



**SISTEMAS DE ENSINO EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS**

**CURSO ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

LUIS FELIPE, CARLA MEDEIROS E ANDRÉ CAIQUE

**Capital Intelectual e Criação de Valor: A Monetização na Plataforma Roblox**

**JOÃO PESSOA - PB**

**2024**

LUIS FELIPE, CARLA MEDEIROS E ANDRÉ CAIQUE

**Capital Intelectual e Criação de Valor: A Monetização na Plataforma Roblox**

Orientador: Junior

**JOÃO PESSOA - PB**

**2024**

# **Capital Intelectual e Criação de Valor: A Monetização na Plataforma Roblox**

## **Sumário**

<b>Introdução.....</b>	<b>4</b>
<b>História e desenvolvimento .....</b>	<b>5</b>
<b>Principais fatos em ordem cronológica .....</b>	<b>6</b>
<b>Interação social .....</b>	<b>9</b>
<b>Roblox Studio .....</b>	<b>9</b>
<b>Robux .....</b>	<b>10</b>
<b>Jogos originais .....</b>	<b>12</b>
<b>Conceito Geral .....</b>	<b>16</b>
<b>Conclusão .....</b>	<b>18</b>
<b>Referências .....</b>	<b>19</b>

## Introdução

Roblox é uma plataforma de criação de jogos MMO e sandbox baseada normalmente em mundo aberto, multiplataforma e simulação que permite criar do zero seu próprio mundo virtual chamado de 'experiência' ou 'lugar' onde os milhares de jogadores da plataforma podem interagir. Roblox começou a crescer rapidamente na segunda metade da década de 2010, e esse crescimento foi acelerado pela pandemia de COVID-19.

Roblox é gratuito para jogar, com compras no jogo disponível por meio de uma moeda virtual chamada Robux. Roblox possui mais de 500.000 criadores de experiências e 150 milhões de usuários ativos mensais, que já registraram mais de 300 milhões de horas de uso. O grupo de desenvolvimento da experiência, da Roblox Corporation, emprega mais de 1000 pessoas no mundo inteiro. Em 2019, o Roblox se tornou a plataforma de jogos mais popular no mundo.

A plataforma permite que desenvolvedores, sejam eles iniciantes ou experientes, construam e personalizem seus próprios jogos utilizando o Roblox Studio, uma ferramenta acessível e intuitiva, que facilita a criação de jogos sem a necessidade de conhecimentos avançados em programação. Esse modelo inclusivo fomenta a criatividade para permitir que qualquer pessoa possa dar vida às suas ideias de jogos e experiências interativas. Além disso, o Roblox oferece diversos recursos e tutoriais que ajudam os usuários a aprender as habilidades possíveis para criar experiências únicas, promovendo um ambiente de aprendizagem e colaboração.

A partir dessa análise, será desenvolvida uma proposta de um novo jogo, visando atender às expectativas e interesses dos jogadores e proporcionar maior engajamento, satisfação e possibilidades de monetização na plataforma, com base em feedback direto da comunidade.

## **História e desenvolvimento**

A Roblox foi criado pelo fundador e co-fundador David Baszucki e Erik Cassel em 2004. "Roblox" (junção das palavras robots e blocks, "robôs" e "blocos" em inglês, respectivamente) foi lançado em versão beta no ano de 2004 com o nome de "Dynablocks.beta". O site foi lançado oficialmente para o público em 1 de outubro de 2006.

### **História inicial (2006-2009)**

No início de 2006, a moeda interna do jogo era denominada como Roblox Points, que mais tarde seria substituída pelo atual Robux. Durante o período de 2006 e 2007, a Roblox recebeu funcionalidades que incluíram um sistema de mensagens, um sistema de pesquisa e um sistema de personalização de personagem. Já os emblemas foram introduzidos pela primeira vez em dezembro de 2006. Em março de 2007, a Roblox tornou-se compatível com a legislação da COPPA (Children's Online Privacy Protection Act), legislação estadunidense que visa a proteção de crianças no ambiente online, com a adição de um bate-papo seguro, que limita os usuários menores de treze anos a comunicação através da seleção de mensagens predefinidas a partir de um menu. Em agosto de 2007, foi acrescentado o Builders Club (hoje como Roblox Premium), um serviço premium, além de melhorias no servidor.

### **Recursos exclusivos e recursos do jogo (2010-2012)**

Em 2011, mais de 5,4 milhões de jogos já foram criados por usuários. A 1ª conferência da Roblox, com a denominação "Roblox Rally", foi realizada em 1 de agosto de 2011, no Exploratorium, em San Francisco, Califórnia. Posteriormente a conferência foi renomeada para "Roblox Game Conference" ("Conferência de Jogo do Roblox"), sendo mais tarde novamente renomeada para "Bloxcon", em 2013, que foi realizada em várias cidades. Em dezembro de 2011, a Roblox também realizou sua primeira "Hack Week", um evento anual em que os desenvolvedores da Roblox trabalham em ideias inovadoras de novos desenvolvimentos para apresentar à empresa.

Ataque Hacker e Lançamento oficial para o sistema operacional iOS

Em 1 de abril de 2012, a Roblox sofreu um ataque hacker, com invasores obtendo acesso às contas dos moderadores para fazê-los dizerem coisas gráficas e impróprias. Além disso, os hackers diminuíram drasticamente os preços de alguns produtos e mudaram seus nomes, ao mesmo tempo em que removeram ou adicionaram Robux aos usuários. A equipe da

Roblox desativou o site após os ataques e os administradores conseguiram desfazer todas as alterações, revertendo todo o sistema de volta para um backup anterior. Este foi o ataque mais doloroso para a Roblox Corporation.

Em 11 de dezembro de 2012, Roblox foi oficialmente lançado para iOS.

### **Principais fatos em ordem cronológica (2013)**

O co-fundador do Roblox, Erik Cassel, faleceu na manhã de 11 de fevereiro de 2013 aos 45 anos, em sua casa, no Vale do Silício, Califórnia, após uma batalha de três anos contra o câncer.

O recurso de bate-papo seguro adicionado anteriormente foi removido e foi substituído por um sistema baseado em uma lista com um conjunto de palavras aceitáveis para usuários menores de 13 anos e outra para outros usuários. Este novo sistema permite que usuários com menos de 13 anos criem conteúdos no site, o que eles não podiam fazer anteriormente.

Em 1 de outubro de 2013, a Roblox lançou o Developer's Exchange, permitindo os usuários a trocarem seus Robux por dólares. Os requisitos para utilizar o programa são um limite mínimo de 100.000 Robux, associação no Outrageous Builders Club e uma conta válida no Paypal.

Em dezembro de 2013, um plugin de animação foi lançado. Os usuários também se tornaram capazes de inserir personagens básicos através da interface .

2015

Em 31 de maio de 2015, um recurso chamado "Smooth Terrain" foi adicionado, aumentando a fidelidade gráfica e mudando o motor de física de um estilo de bloco orientado para um estilo mais suave e mais realista.

Em 20 de novembro de 2015, Roblox foi lançado no Xbox One, com uma seleção inicial de 15 jogos escolhidos pela equipe do Roblox. Os novos jogos criados para o console terão de passar por um processo de aprovação e estarão sujeitos aos padrões do Entertainment Software Rating Board, organização que analisa, decide e insere as classificações etárias indicativas para jogos eletrônicos comercializados na América do Norte.

2016

Em 14 de abril de 2016, foi removida a moeda interna secundária, denominada de Tickets ou TIX. Durante os trinta dias anteriores à sua remoção, foram lançados itens temporários no evento Tixapalooza que só podiam ser comprados com Tickets, tais como itens exclusivos e comemorativos. O sistema interno que convertia Tickets em Robux foi removido para coincidir com a remoção.

Em abril de 2016, a Roblox lançou sua versão de realidade virtual no Oculus Rift e no HTC Vive, o que pode ter atraído mais jogadores portugueses e brasileiros interessados em tecnologia. No momento do lançamento, mais de dez milhões de jogos estavam disponíveis em 3D.

Em abril de 2016, Roblox lançou sua versão de realidade virtual no Oculus Rift.

Em junho de 2016, a empresa lançou uma versão compatível com o Windows 10. Enquanto os jogos tem uma presença de PC desde 2004 com a sua versão web, esta é a primeira vez que foi atualizado com um lançador autônomo desenvolvido para o Windows. No mês seguinte, durante um episódio de The Next Level, Jack Hendrik anunciou que Roblox seria portado para o PlayStation 4.

No aniversário de dez anos do jogo, atingiu um marco de 30 milhões de usuários ativos mensais, quase 900.000 usuários simultâneos e mais de 300 milhões de horas de jogo. Seus principais criadores de jogos estavam ganhando até 50 mil dólares por mês.

Em 29 de novembro de 2016, a relação comercial era de 500 Robux para 1 USD (dólar). Em setembro de 2016, a Roblox anunciou que já tinha pagado aproximadamente 7 milhões de dólares aos colaboradores da comunidade.

2017

Em 2 de outubro de 2017, o Guest Login (jogar como convidado, sem uma conta) foi removido do jogo na versão para PC, mas ainda era possível jogar nos sistemas operacionais Android e iOS.

2018

Em 18 de julho de 2018, a empresa identificou um problema no sistema que permitia o uso de comportamento impróprio por hacker que adicionou código em um dos jogos. A empresa tomou ação imediata contra as ações.

Em 24 de novembro de 2018, o Guest Login ou Jogar como Convidado foi totalmente removido de todas as plataformas restantes. O motivo foi pelo qual os hackers usavam o Guest Login para usar hack sem serem banidos.

2019

Em agosto de 2019, o Roblox atinge uma marca de 150 milhões de jogadores ativos mensais.

Em 23 de setembro de 2019, o Roblox substituiu o Builders Club para o Roblox Premium.

Em Novembro de 2019, o Roblox substituiu a logo tão famosa do Robux antiga por uma mais moderna e atual.

2020

Roblox faz parceria com Microsoft Bing e Microsoft Corporation a qual distribuía Códigos de Resgate para Robux gratuitamente caso os jogadores fizessem tarefas simples no motor de pesquisa Bing e conseguissem acumular pontos suficientes para resgate do produto digital.

Roblox Corporation sofre represália de jogadores e desenvolvedores devido a falta de igualdade e hipocrisia da empresa ao não tomar providências sobre jogos dentro da plataforma que possuíam um alto teor de conteúdo adulto, como gore, violência e alguns outros conteúdos explícitos que são considerados "comuns" na sociedade mais madura e que não devia ser compartilhado com pessoas de menor idade (público menor de 13 anos).

2021

Em 2 de setembro de 2021 Roblox anuncia o "Spatial Voice", um recurso de Chat de Voz (VoIP) dentro das places para que os jogadores possam se comunicar de forma rápida e direta sem precisar utilizar o chat em jogos de FPS por exemplo, os quais requerem agilidade dos jogadores para uma boa gameplay. O recurso só foi realmente liberado para o público em geral no dia 21 de setembro de 2021, onde é apenas possível utilizar o Spatial Voice sendo maior de 13 anos de idade e apresentando para um serviço terceiro de identificação um cartão de identificação pessoal sua de seu país de origem válido, original e com foto. Mais uma vez, Roblox sofre represálias dos jogadores por ser uma adição inesperada e considerada até mesmo "impossível" segundos os jogadores para uma plataforma tão restritiva e censurada



como o Roblox. Jogadores tiveram receio do que poderia acontecer após a adição definitiva do Spatial Voice, segundo eles, esse novo recurso abriria portas para pessoas com más intenções praticar crimes graves contra outros jogadores como scam, bullying, racismo, xenofobia e principalmente pedofilia envolvendo crianças.

Às 08:00 (GMT-3) do dia 28 de outubro de 2021 o Roblox sofre uma enorme falha em seus servidores deixando a plataforma totalmente inoperante no mundo todo por mais de 3 dias consecutivos durando até às 08:45 (GMT-3) do dia 31 de Outubro de 2021 onde a plataforma finalmente retoma totalmente a operação no mundo todo. A causa da queda geral, segundo a empresa, foi devido a uma superlotação de pacotes nos servidores do Roblox, jogadores especulam que essa superlotação foi devido a um evento promovido entre a companhia de comida mexicana Chipotle e a Roblox Corporation dentro da plataforma ter sido um sucesso entre os jogadores, com muitos acessos. Durante a queda; Jogadores que tentavam entrar no site, viam uma tela de fundo escuro com uma imagem em formato retangular que dentro havia um texto escrito: "We're making things more awesome. Be back soon." (Nós estamos fazendo as coisas ficarem mais incríveis. Volte já.).

A parceria entre Roblox Corporation, Microsoft Bing e Microsoft Reward que oferece saldo em Robux em troca de pequenas missões no Motor de busca retorna e agora oferece também suporte para o Brasil.

## Jogabilidade

Nos jogos Roblox, os jogadores exploram mundos em 3D. Atividades no mundo do jogo incluem explorar, crafting (produção) de itens, recolha de recursos e combate. Alguns jogos mais famosos são: Work At a Pizza Place (Trabalhe Em uma Pizzaria), MeepCity, Mad City, Adopt Me!, Tower Heroes (Heróis da Torre), Jailbreak (Destruição), Piggy (Porquinha), Prison Life (Vida na Prisão), etc... Os jogadores podem personalizar seus personagens virtuais com vários chapéus, faces customizadas, formas de cabeça, formas de corpo, roupas e artes. Os jogadores podem criar suas próprias vestimentas. No entanto, a venda de itens de roupas e itens de coleção criados por jogadores requerem uma assinatura premium no Builders Club (Atualmente o nome da Assinatura é Roblox Premium) mas os jogadores que não são premium ainda podem ainda criar t-shirts, que são decalques anexados à frente do tronco de um jogador. Os jogadores podem coletar e trocar itens, especialmente itens de colecionador de edição limitada.

## **Interação social**

Os jogadores podem adicionar outras pessoas que encontram nos jogos à sua lista de amigos. Desde 2011, essa ação somente é possível enquanto joga. Em 4 de fevereiro de 2015, foi introduzida uma nova atualização para substituir o sistema de amigos e melhores amigos, sendo agora denominado de "amigos e seguidores". Esta atualização permite um máximo de 200 amigos, com seguidores infinitos. Os jogadores também têm a opção de participar de grupos comunitários. Depois de se juntar, os jogadores podem então anunciar o seu grupo, participar em relações de grupo e definir o seu grupo principal. Atualmente, pode-se adicionar amigos através do botão "adicionar", que te leva à uma seção que lhe permite pesquisar o nome do jogador e enviar pedidos de amizade.

## **Roblox Studio**

Roblox Studio é um programa que vem instalado juntamente com o cliente (Roblox Player), mas ambos são separados internamente um do outro. O Roblox Studio é usado para criar experiência, e o Roblox Player, para jogar as experiências. Os usuários usam o sistema incorporado do para construir lugares (places) com tijolos de cores e de formas variáveis. Os usuários também são capazes de usar plugins e ferramentas feitas por outros usuário para construir. Os usuários também têm a capacidade de percorrer a Biblioteca Roblox e encontrar modelos gratuitos e scripts.

A Roblox também criou um sistema de "Criador de Modelo Oficial", onde os criadores de modelos talentosos são capazes de criar e tornar suas criações visíveis na primeira página da seção do modelo da Biblioteca Roblox.

Para criação de scripts em places (como por exemplo, um objeto alterar de coloração se o jogador colidir com algo) é necessária a linguagem de programação Lua, uma linguagem de programação brasileira usada em jogos como:

World of Warcraft

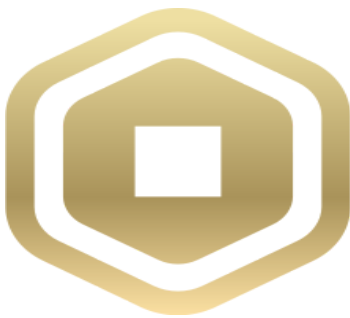
MTA - Multi Theft Auto (Modificação de Grand Theft Auto: San Andreas)

Garry's Mod

Crysis

## Robux

Símbolo clássico do Robux antes de Novembro de 2019.



Símbolo do Robux atualmente.

Robux (R\$), é a moeda oficial dentro do jogo com sua cotação própria. É possível comprar Robux via PayPal, cartão de crédito e/ou débito, Gift Cards do Roblox e boleto bancário, já para os jogadores Mobile em alguns dispositivos é possível comprar também com o saldo da Google Play Store ou Apple Store.

A possível troca da logo clássica do Robux foi além de modernizar a plataforma, também solucionar um problema que existia há anos no Roblox que afetava diretamente os jogadores comuns os quais confundiam as cotações monetárias "R\$" da Moeda Robloxiana, o Robux, com a abreviação "R\$" da Moeda Brasileira, o Real.

### Prêmios e reconhecimento

Uma das empresas privadas com crescimento mais rápido dos Estados Unidos (2016 e 2017).

Prêmio de excelência da Associação de Desenvolvimento Econômico do Condado de San Mateo (2017).

Prêmio San Francisco Business Times de Tecnologia e Inovação na categoria Gaming/e-Sports. (2017)

Um dos melhores locais de trabalho na área da baía, segundo a revista Fortune (2019)

Estes são alguns jogos do Roblox que capturaram a atenção da mídia.

## **Jogos originais**

### **Adopt Me!**

*Ver artigo principal: [Adopt Me!](#)*

Adopt Me! é um jogo online massivo e multijogador, onde os jogadores originalmente simulam ser pais adotando crianças ou crianças sendo adotadas. Contudo, a verdadeira atração do jogo está na adoção e no cuidado de uma ampla variedade de animais de estimação, que podem ser trocados entre os jogadores. Em outubro de 2022, o jogo já havia registrado mais de trinta bilhões de acessos. Em junho de 2020, "Adopt Me!" tinha uma média de 600.000 jogadores simultâneos, tornando-se o título mais popular no Roblox. O elevado custo dos animais de estimação dentro do jogo, com alguns exemplares raros chegando a ser vendidos por até 100 dólares, levou ao surgimento de muitos golpistas. Como a base de usuários de Adopt Me! tende a ser mais jovem em comparação com a média dos jogadores do Roblox, esses usuários são mais suscetíveis a fraudes. A Uplift Games, estúdio responsável pelo jogo, arrecadou mais de 16 milhões de dólares principalmente através de microtransações. Além disso, o jogo foi premiado com três troféus no [Bloxy Awards](#) de 2020.

### **Bee Swarm Simulator**

Bee Swarm Simulator é um jogo incremental desenvolvido por Onett, onde os jogadores são seguidos por abelhas que coletam pólen e o transformam em mel, além de defenderem os jogadores contra multidões hostis. O jogo utiliza missões, eventos e diversos recursos para manter o interesse dos jogadores e incentivá-los a continuar jogando. Sophia Kim, do Los Angeles Times High School Insider, elogiou a simplicidade do jogo, afirmando que "ele não tenta disfarçar nada", e destacou o quanto o jogo pode ser viciante. Bee Swarm Simulator foi um dos participantes do evento "The Classic" do Roblox e também fez parte da caça aos ovos de 2020, conhecida como Egg Hunt, em 2020.

## **Blade Ball**

Blade Ball é um jogo de ação que mistura a dinâmica da queimada com combates de espada. Os jogadores utilizam uma variedade de espadas para se defender de uma bola que se aproxima rapidamente. À medida que o jogo avança, a bola acelera a cada rodada e persegue os jogadores, tornando o desafio cada vez mais difícil e mais intenso.

## ***Brookhaven RP***

Brookhaven RP (também conhecido simplesmente como Brookhaven) é um jogo online multijogador em que os jogadores participam de role-plays interativos com outros usuários. Este jogo é um exemplo destacado do gênero de roleplay, que é bem representado por vários jogos populares no Roblox. "Brookhaven RP" já alcançou a marca de mais de 1.000.000 de jogadores simultâneos em determinado momento. Além disso, o jogo foi indicado na categoria "Videogame Favorito" tanto no Kids' Choice Awards de 2022 quanto no de 2023.

## **Jogos licenciados**

Esses jogos são baseados em propriedades intelectuais separadas do Roblox e possuem licenças dos proprietários para utilização dentro da plataforma.

## **The Co-Worker Game**

"The Co-Worker Game" é uma loja virtual oficial da IKEA com inauguração prevista para 24 de junho de 2024. Este jogo se destaca por ser a primeira vez que trabalho remunerado será oferecido na plataforma. A IKEA planeja contratar e remunerar dez jogadores como funcionários da loja dentro do jogo.

## ***Five Nights at Freddy's: Survival Crew***

Five Nights at Freddy's: Survival Crew é um jogo de terror baseado na franquia Five Nights at Freddy's de Scott Cawthon. Na descrição do jogo, os jogadores assumem o papel do "mais novo membro da equipe da Fazbear Security". Desenvolvido pela Metaverse Team Frights com supervisão de Cawthon, o jogo foi lançado acidentalmente em 20 de dezembro de 2023, devido a uma má interpretação das instruções dadas pela equipe por Cawthon. O

lançamento precipitado resultou em uma reação negativa dos fãs da série, que criticaram o jogo por estar inacabado. Rishabh Sabarwal, da Dexerto, descreveu a jogabilidade como um clone de *Dead by Daylight*. No mesmo dia, o jogo foi encerrado depois que Cawthon tomou conhecimento de seu lançamento antecipado. Ele declarou que o jogo "não estava de forma alguma pronto para ser lançado ao público" e prometeu que ele receberá um lançamento adequado em 2024.

### **Hyundai Mobility Adventure**

Hyundai Mobility Adventure é um espaço virtual que destaca os veículos da Hyundai Motor Company e "soluções de mobilidade do futuro". O serviço iniciou sua fase beta aberta em 1º de setembro de 2021 e oficialmente lançado em 14 de outubro de 2021. No jogo, os jogadores podem experimentar dirigir veículos como o Hyundai Ioniq 5 e explorar conceitos de mobilidade avançada, incluindo mobilidade aérea urbana, veículos especialmente construídos e tecnologia robótica.

### **Jogos não licenciados**

Esses jogos que são baseados em propriedades intelectuais de outras empresas, mas não possuem uma licença oficial dessas empresas para serem desenvolvidos ou distribuídos. Esses jogos são conhecidos como "fan games" não licenciados.

### ***3008***

3008 é um jogo de terror de mundo aberto onde os jogadores exploram um "IKEA infinito", repleto de suprimentos para construir bases ou se alimentar, enquanto enfrentam funcionários hostis da IKEA que se tornam agressivos à noite. O jogo é baseado no SCP-3008, parte do universo da Fundação SCP.

### ***Bedwars***

BedWars é um jogo desenvolvido pela Easy.gg, inspirado no popular minijogo do Minecraft com o mesmo nome, criado por fãs. Assim como na versão original, os jogadores precisam proteger suas camas enquanto tentam destruir as camas dos adversários.

Uma diferença significativa em relação ao Minecraft é a inclusão de uma variedade maior de armas para utilizar durante o jogo.

### ***Blox Fruits***

Blox Fruits é um jogo de ação [e luta](#) criado pela Gamer Robot, inspirado no mangá e anime **One Piece**. No jogo, os jogadores podem escolher entre ser um mestre espadachim, um poderoso usuário de frutas, um especialista em artes marciais ou um habilidoso usuário de armas. Eles navegam pelos mares sozinhos ou em equipe, explorando diversos mundos e segredos com o objetivo de se tornarem "o jogador mais forte de todos os tempos". No universo de Blox Fruits, itens conhecidos como "frutas" conferem aos jogadores vantagens únicas e desvantagens em batalhas contra inimigos e chefes poderosos. Algumas das frutas destacadas incluem as frutas do Dragão, da Luz, do Magma e do Buda. O jogo foi elogiado pelo VG247 por ser um dos mais ricos em conteúdo disponíveis no Roblox. Desde seu lançamento, Blox Fruits já foi jogado mais de 31 bilhões de vezes até março de 2024. Uma atualização significativa do jogo, conhecida como Atualização 20, gerou um grande aumento de jogadores, levando a interrupções nos servidores do Roblox devido ao influxo de usuários.

### ***Pokémon Brick Bronze***

Pokémon Brick Bronze foi um RPG lançado em 2015 pela Llama Train Studio no Roblox. Embora inspirado pela franquia Pokémon, não tinha afiliação oficial com a Nintendo. O jogo permitia aos jogadores explorar um mundo extenso e capturar Pokémon, utilizando modelos 3D em estilo pixel art para representar cada criatura. Durante seu auge, Pokémon Brick Bronze era um dos jogos mais populares do Roblox, frequentemente atraindo dezenas de milhares de usuários simultâneos. No entanto, em abril de 2018, o jogo foi removido da plataforma pelos administradores do Roblox, supostamente devido a questões de direitos autorais levantadas pela Nintendo. A remoção deixou uma lacuna significativa na comunidade de jogos Pokémon do Roblox, devido à sua complexidade e ao seu grande número de jogadores ativos. Os gráficos do jogo seguiam o estilo de blocos 3D característico do Roblox, com Pokémon representados de forma detalhada através de modelos 3DS em pixel art, o que contribuiu para sua popularidade entre os fãs da série.

### **Desenvolvimento da Proposta do Jogo Roblox**

## **Conceito Geral**

Inspirado nos jogos de maior sucesso da plataforma Roblox, o jogo proposto será um **simulador de aventura cooperativa**, onde os jogadores exploram uma ilha tropical mágica em busca de tesouros escondidos, segredos e desafios diários. Chamado de "Aventuras na Ilha Perdida," o jogo combina exploração com atividades como caça ao tesouro, construção de bases e resolução de mistérios.

### **Tema e Objetivo:**

O objetivo é acumular tesouros e habilidades enquanto os jogadores sobem de nível, completam missões e colaboram para resolver mistérios coletivos que alteram o cenário do jogo, promovendo uma experiência sempre renovada.

### **Público-Alvo:**

O jogo é projetado para jogadores entre 8 e 16 anos, faixa etária mais ativa no Roblox, embora seja acessível e interessante para todas as idades.

Seu design incentiva a socialização e o trabalho em equipe, tornando-o atraente para grupos de amigos e jogadores que buscam interações colaborativas.

## **Mecânicas e Jogabilidade**

### **1. Missões e Desafios:**

Missões diárias e semanais: Oferecerão atividades variadas, desde a coleta de itens raros até a resolução de enigmas específicos, recompensando os jogadores com moedas de jogo, itens exclusivos e experiência.

Desafios de Habilidade: Jogos menores dentro do cenário, como corridas, caça ao tesouro e competições de sobrevivência, testam as habilidades dos jogadores, incentivando a evolução constante e premiando-os com pontos e tesouros.

### **2. Sistema de Progresso e Avaliação:**



Níveis e Pontuação: Os jogadores ganham pontos de experiência por completar missões e explorar novas áreas, subindo de nível para desbloquear habilidades e ferramentas especiais.

Sistema de Avaliação de Desempenho: Cada jogador recebe uma avaliação com base em suas atividades e conquistas, como "Explorador da Semana" ou "Mestre das Missões", incentivando o engajamento com o jogo.

### 3. Interações Sociais:

Equipe e Clãs: Jogadores podem se unir em equipes ou clãs para missões em grupo, o que facilita a colaboração e incentiva a interação. O sucesso de uma missão pode beneficiar todo o grupo, oferecendo bônus de experiência e prêmios coletivos.

Mercado de Trocas: Para promover uma economia interna, o jogo terá um sistema de trocas onde os jogadores podem trocar itens, tesouros e skins, valorizando itens raros e gerando uma cultura de coleção.

Comunicação Segura: Sistema de chat moderado e com opções de mensagens rápidas para facilitar a comunicação segura entre os jogadores.

Essa proposta de jogo busca capturar a essência dos jogos de sucesso na Roblox, promovendo um ambiente que incentiva tanto a exploração individual quanto a colaboração social, e oferece amplas oportunidades de personalização e progressão, mantendo o jogador engajado e promovendo a monetização sustentável.

## **Conclusão**

### **Análise dos Resultados**

A pesquisa evidenciou que, entre as preferências dos usuários na plataforma Roblox, destacam-se jogos que combinam exploração com elementos de socialização e cooperação, além de progressão de habilidades e personalização.

Essas descobertas guiaram o desenvolvimento conceitual do jogo "Aventuras na Ilha Perdida", uma experiência que foca na aventura coletiva, em desafios diários e no progresso colaborativo entre jogadores.

Estima-se que o novo jogo atenderá ao interesse dos usuários por conteúdos imersivos e socialmente interativos, promovendo engajamento e retenção contínua na plataforma.

O sistema de trocas e prêmios exclusivos, alinhado com o sistema de clãs e missões em equipe, posiciona o jogo como uma proposta competitiva, que deverá atrair um número significativo de usuários, explorando também a monetização sustentável por meio de itens raros e cosméticos.

## Referências

[<https://pt.wikipedia.org/wiki/Roblox> ]

<https://www.roblox.com/pt>

<https://olhardigital.com.br/tag/roblox/>

<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/01/05/roblox-entenda-o-que-e-a-plataforma-de-games-que-virou-fenomeno-entre-criancas-e-adolescentes.ghtml>