



**"JOGOS POR UM
MUNDO MELHOR"**

M1 - PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, KAIQUE



O QUE SÃO "JOGOS POR UM MUNDO MELHOR" PARA O GRUPO?

O USO DE JOGOS PARA ENSINAR OU POSSIBILITAR:

Conscientização

de questões que você não conhecia ou dava o devido respeito

Expandir horizontes

com novas experiências, ver com outros olhos

Refúgio

pois é um momento de distração do stresse do dia a dia

Emocionar

ao se conectar com histórias ou personagens que mexem com seu coração

O QUE SÃO "JOGOS POR UM MUNDO MELHOR" PARA O GRUPO?

O USO DE JOGOS PARA ENSINAR OU POSSIBILITAR:

Conscientização

de questões que você não conhecia ou dava o devido respeito

Expandir horizontes

com novas experiências, ver com outros olhos

Refúgio

pois é um momento de distração do stresse do dia a dia

Emocionar

ao se conectar com histórias ou personagens que mexem com seu coração

Acessibilidade, inclusão, identificação e validação

permite que pessoas com deficiências físicas, dificuldades sociais e outras questões possam se sentir incluídas,

Auxiliar em questões sociais e técnicas

como simulações para treinamentos de riscos ou uso de jogos nas escolas com fins educativos

Ensinar habilidades

como empatia, paciência, determinação, lidar com a frustração, não desistir, trabalho em equipe, comunicação e pensamento estratégico.

Jornada

Recomeço

Propósito

Conclusão

Resiliência



DEFINEM O TEMA

PALAVRAS CHAVES

NÃO DEFINEM



Desistência

Conquista

Excesso

Clarividência

Solitude



**COMO O DESIGN DE GAMES
SE INSERE NA BUSCA POR
UM MUNDO MELHOR?**

5 EXEMPLOS PRÁTICOS DE REFERÊNCIAS E ANÁLISES
DE PRODUTOS DA **CULTURA AUDIOVISUAL**



SUPERBETTER

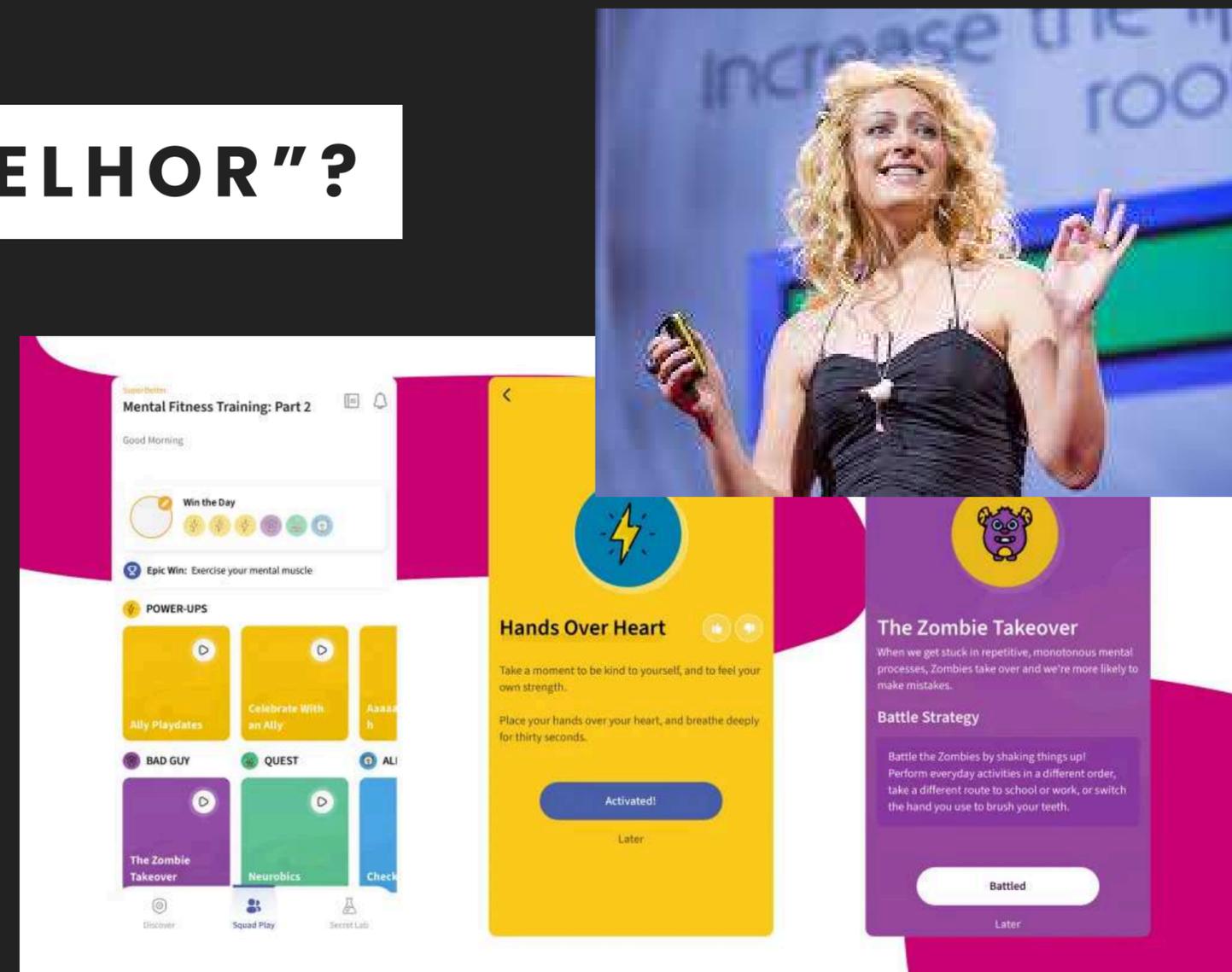
O Superbetter é um aplicativo para smartphone que não monitora sua saúde mental, mas transforma **cuidar de si mesmo** em um jogo. Criado por **Jane McGonigal**, uma designer de videogame com uma missão simples: **salvar o mundo**, colocando bem os princípios dos videogames.

POR QUE É “POR UM MUNDO MELHOR”?

Power ups – Pequenos passos para melhorar diariamente em categorias (emocional, física e social).

Missões – Quebram objetivos grandes em etapas gerenciáveis;

Bandidos – Transforma seus mal hábitos em vilões



BABA YETU

Música tema de abertura do jogo Civilization IV (2005). Composta por Christopher Tin e interpretada por Ron Ragin e o grupo Stanford Talisman, o nome da música em suaíli significa "Nosso Pai".

Foi a primeira música de videogame a ser indicada e a ganhar um prêmio Grammy.

POR QUE É "POR UM MUNDO MELHOR"?

A música tem uma mensagem de esperança, paz e união. Como **oração**, inspira sentimentos de esperança e gratidão.

Utiliza muitos elementos da **cultura africana**, inclusive é cantada em suaíli, trazendo uma diversidade cultural que complementa a experiência de jogar Civilization



Video unavailable

[Watch on YouTube](#)



<https://www.youtube.com/watch?v=IjHDmyhE1A&t=16s>

Christopher Tin - Baba Yetu (Official Video) feat. Soweto Gospel Choir

FORREST GUMP

(1994) filme dirigido por Robert Zemeckis e estrelado por Tom Hanks. A história acompanha Forrest Gump, um homem com QI abaixo da média, mas com um coração puro, que testemunha e influencia eventos históricos dos Estados Unidos entre as décadas de 1950 e 1980.

POR QUE É “POR UM MUNDO MELHOR”?

O filme mostra como pequenas atitudes de bondade podem transformar vidas. Mesmo sem grande inteligência, Forrest ensina valores como **empatia** e **honestidade**, influenciando positivamente quem está ao seu redor.

Forrest nos lembra que um mundo melhor não depende de grandes feitos, mas de gestos **simples** e **verdadeiros**. Se cada pessoa agisse com mais respeito e compaixão, o mundo seria um lugar mais justo e acolhedor.



KLAUS

Klaus (2019) é um filme de animação da Netflix que reimagina a origem do Papai Noel. A história segue Jesper, um jovem preguiçoso enviado a uma ilha isolada, onde conhece Klaus, um misterioso **fabricante de brinquedos**. Juntos, espalham alegria e criam a lenda do Papai Noel, transmitindo uma mensagem sobre amizade e o espírito natalino.

POR QUE É “POR UM MUNDO MELHOR”?

A mensagem central de Klaus é que pequenas **ações de bondade** podem provocar grandes transformações. O filme mostra como gestos de generosidade e amizade podem criar um ciclo positivo, mesmo em um ambiente de conflito, melhorando a vida das pessoas e transformando realidades.

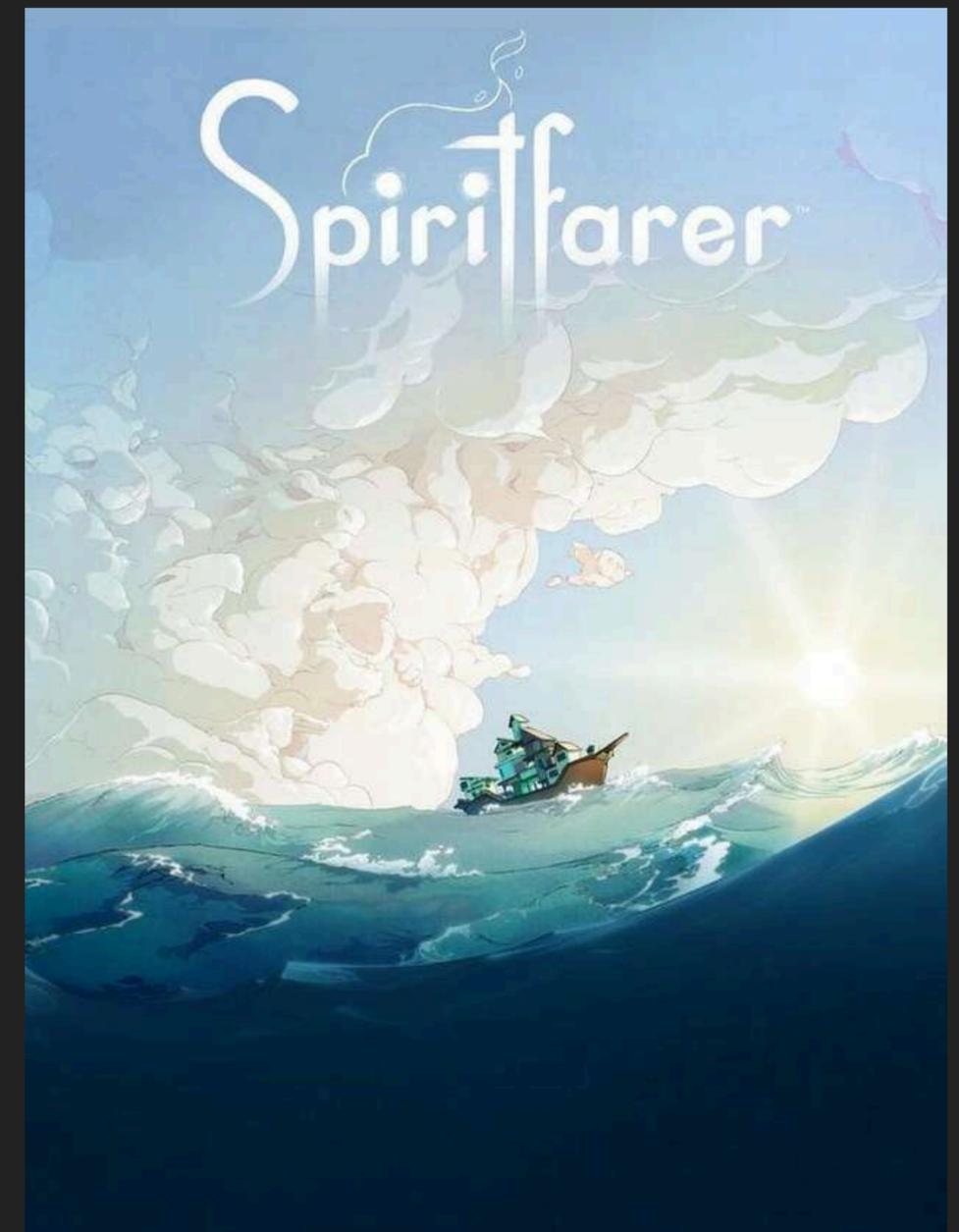


SPIRITFARER

Spiritfarer é um jogo de simulação e aventura desenvolvido pela Thunder Lotus Games, lançado em 2020. O jogo tem como temática principal a **morte e o luto**, colocando o jogador no papel de Stella, uma "Spiritfarer" (guia dos espíritos), que deve ajudar almas a **encontrar a paz** e fazer a transição para o além.

POR QUE É "POR UM MUNDO MELHOR"?

Spiritfarer mostra como a empatia e o cuidado podem transformar vidas. No jogo, Stella ajuda espíritos a resolver pendências e encontrar paz, o que reflete a ideia de um mundo melhor, onde as pessoas se **apoiam e cuidam umas das outras**. Ao aplicar essa compaixão em nossas vidas, podemos construir uma sociedade mais solidária e humana.



QUESTIONAMENTO A OUTRO ESTUDANTE DO CURSO SOBRE O TEMA

“Se tudo e todos lhe diz “você é nada, desista” e a pessoa contraria, apenas pra ver derrotado o inimigo dez vezes maior que ele, é óbvio que surge um **átomo de orgulho**”.

“Quando o jogo inteiro, famosamente difícil e, às vezes, comicamente injusto, é conquistado, **esse átomo vira estrela**”.

“Para todo jogo sobre salvar o mundo, há um mundo salvo por Dark Souls”.



QUESTIONAMENTO A OUTRO ESTUDANTE DO CURSO SOBRE O TEMA

“Aqueles que veem a si no podre não compartilharão das **ambições utópicas** dos demais

É preciso provas concretas. Se Dark Souls é capaz de provar que há orgulho, Disco Elysium é prova que se é visto

O jogo que muda o mundo é o jogo que olha na sua cara e diz “**O mundo é uma merda. Vai desistir?**” e mete um dragão na sua fuça”.

“Fazer pessoas pensarem fora da sua **zona de conforto**”.





**"JOGOS POR UM
MUNDO MELHOR"**

M1/PT2 - PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, KAIQUE, JEAN-LUC, DAVI



O QUE SÃO "JOGOS POR UM MUNDO MELHOR" PARA O GRUPO?

O USO DE JOGOS PARA ENSINAR OU POSSIBILITAR:

Conscientização

de questões que você não conhecia ou dava o devido respeito

Expandir horizontes

com novas experiências, ver com outros olhos

Refúgio

pois é um momento de distração do stresse do dia a dia

Emocionar

ao se conectar com histórias ou personagens que mexem com seu coração

Acessibilidade, inclusão, identificação e validação

permite que pessoas com deficiências físicas, dificuldades sociais e outras questões possam se sentir incluídas,

Auxiliar em questões sociais e técnicas

como simulações para treinamentos de riscos ou uso de jogos nas escolas com fins educativos

Ensinar habilidades

como empatia, paciência, determinação, lidar com a frustração, não desistir, trabalho em equipe, comunicação e pensamento estratégico.

ODS - ONU

3 SAÚDE E BEM-ESTAR

Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades



8 TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO

Promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos



15 VIDA TERRESTRE

Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade



15 VIDA TERRESTRE

Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade



SE BASEIA EM:

- **Conservar**, recuperar e usar de forma sustentável os ecossistemas terrestres
- Aumentar a **participação** de energia renovável na matriz global de energia
- **Restaurar e proteger** terras e solos degradados
- Promover o turismo **sustentável**
- **Garantir** o direito à água potável, à um meio ambiente limpo
- Eliminar a caça ilegal e o tráfico de espécies protegidas

RELAÇÃO COM O TEMA:

O levantamento de questões tão importantes como o meio ambiente, colaboram tanto para o ensino, quanto para a formação de boas habilidades pessoais e interpessoais como empatia e trabalho em grupo.

3 SAÚDE E BEM-ESTAR

Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades



SE BASEIA EM:

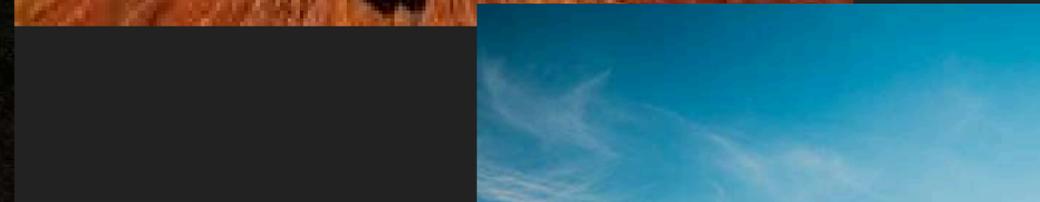
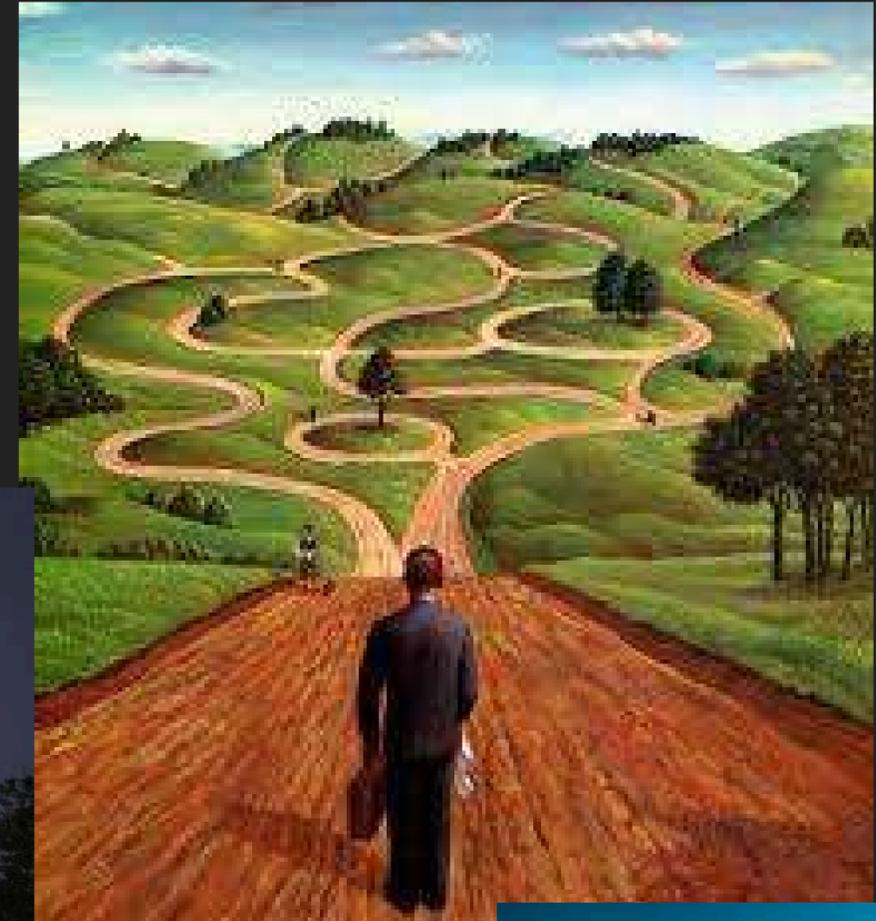
- **Garantir** uma vida saudável e **promover** o bem-estar para todas as idades.
- Reduzir mortes prematuras por doenças evitáveis.
- **Combater** doenças como HIV/AIDS, tuberculose e hepatites.
- Reduzir a violência e lesões relacionadas.
- Aumentar o acesso a serviços de saúde de **qualidade**.
- **Promover** estilos de vida saudáveis.
- Garantir o **acesso** a medicamentos e vacinas essenciais.
- Fortalecer os sistemas de saúde em todo o mundo.

RELAÇÃO COM O TEMA:

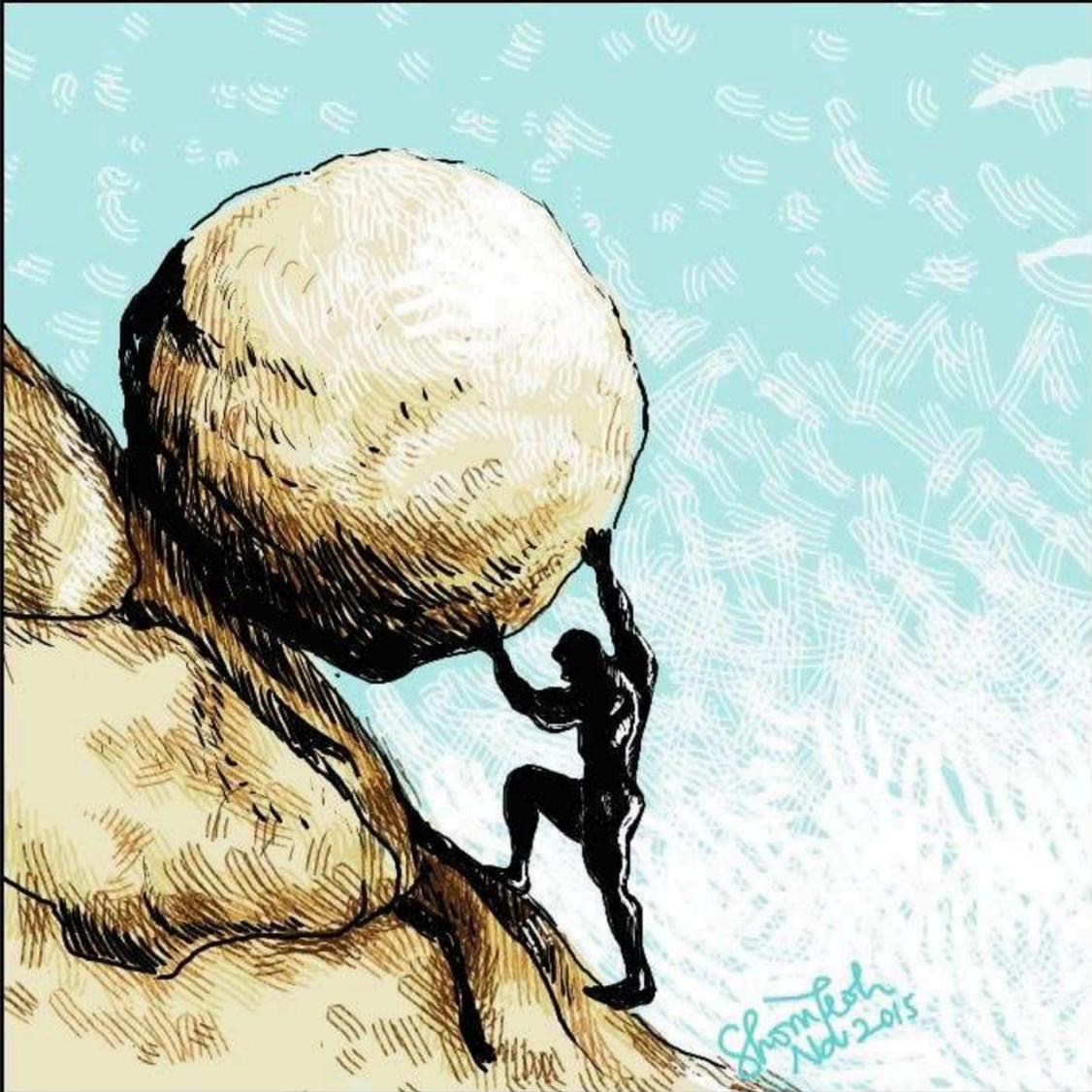
Conscientização e acessibilidade em jogos garantem que todos, independentemente de limitações, possam jogar de forma inclusiva. Isso inclui recursos como controles adaptativos, legendas e ajustes de interface, promovendo um ambiente mais justo e respeitoso.

**3 PALAVRAS CHAVE QUE
DEFINEM NOSSO TEMA**

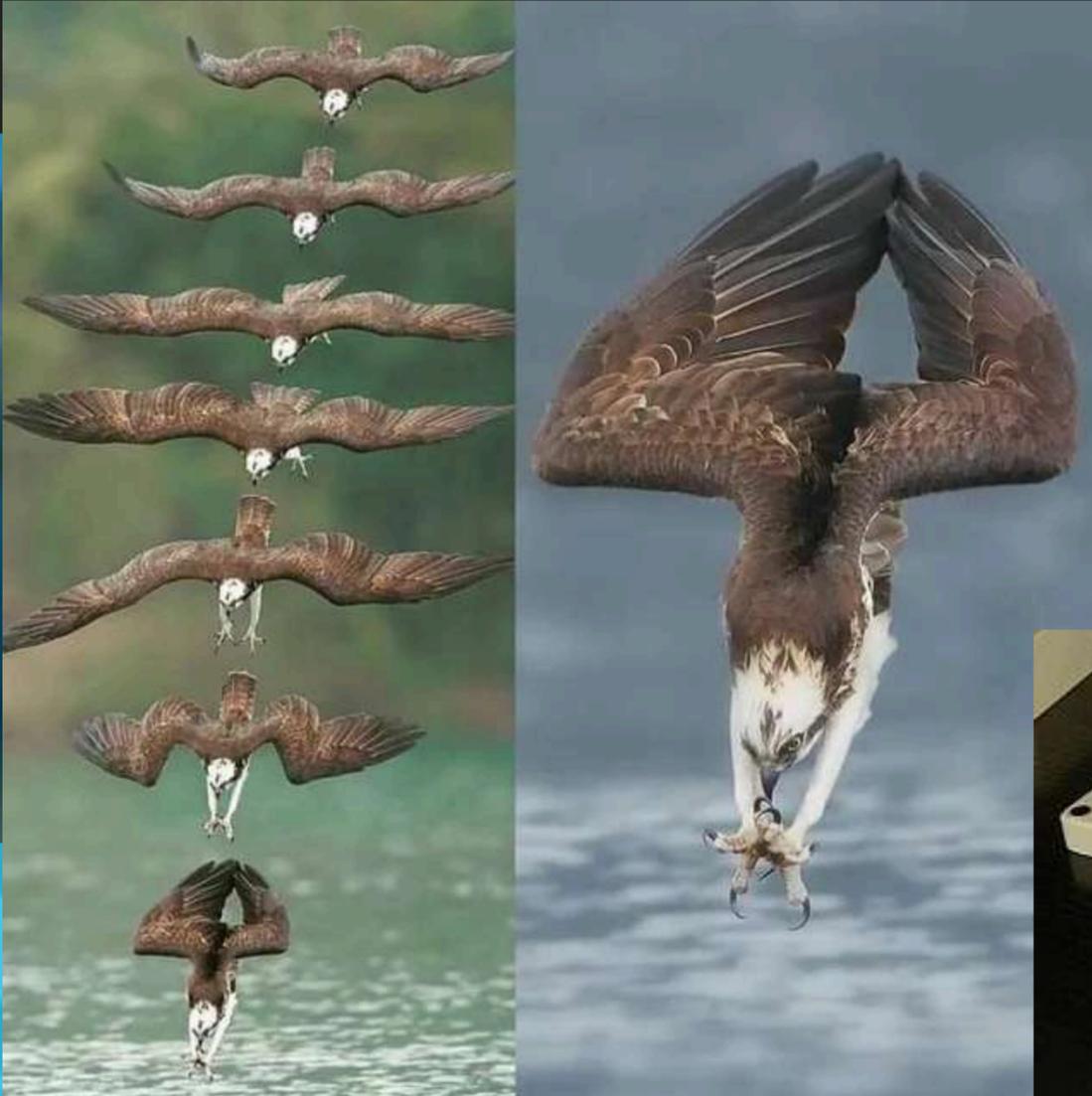
JORNADA



RESILÊNCIA



PROPÓSITO



5 REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

YOUR LIE IN APRIL

É história de **superação** sobre um pianista prodígio que perde a capacidade de tocar piano após um trauma na infância, ele é **ajudado** a voltar a tocar por uma violinista excêntrica. Your Lie in April é uma série de mangá escrita e ilustrada por Naoshi Arakawa. A adaptação do anime foi feita pelo estúdio A-1 Pictures

RELAÇÃO COM O TEMA

Mostra como as **pressões externas**, como as expectativas da mãe de Kousei, afetam sua saúde mental.

A música tem um papel fundamental na recuperação de Kousei, destacando como as **expressões artísticas** ajudam na saúde mental.

As **amizades** e o **apoio** de outros personagens são essenciais para a recuperação emocional de Kousei.



NAUSICAÄ DO VALE DO VENTO

Feito por Hayao Miyazaki em 1984, se passa em um futuro pós-apocalíptico, depois da queda da sociedade altamente industrializada. A Terra está coberta por uma **floresta tóxica** que solta esporos venenosos (Mar da Corrupção), onde apenas insetos gigantes sobrevivem.

Os reinos humanos vivem em guerra entre si e a natureza. Nausicaä busca **paz** entre os humanos e o meio ambiente.

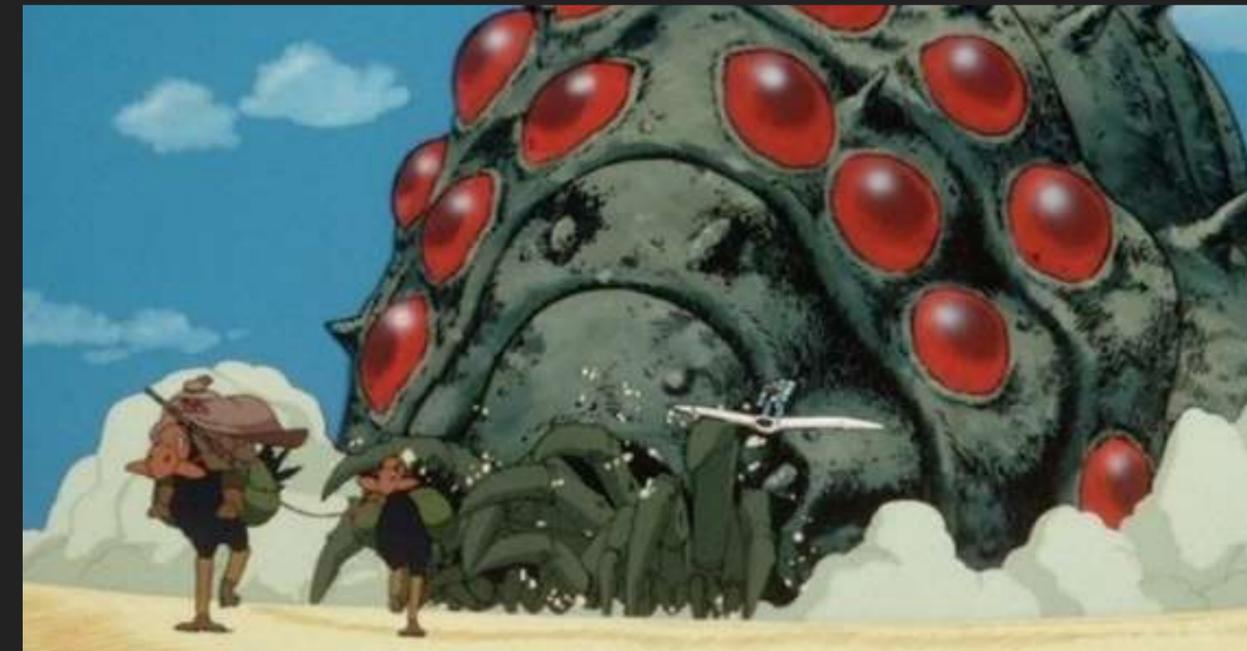
RELAÇÃO COM O TEMA

Crítica desenvolvimento que **negligencia** o meio ambiente

Nausicaä busca **compreender** a floresta, e assim descobre a verdadeira origem da toxicidade

As plantas filtram a poluição, e os insetos protegem o ecossistema, tudo funciona em **equilíbrio**

Nausicaä luta pela convivência em **harmonia** com a natureza e respeito à vida



WALL-E

O filme se passa em um futuro distópico, onde a Terra foi completamente **abandonada** pelos humanos. O planeta virou um **imenso lixão** devido ao consumo desenfreado e à ausência de políticas sustentáveis. A empresa Buy n Large (BnL), que domina tudo, manda os humanos viverem em uma nave no espaço enquanto robôs tentam limpar o planeta.

RELAÇÃO COM O TEMA



A **ausência de responsabilidade** ambiental pode levar à destruição total dos ecossistemas terrestres.

A pequena planta simboliza a **resiliência da natureza**, mesmo depois de anos de abandono e destruição.

O filme convida o público a refletir sobre o impacto do **consumismo**, do lixo, da falta de reciclagem e da desconexão com o meio ambiente trazendo a importância da Preservação e sustentabilidade.

Quando os humanos voltam à Terra, começa a **reconstrução** — uma chance de fazer diferente, com mais consciência. Representando a relação **homem-natureza**

PAX

O livro conta a história de Peter, um menino que é forçado a abandonar sua **raposa de estimação**, Pax, quando seu pai se alista na **guerra**. A narrativa alterna entre as perspectivas do garoto e do animal, mostrando como ambos enfrentam os desafios de um **ambiente natural** ameaçado pelo **conflito humano**.

RELAÇÃO COM O TEMA

Guerra como agente de destruição ambiental

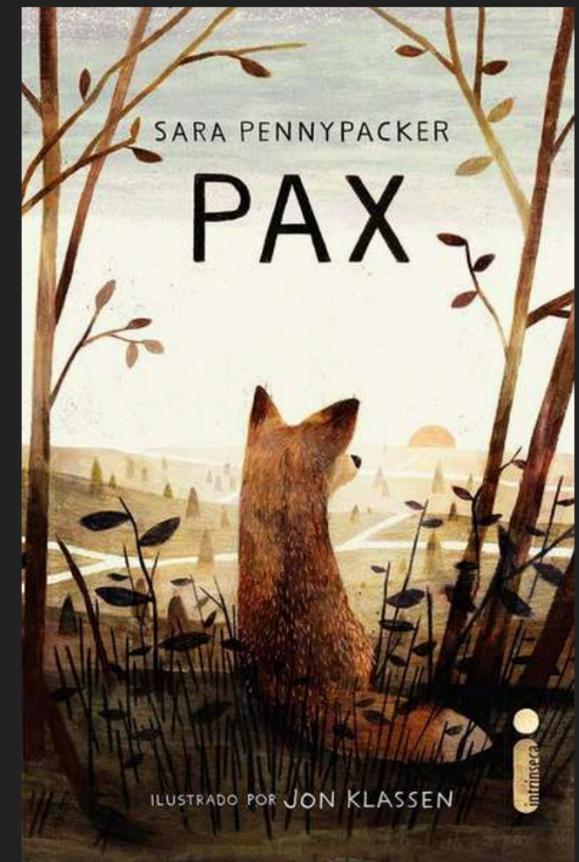
- Os **campos e florestas** onde Pax vive são **devastados** por bombardeios, **refletindo** o impacto real de conflitos nos ecossistemas (ODS 15).

Raposa como símbolo da vida selvagem resiliente

- Mesmo após a separação e os perigos, Pax demonstra **adaptação**, mostrando a capacidade de **recuperação da natureza** quando não interferida (ODS 15).

Jornada de Peter como metáfora da reconexão

- A busca do menino pela raposa representa a **necessidade humana** de restabelecer laços com o mundo natural para alcançar **bem-estar emocional** (ODS 3).



NICE: O CORAÇÃO DA LOUCURA

O filme retrata a luta da psiquiatra brasileira Nise da Silveira durante os anos 1940. Nessa época, onde **eletrochoque e lobotomia** eram tratamentos comuns, Nise se coloca contra essas práticas degradantes e desumanas ao usar **da arte para expressar** o subsciente dos pacientes.

RELAÇÃO COM O TEMA

Retrata a luta de Nise contra o preconceito, o machismo e a hostilidade dos psiquiatras vigentes.

Denuncia os **abusos** e violação de direitos humanos sofridos pelos pacientes com **transtornos mentais**

Propõe que quebrar preconceitos e dar oportunidade de **compreender o ser humano** em sua integridade gera ambientes mais inclusivos



JOGOS ASSOCIADOS

AVENTURAS COM A ANSIEDADE (JOGO GRATUITO)

OBJETIVO:

Ajudar o personagem principal a gerenciar crises de ansiedade através de escolhas que equilibram emoções, autocuidado e enfrentamento de desafios cotidianos.

REGRAS PRINCIPAIS:

- você controla o lobo (ansiedade) e se torna responsável pelo seu humano.
- O jogador deve selecionar respostas a situações estressantes (ex.: ataques de pânico, insônia).
- Cada decisão afeta três métricas: Calma, Energia e Autoconfiança.
- O jogo termina quando o personagem aprende a reconhecer gatilhos e aplicar técnicas de coping.

RELAÇÃO COM OS ODS:

- ODS 3 (Saúde Mental):
- Ensina estratégias reais para lidar com ansiedade (respiração, grounding).

Promove empatia por quem sofre de transtornos psicológicos.

PLATAFORMA: NAVEGADOR (ITCH.IO)
GÊNERO: NARRATIVO/EDUCATIVO



PANDEMIC

Especialistas de uma equipe precisam trabalhar juntos para descobrir curas e impedir surtos de doenças para salvar o mundo da pandemia.

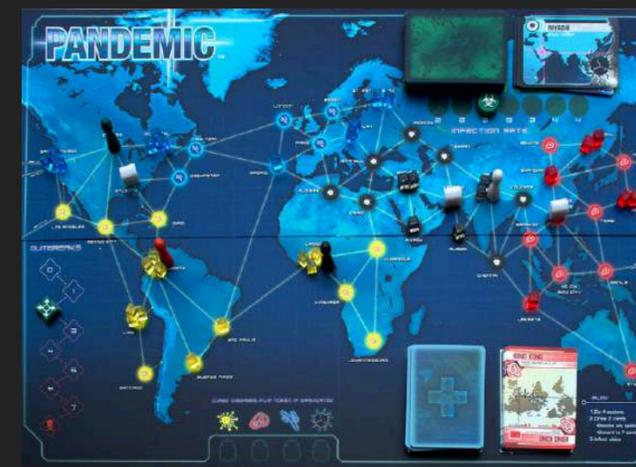
REGRAS PRINCIPAIS:

- Cada jogador tem um papel com habilidades únicas como médico, cientista, pesquisador e outros
- Em cada turno o jogador realiza algumas ações, compra cartas de eventos e revela cartas de infecção.
- Se as doenças se espalharem demais, acabarem as cartas ou as curas não forem achadas o grupo perde.
- O grupo vence se curar todas as 4 doenças antes que o mundo desabe.

RELAÇÃO COM OS ODS:

- Simulação de saúde pública (empatia)
- Trabalho em equipe (nós contra o problema)
- Prevenção e controle (importância de ações preventivas para o coletivo)
- Educação (doenças e impacto de políticas de saúde)

PLATAFORMA: FÍSICO,
GÊNERO: MOBILE, STEAM, SWITCH



GYMRATS (GRATUITO)

OBJETIVO:

Motivar a fazer exercícios físicos, com recompensas e rankings, transformando o treino em um jogo.

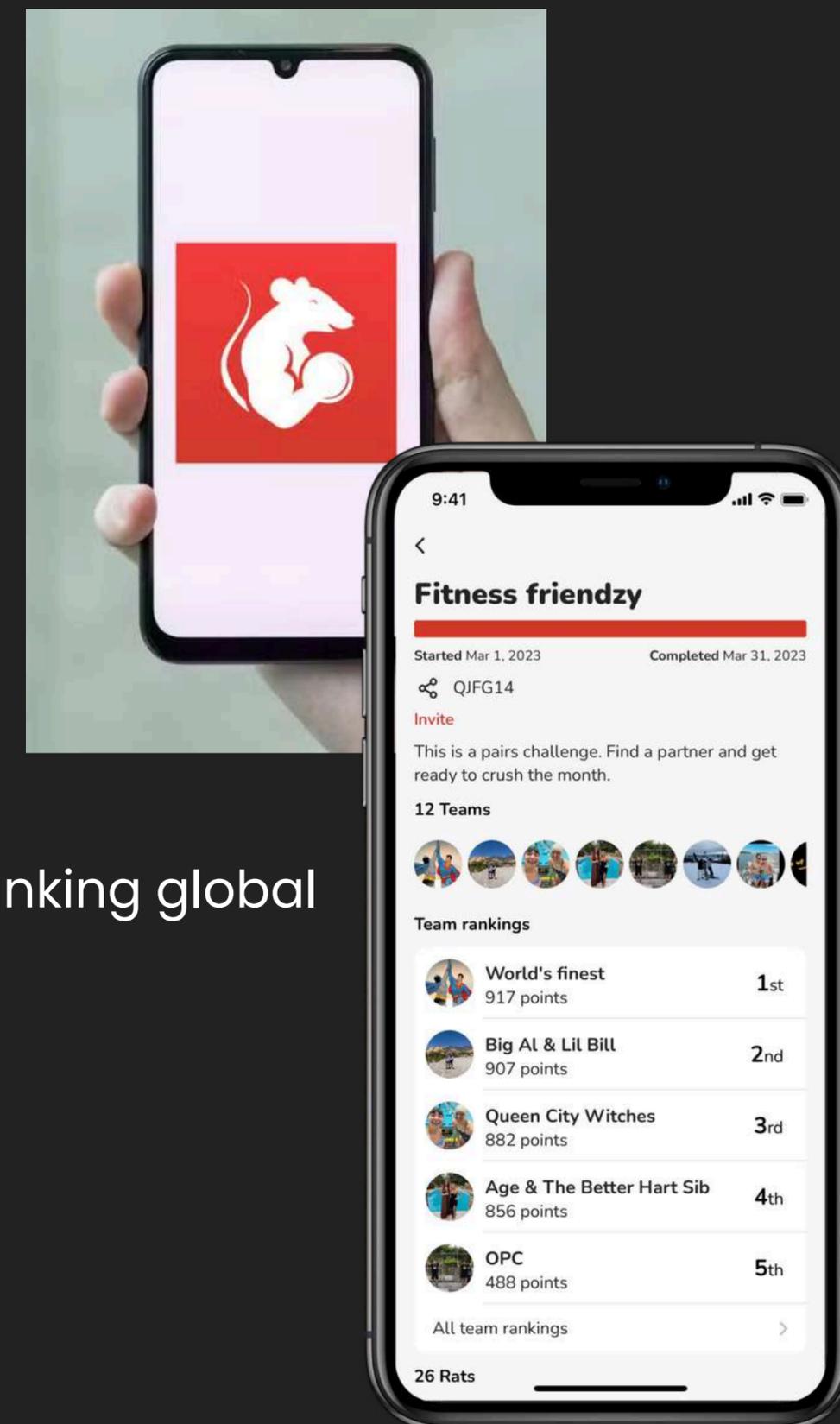
FUNCIONAMENTO

- Entrar em um grupo
- Registrar os treinos realizados, com frequência e tipo de exercícios
- Gera pontos para o grupo
- No final do tempo, equipe com maior pontuação ganha posição no ranking global

RELAÇÃO COM OS ODS:

- ODS 3 (Saúde e Bem-Estar):
- Promove fazer exercícios físicos e trabalho em grupo

PLATAFORMA: APP DE TELEFONE



ALBA: A WILDLIFE ADVENTURE

HISTÓRIA:

Alba descobre que o santuário natural da ilha está ameaçado por um projeto de construção de um hotel de luxo.

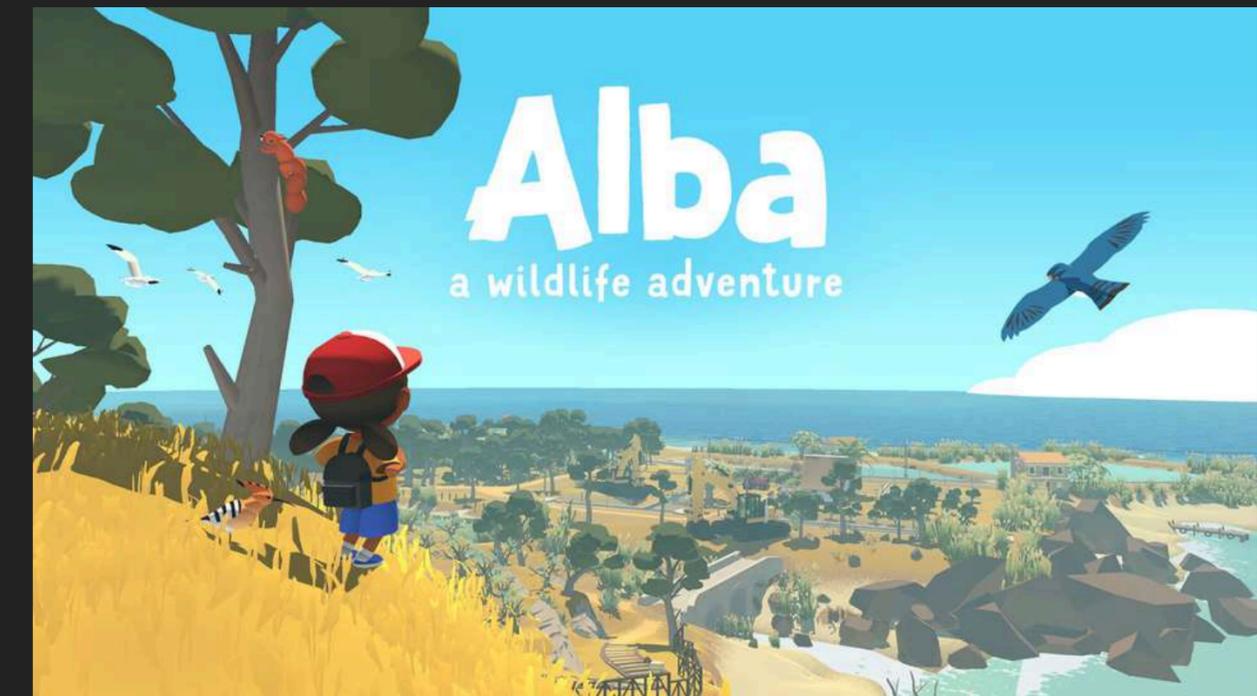
Alba então ela começa uma **campanha para salvar a natureza** da ilha, resgatando animais, limpando lixo, fotografando espécies afim de transformar a área em uma **reserva natural** e impedir a destruição do habitat.

RELAÇÃO COM OS ODS:

- Conservação ambiental
- Cidadania e empatia
- Conexão com a natureza

PLATAFORMA: PC

GÊNERO: NARRATIVO/EDUCATIVO



[Watch video on YouTube](#)

Error 153

Video player configuration error



QUESTIONAMENTO A OUTRO ESTUDANTE DO CURSO SOBRE O TEMA

Lancer RPG é um sistema de rpg que se passa a 15000 anos no futuro.

As pessoas da terra vivem uma **utopia pós-escassez** onde qualquer necessidade material é imediatamente suprida e os ecossistemas pararam de ser extinguidos.

Fazer um jogo que se passe num setting como esse, onde a **humanidade já conquistou esses problemas de saúde e vida terrestre e agora está lutando para espalhar esses ideais** e essa prosperidade para mais mundos no universo.



LANCER

IA GENERATIVA

IA GENERATIVA

Prompt: "Estamos fazendo uma apresentação da matéria de Projetos de Games onde o tema principal de estudo é "jogos por um mundo melhor", no momento o maior foco são nas ODS vida terrestre e saúde e bem estar. Você pode nos ajudar em ampliar a possibilidade de questionamentos em relação a essas temáticas?"

ODS 15: VIDA TERRESTRE:

- Como os jogos podem aumentar a conscientização sobre a preservação da biodiversidade?
- De que forma os jogos podem incentivar comportamentos sustentáveis no mundo real?
- Jogos podem ser usados para engajar jogadores em ações de preservação ambiental?
- Como podemos integrar o uso de recursos naturais de maneira responsável e educativa dentro dos jogos?
- É possível promover a reconexão dos jogadores com a natureza através de jogos?

IA GENERATIVA

Prompt: "Estamos fazendo uma apresentação da matéria de Projetos de Games onde o tema principal de estudo é "jogos por um mundo melhor", no momento o maior foco são nas ODS vida terrestre e saúde e bem estar. Você pode nos ajudar em ampliar a possibilidade de questionamentos em relação a essas temáticas?"

ODS 3: SAÚDE E BEM-ESTAR

- Jogos podem ser ferramentas para promover a saúde mental e o bem-estar?
- Como os jogos podem ajudar a promover hábitos saudáveis, como a alimentação equilibrada e a prática de atividades físicas?
- Os jogos podem ser usados para aumentar a conscientização sobre doenças crônicas e sua prevenção?
- Como os jogos podem influenciar o desenvolvimento de comportamentos saudáveis em crianças e adolescentes?
- Quais jogos podem ajudar a ensinar sobre o sistema de saúde e a importância dos cuidados preventivos?

IA GENERATIVA

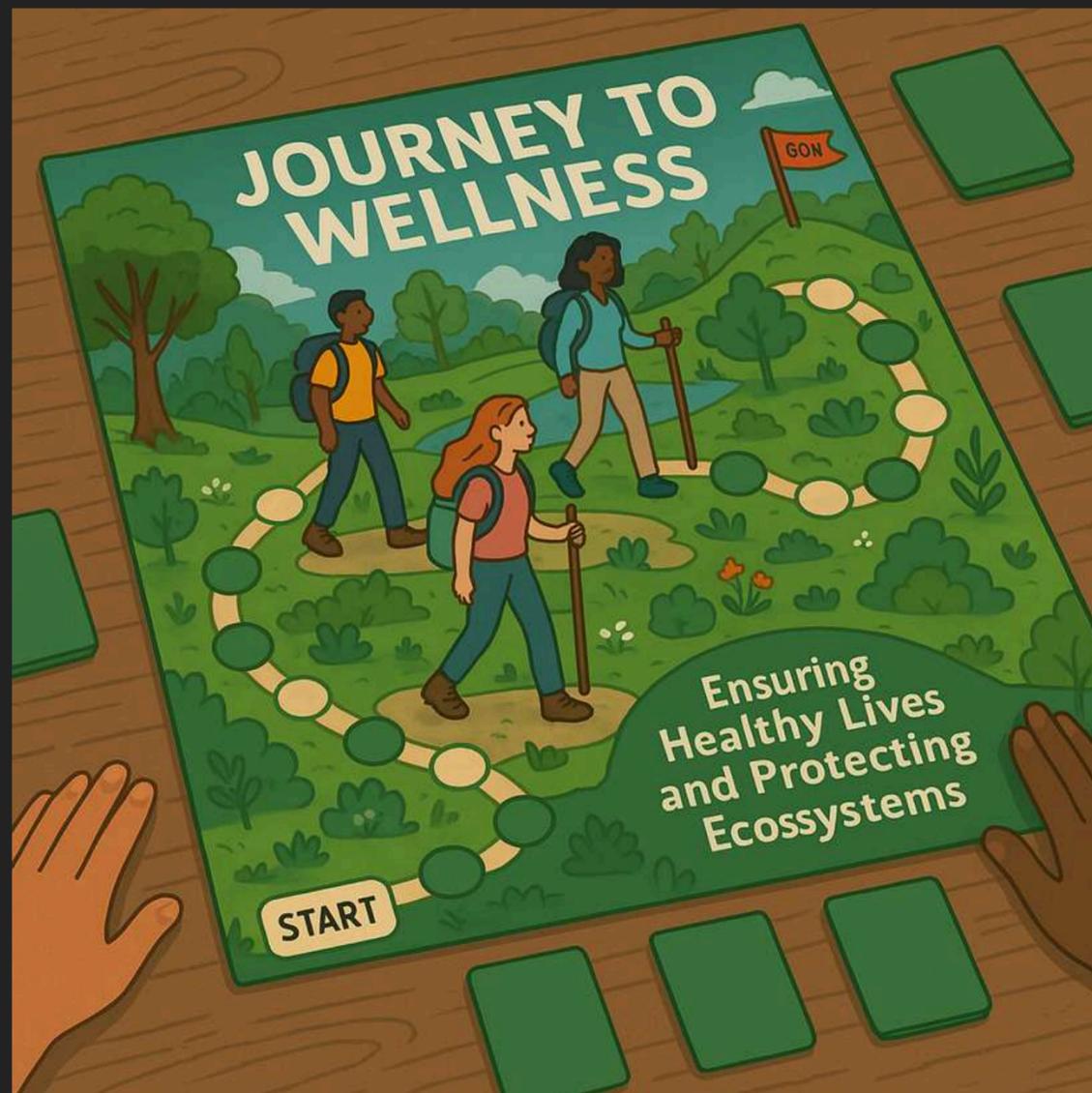
Prompt: "Estamos fazendo uma apresentação da matéria de Projetos de Games onde o tema principal de estudo é "jogos por um mundo melhor", no momento o maior foco são nas ODS vida terrestre e saúde e bem estar. Você pode nos ajudar em ampliar a possibilidade de questionamentos em relação a essas temáticas?"

QUESTIONAMENTOS MAIS AMPLO:

- Qual o papel dos jogos na construção de uma sociedade mais consciente e comprometida com o desenvolvimento sustentável e com a saúde pública?
- Como os jogos podem usar suas narrativas para inspirar mudanças sociais em relação à saúde e ao meio ambiente?
- Quais são as limitações atuais de se usar jogos para promover mudanças sociais significativas em relação às ODS?

IA GENERATIVA

Prompt: "gere um imagem da gameplay de um jogo cooperativo e coletivo sobre assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar e proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas, que tenha mecânicas com foco em jornada, resiliência e propósito"



Chat GPT



DeepAI



"JOGOS POR UM MUNDO MELHOR"

M3 - PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, JEAN-LUC, DAVI



PALAVRAS-CHAVE

Restauração

Cooperação

Propósito



Jornada

Resiliência

Propósito

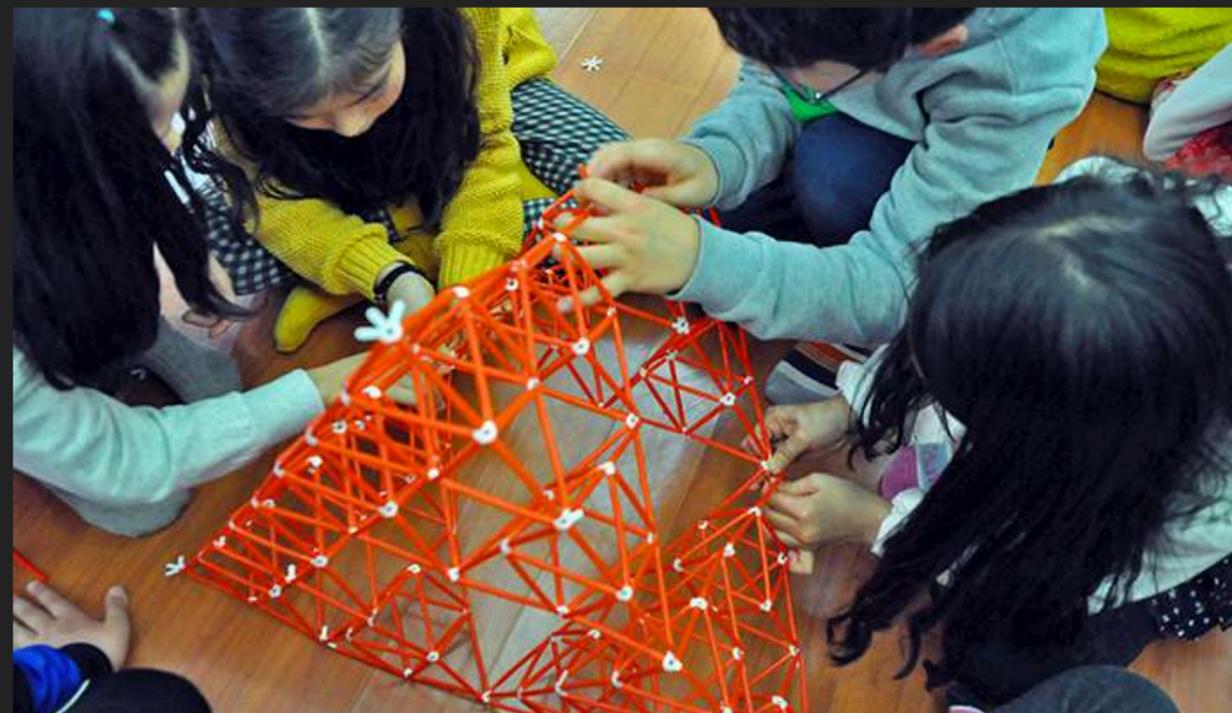
PALAVRAS-CHAVE

Restauração

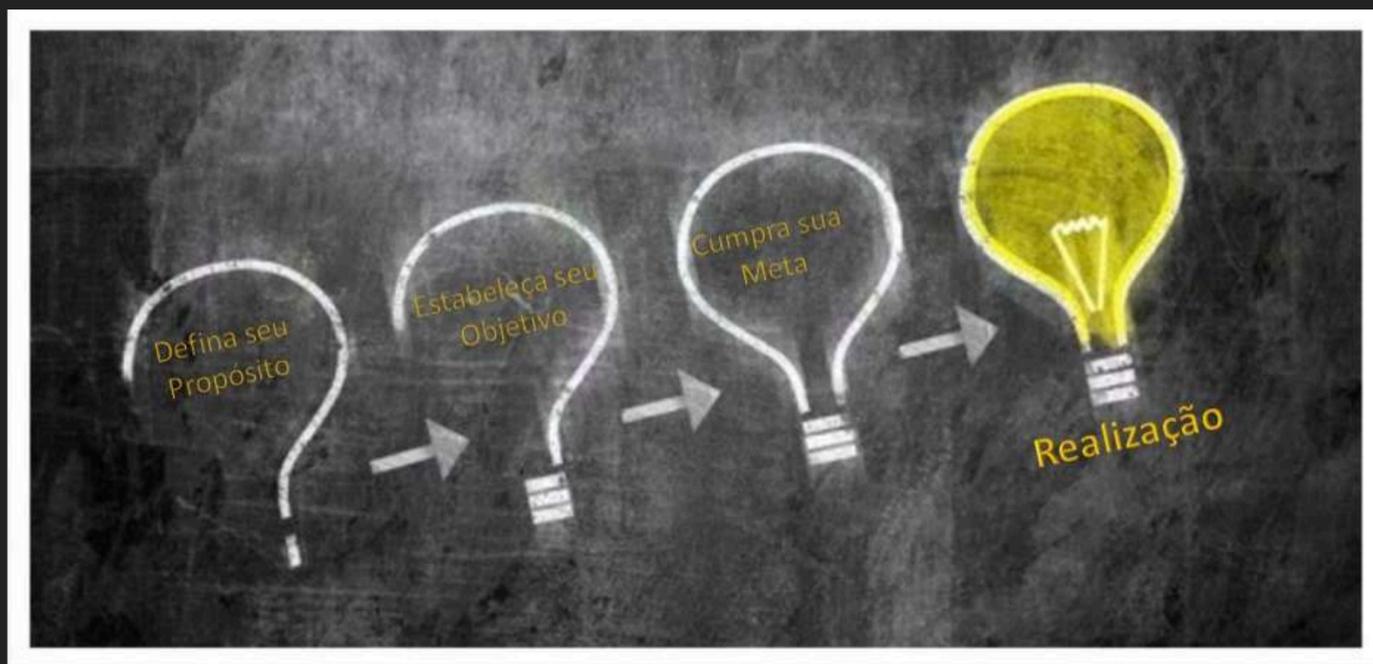


PALAVRAS-CHAVE

Cooperação



PALAVRAS-CHAVE **Propósito**



STORYTELLING

Dois caranguejos irmãos nascido em um manguezal de Santa Catarina, percebem que seu habitat está em perigo, assim partem para conservar o ecossistema.

Com isso eles trabalham no processo de restauração das áreas ecológicas e pesquisa acadêmica.

Se revezando entre cortar as plantas invasoras, plantar novas mudas e limpar o lixo espalhado.

Tudo isso a tempo de restaurar o mangue, mitigando às mudanças climáticas e se protegendo das enchentes da maré.

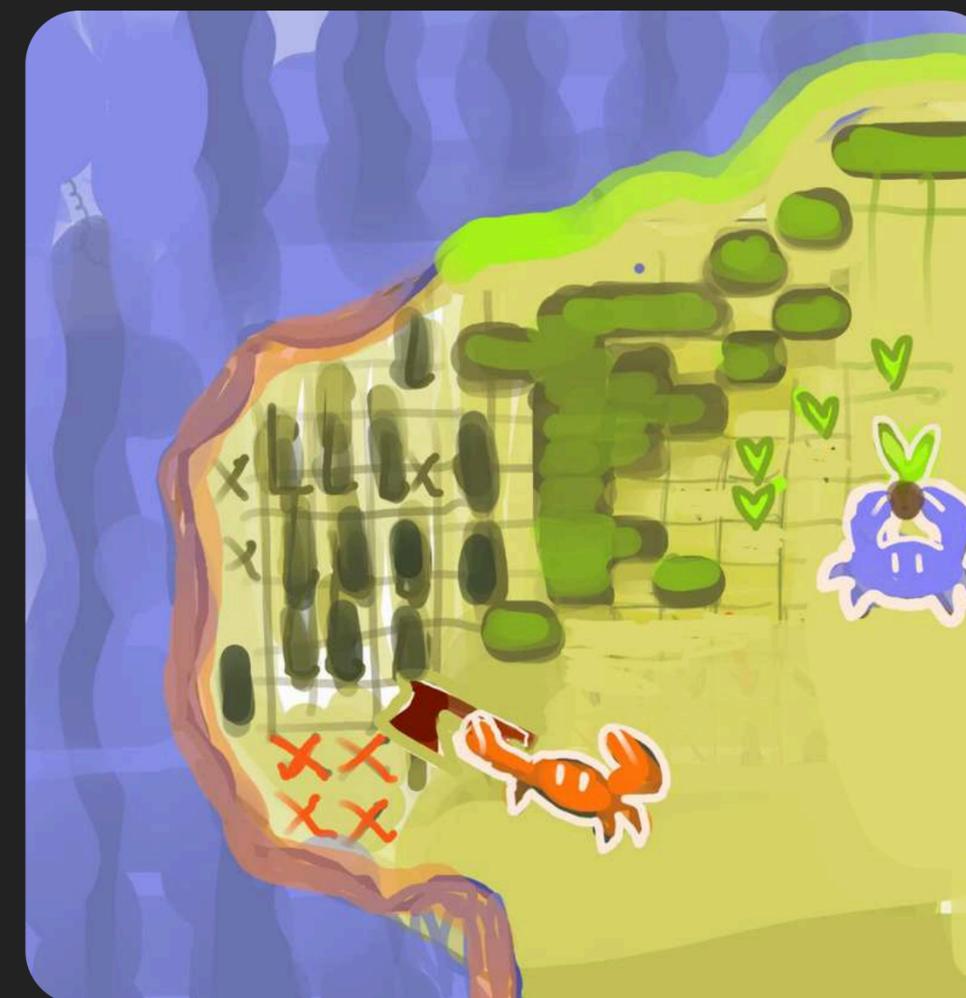
OBJETIVO DO JOGO?

Replantar os mangues antes que o tempo acabe para impedir uma inundação.

Para isso os jogadores precisam cortar as árvores invasoras para conseguir plantar novas mudas nativas e limpar o lixo.

Condição de vitória: Cumprir o objetivo antes do fim do tempo.

Condição de derrota: Não replantar tudo a tempo.



JOGABILIDADE

Jogo é baseado em cooperação entre os jogadores

Restaurar completamente o mangue antes que o **tempo** acabe

Existem 3 funções diferentes, que não podem ser feitas ao mesmo tempo:

1. Cortar plantas invasoras
2. Plantar mudas nativas
3. Recolher o lixo espalhado

Os jogadores pode trocar de função a qualquer momento, desde que o outro não esteja fazendo

Um **cronômetro** no topo da tela marca o **tempo** disponível

Se as ações forem concluídas dentro do tempo, os jogadores **vencem**

Caso contrário, ocorre uma **inundação**, e o jogo é **perdido**

Durante a partida, podem surgir **eventos especiais**:

Pássaros raros ou **mudas especiais** aparecem em locais aleatórios do mapa

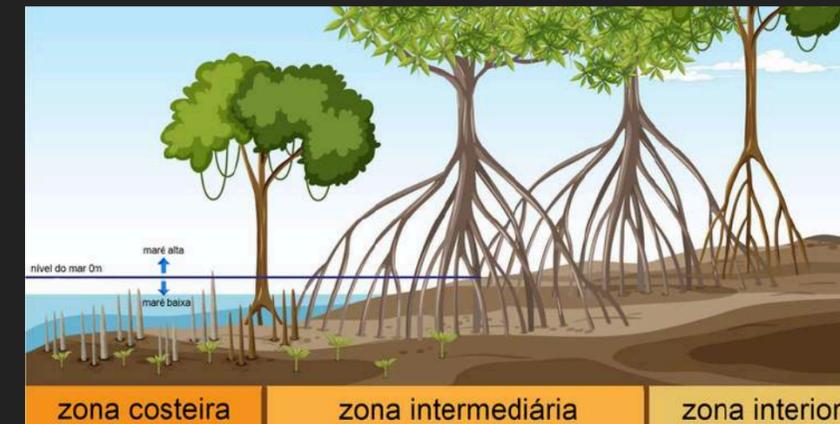
Se um jogador se **aproximar** a tempo, a planta ou animal é registrado como parte da **pesquisa ambiental**, ganhando tempo adicional



ESTILO GRÁFICO

Um jogo "top-down", 2d em pixel-art.

- **Cenários:** situado no ecossistema do manguezal de Florianópolis, cada fase é uma pequena ilha do mangue com seus diferentes níveis de vegetação (preto, branco e vermelho) e irregularidades (rios, lixo e a maré subindo).
- **Personagens:** Os Players 1 e 2 são representados por sprites de siris do mangue, enquanto outros animais da fauna podem ser encontrados no cenário.
- **Objetos:** são ferramentas físicas vinculadas a uma tarefa específica (um machado para cortar, mudas para plantar, e varas para recolher o lixo.)



ÁUDIO

Trilha sonora: composta por uma música **main menu**, uma música para cada **level game** e uma música para **enceramento**.

Efeitos sonoros: para uma imersão mais limpa, foram pensados efeitos sonoros **práticos**, usados apenas para guiar o **jogador**.

Serão dois efeitos sonoros por **ferramenta**:

Um quando o jogador a estiver usando **corretamente**

Outro quando a estiver usando **incorretamente**

Referência: Trilha sonora



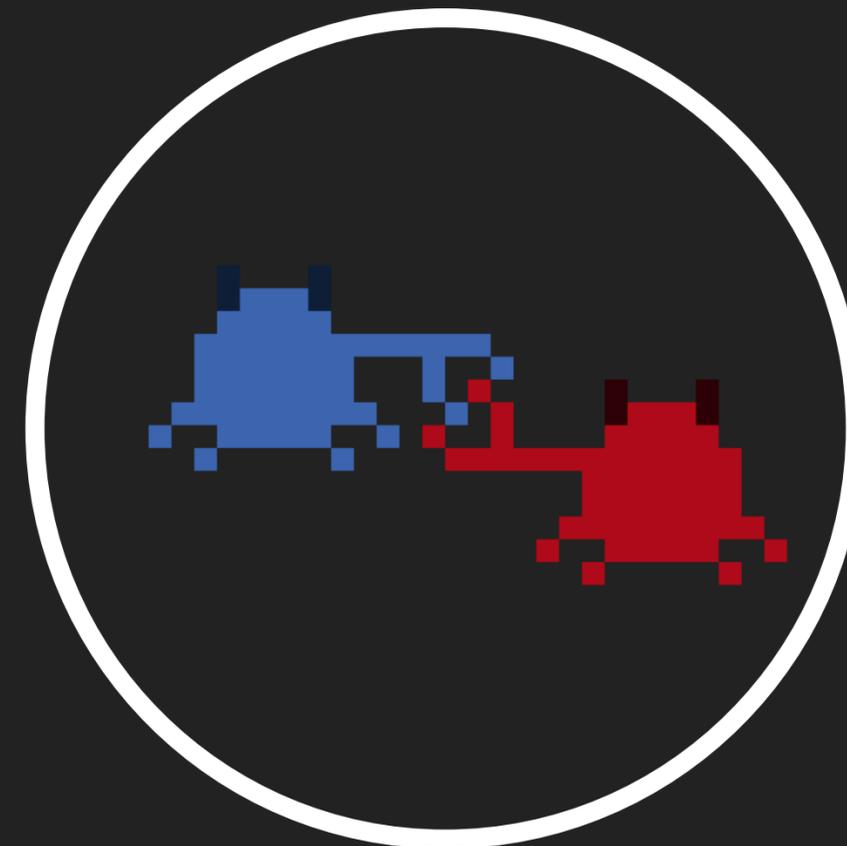
Referência: Efeito sonoro



DESMANGUEZADOS

Composição da equipe:

- Programação: Paulo
- Level Design: Isadora
- Arte e áudio: Davi e Jean-Luc
- Arte e pesquisas de referencia: Rafael



EXPERIÊNCIA BÁSICA DO JOGO

Como queremos que o jogador sinta?

Jogabilidade

- **Pressão e urgência constantes:** Corrida contra o relógio que gera adrenalina, atenção dividida, coordenação motora e pensamento rápido.
- **Coordenação em equipe (ou a falta dela):** A jogabilidade é construída em cima da cooperação obrigatória e limitação de tarefas.
- **Frustração leve, mas divertida:** Comunicação e confusão durante o jogo, tentativa e erro.
- **Conexão social e cumplicidade:** Criação de laços emocionais e memória coletiva.

Temática ambiental

- **Compreender o trabalho de ONGs ambientais:** perceber como a atuação dessas organizações é prática, desafiadora e indispensável.
- **Tomar consciência dos impactos humanos:** como o lixo e a degradação afetam diretamente o ambiente e as comunidades.
- **Empatia pelo coletivo:** sentir que sozinho não dá, mas em equipe tudo flui, reforçando o valor da cooperação.

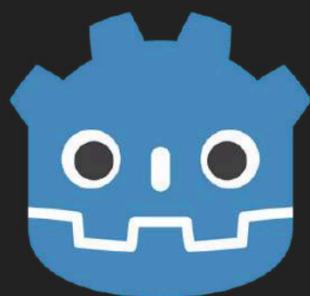
PRODUTOS SIMILARES

Alguns jogos que nos inspiramos



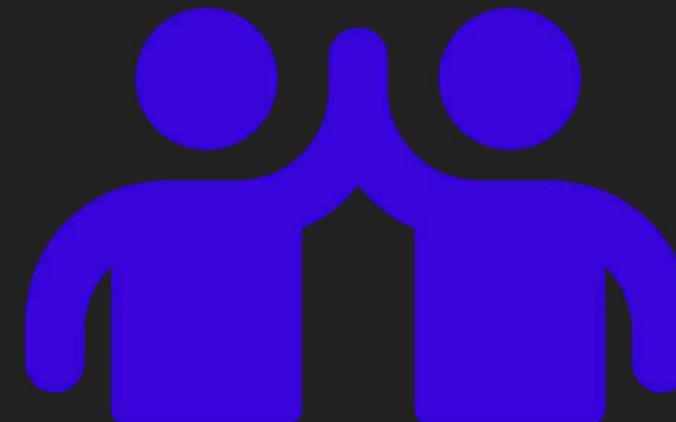
Jogos da LEGO, no gameplay que utiliza personagens com habilidades únicas para avançar de fase

IMPLEMENTAÇÃO

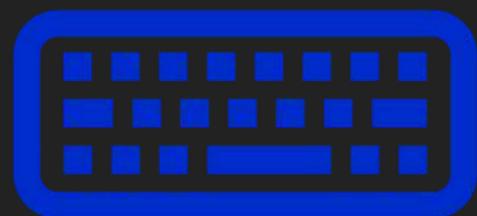


GODOT
Game engine

Será usado **Godot 4**



Coop Local
Shared/Split Screen



Focado para **controles**
mas também será possível de usar teclado



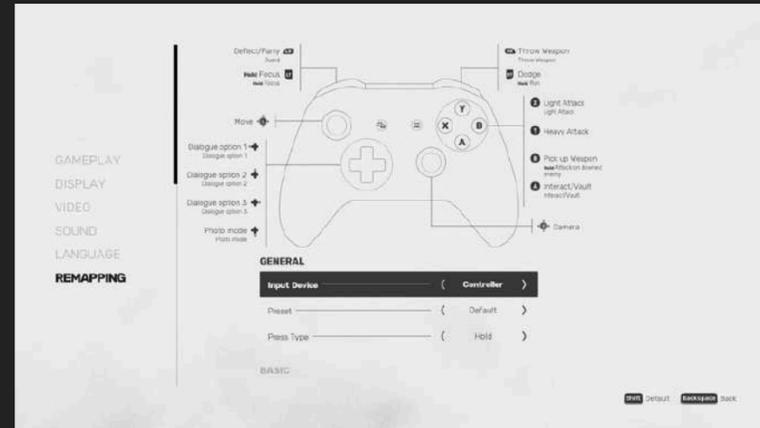
Para **PC** e se possível **consoles**

ELEMENTOS PARA DESENVOLVIMENTO

Telas



Menu principal



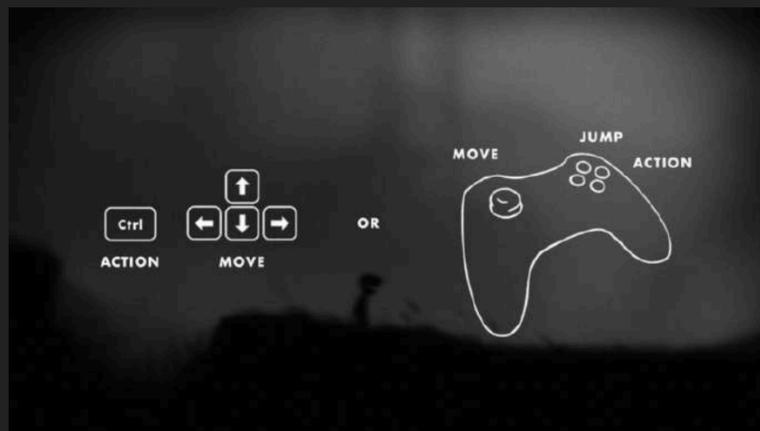
Menu de configurações



Créditos



Seleção de nível



Carregamento que mostre os controles e informações



Mapa do nível / partida



ELEMENTOS PARA DESENVOLVIMENTO

Assets

2 Jogadores

Múltiplas Ferramentas

Mapa:

- Tiles (chão e água)
- Árvores (nativas e invasoras)
- Mudanças de árvores a serem plantadas
- Lixos
- Local de troca de ferramentas

HUD

Imagens dos Menus

Mecânicas

Ação Jogadores

Utilização das Ferramentas

Design do Mapa

Cronômetro da partida

Condição de vitória e penalidades

HUD

Funcionamento dos Menus

+ MECÂNICAS SE POSSÍVEL

Lixo bloqueia a passagem a alguma áreas até ser removido

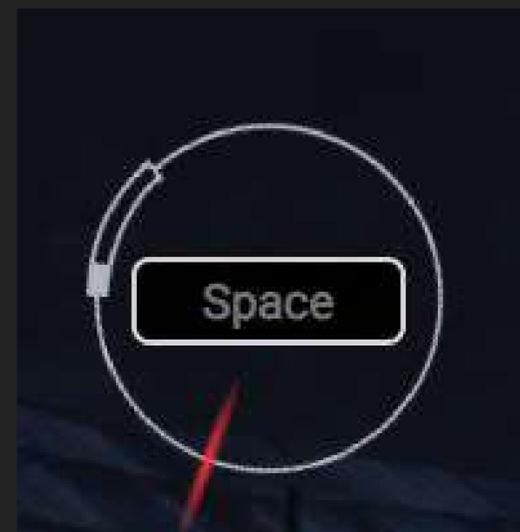
Penalidades

- Cortar árvores nativas em vez das invasoras
- Plantar árvores no solo errado
- Mecânica de acerto para coletar o lixo



Dificuldade Acerto:

- Acertar o timing da barrinha para fazer a ação
- Mudar botão de ação cada vez



PÚBLICO IDEAL

Faixa etária

- 12 a 35 anos: O jogo tem elementos que agrada desde de crianças até adultos pois não tem como foco coisas extremamente infantis nem complexas e maduras.

Perfil de jogador:

- Jogadores sociais e casuais,
- Casais ou amigos que jogam localmente,
- Estudantes e jovens adultos (party game),
- Famílias.

Motivações principais:

- Diversão leve e descompromissada, mas com desafio crescente.
- Cooperação e caos engraçado.
- Jogabilidade fácil de entender, difícil de dominar.

COMO A PROPOSTA DE JOGO SE RELACIONA COM (JOGOS POR UM MUNDO MELHOR + ODS)

15 VIDA TERRESTRE

Proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, deter e reverter a degradação da terra e deter a perda de biodiversidade



O nosso jogo vai ser cooperativo, divertido e com a temática de cuidar do meio ambiente **limpando**, **replantando** e **estudando** sobre os manguês.

Nós usamos de base o projeto “Raízes da Cooperação”

O Projeto Raízes da Cooperação, executado pela Ação Nascente Maquiné (Anama), em parceria com a Petrobras, atua com pesquisa científica, restauração ecológica, mobilização social, educação e ciência cidadã, visando a **conservação** dos manguezais e ecossistemas associados inseridos na Grande Florianópolis.





"JOGOS POR UM MUNDO MELHOR"

M3 PT2 - PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, JEAN-LUC, DAVI



DESENVOLVIMENTO

Por trás dos panos

Jogos por um mundo melhor

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Ferramentas Extensões Ajuda

100% | Texto nor... | Arial | 11

Guias no documento

- Links e datas
- Produção
- Brainstorm
- Apresentações
- Feedbacks
- Pautas Reuniões
- Bugs e Fixes

Links:

- Docs do professor: [Projeto de Games_2025](#)
- Drive do projeto: [Aqui](#)
- Planilha de tasks: [Aqui](#)
- [Análise feedbacks test night canvas](#)
- [Canvas 1](#)
- [Canvas 2](#)
- [Canvas 3](#)
- [Canvas 4 - atual](#)

Datas:

- ~~(m2) Atividade 03 - Etapa Criativa: 09/05~~
- ~~(m2 pt/2) Atividade 04 - Prototipagem - Evento TestNight: 06/06p~~
- (m3) Atividade 05 - Etapa de (pós)prototipagem: 13/06**
- GameFest - final da disciplina
- Entrega final do protótipo e PostMortem 04/07

Desenvolvimento:

Links:

- Github projeto:

Visita da Gamer Designer

Aula Lab (alunos + prof)

Teste night

Todos os comentários anotados:

comportamento
críticas
bugs
elogios
sugestões

Prof. alicia e napo:
Jogaram 3 vezes o tutorial e dps 3x o level 1
Poderia tomar dano se a arvore cair em cima

Napo
Mt mt mt massa
coop legal
Coop tem tudo a ver, melhor do q ser algo competitivo
Estudar a ods valeu a pena, siri trabalhando é mt massa e diferente
Hud com timer mais claro
Tutorial menos punitivo com mais tempo ou só um guia pegue com tal botao
Tutorial 110% necessário
Melhorar a hud
Essa parte de machucar ao cortar a árvore

Ter mais lore do pq estamos jogando o jogo, explorar algo narrado, animação com texto
Com personalidade
Senti positivo, participando algo com alguém ao vivo, executando uma ação útil, não sendo vários comando, conjunto de ação com significado,
n sei se eu senti limpando o mangue, n me senti ainda como dentro do mangue

Feedbacks

26/05 -

02/06 -

09/06 -

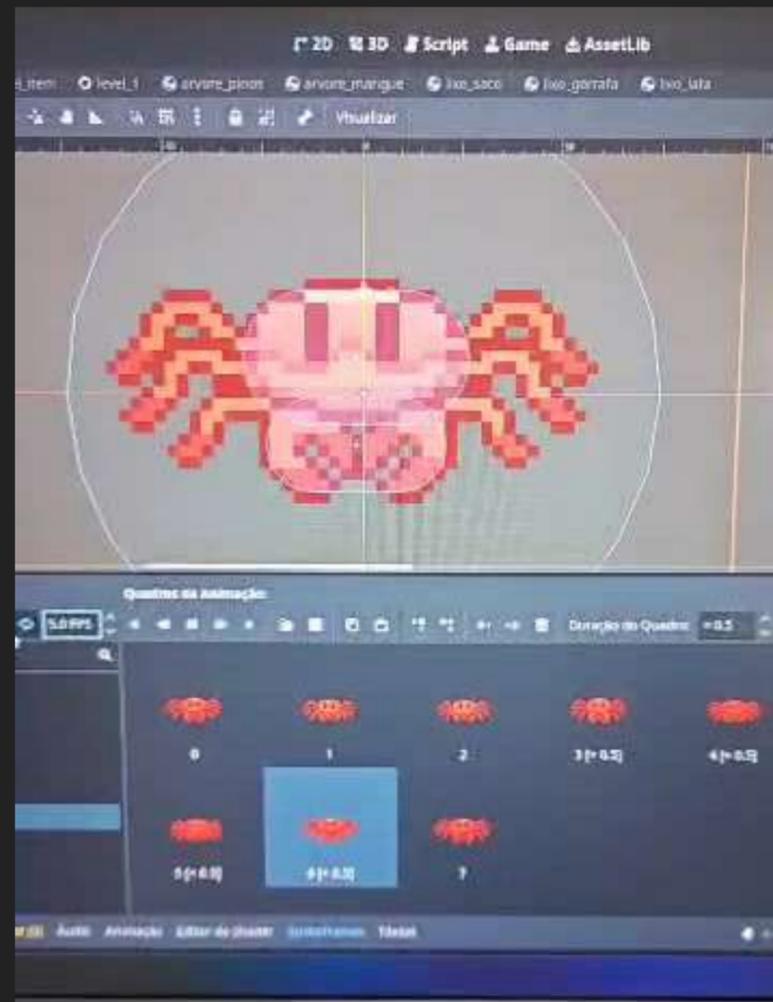
- Revisar os feedbacks
- Qual direção queremos com o jogo
 - Mais hardcore ou de boas (Essa ideia de tempo corrido e ter uma estratégia que é o caminho mais otimizado (speedrun vibes), ou mais de boas com score e poder terminar sem completar tudo perfeito)
 - Faltou mais Cooperação?
 - Queremos ter mais trocas de papéis/ ou assim está bom
 - Jogar as ferramentas é algo interessante?
- Pensar sobre um tutorial novo
 - Algo mais cooperativo (perguntaram se o jogo era coop ou x1 no tutorial)
 - Apresentar melhor as mecânicas
- Qual estilo de níveis vamos querer ter?
 - Mais quadrados como Lv 1 (e abertos a múltiplas maneiras de jogar)
 - Ou mais fechados como Lv2 (N) que tem 1 caminho que os jogadores tem q fazer
- Parte da apresentação (aba de Apresentações e Feedbacks -> apresentação 4)
 - Ver o que ainda precisa ser feito para a próxima apresentação
 - Como vamos apresentar os feedbacks

Reuniões

Prioridad e	Área	Quem	Tarefa	Status	finalização ideal	Observações
Pr 1	Arte Jogadores		Jogador andando com machado (animação)	Não começ...		
Pr 1	Arte Jogadores		Jogador andando com muda (animação)	Não começ...		
Pr 2	Arte Jogadores		Jogador andando com catador de lixo (animação)	Não começ...		
Pr 1	Arte Cenário	Davi	Água do mar	Completo		
Pr 1	Arte Cenário	Davi	Terra	Completo		
Pr 1	Arte Cenário	Davi	Areia	Completo		
Pr 1	Arte Cenário interativo	Davi	Árvore pinho	Completo		
Pr 1	Arte Cenário interativo	Davi	Árvore nativa crescida	Completo		
Pr 1	Arte Cenário interativo	Davi	Muda de árvore nativa	Completo		
Pr 2	Arte Cenário interativo	Davi	Lixo	Completo		
Pr 1	Programação Interface	Isa	Temporizador	Falta Polir		Precisa deixar mais visível
Pr 1	Programação Interface		Menu inicial	Falta Polir		
Pr 1	Programação	Paulo	Movimentação	Falta Polir		
Pr 1	Programação	Paulo	Sistema de pegar objetos	Completo		
Pr 1	Programação		Derrubar a árvore com o machado	Completo		
Pr 2	Programação		Recolher o lixo com o catador	Completo		
Pr 1	Programação		Pegar a muda	Finalizar		
Pr 1	Programação	Paulo	Passar os tiles para engine	Falta Polir		Falta animação da água
Pr 2	Programação	Isa	Mapa do lv 1			
Pr 2	Som		Música da fase			

DESENVOLVIMENTO

Evolução



Jogo do mangue doido



main 2 Branches 0 Tags

Go to file Add file Code

pauloBFalmeida som de balancar nao é spammavel 92302be · now 71 Commits

- Assets main menus com musica dos menus 1 minute ago
- Cenas main menus com musica dos menus 1 minute ago
- Scripts som de balancar nao é spammavel now
- addons/TileMapDual addon dual Tile Map added 3 weeks ago
- .editorconfig Initial commit last month
- .gitattributes Initial commit last month
- .gignore Initial commit last month
- README.md Update README.md criação de níveis 15 hours ago
- icon.svg Initial commit last month
- icon.svg.import Initial commit last month
- project.godot main menus com musica dos menus 1 minute ago

README

Desmanguezados

jogo da disciplina projeto de jogos

Guia de Desenvolvimento

Quando for começar a mexer no projeto, ir no Github Cliente antes e dar um `Fetch Origin` para ver se tem atualizações.

DESENVOLVIMENTO

Bugs e Testes e Testes e Bugs

Bugs e Fixes

- Add arte a ferramenta de pegar lixo
- melhorar parte de pegar 2 ferramentas
- coletar lixo 2 vezes free null object (melhorar essa parte de se desfazer do lixo)
- cortar a arvore nativa add 1 muda a ser plantada, porem n gera o espaço extra
- cortar arvores invasoras gera 1 local para plantar??
- jogador fica preso dentro da arvore nova plantada kkkkkkk
- Da pra fugir da tela kkkkkkk
- level select começa em 0 e não em 1
- botao de gameover voltar para o menu
- ver de fazer o lodo dar slow



PROTÓTIPO

Gameplay



<https://www.youtube.com/watch?v=G6AXgPI8UgQ> Gameplay Desmangueados

PROTÓTIPO - NÍVEIS

Tutorial

Quantidade de Árvores a serem plantadas: 4 01:14



Nível 1

Quantidade de Árvores a serem plantadas: 8 00:37



Nível 2

Quantidade de Árvores a serem plantadas: 9 00:48



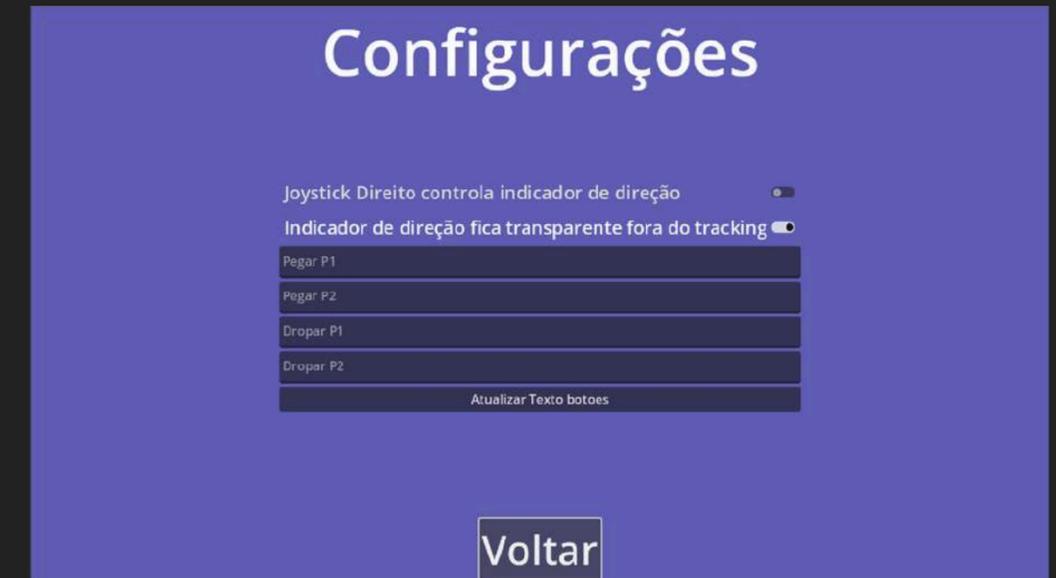
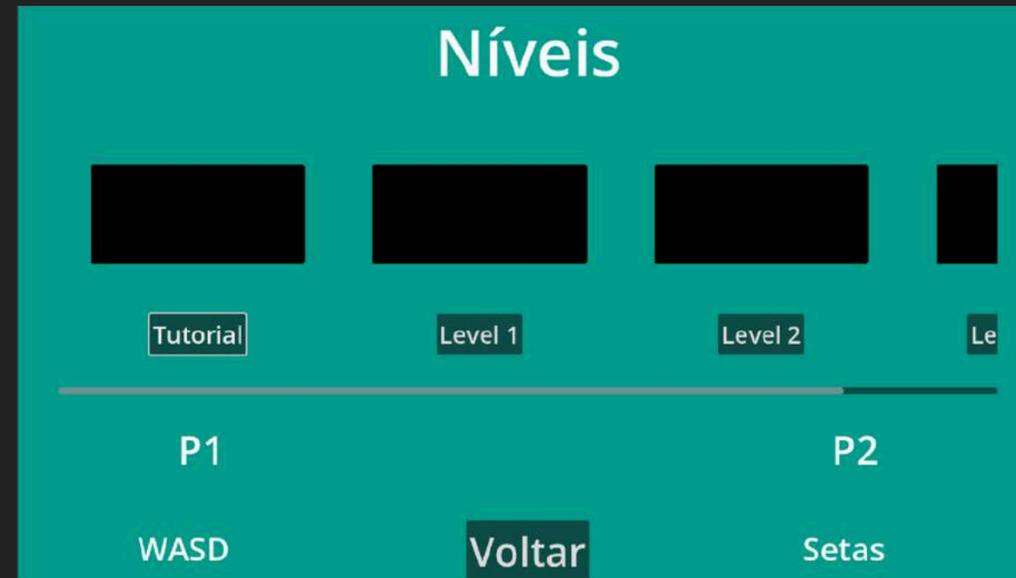
Nível 3

Quantidade de Árvores a serem plantadas: 11 00:43



PROTÓTIPO - TELAS

Telas de Menu



Fim de nível



TEST NIGHT



OBJETIVO E CORE LOOP

Nativa



Invasora



Mudas de árvore nativa



3

Machado para árvores pinos



2

Catador de lixo



1

EXPERIÊNCIA BÁSICA DO JOGO

Como queremos que o jogador sinta?

Expectativa

- **Senso de urgência e pressa:** corrida contra o relógio, ansiedade e pressão
- **Cooperação e Cumplicidade:** Sentir satisfação com o trabalho em equipe funcionando
- **Coordenação:** Necessidade de certa organização entre a dupla para as coisas darem certo
- **Frustração leve:** tentativa e erro
- **Consciência ambiental:** Reconhecer mais sobre a importância das Ong's e o impacto humano no meio ambiente.

EXPERIÊNCIA BÁSICA DO JOGO

"Como você se sentiu ao jogar?"

Realidade

Cooperação

Intusiasmo

Feliz

Satisfação

Desafiador

Trabalho em
equipe

Dentro das expectativas

Ansiedade

Medo

Tensão

Desesperado

Fora das expectativas

Frustração com
o tempo

Raiva

competitividade

Tédio no final

Experiência ruim
pois a habilidade
entre as duplas era
muito diferente

Queremos
cooperação e não
competitividade

Analisar o level
design e o fluxo do
jogo

ANÁLISE DE FEEDBACKS

O que usamos?

Análises sobre os feedbacks

ELOGIOS
Jogabilidade dahora
Vísal bom e arte muito foda (incluindo menu)
Indicador de direção bom
Jogar as ferramentas é uma boa mecânica
Muito legal e divertido (+++)
Pixel art boa
Mensagem clara, mesmo ignorando a história
Ótima escolha de suporte para controle
Ficar lento pelas ações é muito bom
Tempo bem balanceado, ajustado para acabar certinho caso os jogadores façam tudo certo
lance de trocar de funções muito divertido
Trabalhar com a maré foi criativo e foi muito legal

LEVEL	+	INTERFACE	críticas	como resolver
			Ficar preso entre a árvore e a água em alguns pontos dos mapas (maior problema)	-Enquanto a árvore plantada ainda for uma muda ela tem não colisão -As árvores só crescem no final quando o timer acabar -Deixar a árvore mais colada na água ou mais distante (a programação vai empurrar o jogador) -Trocar o lance de empurrar para o jogador em vez da árvore -Botão de respawn
No final de cada fase, acaba acontecendo de uma pessoa ter que plantar as coisas e a outra fica sem fazer nada, só esperando e torcendo (o que causa tédio).talvez ter 2 ferramentas de plantar?	-2 Ferramentas de plantar -Alguma habilidade para o jogador que não está plantando possa fazer para ajudar quem está plantando -adicional mais uma ferramenta (pá), quando derrubamos uma árvore fica um toco e precisa tirar para plantar			
Tempo curto demais (mesmo considerando a ideia do jogo)	-Tirar o tempo como fator limitante e usar como conquista (score - stars ou rank) -Dar mais tempo para fase, quanto mais cedo você terminar mais estrelas você ganha. Para jogar as próximas fases precisa de um número mínimo de estrelas (pensar em alguma coisa pra substituir estrelas - conchas?)			
chão alterar mais a velocidade	-Aumentar mais a lentidão do lodo -Pensar em algo para deixar mais rápido (perder o controle?)			
Fica preso demais no mangue (o delay afeta o empurrão das árvores)	faz parte da gameplay faz o F			

Ideias	
Seria legal ter mais personalização dos personagens (skins e texturas)	-É maneiro mas pode ficar pra dps (tehnador)
Água atrapalha, eventos aleatórios, inimigos no mapa (mais desafios além das tarefas padrão)	-Respawn quando entra na água
conquistas + conquistas de tempo	-Talvez pensar em conquistas futuras pra coisas além de tempo? (futuro)
Um modo sem tempo e de mapa maior e com mais ferramentas, estilo cozy só pra curtir limpar o mangue e ficar d boas	-Podemos fazer um modo sem tempo (mas com poucas diferenças do jogo padrão além de mapa maior e camera?)
Na ultima fase da maré seria legal se em vez de empurrar pro lado, se mover, alguns segundos para respawnar tipo overcooked.	
Ter uma mecânica ter se levar mt tempo de coletar o lixo ele vira um monstro e ter combate para ter urgência de ter q fazer isso	-talvez não lixo e monstro mas alguma coisa de sirva como essa mecânica de urgência (usar a maré)
Ter score de estrelas, e ter 2 equipamentos para poder tentar fazer mais rápido ainda	
Alguns alerta vermelho piscando pro final do tempo (ter algum aviso mais claro que o tempo ta acabando)	
Personagens falando poderia dar um pouco de humor, a poderia quebrar a vibe de tensão, diálogos faz vc mais humano	-Val dar um trainho, fazer de um jeito q nn atrapalhe (nn a prioridade)
Apresentar mais mecânicas com o passar das fases	-Se tiver 2 ferramentas no final vai ficar mais facil e deixar a fase mais difícil
Ideia de levar um item de uma ilha pra outra	Muito foda definitivamente vamos usar (pensar com mais carinho)

Forms

Desmanguezados

Obrigada por jogar e pelo feedback!

* Indicates required question

Qual nota você daria para a **estética** (personagens e cenário) *

0 1 2 3 4 5

Qual nota você daria a **jogabilidade/Dinâmica** entre os jogadores? *

0 1 2 3 4 5

Qual nota você daria a **dificuldade** no geral? (0 fácil demais, 5 difícil demais) *

1 2 3 4 5

(Opcional) Justificação das notas acima? Comentários a mais, críticas, sugestões?

Your answer

(Opcional) **Como você se sentiu jogando?** (Quanto mais detalhes melhor! <3)

Your answer

Nos acompanhe nos instagram! :D
@cubanos_studios Para futuras atualizações.

Submit Clear form

Docs

Document tabs +

- Links e datas
- Produção
- Brainstorm
- Apresentações
- Feedbacks**
- Pautas Reuniões
- Bugs e Fixes

Todos os comentários anotados:

comportamento
críticas
bugs
elogios
sugestões

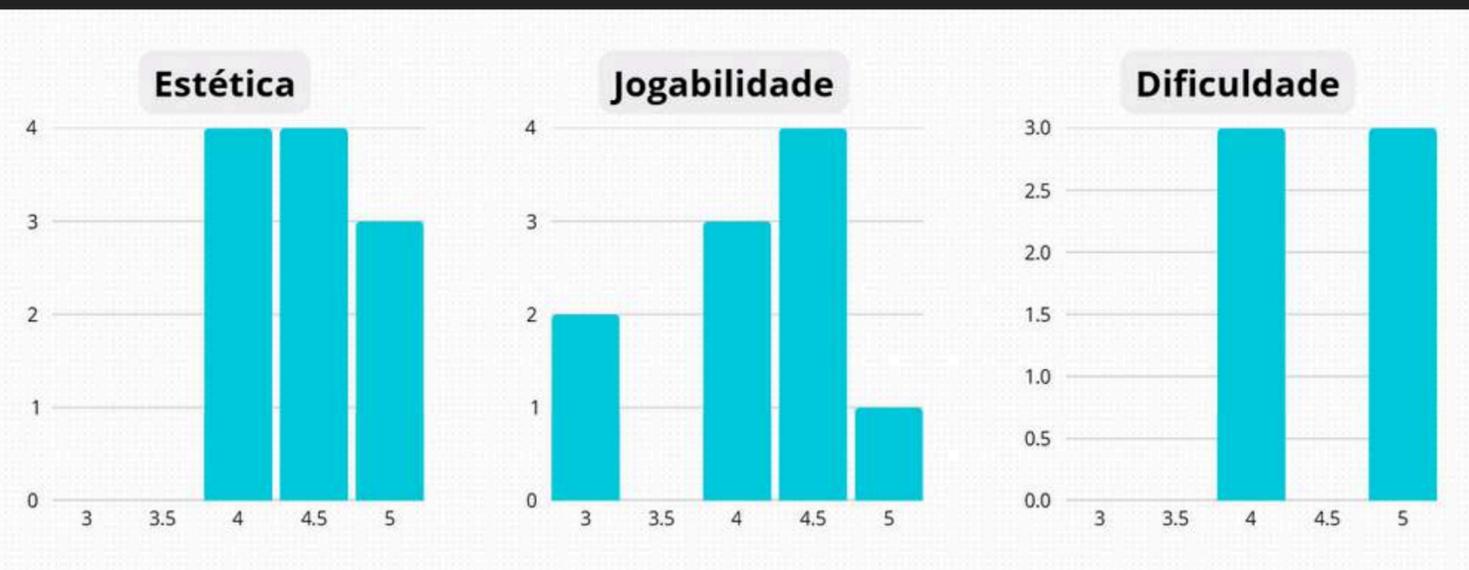
Prof alicia e napo:
Jogaram 3 vezes o tutorial e dps 3x o level 1
Poderia tomar dano se a árvore cair em cima

Napo
Mt mt mt massa
coop legal
Coop tem tudo a ver, melhor do q ser algo competitivo
Estudar a ods valeu a pena, siri trabalhando è mt massa e dif
Hud com timer mais claro
Tutorial menos punitivo com mais tempo ou só um guia pegue
Tutorial 110% necessário
Melhorar a hud
Essa parte de machucar ao cortar a árvore

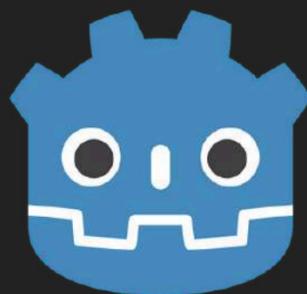
Ter mais lore do pq estamos jogando o jogo, explorar algo na Com personalidade
Senti positivo, participando algo com alguém ao vivo, executar comando, conjunto de ação com significado,
n sei se eu senti limpando o mangue, n me senti ainda como

Tutorial difícil
n tão claro o q fazer, tentativa e erro,
tirava algo da frente n conseguia avançar, isso legal,
me senti legal em tirar o lixo

animar mais os caranguejos e o cenário, trabalhar mais a animação, difícil, mais pelo tempo, questão do timer

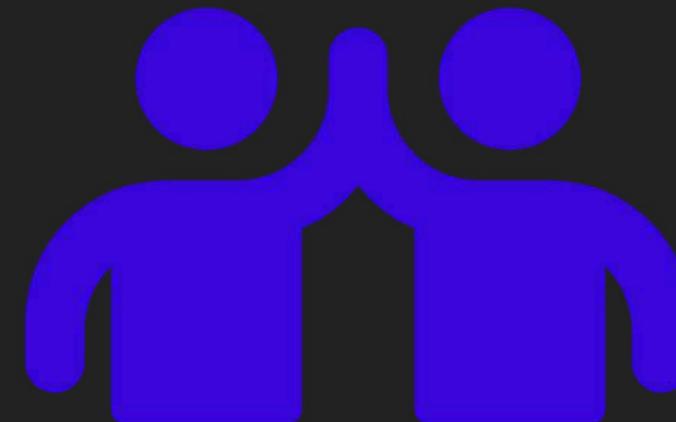


JOGABILIDADE E IMPLEMENTAÇÃO

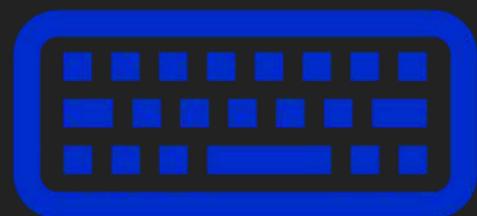


GODOT
Game engine

Seguir com **Godot 4**



Coop Local
Shared/Split Screen
1 Modo "zen" single player



Focado para **controles**
mas também será possível de usar teclado
(indicado no máximo 1 jogador usar o teclado)
e estudar mais a escolha dos botões



Para **PC** e se possível **consoles**

STORYTELLING

No começo do jogo terá uma tela tipo de **história em quadrinhos** explicando um pouco da **história dos personagens** e a razão deles estarem **limpando o mangue**

Cada personagem vai ter uma **personalidade**

E **trechos da história** vão ser desbloqueados ao **progredir nos níveis** do jogo

ESTILO GRÁFICO



Pixel Art e animações nos personagens

Cenário de Tiles



IDENTIDADE DE MARCA

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

ÁUDIO

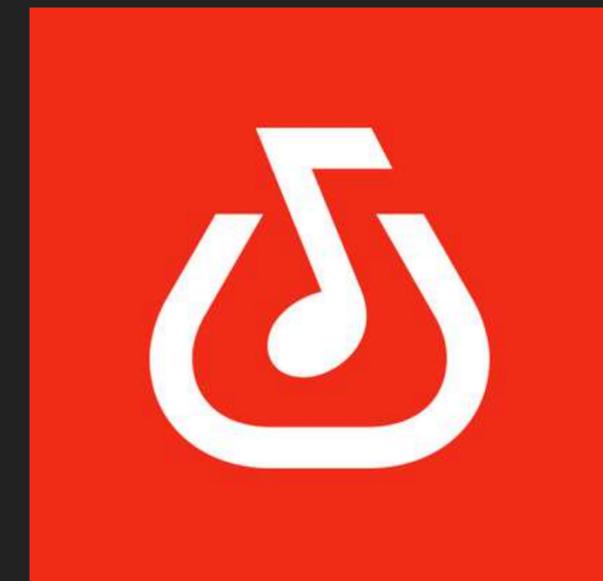
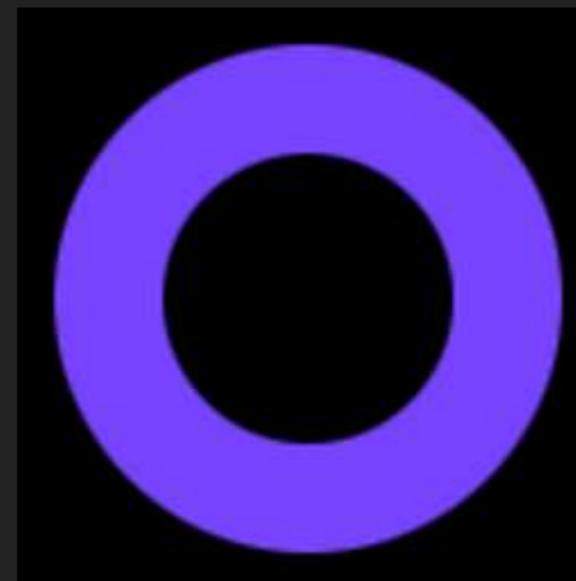
A musica de [level](#) foi inspirada muito em base a trilha sonora de [Stardew Valley](#) algo mais cativante e suave.



A musica de [menu](#) foi inspirada muito em base a trilha sonora de [Dark Souls](#) uma trilha mais pesada e seria, para logo de cara fazer o jogador reflexir a seriedade da situação do mangue.

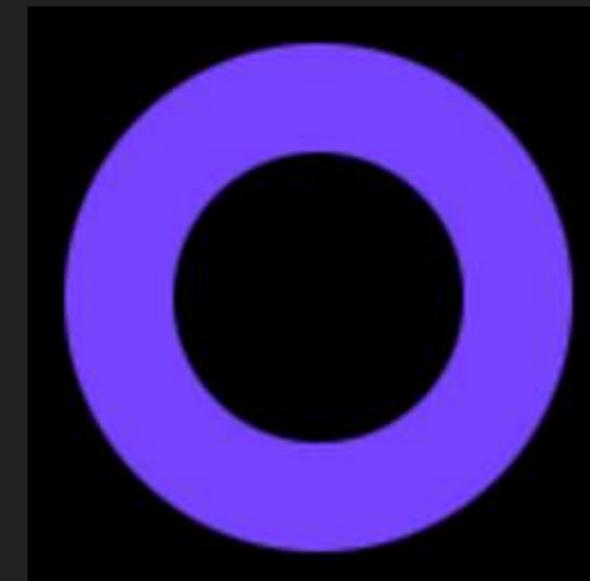


A produção base foi feita na ferramenta online de criação de musica [BeepBox](#) e finalizado no software [Bandlab](#).



ÁUDIO

Os efeitos sonoros foram feitos pela ferramenta online [BeepBox](#), a ideia de fazer sons de [erro](#) e [acerto](#).



Os efeitos de som tiveram por sua parte uma grande influencia dos jogos [Stardew Valley](#) e [Minecraft](#).

MARKETING

Como apresentar o jogo para o público, no dia do evento (30/06)?



Impressão de um [cartaz](#) da arte do menu para chamar atenção

Nós planejamos fazer [figurinhas](#) para entregar aos jogadores que terminaram as fases.



Mais postagens no [instagram](#)



FIM DA APRESENTAÇÃO

:)

PÓS-MORTEM



ENTREGA FINAL- PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, JEAN-LUC, DAVI

TESTE NIGHT

Durante o primeiro evento levamos o jogo com apenas 1 tutorial e 3 fases, não tinha animações nem músicas implementadas. **O objetivo era testar as mecânicas e o core loop do jogo**, além da receptividade ao uso de controle e teclado.

De acordo com os resultados concluímos que os jogadores **preferiam muito mais o uso dos controles**, as mecânicas e a proposta do jogo foram bem aceitas, o jogo estava um **pouco mais difícil do que o esperado** por causa do **tempo corrido**, percebemos que a grande diferença entre a habilidade dos jogadores era um fator que trazia **frustração** ao jogo.

E por fim, no **final das fases** por conta do fluxo do jogo, um dos jogadores sentia **tédio** por já ter completado os seus objetivos e não ter o que fazer enquanto **esperava o outro** terminar.



GAME FEST

No GameFest levamos uma **versão demo do jogo**, contendo **2 tutoriais** simples no início, e com **5 fases** diferentes. Um menu de **configurações**. Um menu de **estatísticas** contando a quantidade dos objetivos feitos em todos jogos. Menu de **créditos** com os nomes e função dos membros da equipe. Uma aba de informações, com **informações ambientais** sobre o mangue, e sobre o projeto que foi usado de inspiração para o jogo. E foram entregues novos **adesivos** reais para as pessoas que jogassem o jogo.

Além disso, foram trazidas **novas mecânicas pensando nos pontos fracos** encontrados durante o primeiro evento: foi criado um **modo zen**, para 1 ou 2 jogadores **sem tempo limite** e **mapa procedural**. Nas fases o fator **tempo da partida foi estendido** e foram adicionados **medalhas** para os jogadores que terminassem rápido a fase, assim foi mudado para uma motivação de conquista em vez de um fator limitante que levava ao fim do jogo. E finalmente, adição da possibilidade dos 2 jogadores usarem a ferramenta **muda simultaneamente** (de forma limitada) o que resolveu o tédio no final das fases.



TESTE NIGHT

GAME FEST

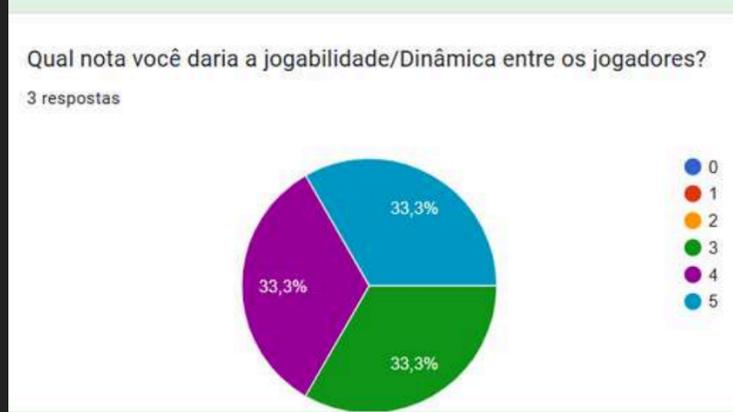
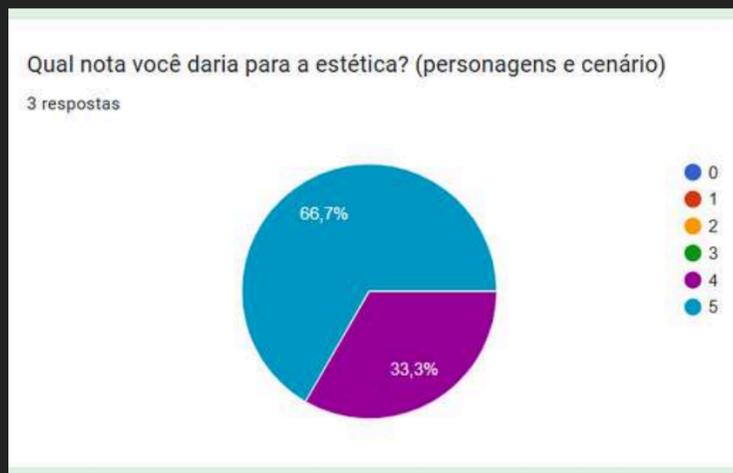


FEEDBACKS GAME FEST

Os jogadores **aceitaram bem as mudanças** e tiveram reações majoritariamente positivas ao jogo, a maior parte dos feedbacks foram sugestões de pequenos ajustes ao jogo.

O projeto foi **bem elogiado** incluindo por profissionais da área que visitavam o evento, por sua proposta, game design e potencial de crescimento contendo até sugestões de investir em editais.

Estatísticas das partidas do GameFest



(Opcional) Como você se sentiu jogando? (Quanto mais detalhes melhor! <3)

2 respostas

Nos primeiros momentos, fiquei tentando entender como se joga e tal, mas quando eu aprendi, o jogo ficou divertido e ágil

Calmo. O jogo é muito bom para relaxar e retirar o stress do dia a dia

O QUE DEU CERTO:

1. **Organização e comunicação** boa desde do começo, com documentos, planilhas e reuniões semanais, para manter a produção organizada e focada no principal.
2. O jogo **alcançou sua proposta inicial** de ser um jogo cooperativo onde os jogadores se divertem e sentem a importância do trabalho em equipe
3. **Manter o escopo do principal**, boa definição de prioridades, saber quais partes a gente só adicionaria se sobrasse tempo.
4. Ter uma planilha com **prioridades das tarefas** a serem feitas, facilitou manter produção nas partes essenciais e urgentes do projeto
5. **Testagem e validação** das mecânicas e core loop. Levamos nosso jogo ao test night como um protótipo com tais objetivos e tivemos ótimos feedbacks.



O QUE DEU ERRADO:

1. A **trilha sonora** poderia ter ficado melhor, não atendeu as expectativas de como faria as pessoas se sentirem no final.
2. **Obtenção de dados** dos jogadores. Havia a ideia de coletar dados dos jogadores nas fases como o tempo para ajustes no jogo, mas acabou não acontecendo.
3. Desenvolvimento e apresentação da **história** no jogo. Não priorizamos essa parte do jogo, e no final não teve tempo para ser produzida e implementada.
4. Ter deixado a criação da **HUD** para mais tarde no projeto, e não tivemos muito como polir ou pegar opiniões dos jogadores



O QUE FARIÁMOS DIFERENTE

1. Mais **testagens** e com mais antecedência. Como o jogo é cooperativo local teria sido mais vantajoso organizar mais testagens com mais planejamentos.
2. Ter focado mais em **tutoriais** mais explicativos e didáticos. O jogo poderia ter ficado mais intuitivo.
3. Se mais elementos tivessem sido **pensados na idealização** do jogo teriam tornado o projeto final melhor, como já ter projetado a HUD desde o início.



FUTURO DO JOGO

Apesar de ter um material muito bom e um escopo bem definido. Atualmente o jogo é muito pequeno para ser postado e cobrado. A ideia é publicar no itch como uma demo por enquanto.

Todas as partes são muito dependentes uma das outras, então não é uma promessa de abandono, ao mesmo que ele talvez seja **continuado de forma irregular** em momentos de tempos livres entre os desenvolvedores.

POSTAGEM NO ITCH

<https://os-cubanos-studio.itch.io/desmanguezados>

