



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

Isabella Nascimento Pires

DISTOPIA

Americana, SP
2018



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

Isabella Nascimento Pires

DISTOPIA

**Relatório técnico desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais sob a orientação do Prof. Dr.
Kleber de Oliveira Andrade**

Americana, SP
2018

Isabella Nascimento Pires

DISTOPIA


Relatório técnico apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Jogos Digitais pelo CEETEPS/Faculdade de Tecnologia – FATEC/ Americana.

Americana, 30 de junho de 2018.

Banca Examinadora:


Kleber de Oliveira Andrade (Presidente)
Doutor
FATEC Americana


Benedito Aparecido Cruz (Membro)
Mestre
FATEC Americana


Gustavo Carvalho Gomes de Abreu (Membro)
Especialista
FATEC Americana

FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte

P744d PIRES, Isabella Nascimento

Distopia. / Isabella Nascimento Pires. – Americana, 2018.

28f.

Monografia (Curso de Tecnologia em Jogos Digitais) - -
Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação
Tecnológica Paula Souza

Orientador: Prof. Dr. Kleber de Oliveira Andrade

1 Jogos eletrônicos I. ANDRADE, Kleber de Oliveira II. Centro
Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de
Tecnologia de Americana

CDU:681.6

RESUMO

Distopia é um jogo político social onde o intuito é ensinar ao povo como funciona o controle social descrito por vários pensadores, desde Gramsci e Hobbes até John Locke, de forma direta, transformando o jogador em um líder político e lhe dando opções de interação com o conselheiro, fazendo com que suas decisões de acordo com tempo influenciam a sociedade de modo bom ou ruim, levando-o a agir sempre cautelosamente para que não ocorra uma revolta popular que o tire do poder. Para a elaboração e desenvolvimento do jogo utilizamos ferramentas como Unity, na parte de desenvolvimento e montagem, usamos a linguagem de programação C# e para criação de imagem e animações foram usados os programas Photoshop e Corel Draw, todas as *sprites* foram feitas com o auxílio de uma mesa digitalizadora Wacom. As músicas foram compostas pela aplicação da Microsoft Store o Music Maker Jam. Nessa apresentação foi desenvolvido uma fase tutorial e uma fase inicial para demonstração do jogo. Todas as foram compostas através do conhecimento adquirido com as aulas presenciadas na FATEC Americana ministradas com excelência pelos professores da instituição.

Palavras Chave: políticas; gerenciamento social; progressão;

ABSTRACT

Dystopia is a social political game where the objective is to teach people how social control described by many thinkers, from Gramsci and Hobbes to John Locke, directly transforming the player into a political leader and giving him options of interaction with the counselor, making his decisions according to time influences society in a good or bad way, causing him to always act with caution so that a popular uprising does not take place that takes him out of control. For the development and of the game we use tools such as Unity, in the development and assembly part, we use the C # programming language and for creating images and animations we use the programs Photoshop and Corel Draw, all the sprites were done with the aid of a Wacom tablet. The songs were composed by the application of the Microsoft Store Music Maker Jam. In this presentation was developed a tutorial phase and an initial phase to demonstrate the game. All composed things where made by the knowledge acquired with the classes taught at FATEC Americana, taught with excellence by the institution's teachers.

Keywords: *policies; social management; progression;*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	17
2	PROJETO DO JOGO	19
2.1	História do jogo.....	19
2.1.2	Descrição dos ambientes.....	19
2.1.2	Descrição dos personagens	19
2.2	Fluxo de jogo	20
2.2.1	Tela de menu.....	21
2.2.2	Tela de principal	21
2.2.3	Tela de melhorias	22
2.2.4	Tela de eventos	22
2.3	Controle do jogo	23
2.4	Personagens.....	23
2.4.1	Personagem Koko	23
2.6	Gráfico de ritmo	24
2.6.1	Nível 1.1.....	24
2.6.2	Nível 1.2.....	25
2.6.3	Nível 1.3.....	26
2.6.4	Nível 1.4.....	26
2.6.5	Nível 1.5.....	27

2.6.6	Nível 1.6.....	27
2.6.7	Nível 1.7.....	27
2.6.8	Nível 1.8.....	28
2.6.9	Nível 1.9.....	28
2.6.10	Nível 1.10	29
2.7	Música e efeitos sonoros	29
3	RESULTADOS	31
3.1	<i>Postmortem</i>	31
3.1.1	O que deu certo?	31
3.1.2	O que deu errado?.....	32
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Sequência de telas do jogo.	20
Figura 2 – Conceito da tela de menu do jogo.	21
Figura 3 – Conceito da tela de principal do jogo.	21
Figura 4 – Conceito da tela de melhorias do jogo.	22
Figura 5 – Conceito das telas de eventos.	22
Figura 6 – Conceito do personagem Kafar: a) conceito inicial; b) forma normal; c) forma de enfurecida; d) forma entristecida.	23
Figura 7 – Conceito do Koko: a) conceito básico do personagem Koko; b) andando.	24
Figura 8 – Fase 1 do jogo.	25

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Mapeamento dos comandos utilizados na tela touch.....	23
Tabela 2 – Efeito sonoros utilizados no jogo.....	29

1 INTRODUÇÃO

O jogo recebeu o nome de Distopia, fazendo uma antítese a utopia e deixando implícito ao jogador que a sociedade se mostra corruptível e as normas de governo são flexíveis, onde todas as ações de um governante afetam diretamente a sociedade e a sua popularidade com o povo.

O objetivo principal do jogo é demonstrar o quanto a inserção do fanatismo e adoção de políticas extremistas afetam diretamente em uma sociedade e como isso implica na população. A apresentação dos materiais de modo relevante para o aprendizado, de acordo com o contexto em que o game será aplicado, assegurando que as unidades de instrução são relevantes entre si, de maneira que se unam com as anteriores para construir um conhecimento incremental.

Gerenciamento social foi escolhido como tema principal, pois a ideia do jogo é conscientizar a população sobre as ações políticas e como elas influenciam diretamente no meio em que vivem. Dentro do jogo, cada decisão do jogador afetará diretamente as ações políticas.

A ideia do jogo é conduzir a conscientização do cidadão, colocando-o na posição de líder político, fazendo com que a estratégia utilizada pelo jogador modifique as ações do povo dentre as três áreas de investimento dadas dentro do jogo (social, caça (militar) e tecnológica) durante as distintas Eras em que o jogo se passará.

O controle social pode ser entendido como formas de fiscalização que devem ocorrer do âmbito externo para o âmbito interno do Estado, as quais ora recebem o nome de “controle popular”, ora de “controle social do poder”, da mesma forma que ora tem por finalidade habilitar o particular a intervir nas coisas do Estado para defesa de direito ou de interesse pessoal e ora com vistas à defesa de direito ou interesse geral.

Seguindo esta citação, o jogo foi projetado para mostrar a população o quão difícil é reger uma nação onde todas as decisões tomadas interferem diretamente no nível de aceitação do povo, e como uma aprovação total de um governante em uma sociedade é quase impossível de alcançar. Além destes ideais, o jogo mostra também o quão difícil é para uma comunidade onde há linhas de pensamentos diferentes entre o povo, estabelecer uma sociedade utópica.

- **Principais características:** Simulação e gerenciamento de uma comunidade ficcional onde recursos são utilizados para evoluir para uma sociedade utópica.
- **Plataforma alvo:** Android 4.4.2+
- **Gênero:** Isométrico / Simulação
- **Direcionamento artístico:** Arte 2D, isométrica, pintura digital.
- **Definição do público-alvo:** De acordo com a quarta edição da Pesquisa Game Brasil (2017) a mais recente do Mercado Brasileiro de Games, feita pela associação Sioux, Blend e ESPM, notamos que o jogo Distopia se enquadra muito bem com o que o perfil atual de jogador procura, que são os jogos de Estratégia, que por sinal é a categoria preferida por eles (50,9% para ser mais exato). Focamos em jogadores de idades acima de 16 anos e de ambos os sexos, com ou sem formação profissional, pois como o jogo trata de controle social e política é mais fácil tratar com pessoas ainda na fase de transição do jovem para o adulto e com interesse político. Para os que preferem aprendizagem mesclada a diversão, Distopia é o jogo ideal, pois o foco principal do jogo é mostrar como cada ação pode influenciar em uma sociedade.
- **Classificação ESRB:** Foi definido que o jogo possui conteúdo impróprio para menores de 10 anos. Títulos nessa categoria podem conter violência animada ou fantasiosa moderada, linguagem agressiva leve, sangue animado e/ou temas sugestivos.

Para o desenvolvimento deste projeto será utilizado as seguintes ferramentas: Unity¹ para montagem e programação do jogo, Photoshop² e Corel³ foram utilizados para a criação das imagens e animações, para música e efeitos sonoros foram utilizados o Music Maker Jam⁴ e por final, foi utilizado o Trello⁵ para o gerenciamento do projeto e tarefas da equipe.

¹ Unity está disponível em <https://www.unity.com/>

² Photoshop está disponível em <https://www.adobe.com/>

³ Corel está disponível em <https://www.coreldraw.com/>

⁴ Music Maker Jam está disponível em <https://www.microsoft.com/pt-br/p/music-maker-jam/>

⁵ Trello está disponível em <http://www.trello.com/>

2 PROJETO DO JOGO

Este capítulo apresenta o projeto do jogo dividido em alguns subcapítulos. Capítulo 2.1 apresenta os detalhes da história do jogo. Capítulo 2.2 detalha o fluxo das telas do jogo. As definições dos controles do jogo são comentadas no Capítulo 2.3, enquanto o Capítulo 2.4 define os personagens. As fases do jogo e as músicas são apresentadas respectivamente nos capítulos 2.5, 2.6 e 2.7.

2.1 História do jogo

O jogador toma o lugar como o líder da sociedade tendo como objetivo principal governar, ele foi o escolhido para guiar os Kokos pela própria sociedade. A narrativa do jogo é emergente, sendo assim, a história do jogo é moldada de acordo com as decisões tomadas pelo jogador ao longo do jogo. Cada decisão leva a uma reação positiva ou negativa dos personagens, em um momento a sociedade pode parecer próspera ou a comunidade pode executar o líder em praça pública por não seguir as exigências demandadas por eles. Desta forma, a dinâmica da história depende totalmente do jogador.

2.1.2 Descrição dos ambientes

O jogo se passa em uma tela única, onde o mapa é criado de forma procedural, podemos observar a evolução das estruturas presentes e adquiridas conforme adicionadas melhorias disponíveis durante as Eras, assim como a ampliação do mapa de acordo com a quantidade de população gerada durante o tempo.

2.1.2 Descrição dos personagens

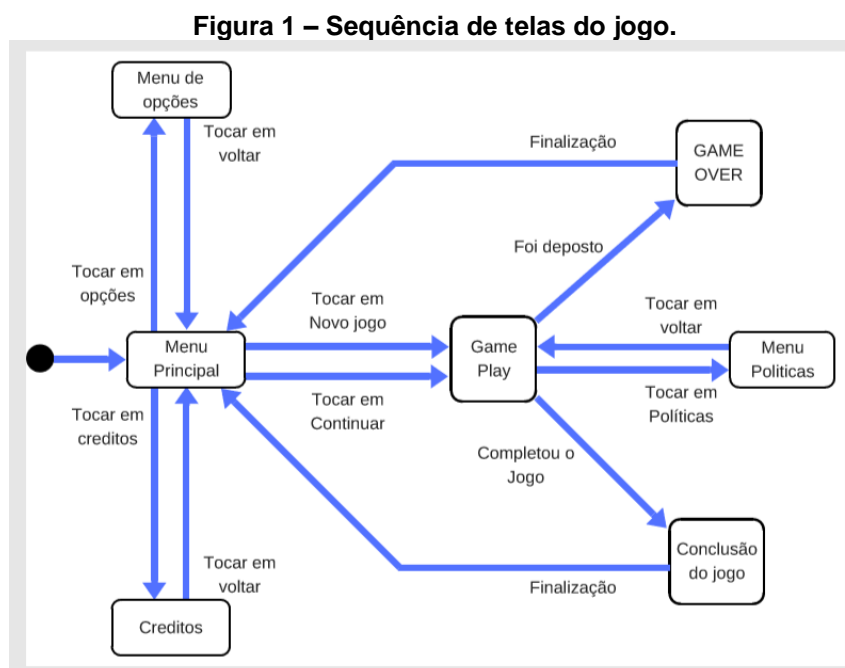
O jogo possui três personagens, o jogador interpreta o papel principal como King Koko, o líder político da sociedade, onde cada decisão tomada por ele leva a uma reação da sociedade, sendo ela positiva ou negativa.

Kafar é o representante do povo, o conselheiro que acompanha o jogador pelo seu percurso durante o jogo, é responsável por sugerir ou incitar algumas mudanças para a administração da comunidade, que podem ser boas ou ruins, porém o personagem possui um alinhamento neutro dentro da história, não podendo ser bom ou ruim, Kafar é somente um mensageiro da vontade da população, sendo assim, sua função principal é trazer ao jogador informações sobre a sociedade, assim como a vontade da própria.

Os Kokos são os cidadãos da comunidade, podem ficar felizes ou enfurecidos dependendo da gestão do líder atual. São personagens não jogáveis que são gerados no mapa constantemente durante todo o jogo.

2.2 Fluxo de jogo

O jogo será composto pelas seguintes telas: tela de menu principal, tela de opções, tela de créditos, tela de políticas (melhorias) e uma tela de conclusão do jogo. A Figura 1 apresenta a sequência de telas do jogo.



Fonte: Elaborado pelo autor

2.2.1 Tela de menu

A tela inicial é um têm como fundo o mapa do jogo o qual modifica de acordo com o progresso do jogador. O logo do jogo junto com os botões de função, sendo elas Jogar, Opções e Créditos. A Figura 2 apresenta o conceito da tela de Menu Inicial.

Figura 2 – Conceito da tela de menu do jogo.

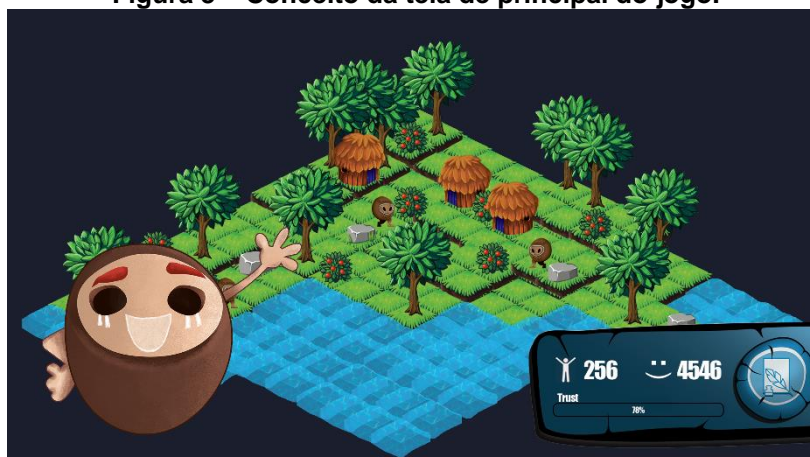


Fonte: Elaborado pelo autor

2.2.2 Tela de principal

Nesta tela podemos ver o mapa do jogo e a população inicial. Onde veremos as mudanças gráficas de acordo com as melhorias adquiridas pelo jogador. A Figura 3 apresenta o conceito da tela de principal.

Figura 3 – Conceito da tela de principal do jogo.



Fonte: Elaborado pelo autor

2.2.3 Tela de melhorias

A tela de melhorias do jogo é acionada ao clicar no botão de “políticas” na UI básica. Essa área é responsável por mostrar as melhorias que o jogador fez ou pode fazer durante as Eras. A Figura 4 apresenta o conceito da tela de melhorias.

Figura 4 – Conceito da tela de melhorias do jogo.

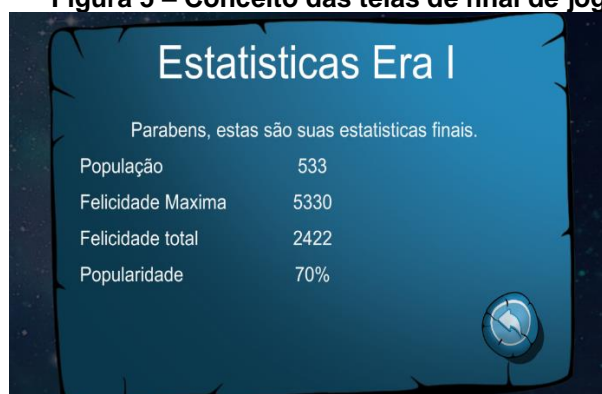


Fonte: Elaborado pelo autor

2.2.4 Tela de final de jogo

As telas de fim de jogo aparecem uma vez que o jogador adquire todas as melhorias da primeira Era. É o local onde aparecem as estatísticas de escolhas durante o jogo do jogador, assim como nível de popularidade e quantidade de felicidade e popularidade da população.

Figura 5 – Conceito das telas de final de jogo.



Fonte: Elaborado pelo autor

2.3 Controle do jogo

A Tabela 1 explicada cada comando utilizado para controlar o jogo.

Tabela 1 – Mapeamento dos comandos utilizados na tela touch

Comando	Descrição
Touch	Usado na tela de menu, opções e ativos dentro do jogo.

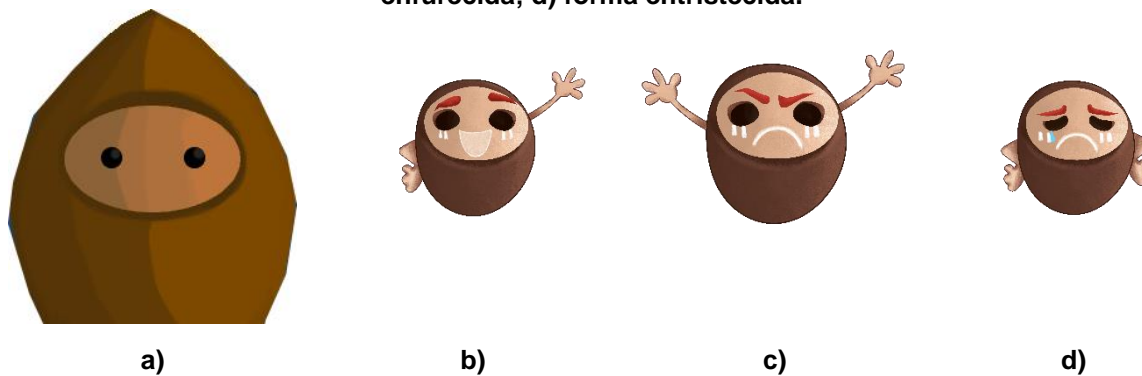
Fonte: Elaborado pelo autor

2.4 Personagens

O Kafar é um dos personagens não jogáveis do jogo. A Figura 6 mostra o personagem e suas transmutações.

- **Nome:** Kafar.
- **Sexo:** Indefinido.
- **Raça:** Koko.
- **Arquétipo:** Conselheiro.

Figura 6 – Conceito do personagem Kafar: a) conceito inicial; b) forma normal; c) forma de enfurecida; d) forma entristecida.



Fonte: Elaborado pelo autor

2.4.1 Personagem Koko

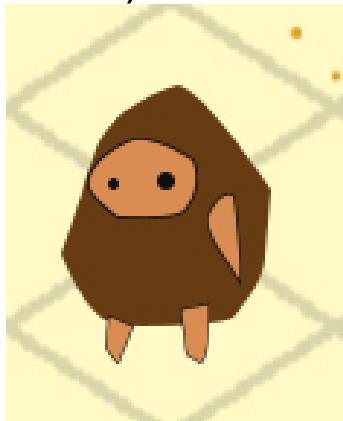
Os Kokos são personagens não jogáveis do jogo que compõe a população do mundo.

A Figura 7 mostra o personagem e suas transmutações.

- **Nome:** Kokos.
- **Sexo:** Feminino e Masculino.

- **Raça:** Koko.

Figura 7 – Conceito do Koko: a) conceito básico do personagem Koko; b) andando (estático).



a)



b)

Fonte: Elaborado pelo autor

2.6 Gráfico de ritmo

O jogo é composto por dez níveis, sendo elas distribuídas em três fases estáticas e sete dinâmicas. Os próximos subcapítulos apresentam cada fase do jogo.

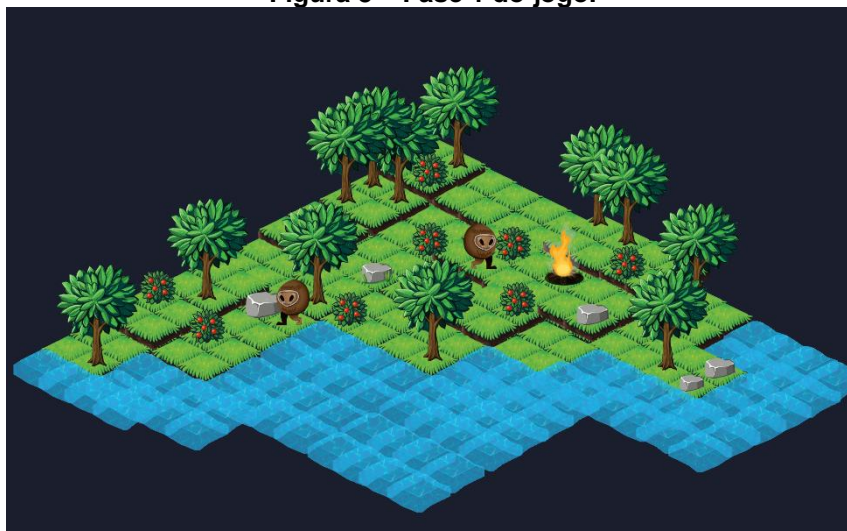
2.6.1 Nível 1.1

O primeiro nível do jogo constitui-se em uma das três fases estáticas, a qual Kafar orienta King Koko a adotar como primeira política “Sobrevivência”, explicando que o fogo é essencial para o desenvolvimento da tribo. A figura 8 representa a melhoria após ser adquirida apresentada na fase.

- **Nome do nível:** Sobrevivência (Tutorial).
- **Progressão:** O mapa modifica aparecendo uma fogueira nele.
- **Tempo de jogo:** 2 minutos para gerar recursos (Felicidade) para gerar o próximo nível.

- **Mecânicas:** Ao gastar 50 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativo esse nível, deixando disponível para compra “Ferramentas” na próxima linha.

Figura 8 – Fase 1 do jogo.



Fonte: Elaborado pelo autor

2.6.2 Nível 1.2

Após adquirir a primeira melhoria, Kafar explica ao King Koko que cada uma delas possuem custos distintos e que em certas ocasiões é preciso adquirir as anteriores para liberar as seguintes, e o aconselha a comprar “Coleta” como próxima opção sendo essa a segunda fase estática do jogo.

- **Nome do nível:** Coleta (Tutorial).
- **Progressão:** Após adquirir a melhoria “Coleta” no menu de “Políticas” os arbustos do mapa passam a ter as frutas colhidas, elas renascem a cada 2 minutos passados de jogo. A figura 9 representa a modificação do arbusto no cenário durante o tempo. A quantidade de “Felicidade” gerada aumenta pouco.
- **Tempo de jogo:** Tempo de geração de recursos para compra da melhoria para liberar o próximo nível.
- **Mecânicas:** Ao gastar 50 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativo esse nível, deixando disponível para compra “Plantio” na próxima linhas.

2.6.3 Nível 1.3

Essa fase é uma fase dinâmica dentro de sete opções, ela pode ser adquirida ao qualquer momento pelo jogador ao pagar o seu custo, caso esteja disponível no menu “Políticas”.

- **Nome do nível:** Animais Pequenos.
- **Progressão:** Ao aplicar essa melhora a geração de população aumenta aos poucos de acordo com o tempo de jogo e novos eventos começam a surgir no cenário.
- **Tempo de jogo:** Tempo de geração de recursos para compra da melhora para liberar o próximo nível.

Mecânicas: Ao gastar 50 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativo esse nível, deixando disponível para compra “Animais Médios” na próxima linha.

2.6.4 Nível 1.4

Essa fase é uma fase dinâmica dentro de sete opções, ela pode ser adquirida ao qualquer momento pelo jogador ao pagar o seu custo, caso esteja disponível no menu “Políticas”.

- **Nome do nível:** Plantio.
- **Progressão:** Ao aplicar essa melhora a geração de “Felicidade” aumenta pouco.
- **Tempo de jogo:** Tempo de geração de recursos para compra da melhora para liberar o próximo nível.
- **Mecânicas:** Ao gastar 150 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativa esse nível, deixando disponível para compra “Pesca” na próxima linha.

2.6.5 Nível 1.5

Essa fase é uma fase dinâmica dentro de sete opções, ela pode ser adquirida ao qualquer momento pelo jogador ao pagar o seu custo, caso esteja disponível no menu “Políticas”.

- **Nome do nível:** Animais Médios.
- **Progressão:** Ao aplicar essa melhora a geração de população aumenta pouco.
- **Tempo de jogo:** Tempo de geração de recursos para compra da melhoria para liberar o próximo nível.
- **Mecânicas:** Ao gastar 150 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativa esse nível, deixando disponível para compra “Animais Grandes” na próxima linha.

2.6.6 Nível 1.6

Essa fase é uma fase dinâmica dentro de sete opções, ela pode ser adquirida ao qualquer momento pelo jogador ao pagar o seu custo, caso esteja disponível no menu “Políticas”.

- **Nome do nível:** Ferramentas.
- **Progressão:** Ao aplicar essa melhora casas começam a ser construídas no mapa. A figura 10 representa a modificação da construção da casa dentro do jogo
- **Tempo de jogo:** Tempo de geração de recursos para compra da melhoria para liberar o próximo nível.
- **Mecânicas:** Ao gastar 150 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativa esse nível, deixando disponível para compra “Trama” na próxima linha.

2.6.7 Nível 1.7

Essa fase é uma fase dinâmica dentro de sete opções, ela pode ser adquirida ao qualquer momento pelo jogador ao pagar o seu custo, caso esteja disponível no menu “Políticas”.

- **Nome do nível:** Pesca.
- **Progressão:** Ao aplicar essa melhora a geração de “Felicidade” aumenta pouco.
- **Tempo de jogo:** Tempo de geração de recursos para compra da melhoria para liberar o próximo nível.

Mecânicas: Ao gastar 250 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativa esse nível.

2.6.8 Nível 1.8

Essa fase é uma fase dinâmica dentro de sete opções, ela pode ser adquirida ao qualquer momento pelo jogador ao pagar o seu custo, caso esteja disponível no menu “Políticas”.

- **Nome do nível:** Animais Grandes.
- **Progressão:** Ao aplicar essa melhora a geração de população aumenta pouco.
- **Tempo de jogo:** Tempo de geração de recursos para compra da melhoria para liberar o próximo nível.
- **Mecânicas:** Ao gastar 250 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativa esse nível.

2.6.9 Nível 1.9

Essa fase é uma fase dinâmica dentro de sete opções, ela pode ser adquirida ao qualquer momento pelo jogador ao pagar o seu custo, caso esteja disponível no menu “Políticas”.

- **Nome do nível:** Trama.
- **Progressão:** Nenhuma modificação visível é feita.

- **Tempo de jogo:** Tempo de geração de recursos para compra da melhoria para liberar o próximo nível.

Mecânicas: Ao gastar 250 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativa esse nível, deixando disponível para compra “Roda” na próxima linha.

2.6.10 Nível 1.10

Essa fase é última fase estática do jogo, ela fica liberada após todas as melhorias da era serem adquiridas pelo jogador. Chamada de fase “Transição” essa fase marca o fim da “Era” na qual o jogador se encontra.

- **Nome do nível:** Roda (Transição).
- **Progressão:** Após adquirida essa melhoria o jogo encerra dando um resumo ao jogador das ações tomadas e os status que ele alcançou durante o seu governo.
- **Mecânicas:** Ao gastar 400 pontos de recurso no menu de “Políticas” o jogador ativa esse nível encerrando o jogo.

2.7 Música e efeitos sonoros

As músicas e efeitos sonoros foram desenvolvidas e são apresentadas na Tabela 2. A Tabela 2 descreve as informações de nome, descrição e tempo de cada efeito sonoro e música.

Tabela 2 – Efeito sonoros utilizados no jogo.

Nome do arquivo	Descrição	Tempo
Geral		
Som de clique	Para botões e utilização da UI do jogo.	0,2 sec.
Música do Nível		
Som do Mapa	Música constante que passa tranquilidade com um compasso rápido.	8 sec loop.

Fonte: Elaborado pelo autor

3 RESULTADOS

Este capítulo tem por objetivo apresentar os resultados deste projeto. Poucas análises pós publicação do jogo foram possíveis de serem analisadas, pois o jogo foi publicado de forma tardia, não sobrando tanto tempo para testes. O Capítulo 3.4 aponta cinco pontos que deram certo durante este projeto e cinco pontos que deram errado.

3.1 *Postmortem*

Os ciclos dos jogos são Pré-produção, Produção do projeto, Implementação e Pós-Produção, e o *Postmortem* que é quando o jogo não será mais alterado e suas vendas está em baixa, e para isso fazem uma avaliação de como foi feito e jogo e são analisados os prós e contras do projeto, aquilo que foi bom aquilo que foi ruim, aquilo que deu certo ou errado. Nesta análise pode-se ter o feedback dos usuários, recepção e aceitação do público, críticas especializadas entre outras, assim permitindo que nos jogos futuros não haja os mesmos erros ou que os mesmos não sejam tão graves que impactem negativamente os resultados.

3.1.1 O que deu certo?

Descrevendo detalhadamente em cinco tópicos as principais facilidades de desenvolver o jogo Distopia ao longo do semestre, podemos dizer que as principais delas são:

- i. **Ferramentas:** Todas as ferramentas utilizadas para o desenvolvimento do jogo foram de extrema ajuda e praticidade para que fosse completo o projeto final. A experiencia e conhecimento prévio de alguns membros nas ferramentas também foram de grande ajuda para o produto final. Mas nunca esquecendo que devemos sempre buscar a melhoria tanto pessoal quanto profissional.

- ii. **Equipe:** Apesar de um número limitado de pessoas para um projeto tão extenso e audacioso conseguimos atingir um objetivo desejado. A equipe bem dividida em game designer, programador e duas artistas fizeram o projeto se equilibrar durante o *brainstorming* inicial, assim como os componentes em tela.
- iii. **Desenvolvimento audacioso:** Devido ao planejamento de um projeto extenso, todos os membros saíram das suas zonas de conforto e ao desenvolver o jogo acabaram aprendendo muito mais com a experiência. A audácia nesse caso foi de grande ajuda para que persistíssemos no projeto e assumíssemos novos riscos e essa experiência, definitivamente levaremos para os próximos projetos.
- iv. **Experiência em Gameplay:** Essa característica foi de extrema importância para o pré-desenvolvimento do jogo. O conhecimento prévio dos membros em vários jogos do gênero foi de uma importância crítica para o balanceamento e definições nas áreas de game design e artística.
- v. **Árvore de melhorias:** uma vez que definimos a árvore de melhorias de todas as Eras, ficou claro que era exatamente o que precisávamos. Pouca ou quase nenhuma alteração foi feita nesse campo assim que a tabela foi desenvolvida por completo.

3.1.2 O que deu errado?

Descrevendo detalhadamente em cinco tópicos as principais dificuldades de desenvolver o jogo Distopia ao longo do semestre, podemos dizer que as principais delas são:

- i. **Desenvolvimento Artístico:** Por causa da grande demanda de elementos visuais do jogo e a grande demanda artística para realizar todas as animações e elementos gráficos, tivemos pouco tempo para desenvolver e repassar as animações para a programação. Desta forma, uma gama de elementos visuais, infelizmente, não foram implementados no jogo final, deixando o jogo estático.

Equipe: Apesar de quatro pessoas terem desenvolvido o jogo durante o semestre, apenas uma delas conseguiu o direito de defender a criação do Distopia como TCC, gerando atraso no tempo por motivos internos por parte dos outros membros para terem o mesmo direito. Apesar do ocorrido, felizmente nenhum membro da equipe desistiu por falta de ânimo tornando possível a entrega desse.

- ii. **Sonoplastia:** A equipe não possui nenhum integrante com foco na área de som, o que causou uma defasagem a qual só foi notada na última semana do projeto.
- iii. **Demanda Artística:** A demanda artística para um jogo, sendo ele indie ou não, é algo acima da capacidade de um aluno desse curso de suprir em um período de seis meses, mesmo que dedicando boa parte do tempo da semana fora as aulas disponíveis para o foco do mesmo. Mesmo com dois dos quatro membros da equipe focando na arte, essa parte foi a maior dificuldade com relação a tempo e metas.
- iv. **Redução do Jogo:** No conceito original, o jogo era para ser composto por seis eras e não somente uma, com melhorias distintas e visíveis no cenário, porém como citado nos tópicos acima a demanda artística assim como a parte de balanceamento do jogo e programação seriam inviáveis de serem concluídas em um tempo de um semestre.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar dos problemas internos com relação a falta de comunicação e desânimo por fatores correlacionados a faculdade e tempo, a equipe se manteve unida para colocar em prática essa ideia de conscientização social, tentando como principal meta fazer os jogadores entendam melhor como é viver em uma sociedade.

Durante esses seis meses de desenvolvimento do jogo, foi reduzido consideravelmente os aspectos para as funcionalidades se encaixarem na meta estabelecida e pela disponibilidade pessoal de cada integrante da equipe, apesar das reduções Distopia supre perfeitamente a primeira parte do produto final desejado pela equipe a partir da proposta inicial do projeto e da primeira meta que foi estabelecida.

A meta final da equipe continua em polir o jogo e adicionar as “Eras” restantes assim como as funcionalidades que foram reduzidas por relação ao tempo limitado, pois é do senso comum da mesma, que a sociedade atual precisa de conscientização político social mais apurada, assim como uma reeducação mesmo que indireta, do significado de se viver em sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

UNITY. Disponível em: < <https://www.unity.com/>>. Acesso em: 15 de jun. 2017.

TRELLO. Disponível em: <<https://www.trello.com>>. Acesso em: 15 maio 2017.

PHOTOSHOP. Disponível em: <<https://www.adobe.com//>>. Acesso em: 15 de mar. 2018.

COREL DRAW. Disponível em: <<https://www.coreldraw.com//>>. Acesso em: 15 de jun. 2018.

MUSIC MAKER JAM. Disponível em: <<https://www.microsoft.com/pt-br/p/music-maker-jam/>>. Acesso em: 15 de jun. 2018.

SILVA, 2010 apud DIEGUES, Revista NAU Social, 2013