



# One Crime Story – Um caso perfeito para todos

“Resolva a história de um crime” - Use as suas habilidades de detetive privado para desvendar o caso. Um jogo de mesa cooperativo de dedução e mistério, proporcionando uma experiência multidimensional, imersiva e realista. Filipe Moura é o fundador da Eternal Perspective, uma empresa tecnológica e de gestão com foco na liderança e gestão de pessoas. Cansado das mesmas ferramentas de sempre, resolveu inovar e pensar, desenhar e conceber – One Crime Story... Uma nova ferramenta para os RH das empresas e não só... Vamos jogar?

**Exklusiva (E) - Sempre lidou com pessoas e equipas. Como ocorreu a ideia de fazer um jogo? Trata-se de um jogo inovador?**

**Filipe Moura (FM)** - Foi juntar dois mundos onde tenho bastante experiência. Um deles o mundo dos jogos e videojogos onde tive papéis de relevo em várias componentes dos e-sports. Outra é a minha experiência como líder executivo, onde há mais de 15 anos lidero e oriento equipas, potenciando a transformação das mesmas em equipas de alto desempenho e performance. Na Eternal Perspective, tal como já foi salientado pela

exklusiva anteriormente, somos especialistas em potenciar empresas e as suas equipas, incluindo team buildings empresariais personalizados. Posto isto, este jogo é um quebra-cabeças utilizado como ferramenta de team building empresarial, mas também um jogo de entretenimento para grupos de amigos e famílias.

**E - Decifrar um quebra-cabeças, mas com um propósito muito particular. O foco é trabalhar equipas?**

**FM** - Sem dúvida que um dos focos é efetivamente trabalhar as pessoas e as equi-

pas, no entanto qualquer pessoa pode se aventurar no jogo, não se restringe apenas às empresas. Destina-se a todas as pessoas que tenham interesse ou queiram ter a experiência do que seria resolver um caso policial.

**E - Este é um jogo, podemos chamar ferramenta muito útil às empresas, a cooperação está na sua génese?**

**FM** - Sim, a cooperação é uma das bases deste jogo. Cada caso promove competências que são cruciais para o bom funcionamento de qualquer empresa como por





exemplo ao nível da comunicação, impulsiona a partilha de ideias e o desenvolvimento de habilidades de interpretação, raciocínio e dedução. Para além da comunicação entre equipas, o jogo também fortalece as relações sociais entre os colaboradores, proporcionando o aumento do desempenho e melhorando a concentração através do foco num objetivo comum. Por fim, providencia a todos os jogadores um momento de descontração e competição saudável, ajudando a restabelecer a saúde mental que é um fator crítico para uma equipa produtiva.

**E - Na prática, como funciona?**

**FM** - O caso contém um dossier policial com a investigação da polícia de uma cidade fictícia e cada jogador assume o papel de um detetive particular que, em colaboração com a Polícia Criminal, deverá estudar e resolver o caso através de dedução, lógica, puzzles e cálculos matemáticos. Este jogo proporciona ainda uma experiência multidimensional, imersiva e realista, onde os jogadores terão que aceder à Internet, a aplicações e às redes sociais para obter mais pistas que irão ajudar a completar o caso. No entanto, foi planeado para que não fiquem bloqueados em nenhum momento do jogo e, caso isso aconteça, têm a oportunidade de avançar com a ajuda do nosso sistema de ajuda e com as nossas dicas e soluções.

**E - Pode ser jogado individualmente,**



**te, mas é também uma excelente ferramenta para as empresas? Como as pode ajudar na relação entre equipas?**

**FM** - Este jogo pode ser jogado individualmente, mas idealmente é para ser partilhado em grupo. O produto foi concebido para ser utilizado como uma ferramenta de team

building que permite às equipas a aplicação de sessões estruturadas com um produto planeado e desenhado para essa finalidade.

**E - O jogo está pensado para ser jogado a nível empresarial? Para que áreas de atividade?**

**FM** - O jogo pode ser jogado a nível empresarial e pessoal e não tem nenhuma área de atividade específica, ou seja, foi elaborado para todas as empresas nacionais ou internacionais. Existe a opção do Pack Empresarial que se destina às empresas e é composto por um manual que contém toda a informação, história e personagens do caso e, um guião de comunicação para ser desenvolvido durante a sessão de team building, com toda a sua estrutura desde o pré ao pós sessão. Destaco ainda que este manual inclui indicações de como organizar e desenhar sessões para obter os resultados esperados, bem como avaliar e potenciar cada elemento do grupo e equipa.

**E - Pretende que o jogo seja uma ferramenta, por exemplo, para os diretores de RH? Estão disponíveis para fazer melhoramentos caso seja sugerido?**

**FM** - Sim, um dos nossos públicos-alvo são os departamentos de Recursos Humanos, bem como empresas ou facilitadores de formação. Os gestores de RH, procuram insistentemente outras ferramentas que possam desafiar as suas equipas.

Durante a conceção dos casos consultamos especialistas nessa área para recolher opiniões e feedback que nos permitiu melhorar o produto final. O nosso objetivo é criar uma linha de produtos diferenciados e aliciantes, pelo que todos os comentários ou críticas feitas a cada caso serão implemen-

tados nos casos futuros que já estão em elaboração.

**E - A versão portuguesa, fala-nos do caso Alexandre Monteiro. Quem é o Alexandre Monteiro?**

**FM** - Alexandre Monteiro é um personagem fictício criado ao pormenor para este caso específico. É um gestor de fundos de risco bem-sucedido que foi encontrado sem vida no seu apartamento. Foi apontado como principal suspeito de um escândalo que se sucedeu na empresa onde trabalhava. Segundo as revistas cor-de-rosa, Alexandre também se encontrava envolvido num triângulo amoroso. Acidente, Suicídio ou Homicídio? Igualmente também será lançada a versão inglesa e espanhola, onde Alexandre Monteiro encarna em Alexander Morrison e Alejandro Martinez, respetivamente.

**E - O jogo pode ser personalizado?**

**FM** - Sim, o jogo pode ser personalizado, onde estamos disponíveis para efetuar personalizações no produto, tais como substituições dos nomes das personagens, empresas, locais e fotografias. Porém, alterar pormenores da história do caso seria algo que teria de ser analisado previamente.

**E - Quantas pessoas podem jogar em simultâneo?**

**FM** - Este jogo pode ser jogado individualmente ou em grupo, o número ideal é de até

cinco pessoas, mas não tem qualquer limite. No caso das empresas, isto é, Team Building o jogo adapta-se à dimensão da equipa.

**E - Onde pode ser adquirido? Está disponível online para aquisição?**

**FM** - Neste momento, as diferentes versões do jogo podem ser adquiridas exclusivamente online através do website da marca e do website da Amazon. Todavia, pretendemos introduzir o nosso produto no retalho especializado.

**E - Existe algum site onde pode ser visualizada uma demo do jogo?**

**FM** - Não, não existe uma demo do jogo para evitar que toda a experiência seja arruinada de alguma forma. O jogo foi desenhado para ser jogado apenas uma vez por cada jogador ou grupo de jogadores, pois desta forma todos conseguem ter uma experiência intensa e imersiva. Perante isto, cada jogador vai conhecer a história e todo o seu enredo, pelo que os casos são uma experiência única e aliciante. Mas quem tiver interesse pode sempre nos contactar e agilizamos uma forma de conhecerem o jogo e até de o experimentarem. 📧

**Contatos:**  
<https://www.onecrimestory.com>  
 Telefone: +351 252213190  
 E-mail: [info@onecrimestory.com](mailto:info@onecrimestory.com)