

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE HORTOLÂNDIA**

**Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de
Sistemas**

**Gabriel Silva de Melo Costa, João Victor Ferreira da Silva,
Rafael Henrique Pereira, Guilherme Ruhan de Jesus Barbosa,
Letícia Venâncio Alves**

**Slime Disorder:
Quatro passos para aceitação**

Hortolândia

2022

**Gabriel Silva de Melo Costa, João Victor Ferreira da Silva,
Rafael Henrique Pereira, Guilherme Ruhan de Jesus Barbosa,
Letícia Venâncio Alves**

**Slime Disorder:
Quatro passos para aceitação**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de Sistemas em 2022 da Etec de Hortolândia, orientado pelos Prof. Priscila Batista Martins, Fernanda Hellen de Sousa, Marcos de Melo, Veridiana Matos como requisito parcial para obtenção do título de técnico em desenvolvimento de sistemas.

Hortolândia

2022

Lista de ilustrações

Figura 1 – Programa em que o jogo foi desenvolvido	14
Figura 2 – Começo da fase 1.....	15
Figura 3 – Programação principal	15
Figura 4 – Menu do jogo	16
Figura 5 – Pergunta 1: Você possui o costume de jogar jogos eletrônicos?.....	16
Figura 6 – Pergunta 2: Qual tipo de jogo definiria o projeto?.....	17
Figura 7 – Pergunta 3: Estaria interessado em testar nosso jogo para podermos avaliar o nível de entendimento do nosso projeto?	18
Figura 8 – Mer	19
Figura 9 - Der: armas, magias, páginas	19
Figura 10- der: Player	20

Lista de tabelas

Tabela: armas.....	21
Tabela: magias.....	21
Tabela: páginas.....	21
Tabela: player.....	22

Sumário

Resumo	6
Introdução	7
Referencial teórico	8
O que são games?	8
Qual a diferença entre gamification, simulador virtual e eSports?	8
Influências positivas dos games em meio a sociedade	9
Quais são os problemas psicológicos que mais atinge os Jovens-adultos?	10
O que é o luto?.....	12
Como a Psicanálise enxerga o momento do luto?	12
As 4 fases do luto para a Psicanálise	13
1 Desorientação, Torpor, Negação e Isolamento.....	13
2 Anseio e Busca da figura perdida.....	14
3 Dor Profunda e Desespero	14
4 Reorganização e Reelaboração	14
Os 5 estágios do luto analisados pela Psicanálise	14
1 Negação e isolamento.....	14
2 Raiva	14
3 Barganha	14
4 Depressão	15
5 Aceitação.....	15
Desenvolvimento	15
Tutorial	17
Menu	18
Pesquisas	18
Análise de Custo	19
Mer/Der	20
Considerações finais	24
Referências:	25

Resumo

Slime Disorder é um RPG de história linear no qual o protagonista é um slime no mundo fictício de Sulfiria, onde será necessário desbravá-lo em busca de informação e superação de um sentimento muito importante: o luto. Durante o progresso do protagonista serão apresentadas 4 fases do luto: Negação, raiva, barganha e aceitação. O objetivo do jogo é levar a informação das fases do luto para o jogador além de deixar uma mensagem positiva para aqueles que estão passando por essa etapa da vida.

Palavras-chave: Jogos; Luto; Informação.

Introdução

Slime Disorder, é um jogo criado para ser um veículo de informação sobre o luto para com a sociedade. Tendo em vista que essa situação influencia em diversos aspectos da vida de uma pessoa (profissional, pessoal e psicológico) podendo levar a outros problemas, entre eles a depressão e, até mesmo ao suicídio. Ele tem como principal objetivo informar das etapas do luto com intuito de auxiliar na tomada de ações necessárias para melhor compreensão das pessoas que estão nessa situação. Além disso, quando possível, auxiliar pessoas que não tiveram uma boa resolução de seus sentimentos durante esse período e ainda sofrem consequências, como por exemplo, a depressão.

Referencial teórico

O que são games?

Game, jogo eletrônico, jogos digitais, videogame. Todos esses termos são usados para jogos em que a pessoa que está jogando – jogador ou gamer – interage por meio de periféricos que são conectados ao aparelho, entre eles: controles (joysticks), teclados, monitores, entre outros.

Os sistemas eletrônicos – as tecnologias usadas para um game – são chamados de plataformas e elas podem ser as mais diversas possíveis, tais como: computadores, notebooks, celulares, consoles, arcade etc.

Qual a diferença entre gamification, simulador virtual e eSports?

Por serem palavras semelhantes, as pessoas acabam usando game no lugar de gamification (ou gamificação, em português), ao se referir às tecnologias de treinamento profissional que são encontradas no mercado de trabalho. Entretanto, é importante entendermos a diferença dos termos – assim como simuladores virtuais e eSports.

Em linhas gerais, a gamificação se dá ao aplicar a dinâmica de jogos em contextos diferentes do nosso dia a dia, de forma que tal situação fique muito parecida com a de um jogo. Essa estratégia é bastante comum em quaisquer atividades do cotidiano de uma pessoa, seja ao preencher documentos de trabalho ou na comunicação com os colegas.

Por meio da gamificação, é possível dar novos sentidos às ações, usar metáforas, competições e demais estratégias de jogos para engajar pessoas em um desafio, fazer com que elas colaborem entre si e trabalhem em um objetivo comum, mesmo que esse contexto seja o de trabalho. Usar as mecânicas de gamificação pode fazer com que uma equipe entenda melhor processos internos de determinada empresa, por meio de aplicativos, sistemas integrados, plataformas de gestão etc.

Os simuladores virtuais são utilizados por empresas que desejam fazer treinamentos mais diferenciados com os seus funcionários, sem precisar colocá-los de frente com situações-problemas reais de trabalho. Essa tem sido uma das estratégias mais usadas em grandes organizações, multinacionais e startups.

Os simuladores são desenvolvidos para que as pessoas tenham uma experiência com o nível de realismo bastante alto e, por conta disso, utilizam softwares 3D ligados aos equipamentos imersivos, de forma que é possível mostrar determinados impactos de uma decisão, por exemplo, na dinâmica de trabalho. Um simulador virtual também permite o desenvolvimento de habilidades necessárias para um bom rendimento do profissional.

Diferente dos dois termos anteriores, e não menos importante para os geeks, os eSports (ou jogos eletrônicos) são uma modalidade específica dos games, que apresentam os jogadores comandando demais seres em frente aos computadores, sendo que o objetivo vai depender de cada jogo. Assim como nos esportes reais, eles envolvem uma competição/desafio e utilizam habilidades já intrínsecas no jogador, além de desenvolver novas habilidades.

É nessa categoria que entram alguns dos jogos mais famosos entre os gamers: League Of Legends (LOL) e Warcraft, que já possuem campeonatos internacionais com os maiores jogadores de cada país e/ou continente com prêmios de até milhões de dólares.

[Influências positivas dos games em meio a sociedade](#)

Com a imersão cotidiana da tecnologia na vida social da população, a busca por jogos eletrônicos como forma de distração é cada vez maior, abrangendo jogos de diversas plataformas, como celulares, computadores ou consoles. Dessa forma, uma pessoa que chega cansada após um longo dia de trabalho, tende a procurar por jogos que acalmem e relaxem a sua mente.

Em contrapartida, um jovem que quer apenas uma forma de distração, tende a buscar por games mais agitados, que são muitas vezes violentos e/ou que carregam muita informação, seja ela explícita ou não. Mas, como os jogos podem influenciar positivamente no convívio social?

Os jogos eletrônicos, em sua maioria, exigem concentração, trabalho em equipe, observação, pensamento lógico e rápido, resolução de problemas, assim como, melhora a coordenação motora e desenvolve a capacidade de tolerância a frustrações. Dessa forma, após o jogador desenvolver essas habilidades, ele também pode aplicá-las no seu dia a dia.

O jogo Among Us, que ficou famoso em 2020, é um exemplo de jogo que influencia positivamente os seus jogadores. No jogo, o usuário é simulado como um astronauta juntamente a 10 (dez) outros jogadores, porém, um desses jogadores tem a missão de atrapalhar e fazer com que os outros 9 percam a partida. O objetivo final do jogo é fazer todas as pequenas missões presentes dentro da nave espacial e/ou investigar e descobrir quem é o impostor (nome dado ao jogador que atrapalha aos demais). Fazendo assim com que os jogadores desenvolvam habilidades como raciocínio lógico, tomada de decisões e o bom convívio social.

Assim como forma de distração, os jogos eletrônicos também podem ser usados para o tratamento de doenças; os videogames, que escaneiam o corpo do jogador, permitem que o paciente faça movimentos alternados com pernas e braços. Ao mesmo tempo, exigem maior esforço cognitivo, como memória operacional, atenção alternada e velocidade de processamento. Na Doença de Parkinson, sutilmente, nota-se declínio das funções cognitivas, principalmente atenção e funções executivas (velocidade de processamento). Os jogos de videogame contribuem com o processo de estimulação, desacelerando a doença e melhorando as funções executivas.

Quais são os problemas psicológicos que mais atinge os Jovens-adultos?

Algumas questões determinantes e que podem levar a desordem mental nos mais jovens são:

- Desemprego;
- Conflitos familiares;
- Desejo de maior autonomia;
- Maior exposição ao estresse;
- Exploração da identidade sexual;
- Falta de qualidade de vida doméstica;
- Envolvimento precoce com drogas e álcool;
- Pressão para integrar-se a certos grupos ou comportamentos;
- Problemas de convívio social;

- Maior acesso, mais disponibilidade de recursos e uso da tecnologia;
- Vítimas de bullying ou exposição à violência, incluindo pais agressivos;
- Influência da mídia quanto à posição social, aos padrões estéticos e às diferenças de gênero.

Segundo a Associação Brasileira de Psiquiatria (ABP), o preconceito e o tabu em torno do tema ainda são os principais empecilhos para o diagnóstico precoce dos fatores de risco que podem levar a pessoa ao suicídio. A entidade alerta que cerca de 97% dos casos estão relacionados a transtornos mentais, como depressão (37%), bipolaridade, uso de substâncias psicoativas (23%), esquizofrenia e ansiedade (11%), entre outros.

Tendo em vista que a atual geração de jovens vive, em sua grande maioria, isolados da realidade, por conta de pais e responsáveis que tentam preservar seus filhos e filhas dos perigos e problemas do mundo, o que, conseqüentemente, acaba tornando-os mais suscetíveis para com os problemas psicológicos que são acarretados devido ao choque com a realidade que é apresentada para eles durante o restante de sua vida. Esse impacto de realidades adversas em conjunto de um psicológico despreparado faz com que diversos jovens adultos desenvolvam problemas psicológicos que, em casos extremos, podem se tornar problemas físicos também.

Segundo o site do Hospital Santa Monica: “Conhecida como somatização ou transtorno somatoforme, as doenças psicossomáticas são desordens emocionais ou psiquiátricas que afetam também o funcionamento dos órgãos do corpo. Esses desajustes provocam múltiplas queixas físicas, e que podem surgir em diferentes partes do corpo. O surgimento dessas doenças admite certa complexidade, pois elas podem desencadear dores generalizadas, diarreia ou constipação, tremores das extremidades, manchas na pele e falta de ar, entretanto, esses sintomas não podem ser explicados por nenhuma alteração orgânica, já que, nos exames de confirmação diagnóstica, não aparece nenhuma doença que cause esses sinais. Geralmente, os indivíduos com doenças psicossomáticas estão frequentemente em consultas médicas ou prontos-socorros, sem, contudo, obter confirmação das causas de seus problemas”.

E, segundo dados da Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS): “Em todo o mundo, a depressão é a 9ª causa de doença e incapacidade entre todos os adolescentes, a ansiedade é a 8ª principal causa. Transtornos emocionais podem ser profundamente incapacitantes para o funcionamento de um adolescente, afetando o trabalho e a frequência escolares. A retirada ou a separação de familiares, colegas ou comunidade podem exacerbar o isolamento e a solidão. Na pior das hipóteses, a depressão pode levar ao suicídio”

Por isso, é necessário gradativamente ir preparando os jovens adultos para realidades em que eles serão submetidos, e os desafios que deverão conviver. O trabalho em como objetivo apresentar os problemas que são mais comuns aos jovens adultos para que possam buscar entender e aprender a se adaptar.

O que é o luto?

Da perspectiva da Psicanálise, o luto é um processo lento e doloroso. Entre suas características, identificamos:

- tristeza profunda,
- afastamento de toda e qualquer atividade que não esteja ligada a pensamentos sobre o objeto perdido,
- a perda de interesse no mundo externo,
- e a incapacidade de substituição com a adoção de um novo objeto de amor.

No entanto, inevitavelmente, praticamente todos temos de passar por essa vivência. Infelizmente, as dores não são iguais para todos. Isso porque as mortes e os vínculos que cultivamos com as pessoas são muito diferentes.

No entanto, algo interessante sobre os 5 estágios do luto é que eles são a parte comum dessa experiência. É possível que a duração em cada estágio seja diferente entre as pessoas. Contudo, é muito difícil encontrar alguém que não tenha passado por cada um deles após perder algo ou alguém.

Como a Psicanálise enxerga o momento do luto?

Para Freud, o luto é um conceito que está intimamente ligado ao conceito da dor. Se você já quebrou ou deslocou um membro do corpo, sabe o quão dolorido é esse processo. Mulheres que passaram pela contração do parto ou

ainda pelo parto normal, sabem o que é sentir a dor avassaladora que corta o corpo pelo meio. É uma experiência que definitivamente deixa uma marca.

No que diz respeito ao pai da Psicanálise, quando falamos da dor psíquica, é necessário notar que ela é muito diferente da dor física com relação a um ponto específico. A dor mental não pode ser apaziguada.

- quando você tem um bebê, a dor cessa quando ele nasce;
- no caso de um membro deslocado, colocá-lo no lugar traz alívio;
- um membro quebrado tende a não doer mais depois da recuperação completa.

Contudo, quando falamos na dor do luto, não há o que fazer para apaziguá-la. Por esse motivo, ela tende a ficar mais intensa com o tempo e não o contrário. Assim, há esperança para conseguir lidar com a vida no período pós-luto por mais que esse momento demore a se elaborar. A dor vai diminuir em algum momento, a aceitação vai chegar e os sentimentos de dor vão dar local a memórias.

As 4 fases do luto para a Psicanálise

Tendo em vista o processo do luto e a dor mental a qual a pessoa que está sofrendo está exposta, a Psicanálise reconhece 4 fases do luto. Há também 5 estágios do luto que são bastante conhecidos, mas falaremos sobre eles depois. Embora estes 5 sejam muito comuns, são mais reconhecidos por psiquiatras do que por psicanalistas. Contudo, é muito fácil traçar similaridades entre todos os comportamentos.

Dito isso, cabe aqui um lembrete: no caso dos 5 estágios do luto, uma pessoa que está morrendo também pode passar por todos eles. Não é algo previsto apenas para o enlutado.

1 Desorientação, Torpor, Negação e Isolamento

Este é o momento em que a pessoa tenta se dar conta do que aconteceu. É um momento de assimilação, mas também de negação e desespero diante da verdade. Nesse contexto, também é natural que a pessoa queira se isolar para que consiga interpretar sozinha tudo o que está acontecendo. As pessoas que estão próximas devem aprender como agir e consolar nesse momento.

No que tange os 5 estágios do luto, negação e isolamento também ocupam o primeiro lugar.

2 Anseio e Busca da figura perdida

Em seguida, é muito comum passar pelo momento do choro e da procura. A realidade de não ver a pessoa querida viva novamente é muito dura. O corpo precisa colocar para fora a dor que a pessoa em luto está começando a sentir.

3 Dor Profunda e Desespero

Esta fase costuma ocorrer depois do velório e do enterro. Trata-se do momento em que as partes mais trágicas do processo já foram vivenciadas. Agora, é a falta da pessoa no cotidiano, nas ações rotineiras que são responsáveis pela dor que a pessoa em luto sente. Não a ver nos contextos de sempre e sentir a falta trazem muito desespero nos primeiros dias.

4 Reorganização e Reelaboração

Por fim, chega o processo de tentar organizar a vida para continuar seguindo mesmo após a morte do ente querido. A depender do vínculo, essa fase pode durar por anos. No que tange os 5 estágios do luto, a reorganização da vida não necessariamente está prevista.

Os 5 estágios do luto analisados pela Psicanálise

1 Negação e isolamento

Como já vimos, no começo do luto a pessoa se sente muito desorientada. Nesse momento, é difícil até aceitar que a morte seja um fato real. A ficha demora um pouco para cair. Algo interessante aqui é que o primeiro dos 5 estágios do luto pode ocorrer mesmo antes da morte de uma pessoa. Assim, a notícia de uma doença terminal pode ativá-lo.

2 Raiva

A raiva surge diante da aceitação do que está acontecendo. Trata-se de uma reação natural diante da injustiça que é ver uma vida sendo interrompida e do sentimento de estar de “mão atadas”, de impotência e não poder fazer nada contra o sentido natural da vida.

3 Barganha

Aqui temos uma diferença marcante entre os 5 estágios do luto para a psiquiatria e as fases previstas pela psicanálise. Há um momento em que o paciente ou enlutado recorre à esperança de uma cura ou ressurreição milagrosa

ante a finitude que é a morte. É a hora em que se prometem as coisas mais loucas ou as pessoas pedem que sejam levadas no lugar de quem partiu.

4 Depressão

Na depressão, o paciente ou o enlutado tem a oportunidade de fazer uma reflexão profunda sobre a vida. Neste momento, a solidão se faz muito presente e a dor também. Aqui é muito fácil traçar uma semelhança com o momento de dor profunda e desespero comentado mais acima. A depressão também pode existir quando a pessoa (enlutado ou paciente) não consegue elaborar o luto.

5 Aceitação

Por fim, chega o momento da aceitação. Para o enlutado, é o momento em que a saudade se torna mais amena. A pessoa lida com a perda de maneira mais pacífica e até começa a ter condições de se reorganizar na vida. Nesse contexto, esse estágio parece anteceder a fase de reorganização que discutimos. Contudo, por outro lado, no caso do doente, há uma aceitação da condição. A pessoa contempla o futuro com mais paz e menos expectativas de cura.

Desenvolvimento

Para o desenvolvimento do jogo, foram utilizados os programas, Visual Studio Code, tiled e paint.net, sendo eles, respectivamente, para programação, mapa e design de personagens e acessórios. O jogo tem seu design baseado em pixel art que nada mais é do que um formato de arte que usa pontos digitais em sua construção, baseada em pixels. Para a programação o tipo de linguagem usado foi o Pygame, derivada da linguagem python porém direcionada para produção de games.

A programação do jogo começou em março de 2022, e, partindo disso o jogo sofreu diversas alterações, tanto de história como de design e tema. O objetivo inicial é trazer as informações para o jogador, e, por meio da visão individual de vida de cada um, seja possível interpretar os riscos de um luto que ainda não foi elaborado.

Nossa história será iniciada dessa forma: “essa história se passa num distante arquipélago conhecido como Sufiria. Nessa vasta e magica região existia a ilha de Miernyir, uma ilha com um grandioso conjunto de cavernas onde existia um prospero, porém, isolado reino subterrâneo de slimes.

Mas como nada pode se manter escondido da curiosidade humana por muito tempo, esse reino foi finalmente descoberto por mineradores e cientistas, que buscavam por poder e riqueza que eram fornecidas por rochas mágicas que só apareciam nesta ilha.

Por serem uma raça isolada do mundo exterior os slimes são seres muito pacíficos e receptivos, sem entenderem o real motivo dos humanos: subjugação e escravização desses seres, por serem "espécie inferior sem alma".

O ego e o complexo de superioridade humana levaram a um massacre sem precedentes para os indefesos slimes, forçando-os gradativamente a entrarem em uma guerra contra os humanos que querem exterminar sua espécie.

Nosso começo de jornada se encontra em um desses conflitos, onde um encontro de ideais controversos à guerra de ambos os lados daria o início do entendimento dos sentimentos humanos por parte dos slimes”.

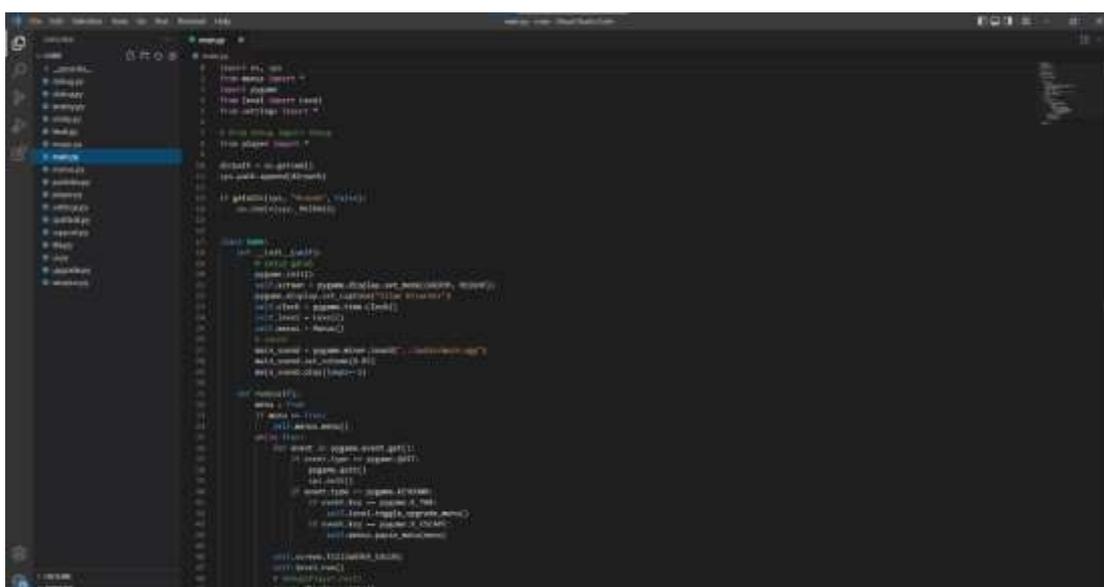


Figura 1 – Programa em que o jogo foi desenvolvido

Tutorial

O tutorial irá apresentar as mecânicas do jogo, para que o usuário possa progredir no tema com entendimento das ações dos botões, além de introduzir a história que contará com o quesito externo do mundo, elucidando suas características que influenciam na mente do personagem, além dos acontecimentos que ocorrem com ele.



Figura 2 – Começo da fase 1

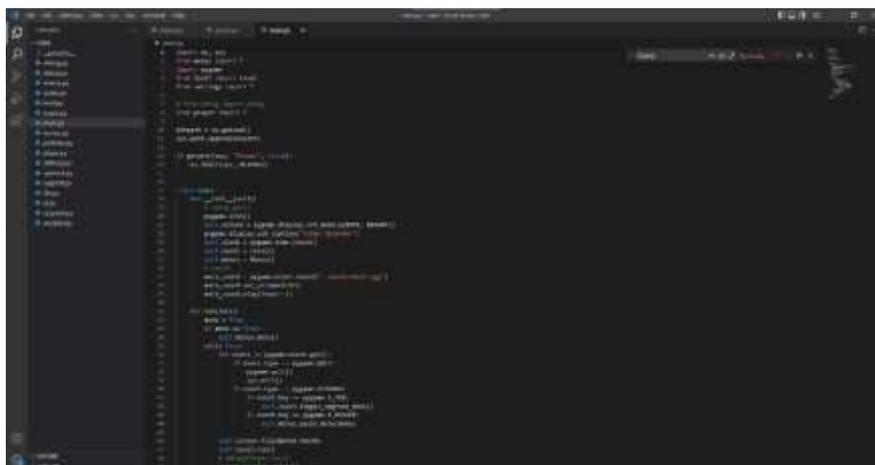


Figura 3 – Programação principal

Menu

O menu do jogo foi projetado para direcionar o jogador quanto a aspectos de mapa e auxiliar na progressão do jogo. Ao entrar em contato com o cenário o jogador já obtém uma ideia inicial de desenvolvimento do jogo podendo confirmar suas expectativas ou se surpreender.



Figura 4 – Menu do jogo

Pesquisas

Para verificar a viabilidade do jogo, foi realizada uma pesquisa baseada em um trailer protótipo do jogo, buscando demonstrar a jogabilidade:

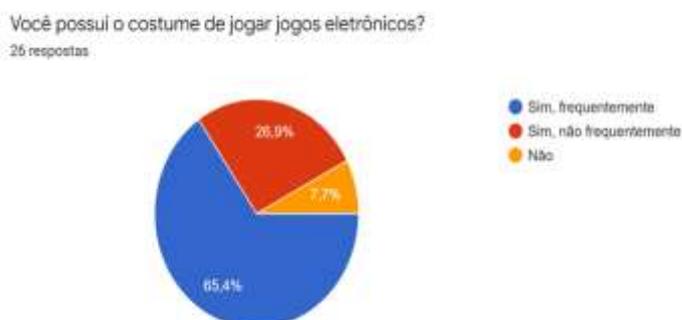


Figura 5 – Pergunta 1: Você possui o costume de jogar jogos eletrônicos?

Baseando-se em seu entendimento do protótipo e da descrição acima, escreva qual tipo de jogo (RPG, FPS, Sobrevivência, etc.) vc definiria o projeto.

19 respostas

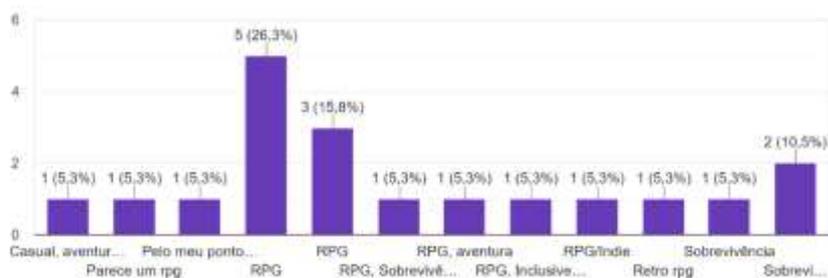


Figura 6 – Pergunta 2: Qual tipo de jogo definiria o projeto?

Estaria interessado em testar nosso jogo para podermos avaliar o nível de entendimento do nosso projeto?

22 respostas

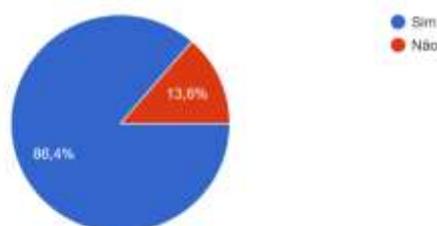


Figura 7 – Pergunta 3: Estaria interessado em testar nosso jogo para podermos avaliar o nível de entendimento do nosso projeto?

Análise de Custo

Competência	Valor/Hora	Horas total	Horas aula	Horas casa	Total	
Programação	25	200	5	195	5000	
Design – Npc's	25	14	7	7	350	
Design - Mapa	25	16	0	16	400	
Design – Prota	25	64	0	64	1600	
História	16	12	6	6	192	
total		116	248	18	288	7542

Mer/Der

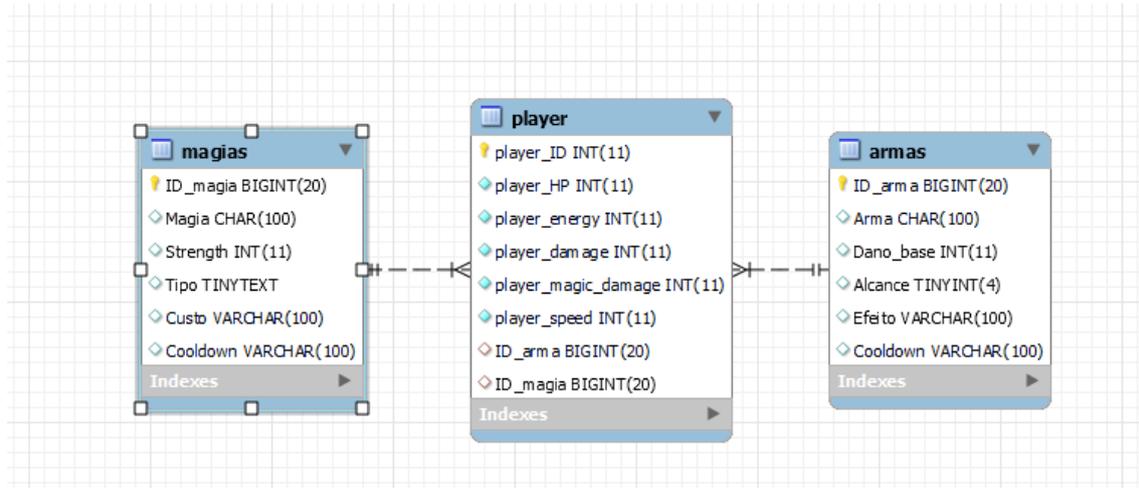


Figura 8 - Mer

```
1 • create database TCCSlime;
2 • use TccSlime;
3
4 • create table armas(
5     ID_arma bigint not null primary key auto_increment,
6     Arma char(100),
7     Dano_base int,
8     Alcance tinyint,
9     Efeito varchar(100),
10    Cooldown varchar(100)
11 );
12 • create table magias(
13     ID_magia bigint not null primary key auto_increment,
14     Magia char(100),
15     Strength int,
16     Tipo tinytext,
17     Custo varchar(100),
18     Cooldown varchar(100)
19 );
20 • create table paginas(
21     ID_pagina bigint not null primary key auto_increment,
22     pagina char(100),
23     numero int,
24     Tipo tinytext
25 );
```

Figura 9 - Der: armas, magias, páginas

```

create table player(
  player_ID int not null primary key auto_increment,
  player_HP int not null,
  player_energy int not null,
  player_damage int not null,
  player_magic_damage int not null,
  player_speed int not null,
  ID_arma bigINT, Constraint fk_player_armas_ID_arma Foreign Key(ID_arma)
  References armas (ID_arma),
  ID_magia bigINT, Constraint fk_player_magias_ID_magia Foreign Key(ID_magia)
  References magias (ID_magia),
  ID_pagina bigINT, Constraint fk_player_paginas_ID_pagina Foreign Key(ID_pagina)
  References paginas (ID_pagina)
);

```

Figura 10- der: Player

Tabela: armas				
Nome do campo	Tipo	Tamanho	Primary Key – Chave Primária	Descrição
ID_arma	numero	-	sim	Id da arma player
Arma	texto	100	-	Nome do arma
Dano_base	texto	-	-	Dano base da arma
Alcance	numero	-	-	Alcance de ataque
Efeito	texto	100	-	Efeito da arma
Cooldown	numero	100	-	Tempo de recarga

Tabela: magias				
Nome do campo	Tipo	Tamanho	Primary Key – Chave Primária	Descrição
ID_magia	numero	-	sim	Id da magia player

Magia	texto	100	-	Nome da magia
Strength	texto	-	-	Dano base da magia
Tipo	numero	-	-	Tipo da magia
Custo	texto	100	-	Gasto de energia
Cooldown	numero	100	-	Tempo de recarga

Tabela: paginas				
Nome do campo	Tipo	Tamanho	Primary Key – Chave Primária	Descrição
ID_pagina	numero	-	sim	Id da pagina player
pagina	texto	100	-	Nome da pagina
numero	numero	-	-	Numero da pagina
Tipo	numero	-	-	Tipo da pagina

Tabela: player				
Nome do campo	Tipo	Tamanho	Primary Key – Chave Primária	Descrição
player_ID	numero	-	sim	Id player
player_HP	numero	-	-	Vida do player
player_energy	numero	-	-	Energia do player
player_damage	numero	-	-	Dano do player
player_magic_damage	numero	-	-	Dano magias player
player_speed	numero	-	-	Velocidade do player
ID_arma	numero	-	-	Arma sendo usada

ID_magia	numero	-	-	Magia sendo usada
ID_pagina	numero	-	-	Paginas encontradas

Considerações finais

Ao longo do desenvolvimento do jogo foi possível perceber a necessidade de um aprofundamento na busca de referenciais teóricos que pudessem nos elucidar e auxiliar no entendimento do tema principal a ser trabalhado no jogo: o luto.

Por meio das buscas bibliográficas e consulta a profissionais da área, busca-se uma utilização de linguagem profissional científica correta e adequada. Ao decorrer da elaboração do jogo, busca-se melhorar os aspectos principais por meio de feedbacks de jogadores e da comunidade que desejam testar as versões iniciais.

Por meio das pesquisas e de feedbacks já foram realizadas melhorias de ajustes gráficos, correções de bugs e aprimoramento na jogabilidade. Pretende-se adicionar novos diálogos para incremento da contextualização da história do personagem além de aprimorar o jogo em sua totalidade.

Referências:

Do youtube para o mundo dos games, um jogo com aventura, música e uma pitada de humor. A lenda do herói. Disponível em < <https://alendadoheroi.com.br> >. Acesso em 09/2022.

CATARSE. A Lenda do Herói - O Jogo. Disponível em < <https://www.catarse.me/alendadoheroi> >. Acesso em 09/2022.

WIKIPEDIA. A Lenda do Herói. Disponível em < https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Lenda_do_Herói >. Acesso em 09/2022.

“Quais são os principais perigos à saúde mental dos jovens na atualidade?” Hospital Santa Mônica. Disponível em < <https://hospitalsantamonica.com.br/quais-sao-os-principais-perigos-a-saude-mental-dos-jovens-na-atualidade/> >. Acesso em 09/2022.

. Jovens e Saúde Mental em um Mundo em Mudança: tema do Dia Mundial da Saúde Mental 2018, comemorado em 10/10. Biblioteca virtual em saúde. Disponível em < <https://bvsmis.saude.gov.br/jovens-e-saude-mental-em-um-mundo-em-mudanca-tema-do-dia-mundial-da-saude-mental-2018-comemorado-em-10-10/> >. Acesso em 09/2022.

PRAVALER. Games: habilidades que você desenvolve com jogos on-line. 2020. Disponível em < <https://www.pravaler.com.br/games-tipos-e-habilidades-que-voce-desenvolve-com-jogos-on-line/#o-que-sao-games> >. Acesso em 09/2022.

Jogos eletrônicos: influências positivas e negativas dos games em meio a sociedade. Meu artigo brasil escola. Disponível em < <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-em-meio-a-sociedade.htm> >. Acesso em 09/2022

Os 5 estágios do luto para a Psicanálise. Psicanálise Clínica. Disponível em < <https://www.psicanaliseclinica.com/os-5-estagios-do-luto/> >. Acesso em 09/2022.