

JOGO “PAST FEARS”

Amanda Eyng¹

Enzo Gabriel Miranda²

Reginaldo Leandro Plácido Filho³

O projeto "Past Fears" é um jogo desenvolvido como parte do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, na disciplina de "Desenvolvimento de Projeto", orientado pelo Professor Dr. Luiz Ricardo Uriarte. O jogo combina elementos dos gêneros RPG, Roguelike e Metroidvania, com um enfoque emocional na história de uma criança enfrentando seus traumas ao longo de diferentes fases representando idades distintas.

O enredo central segue a jornada de um protagonista infantil, abordando questões como o medo do escuro, ansiedades escolares e inseguranças na adolescência. Cada fase corresponde a uma idade diferente, apresentando desafios únicos que refletem os problemas e conflitos associados a cada período.

A primeira fase, situada quando o personagem tem 4 anos, concentra-se no medo do escuro e enfrenta monstros simbólicos, incluindo o "Monstro do Armário". A fase seguinte, ambientada aos 8 anos, aborda o medo da escola e a pressão por bom desempenho acadêmico, culminando em um desafio final de superar a ansiedade das provas.

A fase final ocorre aos 12 anos e explora a insatisfação com a aparência, particularmente durante a adolescência. O objetivo é promover a auto aceitação, enquanto o personagem lida com pensamentos negativos e críticas externas, culminando em um confronto com suas próprias inseguranças.

O projeto encontra inspiração em jogos como "The Binding of Isaac" e "Enter the Gungeon" devido às suas mecânicas de roguelike, enfrentamento de hordas de inimigos e estrutura de salas geradas aleatoriamente. Além disso, influências também vêm do RPG de mesa "Little Fears", que aborda o enfrentamento de medos e traumas por meio da perspectiva infantil.

Para o desenvolvimento, a equipe optou pelo uso do GameMaker Studio 2, um motor de jogo que oferece flexibilidade na criação de recursos e implementação de mecânicas. Além disso, a ferramenta Piskel é empregada para a criação de arte pixelada, proporcionando um estilo visual coerente com a proposta do jogo.

A estrutura do banco de dados utiliza a linguagem SQL para gerenciar informações do jogo de forma eficiente e coesa, permitindo o armazenamento e recuperação de dados relevantes para a experiência do jogador.

Assim, o projeto "Past Fears" foi executado em um ciclo iterativo de desenvolvimento, que abrangeu desde a conceitualização até a entrega final. A integração de mecânicas de jogos, design de níveis e elementos narrativos proporcionou uma experiência emocionalmente impactante e envolvente, ao mesmo tempo que permitiu que os alunos pudessem desenvolver habilidades práticas em design de jogos, programação e narrativa interativa.

Do ponto de vista acadêmico, o objetivo do projeto "Past Fears" era proporcionar aos alunos do curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio uma oportunidade de aplicar e aprimorar diversos conhecimentos e habilidades adquiridos durante o curso, enquanto exploravam a criação de um jogo interativo.

Além disso, fornecer aos alunos uma experiência prática abrangente que consolidasse os conhecimentos teóricos, e promover o desenvolvimento de habilidades essenciais para a área de tecnologia da informação, como resolução de problemas, trabalho em equipe, criatividade e comunicação eficaz.

Palavras-chave: Jogo, RPG, História emocional, Programação, Desafios da Infância.