

3 TRABALHOS RELACIONADOS

Esse capítulo possui o objetivo de estudar os aplicativos semelhantes a Coffeenator que já estão em atuação no mercado, assim como a área do uso de jogos como forma alternativa de combate às drogas, dentro do mercado de aparelhos com sistema operacional Android. Para isso, foram realizadas pesquisas na Play Store com as palavras chaves correspondentes à função de Coffeenator dentro desse mercado: “jogo” e “drogas”, assim como “game” e “drugs”.

Com relação aos resultados da pesquisa em português: “jogo” e “drogas”, foram retornados 250 aplicativos, sendo que 248 deles se encaixaram em pelo menos uma das categorias desconsideradas para a análise com relação ao projeto:

- Não são jogos;
- Não tem como temática o uso de drogas ou outras substâncias;
- Não abordam o uso de drogas como um problema;
- Não possuem português, espanhol ou inglês disponíveis no jogo.

A pesquisa em inglês: “game” e “drugs”, também retornou 250 aplicativos, sendo que 247 deles se encaixaram nessas mesmas categorias. Dentre os cinco aplicativos restantes, foram analisados aqueles que possuem maior semelhança com as apresentadas por Coffeenator, assim como por relevância de downloads e classificação, de forma geral. Com base nas características pertinentes ou semelhantes às aquelas apresentadas por Coffeenator, **os seguintes projetos foram analisados: Proerd - Os Desafios de Darinho.**

O aplicativo “Proerd - Os Desafios de Darinho”, produzido pela “House Comunicação” foi o primeiro a ser analisado dentre o crivo de buscas da Google Play Store. Esse é um jogo no estilo plataforma, baseado na figura de “Darinho”, mascote do Programa Educacional de Resistência às Drogas (PROERD), programa iniciado pela polícia militar Brasileira, com o intuito de ensinar aos estudantes a tomada de boas decisões, conduzindo-os a terem uma vida mais segura e saudável. O jogo em si, utiliza-se de uma caracterização infantil para atrair esse determinado público, utilizando-se do sistema de fases, com suas determinadas dificuldades,

onde o jogador tem que conduzir Darinho por todo o cenário, garantindo sua segurança e que este fique longe das drogas.

A proposta do jogo “Drug Defense”, do Ateneo Laboratory for the Learning Sciences, é a de trazer o usuário a pele de um aprendiz de cirurgião, onde este pode aprender os efeitos das substâncias entorpecentes no corpo humano. Produzido também com o objetivo acadêmico pelo Laboratório Ateneo, na universidade de Manila nas Filipinas, esse jogo foge do lúdico para abordar de forma direta e educacional os clientes sobre como drogas podem afetar as pessoas, a partir de usos gráficos e um sistema de perguntas e respostas.

Diferentemente dos anteriores, “Héroes vs Drogas”, de Lopito, Ileana & Howie, trabalha diretamente com o entretenimento do usuário, de uma forma simples, e apelando para a dinâmica de RPGs. Nesse a abordagem de muitos elementos comuns desse tipo de jogo, como elementos medievais, monstros fantásticos e magias são colocadas junto a drogas, trabalhando a comparação do perigo do mundo das substâncias ilícitas e o perigo das bestas da idade média. O jogo não tem muitas ações, o funcionamento de escolhas e inclusão dentro do cenário de “jogo de representação” é a partir da resposta à perguntas, onde você pode aceitar ou não o que os monstros estão oferecendo.

Em busca de um jogo não destinado apenas a crianças, encontra-se “Flappy Junky”, produzido por Saloon Game Studios. Aqui temos uma *lore*¹ de um jovem viciado em drogas que precisa fugir de seu vício e evitar qualquer tipo de entorpecente. O jogo possui diversos mini-games, que variam de acordo com a fase, onde em cada é necessário evitar uma droga diferente. Apesar de ser um jogo mais adulto, ainda é muito simples, o necessário é apenas movimentar verticalmente Flappy Junk (personagem principal), evitando que esse entre em contato com drogas.

Fugindo da busca dentro da Google Play Store, é possível citar diversos jogos com aparência e jogabilidade similares a de Coffeenator. Como “Undertale”, de Toby Fox, e Tales of Neon Sea, desenvolvido por Palm Pioneer. O primeiro aborda [falar de undertale]. O segundo aborda uma história de um mundo onde humanos e robôs vivem em constante estado de intriga um contra o outro, onde o jogador, um

¹ Explicar lore... História por trás, a cultura imaginária do jogo.. etc

investigador particular, trabalha entre ambos os lados, sendo um mercenário para os trabalhos a ele oferecidos. O jogo trabalha muito com gráficos pixelados, iluminação e interação com os cenários, onde a história muda completamente toda a experiência do usuário com o jogo.

3.1 Discussão do Capítulo com relação ao projeto

A partir do entendimento dos trabalhos previamente citados, nesta seção discute os impactos e a relação desses com o aplicativo Coffeenator.

- Proerd - Os Desafios de Darinho e Coffeenator:

A comparação mais interessante a ser feita entre Coffeenator e Proerd - Os Desafios de Darinho, é a temática de conscientização sobre as drogas que ambos trazem, porém se diferenciam em muitas maneiras. Pode-se citar a aparência do jogo como uma das diferenças, onde o segundo tende a gráficos infantis, para maior atenção desse público, enquanto Coffeenator usa do recurso dos gráficos em pixel, sendo um fator interessante para qualquer nostálgico das primeiras gerações de *video-games*, como também para os jogadores das novas gerações, que já mostram muito interesse em jogos parecidos, como é o caso de Undertale(referenciar igual gente) e Titan Souls(referenciar igual gente). Além disso, o alvo dos jogos são completamente divergentes, onde no projeto, proveniente da união da polícia militar com o estúdio House Comunicação, o jogo não tem um enredo desenvolvido, apelando-se apenas à jogabilidade simples e genérica do mesmo, enquanto em Coffeenator a história é essencial, sendo necessária para ter a melhor experiência para com a aplicação.

- Drug Defense e Coffeenator:

Drug Defense, enquanto aplicativo, é distinto de Coffeenator em muitas modalidades, apesar da proposta ser similar. Drug Defense tende muito ao educacional e pouco ao lúdico, sendo dificilmente um jogo casual para uma pessoa que deseja apenas se descontraír. A proposta de Coffeenator, no entanto, é ser um entretenimento extemporâneo, onde os usuários possam aproveitá-lo de maneira

lúdica e divertida, podendo aprender e se conscientizar enquanto ainda satisfazem-se com o uso do aplicativo.

- Héroes vs Drogas e Coffeenator:

A proposta de um RPG com ações e escolhas mediante a drogas de Héroes vs Drogas é a proposta mais parecida com Coffeenator, contudo, ainda têm suas diferenças. Enquanto Héroes utiliza-se, unicamente, do sistema de perguntas e respostas, desenvolvendo uma narrativa simples e inclusive, mesmo sendo um *role-playing*, linear, esse projeto procura outras funcionalidades dentro da própria *gameplay*, como a locomoção pelo mapa, interação com personagens e escolhas com mudanças sucintas na trama.

- Flappy Junky e Coffeenator:

O jogo utiliza-se do gênero *arcade*, onde a única mecânica são os *mini-games*, onde o usuário deve manter o seu personagem longe de drogas, enquanto em estado de vôo. Flappy Junky apela para o público jovem pela linguagem e história por trás de tudo, não sendo recomendado para públicos mais novos por deixar de forma explícita o vício do personagem e o uso de drogas, sendo não recomendado para menores de 16 anos. Coffeenator enquanto jogo eletrônico, não teria uma classificação indicativa tão alta, pois muito do jogo, desde seus gráficos, história e diálogos são analogias ao uso de drogas, trazendo o usuário à perspectiva de um dependente químico e seguindo seu trajeto.

- Undertale e Coffeenator:

- Tales of Neon Sea e Coffeenator:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aeren.flappyjunky.android>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.all.s.drugdefense>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.app1491258014>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.House.Proerd>