

GAME DESIGN DOCUMENT

DOCUMENTAÇÃO DE DESIGN DO JOGO

cO-Op with me

Autores: Ana Clara Madureira Marques

Kaleb Isaias Souza de Carvalho

Keylla Cristina Oliveira Bispo

Lauro Emmanuel Assunção Rafael

Mateus Marçal Barbosa de Melo Góis

Thiago Goulart de Oliveira

Data de criação: <30/01/23>

1. Controle do Documento

1.1. Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
10/02/2023	Ana Clara Madureira Marques	1.0	Preenchimento das seções 7.1 (Análise SWOT); 7.2. (5 Forças de Porter); 7.3 (Value Proposition Canvas); 7.4. (Matriz de Riscos); e 3.2.4 (Mecânica).
24/02/2023	Ana Clara Madureira Marques e Keylla Cristina Oliveira Bispo	2.0	Preenchimento das seções 3.2 (características do jogo); 3.2.1. (requisitos coletados na entrevista com o cliente); 3.2.2. (persona); 3.2.3. (gênero do jogo); 3.2.5. (dinâmica); 3.2.6. (estética); 4.1 (história do jogo); 4.2. (fluxo do jogo); 4.3. (personagens); 5 (recursos visuais); e 6 (efeitos sonoros e música).
10/03/2023	Thiago Goulart de Oliveira	3.0	Preenchimento da seção 8.2. (testes de qualidade de software) e atualização do GDD de modo geral.
24/03/2023	Thiago Goulart de Oliveira	4.0	Preenchimento das seções 8.1. (Recursos de acessibilidade); 8.3. (testes de jogabilidade e usabilidade); e 8.4. (Testes de experiência de jogo). Ademais, foi feita a revisão de todo o documento, em especial nas seção 7.

1.2 Organização da equipe

Nome	Versão	Funções
Sprint 1 - Ana Clara Madureira Marques	1.0	<ul style="list-style-type: none">• Programação: Kaleb Isaias Souza de Carvalho; Thiago Goulart de Oliveira

		<ul style="list-style-type: none"> • Design: Mateus Marçal Barbosa de Melo Góis (Pixel Art); Keylla Cristina Oliveira Bispo • Documentação: Ana Clara Madureira Marques; Lauro Emmanuel Assunção Rafael • Scrum Master: Ana Clara Madureira Marques; Mateus Marçal Barbosa de Melo Góis
Sprint 2 - Ana Clara Madureira Marques e Keylla Cristina Oliveira Bispo	2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Programação: Kaleb Isaias Souza de Carvalho; Thiago Goulart de Oliveira • Design: Mateus Marçal Barbosa de Melo Góis (Pixel Art); Lauro Emmanuel Assunção Rafael • Documentação: Ana Clara Madureira Marques; Keylla Cristina Oliveira Bispo • Scrum Master: Kaleb Isaias Souza de Carvalho.
Sprint 3 - Thiago Goulart de Oliveira	3.0	<ul style="list-style-type: none"> • Programação: Kaleb Isaias Souza de Carvalho; Lauro Emmanuel Assunção Rafael • Design: Mateus Marçal Barbosa de Melo Góis (Pixel Art); Ana Clara Madureira Marques • Documentação: Thiago Goulart de Oliveira; Keylla Cristina Oliveira Bispo • Scrum Master: Lauro Emmanuel Assunção Rafael; Keylla Cristina Oliveira Bispo
Sprint 4 - Thiago Goulart de Oliveira	4.0	<ul style="list-style-type: none"> • Programação: Kaleb Isaias Souza de Carvalho; Lauro Emmanuel Assunção Rafael; Keylla Cristina Oliveira Bispo; Ana Clara Madureira Marques • Design: Mateus Marçal Barbosa de Melo Góis (Pixel Art); Thiago Goulart de Oliveira; Keylla Cristina Oliveira Bispo • Documentação: Thiago Goulart de Oliveira • Scrum Master: Thiago Goulart de Oliveira; Ana Clara Madureira Marques

2. Introdução

2.1 Escopo do Documento

Este documento descreve como o jogo *cO-Op with me* está projetado, levando em consideração aspectos técnicos relacionados à concepção do *game* no que diz respeito à história, aos personagens, ao *game design*, ao *level design* e ao documento sobre o entendimento de negócio e outros aspectos semelhantes.

O jogo “cO-Op with me” pertence ao gênero aventura e possui como inspiração a narrativa do filme “Everything Everywhere All at Once” e a mecânica do jogo “Overcooked”. Além disso, o *game* busca despertar o espírito da colaboração nos jogadores e, de modo prático e sucinto, ensinar sobre essa habilidade em suas três fases, as quais são:

- Fase 1: A primeira fase se passa no ambiente de uma cozinha e trabalha com o primeiro conteúdo do MINIME de colaboração (“O que é a colaboração?”);
- Fase 2: A segunda fase se contextualiza em um hospital e trabalha com o segundo e o terceiro conteúdo do MINIME de colaboração (“Quando a colaboração agrega?” e “Quando a colaboração não agrega?”)
- Fase 3: A terceira e última fase é trabalhada onde acontece a fase introdutória (não jogável), ou seja, no escritório. Nessa fase, para finalizar o *game*, é trabalhado o quarto e o quinto conteúdo do MINIME de colaboração (“A colaboração na prática” e “Como aceitar, entender e respeitar diferentes ideias”).

2.2 Requisitos do Documento

Este é um documento técnico que descreve o projeto do jogo *cO-Op with me*. O documento faz referência a um conjunto de conceitos, metodologias e ferramentas fundamentais para o funcionamento do projeto. Os leitores devem ficar atentos a essas terminologias e conceitos. Abaixo, alguns exemplos:

- Gráfico de Flow (Mihaly Csikszentmihalyi)
- Arquétipos de personagens
- *2D top-down*
- Multiverso
- Non-Playable Character (NPC)
- Jornada dos: Herói / Heroína
- etc

2.3 Visão Geral do Jogo

Descrição	
Gênero	Aventura
Elementos	Jogo dinâmico, multiverso e com fases desafiadoras para trabalhar a cooperação.
Conteúdo	Colaboração na prática e também conceituada
Tema	Multiverso e colaboração
Estilo	2D <i>top-down</i> e pixelado
Sequência	O avanço do jogo é por fases com tarefas relacionadas à cooperação.
Jogadores	Personagem principal e NPC's

Referência	
Taxonomia	Jogo educativo com finalidade de desenvolver soft skills
Imersão	Narrativa e educativa
Referência	Filme "Everything Everywhere All at Once" e jogo "Overcooked"

Especificações Técnicas	
Apresentação	Gráficos pixelados em 2D <i>top-down</i>
Visão	Em terceira pessoa
Plataformas	Web, ou seja, em qualquer browser de computadores
Engine	Godot

Vendas	
Público-alvo	Pessoas de 20 a 35 anos já inseridas no mercado de trabalho e que estão em sua primeira liderança

Pagamento	Será realizado pelo treinamento da Cia de Talentos.
Referência	Não se aplica

3. Visão Geral do Projeto

3.1 Objetivos do Jogo

Definir o objetivo do desenvolvimento desse projeto. Dentre esses, devem ser considerados:

- Desafios e interesses pessoais no tipo de jogo criado
- Para que serve o jogo
- Para que o jogo está sendo criado
- Visão geral e contexto do jogo
- Contexto onde este jogo está sendo criado

3.2 Características do Jogo

O jogo “cO-Op with me” pertence ao gênero aventura e busca instruir os usuários sobre os principais fundamentos das habilidades de colaboração. Dessa forma, a fim de atingir esse objetivo, o jogo se passa em dois diferentes contextos.

O primeiro momento é a vida real do personagem principal, que se passa no setor de RH de uma empresa, a qual ele demonstra falta de conhecimento em relação à colaboração. Assim, ao tentar pesquisar sobre o assunto, o protagonista é “engolido” pelo computador, iniciando o segundo contexto.

Já o segundo ambiente é baseado em realidades paralelas a do personagem principal. Assim, cada realidade representa uma fase em um cenário diferente, no qual o protagonista aprenderá como colaborar para futuramente implementar sua nova habilidade no seu mundo real. Para tanto, foram desenvolvidos 4 níveis: o primeiro dentro de uma cozinha; o segundo dentro de um hospital; o terceiro em uma praia; e o quarto no escritório, já na realidade do personagem.

Durante o jogo, em especial no segundo contexto, o *user* é convidado a completar missões e atividades que estão relacionadas às competências de colaboração na prática. Dessa maneira, enquanto explora o mapa e passa pelos níveis, recebe em cada um deles um feedback de sua trajetória.

3.2.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente

Na entrevista com o cliente, os principais requisitos coletados foram sobre tornar o treinamento mais lúdico, diminuir o tempo gasto nesse e maximizar o aprendizado. Dessa forma, nosso jogo é inspirado no filme “Everything Everywhere All at Once”, contendo diversos cenários (multiversos, como no filme), os quais o jogador aprende como a colaboração se encaixa ou não em cada lugar e momento específico.

Ao final do jogo, o objetivo é que o usuário tenha aprendido os 5 conceitos do MiniMe de colaboração da Cia de Talentos, entretanto de forma mais lúdica e ágil do que seria nos treinamentos tradicionais. Por fim, nosso jogo tem como principal diferencial a simplicidade, os desafios medidos no nível de habilidade das pessoas e a diversidade, desde o personagem principal (player), até os cenários e NPC's.

3.2.2 Persona

Nossa primeira persona é uma mulher chamada Paula Nishino, ela tem 32 anos, é casada e tem um filho pequeno. Mora em São Paulo/SP e trabalha como gerente de RH em uma escola. Paula gosta muito de moda e seus podcasts/filmes favoritos são os que envolvem política e/ou história, por esse mesmo motivo, ela prefere jogos que necessitem de estratégia e raciocínio lógico para serem resolvidos. No tempo livre ela costuma jogar Clash Royale, brincar com o filho ou fazer compras.

Nossa segunda persona é o Pedro. Ele é um jovem de 19 anos, mora em São Paulo/SP e estuda Ciência da Computação no Inteli. Ama esportes e faz dessa prática a principal forma de passar seu tempo livre, mas também o passa com sua namorada ou jogando Clash Royale. Assim como Paula, Pedro prefere jogos que exijam estratégia. Ele faz parte da Liga de Empreendedorismo de sua faculdade e sonha em ter sua própria empresa um dia. Já trabalhou como estagiário na Cia de Talentos.

Nossa terceira personagem é a Angélica e, de todas, ela é a única fictícia e secundária. Angélica é uma mulher negra de 35 anos, formada em Administração na USP e especializada em gestão de pessoas. É Head de Recrutamento e Seleção na Cia De Talentos e gosta de passar o tempo livre praticando esportes e yoga, a vida saudável e equilibrada é um valor que ela carrega. No âmbito profissional é uma líder muito aberta e comprometida com o bem estar de seus liderados, está sempre em busca de novas soluções e formas de tornar as coisas melhores, por esse motivo ela se interessa por gamificação de treinamentos apesar de nunca ter tido contato com games.

3.2.3 Gênero do Jogo

O jogo *cO-Op with me* se enquadra no gênero de aventura no estilo *2D top down*, no qual o usuário é induzido a explorar o mapa a fim de completar as missões e passar de fase. Esse gênero foi o escolhido uma vez que com ele será possível desenvolver, da melhor forma possível, situações colaborativas dentro de cada cenário e passar a sensação de vivência da realidade apresentada pelo jogo.

3.2.4 Mecânica

A interação entre o *player* e o personagem é feita a partir de mecânicas simples e tradicionais envolvendo as teclas cima, baixo, esquerda e direita ou “A”, “D”, “W” e “S” para se movimentar no mapa. Além dessas, a tecla “E” é utilizada para fazer as ações do jogo, como pegar objetos e entregá-los aos NPC’s.

As regras do jogo englobam: seguir a ordem das tarefas ordenadas (senão não é possível terminá-la); completar as tarefas requeridas (caso contrário o jogador não evolui para as próximas fases); e se manter dentro do cenário de cada fase (não há a possibilidade de sair e nem é o objetivo)

Em relação aos *softwares* utilizados para o desenvolvimento, foram escolhidos o Godot e o Aseprite.

3.2.5 Dinâmica

Durante o jogo, o usuário é conduzido a se mover e explorar o mapa a fim de procurar os itens e realizar as ações requisitadas pelo mentor de cada contexto. Paralelamente, o *player* realiza as mini atividades relacionadas, como por exemplo quebrar um ovo (contexto cozinha) ou jogar uma boia (contexto praia), sendo esse o estilo de jogabilidade presente do início ao fim da história do jogo.

3.2.6 Estética

A experiência estética é dada pela imersão no contexto do personagem principal dentro de diversos cenários (o multiverso) e com textos curtos em *pop-up's*, que ensinam sobre os aspectos da colaboração. Dessa forma, o usuário deve se envolver e entender cada fase, a ponto do aprendizado absorvido na história do protagonista também ser adquirido pelo *player*, fazendo com que o jogo seja de autodescobrimento. Para tanto, a narrativa é estruturada com várias missões para serem concluídas de

acordo com o contexto de cada fase em cenários distintos, o que torna o jogo dinâmico e divertido, mas a todo momento com o intuito de aprender um aspecto sobre colaboração.

4. Roteiro

4.1 História do Jogo

- Storyline: Uma pessoa contratada não consegue colaborar dentro de sua empresa. Por conta disso, embarca em uma jornada em outros mundos (multiverso) para aprender. Ao final, o protagonista volta para sua realidade e coloca seu aprendizado em prática para resolver seu problema inicial.
- Conceito: aprender em cada nível um aspecto da habilidade de colaboração por meio de mini atividades e textos curtos em *pop-up's*, avançando nas fases e na aprendizagem do tema colaboração.
- Backstory: A história de fundo do jogo se baseia no personagem principal que trabalha como analista de RH em uma empresa, mas não consegue colaborar com seus colegas, configurando uma tensão dentro do ambiente de trabalho. A falta de colaboração é fruto da falta de conhecimento sobre o assunto e o jogo em si tem como objetivo resolver o problema fornecendo ferramentas de aprendizagem para esse personagem (e para o usuário).
- Premissa: O jogo parte da premissa de que é possível se teletransportar e de que existem mundos paralelos (multiverso), em que o personagem pode viver uma vida que não é a sua de fato.
- Sinopse: Imagine que é só mais um dia de trabalho e você se junta a sua equipe. Mas, logo após sua reunião, seu chefe aparentemente insatisfeito diz que você não é um bom colaborador dentro do seu grupo. Se sentindo incomodado e ao mesmo tempo desafiado, você busca pelo assunto colaboração em seu computador e, subitamente, é engolido por uma nova realidade, transitando entre novos mundos em uma jornada para desenvolver sua habilidade de colaboração. Será que você conseguirá voltar à sua realidade? Será que irá conseguir passar por esse desafio? Será que será um melhor colaborador? Jogue *cO-Op with me* e descubra.
- Estrutura narrativa escolhida: Estrutura do mundo estranho, no qual o protagonista é inserido em um mundo diferente do seu, passando por diversas aventuras e retornando à sua realidade ao final.
- Elementos do roteiro para a estrutura narrativa escolhida: cutscene (na introdução e no final do game), McGuffin (busca norteadora pelo aprendizado de colaboração), inciting incident (na introdução do jogo, quando ele é desafiado a ser colaborativo) e diálogos (entre o personagem

principal e os NPCs)

4.2 Fluxo do Jogo

No início do jogo, o objetivo é entender o *backstory* do personagem, ou seja, o seu contexto e, por isso, não há funcionalidades e ações a serem feitas pelo *player*. Após isso, o personagem principal é inserido na primeira fase do jogo, onde o objetivo é passar por ela enquanto aprende sobre conteúdos do MINIME de colaboração (assim como faz nas próximas duas fases).

Ao passar as fases, o *player* experimenta a troca de todo o contexto ao seu redor (cenário, NPC's, roupas, etc). Além disso, durante esse período, é notado o sentido da jornada do protagonista, uma vez que na fase introdutória é apresentado o problema do personagem principal (falta de habilidades em colaboração) e no andamento do jogo o *player* aprende sobre esse tema para conseguir ser mais colaborativo.

No decorrer do jogo, o protagonista precisa realizar tarefas simples relacionadas ao contexto de cada fase por meio de mini *tasks*, feitas a maioria em grupo (como pegar o ovo e bater o bolo). Por fim, o personagem é encaminhado para a terceira e última fase no seu contexto original (sua realidade), em que o objetivo é aprender os dois últimos conteúdos do MINIME e, ao mesmo tempo, dar significado para sua trajetória, por meio de uma breve retrospectiva ao final da fase. Além disso, o jogo é projetado para ter duração de 15 min a 18 min.

O fluxograma do jogo *cO-Op with me* é baseado na narrativa e nos conteúdos do MINIME de colaboração. Ele permite que haja uma organização de cada fase do *game*, além de identificar problemas e garantir que todos tenham uma compreensão clara do que é necessário para o desenvolvimento do projeto. Dessa maneira, a equipe TALK²ME decidiu representar o fluxograma de *cO-Op with me* graficamente, uma vez que permite uma visualização fácil e direta de todo o *game*:

O Fluxograma de cada fase do *game* *cO-Op with me* é apresentado graficamente nas figuras a seguir.

4.2.1 Fluxograma da Fase Introdutória



Fonte: Elaborado pelos autores.

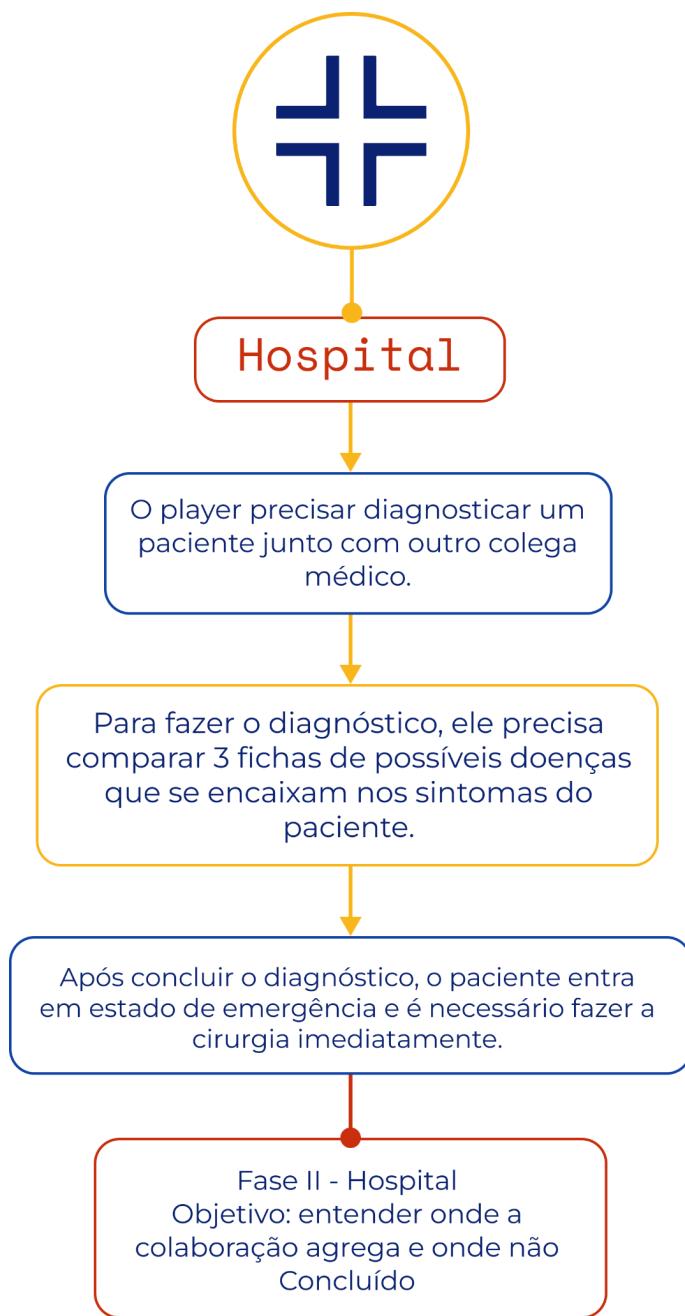
4.2.2 Fluxograma da Fase 1 na cozinha



Fonte: Elaborado pelos autores.

4.2.3 Fluxograma da Fase 2 no hospital

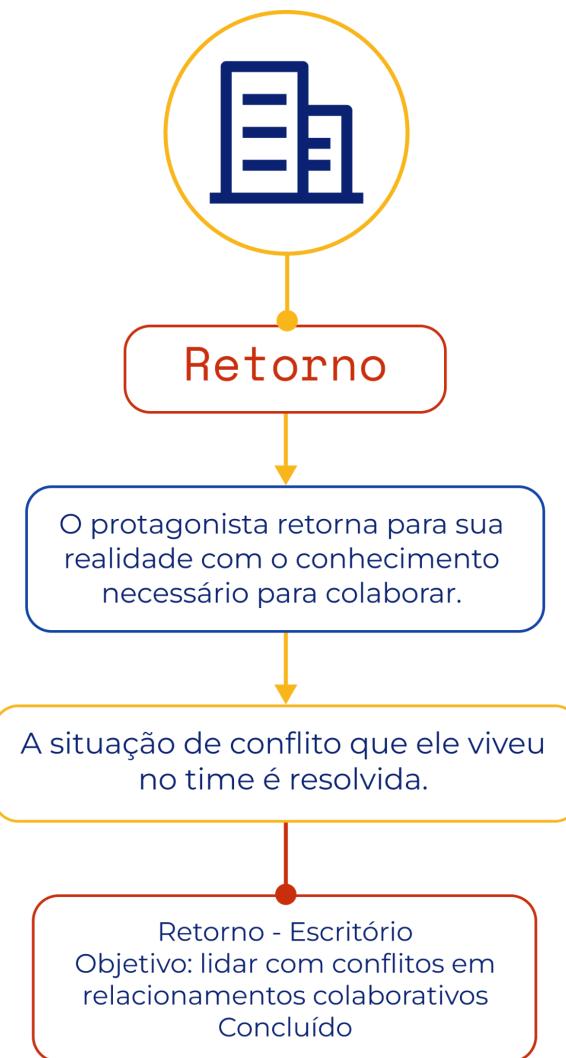
Figura 1 - Fluxo do Jogo



Fonte: Elaborado pelos autores.

4.2.4 Fluxograma da Fase 3 no escritório

Figura 1 - Fluxo do Jogo



Fonte: Elaborado pelos autores.

4.3 Personagens

4.3.1 Protagonista - jogável

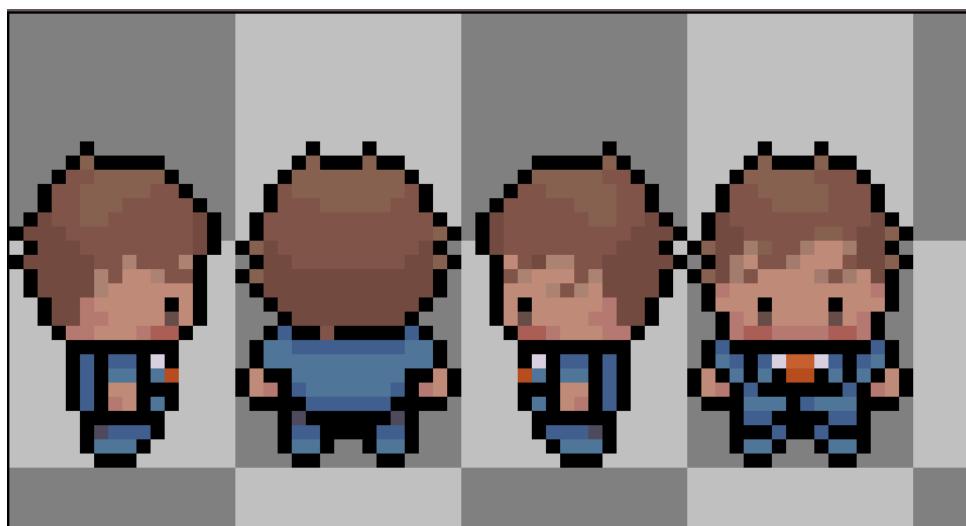
O *player* é o personagem principal do jogo *cO-Op with me* e é o único controlável. Se identifica como uma pessoa não binária, trabalha no departamento de RH e diariamente precisa colaborar com seu time, coisa em que tem certa dificuldade. Após viver uma situação de conflito por não saber colaborar da forma correta, ele é inserido em diversas fases com cenários diversos buscando aprender e desenvolver essa soft skill.

A equipe TALK²ME desenvolveu um personagem não binário a fim de trazer para o jogo a diversidade - e também porque é um dos valores da Cia de Talentos. Dessa forma, com um personagem “neutro”, espera-se que todos se sintam confortáveis para criar sua própria essência enquanto jogam e, por conta disso, ele não tem nome. Ao jogar, cada jogador poderá colocar o seu próprio nome ou qualquer outro que ache pertinente.

No decorrer do game, o protagonista passa por três cenários diferentes (o multiverso) com diferentes profissões e objetivos. Por conta disso, a equipe TALK²ME desenvolveu *skins* diferentes para cada ambiente. As imagens a seguir mostram as variações de “roupinhas” do *player*.

- ***Skin na Fase Introdutória na Fase 3 no escritório (são as mesmas)***

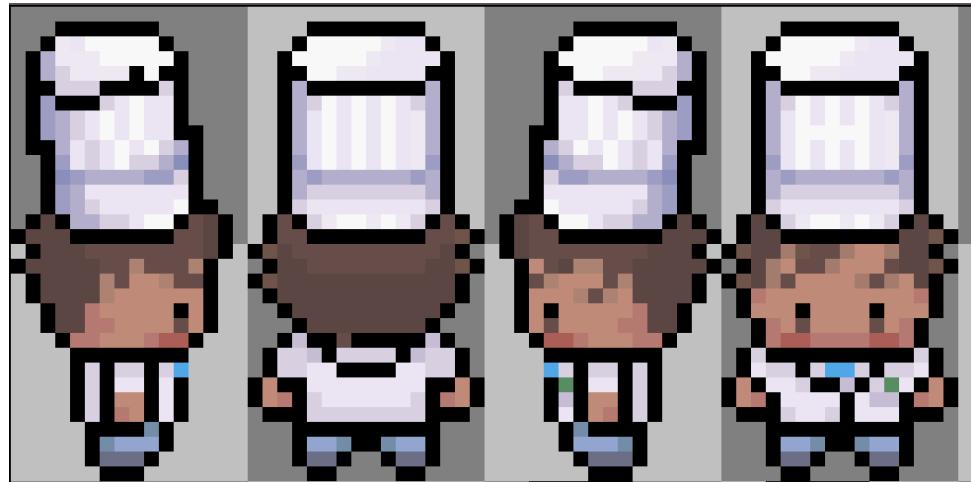
Figura 2 - Player na Fase Introdutória



Fonte: Elaborado pelos autores.

- *Skin* na Fase 1 na cozinha

Figura 2 - Player na Fase 1 na cozinha



Fonte: Elaborado pelos autores.

- *Skin* na Fase 2 no hospital

Figura 2 - Player na Fase 1 na cozinha



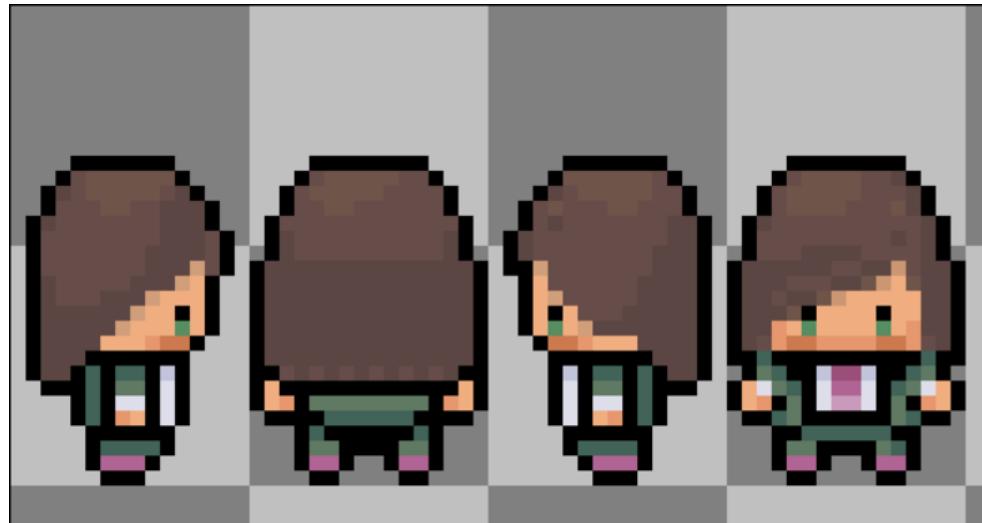
Fonte: Elaborado pelos autores.

4.3.2 Non Playable Character (NPC's) da Fase Introdutória e da Fase 2 no escritório (são os mesmos)

- **NPC Yasmin (chefe)**

Narrativa a ser desenvolvida.

Figura 3 - NPC Yasmin (chefe)



Fonte: Elaborado pelos autores.

- **NPC Raul (auxiliar de escritório)**

Narrativa a ser desenvolvida.

Figura 3 - NPC Raul (Raul)



Fonte: Elaborado pelos autores.

4.3.3 Non Playable Character (NPC's) da Fase 1 na cozinha

- **NPC Laura (cliente)**

Laura será nossa NPC cliente, ela precisa de um bolo para o aniversário do filho e, por isso, vai até o restaurante pedi-lo. Ela interage com o *player* através de diálogos logo no início da fase e depois na entrega do pedido. Além disso, ela fica sentada no cenário do restaurante, esperando o bolo ficar pronto o tempo todo.

Figura 3 - NPC Laura (cliente)

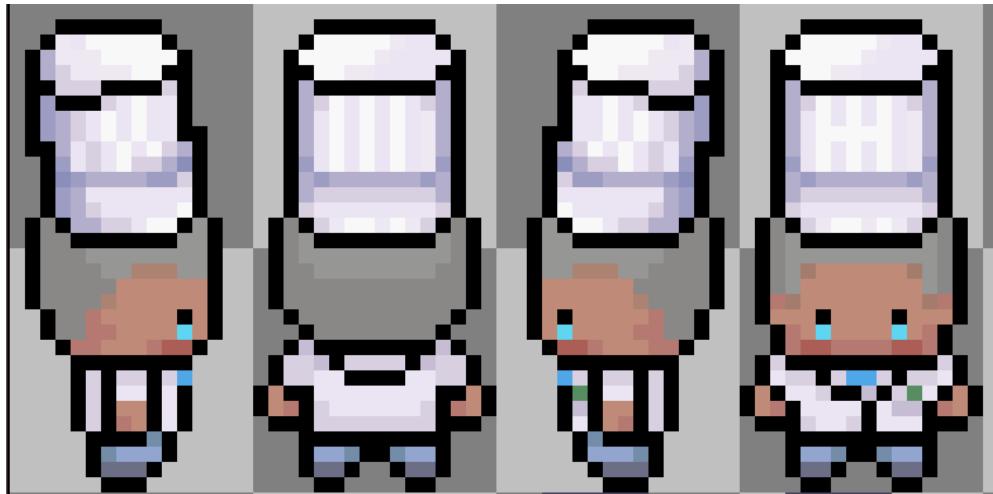


Fonte: Elaborado pelos autores.

- **NPC Otto (Confeiteiro)**

Otto é o confeiteiro da fase 1 na cozinha. Ele prepara os pedidos com a ajuda do protagonista e ambos trabalham juntos ao mesmo tempo. Durante a fase, o *player* precisa colaborar com Otto para que o pedido do cliente seja entregue no tempo determinado. Otto se movimenta constantemente no cenário, a fim de causar a ideia de que está trabalhando junto com o jogador. Assim, cria-se uma relação de colaboração entre o *player* e este *NPC*.

Figura 4 - NPC Otto (Confeiteiro)



Fonte: Elaborado pelos autores.

- **NPC Kaled (Repcionista)**

Kaled é quem fica responsável pela parte inferior do cenário da cozinha e é caracterizado como recepcionista da fase 1 na cozinha. Dessa forma, este *NPC* se relaciona duas vezes com o *player*: inicialmente, através do diálogo no início da fase; posteriormente, quando ele anota o pedido do bolo que a NPC Laura precisa e leva para o *player* começar o preparo.

Figura 5 - NPC Kaled (Recepcionista)



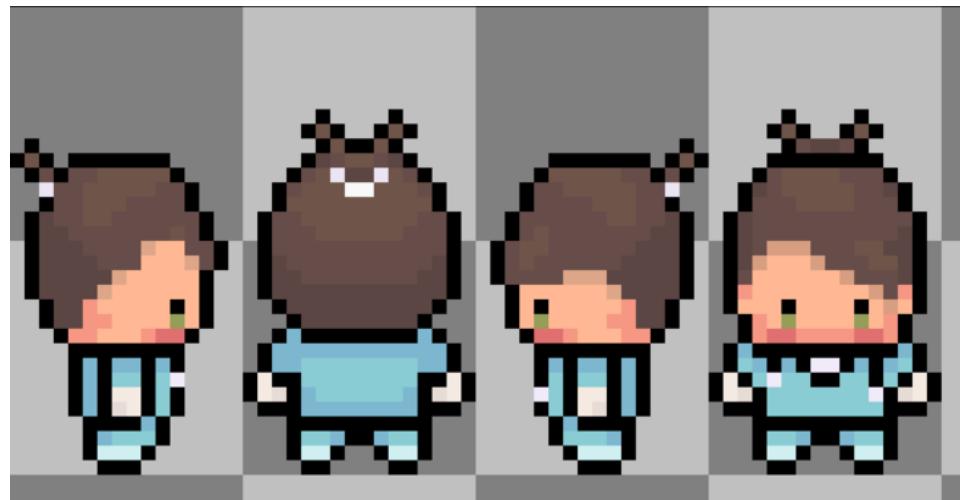
Fonte: Elaborado pelos autores.

4.3.4 *Non Playable Character (NPC's) da Fase 2 no hospital*

- **NPC (enfermeira)**

Narrativa a ser desenvolvida.

Figura 3 - NPC (enfermeira)



Fonte: Elaborado pelos autores.

- **NPC (enfermeiro)**

Narrativa a ser desenvolvida.

Figura 3 - NPC (enfermeiro)



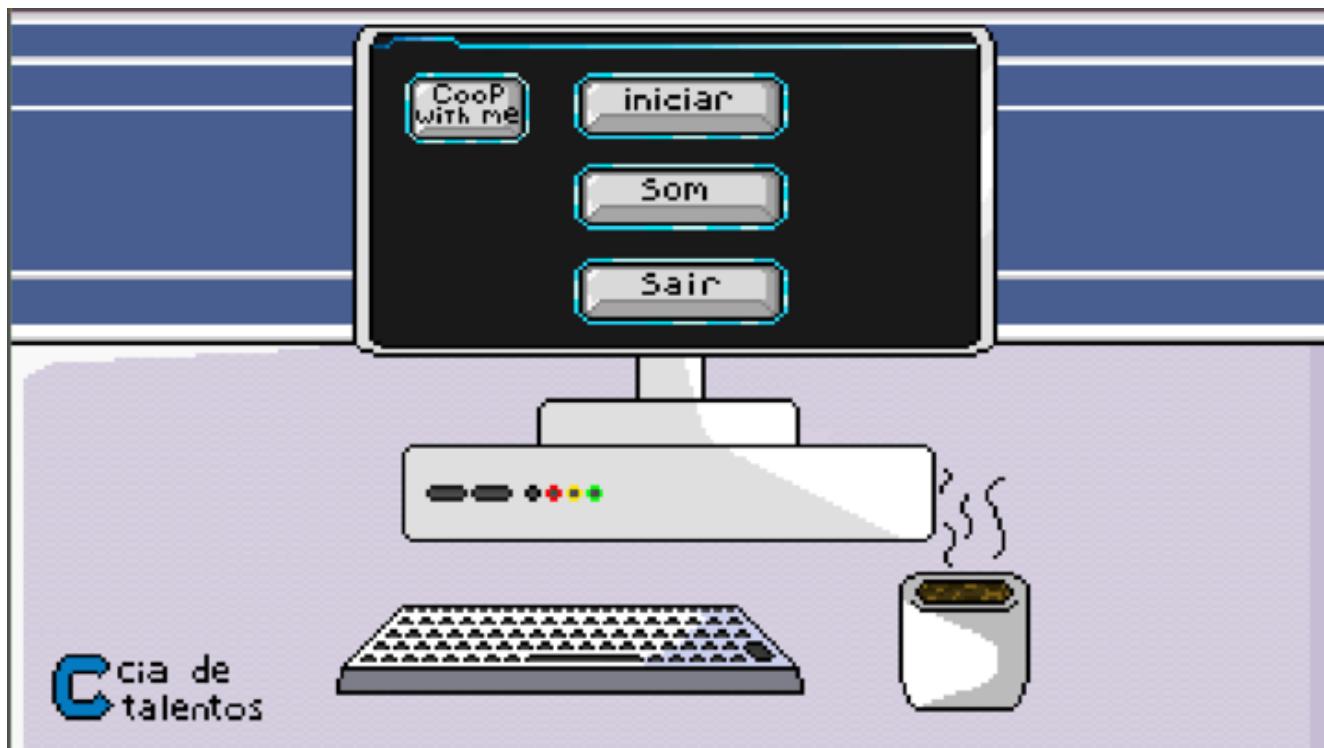
Fonte: Elaborado pelos autores.

5. Recursos Visuais

5.1 Telas

As telas do jogo *cO-Op with me* são trabalhadas para serem as mais dinâmicas e simples possíveis, a fim de garantirem um bom entendimento da narrativa e do tema colaboração. Dessa forma, a estética das telas do *game* possui um design bem trabalhado e prazeroso, o qual o *player*, além de jogar em ambientações diferentes, poderá interagir com as animações em algumas áreas. Assim, o jogo possui sete telas diferentes: Tela Inicial de Menu; Tela de Configurações do Som; Tela para o jogador adicionar nome ao *player*; Tela de créditos do *game*; Fase Introdutória no Escritório (não jogável) - é a mesma tela da Fase 3 no Escritório (novamente, entretanto jogável); e Fase 1 na Cozinha; Fase 2 no Hospital. Abaixo, são apresentadas as imagens de todas as telas de *cO-Op with me*.

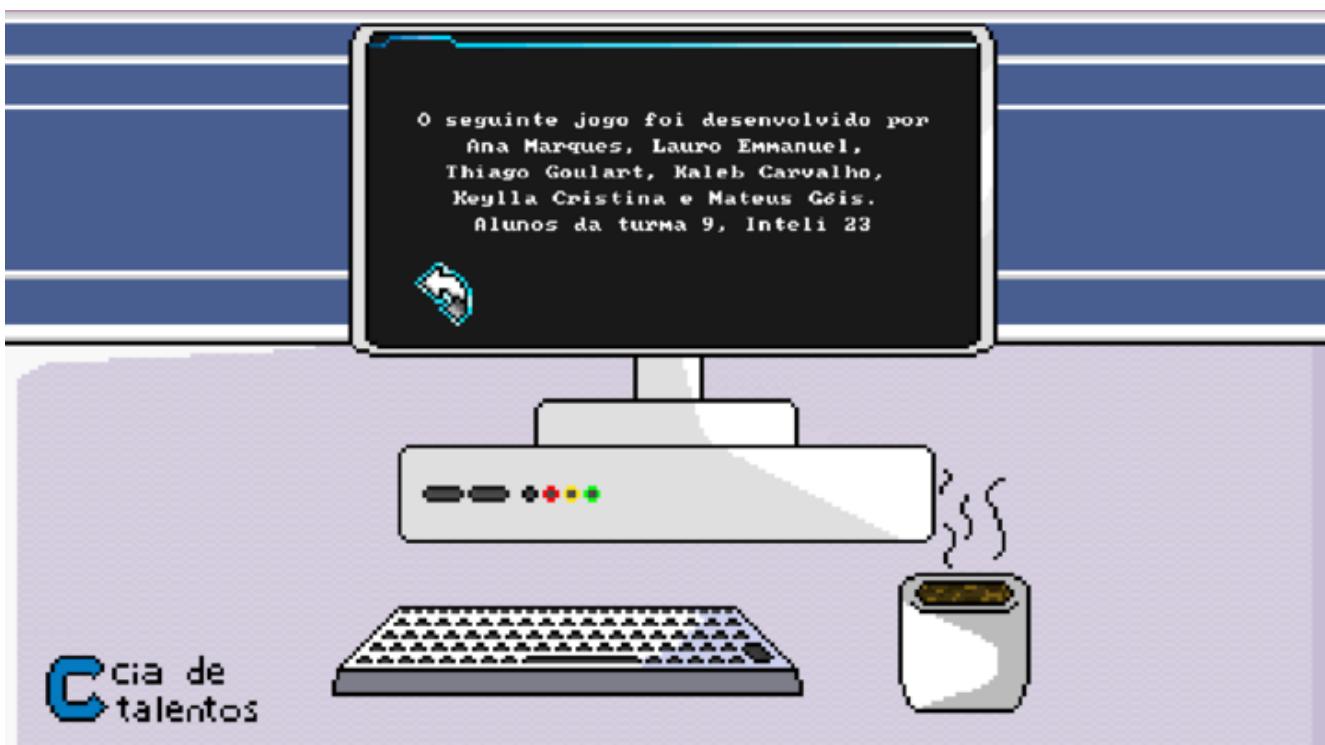
5.1.1 Tela Inicial



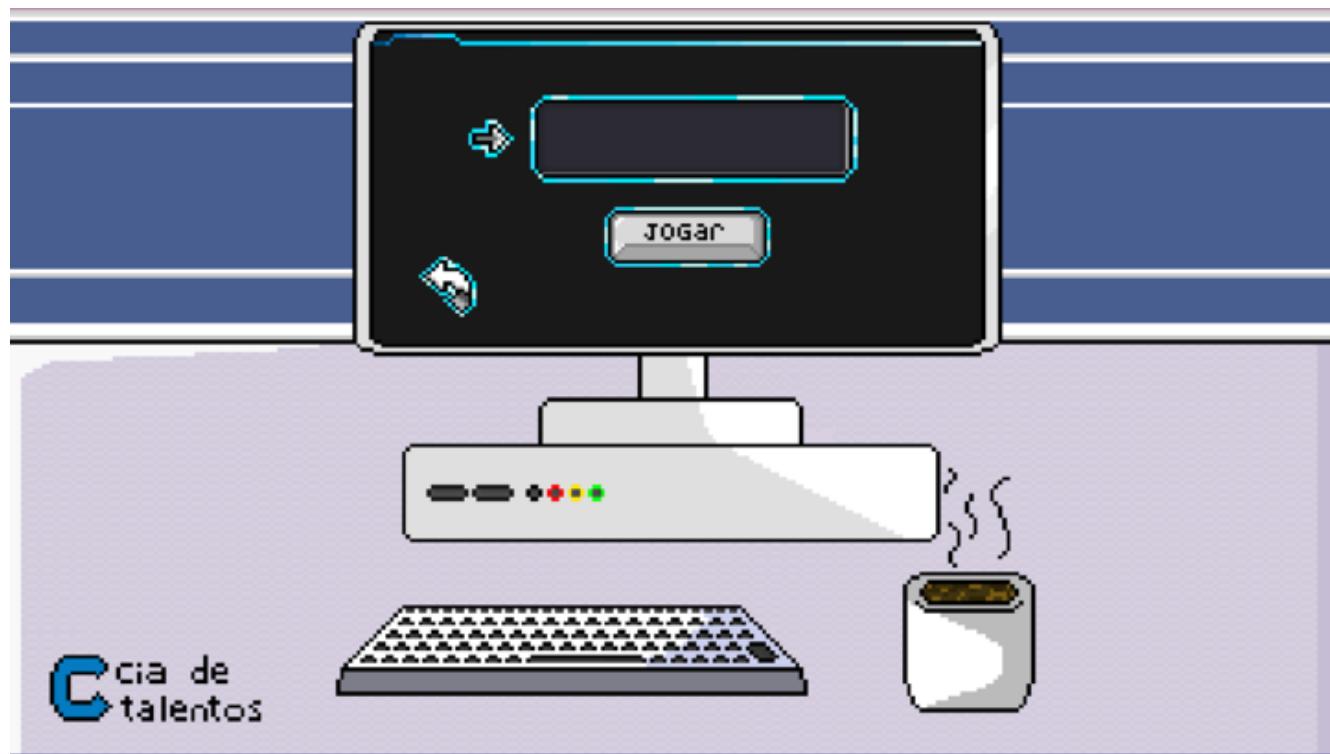
5.1.2 Tela de Configurações do Som



5.1.3 Tela de créditos do *game*



5.1.4 Tela para o jogador adicionar nome ao *player*



5.1.5 Fase Introdutória (Escritório) e Fase 3 (Escritório) - são as mesmas



5.1.6 Fase 1 (Cozinha)

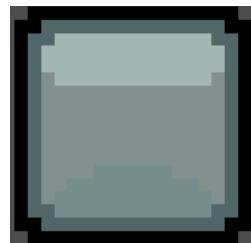


5.1.7 Fase 2 (Hospital)



5.2 Graphical User Interface

Figura 7 - Inventário vazio



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 8 - Alimentos que preenchem o inventário



Fonte: Elaborado pelos autores.

Apresentar os elementos gráficos da interface de jogo. Deve constar o detalhamento da HUD e exemplos de sua aplicação nas telas mais comuns.

5.3 Lista de Assets

Categoria	Local de Aplicação	Descrição	Nome
Tileset	Fase 1	Asset com diversos elementos para a construção da fase, como paredes e chãos.	Room_Builder_16x16.png
Tileset	Fase 1	Asset com opções diferentes de chão	Room_Builder_Floors_16x16.png
Tileset	Fase 1	Asset com diferentes elementos presentes em uma cozinha.	Cozinha_1.png
Tileset	Fase 1	Asset com diferentes elementos presentes em uma sorveteria.	24_Ice_Cream_Shop.png
Tileset	Fase 1	Borda para a fase	TopDownHouse_FloorsAndWalls.png
Tileset	Fase 1	Asset com elementos de construção de ruas.	outdoor.png

Ícone	Fase 1	Ícone para o espaço no inventário do jogador.	item_slot_default _background.png
Ícone	Fase 1	Ícone para o item do espaço 1 do inventário do jogador.	ovo.png
Ícone	Fase 1	Ícone para o item do espaço 2 do inventário do jogador.	trigo.png
Ícone	Fase 1	Ícone para o item do espaço 2 do inventário do jogador.	chocolate.png
Sprite	Fase 1	Imagens do NPC atendente da fase 1.	atendente.png
Sprite	Fase 1	Imagens do NPC cozinheiro da fase 1.	NPC.CHEF.png
Sprite	Fase 1	Imagens do NPC cliente da fase 1.	NPC.CLIENTE.png
Sprite	Fase 1	Imagens do Personagem principal na fase 1.	COZINHEIRO.png

6. Efeitos Sonoros e Música

6.1 Sons de interação com a interface

Os sons de interação ainda não foram decididos, mas o time está pensando na questão da acessibilidade e experiência dos usuários.

«Apresentar a lógica de seleção dos sons de interação com a interface, se houver. Existe uma preocupação com a acessibilidade? Com a confirmação de um comando aplicado por meio de recurso sonoro? Etc.»

6.2 Sons de ação dentro do game

A equipe planeja usar sons de ação principalmente pensando na questão da acessibilidade e experiência dos usuários, porém, ainda não os escolhemos.

«São utilizados sons de ação dentro do game? Ex: Som de exclamação ao selecionar um NPC para conversar, som de uma bola sendo arremessada, etc.»

6.3 Trilha sonora

A trilha sonora também ainda está sendo planejada, como o jogo se trata de um multiverso, cada fase terá suas particularidades, a trilha sonora sendo uma delas.

«Foi selecionada alguma trilha sonora de uso livre para o jogo? Qual o critério de seleção? Foi composta alguma pelos componentes do grupo? Qual a atmosfera que se pretendia causar? Em quais momentos a trilha sonora é importante para a intensidade da experiência de jogo?»

7. Análise de Mercado

7.1 Análise SWOT

A matriz SWOT é uma ferramenta utilizada para analisar as Strengths (Forças), Weaknesses (Fraquezas), Opportunities (Oportunidades) e Threats (Ameaças) de uma empresa ou projeto, a fim de propor um plano de trabalho. Dessa forma, essa análise pode ser dividida em fatores internos (Forças e Fraquezas) - que podem ser controlados - e externos (Ameaças e Oportunidades) - que não podem ser controlados.

A Análise SWOT é importante para entender a empresa em seus pontos fortes e fracos tanto internamente como externamente. Assim, fatores do Ambiente Externo e Interno impactam diretamente um ao outro e, por isso, eles estão sempre relacionados.

Portanto, após a análise interna e externa da Cia de Talentos através de entrevistas e pesquisas, a equipe TALK²ME desenvolveu uma Análise SWOT da organização graficamente (imagem abaixo). Além disso, é importante ressaltar que o time classificou o jogo *cO-Op with me* como uma oportunidade para a empresa.

Figura 9 - Análise SWOT

S Comunicação; Inovação; Adaptabilidade; Experiência extensa em RH; Tom de voz juvenil; Atuação Global.	W Fragilidade tecnológica e falha no processo seletivo para contratar novos talentos. Baixa presença nas redes sociais.
O Empresas precisam de profissionais melhor qualificados em soft skills, mas não sabem onde encontrá-los. A gamificação também é um diferencial	T Alta concorrência na área de prestação de serviços /consultoria de RH. Surgimento constante de novas empresas e startups.

Fonte: Elaborado pelos autores.

7.2 5 Forças de Porter

Rivalidade entre concorrentes:

A Companhia de Talentos é uma empresa de recrutamento e seleção, um mercado já muito bem estabelecido no Brasil e no mundo. Por conta disso, já existe uma concorrência bem delimitada de empresas com experiência, sendo que Robert Half, Adecco, Guppy, Luandre e Indee são as que mais se destacam. Apesar disso, a Cia de Talentos já é uma referência no setor, que é muito amplo e apresenta muito espaço no mercado, sendo o seu maior desafio a falta de experiência internacional, que pode ser observado em alguns de seus concorrentes.

Ameaça de entrada de novos concorrentes:

Ao mesmo tempo que muito bem consolidada, a Cia de Talentos pode sofrer ameaças de novos concorrentes, ou até mesmo da reestruturação de concorrentes já estabelecidos. Isso porque uma de suas fraquezas (como citado na análise SWOT) é seu sistema tecnológico e como englobar a tecnologia na empresa. Apesar de terem iniciativas voltadas para isso, como o próprio projeto Betha, é ainda algo inicial e não prioritário, configurando a questão como o maior alvo de críticas à companhia. Portanto é algo que deve ser levado em consideração, já que novos concorrentes poderiam implementar, estando a frente no setor.

Poder de negociação dos clientes:

Como o campo de recrutamento e seleção dispõe de várias empresas, os clientes desfrutam de muitas opções, fazendo com que aquela que apresente as melhores vantagens comparativas se sobressaia. Dessa forma, a clientela pode pressionar a Cia de Talentos a terem preços mais baixos ao oferecerem seus recursos, ou incluir maiores atividades prestadas dentro do mesmo valor. Por outro lado, a companhia apresenta vantagens comparativas que serão avaliadas por quem irá utilizar de seus serviços, como por exemplo as várias frentes em que trabalha, abarcando cargos para pessoas sem experiência e com experiência, fazendo com que o cliente se interesse por uma nova compra.

Ameaça de produtos substitutos

Apesar de existirem substitutos para recrutamento e seleção, como por exemplo o sistema feito internamente pela própria instituição, não existem ameaças tão grandes em relação a esse serviço. Isso porque, é normalmente uma atividade que leva tempo e recursos, além de ser muitas vezes em grande escala, não valendo a pena ser feita por uma empresa não especializada.

Poder de negociação dos fornecedores

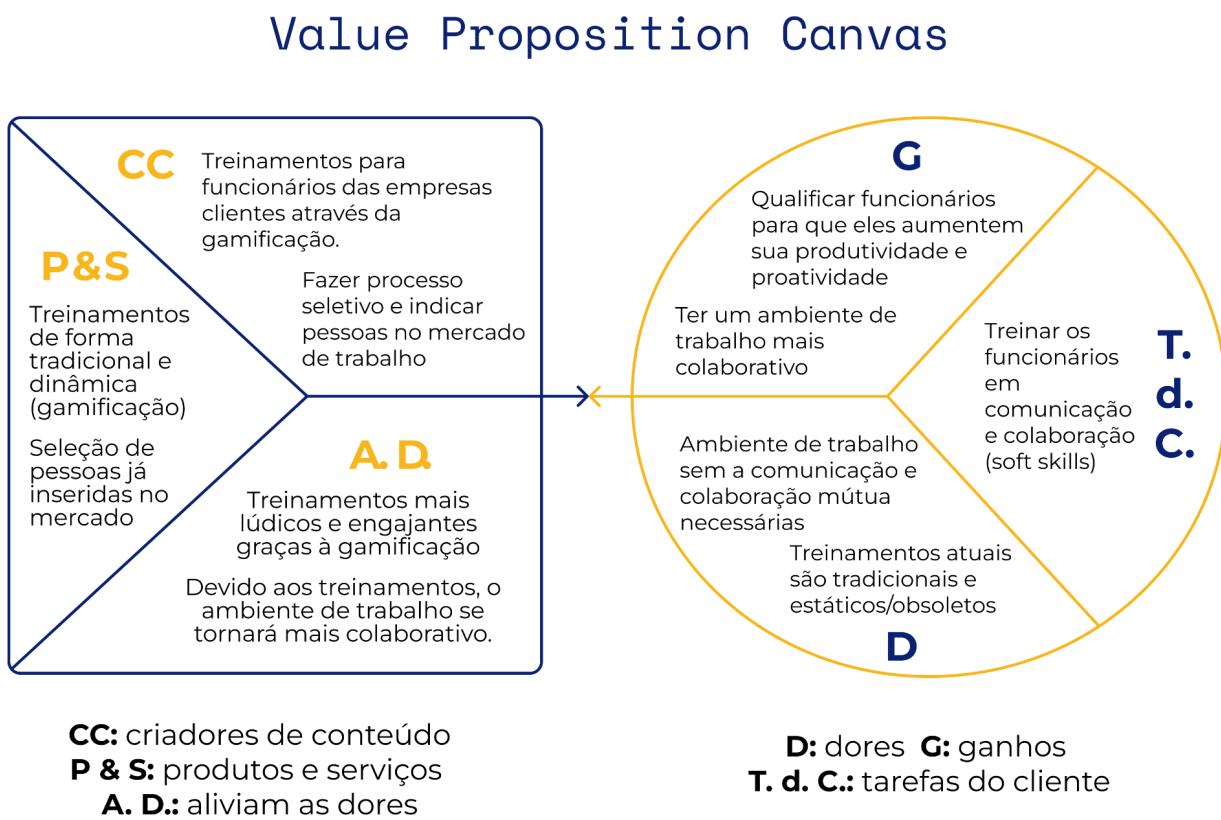
Apesar de ser uma empresa de serviços, a Cia de Talentos também apresenta fornecedores, como por exemplo os de conteúdo para seus treinamentos. Nesse caso, a companhia pode estar exposta às mudanças dos fornecedores que, visando vantagens para suas empresas, podem alterar o preço do

conteúdo ou até mesmo sua disponibilidade, à medida que entendem a qualidade de seu produto. Dessa forma, a Cia de talentos fica vulnerável a essas variações ou restrições impostas pelos fornecedores. Um exemplo disso é no conteúdo de treinamento atual, em que há uma grande burocracia e impedimento para que a Cia faça mudanças, necessitando requerer à empresa provedora.

7.3 Value Proposition Canvas

A construção do Canvas Proposta de Valor foi baseada no seguimento de clientes da Cia de Talentos e na proposta de valor que o game tem a oferecer. Dessa forma, o time TALK?ME buscou analisar tanto as dores, ganhos e tarefas - relacionadas ao segmento de clientes - como os criadores de conteúdo, produtos, serviços e analgésicos - relacionados à própria Cia de Talentos. Assim, foi criada graficamente o *Value Proposition Canvas* ou Canvas Proposta de Valor do jogo *cO-Op with me*, apresentado na imagem abaixo.

Figura 10 - Canvas Proposta de Valor



Fonte: Elaborado pelos autores.

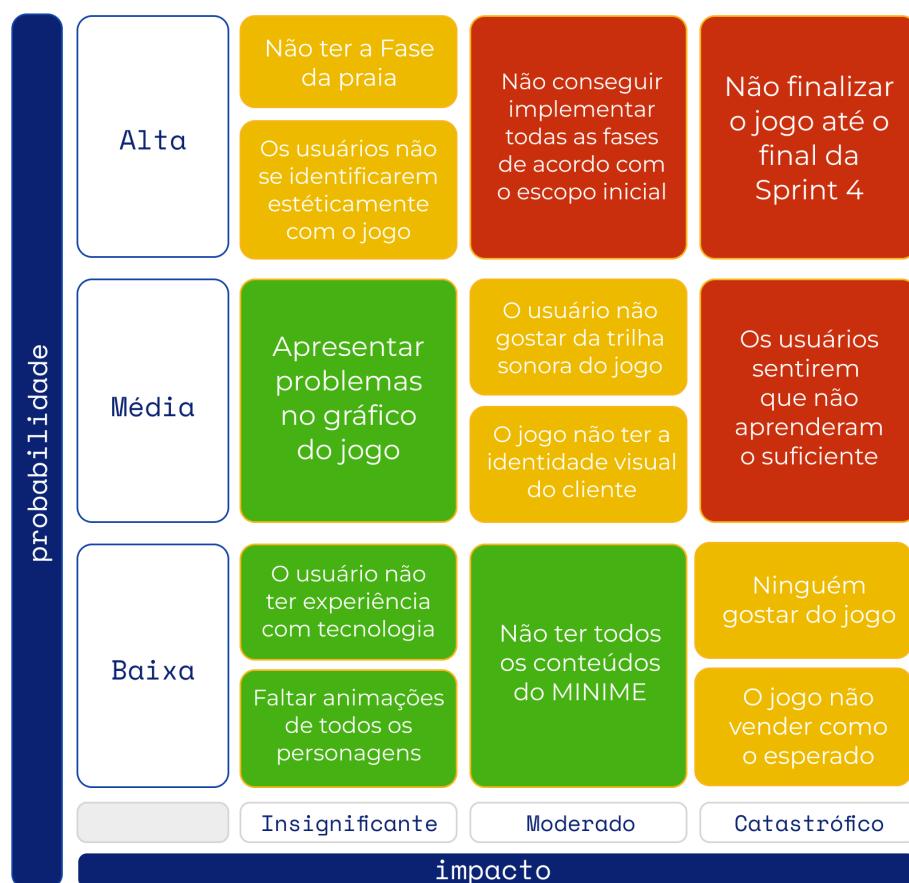
7.4 Matriz de Riscos

A Matriz de Riscos foi utilizada para elencar e classificar os riscos organizacionais, técnicos e financeiros durante o processo de criação do jogo *cO-Op with me*. Dessa maneira, o time TALK²ME analisou não somente as possíveis ameaças que poderiam ocorrer ao longo do processo de criação do *game*, mas também as possibilidades de riscos após a implementação do jogo no mercado.

Além disso, como novos riscos surgem à medida que o projeto avançava no seu ciclo de vida, o gerenciamento de riscos foi um processo iterativo, ou seja, que foi alterado durante o andamento do projeto. Assim, a imagem apresentada refere-se à última Matriz de Riscos criada antes da entrega do projeto.

Portanto, a fim de facilitar a organização e a priorização dos riscos, o time TALK²ME classificou tais possibilidades (negativas) de acordo com as cores vermelha (grave), amarelo (médio) e verde (tranquilo). Assim, após a análise da Matriz de Riscos, buscou-se encontrar possíveis soluções para tais problemas.

Figura 11 - Matriz de riscos



Fonte: Elaborado pelos autores.

8. Relatórios de Testes

8.1 Recursos de acessibilidade

Ao ler o artigo "Cartilha de Acessibilidade na Web", desenvolvido pelo GT de Acessibilidade do *World Wide Web Consortium (W3C) Brasil*, a equipe TALK²ME analisou padrões de acessibilidade que poderiam ser aplicados no jogo *cO-Op with me*. Dessa forma, o time buscou incluir no *game* mecanismos que possibilitam o máximo de pessoas a jogarem.

Portanto, o jogo *cO-Op with me* apresenta recursos simples de acessibilidade para deficientes auditivos, motores e intelectuais. Assim, a fim de fazer com que o máximo de pessoas joguem o *game* com a melhor experiência possível, a equipe TALK²ME desenvolveu mecanismos para diferentes deficiências, que serão apresentados a seguir.

8.1.1 Deficiência auditiva

O jogo apresenta legendas que fazem com que deficientes auditivos não precisem de sons para jogar. Além disso, nos ajustes da tela inicial, é possível tirar totalmente os sons e músicas do fundo do *game*, o que explicita que os sons não possuem informações que não tem nos textos. A imagem abaixo apresenta a tela de "Ajustes" de *cO-Op with me*.

8.1.2 Deficiência motora

O *game* *cO-Op with me* não necessita de muitas habilidades motoras para ser jogado. Nesse viés, a equipe TALK²ME desenvolveu a estratégia de ter poucos controles no jogo, podendo ser jogado tanto com as teclas "W", "A", "S", "D" e "E" como também com as setas "cima", "baixo", "esquerda", "direita" e "Enter" ou "Espaço". As figuras abaixo mostram, respectivamente, a tela de controles e o tutorial do *game*, que ocorre logo na Fase 1 na cozinha.

8.1.3 Deficiência intelectual

O *game* trabalha com um nível baixo de dificuldade, o que faz com que deficientes intelectuais consigam ter uma boa experiência com o jogo. Dessa maneira, logo na Fase 1 na cozinha, é apresentado um tutorial de como jogar, facilitando o entendimento dos controles utilizados.

Além disso, *cO-Op with me* foi desenvolvido com diálogos interativos e que não possuem velocidade, podendo ser lidos de acordo com o tempo que o jogador precisa.

8.2 Testes de qualidade de software

Os testes de qualidade de software foram feitos pelos próprios alunos do Inteli da turma 2026. Dessa forma, a equipe TALK²ME buscou validar as principais ações que devem acontecer no jogo *cO-Op with me*, a fim de que, caso os resultados não fossem satisfatórios, fazer ajustes no programa.

Além disso, na seção "Apêndice A" são apresentados os testes de maneira gráfica, contendo informações sobre sua versão, seus objetivos, suas pré condições, suas ações do passo e o seu resultado esperado. Assim sendo, os tópicos abaixo representam o *feedback* dos cinco testes principais que o time TALK²ME buscou validar, sendo eles: validação de botões o menu; validação de mudança de cena; validação de diálogos; validação de movimentação do *player*; e validação de interações com o espaço.

8.2.1 Teste 1: Validar botões do menu

O "Teste I - Validar botões do menu" obteve os resultados esperados e o jogador conseguiu utilizar os botões perfeitamente tanto com as teclas "cima" e "baixo" como também com o mouse. Entretanto, quando se clica no botão, ele estava com um *design* que os jogadores não gostaram. Assim, a equipe TALK²ME trocou o *design* dos botões e da tela inicial do *game* - como já estava planejado.

8.2.2 Teste 2: Validar mudança de cena

O "Teste II - Validar mudança de cena" obteve resultados satisfatórios e o jogador conseguiu alterar o cenário ao chegar nas áreas de mudança de cena. Além disso, é importante ressaltar que foi feito somente o teste de mudança de cena entre a Fase Introdutória (não jogável) e Fase 1 na cozinha, visto que as outras telas não estavam prontas até o momento de validação.

8.2.3 Teste 3: Validar diálogos

O "Teste III - Validar diálogos" obteve os resultados esperados e o jogador conseguiu ler e mudar os diálogos ao pressionar a tecla "enter". Além disso, o *plugin "dialogic"* funcionou perfeitamente durante o jogo e obteve bons *feedbacks* em relação à caixa de diálogo.

8.2.4 Teste 4: Movimentar o player

O "Teste IV - Movimentar o player" obteve resultados satisfatórios e o jogador conseguiu movimentar o *player* em todas as direções tanto com as teclas "W", "A", "S", e "D" como com as setas "cima", "baixo", "esquerda" e "direita" do teclado. Além disso, as colisões estavam perfeitas, com exceção de alguns erros pequenos no cenário que já foram corrigidos.

8.2.5 Teste 5: Validar interação com o espaço

Feedback: o “Teste V - Validar interação com o espaço” obteve os resultados esperados e o jogador conseguiu interagir com os objetos da Fase 1 com as teclas “enter” ou “e”. Entretanto, ao analisar os testes feitos, a equipe TALK²ME notou que, quando os ingredientes não eram coletados na ordem correta, o jogo apresentava um erro. Assim, a fim de consertar tal problema, o time desenvolveu uma espécie de “luz” nos itens de acordo com a ordem correta, substituindo a lista dos ingredientes que aparecia na tela.

8.3 Testes de jogabilidade e usabilidade

Os testes de jogabilidade e usabilidade foram verificados durante a aula de *User Experience (UX)* da semana 8 pelos próprios alunos do Inteli da turma 2026. Desse modo, a testagem foi realizada através de um formulário em papel, o qual foi preenchido por seis grupos diferentes com, em média, sete pessoas em cada. Esses formulários foram digitalizados e anexados na seção “Apêndice B” deste documento.

Após analisar os resultados obtidos com os testes, a equipe TALK²ME notou tanto pontos muito positivos quanto algumas observações negativas que impactam diretamente no desenvolvimento do *game*. Por conta disso, o time classificou os *feedbacks* em bons (aspectos fortes e positivos do jogo), médios (pontos ruins que estão sendo ou já foram solucionados) e graves (aspectos negativos que precisam de uma solução o mais rápido possível). Abaixo, estão representados em tópicos os principais dados (e que aparecem com mais frequência) levantados com a testagem de *cO-Op with me*, com suas respectivas soluções.

8.3.1 *Feedbacks* bons

- Jogo justo e com experiência agradável;
- Arte e *design* “fantásticos”;
- Animações bem aprimoradas;
- A maioria dos testadores disseram que possui uma acessibilidade adequada;

8.3.2 *Feedbacks* médios

- Jogo não finalizado - até a testagem, o *game* ainda não estava completo, mas até a semana 10 o time TALK²ME terminará por completo o projeto;
- *NPC* parado e sem um papel claro - a equipe colocará mais expressões nos *NPC's*, como caixinha de texto e movimentação;
- Menu da tela inicial ruim - o time já fez outra tela de menu mais adequada ao tema e colocou-a no *game*;
- Lista de ingredientes atrapalhou a visão do cenário - erro que aconteceu somente quando o projeto foi exportado em HTML5 e a equipe conversará com o orientador de programação para corrigir tal problema;
- Itens interativos não muito claros - o time TALK²ME desenvolveu um mecanismo que contorna de amarelo os itens que têm que ser interagidos na sequência correta;
- Não conseguiu colocar nome no personagem principal - a equipe implementou uma caixa de texto para, logo no início, o jogador adicionar nome ao *player*;
- Falta identificação - como no tópico acima, o time implementou uma caixa de texto para, logo no início, o jogador adicionar nome ao *player*;

8.3.3 *Feedbacks* graves

- Aumentar tamanho das fontes - erro corrigido através do aumento de fontes no *plugin "dialogics"*;
- Objetivos não muito claros - a equipe TALK²ME planeja destacar algumas palavras principais que contribuem para o bom entendimento da narrativa do *game*, como “colaboração” , “para” e “enquanto”;
- Problema na resolução do jogo em diferentes computadores - a equipe conversará com o professor de programação para corrigir esse erro o mais rápido possível;
- Mais destaque para um tutorial e para os *Heads Up Display (HUD's)* - a equipe planeja dar mais ênfase ao tutorial com cores e setas para onde fica o inventário.

8.4 Testes de experiência de jogo

Os testes de experiência de jogo foram realizados por uma parcela dos jogadores que se encaixam no perfil de público considerado no projeto. Desse modo, durante a semana 6, dois grupos (com sete pessoas em cada) de alunos do Inteli da turma 2026 preencheram um formulário *online* para avaliar qualitativamente o *game cO-Op with me*.

Os resultados da testagem foram analisados pela equipe TALK²ME e computados em gráficos, que estão apresentados na seção "Apêndice C". Além disso, o time procurou desenvolver soluções baseadas nas notas consideradas ruins (abaixo de 7) e nas sugestões dos testadores, que foram obtidas nas respostas do formulário. Dessa forma, estão apresentados a seguir os *feedbacks* com as respectivas propostas de solução criadas pela equipe - caso necessárias.

8.4.1 Questão “A fase 1 (cozinha) está com um design prático e bonito?”

Média aritmética da avaliação: 8.5/10 (de acordo com o “Gráfico 1”, anexado na seção “Apêndice C” deste documento).

Possível solução: Tendo em vista que a avaliação feita é considerada “boa”, não há muitos ajustes a se fazer no *design* da fase 1 (cozinha).

8.4.2 Questão “Como está a sintaxe das mensagens da fase 1 (cozinha)?”

Média aritmética da avaliação: 6.5/10 (de acordo com o “Gráfico 2”, anexado na seção “Apêndice C” deste documento).

Possível solução: A fim de melhorar a sintaxe das mensagens na fase 1 (cozinha), o time TALK²ME mudou as falas e elaborou uma nova sintaxe. Além disso, foram alteradas as caixas de diálogo com o *plugin “dialogics”* do *Godot Engine*.

8.4.3 Questão “Na fase 1 (cozinha), como está o passo a passo da receita a ser feita?”

Média aritmética da avaliação: 6.5/10 (de acordo com o “Gráfico 3”, anexado na seção “Apêndice C” deste documento).

Possível solução: A equipe TALK²ME alterou a forma que a receita é informada para os jogadores. Atualmente, os itens interativos (ingredientes) são contornados com uma “luz” amarela para serem recolhidos pelo *player* na fase 1 (cozinha).

8.4.4 Questão “O que você achou da mecânica do jogo?”

Média aritmética da avaliação: 8.5/10 (de acordo com o “Gráfico 4”, anexado na seção “Apêndice C” deste documento).

Possível solução: Uma vez que a avaliação dada é considerada “boa”, não há muitos ajustes a se fazer. Entretanto, a fim de buscar a melhor avaliação (10/10), O time TALK²ME planeja acrescentar outras funcionalidades em outras fases do *game*. Por exemplo, na fase 2 no hospital, o *player* terá mais interações com os *NPC’s* e com os objetos de cirurgia. Além disso, na fase 1 (cozinha), já foram acrescentados mecanismos como a do tempo do bolo ficar pronto e atendimento ao cliente (*NPC Laura*).

8.4.5 Questão “Quanto você acha que o jogo está relacionado com o tema ‘colaboração’?”

Média aritmética da avaliação: 5.5/10 (de acordo com o “Gráfico ”, anexado na seção “Apêndice C” deste documento).

Possível solução: A equipe TALK²ME planeja adicionar mais falas do mestre (*NPC* que instrui e ensina o jogador principal sobre como colaborar). Além disso, a fim de deixar o objetivo do *game* mais evidente, planeja-se destacar algumas palavras principais que contribuem para o bom entendimento da narrativa do *game*, como “colaboração”, “para” e “enquanto”;

8.4.6 Questão “Qual o principal ponto negativo que você percebeu com essa breve experiência com o nosso jogo?”

Respostas: “Acho que as instruções do que precisa ser feito (receita e passo a passo) não estão tão claras.”; “Falta destaque nos itens de interação”.

Possível solução: Como citado na seção 8.4.3, o time TALK²ME alterou o modo que a receita é informada para os jogadores. Atualmente, os itens interativos (ingredientes) são contornados com uma “luz” amarela para serem recolhidos pelo *player* na fase 1 (cozinha).

8.4.7 Questão “O que você acredita que o jogo pode melhorar? Deixe sua sugestão.”

Respostas: “Acho que ajustar as instruções da receita do jogo e colocar algo que ajude o jogador a entender os inteiros que ele vai interagir (Ex: Quando o jogador for interagir com a geladeira aparece algum ícone que indica que o jogador pode interagir com aquilo)”; “Alguns poucos detalhes! Acredito que o destaque nas interações já vai ajudar bastante!”

Possível solução: Se adentrando às sugestões dos jogadores, a equipe TALK²ME mudou a forma que a receita é informada para os jogadores. Como citado anteriormente, os itens interativos (ingredientes) são contornados com uma “luz” amarela para serem recolhidos pelo *player* na fase 1 (cozinha).

9. Referências

«Toda referência citada no texto deverá constar nesta seção, utilizando o padrão mais recente da ABNT. As citações devem ser confiáveis e relevantes para o trabalho. São imprescindíveis as citações dos *sites de download* das ferramentas utilizadas, bem como a citação de algum objeto, música, textura ou outros que não tenham sido produzidos pelo grupo, mas utilizados (mesmo no caso de licenças gratuitas, *royalty free* ou similares).»

Apêndice A

- Teste 1: Validar botões do menu

Figura 12 - Testes de qualidade de software 1.

Caso de Teste - Validar botões do menu

Versão 1  

Objetivo do teste: Testar botões do menu

Pré condições:

- O usuário abrir o jogo na página web
- O usuário ter controle entre os botões

Ações do passo:	Resultados esperados:
<ol style="list-style-type: none">1. Acessar o site do nosso game2. Clicar com o mouse ou com as teclas de "cima" e "baixo" um dos três botões	<ol style="list-style-type: none">1. Jogo carrega a tela inicial sem erros2. Os botões funcionam ao clicar neles

Fonte: Elaborado pelos autores.

- Teste 2: Validar mudança de cena

Figura 13 - Testes de qualidade de software 2.

Caso de Teste - Validar mudança de cena

Versão 1 

Objetivo do teste: Testar mudança de cenário

Pré condições:

- Ter lugares que trocam de cena
- O usuário conseguir controlar o player



Ações do passo:

1. Chegar até a área para trocar de cenário
2. Apertar a tecla "enter" ou "e"

Resultados esperados:

- Trocar o cenário sem nenhum erro
- As teclas para mudar o cenário funcionar
- As áreas para trocar de cena funcionarem

Fonte: Elaborado pelos autores.

- Teste 3: Validar diálogos

Figura 14 - Testes de qualidade de software 3.

Caso de Teste - Validar diálogos

Versão 1 

Objetivo do teste: Testar diálogos durante o jogo

Pré condições: • O usuário ter iniciado o jogo
• O usuário estar na fase 1

 Ações do passo:

1. Iniciar o jogo e chegar até na fase 1
2. Pressionar a tecla “enter” para trocar iniciar e prosseguir os diálogos

 Resultados esperados:

1. O jogo abrir uma tela de diálogo
2. Trocar os diálogos ao pressionar a tecla “enter”

Fonte: Elaborado pelos autores.

- Teste 4: Movimentar o player

Figura 15 - Testes de qualidade de software 4.

Caso de Teste - Movimentar o player

Versão 1 

Objetivo do teste: Testar movimentação do personagem

Pré condições:

- O usuário ter iniciado o jogo
- O usuário ter assistido o tutorial



Ações do passo:

1. Iniciar o jogo
2. Assistir o tutorial
3. Passar da introdução (não jogável) para a fase 1
4. Utilizar as teclas W, A, S e D para mover

Resultados esperados:

1. Movimentar o player com as animações corretas
2. Player se movimentar por todo mapa com as colisões corretas

Fonte: Elaborado pelos autores.

- Teste 5: Validar interação com o espaço

Figura 16 - Testes de qualidade de software 5.

Caso de Teste - Validar interação com o espaço

Versão 1 

Objetivo do teste: Testar mecânica do jogo (interação c/ objetos)

Pré condições:

- O usuário ter assistido o tutorial na fase 1
- O usuário ter passados pelos diálogos



Ações do passo:

1. Observar a receita
2. Interagir com os ingredientes que são citados na receita
3. Alocar os ingredientes na ordem correta

Resultados esperados:

1. Os itens da receita aparecer no inventário
2. O usuário conseguir interagir com os ingredientes através da tecla “enter” ou “e”

Fonte: Elaborado pelos autores.

Apêndice B

- Modelo dos testes

Parceiro: _____

Nome do jogo: _____

1. Tempo e experiência geral de *gameplay*

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? _____
- Quanto tempo levou em cada fase? _____
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? _____
- Quantas vezes morreu, em média? _____
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? _____

Outras observações: _____

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) _____
- Cenários e ambientes _____
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) _____
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) _____
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?) _____
- Design e animações dos inimigos (*minions* e subchefs e chefes) _____
- Design e animações de NPCs _____
 - Existem (ou poderiam existir) *non-player characters* no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? _____
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? _____
 - Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) _____
- Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte) _____
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) _____
 - Pause* (Existe? Como melhorá-lo?) _____
 - Game over* (Existe? Como melhorá-lo?) _____
 - Heads Up Display* (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) _____
- Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) _____

Outras observações: _____

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) _____
- b. Animações e *tells* (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) _____
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação de adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) _____
- d. Movimentação e *game feel* (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos *inputs* e eles tem impacto real?) _____
- e. *Replay* (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) _____

Outras observações: _____

4. *Level design*

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) _____
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade _____

Outras observações: _____

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) _____

Outras observações: _____

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro _____

Outras observações: _____

- Teste 1: Formulário 1 de teste de jogabilidade e usabilidade digitalizado

Parceiro: Cia de talentos Turma 9 grupos

Nome do jogo: Co-op with me

Outras observações: _____

1. Tempo e experiência geral de *gameplay*

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? Não, chega uma patte que trav
- Quanto tempo levou em cada fase? 15 minutos
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? Não
- Quantas vezes morreu, em média? Nenhuma
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Gostei, foi justo

Outras observações: _____

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) Condiz e ficou muito bom mas faltou identificação
- Cenários e ambientes Muito bem feitos
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) Sim
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) Muito bom
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?) Muita variedade
- Design e animações dos inimigos (minions e subchefs e chefes) estão bons
- Design e animações de NPCs O chefe está bugado
 - Existem (ou poderiam existir) non-player characters no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? existem mas poderiam ter um papel melhor
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Sim, está muito bem feito
- Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Não estão muito claro os itens
- Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte) Aumentar a fonte
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Bonito, porém confuso
 - Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não encontrei
 - Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não encontrei
 - Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) simples, parem efeitos
- Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) A direção de arte está fantástico

Outras observações: * A lista dos ingredientes atrapalhou a visão da hortelã e domorou para encontrar onde entregar

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) sim -
- b. Animações e *texels* (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Bons animações
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação se adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) sem muita acessibilidade
- d. Movimentação e *game feel* (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos *inputs* e eles têm impacto real?) sim
- e. Replay (como o jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades de jogá-lo?) Precisaria jogar outras fases para opinar

Outras observações:

4. Level design

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) os objetivos poderiam ser mais claros
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade di^fculdade é constante (jogo relativamente fácil)

Outras observações:

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) falta narrativa

Outras observações:

Bugs

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro

Outras observações:

O chef lista na frente
e travamento alien
de não estar muito
claro os objetivos

- Teste 2: Formulário 2 de teste de jogabilidade e usabilidade digitalizado

Parceiro: Cia de Talentos

T9G5

Nome do jogo: Gold

1. Tempo e experiência geral de *gameplay*

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? Sim
- Quanto tempo levou em cada fase? 3 minutos - 6 minutos
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? não
- Quantas vezes morreu, em média? menos de 10
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Experiência agradável

Outras observações: achei o jogo justo, foi bem explicativo

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) Sim, pois ele condiz com o ambiente de trabalho
- Cenários e ambientes Muito Bom / Perto
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) Sim
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) 10/10
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?) 10/10
- Design e animações dos inimigos (*minions* e subchefes e chefes) Muito Bem / Perto
- Design e animações de NPCs Muito bom / não tem NPCs
 - Existem (ou poderiam existir) *non-player characters* no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? pequena ajuda, suas funções
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Sim, não perde carisma (Porem não muita experiência)
- Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Sim, ficaram carismáticos
- Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte)
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) pouco contraste legal na cor do botão
 - Pause (Existe? Como melhorá-lo?) não tem game over
 - Game over (Existe? Como melhorá-lo?) não tem game over
 - Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) As instruções e telas de batalha, bem intuitivas
- Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?)

Outras observações: As fontes poderiam ser maiores
A lista, fica em cima da metade da

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Sim
- b. Animações e tells (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Têm hp
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação de adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) Muito
- d. Movimentação e game feel (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles tem impacto real?) Sim
- e. Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) _____

Outras observações: Com mais opções de Personagens

4. Level design

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) Sim
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade Bom balanceamento, pelo tutorial
Bem explicado

Outras observações: Dificuldade Baixa

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Uma ótima narrativa

Outras observações: _____

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro

Outras observações: Bugs: A resolução da tela jog com que alguns itens do Cemitério aparecem erradicados
Sugestão: Reposicionar a tela de introdução

- Teste 3: Formulário 3 de teste de jogabilidade e usabilidade digitalizado

Parceiro: BIA OF TALENTO T9G5

Nome do jogo: CO-OP WIMMIE

1. Tempo e experiência geral de *gameplay*

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? NÃO, O JOGO CRAVA DEPOIS DE FAZER O BOLÔ
- Quanto tempo levou em cada fase? 7 MINUTOS
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? SIM, O JOGO ACABA
- Quantas vezes morreu, em média? NÃO MORRE
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? TRISTE, QUERIA CONVERSAR

Outras observações: MECANICA BIA, O JOGO INFELIZMENTE, ACABA PÔ DEZER O BOLÔ. OUTRA COISA É QUE A LISTA DE TAREFAS NAMPA A BATEDEIRA

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) SIM, O JOGO TEM UMA IDENTIFICAÇÃO BOA
- Cenários e ambientes ELOQUENTES
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) TA LUZ, O MUNDO ACIMA ESTÁ FOCO
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) MUITO, TEM MUITO SENTIDO
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?) É A NECESSARIA PARA A DINÂMICA DO JOGO
- Design e animações dos inimigos (*minions* e subchefs e chefes) IMPESCAÍS
- Design e animações de NPCs
 - Existem (ou poderiam existir) *non-player characters* no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Sim, existem para auxiliar o jogador
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Sim, estão de acordo e muito bom gosto.
 - Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Sim, o design está perfeito.
 - Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte)
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Sim, mas a cor de fundo poderia ser mais clara
 - Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não, a maioria das pausas
 - Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não.
 - Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) Só é óbvio, intuitivo e dinâmico
 - Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Sim, a arte de jogo está PERFEITA.

Outras observações:

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) SIM
- b. Animações e *tells* (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) SIM
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação de adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) A LEITURA DO DIALOGO POR VOZ ASUMIRIA
- d. Movimentação e *game feel* (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos *inputs* e eles tem impacto real?) SIM
- e. Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) A FASE

Outras observações: E' LINEAR E, PORTANTO, NAO OFERECE REJOGABILIDADE

4. Level design

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) MÉDIO, AS VEZES É DIFÍCIL DE IDENTIFICAR OS OBJETOS
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade BOM

Outras observações: _____

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) BEM DESENVOLVIDO

Outras observações: _____

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro TIVEMOS UM

Outras observações: PROBLEMA COM A INTERFACE, OS OBJETIVOS FICARAM NA DIREITA DA TELA O QUE COBRIU A IMAGEM DA BATEREICA DIFICULTANDO A VISIBILIDADE.

- Teste 4: Formulário 4 de teste de jogabilidade e usabilidade digitalizado

TG - grupo 05

Parceiro: Cia de Talentos

Nome do jogo: Co-op with me

1. Tempo e experiência geral de *gameplay*

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? Sim
- Quanto tempo levou em cada fase? 3-5 minutos
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? Não
- Quantas vezes morreu, em média? Nenhuma
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Sim

Outras observações: remover ou colocar o personagem de lado do forno em outro lugar, tem um texto cortado, o não dá para colocar nome no personagem

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) muito bom!
- Cenários e ambientes bonito, porém a tela inicial não está condizente com a temática
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) muito bom!
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) Ótima!
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?) Faltou representatividade
- Design e animações dos inimigos (minions e subchefs e chefes) Não tem
- Design e animações de NPCs muito bom!
 - Existem (ou poderiam existir) *non-player characters* no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Sim, porém sem utilidade
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Sim
- Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Não, demoramos para perceber o inventário
- Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte) muito bom
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) melhorar o design
 - Pause* (Existe? Como melhorá-lo?) Não tem e não precisa
 - Game over* (Existe? Como melhorá-lo?) Não tem
 - Heads Up Display* (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) O texto de instruções na frente da batadeira
- Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Tudo, menos o menu

Outras observações: ## 2 ítems de interação podem ficar com um fundo branco

3. Jogabilidade e mecânicas
- Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Ótima
 - Animações e *tells* (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Sim
 - Acessibilidade e adaptabilidade (a interação é adequada às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) OK
 - Movimentação e *game feel* (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles têm impacto real?) muito bom
 - Replay (como o jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) Não

Outras observações: _____

4. Level design
- Clareza e objetividade (incluindo tutorial) Sim, porém, deveria destacar o tutorial
(inventário)
 - Balanceamento e evolução de dificuldade Não tem
itens interativos

Outras observações: _____

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Muito criativa

Outras observações: _____

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro
- Outras observações: #1 colocar stretch mode da janela para manter o aspect ratio

- Teste 5: Formulário 5 de teste de jogabilidade e usabilidade digitalizado

Parceiro: Companhia de Infantes

Nome do jogo: GO-Op. I Wish Me (Grupo 5 - T9)

1. Tempo e experiência geral de *gameplay*

a. Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? Não

b. Quanto tempo levou em cada fase? Uma ou 2 minutos

c. Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? Não

d. Quantas vezes morreu, em média? Nenhuma

e. Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Não entendeu o objetivo

Outras observações: O jogo quer colocar só o que aprendeu no final em um ponto
vai dizer que o objetivo é mais claro

2. Gráficos e animações

a. Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) Muito bem

b. Cenários e ambientes Bom

i. Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e cenário não se misturem?) O quadrado com centro grande é direcionado mas confuso

ii. Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?) total

iii. Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?) Bom

c. Design e animações dos inimigos (*minions* e subchefes e chefes): Não tem

d. Design e animações de NPCs Bom, bem limite

i. Existem (ou poderiam existir) *non-player characters* no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Pessoas para auxiliar quando

ii. O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos? Não

e. Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Não

f. Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte) Bom

i. Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Não existe

ii. Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não existe

iii. Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não existe

iv. Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) Design com o jogo mais claro

g. Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Muito bom

Outras observações: O "checklist" tá na frente do botão de menu, design muito ruim

3. Jogabilidade e mecânicas

- Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Bom
- Animações e *tells* (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) Bom
- Acessibilidade e adaptabilidade (a interação de adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) Bom
- Movimentação e *game feel* (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles tem impacto real?) Bom
- Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) Não

Outras observações:

4. Level design

- Clareza e objetividade (incluindo tutorial) Não tem tutorial
- Balanceamento e evolução de dificuldade Achou bem desequilíbrio de dificuldade

Outras observações: Meio que não tem tutorial

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Fazem muito

Outras observações: Tem muita fala e varia muito humor

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro Fazem muito

Outras observações:

- Teste 6: Formulário 6 de teste de jogabilidade e usabilidade digitalizado

T995
T965

Parceiro: Cia de Talentos

Nome do jogo: with me

1. Tempo e experiência geral de *gameplay*

- Você conseguiu finalizar o jogo? Se não, por quê? Não, não é intuitivo, resolução ficou diferente
- Quanto tempo levou em cada fase? 10 min (pois não conseguimos)
- Teve de reiniciar alguma vez? Se sim, o que aconteceu? Não, não tinha como
- Quantas vezes morreu, em média? Não tem como morrer
- Como se sentiu ao final da experiência? O jogo foi justo? Não

Outras observações: No MacBook a tela ficou completa e dura cedo, nos outros computadores a imagem ficou cortada por causa da resolução que tinha que ser feita, então, era difícil fazer as coisas (não tinha como ver a batedeira)

2. Gráficos e animações

- Design do protagonista (Condiz com o tom de voz do jogo? produz uma identificação com o jogador?) Sim. Está muito bom
- Cenários e ambientes está bom, mas os níveis os sprites se misturavam, como
 - Contraste (o ambiente apresenta contraste o suficiente para que protagonista e o cenário não se misturem?) Sim
 - Ambientação (em que medida o ambiente contribui para a imersão do jogador?)
 - Diversidade e variedade (como é a diversidade suficiente de tiles e cenários?)
- Design e animações dos inimigos (*minions* e subchefs e chefes) tem um chefe de costas que ninguém viu
- Design e animações de NPCs e usou
 - Existem (ou poderiam existir) *non-player characters* no jogo? Quais são (poderiam ser) suas funções? Se for útil sim
 - O visual dos NPCs está de acordo com as funções desempenhadas por eles? São carismáticos?
 - Design dos itens/coletáveis (eles se destacam o suficiente? Seu visual corresponde às funções que desempenham?) Os itens que tem que pegar não se destacam
 - Interface (avaliar tipografia, contraste, tamanhos de fonte)
 - Menu inicial (Existe? Como melhorá-lo?) Sim, está bom,
 - Pause (Existe? Como melhorá-lo?) Não tem
 - Game over (Existe? Como melhorá-lo?) Não tem (não chega a esse ponto pelo menos)
 - Heads Up Display (HUD: que informações são essenciais para o jogador? O quanto fáceis e intuitivas elas são?) As instruções da movimentação estão boas
 - Identidade e direção de arte (os elementos visuais tem coerência e relação entre si? O que pode melhorar?) Têm, mas não se destacam

Outras observações: _____

mas podia ficar mais claro que é pra usar o "e", e como pega a. E também chamar mais a atenção para o quadradinho que mostra o que você pega.

3. Jogabilidade e mecânicas

- a. Mapeamentos e responsividade dos controles/botões (a interação está confortável?) Sim
- b. Animações e tells (protagonista e inimigos têm pontos de HP adequados?) _____
- c. Acessibilidade e adaptabilidade (a interação se adequa às necessidades de diferentes tipos de jogador? Ela tem potencial para tal? Como?) Sim
- d. Movimentação e game feel (as ações do jogador são correspondidas? Sentimos que o jogo recebeu nossos inputs e eles têm impacto real?) Tá bom
- e. Replay (como jogo oferece ou poderia oferecer oportunidades rejogá-lo?) Não tem

Outras observações: _____

4. Level design

- a. Clareza e objetividade (incluindo tutorial) Não tem tutorial, mas tem as instruções ent
tá bom
- b. Balanceamento e evolução de dificuldade Acho que não tem.

Outras observações: _____

5. Narrativa (quais as possibilidades de desenvolvimento e desdobramento narrativo do universo criado pelo jogo?) Tem bastante fala, mas tá claro.

Outras observações: _____

6. Bugs, otimizações, possibilidades e sugestões para o futuro Ver a tela inteira,

Outras observações: deixar mais claro os itens coletados e o que tem que fazer.

Apêndice C

Gráfico 1: questão “A fase 1 (cozinha) está com um design prático e bonito?”

A fase 1 (cozinha) está com um design prático e bonito?

2 respostas

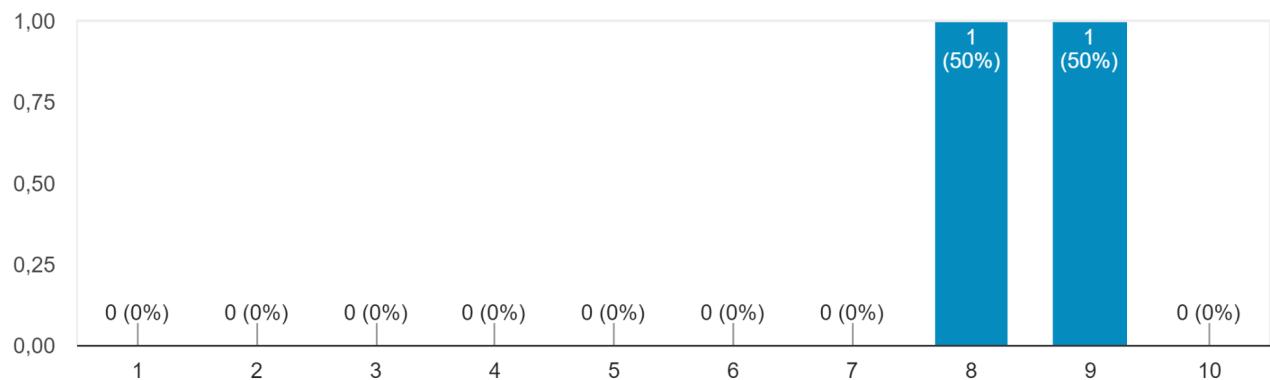


Gráfico 2: questão “Como está a sintaxe das mensagens da fase 1 (cozinha)?”

Como está a sintaxe das mensagens da fase 1(cozinha)?

2 respostas

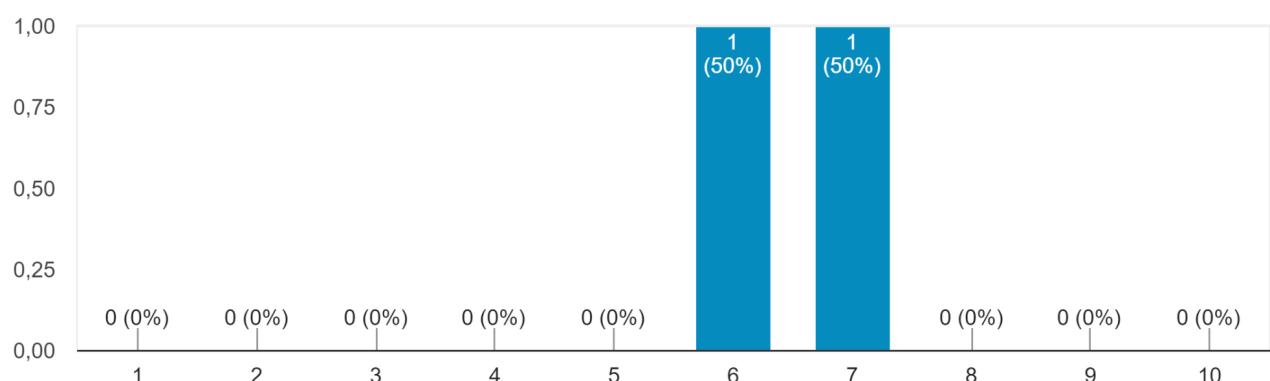


Gráfico 3: questão “Na fase 1 (cozinha), como está o passo a passo da receita a ser feita?”

Na fase 1 (cozinha), como está o passo a passo da receita a ser feita?

2 respostas

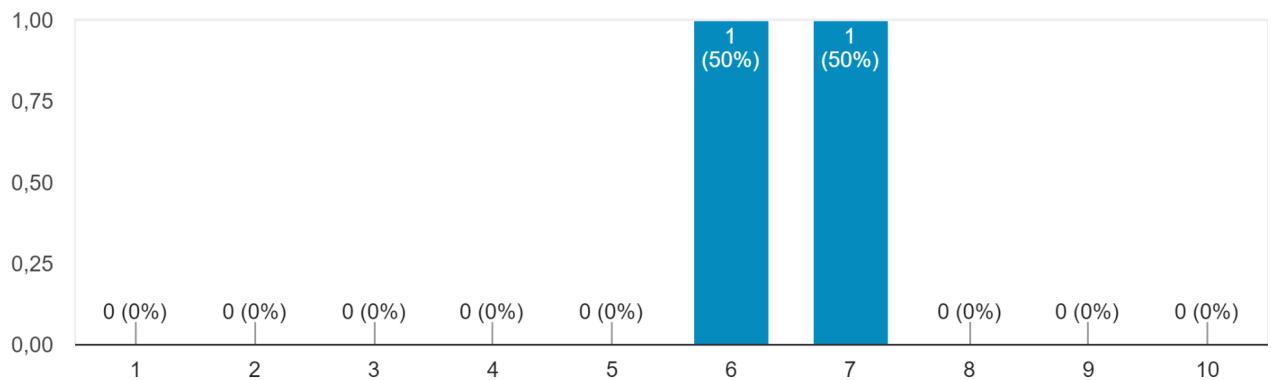


Gráfico 4: questão “O que você achou da mecânica do jogo?”

O que você achou da mecânica do jogo?

2 respostas

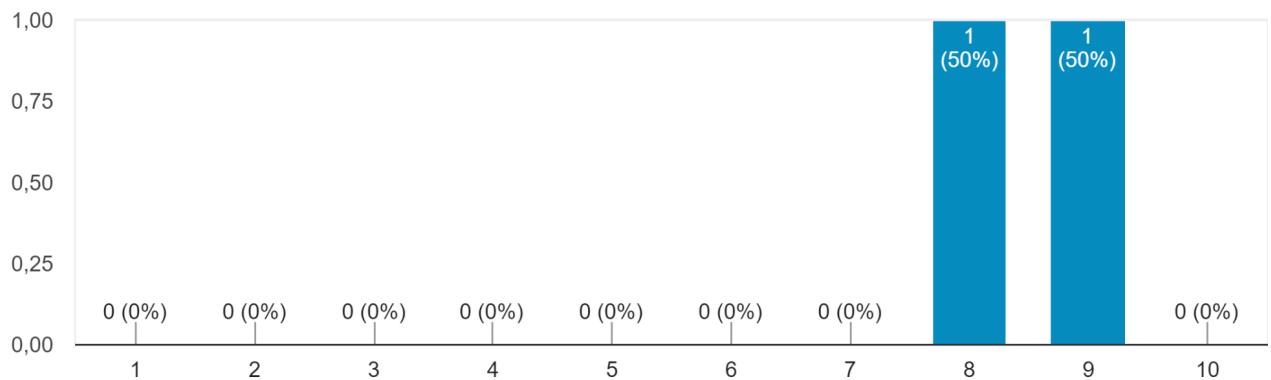


Gráfico 5: questão “Quanto você acha que o jogo está relacionado com o tema 'colaboração'?”

Quanto você acha que o jogo está relacionado com o tema "colaboração"?

2 respostas

