do jogo e os objetivos do personagem através de seu Palm virtual.

3.4 | Personagens e Evolução

As habilidades de um personagem são determinadas por seus seis atributos: Técnica, Criatividade, Organização, Liderança, Carisma e Lábria. A evolução dos atributos decorre da conclusão de Trabalhos e de meios particulares a cada um.

Técnica: é a capacidade de operar e reparar softwares e equipamentos. A Técnica é o atributo principal dos especialistas em informática, engenheiros e mecânicos. Com um alto valor, o personagem pode administrar redes de computadores, evitar hackers no sistema, operar grandes tornos mecânicos ou projetar prédios e pontes. Mesmo um valor baixo em Técnica ajuda o personagem a operar com presteza computadores, aparelhos de fax ou máquinas de xerox. O atributo aumenta com pesquisas nas horas vagas (usando livros ou Internet).

Criatividade: reflete a criatividade e a propensão a trabalhos artísticos. Criatividade é o principal atributo de gerentes de marketing, publicitários, designer de produtos e analistas. Com um alto nível, o personagem pode gerenciar projetos de reestruturação interna, criar grandes campanhas de divulgação, projetar produtos revolucionários, fazer maquetes ou destacar-se como “o cara das idéias”. Um valor baixo em Criatividade ainda ajuda o personagem a fazer apresentações interessantes para seus documentos, quando os Trabalhos exigirem uma exposição. O atributo aumenta com atividades criativas regulares.

Organização: quando um personagem realiza um Trabalho, ele automaticamente utiliza materiais das mesas, gavetas e armários, além dos objetos guardados na maleta. O ambiente de trabalho vai ficando desorganizado, e aumenta o tempo necessário para o próximo Trabalho. Em algum momento, o jogador precisa perder tempo organizando o ambiente. Com um atributo Organização alto, a bagunça produzida por um Trabalho diminui consideravelmente, e logo o tempo perdido com a organização do ambiente diminui. O atributo aumenta com diálogos sobre trabalho e com a organização periódica dos ambientes de trabalho.

Liderança: a outra estratégia para avançar profissionalmente, além da competição direta pelas Promoções, é a conquista consecutiva de quatro avaliações positivas de Rendimento do Setor. Para tanto, o jogador precisa usar sua Liderança para gerenciar, supervisionar a produtividade dos colegas e estimulá-los ao trabalho. Esse atributo aumenta com diálogos sobre produtividade e com acréscimos no Rendimento do Setor.

Carisma: esse atributo reflete o quanto a personalidade do personagem influencia os demais personagens. Quanto maior o Carisma, mais fortes serão seus relacionamentos na empresa e mais Trabalhos o personagem conseguirá repassar para outros. O atributo aumenta com diálogos sobre trivialidades e com a ajuda voluntária a colegas atolados de Trabalhos.

Lábria: alguns executivos sobem na vida usando seus "cotovelos". Lábria é o atributo próprio para a estratégia de ganhar Promoções a todo custo. Com uma Lábria alta, o personagem consegue convencer outros funcionários que determinado colega não é, de alguma forma, merecedor de crédito, dificultando o repasse de Trabalhos. O atributo aumenta com diálogos sobre outros personagens.

Evolução por Trabalhos

Os personagens também ganham pontos de atributos ao terminar os Trabalhos. Quantos pontos de atributo se ganha e em quais atributos depende de cada Trabalho, e varia de 1 (um) a 6 (seis) pontos extras.

Evolução por Promoções

Ao serem Promovidos, os personagens ganham 5 pontos de atributo que podem ser distribuídos livremente.

Status

Os personagens têm também os seguintes *status*:

Reputação: esse *status* é tanto uma forma de controlar o uso de atributos pelos jogadores, quanto um indicador de versatilidade do personagem. Se o personagem estiver utilizando demais um único atributo, sua reputação diminui. A ideia é que um personagem totalmente baseado em Carisma, por exemplo, com o passar do tempo fique conhecido como um “enrolão”. O uso de diversos atributos aumenta a Reputação – o personagem passa a ser visto como versátil. Outros fatores também podem reduzir esse *status*, como passar dois dias sem concluir nenhum Trabalho.

Energia: esse *status* reflete o cansaço do personagem. A execução de Trabalhos e horas extras após o término do Expediente requer um gasto em Energia. O personagem vai ficando sonolento quanto menor for a Energia, e o tempo necessário para executar um Trabalho aumenta. Certas ações, como parar para um café ou entrar na Hora de Almoço, recuperam Energia. O jogador precisa elaborar uma estratégia de uso da Energia do personagem. Pode, por exemplo, poupá-la para executar horas extras e finalizar um Trabalho essencial para a conquista de uma Promoção.

Hierarquia: esse *status* é ligado ao cargo do personagem, e influencia diretamente nos prazos dos Trabalhos assumidos e nas chances de Repasses.

Rendimento do Setor: esse *status* não é propriamente do personagem, e sim do Setor onde trabalha. Todos os personagens de um Setor têm o mesmo valor de Rendimento. Duas avaliações semanais desse rendimento determinam o valor do *status*. Caso apresente valor acima de 60 por quatro avaliações consecutivas, o personagem é Promovido.

Advertências: quantas advertências o personagem tem acumuladas. Caso chegue a 3, o personagem é demitido.

3.5 | Trabalhos

A execução de Trabalhos é a principal ação dos personagens. São realizados pelo jogador utilizando Espaços do cenário (computadores, mesas de desenho), Objetos (ferramentas para o conserto de peças, data-shows para apresentações) e NPCs (requisição de um documento, Repasse de Trabalhos).



Exemplo de um menu contextual

3.5.1 | Estrutura dos Trabalhos

A estrutura do Trabalho é composta pelos seguintes itens:

Descrição geral: do que se trata o Trabalho e sua importância para a empresa. O nosso exemplo será "Pesquisar melhores preços de Ciclotrons com fornecedores para uma grande compra de 300 unidades, necessárias para a instalação de uma nova central de testes". Esse é um panorama, ao jogador, no objetivo final e da razão para o esforço.

Atributos: o valor sugerido de atributos para que o PC possa efetuá-la. Se o PC tiver atributos abaixo desses valores, ele ainda pode executar o Trabalho, porém sendo penalizado no tempo necessário. No exemplo, temos:

1. **Técnica:** 36;
2. **Criatividade:** 0;
3. **Organização:** 42;
4. **Liderança:** 0;
5. **Carisma:** 0;
6. **Lábia:** 34.

Tarefas (checklists): os Trabalhos são divididos em Tarefas, que vão sendo marcadas em um "checklist" no Palm do PC à medida que vão sendo cumpridas. As Tarefas são divididas em obrigatórias e opcionais.

As Tarefas obrigatórias precisam ser cumpridas na ordem especificada. As opcionais podem ou não depender de uma Tarefa obrigatória para estarem disponíveis, e rendem pontos extras ao final do Trabalho. Ambas demandam o uso de Espaços e/ou Objetos. O Trabalho do exemplo acima demanda as seguintes Tarefas e os meios de cumpri-las:

Obrigatórias (em ordem):

- 1º. Agendamento de sala de reunião para apresentação das propostas – telefone.
- 2º. Agendamento da reunião com os fornecedores – telefone ou e-mail.
- 3º. Reunião de apresentação das propostas – Data Show.

Opcionais:

- Negociação com fornecedores – e-mail ou telefone.
 - Disponível a qualquer tempo.
- Pesquisa de preços – Internet ou tabelas impressas.
 - Disponível somente antes do Agendamento da reunião com os fornecedores.
- Pesquisa de fornecedores alternativos – Internet ou listas telefônicas.
 - Disponível somente antes do Agendamento da reunião com os fornecedores.
- Impressão da ata da reunião – impressora.
 - Disponível somente após o Agendamento da reunião com os fornecedores.

Espaços da empresa que terão de ser usados:

- Mesas comuns;
- Sala de apresentação (para a exposição das propostas).

Objetos do cenário que serão usados no cumprimento das Tarefas:

- Telefone celular;
- Telefone comum;
- Computador;
- Listas telefônicas;
- Impressora;
- Data Show.

Tempo: quanto tempo o PC irá demorar nas Tarefas obrigatórias daquele Trabalho. No exemplo, 2 horas.

Prazo: em quanto tempo o Trabalho deve ser entregue. No exemplo, o prazo é de 3 dias. O prazo começa a contar do momento que o Trabalho é disponibilizado, e *não* do momento que um personagem o assume.

Valor em pontos: o quanto o Trabalho renderá ao concluinte se finalizado no prazo. No exemplo, 700 pontos se realizado em até três (3) dias após o início. Caso o PC termine antes, receberá um bônus em pontos. Caso estoure o prazo, receberá cada vez menos conforme o tempo passa. Tarefas opcionais rendem bônus de 100 pontos.

Valor em atributos: todo Trabalho também aumenta alguns pontos em atributos determinados. No nosso exemplo, o personagem que o cumprir ganha +1 em Lábria e +2 em Organização.

Demanda de Energia: todo Trabalho irá consumir alguma Energia do PC. A quantidade requerida depende de cada Tarefa. O indicador nos detalhes do Trabalho aponta a Energia requerida pelas Tarefas obrigatórias. No exemplo acima, o valor é de 80. Em uma tela auxiliar, a demanda é detalhada da seguinte forma:

Opcionais: 10 pontos cada.

Obrigatórias: 10 pontos para as duas primeiras, 60 pontos para a terceira.

Nota: embora o custo pareça alto, é preciso ressaltar que ele prevê que o PC também irá recuperar Energia durante pausas e na passagem de um dia para o outro.

Prioridade: há três níveis de prioridades: *Comuns*, *Importante* e *Emergencial*. Trabalhos *Comuns* podem ser relegados ao segundo plano e assumidos quando for conveniente; seu cumprimento acumula mais pontos e melhora um pouco o Rendimento do Setor.

Trabalhos *Importantes* valem mais pontos e possuem um prazo em dias. Nos Trabalhos *Emergenciais* o prazo é em horas. Nosso exemplo é um Trabalho Importante. Quanto maior a Prioridade, maior também o prêmio em pontos de atributos.

3.5.2 | Execução dos Trabalhos

Trabalhos surgem continuamente no Palm do jogador. Os Trabalhos que são disponibilizados dependem do Cargo do PC. O jogador decide se o PC irá ou não assumi-lo, mas não pode assumir mais de três Trabalhos simultâneos.

Se puder assumir, a decisão não pode demorar – a escolha não é privativa do jogador. A Inteligência Artificial do jogo prevê que NPCs em Cargos equivalentes também podem assumir os mesmos Trabalhos que o jogador está avaliando. NPCs competindo por Promoções são ainda mais agressivos nesse aspecto.

Além disso, Trabalhos Importantes e Emergenciais não podem deixar de ser feitos, seja por PCs ou NPCs. Se o prazo estourar sem que ninguém os tenha iniciado *todos* que poderiam tê-lo assumido recebem uma Advertência.

O ritmo imposto por esse sistema prende a atenção do jogador. Ele precisa estar atento para não se ocupar com Trabalhos que rendam poucos pontos e demandem muito tempo. Outros Trabalhos podem demandar muita Energia, e interferir na estratégia do jogador ao deixar o PC exaurido. Ao mesmo tempo, ele também precisa tomar cuidado para não deixar os de alta prioridade à deriva, pois enquanto nenhum NPC demonstra interesse, o prazo vai ficando cada vez mais apertado e a Advertência fica mais próxima.

Caso o jogador passe mais de dois dias sem assumir nenhum Trabalho, ele começa a ser penalizado em sua Reputação (é visto como preguiçoso).

Repasse de Trabalhos

Níveis positivos de Relacionamento com um NPC facilitam o Repasse de tarefas para esse, enquanto um nível negativo pode inviabilizar qualquer tipo de ajuda.

A diferença entre Hierarquias, e o atributo Carisma, são fatores importantes. Personagens de Hierarquias bem superiores quase sempre conseguem Repassar para subalternos. Por outro lado, mesmo que o PC não tenha grandes relações pessoais ou Hierarquia, o Carisma sempre confere um bônus expressivo.

Os Trabalhos Repassados continuam sob responsabilidade do PC, mas agora estão sendo cumpridos por um NPC. Isso permite que o PC execute dois ou três Trabalhos simultaneamente. Os Trabalhos só podem ser Repassados para personagens do mesmo Setor.

Há de se ressaltar que os Trabalhos repassados podem não ficar tão completos quanto se fossem executados pelo jogador (i.e., os NPCs podem não cumprir as Tarefas opcionais). Dessa forma, contar exclusivamente com o Repasse pode ser uma estratégia arriscada.

A pontuação pelo Trabalho repassado é dividida entre o NPC que o concluiu e o PC.

Gerenciamento do Setor e de Trabalhos Repassados

Com o Palm, o jogador pode investigar como anda a produtividade dos NPCs, e o andamento dos Trabalhos que ele mesmo Repassou.

Caso a produtividade esteja baixa ou o NPC esteja cumprindo poucas Tarefas opcionais dos Trabalhos Repassados, o jogador pode tentar incentivá-lo com um diálogo de produtividade, em dois níveis: o diálogo de estímulo e o diálogo de bronca (coerção). No primeiro, não há nenhum prejuízo ao nível de Relacionamento, mas a eficiência é menor. No segundo, o diálogo de bronca (coerção), a eficiência é bem maior, mas há prejuízo ao Relacionamento entre as partes. O sucesso desse tipo de diálogo é avaliado de acordo com o atributo Liderança do PC *versus* o atributo Lábia do NPC.

O gerenciamento de Trabalhos é uma boa opção para o PC que está Repassando boa parte de seus Trabalhos, ou que se dedica a avançar no jogo através de excelentes Rendimentos de seu Setor.

Conclusão de Trabalhos

Os Trabalhos são concluídos ao término da última Tarefa obrigatória, independente de quantas Tarefas opcionais deixaram de ser efetuadas. O resultado entra para o Histórico daquele PC.

3.6 | NPCs e Relacionamentos

3.6.1 | NPCs

Os NPCs são gerados de forma aleatória no início do jogo, e possuem os atributos, aparência, *status* e Relacionamentos. A inteligência artificial do jogo prevê que os NPCs comportem-se de acordo com seus atributos. NPCs com alta Criatividade, por exemplo, estão sempre em suas pranchetas de desenho inventando coisas. NPCs com alta Lábia, por sua vez, são sempre os fofoqueiros do escritório.

Ocorrem interações PC-NPC e NPC-NPC. Assim como PCs podem Repassar Trabalhos para NPCs, os NPCs também podem tentar Repassar para o PC.

3.6.2 | Relacionamentos

O relacionamento do PC com os NPCs é outro elemento-chave no jogo. Para cada NPC, o PC possui um Relacionamento entre -100 a 100. O jogador pode acompanhar seu Relacionamento com os NPCs do jogo pelo seu Palm.

Os diálogos podem assumir cinco temas: trivialidades, trabalho, outros NPCs, estímulo à produtividade e coerção à produtividade. O Relacionamento aumenta ou diminui ao se comparar os diálogos com os atributos no NPC, da seguinte forma:

Atributo	Preferência de Diálogo	Rejeição de Diálogo
Técnica	trabalho	trivialidades
Criatividade	trivialidades	outros NPCs
Organização	outros NPCs	trivialidades

Liderança	trabalho	outros NPCs
Carisma	trivialidades	trabalho
Lábia	outros NPCs	trabalho

A tendência geral no NPC é calculada levando todos os atributos em conta, resultando em graus de preferências e rejeições bem diversificados.

Além desses, há ainda o diálogo sobre produtividade, subdividido entre *estimulo* e *broca*. Os diálogos de estímulo à produtividade não afetam o relacionamento. Os diálogos de bronca (coerção) à produtividade sempre diminuem o Relacionamento.

Os diálogos podem ser feitos também à distância (telefone ou e-mail), mas os resultados são menores, seja em Relacionamento, seja em produtividade, seja em aumento dos atributos.

3.7 | Situações cômicas e NPCs únicos

Certas vezes, balões de diálogos entre NPCs exibirão texto real ao invés de iconizações. Outras vezes, animações únicas de um ou mais NPCs serão ativadas. Esses são os elementos de comédia do jogo, onde o jogador relaxa e assiste às mais hilárias conversas de escritório.

Normalmente os NPCs de uma Carreira são aleatórios, mas o jogo sempre incluirá um ou mais de seus NPCs únicos: personagens com características inconfundíveis, figuras que todos nós conhecemos de nossos ambientes de trabalho.

Uma descrição melhor segue na seção sobre *Narrativas*.

3.8 | Cenários e Ambientes

A ambientação do jogo é sempre *indoor*, dentro dos escritórios da empresa. A arquitetura dos Departamentos varia: em alguns, predomina o esquema de baias; em outros, o de cubículos; há os futuristas; há os que nem apresentam qualquer separação entre as mesas; há os de mesas grandes e os de espaços minúsculos para os funcionários.

O mapa do jogo (o mapa da empresa) é acessível desde o começo. O PC pode transitar livremente entre departamentos e conversar com outros NPCs fora de seu setor ou de seu departamento, mas em geral o jogador irá se ater aos locais onde precisa realizar seus Trabalhos.

O mapa da empresa e os NPCs que irão povoá-lo são gerados aleatoriamente ao início de cada partida, depois de criado um novo PC. A idéia é garantir o *replay value* do jogo, oferecendo um cenário completamente diferente a cada novo PC que o jogador quiser viver, como nos clássicos da série *Civilization*.

4 | Elementos de Concepção

Por natureza, Emprego Maluco não apresenta plantas baixas, cenários e personagens definidos que possam ser descritos. O engine possui um componente que monta as plantas baixas, ambientes, decoração, objetos do cenário e NPCs ao início de uma nova Carreira (i.e. uma nova partida). As empresas de duas Carreiras nunca são iguais.

Não obstante, há alguns elementos que precisam ser melhor explicados.

4.1 | PCs

O jogador tem à disposição uma tela especial em seu Palm (a “Biografia”) onde pode acrescentar textos sobre seu PC no decorrer do jogo.

A Biografia também destaca os cinco maiores Trabalhos na vida do PC (onde ele acumulou mais pontos). Em paralelo, o Histórico no Palm grava todos os resultados dos Trabalhos efetuados, e pode ser pesquisado.

O jogador pode salvar todos os dados do PC em um arquivo XML especial. O jogo permite, assim, que os jogadores compartilhem e exibam suas brilhantes carreiras em sites de fãs ou em um visualizador que acompanha o jogo.

4.2 | Situações Cômicas

As situações cômicas são um mecanismo do jogo para acrescentar certa descontração, entreter o jogador, quebrar um pouco o ritmo constante de competição e retratar acontecimentos que somente o ambiente de um escritório pode gerar. Elas são protagonizadas pelos NPCs, e envolvem diálogos não-iconizados (com textos reais) e animações únicas. Alguns exemplos:

- O empregado que é pego dormindo e diz que estava rezando;
- Uma discussão de vinte minutos sobre o lado correto de uma pintura pós-moderna;
- O chefe que pede uma impressão de todas as páginas do site da empresa;
- O chefe que manda um empregado enviar por e-mail partes do banco de dados para os funcionários com espaço no disco rígido, para economizar o custo de um HD;
- O empregado que de vez em quando repete a mesma história inacreditável que aconteceu com um amigo do amigo dele (diversas histórias no banco de dados);
- O empregado que insiste que quer trabalhar durante o feriado, enquanto o chefe insiste que ele precisa de autorização especial para trabalhar no feriado;
- Um agente da Receita Federal entra no escritório reclamando que ficou esperando no portão. Um empregado apressa-se : “é que fomos flagrados pela Polícia há alguns meses...”;
- O chefe que reclama que seu “Disco Rígido” está cheio, e que ele precisa de um disco “ainda mais rígido”;

- O empregado que destrói seu computador porque deu pau;
- Os telefones do setor não funcionam. O chefe diz: “Atenção todos” Vou demonstrar como se conserta!”, momentos antes de um choque inesquecível.
- O projetor de produtos que sugere que se tire o “Microondas” do nome “Microondas Ultra”, alegando que apenas “Ultra” já passa tudo o que é preciso sobre o produto...
- A secretária que guardava seus documentos da pasta “Lixeira”.

O jogo também não perde o bom humor nos Trabalhos dos personagens. Alguns deles são missões extraordinárias, como construir um tele-transporte.

4.3 | NPCs únicos

Os NPCs únicos são uma variação das situações cômicas. Os NPCs de uma Carreira são aleatórios, mas há a chance de que alguns deles sejam um dos NPCs únicos do jogo – personagens com traços distintos, que todos nós conhecemos como os “figuras” do escritório. Eles são permanentes durante aquela partida, e protagonizam situações cômicas e diálogos exclusivos. Alguns NPCs únicos:

- O preguiçoso arrogante;
- O incompetente que conta vantagem;
- O puxa-sacos profissional (inclusive do PC, se este conseguir uma boa Promoção);
- O estrategista que adora exibir seus planos mirabolantes;
- O que nunca saiu dos anos 70;
- O hacker metaleiro;
- O que vive querendo ouvir todas as conversas;
- O viciado em café que ninguém sabe no que trabalha (se trabalha);
- O chato que adora o óbvio: “Atendam rápido os telefones!”, “Cumpram os prazos!”;
- O que não larga o telefone;
- O paranóico;
- O neurótico;
- O que vive falando sobre salário;
- O que cobra o que não pediu;
- O rei dos trambiques, que tenta até dar golpes do seguro;
- O que tenta repassar todos os seus trabalhos e nunca executa nenhum;
- O “guia-espiritual-empresarial”, sempre com “excelentes” conselhos;
- O fanático por futebol (e pelo seu “timão”).

5 | Jogabilidade

5.1 | Gráficos

Os gráficos são 3D. Os cenários são coloridos sem serem berrantes, mas longe de uma atmosfera estéril. A arquitetura e a decoração dos ambientes varia conforme o departamento, indo do clássico ao futurista. Um mesmo Objeto, como um telefone, tem diversas aparências diferentes (*skins*) conforme a orientação geral da decoração do ambiente.

5.1.1 | Mapa

O mapa da empresa é gerado aleatoriamente no início da Carreira. O componente de geração cuida para que todas as partes se encaixem num todo coerente, sem absurdos como colocar a Diretoria anexa à Recepção da empresa. A decoração de cada Departamento também é cuidada para que o estilo também seja aleatório, porém sem conter partes dissonantes em si mesma.

Não há níveis de pisos em Emprego Maluco. A empresa é plana, toda no térreo. Os modos de visualização do jogo são os seguintes:

Câmera-padrão

A câmera-padrão do jogo é isométrica de ângulo fixo. O foco não é fixo no PC – o jogador pode mover lateralmente o foco da tela para outros lugares do mapa. Nessa visão o jogador pode dar qualquer ação ao seu PC, que basicamente são:

- Usar Objetos e Espaços;
- Guardar Objetos na maleta;
- Iniciar diálogo;
- Chamar atenção do NPCs próximos;
- Mover-se.

As demais ações do jogo sempre derivam desses quatro comandos básicos. O Repasse de um Trabalho, por exemplo, deriva de um diálogo com o NPC.

Câmera do Departamento

Similar à câmera-padrão, mas mais afastada, para visualizar todo o departamento. É possível ver todos os NPCs e mover o PC a partir dessa visão, mas não é possível comandar outras ações.

Câmera da Empresa

Visualiza todos os setores da empresa em um mapa 2D chapado. A localização do personagem é mostrada. Nenhuma ação pode ser atribuída ao PC.

5.1.2 | Espaços: privados (*workplaces*) e comuns (*commonplaces*)

Os *workplaces* são os espaços privados dos personagens. PCs e NPCs tem seu *workplace* privado, que pode ser um cubículo, uma sala ou simplesmente uma mesa, dependendo da arquitetura e do *status* Hierarquia do personagem. Todo *workplace* é composto por um computador e um telefone.

Há também espaços comuns de trabalho (*commonplaces*). O PC pode usá-lo, conquanto não haja algum NPC já utilizando. Um exemplo de *commonplace* seria uma lousa ou uma mesa de desenho. Diversas Tarefas são realizadas em Espaços *commonplaces*.

Os *workplaces* do personagem mudam de lugar quando ele é Promovido. A decoração também fica cada vez mais sofisticada.



Workplace

Cubículo de um funcionário



Commonplace

Prancheta de desenho

5.1.3 | Palm e Interface Palm

A partir de qualquer câmera, o jogador pode acessar seu Palm. Somente a partir da câmera-padrão, no entanto, que ele tem acesso também à Interface Palm: um conjunto de atalhos de comandos normalmente encontrados na tela do Palm, mas tão úteis que são exibidos diretamente na interface do jogo.

As opções do Palm abrangem os itens abaixo. Aqueles *em itálico* também estão disponíveis na Interface Palm:

- *Abrir Palm (na Interface Palm) / Fechar Palm (no Palm);*
- *Salvar / Carregar Jogo;*
- Configurações do Jogo;
- *Mini-Mapa do Departamento;*
- *Objetos na Maleta;*
- *Hora no Expediente e Data do jogo;*
- *Entrar em Horário de Almoço;*
- *Competição por Promoções / Promoções em vista;*
- *Trabalhos disponíveis;*
- *Relacionamentos com NPCs (de forma limitada na Interface Palm);*
- Atributos, Relacionamentos, Reputação e Hierarquia dos NPCs;
- *Ações;*
- *Trabalhos correntes e Tarefas pendentes;*
- *Trabalhos Repassados;*
- Trabalhos pendentes dos NPCs do mesmo Setor;
- Histórico de Trabalhos concluídos;
- Histórico dos Trabalhos dos NPCs do mesmo Setor;
- Atributos do PC;
- *Indicadores dos Status do PC;*
- *Título do Cargo do PC;*
- Biografia do PC;
- *Sair do Expediente.*

Maleta

A Maleta é um Objeto repositório onde os PCs podem guardar um número limitado de Objetos manipuláveis. O limite de Objetos dentro de uma Maleta é de 5 (cinco) itens, que são exibidos na Interface Palm quando o PC está próximo à sua Maleta. Nem todos os Objetos do jogo podem ser guardados na Maleta.

Hora no Expediente, Data e Sair do Expediente

Indica que horas são no Expediente daquele dia. Normalmente ficará entre 08:00 e 18:00. É mostrada também a data dentro do jogo. O botão “Sair do Expediente” encerra o dia de trabalho do PC.

Ações

Uma lista de ações que o PC irá executar em ordem. Permite que as ações sejam canceladas ou que a ordem seja mudada.

Trabalhos correntes e Tarefas pendentes

Os Trabalhos assumidos e não repassados, com suas Tarefas pendentes. Quando o jogador passa o mouse sobre uma das Tarefas, o jogo aponta no mini-mapa o Espaço ou o local do Objeto com o qual ela será realizada. Caso a Tarefa possa ser realizada com um Objeto que se encontra na visão da na câmera-padrão, o Objeto é indicado na própria tela de jogo. As Tarefas obrigatórias e opcionais são marcadas visualmente.

Se o jogador clicar na Tarefa, ela é colocada na lista de Ações.

Mini-Mapa do Departamento

Exibe uma versão menor e com menos detalhes da Câmera do Departamento. O jogador pode mudar o foco da Câmera-padrão ao clicar em uma área do Mini-Mapa.

Competição por Promoções / Promoções em vista

Os menus demonstram, de forma resumida, como anda a Competição na qual o PC participa: quem está com mais pontos, os pontos acumulados dos NPCs concorrentes, seus atributos, seus Relacionamentos e os *status* Reputação e Hierarquia. Quando o PC não estiver em Competição, esse espaço é reservado para listar Promoções que serão futuramente ofertadas, o local de seu *workplace*, e cinco NPCs (e seus dados) que poderão participar. É um bom indicador para o jogador traçar sua estratégia.

Trabalhos Repassados

O jogador pode também monitorar a execução dos Trabalhos que ele transferiu para outro NPC. É uma boa ferramenta para decidir sobre intervenções com diálogos de produtividade.

5.2 | Objetivos

O objetivo do jogador sempre é conquistar Promoções cada vez melhores, atingindo o melhor Cargo possível antes da Aposentadoria. Há diversas estratégias. Os Cargos são as fases do jogo. As Promoções são a “porta” para fases mais avançadas.

5.2.1 | Promoções

Não há um limite pré-determinado para quantas vezes um personagem pode ser Promovido. O número de Promoções, e, portanto, o número de fases do jogo irá variar de Carreira para Carreira. O fator determinante será o desempenho do PC.

Promoções acontecem por duas vias: a competitiva e a não-competitiva.

Promoções Competitivas

Regularmente, em intervalos de três a seis dias, surgem oportunidades em Cargos melhores. É aberta uma Competição para três personagens. O vencedor é decidido ao final de dois Expedientes, de acordo com os pontos ganhos durante os dois dias da competição, os pontos acumulados no histórico do personagem e sua Reputação. Mesmo personagens com excelente histórico podem perder se não forem efetivos enquanto disputam pela Promoção, mantendo assim o ritmo do jogo.

O jogador decide se entra ou não na disputa antes que os NPCs preencham as vagas.

Se o jogador entrar cedo demais, pode ser que um NPC mais hábil se candidate depois. Por outro lado, se o jogador demorar demais, os NPCs podem ocupar todas as vagas. Isso tudo é problemático, porque derrotas em Competições reduzem um pouco da Reputação dos perdedores.

Promoções futuras

A partir de seu Palm, o jogador pode avaliar as Promoções futuras, antes que a Competição seja aberta. Pode ver também o *workplace* para onde poderá ser transferido e os dados dos cinco NPCs que poderão concorrer.

Essas informações auxiliam na montagem da sua estratégia social e produtiva, mas não garante uma vitória. Somente três desses cinco NPCs irão efetivamente tentar Competir, e não há como prever qual. A IA do jogo também avalia informações do PC.

Promoções Não-Competitivas.

São Promoções por Rendimento do Setor. Mais lentas, mas mais seguras, pois não há possibilidade de perda de Reputação. Ocorrem quando o Setor do PC atinge um Rendimento maior que 60 por 4 avaliações seguidas. Para isso, o jogador precisa se dedicar principalmente à Liderança e aos diálogos sobre produtividade. O índice de Rendimento de cada Setor é medido pela produtividade dos personagens, incluindo o PC.

Misturando rotas

É preciso ressaltar que as Promoções por Competição e as por Rendimento do Setor não são excludentes. Um personagem pode usar ambos os caminhos para sua ascensão profissional, conforme a situação. As Promoções por Rendimento do Setor só ocorrem, no mínimo, a cada duas semanas, mas podem ser uma boa opção se o jogador estiver travado sem conseguir vencer os NPCs nas Competições. Por outro lado, pode ser que os NPCs de uma Competição sejam mais fracos que o PC, e um jogador que dedica-se ao gerenciamento dos Setores poderia conquistar um Cargo mais rapidamente.

5.2.2 | Pontos

Os personagens acumulam pontos com a execução de Trabalhos. Um Trabalho sempre rende uma quantidade básica de pontos. Pode-se conquistar pontos extras quanto mais Tarefas opcionais do Trabalho forem cumpridas. Os personagens também ganham pontos por incrementos no Rendimento de seu Setor. O propósito dos pontos é avaliar o melhor candidato durante uma disputa por uma Promoção.

5.2.3 | Estratégias

Os jogadores podem adotar diversas estratégias para conquistar sua ascensão profissional. Algumas das combinações de PCs possíveis:

- De alta produtividade: com alto valor de Técnica, Criatividade e/ou Organização, é possível atingir altas quantidades de pontos por esforço individual;
- De produtividade “social”: com alta Criatividade e Carisma, para poupar tempo dos Trabalhos com diálogos sobre trabalho;
- De produtividade organizada: com alto valor Técnica e Organização;
- De eficiente gerenciamento de equipes: com alta Liderança e Carisma;
- De liderança produtiva: com alta Liderança e Técnica;
- De liderança organizada: com alta Liderança e Organização;
- De personalidade magnética: com alto Carisma, repassando Trabalhos;
- De artimanhas e jogos políticos: com alta Lábria, prejudicando os concorrentes na concorrência pelas Promoções.

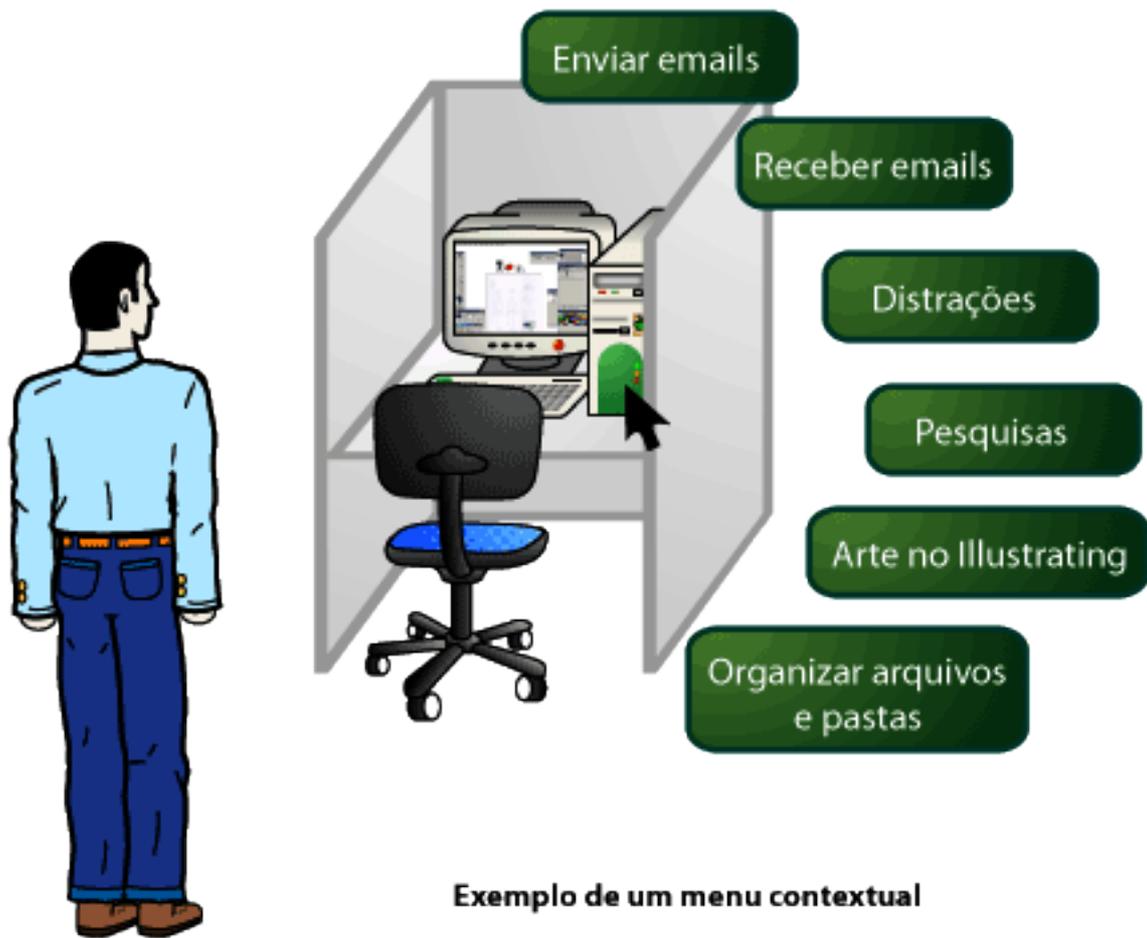
5.3 | Comandos

A jogabilidade é orientada para o uso do mouse, sobretudo o botão esquerdo. Todos os comandos podem ser executados apenas com cliques na interface e nos elementos do jogo. Teclas de atalho no teclado são oferecidas, mas são opcionais.

5.3.1 | Menus contextuais

A jogabilidade de Emprego Maluco é orientada por menus contextuais – isto é, os comandos disponíveis ao jogador surgem de acordo com o local onde o jogador clica com o botão esquerdo do mouse. Ao clicar em um local ou Objeto, abre-se um menu com comandos para aquele item. Alguns exemplos:

- Local vazio:
 - Ir até o local.
- Local de trabalho (*workplace*):
 - Organizar local de trabalho.
- Armário da Manutenção:
 - Pegar chaves de fenda;
 - Pegar CDs de manutenção.
 - Organizar Armário.
- Computador:
 - Enviar emails;
 - Receber emails;
 - Distração na Internet;
 - Pesquisas;
 - Arte no “Illustrating” (exercício criativo).
 - Organizar arquivos e pastas.
- Máquina de café:
 - Tomar uma xícara.



Quando há algum Trabalho em curso, quase sempre uma Tarefa exigirá o uso de algum Objeto. Nesse caso, mais comandos surgem no menu contextual. Alguns exemplos:

- Sala com executivos:
 - Iniciar apresentação do trabalho.
- Armário da Manutenção:
 - Procurar novo disco rígido;
 - Procurar cabos de rede.
- Computador:
 - Montar apresentação para reunião;
 - Escrever plano de negócios;
 - Pesquisar website da empresa SoliDez.

Os menus contextuais de NPCs apresentam sempre as seguintes opções de diálogo. Algumas dessas opções abrem outros menus com modalidades específicas:

- Assuntos de trabalho;
- Trivialidades;
- Outros NPCs:
 - Falar bem (escolha do NPC);
 - Falar mal (escolha do NPC).
- Produtividade:
 - Estímulo;
 - Bronca (Coerção).
- Repassar Trabalho.
 - Trabalho 1;
 - Trabalho 2;
 - Trabalho 3.

Algumas Tarefas podem também exigir que o PC entre em contato com um NPC específico. Os menus contextuais de diálogo também podem apresentar mais comandos. Exemplificando:

- Requisitar formulário de vendas;
- Entregar ordem de execução;
- Perguntar sobre estoques;
- Pedir para desocupar o uso do Servidor (um *commonplace*).

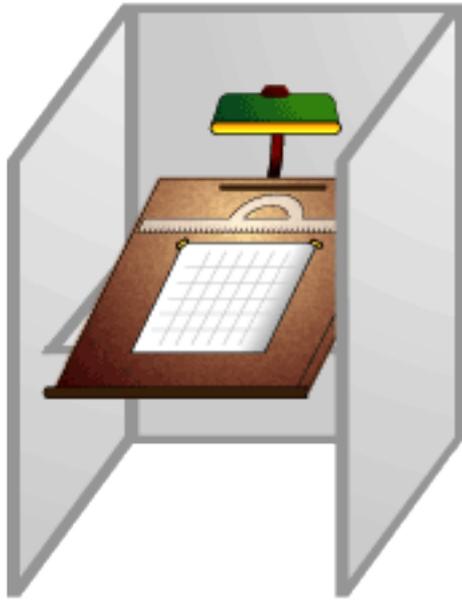
Outras Tarefas podem exigir que o PC leve um Objeto até um Espaço, NPC ou outro Objeto. Nesse caso os itens extras no menu contextual ficarão inativos enquanto o PC não levar o Objeto consigo ou em sua Maleta. Quando o jogador passa o cursor do

mouse em cima desse item, surge uma caixa de texto que explica qual o Objeto necessário para ativá-lo.

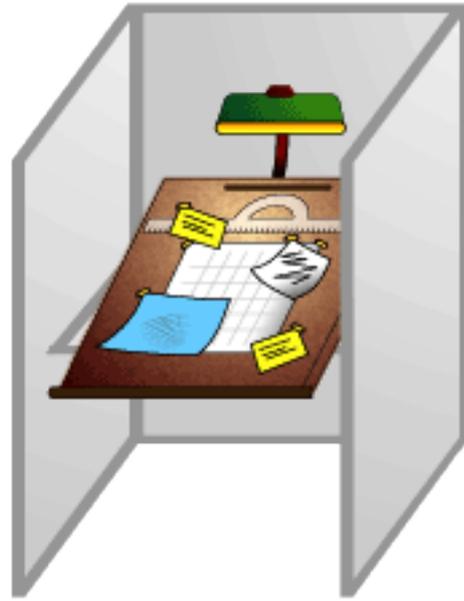
Referências sobre esse funcionamento, para melhor comparação, são os jogos *The Sims* e antigos *adventures* como *Day of the Tentacle*.

Organização

As opções de organização estão presentes em todos os Espaços e Objetos repositórios, ou seja, que guardam outros Objetos – exceto a Maleta do PC. Quanto mais o Espaço ou o Objeto forem usados, mais desorganizados ficam – maior será o tempo necessário para usá-los novamente, e maior será o tempo gasto organizando-os.



Prancheta organizada



Prancheta desorganizada

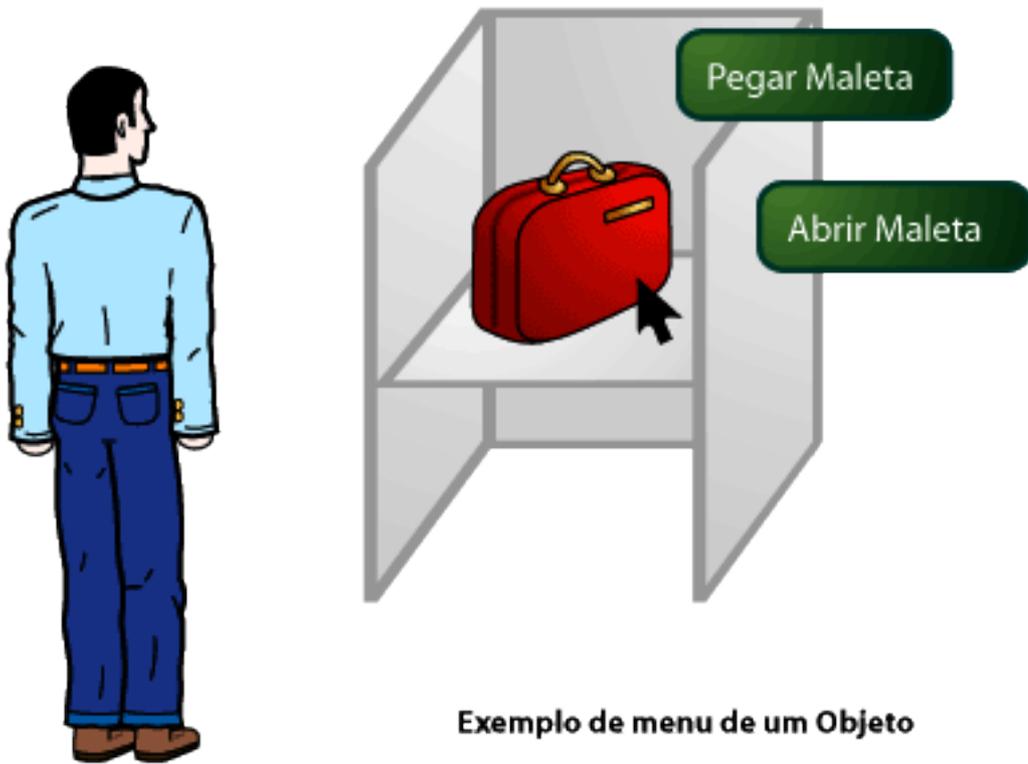
5.3.2 | **Movimentação**

O personagem se movimenta automaticamente quando é dado um comando contextual. Opcionalmente, o jogador pode clicar em algum ponto do cenário com o botão direito do mouse, e o personagem se movimentará até o ponto indicado (se não houver obstáculos).

5.3.3 | **Objetos**

Os Objetos são divididos em duas categorias: fixos e móveis. Os fixos não podem ser mudados de lugar: computadores, mesas, PABX.

Os Objetos móveis podem ser pegos, usados, colocados em outro lugar, tanto por PCs quanto por NPCs, ou guardados na Maleta pelo PC. São celulares, disquetes, CD-ROMs, rascunhos de peças publicitárias, etc. A própria Maleta do personagem é um Objeto móvel (NPCs podem mudá-la de lugar).



Exemplo de menu de um Objeto

5.3.4 | Dados dos NPCs

Usando o Palm, ou deixando o mouse sobre um NPC por dois segundos (sem clicar), o jogador pode averiguar os dados de atributos, Reputação e Hierarquia dos NPCs. Pelo Palm, apenas os NPCs com os quais o PC teve Relacionamento aparecem. Não são exibidos os dados de Energia, Rendimento do Setor e Pontos dos NPCs.

5.3.5 | Diálogos

Os diálogos de Emprego Maluco são iconizados. O assunto é retratado através de figuras nos balões de fala. Mesmo assim, os personagens falam também, usando uma língua incompreensível – recurso similar ao de muitos filmes e animações (com ou sem legendas traduzindo), usado também por The Sims.

Opções de diálogo

As opções de diálogo serão vistas com mais profundidade na seção 5.7, Relacionamentos. Elas são:

- Assuntos de trabalho
- Trivialidades
- Outros NPCs: Falar Bem
- Outros NPCs: Falar Mal
- Produtividade: Estímulo
- Produtividade: Bronca (Coerção)
- Repassar Trabalho
- Diálogos contextuais

Diálogos à distância

É possível estabelecer diálogo por telefone ou e-mail. Por exemplo, ao clicar sobre qualquer computador e escolher a opção “envia e-mail”, abre-se outro menu com os NPCs conhecidos pelo personagem. O jogador escolhe, então, uma das cinco opções de diálogo.



Exemplo de diálogo

5.4 | Fluxo do jogo

Essa seção trata de como o jogo transcorre.

5.4.1 | Carreiras

As campanhas, ou partidas, são chamadas “Carreiras”. Elas são a história de um PC, desde o Cargo de estagiário. Duram 300 dias de Expediente, e terminam com a Aposentadoria do personagem.

Nome da Empresa: Ao iniciar uma nova Carreira, o jogador pode dar um nome à empresa na qual vai trabalhar.

Primeiro emprego: O primeiro Cargo do PC sempre é o de Estagiário em Emprego Maluco – o único de Hierarquia zero, com dicas que ensinam o jogador os comandos e *gameplay* geral. O jogador pode desabilitar esse cargo nas Opções do Jogo, e suas Carreiras sempre começaram no Estágio da Recepção.

Estágio da Recepção: o único de Hierarquia 1 (um), é o cargo após o de Estágio em Emprego Maluco, ou o primeiro se esse estiver desabilitado. Nele, irá conhecer todos os Departamentos da empresa, enquanto entrega cartas, memorandos e encomendas.

5.4.2 | Expediente

O Expediente corresponde a um dia de trabalho, vai das 08:00 às 18:00 em tempo de jogo, e dura aproximadamente 15 minutos em tempo real. O horário do Expediente é exibido na tela do jogador.

Quando marca 18:00, o jogo pergunta se o jogador deseja encerrar o dia ou continuar, fazendo horas extras. Essas horas extras podem ser usadas para concluir Trabalhos no prazo, mas afetam a recuperação de Energia para o dia seguinte.

Por outro lado, o personagem pode optar por Sair do Expediente antes das 18:00, para recuperar Energia extra para o outro dia.

Horário de Almoço

O jogador pode ativar essa função quando quiser. Ela consome uma hora do Expediente do PC, e recupera 30 pontos de Energia. Só está disponível uma vez por Expediente. A IA do jogo também aciona Horários de Almoço para os NPCs.

Horário pós-Expediente

O horário pós-Expediente (normalmente, das 18:00 às 08:00 do dia seguinte) não é jogado. Ao fim de um Expediente, aparece uma tela com as atividades durante aquele dia, e o Expediente do dia seguinte começa logo em seguida. Não obstante, esse tempo é contabilizado para efeitos de recuperação de Energia.

5.4.3 | Dias e Datas

Os dias do jogo são contados do dia 1 ao dia 300, quando o personagem Aposenta. São também classificados em dias da semana, de Segunda a Sábado, e semanas, de 1 a 50. Quando há um prazo em dias a ser cumprido, ele é exibido da seguinte forma:

Dia da Semana, dia X, semana Y.

Exemplo: Quarta-Feira, dia 65, semana 10.

A data corrente é demonstrada na interface com o jogador.

5.4.4 | Ações dos personagens

Todas as ações dos personagens consomem tempo. Um diálogo convencional, por exemplo, consome cerca de 15 minutos do Expediente. Uma xícara de café consome 5 minutos. Uma pesquisa na Internet leva 25 minutos, e assim por diante. Durante esse tempo, o personagem entra na animação da ação.

Lista de Ações

Na *Interface Palm* o jogador pode programar uma lista de ações a serem executadas. Por padrão, quando o jogador seleciona uma ação enquanto o personagem ainda executa outra, o novo comando é transferido para a lista de ações. O jogador pode cancelar ações programadas ou a ordem de execução arrastando-as com o mouse.

O jogador pode também interromper uma ação corrente antes que ela termine. Nenhum benefício, em *status* ou atributos, será computado se a ação for terminada antes da conclusão. A ação abandonada pode ser reprogramada mais tarde. Se o personagem estiver em meio a uma Tarefa, ele pode abandoná-la e tentar reiniciá-la mais tarde.

5.4.5 | Competições / Promoções

Antes que seja aberta uma Competição, o jogo lista quais Promoções estarão disponíveis no futuro, seus *workplaces* e outros quatro NPCs que poderão se candidatar. Não há especificação de quando essas Promoções entrarão em Competição.

São abertas competições por Promoções a cada três ou seis dias. O Cargo oferecido sempre é de maior Hierarquia que o cargo do PC.

5.4.6 | Repetição de Trabalhos

Com o tempo, os Trabalhos Importantes e Emergenciais são cumpridos pelo PC ou por NPCs e os Trabalhos Comuns disponíveis ao Cargo do PC começam a se repetir. É quando os “desafios” desaparecem, sobrando apenas a rotina – o jogador deve brigar por um novo Cargo.

5.4.7 | **Objetos Móveis**

Os personagens só podem segurar um Objeto Móvel por vez. Não podem fazer outra ação enquanto seguram o Objeto, apenas deixá-lo em algum lugar para voltar às suas ações comuns.

5.4.8 | **Interface**

Salvar / Carregar Carreira

A qualquer tempo o jogador pode salvar o andamento de sua Carreira, ou carregar um andamento anterior. O comando é acessível através do Palm.

Pausa

O jogo é pausado quando o jogador entra na tela do Palm.

5.5 | Personagens e PCs

Ao iniciar uma nova Carreira, o jogador customiza seu PC. Os PCs e NPCs são compostos das seguintes características:

5.5.1 | Aparência

As aparências dos NPCs são geradas aleatoriamente. A aparência do PC pode ser escolhida das seguintes formas:

- Gênero (feminino ou masculino) / modelos prontos;
- Estilo e cor dos cabelos;
- Cor da pele;
- Estilo de roupas.

As roupas são mais despojadas nos Cargos iniciais. Os figurinos vão se sofisticando no decorrer da Carreira, de acordo com a Hierarquia do PC. A ascensão profissional é refletida visualmente.

5.5.2 | Atributos

As habilidades do PC são determinadas por seis atributos: Técnica, Criatividade, Organização, Liderança, Carisma e Lábia. Variam entre 1 e 100. No começo de uma Carreira todos eles começam com o valor de 1, e o jogador tem 50 pontos para distribuir.

Técnica

A capacidade de operar e reparar softwares e equipamentos. A Técnica é o atributo principal dos especialistas em informática, engenheiros e mecânicos.

Exemplos de Trabalhos	Valor Mínimo
Liderar a construção de um tele-transporte.	90
Projetar pontes; projetar chips de última geração.	60
Evitar hackers no sistema; operar grandes tornos mecânicos.	40
Administrar redes de computadores; consertar centrais telefônicas.	20
Operar computadores.	10
Operar aparelhos de fax e máquinas de xerox.	5

Bônus: a Técnica confere pontos extras a Trabalhos executados pelo personagem (não aos Repassados). A fórmula é:

$$\text{Pontos originais} * (1 + (\text{Técnica} / 200)) = \text{Pontos reais}$$

Criatividade:

Reflete a inventividade e a propensão a trabalhos artísticos. Criatividade é o principal atributo de gerentes de marketing, publicitários, designer de produtos e analistas.

Exemplos de Trabalhos	Valor Mínimo
Escrever o próximo “Senhor dos Anéis”.	90
Campanhas de divulgação; logomarcas inesquecíveis.	60
Projetar o próximo “iMec”; confeccionar websites.	40
Projetos de reestruturação interna; dinâmicas de grupos.	20
Fazer apresentações de “SuperPoint”.	10
Escrever a apresentação de um conceito.	5

Bônus: a Criatividade confere insights enquanto o personagem dialoga sobre trabalho. Isso é refletido por uma redução do tempo de uma Tarefa toda vez que um diálogo sobre trabalho for iniciado. A fórmula é:

$$\text{Tempo original} * (1 - (\text{Criatividade} / 200)) + (1 - (\text{Criatividade do Interlocutor} / 400)) = \text{Tempo novo}$$

Uma observação que pode ser feita é que, se o jogador dedicar-se a diálogos sobre trabalho, ele pode diminuir de forma desbalanceada os tempos das Tarefas. No entanto, os NPCs não estão sempre disponíveis para diálogo, e o próprio diálogo demanda tempo que poderia ser gasto na execução.

Organização:

O quanto o pensamento e o ambiente de trabalho do personagem é organizado. Há Trabalhos que exigem foco, concentração no que se faz, e essa é a função do atributo Organização. É o principal atributo de administradores, contadores, advogados, gestores e secretárias.

Exemplos de Trabalhos	Valor Mínimo
Idealizar o sucessor do “fordismo” e do “toyotismo”.	90
Comandar uma milionária ação jurídica.	60
Coordenar uma reestruturação de Cargos; gerenciar contas.	40
Conduzir pesquisas de opinião; procurar em arquivos.	20
Organizar turnos de trabalho.	10
Digitar um memorando.	5

Bônus: a Organização diminui a bagunça naturalmente provocada no *workplace* e nos *commonplaces* durante realização de Tarefas. O grau de desorganização do ambiente, como será visto mais adiante, é medido pelo tempo que será necessário para reorganizá-lo. A Organização influencia da seguinte forma:

$$\text{Tempo inicial} * (1 - (\text{Organização} / 100)) = \text{Tempo real}$$

Liderança

Liderança verdadeira é uma qualidade difícil de definir, e muito difícil de achar. Há muitas formas de liderar, e muitas formas bem-sucedidas. Esse atributo funciona mais em conjunto com os demais; a tabela abaixo demonstra o quanto de Liderança seria necessária para os Trabalhos descritas anteriormente:

Exemplos de Trabalhos	Valor Mínimo
Conquistar a Vice-Presidência da empresa.	90
Liderar a construção de um tele-transporte.	60
Comandar uma milionária ação jurídica.	40
Comandar uma reestruturação de Cargos.	20
Dinâmicas de grupos.	10
Organizar turnos de trabalho.	5

Bônus: com Liderança o jogador exercita habilidades gerenciais e estimula NPCs ao trabalho. O atributo reduz a perda de Relacionamento após um diálogo de bronca (coerção) à produtividade:

Redução: 10 menos (Liderança / 10) arredondado para cima

Um personagem de alta liderança (73) pode dar muito mais bronca sem ter seus Relacionamentos muito prejudicados, pois pressupõe-se que um grande líder também é aquele que separa o lado pessoal do profissional. O atributo Liderança também melhora os resultados tanto de estímulo à produtividade quanto de bronca; as chances de um NPC executar mais Tarefas opcionais de seus Trabalhos após o diálogo são dadas por:

$((\text{Liderança} / 100) - (\text{Lábia do Interlocutor} / 200))\%$ de chances

Carisma

Esse atributo reflete o quanto a personalidade do PC influencia e faz amizades com os demais funcionários. É um atributo útil para qualquer personagem. Como Liderança, também age mais em conjunto com os demais atributos:

Exemplos de Trabalhos	Valor Mínimo
Receber o Rei da Erânia na empresa.	90
Coordenar uma reunião com acionistas.	60
Coordenar reunião do corpo executivo; descobrir quem deletou dados no servidor.	40
Campanhas de divulgação; negociação de dívidas.	20
Selecionar candidatos a <i>trainee</i> .	10
Conduzir pesquisas de opinião.	5

Bônus: quanto maior o Carisma, mais serão suas chances de repassar Trabalhos. O jogo calcula a chance de um NPC aceitar um Repasse de acordo com a quantidade de Trabalhos, prazos assumidos, nível de Energia e Relacionamento com o PC. O atributo Carisma altera essa chance da seguinte forma:

H: (Hierarquia de quem Repassa) – (Hierarquia de quem recebe)

Chance inicial * (1 + (Carisma / 200) + (H / 200)) = Chance final

Personagens de Carisma e Hierarquias muito elevadas aumentam consideravelmente suas chances de Repasse. Se, por exemplo, o PC tem a princípio 47% de chances de Repassar para o NPC de Hierarquia 23, com um Carisma de 68 e Hierarquia 51, a chance real seria de 69,5% (47 * 1.48).

Importante ressaltar que a diferença de Hierarquias pode ser negativa, se esse PC tentar repassar para alguém de Cargo mais elevado, o que reduz a chance final. Se, por exemplo, ele tentasse com um NPC de Hierarquia 84, a chance real seria de 55,4% (47 * 1.18). Comente um Carisma muito alto consegue compensar uma diferença tão grande de Hierarquias.

Lábia

Reflete a capacidade de persuasão do personagem. Ideal para vendedores, administradores, e para quem quer subir na Carreira usando os cotovelos.

Exemplos de Trabalhos	Valor Mínimo
Convencer o Governo da Lapônia a comprar gelo em blocos.	90
Negociar contratos de venda em massa para a Apolo Corp.	60
Convencer um NPC a olhar documentos sigilosos.	40
Negociar contratos de parceria; vender produtos danificados.	20
Negociar melhores preços com fornecedores.	10
Convencer um NPC a gravar CDs na máquina dele.	5

Bônus: com Lábia, o personagem consegue convencer outros funcionários que determinado colega não é, de alguma forma, merecedor de crédito, ou que não tem caráter. Com efeito, isso reduz o Relacionamento entre quem ouve e de quem se fala mal. A fórmula para se calcular o quanto o Relacionamento é reduzido é a seguinte:

TI = Tendência do interlocutor ao diálogo NPCs: falar mal

Rep = Reputação de quem se fala mal.

(Lábia) - ((Rep / 5) - (TI / 10))

Resultados negativos são tratados como zero. Há também uma chance de (Lábia / 8)% de reduzir a Reputação de quem se fala mal em 5 pontos.

Pode parecer preocupante que um personagem de Lábia elevada possa destruir o Relacionamento mesmo que o alvo de fofocas tenha boa Reputação; por exemplo, com boa Lábia (50), e se o interlocutor estiver razoavelmente disposto (TI de +14), é possível reduzir o Relacionamento de um personagem de boa Reputação (58) em 37 pontos. O fato, no entanto, é que (1) o alvo poderá recuperar os pontos perdidos com diálogos, (2) o “fofoqueiro” gastará tempo com diálogos e (3) isso afetará a capacidade do NPC em Repassar trabalhos, mas não sua produtividade individual.

Além disso, a fórmula garante que muito dificilmente um personagem estará livre dos prejuízos dos comentários de uma Lábia habilidosa.

5.5.3 | Evolução dos Atributos

Os atributos do PC aumentam durante o jogo podem aumentar de três formas: pelo cumprimento de Trabalhos, por Promoções ou pelas atividades exercidas pelos personagens. Os atributos de um personagem nunca diminuem de valor.

Cumprimento de Trabalhos

Como prêmio por seu cumprimento, todo Trabalho dará ao personagem pontos em um ou mais atributos, claramente especificados na descrição do Trabalho. A quantidade do prêmio varia conforme a Prioridade do Trabalho:

- *Prioridade Comum*: +1 em um atributo;
- *Prioridade Importante*: +1 em um atributo, +2 em outro;
- *Prioridade Emergencial*: +1 em um atributo, +2 em outro, +3 noutro.

Promoções

Ao ser Promovido, o personagem ganha 5 pontos para distribuir como quiser entre seus atributos. Essa é a única forma de ganho de atributo onde o jogador pode optar diretamente pela distribuição. A idéia é que o ganho principal venha dos Trabalhos e das ações, para refletir uma legítima ascensão profissional, onde as escolhas que são feitas engendram caminhos muitas vezes inesperados ou sem volta.

Ações

Algumas ações aumentam gradualmente os atributos. Os personagens podem se especializar em um atributo simplesmente fazendo tudo relacionado a sua evolução. As atividades seguem abaixo:

Atributo	Atividades
Técnica	Estudo e pesquisas (livros ou Internet).
Criatividade	Exercícios criativos (exemplo: Arte no “Illustrating”).
Organização	Diálogos sobre trabalho. Organização periódica dos <i>workplaces</i> e <i>commonplaces</i> .
Liderança	Acréscimo no Rendimento do Setor. Diálogos sobre produtividade.
Carisma	Aceitação de Repasses de Trabalhos Diálogos sobre trivialidades.
Lábia	Diálogos sobre outros NPCs.

5.5.4 | **Status**

Além dos atributos principais, os personagens têm quatro *status* importantes: Reputação, Energia, Hierarquia e Rendimento do Setor. Os *status* influenciam em áreas distintas do jogo, e ao contrário dos atributos, aumentam ou diminuem conforme as circunstâncias:

Reputação

Variação: de -100 a 100.

Esse *status* é uma forma de medir a versatilidade no personagem. Se o personagem estiver constantemente assumindo Trabalhos com requisitos similares nos atributos, significa que ele não está procurando conhecer outras áreas, fechando-se em sua especialidade. E como se sabe, os melhores profissionais são os versáteis.

A Reputação varia conforme os Trabalhos aceitos demandam diferentes atributos. Isso não significa que o *status* privilegiará o “sabe-tudo” que, na verdade, não sabe nada com profundidade. Há uma margem de tolerância para que os personagens possam se dedicar a Trabalhos relacionados a um ou dois atributos, mas sem permitir que se fechem neles.

A Reputação também é aumentada em 3 pontos para cada Tarefa opcional realizada, em qualquer Trabalho. A Reputação é reduzida em 1 ponto por hora se o personagem passar dois dias sem completar nenhum Trabalho.

A Reputação influencia na decisão pelo vencedor de uma Competição por Promoção.

Energia:

Variação: de 0 a 100.

O cansaço mental e físico do PC. A execução de Trabalhos requer um gasto em Energia. No entanto, com uma Energia alta, menos tempo o personagem precisará para concluir os Trabalhos. Ou seja, mantendo a Energia alta, o personagem pode executar seus trabalhos mais rapidamente. O bônus no tempo de execução é dado pela fórmula:

$$\text{Tempo oficial} * (1 - (\text{Energia} / 200)) = \text{Tempo real}$$

Esse *status* pode ser repostado de três formas: durante o Expediente (somente até as 18:00), no Horário de Almoço e após o Expediente.

Durante o Expediente (somente até as 18:00)

Durante atividades não-relacionadas aos Trabalhos, os personagens recuperam um ponto de Energia a cada três minutos de Expediente. Essa regra só vale até as 18:00 do Expediente. Algumas das atividades são:

- Diálogos em geral;
- Distrações na Internet;
- Pesquisa, estudo e exercícios de criação;
- Tomar café.

Horário de Almoço

Durante o Horário de Almoço, o personagem recupera 30 pontos de Energia.

Após o Expediente

O tempo fora do Expediente (normalmente, das 18:00 às 08:00 do dia seguinte) também é contabilizado na recuperação de Energia. Durante esse período, o personagem recupera um ponto de Energia a cada 12 minutos. Importante ressaltar que, caso o personagem entre em horas extras, o tempo pós-Expediente e a recuperação de Energia para o outro dia diminui.

Quando a passagem entre Expedientes é de um Sábado para uma Segunda-Feira, são adicionadas 24 horas de descanso pós-Expediente ao cálculo.

Durante as Horas Extras

Não há qualquer recuperação de Energia. A única forma de evitar sua diminuição gradual é encerrar o Expediente.

Hierarquia

Variação: de 1 (estagiário) a 100 (Presidente).

Esse *status* é ligado ao Cargo do personagem. Influencia as chances de um personagem Repassar um trabalho. O jogo calcula a chance de um personagem aceitar um Repasse de acordo com a quantidade de Trabalhos e prazos já assumidos, além do nível de Energia e do Relacionamento entre os dois. A Hierarquia influencia da seguinte forma:

$$\text{Chance inicial} * (1 + (\text{Carisma} / 200) + (\text{Hierarquia} / 200)) = \text{Chance final}$$

Rendimento do Setor

Variação: de 0 a 100.

Esse *status* não é propriamente do personagem, e sim do Setor onde trabalha. Todos os personagens de um Setor têm o mesmo valor de Rendimento. O incremento desse *status* pode aumentar o atributo Liderança do PC.

Advertências

Variação: de 0 a 3.

O *status* de Advertências é o único *status* com função negativa: quanto mais alto, pior. Ele aumenta em um ponto em três ocasiões específicas:

- Se um PC estourar por muito o prazo de um Trabalho Importante ou Emergencial;
- Se um Trabalho Importante ou Emergencial disponível ao PC estourar o prazo sem que nenhum personagem o assuma.
- Se o Setor do PC receber uma nota abaixo de 60;

O *status* é reduzido a zero após uma Promoção, ou em um para cada 1000 pontos que o personagem acumular após a última Advertência recebida. Assim, se um personagem tiver ganhado 800 pontos após uma Advertência e receber outra, ainda assim terá que ganhar mais 1000 pontos para reduzir o *status* em um.

Se o *status* alcançar 3 pontos, o personagem é demitido. É o fim da Carreira do PC e o fim do jogo.

5.6 | NPCs

Todos os NPCs são gerados aleatoriamente no início da Carreira. São gerados a aparência, atributos, aparência, *status* e Relacionamentos. O componente de distribuição de NPCs avalia os espaços de trabalho (*workplaces*) do mapa e povoa esses espaços com NPCs, reservando, ao final, o espaço que o PC irá ocupar no início do jogo.

5.6.1 | Movimentação e Ação

NPCs estão o tempo todo se mexendo. Eles possuem seus próprios Trabalhos a serem concluídos. Também iniciam diálogos, usam Objetos e Espaços, e Repassam Trabalhos uns aos outros.

5.6.2 | Personalidade

A inteligência artificial do jogo prevê que a personalidade dos NPCs seja orientada por seus atributos. NPCs com alta Criatividade, por exemplo, estão sempre em suas pranchetas de desenho inventando coisas. NPCs com alta Lábria, por sua vez, são sempre os fofoqueiros especialistas.

5.6.3 | Interação

A interação NPC-PC é em duas vias: o PC pode iniciar conversas e passar Trabalhos para NPCs, bem como NPCs podem fazer o mesmo. O jogador não é obrigado a aceitar diálogos e Repasses, assim como a Inteligência Artificial do jogo também só permitirá o início de um diálogo ou a aceitação de um Repasse dependendo dos prazos de Trabalhos já assumidos e de sua personalidade. NPCs de baixo Carisma, por exemplo, tendem a negar Repasses.

A interação NPC-NPC também ocorre. Os NPCs iniciam diálogos e fazem Repasses uns aos outros.

5.6.4 | Relacionamentos

Como os PCs, NPCs possuem níveis de Relacionamentos com cada um dos outros personagens do jogo. Eles mantêm diálogos regulares com os NPCs à sua volta, via e-mail e por telefone.

5.6.5 | Trabalhos

Os NPCs podem assumir Trabalhos disponíveis ao jogador. A inteligência artificial decide se um NPC assumirá algum Trabalho baseado em (1) seus atributos e nos atributos pré-requisitos, (2) seus *status* Energia, (3) no tempo necessário e prazos dos Trabalhos já assumidos e em (4) alguma aleatoriedade.

Os NPCs podem Repassar trabalhos a PCs ou outros NPCs. O jogador irá avaliar se aceita ou não o Repasse de um NPC, mas a IA prevê os NPCs tentarão fazer Repasses quanto maior for seu Carisma e, em especial, de acordo com seus Relacionamentos.

Para reservar os Trabalhos detalhados no banco de dados para os PCs, os NPCs passam a maior parte do tempo cumprindo *Trabalhos Nulos* – gerados aleatoriamente pelo *engine* do jogo. Os Trabalhos Nulos não estão disponíveis a PCs, e funcionam apenas como um artifício de design para dedicar toda a criatividade dos game designers para o jogador. Suas Prioridades e suas Tarefas (opcionais ou não) são sorteadas aleatoriamente. As Tarefas compõe-se de Espaços e Objetos necessários, valor em pontos, demanda de energia e tempo necessário. Se a Prioridade sorteada for *Importante* ou *Emergencial*, o prazo é determinado de acordo com o tempo das Tarefas.

Produtividade

A quantidade de Trabalhos e de Tarefas opcionais que um NPC conclui aumenta de forma proporcional à sua Hierarquia e às suas Advertências.

5.6.6 | Competição por Promoções

Antes de iniciada uma Competição, o jogo escolhe cinco NPCs de Hierarquia próxima ao PC e capacitados para o novo Cargo. Três desses NPCs tentarão entrar na Competição. O jogo decide quais baseado em seus atributos, *status* e Relacionamentos. É possível, em geral, fazer boas previsões sobre os competidores mais prováveis, mas há surpresas.

NPCs competem com os PCs de duas formas: (1) assumindo Trabalhos disponíveis e (2) falando mal do PC.

NPCs em Competição tornam-se bem mais agressivos na busca pelos pontos extras das Tarefas opcionais. Usam de forma mais agressiva sua Energia, e se importam menos com o estouro de prazos de Trabalhos assumidos antes da candidatura ao Cargo.

NPCs de boa Lábria também tentam levar vantagem ao falar mal do PC. Ao diminuir os Relacionamentos do PC, o NPC “fofoqueiro” torna mais difícil o Repasse de Trabalhos. A IA do jogo ataca os melhores Relacionamentos do PC.

Equilíbrio do ritmo

Para que o ritmo de ascensão do jogador não fique tão rápido ao ponto de inviabilizar a construção de relações sociais dentro dos novos Setores, o jogo coloca NPCs fortes nas Competições. A vantagem é dupla:

- Oferece um desafio maior.
- Obriga os jogadores a buscarem todas as vantagens possíveis, e uma delas é facilitar Repasses com bons relacionamentos em seu Setor.

A dificuldade imposta pelos NPCs aumenta conforme a Hierarquia do Cargo. Em determinado ponto, o jogador estará construindo as melhores relações sociais possíveis dias ou semanas antes de entrar em qualquer Competição, ou até mesmo visitando Setores de futuros Cargos para já começar sua rede social para um futuro ainda mais distante.

5.7 | Relacionamentos

Os Relacionamentos ocupam papel de destaque no jogo. Com bons Relacionamentos é possível Repassar mais Trabalhos e acumular mais pontos, ou melhorar a produtividade do Setor.

5.7.1 | Índice

O índice de Relacionamento entre dois personagens é medido entre -100 e 100. Cada relação tem índices diferentes. O personagem A pode gostar do personagem B (68). O personagem B acha o personagem C agradável (40), enquanto o personagem C despreza o personagem A (-53). O índice é bilateral, ou seja, a recíproca entre os dois lados de um Relacionamento sempre é verdadeira: o personagem B gosta do A (68), o personagem C acha B agradável (40) e o A despreza o C (-53).

No nível zero, o Relacionamento é considerado nulo: os NPCs não aparecem no Palm ou nas opções de e-mail e telefone do jogador. Os níveis -100 e 100 são os extremos da antipatia e da simpatia, mas dificilmente são alcançados.

5.7.2 | Diálogos

O primeiro método para alterar o índice de Relacionamento são os diálogos. As opções de diálogo são:

Opção	Fluxo do Jogo
Assuntos de trabalho	Com base no atributo Criatividade, os interlocutores reduzem um pouco do tempo necessário para uma de suas Tarefas atuais. Isso reflete a capacidade de ter <i>insights</i> enquanto ouve idéias diferentes. Aumenta o atributo Liderança.
Trivialidades	Os interlocutores recuperam Energia enquanto conversam. Aumenta o atributo Carisma.
Outros NPCs: Falar Bem	Concede pontos ao NPC de quem se está falando bem, proporcional à Hierarquia do ouvinte, e somente se a Hierarquia do ouvinte for maior que a do NPC de quem se fala. Aumenta o atributo Lábia e o Relacionamento com o NPC de quem se fala bem.
Outros NPCs: Falar Mal	Diminui o Relacionamento do interlocutor com o personagem de quem se fala mal. Há uma chance que o <i>status</i> Reputação desse personagem seja reduzido. Aumenta o atributo Lábia.
Produtividade: Estímulo	Tenta aumentar o número de Tarefas opcionais

concluídas nos Trabalhos executados pelo NPC que ouve. Não afeta o Relacionamento. Aumenta a Liderança somente se o NPC passar a produzir mais.

Produtividade: Bronca (Coerção)	Similar ao anterior. Afeta negativamente o Relacionamento, mas é mais eficiente. Aumenta a Liderança.
Repassar Trabalho	O sucesso de um Repasse será tratado adiante.
Diálogos contextuais	Assuntos que só ocorrem no contexto da execução de Tarefas de um Trabalho. Não afetam o fluxo de jogo fora disso.

A influência dos diálogos é medida pela opção de diálogo escolhida e pela tendência do NPC por essa opção. As tendências de diálogo dos NPCs, por sua vez, são avaliadas de acordo com o valor de seus atributos, da seguinte forma:

Atributo	Positiva +	Negativa -
Técnica	trabalho	trivialidades
Criatividade	trivialidades	outros NPCs: falar mal
Organização	outros NPCs: falar mal	trivialidades
Liderança	trabalho	outros NPCs: falar mal
Carisma	trivialidades	trabalho
Lábia	outros NPCs: falar mal	trabalho

Diálogos de estímulo à produtividade e de elogios a outros NPCs não afetam o Relacionamento. Diálogos de bronca (coerção) à produtividade sempre diminuem o Relacionamento em 10 pontos. Os demais diálogos afetam o Relacionamento com um valor igual a um décimo da tendência do receptor à opção escolhida.

Exemplo:

Atributos	
Personagem A	Personagem B
Técnica 25	Técnica 04
Criatividade 84	Criatividade 21
Organização 13	Organização 27

Liderança	31	Liderança	14
Carisma	19	Carisma	78
Lábia	07	Lábia	32

Para calcularmos a propensão do personagem a diálogos que difamam outros NPCs, verificamos os atributos onde essa opção faz diferença: Criatividade, Organização, Liderança e Lábia. Com os valores desses atributos, somamos se a tendência for positiva, e subtraímos se for negativa. Assim:

(- Criatividade) + (+ Organização) + (- Liderança) + (+ Lábia) = tendência para “Outros NPCs”

$$(- 84) + (+ 13) + (- 31) + (+ 7) = -95$$

A tendência do personagem A é de -95 para esse tipo de diálogo– ele definitivamente despreza as fofocas! Fazendo os cálculos para os demais atributos, temos que:

Tendências de diálogo

Personagem A		Personagem B	
Trabalho	+30	Trabalho	-92
Trivialidades	+65	Trivialidades	+68
Outros NPCs: Falar Mal	-95	Outros NPCs: Falar Mal	+24

O personagem A aprecia bastante o diálogo sobre o nada: piadas, causos, curiosidades. Gosta de trocar idéia sobre problemas a serem resolvidos e soluções para a empresa, mas detesta o “fuxico” sobre outras pessoas. Já o personagem B é mais social, gosta de falar sobre assuntos mundanos e sobre outras pessoas, mas tem repulsa ou é inepto a entender assuntos sobre a empresa, sobre procedimentos internos e como vencer desafios.

Supondo diálogos entre os dois, o Relacionamento será afetado da seguinte forma:

Resultados das tendências no Relacionamento

Personagem A fala com B		Personagem B fala com A	
Trabalho	-9.2	Trabalho	+3
Trivialidades	+6.8	Trivialidades	+6.5
Outros NPCs: Falar Mal	+2.4	Outros NPCs: Falar Mal	-9.5

Se o personagem A inicia um diálogo sobre trabalho com B, o Relacionamento entre os dois diminui 9.2 pontos. Se, pelo contrário, B inicia esse mesmo tipo de diálogo com A, o Relacionamento sobe 3 pontos. Mas por que isso?

A primeira razão é que, em um ambiente de trabalho, as pessoas às vezes procuram ser diplomáticas e puxam assuntos que normalmente não apreciam, mas que causam excitação ou entusiasmo no interlocutor. A segunda razão é que nem sempre as pessoas podem conversar só sobre o que gostam. Muitas vezes, é preciso também saber sobre o que não lhe atrai.

Recusa de Diálogo

PCs e NPCs podem recusar um diálogo antes que ele se inicie. Os NPCs normalmente farão isso quando os prazos apertarem ou estiverem em meio a uma Tarefa. Uma recusa não acarreta conseqüências ao Relacionamento, porém duas ou mais recusas consecutivas diminuirão o nível progressivamente. Quanto mais um PC recusa diálogo com um NPC de forma consecutiva, pior fica o Relacionamento entre os dois. O mesmo ocorre se o NPC recusar diálogo ao PC. NPCs também recusam diálogos de outros NPCs.

O Relacionamento é afetado da seguinte forma:

Resultados de recusas consecutivas ao diálogo

Personagem A fala com B			
Recusa 1	Nenhuma influência	Recusa 4	-20
Recusa 2	-5	Recusa 5	-40
Recusa 3	-10	Recusa 6	-80

A idéia é que os personagens possam evitar uns aos outros em momentos críticos, mas que não desprezem a importância de cuidar das relações sociais. Às vezes, mesmo para um PC de alta produtividade, será preciso dar um tempo no trabalho e atender àqueles que o procuram. Esses números, no entanto, não são definitivos; veja o tópico Afinidade, mais abaixo.

Diálogos à distância

Se por um lado a comunicação à distância permite poupar tempo de locomoção, por outro não rende tantos resultados quanto a comunicação presencial. Um jogador que queira aumentar o Carisma de seu PC, por exemplo, obterá menos resultados de diálogos sobre trivialidades por telefone do que presencialmente, bem como um jogador que queira coagir um NPC a trabalhar mais obterá menos empenho se o pedido for por e-mail.

5.7.3 | Dinamicidade e Degradação

Os Relacionamentos são bastante dinâmicos, variando no decorrer do jogo. Os índices entre dois personagens podem variar do amigável (55) ao repulsivo (-70) em algumas semanas, ou até em alguns dias.

O PC também precisa cuidar de seus Relacionamentos para que eles não se degradem. Todos os dias, os Relacionamentos positivos diminuem dois pontos, e Relacionamentos

negativos aumentam dois pontos. Com o tempo, portanto, o índice tende ao zero – tanto as boas relações esfriam quanto os ódios são esquecidos.

O resultado de diálogos sobre produtividade (estímulo ou bronca) também se esvai com o tempo.

5.7.4 | Reputação

O *status* Reputação de um personagem não influencia diretamente nos índices de Relacionamento. Ao invés disso, influencia o ganho ou a perda de pontos de Relacionamento advindos de diálogos. O cálculo é feito a partir da Reputação do personagem que agiu primeiro, pela fórmula:

$(\text{Pontos Iniciais}) * (1 + ((\text{Reputação} / 100) * (\text{Pontos Iniciais} / \text{Pontos Iniciais}))) = \text{Pontos reais}$

Exemplo 1: o Relacionamento de um PC de Reputação 26 e um NPC criativo de Reputação 54 for incrementado em 7 pontos após um diálogo sobre trivialidades. O PC iniciou o diálogo. Os pontos reais ganhos serão dados por:

$$7 * (1 + ((26/100) * 1)) = \mathbf{8,82 \text{ Pontos reais}}$$

Exemplo 2: um NPC de Reputação -38 inicia diálogo com outro NPC, que resulta no ganho de 3 pontos no Relacionamento. Os pontos reais ganhos serão dados por:

$$3 * (1 + ((-38/100) * 1)) = \mathbf{1,82 \text{ Pontos reais}}$$

Exemplo 3: um NPC de Reputação 57 inicia um diálogo com o PC que resulta na perda de 6 pontos em Relacionamento. Os pontos reais perdidos são:

$$-6 * (1 + ((57/100) * -1)) = \mathbf{-2,58 \text{ Pontos reais}}$$

A idéia é que uma excelente reputação pode literalmente salvar uma interação fracassada, enquanto uma má Reputação pode afundar mesmo os bons ganhos no Relacionamento.

5.7.5 | Afinidade

Sempre há uma tendência em que personagens semelhantes criem afinidades. A proximidade dos atributos de dois personagens confere um bônus que reduz a penalidade no Relacionamento por negativas de diálogo. O índice de afinidade entre dois personagens é calculado a partir da soma das diferenças entre seus atributos, na fórmula

Atributos

Personagem C		Personagem D	
Técnica	25	Técnica	21
Criatividade	61	Criatividade	41
Organização	13	Organização	27

Liderança	31	Liderança	14
Carisma	19	Carisma	26
Lábia	15	Lábia	29

Soma das diferenças:

$$(25 - 21) + (61 - 41) + (27 - 13) + (31 - 14) + (26 - 19) + (29 - 15) = 110$$

Afinidade:

$$10 - (10 * (\text{Soma} / 594))$$

$$10 - (10 * (110 / 594)) = 8,14 \sim 8$$

A afinidade entre os dois é muito boa, com valor real de 8 (oito). Caso um recuse diálogo do outro, os valores reais de penalidades no Relacionamento ficarão da forma abaixo. Repare que o resultado real de uma recusa nunca será positivo, no máximo igual a zero:

Resultados de recusas consecutivas ao diálogo, considerando a afinidade

Personagem A fala com B

Recusa 1	Nenhuma influência	Recusa 4	$(-20 + 8) = -12$
Recusa 2	$(-5 + 8) = 3 \gg 0$	Recusa 5	$(-40 + 8) = -32$
Recusa 3	$(-10 + 8) = 2$	Recusa 6	$(-80 + 8) = -72$

5.8 | Trabalhos

Os Trabalhos são a essência do *gameplay* de Emprego Maluco.

5.8.1 | Estrutura Geral

Trabalhos são conjuntos de Tarefas. Trabalhos são a “missão geral”, enquanto Tarefas são itens de uma “lista de coisas a fazer” para concluir a missão. Um jogo conhecido que oferece uma boa analogia é *GTA*, onde o personagem anda pela cidade cumprindo as missões que são passadas em etapas.

Trabalhos são compostos pelos seguintes dados:

Dado	Descrição
Descrição geral	Um texto com informações gerais sobre o Trabalho: histórico sobre a requisição, objetivos para a empresa, etc.
Atributos	Os atributos ligados às Tarefas obrigatórias, e os valores sugeridos.
Tarefas	Lista de todas as Tarefas opcionais e obrigatórias.
Tempo	Soma do tempo requerido pelas Tarefas obrigatórias.
Prazo	Até quando o Trabalho precisa ficar pronto.
Valor em pontos	Soma dos pontos das Tarefas obrigatórias.
Valor em atributos	Bônus em atributos pela conclusão do Trabalho.
Demanda de Energia	Soma da demanda de energia de cada Tarefa obrigatória.
Prioridade	Os Trabalhos podem ser <i>Comuns</i> , <i>Importantes</i> ou <i>Emergenciais</i> .

A maior parte dos dados na descrição de um Trabalho, portanto, só levam em conta as Tarefas que são obrigatórias. Isso não impede que a realização de Tarefas opcionais renda mais pontos.

Atributos

Caso duas Tarefas obrigatórias exijam o mesmo atributo, o valor exibido é o maior entre elas. Em um Trabalho que comporta três Tarefas obrigatórias que exigem Técnica 21, Técnica 54 e Organização 23, os atributos exibidos nos dados são Técnica 54 e Organização 23.

Importante ressaltar que os níveis de atributo indicados *não são obrigatórios*. Os personagens podem assumir Trabalhos acima de seu próprio atributo, mas levará mais tempo para finalizá-lo.

Prazo

Trabalhos Comuns não tem prazo definido. Trabalhos Importantes têm prazos em dias. Trabalhos Emergenciais têm prazos em horas, para o mesmo dia. O prazo é contado a partir da hora em que o Trabalho ficou disponível, e não a partir da hora em que o personagem o assumiu.

Valor em atributos

O ganho de atributos depende da Prioridade do Trabalho e dos atributos requeridos por suas Tarefas:

	Comum	Importante	Emergencial
Atributo mais alto	+1 / 0 *	+2	+3
2º. Atributo	0	+1	+2
3º. Atributo	0	0	+1

* Caso todos os Trabalhos Importantes ou Emergenciais do Cargo do personagem tenham sido exauridos, os Trabalhos Comuns não rendem bônus em atributos.

Exemplo: Instalar um Servidor “Penguinux” é um Trabalho Importante que demanda Técnica 47, Organização 23 e Lábia 17 (para convencer a diretoria). O Trabalho concederá bônus de +2 a Técnica e +1 a Organização. Caso fosse um Trabalho Emergencial, os bônus seriam de +3 a Técnica, +2 a Organização e +1 a Lábia.

Pontos extras e degradação de pontos

Há um bônus em pontos para o cumprimento rápido de Trabalhos com prazo. Quanto mais cedo um personagem cumprir um Trabalho Importante ou Emergencial, maior o bônus.

Por outro lado, há uma redução do valor em pontos das Tarefas caso o prazo estoure. A redução cresce a cada hora atrasada. Quando os pontos finais chegam a zero, o personagem recebe uma Advertência. Ele ainda não está livre do Trabalho: precisa cumpri-lo, ou após quatro horas receberá uma nova Advertência, e assim continuará até que o Trabalho seja concluído ou o personagem demitido.

5.8.2 | Disponibilidade

Os Trabalhos não ficam disponíveis para qualquer personagem. Os Cargos para os quais cada Trabalho será disponibilizado são pré-definidos no banco de dados do jogo. Ou seja, quando surgir um Trabalho, apenas os personagens naqueles Cargos poderão assumi-lo. Os Trabalhos nunca são disponibilizados para mais de cinco Cargos.

Logo, quando um jogador tem a possibilidade de assumir um Trabalho, significa que outros NPCs também podem fazê-lo. Se algum personagem assumir o Trabalho, ele imediatamente fica indisponível aos demais.

Frequência

Novos Trabalhos são disponibilizados a PCs e NPCs numa frequência entre uma a quatro horas.

5.8.3 | Exclusividade

Os Trabalhos Importantes e Emergenciais são sempre exclusivos – disponibilizados apenas uma vez na duração do Cargo do PC. Trabalhos Comuns são rotineiros – sua oferta se repete enquanto o PC continuar no mesmo Cargo. Em algum momento os Trabalhos exclusivos esgotam-se – os desafios acabam – e o jogador deve, procurar um Cargo melhor para seu PC.

Durante as Competições, os Trabalhos disponíveis dependem do Cargo da Promoção almejada, e não do Cargo atual. Não entram na regra de exclusividade.

5.8.4 | Não-assunção

Os Trabalhos com prazo não podem deixar de ser assumidos, seja pelo PC ou pelos NPCs. Se um Trabalho vencer seu prazo enquanto espera um responsável, todos os personagens que poderiam tê-lo assumido recebem uma Advertência.

Caso o personagem passe mais de dois dias sem finalizar nenhum Trabalho. Sua Reputação diminui ao ritmo de 1 ponto por hora até que ele finalize qualquer Trabalho.

5.8.5 | Desorganização

Enquanto um personagem realiza um Trabalho, ele utiliza materiais das mesas, gavetas e armários, além dos objetos guardados na maleta. Os Espaços de trabalho vão ficando desorganizados, e quanto mais desorganizados, mais tempo será necessário para as próximas Tarefas que precisarem utilizá-lo. Os personagens podem diminuir a bagunça que provocam aumentando o atributo Organização.

5.8.6 | Tarefas

As tarefas possuem as seguintes propriedades:

Dado	Descrição
Título	Uma frase que resume o que deve ser feito e onde. Exemplo: “Procurar por fichas de funcionários de três anos atrás nos arquivos dos Recursos Humanos”.
Atributo	O atributo recomendado para a Tarefa. Tarefas utilizam apenas um atributo.

Tempo	Tempo em minutos para execução da Tarefa.
Espaço	Se houver, o Espaço que deve ser usado. Exemplo: “Sala de Reunião”. Tarefas só podem usar um Espaço.
Objeto	Se houver, o Objeto que deve ser utilizado. Exemplo: “FAX”. Tarefas só podem usar um Objeto.
NPC	Se houver, o NPC com o qual deve-se dialogar. Exemplo: “David, o contador”. Tarefas só demandam um diálogo.
Demanda de Energia	Energia necessária para a execução.
Valor em pontos	Quantos pontos a Tarefa vale.
Obrigatoriedade	Opcional ou obrigatória

Título

Os títulos das Tarefas são intuitivos e sucintos. Apontam o que se deve realizar, onde e com que objetos. Isso é necessário para uma melhor visualização dos objetivos da Tarefa através da Interface Palm.

Atributo

As Tarefas só podem sugerir valor para um atributo. Esse valor não é obrigatório: personagens com atributos menores que o valor sugerido podem executá-la, mas sofrem penalidade no tempo necessário.

Tempo

Tempo em minutos necessário para a Tarefa. O valor exibido é o valor-base modificado pelo atributo do personagem. Caso o atributo do personagem seja menor que o sugerido, há uma penalidade que reduz 5 pontos ao atributo do personagem para efeito de cálculo do tempo. As fórmulas são:

AP = Atributo do personagem;

AR = Atributo requerido;

Se $AP < AR$, então $AP = AP - 5$;

Se $AP < 0$, então $AP = 1$;

$\text{Tempo-base} * (1 / (AP / AR)) = \text{Tempo real}$

Ao iniciar uma Tarefa de tempo-base 15 minutos, que demande Técnica mínima de 23, um personagem com Técnica 65 irá executá-la em 5 minutos. Se outro personagem de Técnica 12 iniciar a mesma Tarefa, levará 49 minutos.

Objetos, Espaços e NPCs

Os elementos do jogo que serão usados pela Tarefa, sejam Objetos, Espaços ou NPCs, não precisam estar necessariamente localizados no mesmo Setor ou no mesmo Departamento do personagem. De fato, a função de alguns Cargos, como os de Manutenção de Computadores, é resolver problemas em diversos Setores e Departamentos diferentes.

Obrigatoriedade

As Tarefas obrigatórias devem ser realizadas numa ordem específica.

O Trabalho sempre é concluído após a realização da última Tarefa obrigatória, não importa quantas Tarefas opcionais ainda faltem. O personagem recebe seus pontos e bônus em atributos ao fim do Trabalho.

As Tarefas opcionais só podem ser realizadas antes da conclusão da última Tarefa obrigatória. Dependendo de sua natureza, certas Tarefas opcionais só ficam disponíveis antes ou após o cumprimento de uma Tarefa obrigatória que não seja a *última*. Por exemplo, uma Tarefa opcional de “Alinhar os cartuchos de impressão” só seria possível após a Tarefa obrigatória de “Trocar cartuchos da impressora”, enquanto outra de “Imprimir ata da reunião de contadores” só seria possível antes da Tarefa obrigatória de “Participar da reunião de contadores”.

Cada Tarefa opcional cumprida adiciona 3 pontos à Reputação.

Exemplos de Tarefas de um Trabalho:

Tarefa	Requisitar uma planilha com as configurações da rede de três anos atrás.	Re-instalar o sistema “Penguinix” no servidor.	Reconfigurar o servidor de impressão.
Atributo	Lábia [10]	Técnica [47]	Técnica [21]
Espaços	-	Servidor Penguinix	Servidor de Impressão.
Objetos	-	CD de Manutenção	-
NPC	Secretária do Arquivo	-	-
Tempo	15	50	30
Valor em pontos	100	500	350
Demanda de Energia	10	35	25
Prioridade	Opcional	Obrigatória	Obrigatória

5.8.7 | Menus Contextuais

Quando um Trabalho estiver ativo para o personagem, os menus contextuais de todos os Objetos, Espaços e NPCs necessários às suas Tarefas ganham os itens extras para a execução de cada uma delas.

No exemplo acima, ao assumir o Trabalho, surge no menu de diálogos com a Secretária do Arquivo o item “Requisitar planilha de configurações” e no menu contextual do Servidor Penguinix o item “Re-instalar o sistema”. O item “Reconfigurar servidor” surge no Servidor de Impressão após o cumprimento da Tarefa “Re-instalar o sistema ‘Penguinix’ no servidor”.

5.8.8 | Repasse de Trabalhos

O Repasse de Trabalhos é um importante elemento estratégico. Permite que o personagem dê prosseguimento a até três Trabalhos simultaneamente, executando um enquanto outros personagens cuidam os demais.

Limites de Trabalhos

Trabalhos Repassados ainda contam no limite de três Trabalhos por personagem. O personagem que Repassou continua com o Trabalho como ativo, sem poder executar nenhuma de suas Tarefas. O personagem que aceitou tem o Trabalho Repassado adicionado à sua lista de três Trabalhos.

NPCs

Antes de um NPC aceitar o Repasse de outro personagem, a IA avalia (1) os Trabalhos pendentes do NPC e os prazos a serem cumpridos, (2) a Energia, (3) a relação custo/benefício dos prazos e pontos do Trabalho sendo Repassado, (4) o Relacionamento entre os dois. O *engine* então atribui uma probabilidade, que é então modificada pelo Carisma e pela Hierarquia do personagem que Repassa, conforme visto anteriormente.

NPCs com três Trabalhos pendentes nunca aceitam Repasses.

NPCs também tentam Repassar para o PC. Se o jogador aceitar, o Relacionamento entre os dois personagens aumenta 10 pontos. Recusas não afetam o Relacionamento. A IA do jogo nunca tenta Repassar a PCs com três Trabalhos em andamento.

Setorização

Os Trabalhos só podem ser Repassados para personagens do mesmo Setor. É um elemento adicional de estratégia que incentiva os jogadores a formarem Relacionamentos sempre que mudarem de Setor.

Pontos

Os pontos advindos de um Trabalho são distribuídos entre 80% para o personagem que o executou e 20% para quem Repassou.

5.9 | Cargos

Os Cargos são o objetivo máximo dos personagens. O jogo termina em 300 dias de Expediente, e quanto maior o Cargo alcançado, mais bem-sucedida será a Carreira.

5.9.1 | Determinismo

Ao contrário dos NPCs e do cenário, os Cargos de um jogo não são randomizados no começo da Carreira. A estrutura dos Cargos e sua relação hierárquica são definidas no banco de dados do jogo, sendo fixas em todas as Carreiras. De fato, os *workplaces* que o jogo organiza no mapa ao início de uma nova Carreira já são definidos em quantidade e imponência (mas não em arquitetura ou decoração) no banco de dados.

São dois os objetivos do determinismo: (1) criar um sistema de evolução claramente reconhecível em qualquer Carreira, portanto um importante elemento de familiaridade, e (2) atrelar os Cargos a Trabalhos específicos. Mais detalhes adiante.

O determinismo não prejudica o *replay value*. Os NPCs, o mapa e a decoração / arquitetura sempre são diferentes, os Cargos que são abertos a competições ainda são bem aleatórios, e isso garante “sensações” diferentes, estratégias diversificadas e Carreiras únicas.

5.9.2 | Estrutura Geral

Os Cargos são estruturados em:

Dado	Descrição
Título	O título do Cargo.
Atributos	Os dois atributos que o Cargo mais exigirá.
Trabalhos Emergenciais	Freqüência de surgimento de Trabalhos Emergenciais. Varia de 0 a 10.
Transferência / Localização	Local da empresa onde o Cargo será exercido; o <i>workplace</i> do jogador muda. Nem todos os Cargos exigem transferência.
Hierarquia	O grau de importância do Cargo dentro da empresa. Varia de 1 a 100.

Trabalhos Emergenciais

Quanto maior a Hierarquia do Cargo, mais freqüentes serão os Trabalhos Emergenciais. Esse dado reflete quantos Trabalhos, de dez, serão emergenciais. Logo, o nível seis significa que de cada dez Trabalhos, seis (60%) são Emergenciais. No nível zero, o Cargo nunca recebe Trabalhos Emergenciais.

Transferência / Localização

O personagem será transferido para o *workplace* relacionado ao Cargo. Seu Setor também muda. Quando o *workplace* é muito afastado, ou em outro Departamento, quase sempre o jogador precisa estabelecer novas relações sociais.

NPCs nos Cargos oferecidos pelas Promoções

Os Cargos oferecidos para Competições sempre são de Hierarquia mais elevada que o Cargo do PC. Os Cargos oferecidos são sempre ocupados por outro NPC, que por sua vez é Promovido automaticamente para um Cargo mais elevado. O NPC desse Cargo mais elevado, por sua vez, é demitido. No Cargo deixado vago pelo PC, é sorteado um novo NPC.

Os Cargos oferecidos podem ou não ser dentro do próprio Setor do PC. Não fará diferença se o PC estiver no mesmo Setor, a Competição com NPCs “de fora” ou talvez do próprio Setor será igualmente difícil. A vantagem de um Cargo assim, é claro, é que o jogador já construiu relações sociais naquele Setor. A desvantagem é que ele deixa de iniciar Relacionamentos com outros NPCs.

5.9.3 | Trabalhos

Os Trabalhos disponibilizados ao PC dependem de seu Cargo. Cada Cargo do jogo é ligado a vinte ou trinta dos Trabalhos armazenados no banco de dados. Os Trabalhos, no entanto, não são *privativos* de Cargos específicos – NPCs de outros Cargos ligados ao mesmo Trabalho podem assumi-lo, e concorrerão com o PC.

Os Trabalhos Importantes e Exclusivos concluídos pelo PC não são mais disponibilizados durante sua Carreira. Os que forem concluídos por NPCs, por outro lado, reaparecem como disponíveis se o PC for Promovido a um Cargo que seja ligado aos mesmos Trabalhos.

Trabalhos de Competição

Os Trabalhos de Competição são aqueles disponibilizados enquanto o personagem disputa a Promoção ao Cargo. Todo Cargo possui cerca de 10 Trabalhos de Competição, além dos convencionais, que testam os atributos mais necessários para ser bem-sucedido após a Promoção.

5.9.4 | Exemplo de Cargo

Segue o exemplo de um Cargo em competição aberta:

- *Título:* Gerente de Recursos Humanos
- *Atributos principais:* Carisma e Organização
- *Trabalhos Emergenciais:* Frequência Razoável (nível 6 de 10)
- *Transferência:* setor de RH (com indicação no mapa do jogo)
- *Hierarquia:* 53

5.10 | Setores

Os Setores são equipes de trabalho, formadas por determinados Cargos.

5.10.1 | Determinismo

Como os Cargos, Setores também são elementos fixos no banco de dados do jogo: sempre são constituídos pelos mesmos Cargos, não importa a Carreira. A quantidade de Cargos em um Setor varia entre 5 (cinco) e 10 (dez). O objetivo é também criar um elemento de familiaridade, enquanto a parte randômica fica com os NPCs que preenchem as funções.

5.10.2 | Relacionamentos e Repasses

Os Relacionamentos dentro de um Setor são estratégicos para o jogador, pois os Repasses só podem ocorrer para NPCs em um mesmo Setor. Manter boa convivência é fundamental, e os benefícios são claros durante uma feroz competição por uma Promoção.

5.10.3 | Rendimento do Setor

O Rendimento geral de um Setor, que varia entre 0 e 100. Duas avaliações semanais da Diretoria determinam o valor de todos os Setores do jogo. Caso o Setor do jogador fique abaixo de 60, todos os personagens daquele Setor recebem uma Advertência. Caso atinja mais que 60 por quatro (4) vezes seguidas, os NPCs e o PC são Promovidos. Todos os personagens de um Setor têm o mesmo valor de Rendimento em seu *status*.

É aqui que os jogadores podem adotar estratégias de gerenciamento, uma alternativa às Promoções por Competição. Pelo Palm, ele confere a produtividade dos NPCs de seu Setor. A Liderança o ajuda a aumentar o número de Trabalhos e Tarefas opcionais concluídos. O Carisma e bons Relacionamentos o ajudam a otimizar o tempo da equipe ao distribuir Repasses.

Com um bom gerenciamento, um jogador pode conseguir Promoções tão rápido quanto por vias competitivas. A desvantagem desse método é que os Cargos para o qual o PC é transferido após uma Promoção desse tipo são algo aleatórios: o jogo escolhe uma posição de maior Hierarquia cujo Rendimento do Setor esteja abaixo de 40.

5.11 | Objetos

Os Objetos do jogo podem ser:

5.11.1 | Objetos Fixos e Móveis

Objetos fixos não podem ser movidos. São Computadores, telefones comuns, luminárias.

Objetos móveis podem ser movidos, e muitos podem ser guardados na Maleta. Os personagens só podem segurar um Objeto Móvel por vez. CDs, envelopes, xícaras.

5.11.2 | Objetos Repositórios

Que guardam outros Objetos. A Maleta é o Objeto Repositório mais usado do jogo, diretamente ligado à interface com o jogador. É também um Objeto Móvel. Há outros Objetos Repositórios no cenário, Fixos ou Móveis, como armários, gavetas e caixas.

5.11.3 | Menus contextuais

Quando o jogador clica em um Objeto, surge o menu contextual com as opções genéricas, as particulares àquele objeto e às particulares à alguma Tarefa que esteja em curso. Se, por exemplo, a Tarefa do personagem for levar uma xícara de café a um NPC sonolento, ao clicar na xícara, ele tem as seguintes opções:

- Levar até o Luiz (opção da Tarefa)
- Tomar café (opção do Objeto)
- Pegar xícara. (opção geral dos Objetos Móveis)

Esses itens extras aparecem somente para o personagem que executa a Tarefa.

Menus desativados com Tarefas

Algumas vezes, uma determinada Tarefa desabilitará o menu contextual que normalmente apareceria para um determinado Objeto. O menu contextual de um Servidor Penguinix, por exemplo, normalmente é:

- Pesquisas na Internet;
- Diversões na Internet;
- Monitorar rendimento (inútil em termos de jogo).

Mas se uma Tarefa do personagem demanda que ele reinstale o sistema operacional do servidor, o menu contextual será apenas o seguinte:

- Re-instalar sistema Penguinix;

O menu contextual voltará a aparecer aos personagens após a conclusão dessa Tarefa. Importante ressaltar que, quando uma Tarefa desabilita as opções de uso de um Objeto, ela o faz para *todos* os personagens. Se o PC tentar usar uma mesa digitalizadora que está sendo consertada, não haverá nenhum item no menu. Ele também não verá a opção “Consertar mesa digitalizadora”, porque itens extras como esse são exclusivos do NPC que está executando a Tarefa (i.e., consertando a mesa).

5.11.4 | **Objetos ativos e inativos**

Nem todos os Objetos apresentam utilidade no jogo. Os Objetos inativos não possuem menus contextuais em nenhuma hipótese. São mesas vazias, luminárias, gavetas e outros elementos puramente visuais.

5.11.5 | **NPCs**

Os NPCs também pegam e movem Objetos. De fato, há um NPC, a faxineira, cuja função é mover os Objetos para os locais onde iniciaram o jogo. Isso é perigoso para o jogador que por algum motivo está em outro Setor ou Departamento, pois se ele esquecer de vigiar sua Maleta, é bem provável que ela desapareça e reapareça apenas em seu *workplace*.

6 | Demo Jogável

As 2 (duas) fases do Demo Jogável correspondem a 2 (duas) Promoções dentro do Departamento de Informática.

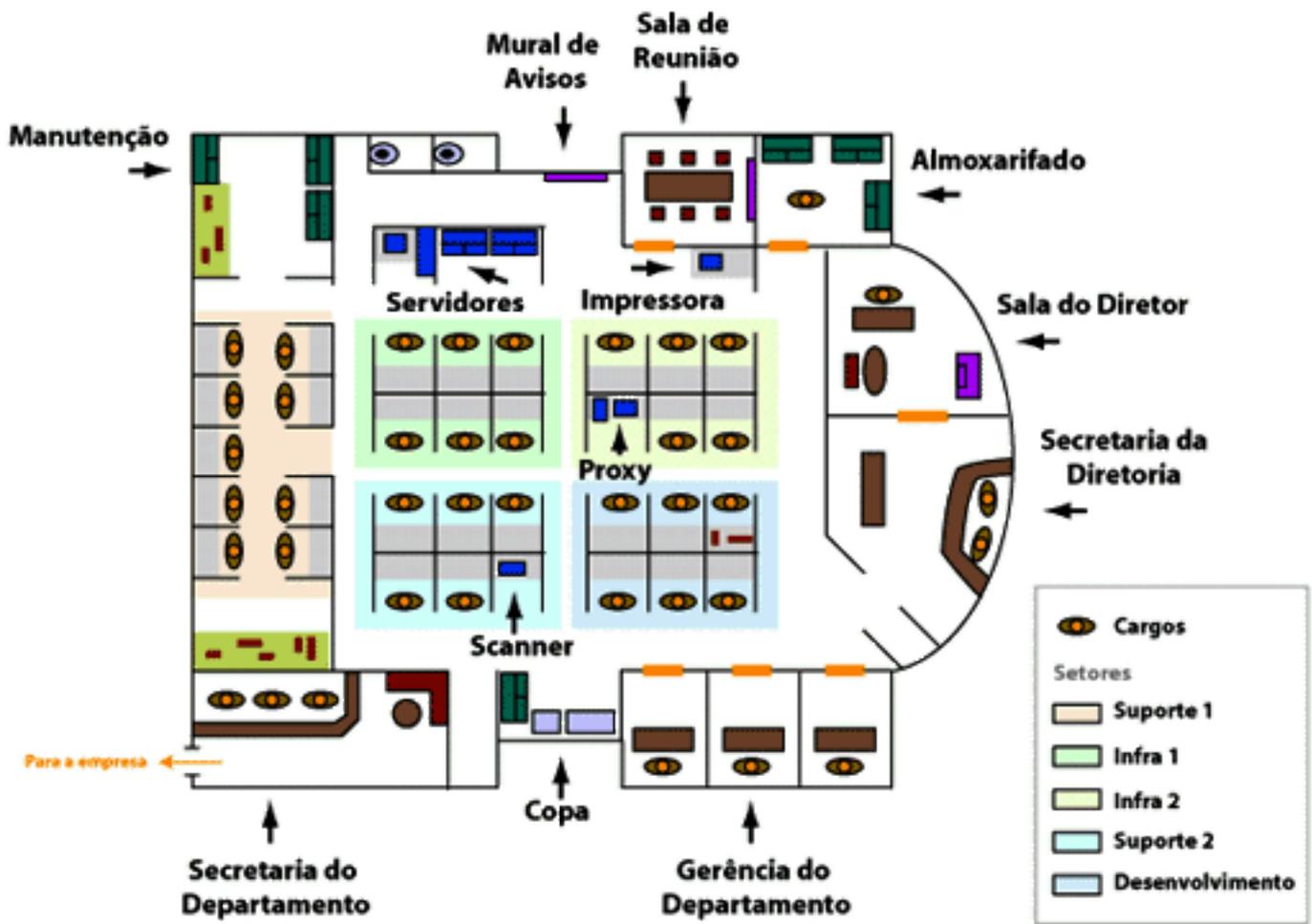
6.1 | Personagens

PC: O jogador customiza a aparência de seu PC, dá nome ao personagem e à empresa onde ele irá trabalhar.

NPCs: os NPCs são gerados aleatoriamente no início do jogo.

6.2 | Mapa

O demo jogável de Emprego Maluco abrange apenas o Departamento de Informática. O mapa do demo não é gerado aleatoriamente. É fixo. Na Câmera da Empresa ele é completo, com os demais Departamentos, mas na verdade o jogador não poderá acessá-los. Os Cargos e Setores do Departamento são pré-definidos.



6.3 | Primeira Fase: Estágio em Informática

A primeira fase do jogo é um Estágio no Departamento de Informática, onde o jogador aprenderá a mecânica e entenderá que o transcorrer do jogo depende de várias das suas opções. Esse primeiro Cargo não possui nenhum Trabalho Emergencial, apenas dois Trabalhos Importantes, de forma que o jogador ainda terá alguns Expedientes para se familiarizar com a importância de cumprir prazos, e cumpri-los rápido.

O Estágio em Informática conta com seis Trabalhos Comuns e dois Trabalhos Importantes. Por enquanto, esses Trabalhos não são disputados com outros NPCs.

6.3.1 | Dados do Cargo

Dado	Descrição
Título	Estagiário em Informática
Atributos	Técnica e Organização
Trabalhos Emergenciais	0
Transferência / Localização	Secretaria
Hierarquia	1

6.3.2 | Trabalhos

Todos os trabalhos são descritos detalhadamente no **ANEXO A.1**. Aqui daremos a descrição dos trabalhos apenas.

Trabalhos Comuns

- Digitalizar um documento jurídico e criar uma versão eletrônica;
- Repor estoque de materiais no almoxarifado do Departamento;
- Entregar correspondência para destinatário;
- Levar computador para a manutenção;
- Ajudar secretária a fazer planilha de gastos de material de escritório;
- Elaborar aviso dos aniversariantes do mês para ser colocado no mural.

Trabalhos Importantes

- Fazer relatório das atividades efetuadas (Importante);

- Trocar cartuchos da impressora.

6.4 | Segunda Fase: Trainee no Suporte Técnico

A segunda fase do jogo é um trainee como assistente dentro do setor Suporte Técnico do Departamento de Informática, onde o jogador aprenderá conceitos mais avançados do jogo e começará a traçar os caminhos da sua Carreira de sucesso.

6.4.1 | Dados do Cargo

Dado	Descrição
Título	Assistente de Suporte Técnico.
Atributos	Técnica e Organização.
Trabalhos Emergenciais	1
Transferência / Localização	Setor de Suporte Técnico.
Hierarquia	2

6.4.2 | Trabalhos

Todos os trabalhos são descritos detalhadamente no **ANEXO A.2**. Aqui daremos a descrição dos trabalhos apenas.

Trabalhos Comuns

- Consertar um computador;
- Instalar novo programa na estação de trabalho;
- Fazer mudança na sala do diretor;
- Fazer *upgrade* de memória no computador;
- Ajudar a secretária a encontrar os arquivos que ela jura ter gravado na máquina;

Trabalhos Importantes

- Repor peças no estoque;
- Fazer relatório das atividades efetuadas.

Trabalho Emergencial

- Remover vírus na rede.

6.5 | Segunda Fase: Trainee na Infra-Estrutura

A segunda fase do jogo é um trainee como assistente dentro do setor de Infra-Estrutura do Departamento de Informática, onde o jogador aprenderá conceitos mais avançados do jogo e começará a traçar os caminhos da sua Carreira de sucesso.

6.5.1 | Dados do Cargo

Dado	Descrição
Título	Assistente de Infra-Estrutura.
Atributos	Técnica e Organização.
Trabalhos Emergenciais	1
Transferência / Localização	Setor de Infra-Estrutura.
Hierarquia	2

6.5.2 | Trabalhos

Todos os trabalhos são descritos detalhadamente no **ANEXO A.3**. Aqui daremos a descrição dos trabalhos apenas.

Trabalhos Comuns

- Ligar o Servidor;
- Montar 10 cabos de rede;
- Acompanhar projeto de Desenvolvimento;
- Trocar fita de *backup*;
- Monitorar tráfego e segurança da rede;

Trabalhos Importantes

- Cadastrar novos usuários;
- Fazer relatório das atividades efetuadas.

Trabalho Emergencial

- Recolocar Internet no ar.

III. Conclusão

10 | Considerações finais

10.1 | Similaridades

É claro que Emprego Maluco demonstra similaridades com diversos outros jogos no mercado, sobretudo *The Sims*. No entanto, é preciso ressaltar que mesmo as partes mais próximas, dos Relacionamentos principalmente, sempre mantêm o foco que torna o jogo único: conquistar Cargos e construir uma Carreira de sucesso.

O elemento competitivo, principalmente, impõe um ritmo mais acelerado que os simuladores comuns. O sistema de Trabalhos e Promoções não dá trégua para quem quer chegar a altos cargos. O jogo não é um simulador puro e simples: tem começo, meio e fim.

10.2 | Mudanças na Idéia Original

Sabemos que aspectos do jogo aqui proposto divergem um pouco da intenção dos autores da Idéia Original. No entanto, ressaltamos que a jogabilidade da Idéia Original, como demonstrado no *Demo Jogável*, é perfeitamente viável nessa nova estrutura. Com a vantagem que muitas outras Carreiras em Departamentos muito diferentes da Informática serão possíveis no *release* final.

Consideramos a restrição da Idéia Original ao tema da Informática um obstáculo na conquista de um público-alvo mais amplo. É uma idéia boa demais para ficar restrita àqueles que entendem de hardware o suficiente para saber que precisa de uma placa de memória RAM para consertar um computador.

Descobrimos, mais tarde, que houve inclusive uma limitadíssima tentativa de abordar um “simulador empresarial” no Banco de Idéias da Primeira Fase do Concurso. Por não haver *nenhum* jogo no mercado que explore essa idéia, apenas outras vagamente similares, achamos que o tema merece um tratamento muito melhor.

ANEXO A **Trabalhos**

A.1 Cargo: Estagiário em Informática

Trabalho 1

Dado	Descrição		
Descrição geral	Digitalizar um documento jurídico e criar uma versão eletrônica.		
Atributos	Técnica [12] e Lábia [5].		
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Requisitar documento à Secretaria do Departamento; ➤ Utilizar o scanner; ➤ Compactar arquivo (opcional); ➤ Avisar ao Departamento Jurídico (opcional); ➤ Gravar arquivo no servidor; 		
Tempo	1 hora.		
Prazo	-		
Valor em pontos	300		
Valor em atributos	+1 Técnica		
Energia	20		
Prioridade	Comum		
Tarefa	Requisitar documento à Secretaria do Departamento.	Utilizar o scanner.	Gravar arquivo no servidor de arquivos.
Atributo	Lábia [5]	Técnica [12]	Técnica [10]
Espaços	-	-	Servidor de arquivos.
Objetos	-	Scanner	-
NPC	Secretária	-	-
Tempo	15	20	30
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	5	5

Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória
Tarefa	Compactar arquivo.		Avisar ao Departamento Jurídico.
Atributo	Técnica [8]		Organização [5]
Espaços	-		-
Objetos	Computador		Telefone ou Computador
NPC	-		-
Tempo	10		10
Valor em pontos	100		100
Demanda de Energia	5		5
Prioridade	Opcional, somente após "Utilizar o scanner".		Opcional, somente após "Utilizar o scanner".

Trabalho 2

Dado	Descrição
Descrição geral	Repor estoque de materiais no almoxarifado do Departamento.
Atributos	Organização [5].
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Receber material; ➤ Organizar material (opcional); ➤ Levar recibo para o chefe assinar; ➤ Levar material para o almoxarife;
Tempo	1 hora.
Prazo	-
Valor em pontos	300
Valor em atributos	+1 Organização
Energia	30
Prioridade	Comum
Tarefa	Receber Levar recibo Levar Organizar

	material.	para o chefe assinar.	material para o almoxarife.	material.
Atributo	Organização [5]	Organização [5]	Organização [5]	Organização [10]
Espaços	-	-	-	Mesa vazia
Objetos	Encomenda	Recibo	Encomenda	Encomenda
NPC	Secretária	Chefe do Setor	Almoxarife	-
Tempo	15	10	10	20
Valor em pontos	100	100	100	100
Demanda de Energia	10	10	10	15
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Opcional, somente após "Receber material".

Trabalho 3

Dado	Descrição
Descrição geral	Entregar correspondência para destinatário.
Atributos	Lábia [5].
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Receber a correspondência na Secretaria; ➤ Achar e entregar correspondência ao destinatário.
Tempo	1 hora.
Prazo	-
Valor em pontos	300
Valor em atributos	+1 Lábia
Energia	30
Prioridade	Comum
Tarefa	Receber a correspondência na Secretaria
	Achar e entregar correspondência ao destinatário.
Atributo	-
	Lábia [10]

Espaços	-	-
Objetos	Correspondência	Correspondência
NPC	Secretária	Destinatário
Tempo	15	30
Valor em pontos	100	100
Demanda de Energia	10	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 4

Dado	Descrição		
Descrição geral	Levar computador para a manutenção.		
Atributos	Técnica [5] e Organização [5].		
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desligar computador; ➤ Limpar a mesa e organizar os fios (Opcional); ➤ Levar computador para o Setor de Manutenção. 		
Tempo	1 hora.		
Prazo	-		
Valor em pontos	300		
Valor em atributos	+1 Técnica		
Energia	30		
Prioridade	Comum		
Tarefa	Desligar computador	Limpar a mesa e organizar os fios	Levar computador para o Setor de Manutenção
Atributo	Técnica [5]	Organização [5]	-
Espaços	Mesa	Mesa	Departamento
Objetos	-	-	Computador
NPC	-	-	-
Tempo	30	20	40

Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	10	15
Prioridade	Obrigatória	Opcional	Obrigatória

Trabalho 5

Dado	Descrição		
Descrição geral	Ajudar secretária a fazer planilha de gastos de material de escritório.		
Atributos	Criatividade [5] e Lábia [5].		
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solicitar os dados ao Almojarifado; ➤ Auxiliar secretária; ➤ Aumentar o Relacionamento com a secretária (Opcional). 		
Tempo	1 hora.		
Prazo	-		
Valor em pontos	300		
Valor em atributos	+1 Criatividade		
Energia	30		
Prioridade	Comum		
Tarefa	Solicitar os dados ao Almojarifado	Auxiliar secretária	Aumentar o Relacionamento com a secretária (Opcional)
Atributo	Lábia [5]	Criatividade [5]	Lábia [5]
Espaços	Almojarifado	-	-
Objetos	-	Computador	-
NPC	-	Secretária	Secretária
Tempo	30	20	40
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	10	15

Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Opcional
-------------------	-------------	-------------	----------

Trabalho 6

Dado	Descrição			
Descrição geral	Elaborar aviso dos aniversariantes do mês para ser colocado no mural.			
Atributos	Criatividade [5]			
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solicitar os dados à secretária; ➤ Fazer o aviso no computador; ➤ Sofisticar o aviso (Opcional); ➤ Prender o aviso no mural. 			
Tempo	1 hora.			
Prazo	-			
Valor em pontos	300			
Valor em atributos	+1 Criatividade			
Energia	30			
Prioridade	Comum			
Tarefa	Solicitar os dados à secretária	Fazer o aviso no computador	Sofisticar o aviso	Prender o aviso no mural
Atributo	Lábia [5]	Criatividade [5]	Criatividade [5]	-
Espaços	-	Computador	Computador	
Objetos	-	-	-	Aviso
NPC	Secretária	-	-	-
Tempo	30	20	40	20
Valor em pontos	100	100	100	100
Demanda de Energia	10	10	15	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Opcional	Obrigatória

Trabalho 7

Dado	Descrição
Descrição geral	Fazer relatório das atividades efetuadas.
Atributos	Criatividade [5]
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar relatório; ➤ Imprimir e entregar ao chefe do Setor.
Tempo	1 hora.
Prazo	-
Valor em pontos	300
Valor em atributos	+1 Criatividade
Energia	30
Prioridade	Importantes

Tarefa	Preparar relatório	Imprimir e entregar ao chefe do Setor
Atributo	Criatividade [5]	-
Espaços	Computador	-
Objetos	-	Relatório
NPC	-	Chefe
Tempo	30	20
Valor em pontos	100	100
Demanda de Energia	10	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 8

Dado	Descrição
Descrição geral	Trocar cartuchos da impressora.
Atributos	Técnica [5]
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pegar novos cartuchos no almoxarifado; ➤ Trocar cartucho;

- Testar e alinhar cartuchos (Opcional).
- Devolver cartuchos vazios para o almoxarifado.

Tempo	1 hora.
Prazo	-
Valor em pontos	300
Valor em atributos	+1 Técnica
Energia	30
Prioridade	Importantes

Tarefa	Pegar novos cartuchos no almoxarifado	Trocar cartucho	Testar e alinhar cartuchos	Devolver cartuchos vazios para o almoxarifado
Atributo	-	Técnica [5]	Técnica [5]	-
Espaços	Almoxarifado	-	-	-
Objetos	Cartuchos	Impressora	Computador	Cartuchos
NPC	-	-	-	-
Tempo	30	30	10	30
Valor em pontos	100	100	50	100
Demanda de Energia	10	10	10	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Opcional	Obrigatória

A.2 Cargo: Trainee no Setor de Suporte Técnico

Trabalho 1

Dado	Descrição		
Descrição geral	Consertar um computador.		
Atributos	Técnica [20].		
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analisar o problema; ➤ Buscar as peças necessárias para o conserto; ➤ Trocar as peças; ➤ Testar o computador; ➤ Desfragmentar o disco (Opcional) 		
Tempo	4 horas.		
Prazo	-		
Valor em pontos	400		
Valor em atributos	+1 Técnica		
Energia	30		
Prioridade	Comum		
Tarefa	Analisar o problema	Buscar as peças necessárias para o conserto	Trocar as peças
Atributo	Técnica [20]	Organização [10]	Técnica [10]
Espaços	Bancada	Almoxarifado	Bancada
Objetos	Computador	Peças	Peças
NPC	-	-	-
Tempo	30	10	20
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	10	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória

Tarefa	Testar o computador	Desfragmentar o disco
Atributo	Técnica [5]	Técnica [5]
Espaços	Bancada	Bancada
Objetos	Computador	Computador
NPC	-	-
Tempo	10	10
Valor em pontos	100	100
Demanda de Energia	5	5
Prioridade	Obrigatória	Opcional, somente após "Trocar as peças".

Trabalho 2

Dado	Descrição		
Descrição geral	Instalar novo programa na estação de trabalho.		
Atributos	Técnica [15].		
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pegar o CD do programa; ➤ Instalar o programa; ➤ Testar a instalação. 		
Tempo	1 hora.		
Prazo	-		
Valor em pontos	300		
Valor em atributos	+1 Técnica		
Energia	30		
Prioridade	Comum		
Tarefa	Pegar o CD do programa	Instalar o programa	Testar o programa
Atributo	-	Técnica [12]	Técnica [5]
Espaços	Almoxarifado	Mesa do Usuário	Mesa do Usuário
Objetos	CD	Computador	Computador

NPC	-	-	-
Tempo	15	20	30
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	5	5
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 3

Dado	Descrição			
Descrição geral	Fazer mudança na sala do diretor			
Atributos	Técnica [5] e Organização [5].			
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desligar computador; ➤ Mudar o computador de lugar; ➤ Religar computador; ➤ Limpar a mesa e organizar os fios (Opcional); 			
Tempo	1 hora.			
Prazo	-			
Valor em pontos	300			
Valor em atributos	+1 Técnica			
Energia	30			
Prioridade	Comum			
Tarefa	Desligar computador	Mudar o computador de lugar	Religar computador	Limpar a mesa e organizar os fios
Atributo	Técnica [8]	Organização [5]	Técnica [8]	Organização [10]
Espaços	Sala do Diretor	Sala do Diretor	Sala do Diretor	Sala do Diretor
Objetos	Computador	Computador	Computador	Mesa
NPC	-	-	-	-
Tempo	15	10	10	20

Valor em pontos	100	100	100	100
Demanda de Energia	10	10	10	15
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Opcional, somente após "Mudar o computador de lugar".

Trabalho 4

Dado	Descrição		
Descrição geral	Fazer <i>upgrade</i> de memória no computador.		
Atributos	Criatividade [5] e Lábia [5].		
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pegar memória no almoxarifado; ➤ Instalar memória no computador; ➤ Testar o computador. 		
Tempo	1 hora.		
Prazo	-		
Valor em pontos	300		
Valor em atributos	+1 Criatividade		
Energia	30		
Prioridade	Comum		
Tarefa	Pegar memória no almoxarifado	Instalar memória no computador	Testar o computador
Atributo	Lábia [5]	Técnica [12]	Técnica [5]
Espaços	Almoxarifado	Bancada	Bancada
Objetos	Memória	Computador	Computador
NPC	-	-	-
Tempo	15	20	30
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de	10	5	5

Energia

Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória
-------------------	-------------	-------------	-------------

Trabalho 5

Dado	Descrição
Descrição geral	Ajudar a secretária a encontrar os arquivos que ela jura ter gravado na máquina.
Atributos	Técnica [10] e Carisma [5]
Tarefas	Ajudar a encontrar os arquivos.
Tempo	1 hora.
Prazo	-
Valor em pontos	100
Valor em atributos	+1 Técnica
Energia	10
Prioridade	Comum
Tarefa	Ajudar a encontrar os arquivos
Atributo	Técnica [5] e Carisma [5]
Espaços	Mesa do usuário
Objetos	Computador
NPC	Secretária
Tempo	30
Valor em pontos	100
Demanda de Energia	10
Prioridade	Obrigatória

Trabalho 6

Dado	Descrição
Descrição geral	Repor peças no estoque.

Atributos	Lábia [5].
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solicitar as peças; ➤ Receber as peças; ➤ Guardar as peças no almoxarifado; ➤ Fazer um orçamento em 3 lojas (Opcional); ➤ Organizar as peças (Opcional).
Tempo	1 hora.
Prazo	-
Valor em pontos	300
Valor em atributos	+1 Lábia
Energia	30
Prioridade	Importante

Tarefa	Solicitar as peças	Receber as peças	Guardar as peças no almoxarifado
Atributo	Lábia [5]	-	Organização [10]
Espaços	-	Recepção	Almoxarifado
Objetos	Telefone/e-mail	Peças	Peças
NPC	-	Entregador	-
Tempo	15	20	30
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	5	5
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória

Tarefa	Fazer um orçamento em 3 lojas	Organizar as peças
Atributo	Lábia [10]	Organização [5]
Espaços	-	Almoxarifado
Objetos	Telefone/e-mail	Peças
NPC	-	-

Tempo	10	10
Valor em pontos	100	100
Demanda de Energia	5	5
Prioridade	Opcional, somente antes de “Solicitar as peças”.	Opcional, somente após “Receber as peças”.

Trabalho 7

Dado	Descrição	
Descrição geral	Fazer relatório das atividades efetuadas.	
Atributos	Criatividade [5]	
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar relatório; ➤ Entregar ao chefe do Setor. 	
Tempo	1 hora.	
Prazo	-	
Valor em pontos	300	
Valor em atributos	+1 Criatividade	
Energia	30	
Prioridade	Importante	
Tarefa	Preparar relatório	Entregar ao chefe do Setor
Atributo	Criatividade [5]	-
Espaços	-	Sala do chefe
Objetos	Computador	Relatório
NPC	-	Chefe
Tempo	30	20
Valor em pontos	100	100
Demanda de Energia	10	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 8

Dado	Descrição			
Descrição geral	Remover vírus na rede.			
Atributos	Técnica [20]			
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pesquisar na Internet o método de remoção; ➤ Remover o vírus nos computadores infectados. 			
Tempo	4 horas			
Prazo	-			
Valor em pontos	500			
Valor em atributos	+1 Técnica			
Energia	30			
Prioridade	Emergencial			
Tarefa	Pesquisar na Internet o método de remoção	Remover o vírus nos computadores infectados		
Atributo	Técnica [10]	Técnica [20]		
Espaços	-	Todo departamento		
Objetos	Computador	Computador		
NPC	-	-		
Tempo	20	50		
Valor em pontos	100	400		
Demanda de Energia	10	10		
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória		
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Opcional	Obrigatória

A.3 Cargo: Trainee no Setor de Infra-Estrutura

Trabalho 1

Dado	Descrição
Descrição geral	Ligar o Servidor.
Atributos	Técnica [15].
Tarefas	Ligar o servidor
Tempo	1 hora
Prazo	-
Valor em pontos	500
Valor em atributos	+1 Técnica
Energia	30
Prioridade	Comum

Tarefa	Ligar o Servidor
Atributo	Técnica [15]
Espaços	Sala dos Servidores
Objetos	Servidor
NPC	-
Tempo	30
Valor em pontos	500
Demanda de Energia	10
Prioridade	Obrigatória

Trabalho 2

Dado	Descrição
Descrição geral	Montar 10 cabos de rede.
Atributos	Técnica [15] e Organização [5].

- Tarefas**
- Pegar o material no almoxarifado;
 - Montar e testar os cabos.

Tempo	2 horas
Prazo	-
Valor em pontos	300
Valor em atributos	+1 Técnica
Energia	20
Prioridade	Comum

Tarefa	Pegar o material no almoxarifado	Montar e testar os cabos
Atributo	Organização [5]	Técnica [15]
Espaços	Almoxarifado	Bancada
Objetos	Material	Material
NPC	-	-
Tempo	15	20
Valor em pontos	100	100
Demanda de Energia	10	5
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 3

Dado	Descrição
Descrição geral	Acompanhar projeto de Desenvolvimento
Atributos	Lábia [10] e Criatividade [10]
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Marcar reunião com o servidor; ➤ Participar da reunião; ➤ Escrever ATA da reunião.
Tempo	4 horas
Prazo	-

Valor em pontos	500		
Valor em atributos	+1 Lábia		
Energia	30		
Prioridade	Comum		
Tarefa	Marcar reunião com o servidor	Participar da reunião	Escrever ATA da reunião
Atributo	Lábia [5]	Lábia [10]	Criatividade [10]
Espaços	-	Sala de Reunião	-
Objetos	Computador	-	Computador
NPC	-	Fornecedores	-
Tempo	15	10	10
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	10	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 4

Dado	Descrição
Descrição geral	Trocar fita de <i>backup</i> .
Atributos	Técnica [8]
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pegar nova fita no almoxarifado; ➤ Trocar a fita; ➤ Guardar a fita.
Tempo	1 hora.
Prazo	-
Valor em pontos	100
Valor em atributos	+1 Técnica
Energia	30
Prioridade	Comum

Tarefa	Pegar a fita no almoxarifado	Trocar a fita	Guardar a fita
Atributo	-	Técnica [8]	Técnica [5]
Espaços	Almoxarifado	Bancada	Bancada
Objetos	Memória	Computador	Computador
NPC	-	-	-
Tempo	15	20	30
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	5	5
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 5

Dado	Descrição
Descrição geral	Monitorar tráfego e segurança da rede.
Atributos	Técnica [30]
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Monitorar tráfego na rede; ➤ Testar segurança da rede.
Tempo	2 horas.
Prazo	-
Valor em pontos	500
Valor em atributos	+1 Técnica
Energia	20
Prioridade	Comum
Tarefa	Monitorar tráfego na rede Testar segurança da rede
Atributo	Técnica [20] Técnica [30]
Espaços	- -
Objetos	Computador Computador
NPC	- -

Tempo	30	30
Valor em pontos	200	300
Demanda de Energia	10	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 6

Dado	Descrição		
Descrição geral	Cadastrar novos usuários.		
Atributos	Técnica [10], Lábia [5] e Carisma [5]		
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solicitar os dados para o RH; ➤ Cadastrar os usuários no servidor; ➤ Enviar e-mail de boas-vindas (Opcional). 		
Tempo	1 hora.		
Prazo	-		
Valor em pontos	300		
Valor em atributos	+1 Técnica		
Energia	30		
Prioridade	Importante		
Tarefa	Solicitar os dados para o RH	Cadastrar os usuários no servidor	Enviar e-mail de boas-vindas
Atributo	Lábia [5]	Técnica [10]	Carisma [5]
Espaços	-	-	-
Objetos	Telefone/e-mail	Computador	Computador
NPC	-	-	-
Tempo	15	20	30
Valor em pontos	100	100	100
Demanda de Energia	10	5	5
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Opcional, somente

após “Solicitar os dados para o RH”

Trabalho 7

Dado	Descrição
Descrição geral	Fazer relatório das atividades efetuadas.
Atributos	Criatividade [5]
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preparar relatório; ➤ Entregar ao chefe do Setor.
Tempo	1 hora.
Prazo	-
Valor em pontos	300
Valor em atributos	+1 Criatividade
Energia	30
Prioridade	Importante

Tarefa	Preparar relatório	Entregar ao chefe do Setor
Atributo	Criatividade [5]	-
Espaços	-	Sala do chefe
Objetos	Computador	Relatório
NPC	-	Chefe
Tempo	30	20
Valor em pontos	100	100
Demanda de Energia	10	10
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória

Trabalho 8

Dado	Descrição
Descrição geral	Recolocar Internet no ar.

Atributos	Técnica [15]
Tarefas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reiniciar o modem; ➤ Testar a conexão; ➤ Investigar qual a causa do problema.
Tempo	1 horas
Prazo	-
Valor em pontos	300
Valor em atributos	+1 Técnica
Energia	30
Prioridade	Emergencial

Tarefa	Reiniciar o modem	Testar a conexão	Investigar qual a causa do problema
Atributo	Técnica [15]	Técnica [5]	Técnica [20]
Espaços	-	-	-
Objetos	Modem	Computador	Computador
NPC	-	-	-
Tempo	10	5	30
Valor em pontos	100	100	300
Demanda de Energia	10	5	5
Prioridade	Obrigatória	Obrigatória	Opcional, somente após "Reiniciar o modem"