

Game Design Document

Behind Shadows

Fabricio Keltika Tanquella

21 de fevereiro de 2025

Sumário

1 Visão Geral do Jogo	3
1.1 Nome do Jogo	3
1.2 Gênero	3
1.3 Plataforma	3
1.4 Público-Alvo	3
1.5 Resumo do Jogo	4
2 História	5
2.1 Premissa	5
2.2 Enredo	6
2.3 Personagens	7
2.4 Mundo do Jogo	9
3 Mecânicas de Jogo	10
3.1 Jogabilidade	10
3.1.1 Mundo Aberto e Exploração	10
3.1.2 Combate em Tempo Real	10
3.1.3 Progressão de Personagem	10
3.1.4 Narrativa e Missões	10
3.1.5 Sistemas de Mecânicas Específicas	11
3.1.6 Controles	13
3.1.7 Progressão	13
3.1.8 Sistema de Pontuação	13
3.2 Sistemas Adicionais	13
3.2.1 Construções	13
4 Arte e Design Visual	15
4.1 Estilo Visual	15
4.2 UI/UX Design	15
5 Áudio	16
5.1 Efeitos Sonoros / músicas	16
5.2 Dublagem	16
6 Aspectos Técnicos	17
6.1 Engine	17
6.2 Multijogador	17

7 Cronograma de Desenvolvimento	18
7.1 Fases de Desenvolvimento	18
7.1.1 Planejamento e conceito	18
7.1.2 Prototipagem	18
7.1.3 Desenvolvimento do jogo	18
7.1.4 Testes e ajustes	18
7.1.5 Finalização e lançamento	18
7.1.6 Pós produção	18
8 Marketing e Monetização	19
8.1 Estratégia de Marketing	19
8.2 Modelo de Monetização	19
9 Anexos	20
9.1 Esboços e Conceitos	20

1. Visão Geral do Jogo

1.1 Nome do Jogo

Behind Shadows

O nome *Behind Shadows* foi escolhido para refletir a dualidade das sombras no jogo. Por um lado, ele se refere às sombras como entidades presentes no mundo do jogo, e por outro, representa as "sombras" ocultas nas motivações das pessoas — as causas invisíveis que impulsionam suas ações. O título sugere uma exploração profunda das forças escondidas tanto no ambiente quanto na psique dos personagens.

1.2 Gênero

Behind Shadows é um RPG em terceira pessoa que combina elementos de aventura e exploração. O jogador é imerso em um mundo vasto e dinâmico, onde a narrativa envolvente e o gameplay estratégico são centrais. A cada dia, o jogador vivencia as experiências dos personagens, tomando decisões que influenciam tanto a história quanto o desenrolar das missões.

1.3 Plataforma

As plataformas-alvo são PCs (Windwos) e Android. O foco é desenvolver um jogo de qualidade sem alto custo de hardware, ou seja, trabalhar muito em técnicas para disponibilizá-lo para o máximo de pessoas possíveis.

1.4 PÚBLICO-ALVO

O público-alvo de Behind Shadows é composto por jogadores entre 16 e 24 anos. O jogo inclui uma linguagem que pode ser considerada inadequada, com a presença de palavrões e cenas que, embora não explícitas, podem ser interpretadas como impróprias. Este conteúdo é usado para criar uma narrativa mais madura e realista, ressoando com um público jovem-adulto.

1.5 Resumo do Jogo

"Behind Shadows" é um jogo de RPG em terceira pessoa que começa com a morte de dois meninos no mundo real. Eles são guiados por uma figura misteriosa para escolher seus destinos na vida após a morte. Um deles, impulsivamente, opta por continuar vivendo em uma realidade alternativa, sendo o outro arrastado junto a ele contra sua vontade.

Nesta nova realidade, os meninos devem enfrentar o Exército das Sombras, criaturas controladas por generais, sob o comando do mesmo guia que os levou para este mundo — uma reviravolta que revela suas verdadeiras intenções. A missão deles é derrotar esses generais e, eventualmente, o chefe supremo, usando as habilidades que desenvolverão ao longo do caminho.

Durante a jornada, os jogadores irão explorar a complexidade das relações entre os personagens, enquanto enfrentam batalhas que misturam combate frenético e estratégico. Utilizando o cenário, habilidades especiais e as próprias sombras, o jogador precisará pensar de forma rápida e tática para superar os desafios que surgem neste mundo sombrio e cheio de mistérios.

2. História

2.1 Premissa

Behind Shadows explora como as experiências e emoções do dia a dia podem influenciar e distorcer os sonhos. A história gira em torno de Mike, um garoto de 14 anos, que, sem o jogador saber até o final do jogo, está sonhando com os eventos da narrativas. As cenas mais impactantes são reflexos dos eventos e sentimentos que Mike vivenciou enquanto estava acordado.

No sonho, a mente de Mike distorce a realidade de forma significativa: ele e seu irmão mais velho, Alan, de 17 anos, não se reconhecem, apesar de terem memórias vagas um do outro. No jogo, essa estranheza é retratada como fragmentos de lembranças da vida real, antes de serem transportados para o novo mundo. Embora Mike e Alan sejam irmãos próximos na vida real, com uma relação marcada por afeto e pequenas brigas, no sonho, eles são estranhos com memórias confusas, criando uma dinâmica complexa.

Alguns exemplos de como o sonho reflete a vida real de Mike incluem:

- **Desentendimento Inicial:** Logo no começo do jogo, Mike e Alan se desentendem e se separam devido à escolha impulsiva de Mike de entrar no novo mundo. Isso espelha o sentimento de culpa de Mike por suas decisões precipitadas e a frustração de Alan com essa impulsividade, o que gera conflitos entre os irmãos.
- **Corrupção e ”Morte” de Alan:** Mais adiante na história, Alan é corrompido e aparentemente morto, mas acaba voltando do submundo. Essa situação reflete a insegurança de Mike sobre o afastamento iminente de Alan, que está crescendo e se preparando para deixar a casa.
- **Lutas Entre Irmãos:** No jogo, Mike e Alan se enfrentam em várias batalhas, com Alan frequentemente saindo vitorioso. Isso simboliza a frustração de Mike por se sentir inferior a seu irmão, especialmente nas discussões. Do ponto de vista do gameplay, essas lutas mostram ao jogador a evolução dos personagens e a crescente rivalidade entre eles.
- **Pressão para Ser Perfeito:** Na vida real, Alan é visto como o ”filho perfeito” pela família, incluindo Mike. No sonho, essa percepção faz com que Mike se sinta pressionado a buscar a aprovação de Alan, refletindo sua luta interna por reconhecimento e validação.

2.2 Enredo

No jogo Behind Shadows, os protagonistas Mike e Alan, que não se reconhecem como irmãos, encontram-se em uma situação extraordinária após suas mortes no mundo real. Mike, de 14 anos, e Alan, de 17, acordam em um lugar desconhecido, onde um misterioso homem lhes explica que o passado que conheciam deixou de existir. Esse homem é responsável por guiar as almas de todos os seres que viveram no universo.

Eles são informados de suas mortes trágicas: Mike morreu devido a um sangramento após um ataque violento, enquanto Alan sucumbiu a um infarto. Agora, ambos se encontram no "Vale do Esquecimento", um limbo entre a vida e a morte, onde são apresentados a três opções para o futuro: desaparecer lentamente à medida que são esquecidos, reencarnar sem memória de suas vidas passadas, ou continuar suas existências em uma realidade alternativa com a missão de derrotar o Exército das Sombras —uma força misteriosa e poderosa que ameaça controlar o multiverso.

Impulsivamente, Mike escolhe a terceira opção, arrastando Alan com ele para essa nova realidade. Alan, furioso por não ter tido a chance de escolher seu destino, se recusa a seguir com Mike, criando uma tensão imediata entre os dois. À medida que exploram esse novo mundo, Mike tenta reconciliar-se com Alan, mas as divergências entre eles tornam essa tarefa difícil.

Enquanto o jogador alterna o controle entre Mike e Alan ao longo dos capítulos, ele explora o mapa, cumpre missões e coleta informações sobre o Exército das Sombras. No entanto, o relacionamento entre Mike e Alan permanece tenso, com Alan optando por seguir seu próprio caminho, isolado de Mike, enquanto ambos navegam por essa nova e perigosa realidade.

O jogo se passa em um universo composto por sete realidades distintas. Quando uma pessoa morre em uma dessas realidades, sua vida não necessariamente chega ao fim; ela pode continuar em outra realidade, já que sua existência ainda não terminou por completo. Durante o progresso do jogo, aproximadamente na metade da história, Alan e Mike adquirem a habilidade de viajar entre essas realidades, embora seja impossível retornar à realidade original da qual partiram para o "novo mundo."

Cada realidade é única, com características próprias, incluindo design, inimigos, desafios, e especificidades. Por exemplo, na realidade conhecida como "Nature," plantas e vegetais dominam o cenário, e os maiores desafios para o jogador vêm do próprio ambiente. Nessas realidades, os generais do Exército das Sombras extraem recursos, geralmente na forma de energia vital conhecida como "Yan." O objetivo principal do jogador em cada realidade é derrotar esses generais e impedir a destruição das realidades.

Existem três generais em cada uma das seis realidades, e ao derrotá-los, o jogador obtém um fragmento essencial para acessar o universo externo às realidades. No total, existem 20 fragmentos (18 provenientes das seis realidades e 2 representados por Alan e Mike). Após coletar todos os fragmentos, o jogador se confronta com o Homem Misterioso em uma batalha final.

Conforme o jogo avança, Alan e Mike fundam uma organização semelhante a um exército, cujo objetivo principal é derrotar o Exército das Sombras. Entretanto, essa organização também realiza outras missões a pedido de líderes de estado, como participar de guerras, combater bandidos, ou resolver problemas internos. Embora muitos desses objetivos sejam opcionais, alguns serão cruciais para o desenrolar da história.

Enquanto exploram as diferentes realidades, Alan e Mike recrutam aliados das localidades que visitam. No clímax do jogo, um grande exército formado por esses aliados

enfrenta o Exército das Sombras. À medida que os generais são derrotados, o Homem Misterioso nomeia novos líderes, mas eles se concentram em combater a crescente organização.

Nos momentos finais da história, o Homem Misterioso é pressionado e recua para o universo externo às realidades. Alan e Mike o seguem, levando a uma batalha decisiva. Durante essa batalha, o Homem Misterioso os surpreende e mata Alan, deixando Mike devastado, mas forçado a continuar a luta. Por fim, o Homem Misterioso, pressionado, termina por encerrar a luta, apagando Mike da existência no universo; ele sempre teve esse poder, porém, não utilizava pois via a todos uma oportunidade de fortalecer seu exército - com as circunstâncias da luta final com Mike, não houve outra saída.

No momento em que o Homem Misterioso apaga Mike da existência, ele acorda abruptamente, assustado. Durante a transição, são mostradas cenas das lembranças de Mike dos dias anteriores, quando ele estava acordado, ligando os eventos do sonho à sua vida real. Ao acordar, Mike encontra Alan na porta do seu quarto, vindo se desculpar por ter sido ríspido na noite passada. Mike, ainda abalado pelo sonho, diz que está tudo bem e expressa o quanto deseja ter o irmão de volta. Alan, então, responde com um afetuoso "Vem cá, irmãozinho". Nesse instante, o jogador descobre que os dois personagens são irmãos e a tela de créditos é mostrada.

Uma cena pós-créditos mostrará a relação dos personagens no mundo real, fora do sonho de Mike.

2.3 Personagens

NOTE: Você pode conferir os concept arts no final do documento :)

- Personagens principais:

- Alan:

- * **Nome completo:** Alan Dount;
 - * **Apelido:** Lon;
 - * **Sexo:** Masculino;
 - * **Idade:** 17 anos;
 - * **Personalidade:** Alan é reservado, um pouco rabugento e geralmente muito inteligente. Ele pode parecer sombrio às vezes, mas é, no fundo, uma boa pessoa. No entanto, se algo se colocar entre ele e seus objetivos, Alan não hesitará em mostrar um lado menos amigável. Alan pode mostrar-se um pouco "fofinho" em alguns diálogos, contrapondo seu lado rabugento.
 - * **Curiosidade:** Em uma das cenas com Mike, Alan revela que seu irmão costumava chamá-lo de "Lon" e sugere que Mike também pode usar esse apelido se quiser. Eventualmente, Mike chama o Alan por esse nome.

- Mike:

- * **Nome completo:** Maicon Jousan;
 - * **Apelido:** Mike;
 - * **Sexo:** Masculino;
 - * **Idade:** 14 anos;

- * **Personalidade:** Mike é geralmente alegre e espontâneo. Ele é uma pessoa extrovertida, com uma mentalidade um pouco imatura e impulsiva. Ao contrário de Alan, Mike costuma expressar tudo o que pensa e adora socializar. Ele tem uma facilidade natural para fazer amigos, o que, por vezes, incomoda algumas pessoas.
- * **Curiosidade:** Alan e Mike são irmãos por parte de mãe, mas têm pais diferentes, o que explica seus sobrenomes distintos. Alan carrega o sobrenome "Dount" de seu pai, enquanto Mike herda o sobrenome "Jousan". O Homem Misterioso menciona apenas os sobrenomes aos quais os personagens têm maior vínculo, refletindo a tradição em que cada pessoa representa uma família em batalhas. Alan, portanto, luta pela família "Dount", enquanto Mike luta pela família "Jousan", reforçando a ideia de que eles pertencem a linhagens diferentes, apesar de serem irmãos.

- **Personagens secundários:**

- **Rit:**

- * **Nome completo:** Ritain Mourk;
 - * **Apelido:** Rit;
 - * **Sexo:** Masculino;
 - * **Idade:** 23 anos;
 - * **Personalidade:** Rit é uma pessoa emocionalmente forte, raramente se deixando abalar por qualquer situação. Ele não é excessivamente alegre, nem propenso à melancolia; em vez disso, Rit sente exatamente o que o momento exige. Sua empatia é uma característica notável, permitindo que ele se sensibilize profundamente com as dificuldades dos outros, o que o leva frequentemente a ajudar aqueles que o cercam.

- **Deni:**

- * **Nome completo:** Deniel Mourk;
 - * **Apelido:** Deni;
 - * **Sexo:** Masculino;
 - * **Idade:** 16 anos;
 - * **Personalidade:** Deni é uma pessoa amigável na maior parte do tempo, mostrando maturidade na maioria das situações, embora ocasionalmente cometa alguns deslizes. Ele tem o hábito de fazer piadas ruins de vez em quando ou "pregar peças" em seus companheiros durante longas jornadas, trazendo um toque de humor às suas interações.

- **Raika:**

- * **Nome completo:** Raika Tirouf;
 - * **Apelido:** *não possui;
 - * **Sexo:** Feminino;
 - * **Idade:** 21 anos;
 - * **Personalidade:** Raika é uma pessoa de temperamento "bravo" e "raivoso", o que a leva a agir e atacar impulsivamente em diversas situações. No entanto, ela demonstra uma inteligência afiada em combate e na criação

de estratégias. Geralmente, Raika é um pouco infeliz e raramente sorri, a não ser em raras ocasiões.

- * **Curiosidade:** Raika se apaixona por Alan depois de um tempo juntos. Uma das cenas do jogo mostra os dois dançando juntos, Raika revela seu interesse amoroso e os dois ficam juntos (um pouco antes de metade do jogo).

2.4 Mundo do Jogo

*Ainda sendo trabalhado.

3. Mecânicas de Jogo

3.1 Jogabilidade

3.1.1 Mundo Aberto e Exploração

- **Ambiente Dinâmico:** O jogador explora um vasto mundo semi-aberto. A exploração é incentivada com a descoberta de segredos, missões secundárias e eventos dinâmicos que ocorrem ao longo do mundo.

3.1.2 Combate em Tempo Real

- **Ação Dinâmica:** O combate é em tempo real, permitindo que o jogador se mova livremente e ataque inimigos usando uma variedade de armas e habilidades especiais.
- **Sistema de Equipe:** O jogador controla um dos personagens como ativo, mas também comanda uma equipe de aliados que lutam ao seu lado. A interação com os aliados e a utilização de comandos estratégicos durante a batalha são essenciais para derrotar inimigos mais poderosos.
- **Uso de Magia e Habilidades Especiais:** Magias e habilidades especiais são integradas ao combate, permitindo ao jogador alternar entre ataques físicos e mágicos, e realizar movimentos especiais em combinação com seus aliados.

3.1.3 Progressão de Personagem

- **Árvore de Habilidades:** Conforme os personagens ganham experiência, o jogador pode desbloquear novas habilidades e poderes em uma árvore de habilidades, personalizando o estilo de combate e as capacidades de cada membro da equipe.
- **Equipamentos e Customização:** O jogador pode equipar seus personagens com uma variedade de armas, armaduras e acessórios que não só melhoram os atributos, mas também podem alterar o estilo de combate.

3.1.4 Narrativa e Missões

- **História Envolvente:** A narrativa é uma parte central do jogo, com uma história emocionalmente carregada que é revelada através de cutscenes, diálogos entre os personagens e eventos dentro do jogo.

- **Missões Principais e Secundárias:** Além da história principal, há uma vasta gama de missões secundárias que oferecem mais profundidade ao mundo e recompensas adicionais, incentivando a exploração e interação com os personagens do jogo.

3.1.5 Sistemas de Mecânicas Específicas

Sistema de Amizade

Descrição: Após o Capítulo 2, durante o gameplay, o jogador poderá fazer com que um personagem presenteie outro ou, durante uma luta, usar as habilidades de personagens inativos, concedendo PA (Pontos de Amizade), que poderão ser usados para desbloquear habilidades e ataques em conjunto.

Componentes:

- **Amizades:** Cada personagem possui um tipo de afinidade com determinados personagens (+40% PA), além de presentes que apreciam mais do que outros (+15 PA).
 - **Alan:**
 - * Afinidade: Raika e Mike
 - * Presente favorito: Morango e cerveja
 - **Mike:**
 - * Afinidade: Alan, Rit e Deni
 - * Presente favorito: Tortilha de abacaxi
 - **Raika:**
 - * Afinidade: Alan
 - * Presente favorito: Ameixa, âmbar ou essência sombria
 - **Rit:**
 - * Afinidade: Mike e Deni
 - * Presente favorito: Ouro refinado e prata refinada
 - **Deni:**
 - * Afinidade: Mike e Rit
 - * Presente favorito: Essência (qualquer natureza)

Sistema de Pesca

Descrição: Após Alan retornar do submundo e resgatar Raika, haverá uma cutscene onde Alan e Mike estão no telhado conversando sobre a vida. Eventualmente, Alan menciona que gosta de pescar. A partir daí, haverá pontos no mapa onde o jogador poderá pescar com Alan, obtendo peixes para consumo ou venda, tesouros, itens para missões, etc.

Sistema de Cultivo

Descrição: Na mesma cena onde Alan diz que gosta de pescar, Mike menciona que gosta de cultivar coisas, embora leve algum tempo.

Componentes:

- **Sementes/Mudas de Plantas:** Jogador poderá obtê-las em determinadas lojas no centro da cidade.
 - **Observação:** Preço de venda varia de acordo com a qualidade; preço de compra varia de acordo com o lugar onde for comprado.
- **Exemplos de Plantas:**
 - **Cebolinha:**
 - * Preço de compra: \$5-15
 - * Preço de venda: \$20-30
 - * Tempo de plantio: 3 dias
 - * Consumo: Restaura 10 PV
 - * Presente: * sem efeitos
 - **Batata:**
 - * Preço de compra: \$20-35
 - * Preço de venda: \$60-75
 - * Tempo de plantio: 5 dias
 - * Consumo: Restaura 40 PV, +5 de saturação
 - * Presente: * sem efeitos
 - **Morango:**
 - * Preço de compra: \$40-50
 - * Preço de venda: \$90-110
 - * Tempo de plantio: 7 dias
 - * Consumo: Restaura 45 PV, +1 de saturação
 - * Presente: +20 PA

Sistema de Iluminação Horária e Sistema de Dias

Descrição: A iluminação do cenário varia de acordo com o horário do dia. Esses horários influenciam a ocorrência de determinadas cenas. Se uma cena não acontecer em um dia, ela acontecerá no dia seguinte.

Detalhes:

- A quantidade de dias não influenciará no avanço da história. O jogador pode realizar todos os eventos necessários para avançar na história em um dia ou levar vários deles.
- O jogador poderá ficar acordado com o personagem ativo até 3 dias. Quando ficar sem dormir, o personagem se tornará menos ativo, ou seja, seus ataques causarão menos danos e a taxa de acertividade reduzirá. Quando ultrapassar os 3 dias, o personagem desmaiará.

Sistema de Missões

Descrição: Haverá um painel no centro da cidade e vários pontos espalhados pelo vila inicial onde o jogador poderá verificar e aceitar ou recusar missões. Em troca, ele receberá dinheiro ou itens. Após a formação da organização, um novo sistema de missões dedicado estará disponível. Além disso, haverá missões ao encontrar determinados personagens no mapa.

3.1.6 Controles

*Ainda trabalhando nisso.

3.1.7 Progressão

*Ainda trabalhando nisso.

3.1.8 Sistema de Pontuação

*Ainda trabalhando nisso.

3.2 Sistemas Adicionais

3.2.1 Construções

NOTE: Ainda trabalhando nisso. Faltam muitas construções para detalhar aqui, mas fique com um exemplo:

Casa de Mike

Descrição: Local onde o personagem Mike mora. Inclui várias interações que o jogador pode realizar.

Alguns exemplos:

- **Cama:**

- O jogador pode escolher dormir até o próximo dia caso seja noite, ou cochilar até anoitecer caso seja dia.
- Se houver alguma cena, ela acontecerá no próximo dia em seu respectivo horário.

- **Cozinha:**

- Aqui o jogador poderá preparar alguns pratos que poderão ser consumidos durante as batalhas. Para isso, o jogador poderá utilizar alimentos que Mike cultivou ou comprou no centro.
- Disponível somente após o Capítulo 2. Caso o jogador interaja com a cozinha antes disso, Mike falará uma das falas a seguir:
 1. **Mike:** Ahn ... Acho que não sei como cozinhar algo ...
 2. **Mike:** Não rola, melhor não.
 3. **Mike:** Talvez outra hora, não faço a menor de como cozinhar ainda.

- Após o Capítulo 2, Alan estará morando com Mike. Caso o personagem ativo seja Mike, ele falará algumas dessas coisas e o jogador poderá interagir:
 1. **Mike:** Hmm ... Talvez eu consiga fazer umas dessas coisas.
 2. **Mike:** Vou ter algo.
 3. **Mike:** Vamo' nessa.
 4. **Mike:** Mó fome, acho que vou ter que me virar.
- Caso o personagem ativo seja Alan, ele falará alguma dessas coisas e o jogador poderá interagir:
 1. **Alan:** Acho que Mike gostaria se eu fizesse algo.
 2. **Alan:** Fazer algo diferente hoje.
 3. **Alan:** Ver o que eu consigo.

4. Arte e Design Visual

4.1 Estilo Visual

O estilo gráfico é 3D simplificado, também chamado de semi-realista, com traços cartoon.

4.2 UI/UX Design

A ideia de UI pro jogo seria voltado a botões no estilo RPG.

5. Áudio

5.1 Efeitos Sonoros / músicas

*Ainda deve ser trabalhado

5.2 Dublagem

Haverá dublagem, mas devido ao alto custo, as cenas serão apenas por caixa de fala até que o dinheiro necessário seja arrecadado.

6. Aspectos Técnicos

6.1 Engine

O jogo será construído com o motor Unity.

6.2 Multijogador

Haverá um sistema multiplayer onde até 4 jogadores podem criar um save e vivenciar os eventos da narrativa principal, a partir de personagens que serão criados pelos próprios jogadores. Além disso, possivelmente haverá um modo de luta entre os players com os personagens principais da história.

7. Cronograma de Desenvolvimento

7.1 Fases de Desenvolvimento

7.1.1 Planejamento e conceito

O foco dessa etapa do cronograma é desenvolver todas as ideias para o jogo, escrever a história completa, desenvolver os conceitos das cenas, como o cenário, músicas, interfaces, entre outros.

7.1.2 Prototipagem

Nessa etapa do desenvolvimento, os primeiros rascunhos do jogo serão desenvolvidos; coisas como um protótipo de gameplay e algumas cenas curtas, o foco é vigiar as principais problemáticas que serão enfrentadas nas próximas etapas do desenvolvimento.

7.1.3 Desenvolvimento do jogo

Aqui começa o desenvolvimento em si. A ideia será avançar o desenvolvimento por partes, primeiro um esqueleto do jogo, depois algo mais fiel ao jogo final e por últimos os retoques.

7.1.4 Testes e ajustes

O jogo será disponibilizado para um número controlado de pessoas, para que assim, o desempenho do jogo seja analisado e um feedback seja obtido.

7.1.5 Finalização e lançamento

Nessa fase, o jogo será brutalmente otimizado, para que o objetivo de construir um jogo de qualidade sem comprometer o hardware seja possível. O jogo será lançado oficialmente e a medida que o feedback for recebido, novas otimizações e correções de bugs serão feitas.

7.1.6 Pós produção

A divulgação será ampliada com as medidas definidas pelo marketing estabelecido. Depois disso, coisas como DLCs e o multiplayer serão desenvolvidos.

8. Marketing e Monetização

8.1 Estratégia de Marketing

A ideia do marketing seria por meio da divulgação do jogo em canais de criadores de conteúdo de plataformas como YouTube e Twitch, dessa forma, oferecendo alguns pacotes exclusivos aos jogadores que baixarem o jogo e digitarem o código de apoiador. Esses pacotes incluem coisas como skins para o multijogador, itens colecionáveis, ferramentas e recursos extras para o modo história, ou mesmo, pacotes de expansões dedicados ao criador específico.

8.2 Modelo de Monetização

Devido ao foco do jogo ser a narrativa, a melhor opção seria cobrar apenas pela aquisição do jogo e futuramente arrecadar com DLCs.

9. Anexos

9.1 Esboços e Conceitos

Concept arts:

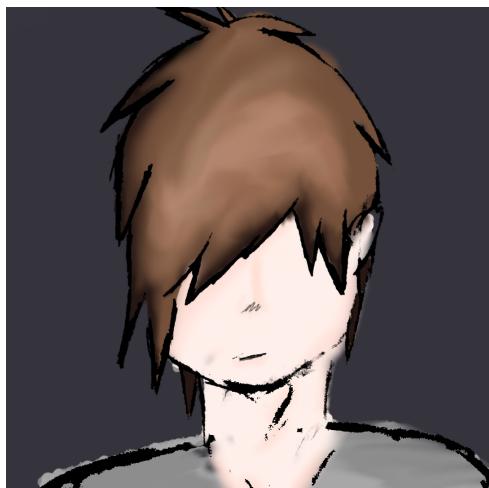


Figura 9.1: Alan

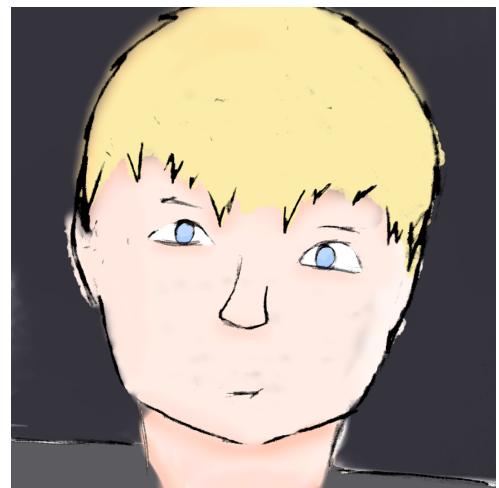


Figura 9.2: Mike



Figura 9.3: Rit



Figura 9.4: Deni



Figura 9.5: Raika



Figura 9.6: Cena inicial do jogo (onde eles escolhem o "Novo Mundo")

NOTE: Eu já estava trabalhando nesse projeto há um bom tempo, inicialmente o jogo teria o estilo de arte acima. Porém, para melhor experiência do jogador (e pra facilitar algumas coisas) mudei o estilo do jogo para 3D. Segue abaixo um dos meus trabalhos após essa mudança:



Figura 9.7: Base da primeira cena (ainda faltam os personagens ...)