

# Notas

No dia 26 de junho, a primeira versão funcional do jogo foi disponibilizada para um grupo reduzido de pessoas. Inicialmente, a recepção foi de surpresa, uma vez que o público não estava acostumado com jogos de temática educativa e, por isso, não conseguiu compreender de imediato a proposta. Após uma explicação detalhada sobre o objetivo educacional do jogo, o grupo conseguiu estabelecer a conexão entre os elementos presentes no jogo e o tema que se buscava apresentar.

Todas as recomendações e opiniões dos participantes foram anotadas e utilizadas para aprimorar o protótipo. Entre os dias 30 de junho e 19 de julho, essas sugestões foram implementadas na atualização do jogo. Nessa nova versão, os elementos que compunham o jogo ficaram mais claros e coerentes, sendo recebidos de maneira mais positiva pelo mesmo grupo. Com os objetivos de representação já bem definidos, a partir desse protótipo, o foco foi direcionado para o aperfeiçoamento técnico, com o intuito de tornar o jogo mais agradável e envolvente para os jogadores.

Entre os dias 21 e 26 de julho, a terceira versão foi desenvolvida e testada pelo grupo. Os participantes apreciaram a integração do conteúdo educativo com a jogabilidade, que chamaram de "gameplay". Esse feedback foi decisivo para que o jogo fosse ampliado para testes com um grupo maior, com a próxima atualização marcada para incorporar melhorias focadas na experiência de jogo.

No dia 29 de julho, uma nova versão do protótipo foi lançada, com um novo grupo de teste composto por pessoas menos familiarizadas com jogos digitais. A escolha desse grupo visava obter uma avaliação de diferentes públicos, incluindo aqueles sem muita experiência com jogos. A recepção inicial foi positiva, com os participantes conseguindo assimilar o conteúdo educacional do jogo com os elementos presentes. No entanto, eles relataram dificuldades com a jogabilidade, que já era esperada, uma vez que o jogo adotava um estilo reconhecido por ser mais desafiador. Esse feedback foi extremamente valioso, consolidando o sucesso dessa rodada de testes e resultando em atualizações quase diárias para aprimorar a jogabilidade.

No dia 20 de agosto, foi realizada a última atualização técnica do protótipo, lançada para o grupo de testes original. Essa versão antecedeu o lançamento oficial na internet, previsto para o dia 31 de agosto. A nova versão foi recebida com entusiasmo, sendo considerada a melhor até aquele momento. Embora o protótipo estivesse em excelente estado, todas as críticas construtivas foram anotadas para ajustes finais, com foco especial nas artes do projeto. Durante sete dias, a equipe trabalhou nas melhorias gráficas, embora essas ainda estivessem em uma fase inicial, uma vez que o foco principal era o desenvolvimento técnico.

Finalmente, no dia 31 de agosto, às 19 horas, o jogo foi lançado oficialmente no site

Itch.io, em sua primeira versão pública. Desde então, foram coletadas opiniões dos internautas, que, em sua maioria, elogiaram a maneira como o jogo apresentou o conteúdo educacional, destacando seu potencial como uma porta de entrada para o tema, ainda que não fosse adequado para um estudo mais aprofundado.