

# DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO 2D QUE ABORDA TEMAS DE SAÚDE MENTAL UTILIZANDO TÉCNICAS DE IA

**Aluna:** Luana Rodrigues da Silva e Lima

**Orientadora:** Juliana da Costa Feitosa

# Resumo

- Desenvolvimento de um jogo 2D
- Narrativa e mecânicas relacionadas a temas de saúde mental
- Aplicação de diferentes ferramentas de IA para criação de animações 2D, analisando e comparando o resultado de cada uma delas



# Cronograma Atualizado

Atividades	Abril	Maio	Junho	Julho	Agosto	Setembro	Outubro
<b>Estudo do tema</b>							
<b>Elaboração GDD</b>							
<b>Elaboração projeto de arquitetura</b>							
<b>Estudo de modelos de IA</b>							
<b>Escolha dos modelos de IA</b>							
<b>Implementação dos modelos de IA</b>							
<b>Testes e adaptações necessárias</b>							
<b>Desenvolvimento do jogo</b>							
<b>Teste e revisões finais</b>							
<b>Redação da monografia</b>							



# Desenvolvimento

# Definição da estrutura do jogo

- Jogo de Aventura/RPG narrativo em desenvolvimento na engine Unity 6
- Side view e pixel art
- Composto por quatro cenários principais a serem explorados, cada um deles é separado por um percurso de parkour que o jogador deve completar para avançar para o próximo cenário.
- Narrativa e exploração através de um sistema de quests



# Definindo história

- Personagem jogável: Pablo
- Narrativa segue a jornada de Pablo, que acorda em seu quarto após um pesadelo e logo percebe que tem algo de errado ali. O mundo ao redor está fragmentado.
- O jogador vai explorando o cenário e descobrindo junto com Pablo o que está acontecendo.
- Conhecimento do jogador é limitado



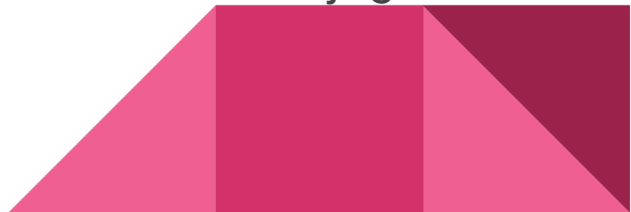
# NPCs e Sistema de quests

- O jogador pode interagir com NPCs durante o jogo que irão fornecer informações e realizar um pedido
- Completar as missões possui recompensas e avança a narrativa do jogo
- As quests são completadas com o jogador explorando o cenário, encontrando itens e falando com outros personagens



# Entidades hostis e habilidades

- As entidades hostis do jogo serão uma representação de como traumas, luto, ansiedade, auto aversão entre outros afetam a saúde mental do personagem.
- As entidades não são possíveis de serem fisicamente atacadas, tendo que ser principalmente evitadas.
- Mecanismo de enfrentamento saudáveis e técnicas para lidar com crises são habilidades que o personagem pode aprender ao decorrer do jogo para lidar com as entidades hostis





# O monstro

- Figura misteriosa que de acordo com alguns NPCs é responsável por tudo de errado que está acontecendo.
- Objetivo principal que Pablo recebe é parar o monstro

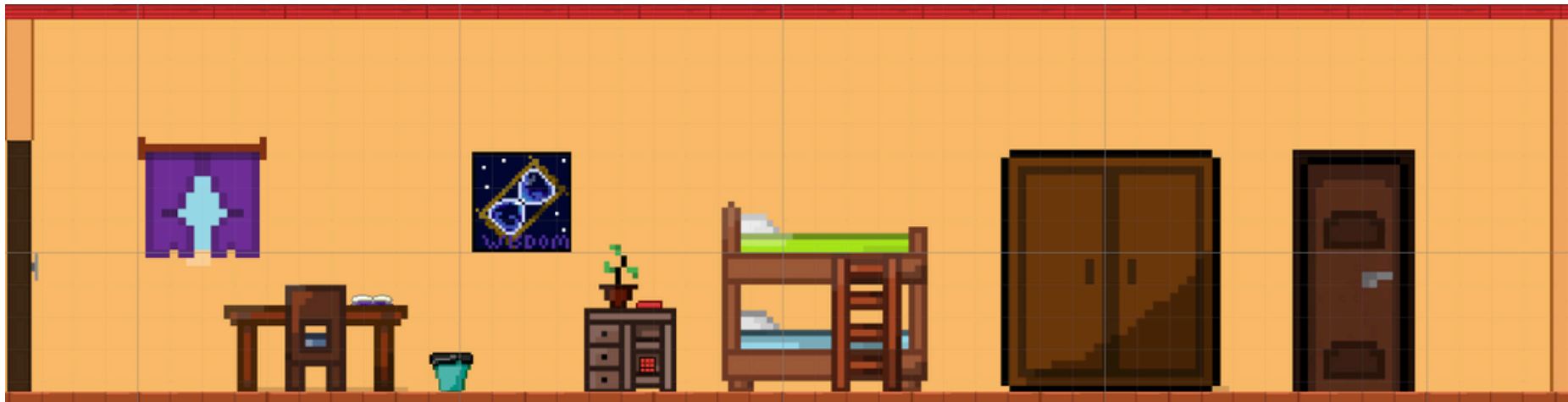


# Psicóloga

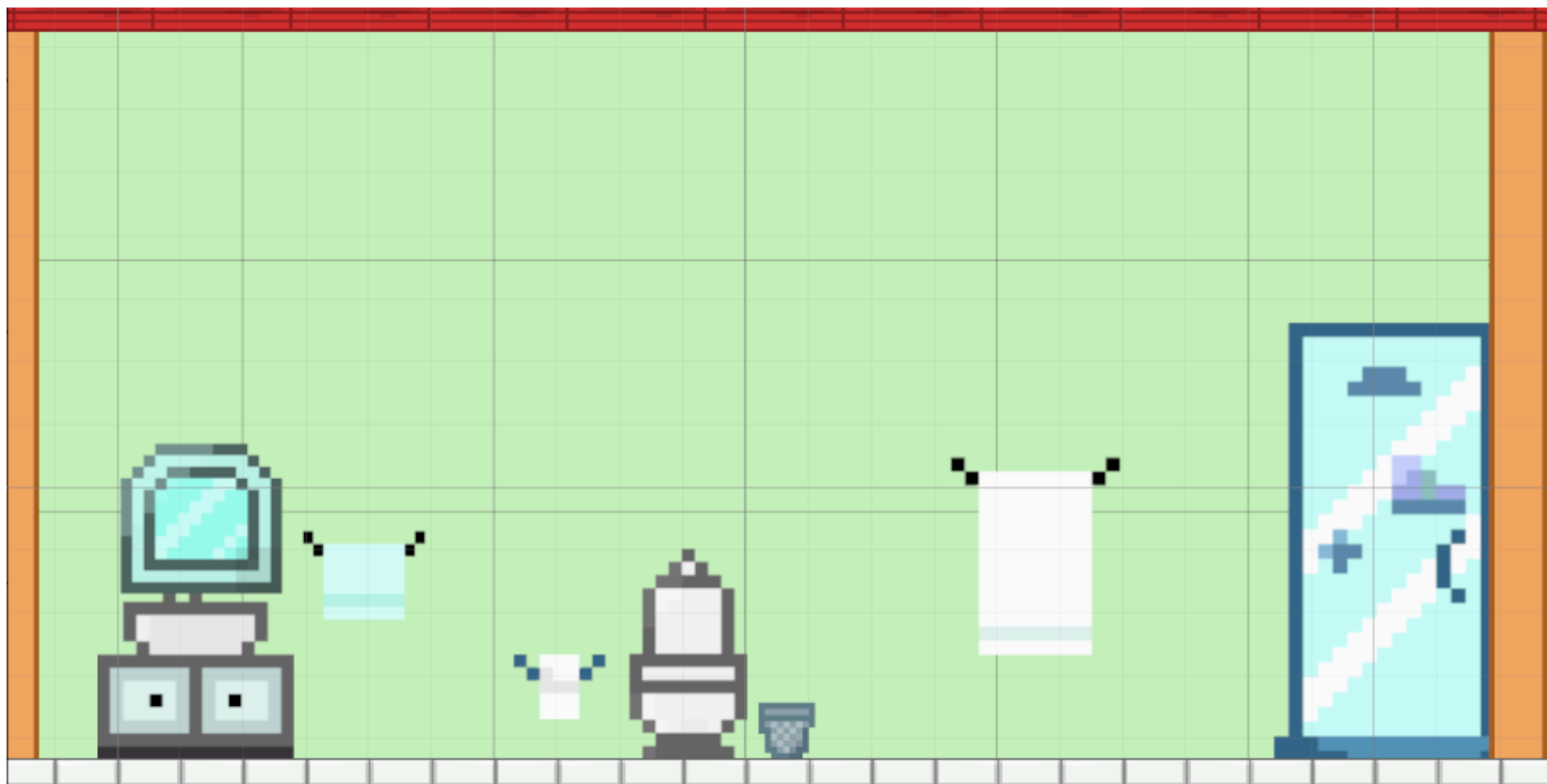
- Um dos principais cenários do jogo é a clínica da psicóloga
- Ajuda Pablo a entender mais sobre o monstro e sobre o que está acontecendo
- Ensina habilidade para lidar com as entidades hostis após a resolução de um puzzle e torna o jogo mais fácil



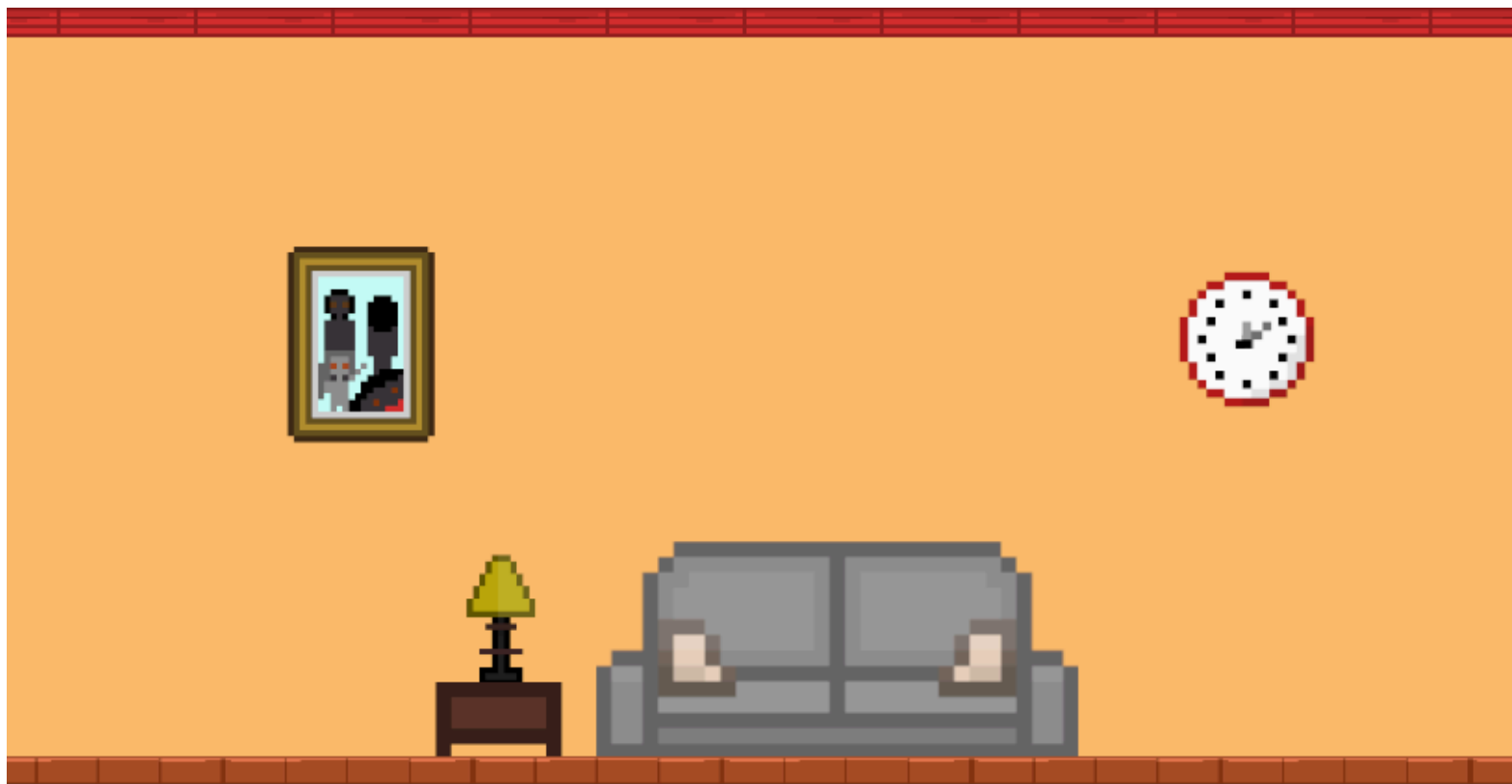
# Casa do Pablo



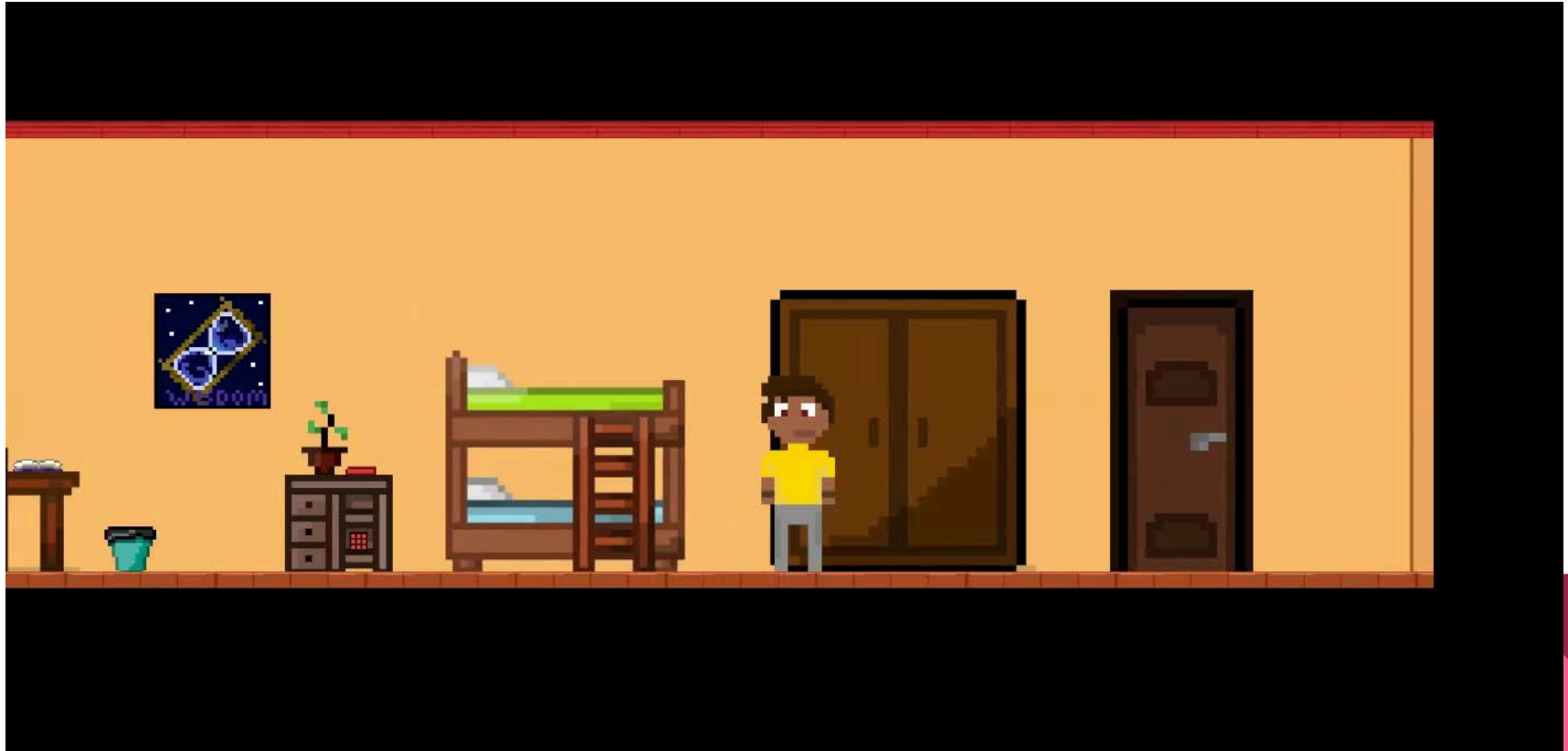
# Casa do Pablo



# Casa do Pablo



# Movimentação



# Sprites



# Ferramentas de IA para animação



Pixellab



# O que falta fazer?

- Modelar as cenas e cenários do jogo
- Programar mecânicas que representem de forma responsável o estado da saúde mental do personagem
- Estudar técnicas e ferramentas de IA aplicáveis
- Verificar a eficácia e potencial de cada uma delas em animar cenas 2D