

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

DataAutorVersãoResumo da atividade			
<xx/xx/x>	<Nome do autor>	<Número da versão>	<Descrever o que foi feito nesta versão>

1.2 Organização da equipe

NomeVersãoFunções		
<Nome do autor>	<Número da versão>	<Funções no projeto>

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 jogo no que diz respeito à história, personagens, *game design*, *level design*, documento sobre o entendimento de negócio e outros aspectos semelhantes.

<Este texto exemplo deve ser adaptado e mais detalhado para o jogo que está sendo descrito>

2.2 Requisitos do Documento

Este é um documento técnico que descreve o projeto do jogo <cO-Op with me> ia 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
- Jornada dos: Herói / Heroína
- etc

<Este texto exemplo deve ser adaptado e mais detalhado para o jogo que está sendo descrito. Os exemplos de terminologias e conceitos apresentados devem ser acrescidos de tudo aquilo que será utilizado no jogo.>

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
Tema	Multiverso e colaboração
Estilo	2D, pixelado e top-down
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	< Ex: Narrativa e Emocional >
Referência	Everything Everywhere All at Once e Overcooked

Especificações Técnicas	
Apresentação	Gráficos pixelados em 2D
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 em sua primeira liderança

Pagamento	Será realizado pelo treinamento da Cia de Talentos.
Referência	< Ex: Jogo completo por R\$9,99 >

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 personas 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

“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 *user*. 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 três fases).

Ao passar as fases, o *player* experimenta a troca de todo o contexto ao seu redor (cenário, NPC's, roupas e etc). Além disso, durante esse período, é notado o sentido da jornada do protagonista, uma vez que na introdução 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 tem que 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 quarta e última fase no seu contexto original (sua realidade), em que o objetivo é aprender o último conteúdo do MINIME e, ao mesmo tempo, dar significado para sua trajetória, por meio de uma breve retrospectiva ao final da fase.

Figura 1 - Fluxo do Jogo



Fonte: Elaborado pelos autores.

O fluxograma escolhido foi baseado na narrativa e nos conteúdos desenvolvidos. Dessa maneira, essa escolha se torna adequada para o nosso projeto por dois motivos: a narrativa é o guia de desenvolvimento do jogo pela qual as ações se baseiam; e porque as ações das fases dois, três e quatro ainda não foram definidas.

O jogo é projetado para ter duração de 15 min a 18 min.

4.3 Personagens

Figura 2 - Player



Fonte: Elaborado pelos autores.

O player é nosso personagem principal 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.

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

Todos os personagens a seguir pertencem à Fase I (Cozinha) do jogo.

Figura 3 - NPC Laura (cliente)



Fonte: Elaborado pelos autores.

Laura será nossa NPC cliente, ela precisa de um bolo para o aniversário do filho e, por isso, vai até o restaurante pedi-lo.

Figura 4 - NPC Otto (Confeiteiro)



Fonte: Elaborado pelos autores.

Otto é o confeitiro do restaurante da fase 1, ele prepara os pedidos sempre com a ajuda de outro parceiro. Durante a fase, o *player* precisa colaborar com Otto para que o pedido da cliente seja entregue no tempo determinado.

Figura 5 - NPC Kaled (Recepcionista)



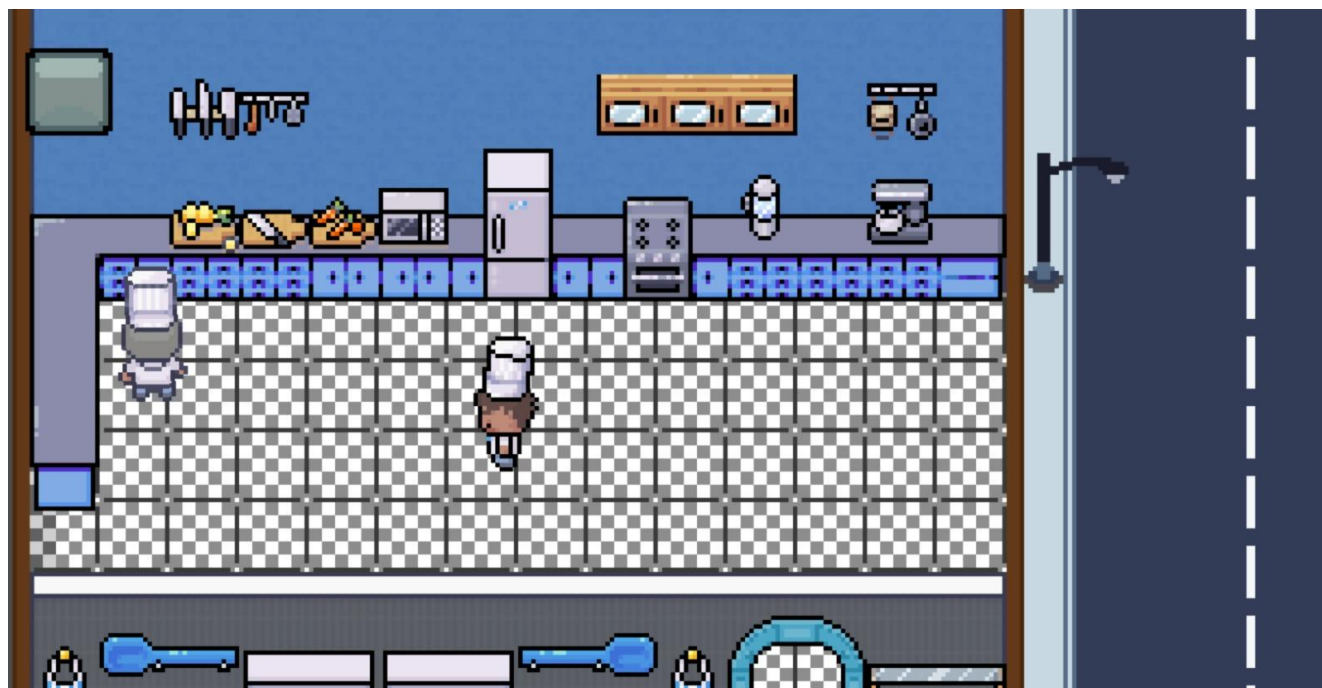
Fonte: Elaborado pelos autores.

Kaled é o recepcionista do restaurante, ele é quem anota todos os pedidos.

5. Recursos Visuais

5.1 Telas

Figura 5 - Fase I, Cozinha



Fonte: Elaborado pelos autores.

Tela principal do primeiro cenário do jogo, a Cozinha, contendo o personagem principal (player), o confeitiro (Otto) e o inventário do player.

Figura 6 - Fase I, Restaurante



Fonte: Elaborado pelos autores.

Tela secundária do primeiro cenário do jogo, a Cozinha, contendo o personagem principal (player), a cliente (Laura) e o inventário do player.

[Apresentar as principais telas do jogo, com estudos de proporção entre personagens, objetos e elementos do cenário. >](#)

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 os teremos 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

Planejamos 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 se 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 nosso 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

Figura 9 - Análise SWOT

Comunicação; Inovação; Adaptabilidade; Experiência extensa em RH; Tom de voz juvenil; Atuação Global.	S	W Fragilidade tecnológica e falha no processo seletivo para contratar novos talentos. Baixo engajamento nas redes sociais e nos treinamentos.
Empresas que precisam qualificar seus empregados através de treinamentos; Treinamentos de forma online; A gamificação nos treinamentos.	O	T Muita concorrência na área de prestação de serviços humanos. Dessa forma, a Cia de Talentos tem que se renovar constantemente.

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

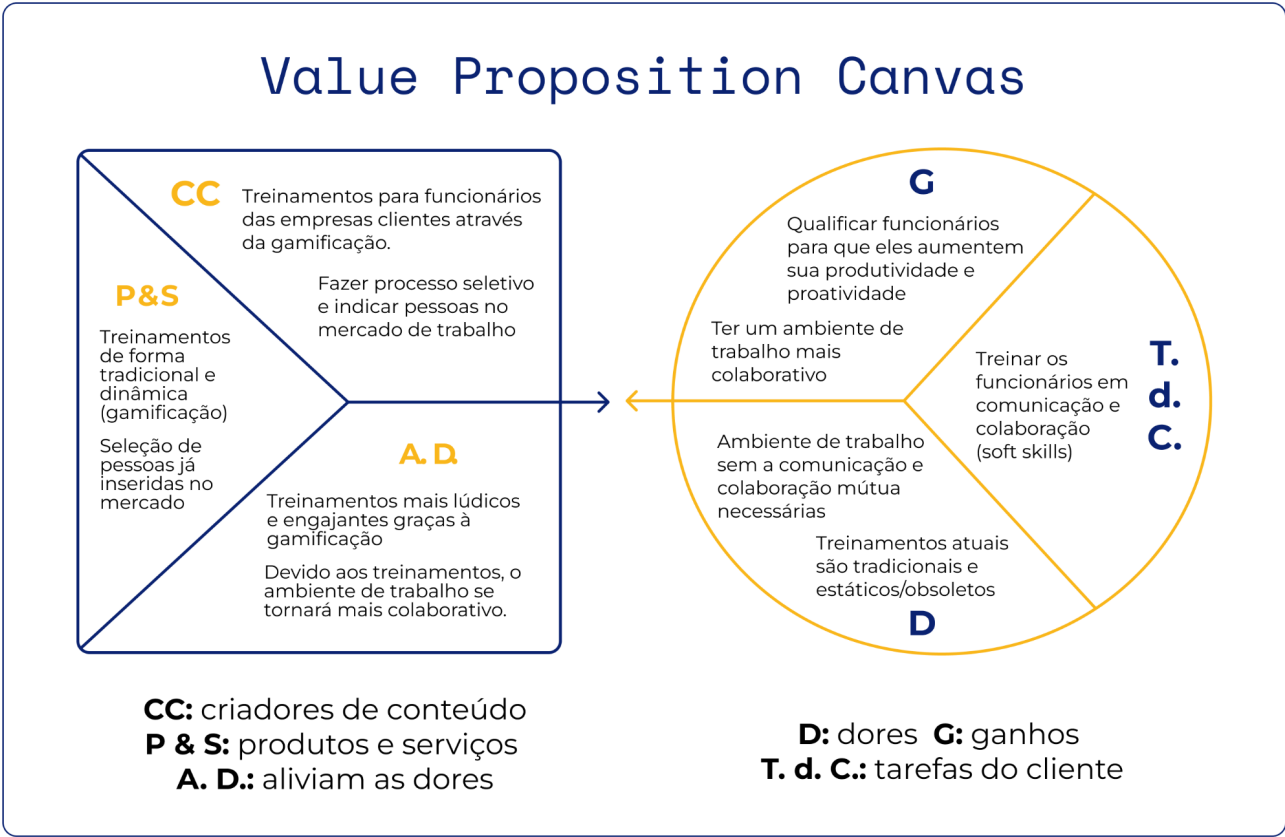
Apesar de existirem substitutos para recrutamento e seleção, como por exemplo o sistema feito internamente pela própria instituição, não existem ameaças tão grandes em relação a esse serviço. Isso porque, é normalmente uma atividade que leva tempo e recursos, além de ser muitas vezes em grande escala,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

Figura 10 - Canvas Proposta de Valor



Fonte: Elaborado pelos autores.

7.4 Matriz de Riscos

Figura 11 - Matriz de riscos

probabilidade	Alta	Os usuários não se identificarem esteticamente com o cenário do jogo	A Cia de Talentos não ter recurso para que o jogo seja para dois jogadores	
		Os usuários não se identificarem esteticamente com os personagens do jogo	Os usuários focarem no game mais como jogo do que como treinamento	
	Média	Apresentar problemas no gráfico do jogo	Não dar tempo de finalizar o jogo da forma que o grupo imaginou	O jogo apresentar erros de funcionamento
				Os usuários terem a sensação de que não aprenderam o suficiente
	Baixa	O jogo não ter a identidade visual da cia de talentos	A estética do jogo não agradar a maioria dos usuários	Todos não gostarem do jogo
		O usuário não ter experiência com computador	Não ter todo o conteúdo dos mínimos	O jogo não vender como o esperado
		Insignificante	Moderado	Catastrófico/Incrível
	Impacto			

Fonte: Elaborado pelos autores.

8. Relatórios de Testes



8.1 Recursos de acessibilidade

<O jogo possui recursos de acessibilidade? Quais? A quais necessidades esses recursos atendem?>

8.2 Testes de qualidade de software

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:**

1. Acessar o site do nosso game
2. Clicar com o mouse ou com as teclas de “cima” e “baixo” um dos três botões

Resultados esperados: 

1. Jogo carrega a tela inicial sem erros
2. Os botões funcionam ao clicar neles

Fonte: Elaborado pelos autores.

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
- A área para trocar de cena funcionar

Fonte: Elaborado pelos autores.

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.

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.

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.

8.3 Testes de jogabilidade e usabilidade

◁Descrever os processos de realização dos testes de jogabilidade e usabilidade, contextualizando a aplicação e resumizando os resultados nesta seção. Identificar problemáticas relatadas pelos *testers* e apresentar propostas de solução. Tabelas e levantamentos de dados brutos devem ser colocados no Apêndice B do documento. >



8.4 Testes de experiência de jogo

◁Descrever os processos de realização dos testes de experiência de jogo, contextualizando a aplicação e resumizando os resultados nesta seção. A experiência de jogo está dentro do esperado? Caso a resposta seja negativa, quais as ações indicadas para corrigir o percurso? Tabelas e levantamentos de dados brutos devem ser colocados no Apêndice C do documento. ▷

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

◁ Os apêndices representam informações adicionais que não caberiam no documento exposto acima, mas que são importantes por alguma razão específica do projeto. Em geral, os apêndices do GDD podem incluir os rascunhos das fases, outros *concept arts* do jogo, diagramas diversos etc. ▷

Apêndice B

Apêndice C