

Project Dauntless: um jogo como instrumento para auxiliar no processo de superação da timidez

Jayme Grassmann da Silveira Cássio F. Lemos
Curso de Jogos Digitais
UFN - Universidade Franciscana
Santa Maria - RS
Jaymegrassmann@hotmail.com

Resumo—Este trabalho final de graduação tem como objetivo criar um jogo que sirva como ferramenta para ajudar as pessoas tímidas a melhorar sua oratória e superar a sua aflição. No início foi necessário entender os tipos de timidez e como eles afetam as pessoas. Após, foi decidido usar para o desenvolvimento do jogo a metodologia proposta por Chandler, o projeto foi feito seguindo as etapas proposta pela metodologia em questão. Pôde-se conseguir com este trabalho uma maior visibilidade acerca do tema e também, futuramente, ele será usado por profissionais da área da psicologia para com seus pacientes.

Palavras-chave: jogos; Timidez; oratória.

I. INTRODUÇÃO

Palpitação, tremedeira, falta de ar e a sensação de ser incapaz de falar em público e expressar seus pontos de vista, seja no trabalho, na escola ou na família. Existem diferentes formas de timidez e todas elas podem afetar a vida das pessoas de maneira consequente.

Segundo o psicólogo Ricardo Bergamasco [1] “Interação Social e Exposição: Esse é o cenário mais terrível para uma pessoa tímida”.

Pensando nisso, um bom jeito de ajudar pessoas a superar suas timidez seria com simulações e treinamentos.

Considerando tais aspectos e percebendo que as pessoas ficam mais à vontade jogando e vem a perder este excesso de timidez frente a um passatempo, torna-se clara a valia da utilização de jogos para complementar o estudo dessa disciplina, já que o jogo ajuda e socializa, é fonte de diversão e vai ajudar a desenvolver uma conversa [2].

Além disso, Batllori [3] diz que, “através dos jogos, é possível proporcionar experiências, estimular a aceitação de normas e hierarquias, o trabalho em equipe e o respeito pelos outros”.

Sendo assim, percebe-se que um jogo é uma opção de ajuda para pessoas tímidas que tem dificuldades em conversar com novas pessoas e que querem se relacionar, mas não conseguem por culpa de sua timidez.

A. Objetivos

Nesse sentido, este trabalho tem por objetivo desenvolver um jogo que sirva como ferramenta para auxiliar no processo de superação da timidez, para ajudar pessoas tímidas a superar sua apreensão, sendo seus objetivos específicos:

- Abordar uma temática que não possui muita visibilidade;
- Ajudar as pessoas que trabalham na área da psicologia, para com seus pacientes que sofrem de timidez excessiva.

B. Justificativa

A partir do conceito de tentar ajudar pessoas que sofrem com a timidez, foram realizadas diferentes pesquisa, porém não foi encontrado muito conteúdo acadêmico a respeito. Buscando criar um debate a respeito da relação entre os jogos e a timidez, foi decidido fazer a criação de um jogo para ajudar as pessoas que tenham e querem superar essa apreensão.

Além disso, um recente estudo da faculdade de Windson, no Canadá [4], aponta que cerca de metade da população sofre com a timidez. Esse número aumenta consideravelmente ao levar em consideração que mesmo os mais desinibidos têm ao menos uma “crise de timidez” em algum momento da vida - até os mais extrovertidos podem tremer em uma entrevista para um emprego muito desejado ou ao se declarar à pessoa amada.

Com o objetivo de ajudar nestes aspectos e atrair atenção para o tema, o trabalho falará sobre a timidez e como podemos superá-la, ao mesmo tempo em que jogamos vídeo game.

D. Estrutura do artigo

Este artigo está estruturado da seguinte forma: na segunda seção encontram-se as etapas da metodologia que serão aplicadas no desenvolvimento do trabalho. Na terceira seção encontra-se o conceito de timidez que será necessário para entender melhor o trabalho. Na quarta e quinta seção encontram-se timidez em jogos e gênero visual novel. Na sexta seção estão localizados os trabalhos correlatos que representam quais artigos foram encontrados com alguma semelhança com o trabalho que será desenvolvido. Na sétima seção é apresentada as ideias do jogo que será utilizada para desenvolver este trabalho. Na oitava seção são apresentadas as considerações finais do autor para com o trabalho que está em desenvolvimento. Na nona e última seção estão publicadas as referências que foram utilizadas ao longo do artigo.

II. METODOLOGIA

A metodologia que será utilizada para este trabalho foi a proposta de Heather Maxwell Chandler no seu livro “Manual de Produção de Jogos Digitais”[5], tal proposta consiste em ciclos divididos em pré-produção, produção, testes e pós-produção, que são iterados repetidamente, buscando melhorias durante cada ciclo até atingir um produto satisfatório para entrega.

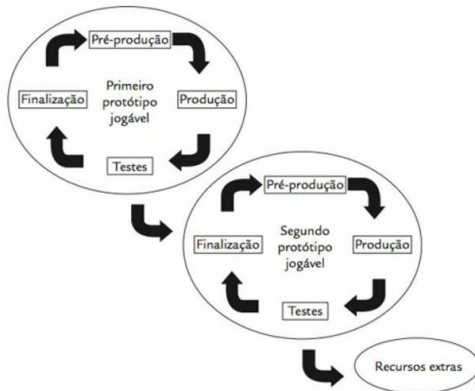


Figura 1. Ciclo utilizando a metodologia de Chandler. Fonte: [14].

A pré-produção representa a primeira fase do ciclo de produção de um jogo. Nesta etapa é realizada a formação do documento de conceito do projeto, assim como a análise de recursos estimados na produção do mesmo.

O objetivo final da pré-produção é elaborar o planejamento do jogo, ou seja, seu conceito, recursos disponíveis, seus riscos, a documentação de design, seus custos, a função de cada pessoa no projeto e o cronograma de sua produção.

A produção se trata verdadeiramente da criação do jogo, são realizadas as linhas de códigos para a programação, criação dos objetos gráficos para a arte e toda a parte de recursos sonoros. Durante a produção, mantém-se o controle de riscos, para que não ocorram maiores problemas durante qualquer processo da produção.

Os testes são uma etapa crucial quando falamos em desenvolver um jogo, nessa etapa ocorre a verificação do que se foi obtido, a partir do que foi proposto no projeto. Existem

diversas formas de se analisar o projeto produzido para o teste, como exemplos, há de se citar formulários, entrevistas, entre outros.

E por fim sua pós-produção, nesta etapa é feito o post-mortem (sistema de informação de lições aprendidas) e é avaliado os aprendizados do projeto para possível utilização em projetos futuros.

III. TIMIDEZ

A palavra timidez vem do latim “*timidus*”, que significa “aquele que tem medo”. Ela é uma emoção que afeta diretamente como as pessoas se comportam e se relacionam perante aos outros.

A timidez pode significar que a pessoa se sente desconfortável, envergonhada, nervosa ou insegura. Às vezes, a timidez pode fazer a pessoa corar, ficar sem palavras ou mesmo tremer em situações sociais. E ainda, manter-se distante dos outros, permanecer em silêncio, não cumprimentar quem chega, murmurar em vez de falar alto, evitar o contato olhos nos olhos, preferir ficar sentado sozinho ou evitar situações de grupo [6].

Além disso existem três tipos de timidez: a crônica, a situacional e a proposital [7].

A. Crônica

Este nível faz com que a pessoa se sinta insegura diante de autoridades, dificulta a construção de novas amizades e de falar com pessoas que não conhecem, tem dificuldades em falar em público e também de falar com pessoas do sexo oposto [7].

B. Situacional

Este caso a pessoa se relaciona normalmente com amigos e os familiares, porém necessita de uma segurança maior perante os outros, não conseguindo se expressar diante de um público[7].

C. Proposital

O grau dessa timidez chega a ser transformado em “sociopatismo enrustido”. É uma timidez ao extremo. A pessoa que tem essa condição complexa tem vergonha da sua própria pessoa. Ela é considerada um misantropo, são pessoas que tem aversão à humanidade, preferem viver no isolamento pleno, são antissociais e introvertidas. Vivem no seu “mundinho” com as suas próprias coisas. Normalmente, elas têm forte tendência à ansiedade [7].

Sabendo disso os jogos podem ser uma opção para proteger da realidade e levar de forma livre para o ideal, o uso de jogos no trabalho sobre a timidez é plausível, visto que os jogos podem divertir e socializar ao mesmo tempo.

IV. TIMIDEZ EM JOGOS

“Timidez” é um conteúdo dificilmente encontrado em jogos digitais, mas não significa que não exista, alguns jogos, apesar de não ter esse foco. Acabam ajudando nessa questão de um jeito ou de outro, principalmente jogos multiplayer cooperativos, que requerem uma participação mais comunicativa com o parceiro, ocasionando em uma melhor comunicação.

Para um melhor entendimento de como isso pode se relacionar, foram analisados alguns jogos, levando em conta alguns critérios, como: o gênero do jogo, a comunicação e o modo de jogo.

A. Stardew Valley

Stardew Valley [8] é um jogo de RPG e gerenciamento lançado em 2016 e desenvolvido pela *ConcernedApe*, nele o jogador tem a tarefa de gerenciar a sua fazenda, desde expandir a fazenda e criar gado até melhorar suas habilidades e encontrar amor e amizade. Stardew Valley permite que os jogadores vivam sua própria vida no estilo tranquilo da fazenda.

No jogo existem diversos moradores da vila com quem o jogador pode interagir no decorrer da história, mas para isso é preciso ganhar a amizade deles através de presentes e conversas.

Nesse aspecto o jogo pode ajudar na comunicação do jogador, em diversos momentos do jogo nos deparamos com diálogos, que envolvem escolhas, podendo levar a conversas boas ou ruins.

O jogo inicialmente foi lançado como *singleplayer*, porém mais recentemente ganhou um modo *multiplayer*.



Figura 1. Gameplay de Stardew Valley. Fonte: Gameplay do autor¹.

¹Imagem tirada a partir de uma gameplay do jogo “Stardew Valley”.

B. We were here

We were here [9] é um jogo de *puzzle*, criado pelo Total Mayham Games, junta criatividade e companheirismo em um jogo de lógica. Uma dupla aleatória se formará no *multiplayer*, um ficando presente na biblioteca e o outro nas várias salas do castelo. Nenhum dos jogadores consegue enxergar o que o outro vê, e seu único meio de comunicação é um walkie-talkie. O objetivo é o jogador do castelo vencer os *puzzles* com a ajuda do jogador da biblioteca, para assim, ambos os jogadores saírem do castelo. A comunicação entre os jogadores é o fator crucial neste jogo, pois cabe ao jogador do castelo descrever a cena que está acontecendo para que o jogador da biblioteca ache a resposta em algum livro e possa assim, completar o *puzzle*. O jogo te coloca em uma situação de comunicação com uma pessoa desconhecida, sendo o diálogo a chave para vencer.



Figura 2. Gameplay editada mostrando a visão do personagem do castelo e da biblioteca. Fonte: Gameplay do autor¹.

¹Imagem tirada e editada a partir de uma gameplay do jogo “We were here”.

C. Uno (versão digital)

Uno [10] é um jogo de cartas criado pelo Mattel e desenvolvido pelo Ubisoft para consoles e dispositivos móveis. O objetivo do jogo é esvaziar as cartas da mão através de turnos, onde as cartas só podem ser jogadas se tiverem o mesmo número ou a mesma cor. O jogador que não tiver mais cartas na mão vence. O grande diferencial deste jogo digital para as versões clássicas, é que neste existe o *multiplayer* com suporte a microfone, podendo jogar com diferentes pessoas, fazer novas amizades e se comunicar com elas. Bater um papo enquanto joga é algo comum entre os jogadores, em Uno isso acontece em diversas partidas, ajudando na comunicação e no oratória.



Figura 3. Gameplay de Uno, fonte: Gameplay do autor¹.

¹Imagem tirada a partir de uma gameplay do jogo “Uno”.

Após essas análises, pode-se chegar a algumas conclusões, como:

- Mesmo gêneros de jogos tão diferentes, podem ajudar a se comunicar da mesma forma;
- Os jogos podem ser tanto *multiplayer*, quando *singleplayer*;
- Todos os jogos envolvem uma comunicação (real ou imaginária) para poder ter um aproveitamento melhor da *gameplay*;

Jogo	Comunicação	Gênero	modo
Stardew Valley	Ocorre entre os moradores da vila e o jogador, levando a escolher diálogos, podendo se comunicar de maneira boa, ou ruim, resultando em relacionamentos.	RPG, gerenciamento.	singleplayer, porém existe uma versão multiplayer.
We were here	Ocorre entre dois jogadores em salas diferentes, onde um precisa dar descrições do que está acontecendo para que o outro possa resolver o problema.	Puzzle.	multiplayer
Uno (versão digital)	Ocorre entre vários jogadores, de maneira casual, onde apenas falam sobre assuntos aleatórios, enquanto curtem o jogo.	Cartas, estratégia.	Singleplayer contra bots e multiplayer com pessoas reais.

Figura 4. Tabela para análises. Fonte: Autor.

O objetivo do trabalho é desenvolver um jogo educacional sobre a timidez. Visual novel é o gênero escolhido para o jogo a ser desenvolvido.

V. GÊNERO VISUAL NOVEL

Visual Novel ou Romance Visual são jogos que não consistem unicamente em ações ou movimentos, basicamente são jogos onde você tem que fazer escolhas que podem trazer consequências aos personagens, por meio de histórias, músicas, entre outros.

Nos últimos tempos, o mercado de *Visual Novels* cresceu bastante, trazendo desde um jogo simples à um complexo. *Visual Novels* são distintos dos outros tipos de jogos pela sua pequena e peculiar jogabilidade, resumindo-se apenas em precisar clicar para avançar no texto, acompanhados por gráficos referente às situações ocorridas e trilha sonora [11].

A maioria deles tem um seguimento múltiplo da história e logo, vários finais que dependem da opção selecionada pelo jogador, e em alguns casos, escolhendo uma opção “errada” resulta em um *Game Over* ou *Bad ending*. Algumas exceções não chegam a ter essas opções, sendo centrada em apenas uma única história [11].

Para uma melhor compreensão do que se trata o gênero, é preciso analisar alguns jogos para entender o quão os diálogos são importantes.

A. *Phoenix Wright: Ace Attorney*

Ace attorney [12] é um jogo desenvolvido pela Capcom para o console Nintendo DS, nele o jogador controla um advogado que sempre acredita que seus clientes são inocentes e que fará de tudo para provar isso. O jogo conta com uma parte investigativa, onde mostra alguns cenários fixos e o jogador deve marcar o que achar suspeito, podendo haver pessoas que podem dar informações sobre o caso. Depois disso tem a etapa do tribunal, as escolhas dos diálogos são a chave para inocentar seu cliente, pois do outro lado do tribunal estará o promotor, que fará de tudo para incriminá-lo. Para isso existem as testemunhas, elas contam o que viram e cabe ao jogador fazer as perguntas certas, para encontrar a possível mentira da história.

O objetivo do jogo é resolver os mistérios e salvar seus clientes, caso faça uma objeção em algo que não possua contradição, será game over.

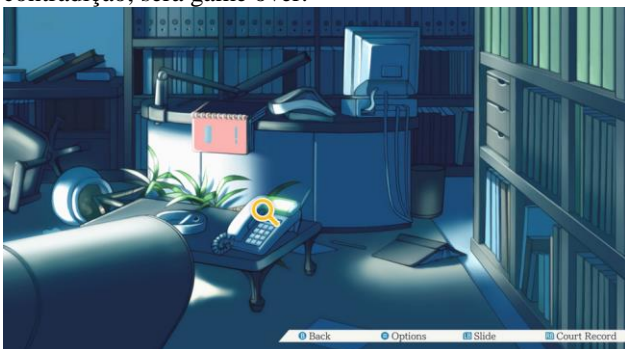


Figura 5. Gameplay da investigação. Fonte: [10]



Figura 6. Gameplay do tribunal. Fonte: Gameplay do autor¹.

¹Imagem tirada a partir de uma gameplay do jogo “Phoenix Wright: Ace Attorney”.

B. *Coffee Talk*

Coffee talk [13] é um jogo desenvolvido pela Toge Production sobre ouvir os problemas das pessoas e ajudá-las servindo uma bebida quente com os ingredientes que você tem. É um jogo que tenta retratar nossas vidas da forma mais humana possível, tendo um elenco que é mais do que apenas humanos.

O jogo abrange diversas histórias de habitantes alternativos de Seattle, desde a dramática história de amor entre um elfo e uma súcubo, uma jornada alienígena tentando entender a vida humana e muitas outras histórias que podemos relacionar [13].

Nesse jogo além dos diálogos, também tem a parte de produção do café que será servido aos clientes.



Figura 7. Como ocorre os diálogos. Fonte: Gameplay do autor¹.

¹Imagem tirada a partir de uma gameplay do jogo “Coffee Talk”.



Figura 8. Preparação do café. Fonte: [11].

C. Doki Doki literature club

Doki doki literature club [14] é um jogo de terror gratuito desenvolvido e publicado pela Team Salvato.

A jogabilidade geral do Doki Doki Literature Club é projetado para atrair os jogadores para uma sensação de conforto antes de subverter suas expectativas. As primeiras horas do Ato 1 transcorrem normalmente, refletindo seu *marketing* como uma *Visual Novel* de romance normal, mas tudo muda ao decorrer do jogo, passando de uma história de romance fofa para um *thriller* psicológico com uso pesado da quebra da quarta parede (quando os próprios personagens expressam de alguma forma a consciência do jogo cênico) [14].

No jogo o jogador participa de um clube de literatura do colégio, onde o objetivo é fazer poemas, porém o clube é pequeno, tendo apenas quatro garotas e você, com o passar do jogo, o jogador deverá escolher com qual das personagens ele quer ficar junto, levando a história para a possibilidade de diversos caminhos diferentes, porém com um mesmo final.



Figura 9. Gameplay do jogo. Fonte: Gameplay do autor¹.

¹Imagem tirada a partir de uma gameplay do jogo "Doki Doki Literature Club".

Tendo os jogos acima abordados, é notável a presença de diálogos entre longas conversas, sendo um jogo de mistério, *puzzle* ou terror. Em *Coffee talk*, o jogo com foco narrativo, é a maior inspiração de *gameplay* e temática para o desenvolvimento do jogo produzido. Já no jogo Doki Doki literature club, sua arte bem-feita se tornou uma inspiração para a produção do Jogo do trabalho, a narração e a arte são fatores importantes para a popularização de um jogo.

Finalizando com Phoenix Wright: Ace Attorney, que além de possuir personagens diferenciados que completam a temática do jogo, seus cenários coloridos e bem detalhados se tornaram influências positivas. Enfatizando o fato do quanto os desenvolvedores se esforçaram a ponto do seu jogo ser lançado para grandes plataformas se torna uma inspiração de dedicação para o jogo desenvolvido.

Tudo em busca de ajudar pessoas tímidas com um jogo *visual novel* de narrativa dinâmica e artes bem trabalhadas, para que o público *gamer* se divirta enquanto treina a sua comunicação.

VI. TRABALHOS CORRELATOS

A partir de uma pesquisa sobre trabalhos com o tema parecido com este, não foram encontradas publicações diretamente sobre o uso de jogos para a superação da timidez, porém ao ampliar a busca para trabalhos semelhantes, foram encontrados diferentes trabalhos, como por exemplo, o trabalho dos alunos Gestal, Zanchett e Alves [15] e o trabalho de Vanuza Oliveira [16].

O trabalho de Vanuza Oliveira, intitulado "A timidez no processo ensino-aprendizagem", apresentou uma reflexão sobre a influência que a timidez exerce no processo de aprendizagem da criança. Em seu trabalho a autora implica a timidez como algo prejudicial para quem está na idade escolar e sendo assim algo prejudicial também para a aprendizagem. Logo, é interessante que a criança supere sua timidez em sua fase escolar, pois é nela em que se desenvolverá.

O trabalho intitulado "Uso de recursos dramáticos e mecânicas em jogos narrativos para a verificação e indução de reações emocionais", desenvolvido pelos estudantes Gestal, Zanchett e Alves para SBGames de 2018 aborda a criação e a utilização de um jogo narrativo para verificar as reações emocionais do jogador, em seu trabalho o grupo desenvolve um jogo narrativo com diferentes caminhos e analisa como a influência sobre as reações emocionais dos perfis impacta na própria experiência do jogador. Para o jogo narrativo, emoções serão essenciais para o desenvolvimento dos diálogos.

VII. DESENVOLVIMENTO

Para que o jogo possua um ciclo de produção saudável e viável, ele deve seguir o planejamento pré-estabelecido.

A. Pré-produção

Começando pela sua pré-produção, onde foi definido como será o jogo. É um jogo no gênero *visual novel* com uma narrativa ramificada, ou seja, a história do jogo é escrita em forma de árvore, com diversas escolhas que ramificam caminhos diferentes da história e podem levar a múltiplos finais no jogo, conforme a figura 10.

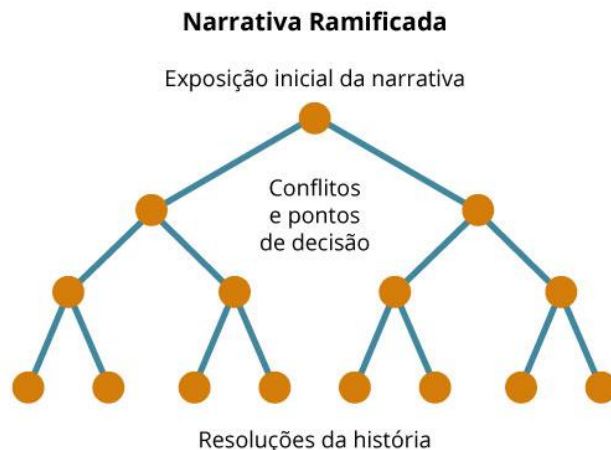


Figura 10. Conceito de narrativa ramificada. Fonte[21].

A forma de gameplay será com o jogador participando conversas com os *NPCs*, buscando novas amizades, tentando dialogar de maneira fluida afim de melhorar sua interação social e sua oratória a ponto de vencer sua timidez.

Durante o planejamento do jogo, a fim de organizar o desenvolvimento, foram anotados pontos importantes, constando em:

- Nome do jogo: Project Dauntless (Projeto Destemido);
- Gênero do jogo: Visual Novel;
- Número de jogadores: Um jogador;
- *NPCs* disponíveis: Quatro;
- Público alvo: Pessoas tímidas, que tem interesse em conversar com outras pessoas, porém sua timidez atrapalha e que se interessem pelo gênero visual novel;
- Ambientação: O jogo se passará em uma balada.
- Objetivos: Conversar com os *NPCs*, na intenção de melhorar sua interação social, ajudar a desenvolver sua oratória e superar a timidez;

A cena inicial do jogo é um ambiente geral da boate, onde o jogador se depara com algumas pessoas com as quais pode interagir. Após a escolha entre os *NPCs*, o jogador encontrará opções de temas para entrar em uma conversa, como por exemplo: política, esporte, filmes, entre outros. Depois de escolher um desses temas abrirão mais opções de diálogos, agora contendo perguntas sobre o tema selecionado, conforme a figura 11, e no fim das contas o objetivo é ter uma boa conversa.

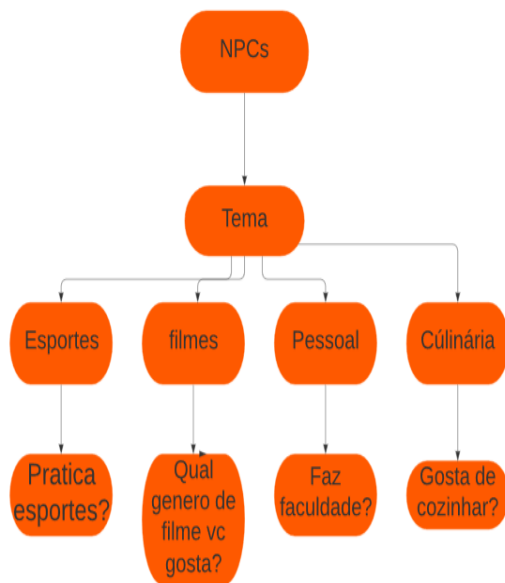


Figura 11. Plano criado para o jogo. Fonte: Autor

Isso pode ajudar os jogadores a criar uma espécie de repertório de diálogo e/ou abordagens para situações reais.

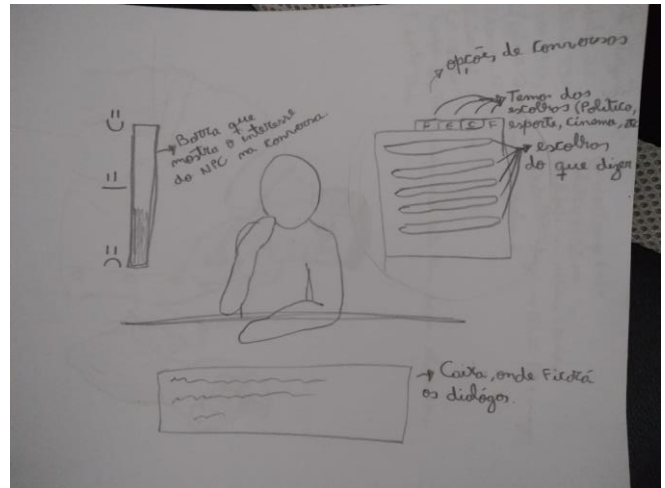


Figura 12. Rascunho do sistema de conversa do jogo. Fonte: Autor.

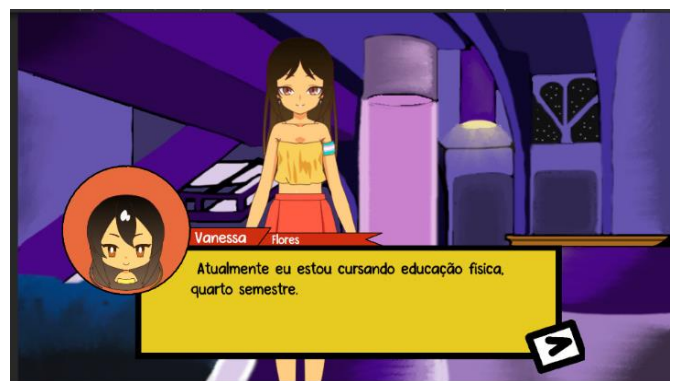


Figura 13. Gameplay do jogo de projeto. Fonte: Autor.

B. Produção

Em sua produção, o jogo foi desenvolvido na ferramenta Unity [17], uma ferramenta que permite a criação e o desenvolvimento de jogos para diferentes plataformas.

Sua arte foi criada em Adobe Photoshop [18], um software especializado em criação e edição de imagens por meio de pixels, e por fim, suas músicas e efeitos sonoros foram feitas no site Bandlab, um site de criação e edição de músicas.

B.a Personagens

Os personagens foram pensados dentro da temática inicial do jogo, que é uma boate. Visualmente, era de grande importância planejar os trajés dos personagens imaginando como estariam vestidos em uma festa. Mais importante ainda era fazer o planejamento da personalidade de cada um, pois assim cada personagem apresenta traços específicos que se refletem nos diálogos, que são a mecânica principal do jogo.

B.a.a Janine Tedesco



Figura 14. Esboço e personagem final. Fonte: Autor

Janine é uma mulher de cabelos ondulados e ruivos, ela usa vestido preto com um colar de cristal, conforme a figura 14. Ela gosta de festas e de praticar esportes. Sua personalidade é mais extravagante, sendo bem comunicativa.

B.a.b Vanessa Flores



Figura 15. Esboço e personagem final. Fonte: Autor

Vanessa é uma mulher de cabelos lisos e escuros, ela usa blusa tomara que caía amarela com saia vermelha, ela usa uma bandagem transexual em seu braço para mostrar sua representatividade, conforme a figura 15. Ela gosta do verão e de nadar. Sua personalidade é mais calada, sendo bastante tímida.

B.a.c Rodrigo de Carvalho



Figura 16. Esboço e personagem final. Fonte: Autor.

Rodrigo é o personagem mais velho presente no jogo, ele é um homem com cabelo curto e escuro, usa camisa social branca, com calça preta, conforme a figura 16. Ele gosta do campo, de jogar futebol e de churrasco. Sua personalidade é mais bruta, fala o que pensa podendo ser bom ou ruim.

B.a.d Erick Vargas



Figura 17. Imagem do personagem. Fonte: Autor.

Erick é um homem de cabelo curto e escuro, ele usa um terno branco com colar de ouro, conforme a figura 17. Ele gosta de aproveitar a vida, ouvir Jazz e cuidar dos animais. Sua personalidade é mais serena, sendo uma pessoa calma e inteligente

B.b cenário

O cenário foi planejado levando em conta a temática da fase, uma festa. Por isso foi necessário pensar em um lugar amplo com bastante iluminação. Em boates normalmente acontece bastante interação entre os frequentadores, e é um local onde é possível iniciar uma conversa e quem sabe fazer novas amizades.

A cena da boate mostra o hall, onde será possível posicionar todos os personagens sem a necessidade de criação de novas cenas para a mesma fase, conforme a figura 18. Isso também facilita a navegação, pois o jogador tem a possibilidade de interagir com todos os personagens a partir da mesma tela.



Figura 18. Esboço e cenário final. Fonte: Autor.

B.c Programação

Durante a programação do jogo, foram criados diferentes códigos para determinadas ações, conforme a figura 18, como por exemplo os diálogos de cada personagem, conforme a figura 19, as diferentes escolhas e suas poses.

Cada personagem recebeu sua própria lista de códigos, onde ao decorrer do desenvolvimento, muita coisa foi alterada para um funcionamento melhor do jogo.

Menus e telas diferentes foram as partes mais fáceis da programação do jogo, onde foram necessários poucos códigos para o funcionamento do sistema.

Suas músicas e efeitos sonoros foram todos feitos e implementados com a utilização de apenas um código.



Figura 18. Scripts utilizados. Fonte: Autor.

```
void Update()
{
    sprites.sprite = minhasimagens[pose];
}

TextoEnredo.text = textoAtual;
DialogoAtual.text = "Dialogo Atual: " + falas;

if (falas == 0) { roteiro = " "; }
if (falas == 1) { roteiro = " Você veio de longe, não? Posso sentir isso. "; }
if (falas == 2) { roteiro = " Permite que eu me apresente. "; }
if (falas == 3) { roteiro = " Meu nome é Petunia e sou a garçoneite dessa boate. "; }
if (falas == 4) { roteiro = " A Fox House, uma das boates mais populares da região. "; }
if (falas == 5) { roteiro = " Se veio até aqui, significa que está com alguns problemas e... "; }
if (falas == 6) { roteiro = " Não se preocupe, ser uma pessoa tímida é algo normal, mas p... "; }
if (falas == 7) { roteiro = " Eu estou aqui para te ajudar com isso. "; }
if (falas == 8) { roteiro = " Como? Ótima pergunta, mas relaxe, irei explicar como funcio... "; }
if (falas == 9) { roteiro = " Antes de irmos a pista principal do salão, preciso saber. "; }

// Momento escolha ocorre no dialogo dialogo 5, o botões devem aparecer
if (falas < 10) { PainelDialogo.SetActive(true); }
if (falas > 10) { PainelDialogo.SetActive(true); }
if (falas == 10)
{
    roteiro = " Você entendeu tudo até aqui? ";
    PainelDialogo.SetActive(false);
    buttonescolha1.SetActive(true);
    buttonescolha2.SetActive(true);
    // Mudar o texto nos botões de escolha, faz o jogador saber qual destino estão escolh...
    buttonescolha1.text = "Sim";
    buttonescolha2.text = "Não";
}
//***** Fim da escolha *****

if (falas == 11) { roteiro = " Ótimo, então vou te mostrar algumas questões importantes. "; }
if (falas == 12) { roteiro = " Me siga. "; }
if (falas == 50) { roteiro = " Então vamos recapitular. "; }
if (falas == 51)
{
    falas = 3;
}
```

Figura 19. Códigos para o sistema de diálogos. Fonte: Autor.

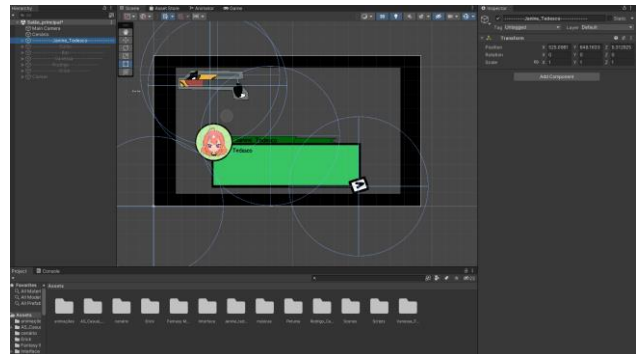


Figura 20. Tela geral contendo os cenários. Fonte: Autor.

C. Teste

Durante o período de teste do jogo, foram analisados alguns fatores importantes, como sua gameplay, arte e design. Foi constatado que mudanças deveriam ser feitas nas falas dos personagens para dar destaque a cada um. Problemas e imprevistos foram encontrados durante o jogo e foram solucionados.

Pretende-se futuramente fazer testes do jogo com profissionais da área da psicologia.

D. Pós-produção

Na pós-produção, foi feita a publicação do jogo, assim como a avaliação do processo.

Durante a organização do jogo foram planejados alguns fatores importantes como, o número de personagens que podemos conversar, mecânicas e estilo do jogo. Tudo foi feito seguindo o cronograma e como resultado, foi possível cumprir com o planejamento. O jogo se encontra com quatro personagens as quais o jogador pode interagir, suas mecânicas estão todas em funcionamento e o jogo conseguiu cumprir a função de *visual novel*.

Futuramente a pretensão é criar novas fases, novos cenários com novos personagens e novos assuntos, a ideia é aumentar o conteúdo para as diferentes situações que

possam existir. No jogo fica claro que futuramente haverá cenários novos, como praia ou shopping.

VIII. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do jogo “Project Dauntless” cumpriu sua premissa, apresentando as etapas que se passaram nas fases propostas pela metodologia, desde o planejamento inicial até a publicação do jogo. O jogo se propõe a auxiliar pessoas que possuam uma forte timidez, deparando-as com situações sociais de interação por meio de diálogos, que podem ajudar a desenvolver o trato social dos jogadores em situações reais.

Como planejamento futuro do projeto, pretende-se continuar o seu desenvolvimento, expandindo o conteúdo. Outras situações, cenários e NPCs serão criados, aumentando assim o leque de interações e diálogos. Também serão feitos testes do jogo juntamente à profissionais da área da psicologia e com seus pacientes, para o uso do jogo como ferramenta no tratamento da timidez.

Espera-se também que o artigo possa ajudar como referência futura na área, pois aborda um assunto pouco estudado, a relação entre os jogos e a timidez.

REFERÊNCIAS

- [1] Timidez – informações, especialistas e perguntas frequentes
URL: <https://www.doctoralia.com.br/doencas/timidez> (acesso em 27/03/2022)
- [2] Jogos e brincadeiras na construção das aprendizagens de crianças da educação infantil
URL: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/jogos-brincadeiras-na-construcao-das-aprendizagens-crianca.htm> (acesso em 27/03/2022)
- [3] Battlori Jorge. Jogos para treinar o cérebro. Madras Editora, 2014 (Acesso em 28/03/2022)
- [4] Estudo sobre a timidez entre a população
URL: <https://www.uol.com.br/tilt/ultimas-noticias/redacao/2009/11/28/timidez-atinge-cerca-de-metade-da-populacao-mostra-estudo.htm> (Acesso em 08/05/2022)
- [5] Heather M Chandler. Manual de produção de jogos digitais. Bookman Editora, 2009 (Acesso em 12/05/2022)
- [6] Timidez- problemas e emoções
URL: <https://escolasaudavelmente.pt/alunos/adolescentes/problemas-e-emocoes/timidez>
(Acesso em 30/03/2022)
- [7] Tipos de timidez
URL: <https://blog.methodus.com.br/tipos-de-timidez/> (Acesso em 31/03/2022)
- [8] Tudo sobre Stardew Valley
URL: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/stardew-valley/> (Acesso em 05/05/2022)
- [9] We were her, um interessante puzzle co-op
URL: <https://tecnoblog.net/meiobit/360342/we-were-here-um-interessante-puzzle-co-op/>
(Acesso em 10/04/2022)
- [10] O que é Uno
URL: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/uno/uno> (Acesso em 15/04/2022)
- [11] Você sabe o que é visual novel?
URL: <https://skdesu.com/voce-sabe-o-que-e-visual-novel/> (Acesso em 17/04/2022)
- [12] Análise Phoenix Wright: Ace Attorney
URL: <https://canaltech.com.br/games/analise-phoenix-wright-ace-attorney-trilogy-136811/>
(Acesso em 18/04/2022)
- [13] Coffe talk
URL: <https://www.togeproductions.com/project/coffee-talk/> (Acesso em 20/04/2022)
- [14] Doki Doki Literature Club

URL: <https://ddlc.moe/> (Acesso em 20/04/2022)

[15] SBGames 2018- Uso de recursos dramáticos e mecânicas em jogos narrativos para a verificação e indução de reações emocionais
URL: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignFull/185392.pdf>

(Acesso em 22/04/2022)

[16] A timidez no processo ensino-aprendizagem
URL: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/a-timidez-no-processo-de-ensino-aprendizagem.pdf>

(Acesso em 22/04/2022)

[17] Unity o que é e para que serve

URL: <https://www.masterd.pt/blog/o-que-e-o-unity-e-para-que-serve>

(Acesso em 22/05/2022)

[18] o que é photoshop

URL: <https://www.portalgsti.com.br/photoshop/sobre/>

(Acesso em 22/05/2022)

[19] Entenda o que é Steam

URL: <https://melhorplano.net/tecnologia/o-que-e-steam>

(Acesso em 22/05/2022)

[20] o que é Epic games

URL: <https://mktesports.com.br/blog/games/o-que-e-epic-games/>

(Acesso em 22/05/2022)

[21] Narrativa ramificada

URL: <https://materialpublic.imd.ufrn.br/curso/disciplina/5/1/8/4>

(Acesso em 17/09/2022)