

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PARQUE DA JUVENTUDE**

**Ensino Médio Com Habilitação Técnica em Programação de Jogos
Digitais**

Carlos Henrique Kengi Cerqueira Aoki

Felipe Akahoshi de Sousa

Gabriel do Espírito Santo Trigo

Gabriel Zaragoza

Giulia Carvalho Campanholi

Isabella Francine da Silva Costa

Leonardo Gusmão Moura

Renato Livramento Alves da Silva

RELATÓRIO TÉCNICO

Origomnite: a ascensão da magia

SÃO PAULO

2024

Carlos Henrique Kengi Cerqueira Aoki

Felipe Akahoshi de Sousa

Gabriel do Espírito Santo Trigo

Gabriel Zaragoza

Giulia Carvalho Campanholi

Isabella Francine da Silva Costa

Leonardo Gusmão Moura

Renato Livramento Alves da Silva

RELATÓRIO TÉCNICO

Origomnite: a ascensão da magia

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais da Etec Parque da Juventude, orientado pela Prof. Giovanna Paula de Moraes Alves e Thiago de Lirio Lima, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Programação de Jogos Digitais.

SÃO PAULO

2024

RESUMO

Origomnite é um projeto de um jogo que, utilizando-se de uma protagonista moralmente cinza em um mundo fantasioso e inspirado pela cultura e geografia brasileira, tem o objetivo de, através de uma visão inovadora, cativar o jogador e o fazer refletir acerca das ações realizadas, suas consequências para os outros e as definições éticas de bem e mal. Para isso, a história é jogada pelos olhos da personagem principal, a partir do entendimento da mesma sobre os acontecimentos desenvolvidos conforme explora o ambiente, e a retrata como heroína até o final, quando se é necessário encarar a história e o resultado de seus atos. É esperado não só que as pessoas, histórias e locais com os quais o jogador se depara ao longo da trama moldem o pensamento deste, de maneira a transmitir valores morais, como também que todos aqueles tiverem interesse em jogos brasileiros de narrativa e ação desfrutem de seus personagens, sua geografia diversa e seu enredo.

Palavras-chave: Ética, Diversidade, Cultura brasileira, Narrativa.

ABSTRACT

Origomnite is a game project that, using a morally gray protagonist in a fantasy world inspired by Brazilian culture and geography, aims, through an innovative vision, to captivate the player and make them reflect on the actions they take, their consequences for others and the ethical definitions of good and evil. To this end, the story is played out through the eyes of the main character, from her understanding of the events that unfold as she explores the environment, and portrays her as a hero until the end, when she has to face up to the story and the results of her actions. It is hoped not only that the people, stories and places the player encounters throughout the plot will shape their thinking in a way that conveys moral values, but also that anyone with an interest in Brazilian narrative and action games will enjoy its characters, diverse geography and storyline.

Keywords: Ethics, Diversity, Brazilian culture, Narrative.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Arte conceitual Lana	2
Figura 2 - Modelo Lana	2
Figura 3 - Modelo Lana	2
Figura 4 - Arte conceitual Douglas	2
Figura 5 - Modelo Douglas	2
Figura 6 - Arte conceitual Junin-passa-fome	2
Figura 7 - Modelo Junin-passa-fome	2
Figura 10 - Modelo Kajá	2
Figura 11 - Floresta Encantada	2
Figura 12 - Guarápolis.....	2
Figura 13 - Bar do Douglas	2
Figura 14 - Ruínas Abandonadas.....	2

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D	Duas dimensões
3D	Três dimensões
Big techs	Grandes empresas de tecnologia
Concept arts	Artes conceituais
Cutscene	Cena que interrompe a jogabilidade para mostrar alguma parte da história
Demo	Demonstração
Engine	Motor (no contexto de desenvolvimento de jogos refere-se a um programa usado para a criação de um jogo)
ETEC	Escola Técnica Estadual
Goblin	Criatura mítica de mundos de fantasia
Indie	Independente
Low poly	Objetos tridimensionais com número de polígonos reduzidos
NPC	Personagem não jogável
Prof	Professora
Pixel art	Parte digital criada pixel por pixel
RPG	Jogo de Interpretação de Papéis
Skin	Pele (refere-se a parte externa, ou seja, roupas e estilo dos personagens)
Stamina	Resistência

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 OBJETIVOS	10
1.2 JUSTIFICATIVA	10
2. DESENVOLVIMENTO	11
2.1 REFERÊNCIAS	11
2.1.1 Undertale	12
2.1.2 Celeste	12
2.1.3 Spiritfarer	12
2.1.4 Stardew Valley	13
2.1.5 Genshin Impact	13
2.2 ARTE E ESTILO VISUAL	13
2.2.1 Personagens	14
2.2.1.1 Lana	14
2.2.1.2 Giovanna	15
2.2.1.3 Douglas	15
2.2.1.4 Junin-Passa-Fome	17
2.2.1.5 Tekoa	18
2.2.1.6 Kajá	19
2.2.2 Cenários	20
2.2.2.1 Floresta Encantada	20
2.2.2.2 Guarápolis	21
2.2.2.3 Bar Do Douglas	22
2.2.2.4 Ruínas Abandonadas	23
2.3 GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)	24
2.3.1 Mecânicas	24
2.3.1.1 Correr	24
2.3.1.2 Pular	24
2.3.1.3 Atacar	25
2.3.1.4 Ataque Especial	25
2.3.2 Interação Dos Personagens	25
2.3.2.1 Lana	25
2.3.2.2 Douglas	25
2.3.2.3 Giovanna	25
2.3.2.4 Junin-Passa-Fome	26
2.3.2.5 Tekoa	26

2.3.2.6 Kajá	26
2.3.3 Níveis	26
2.3.4 Interface Do Usuário	26
2.3.4.1 Interface Da Gameplay	26
2.3.4.1.1 Vida	26
2.3.4.1.2 Stamina	27
2.3.4.2 Interface Do Menu Inicial	27
2.3.4.3 Interface Do Menu De Pause	27
2.4 TECNOLOGIAS	27
2.4.1 Blender	27
2.4.2 Godot	27
2.4.2.1 GDscript	28
2.4.3 Krita	28
2.4.4 Canva	28
2.4.5 CapCut	28
2.5 MÚSICAS E EFEITOS SONOROS	29
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES	30
3.1 ANÁLISE DE RESULTADOS	30
3.2 DESAFIOS ENCONTRADOS	30
3.2.1 Prazo	30
3.2.2 Comunicação	31
3.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE O MERCADO DE JOGOS	31
4. MARKETING	32
4.1 ANÁLISE DO PÚBLICO-ALVO	32
4.2 POSICIONAMENTO DE MERCADO	32
4.3 ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO	32
4.4 ESTRATÉGIA DE MONETIZAÇÃO	32
4.5 COMUNIDADE E ENGAJAMENTO PÓS-LANÇAMENTO	33
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
5.1 SÍNTESE	34
5.2 IDEIAS FUTURAS	34
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35

1. INTRODUÇÃO

Ao longo da história, existiram centenas ou milhares de pessoas que buscavam descobrir mais sobre a natureza humana. “Pessoas nascem más?”, “As pessoas se tornam más ao longo da vida?”, “O que de fato torna uma ação boa ou má?”. Diante de todas essas perguntas, é importante lembrar que a reflexão nos permite um melhor entendimento das formas de relação do homem com o mundo, ajudando a compreender a nossa própria realidade.

Em virtude disso, nossa proposta de jogo tem o objetivo de apresentar um ponto de vista sobre comportamentos de indivíduos. Queremos fazer com que o jogador reflita sobre as ações e seus verdadeiros motivos.

1.1 OBJETIVOS

Ao longo dos anos, os jogos digitais inovaram a cultura e o modo de usar a tecnologia, disponibilizando um jeito peculiar de apresentar narrativas de forma imersiva. Porém, apesar de ser um grande mercado, há pouca presença de jogos brasileiros (ou que se passam no Brasil) atualmente.

Nesse contexto, nosso projeto visa trazer uma produção brasileira em um mundo totalmente inspirado no nosso país como um todo. Para isso, utilizamos de elementos visuais, geográficos e linguísticos, juntamente com uma protagonista do gênero feminino em um jogo de luta Role Playing Game (RPG) para trazer essa representatividade.

Ademais, com base em artigos acadêmicos, percebemos como videogames podem influenciar as ações morais de atuação real dos jogadores, assim como suas inclinações morais reais se refletem no jogo, constituindo uma relação mútua:

Assim destaca-se que os jogadores tendem a transferir várias de suas convicções, insatisfações, preconceitos e valores do mundo real aos jogos. Em um mundo de possibilidades, as resoluções dos conflitos morais apresentadas nos jogos, refletem elementos norteadores moralmente reais do jogador. (EVANGELISTA; KADOOKA; LEPRE. Games e moralidade: como os

jogadores se relacionam com os conteúdos morais dos jogos?. Journals bahiana: RPDS).

Amparados pela influência real que jogos digitais podem ter nas ações das pessoas, traçamos nosso objetivo com este jogo - transmitir valores morais.

1.2 JUSTIFICATIVA

Para chegar ao conceito final do jogo, a escolha de diversos elementos foi essencial. A protagonista feminina com vitiligo representa uma personagem que se destaca e inclui características que geralmente não recebem visibilidade em ambos os gêneros. A inserção da cultura e geografia brasileira busca demonstrar qualidades e belezas próprias do nacional. Além do tema de principal destaque que é a moral, também é trabalhado a ação humana na natureza e para com os outros em sociedade.

Não somente, Lana, na tentativa de controlar todo o poder da pedra universal, utiliza de ideais pessoais. Não existem ideais propriamente pensados coletivamente em suas ações, com isso, a personagem devasta o mundo na ilusão de estar fazendo o que é certo, e suas ações não são regidas por uma lei universal. Segundo Kant (2009, p.59), "O imperativo categórico é portanto só um único, que é este: Age apenas segundo uma máxima tal que possas ao mesmo tempo querer que ela se torne lei universal."

Assim, enquadrados o imperativo categórico da ética kantiana, tendo em vista que este foi rompido por Lana. Um de nossos objetivos com Origomnite é fazer com que o jogador questione a natureza de suas ações, priorizando o bem coletivo independentemente de seus anseios individuais.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 REFERÊNCIAS

Para a criação do jogo, diversas influências foram essenciais para a criação da narrativa, do visual e das mecânicas. Cada referência ajudou a definir características específicas e a construir um jogo autêntico e original.

2.1.1 *Undertale*

Undertale é um RPG indie, onde você controla uma criança que cai em um mundo subterrâneo cheio de monstros. O jogo é conhecido por seu sistema de combate único, que permite poupar ou lutar contra inimigos, e por suas escolhas que afetam a história e o final. O jogo apresenta gráficos em pixel art, uma trilha sonora icônica e personagens memoráveis. Nele, nos inspiramos principalmente na trilha sonora.

2.1.2 *Celeste*

Celeste é um jogo indie de plataforma em que uma garota pretende subir uma montanha sozinha. No caminho ela acaba conhecendo seu “lado obscuro” e acaba por entendê-lo e aceitá-lo. Em *Celeste*, também nos inspiramos na trilha sonora, além da arte de capa e capítulos presentes no jogo.

2.1.3 *Spiritfarer*

SpiritFarer é um jogo onde a protagonista precisa ajudar os espíritos mortos a se transportar para a vida após a morte enquanto viaja pelo mundo com seu barco.

Além da trilha sonora, também nos inspiramos nos cenários, que, apesar de serem 2D, se encaixam muito bem na estética que queríamos para o projeto.

2.1.4 Stardew Valley

Stardew Valley é um jogo indie onde o jogador herda uma fazenda abandonada de seu avô e se muda para uma vila no interior, onde encontra vários moradores e tem a possibilidade de desenvolver atividades, como agricultura, pesca, mineração, combate etc. Nesse jogo os personagens têm suas próprias histórias que se conectam com a história principal. Almejávamos que nossos personagens fossem tão carismáticos quanto os de Stardew Valley, causando identificação com as pessoas.

2.1.5 Genshin Impact

Como um dos RPGs de ação mais bem-sucedidos, Genshin Impact é um jogo de mundo aberto que chama atenção pelos cenários bem elaborados, histórias dinâmicas e lutas muito bem construídas, além da trilha sonora totalmente imersiva, que passa as sensações que o personagem deve sentir. Nos inspiramos nele por causa da maioria dos elementos citados anteriormente, principalmente nos cenários e jogabilidade.

2.2 ARTE E ESTILO VISUAL

No estilo de arte nos inspiramos no “low poly”, que significa que a malha poligonal no 3D tem polígonos reduzidos a fim de diminuir o tempo de renderização. Tanto os personagens quanto o cenário estão nesses estilos. Sobre as cores, pensamos muito nas ambientações e sentimentos transmitidos através delas. As paletas dos personagens representam as suas personalidades, enquanto

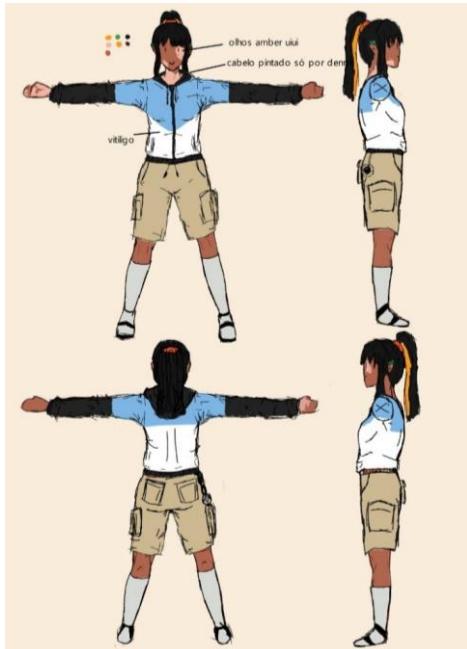
personagens com cores mais vibrantes trazem uma visão inocente e otimista, as cores mais escuras incutem em mistério e seriedade. Na floresta, no início do jogo, pensamos em algo alegre e vívido, que transmite o começo de uma nova história. No bar, o sentimento que deve ser passado é de mistério, fazendo o jogador entender que o ambiente não é totalmente seguro e existe algo escondido. Nas ruínas, a paleta desperta a sensação de medo, que faz o jogador perceber que é um ambiente perigoso e que não deve entrar lá, pois esconde muitos perigos.

2.2.1 Personagens

2.2.1.1 Lana

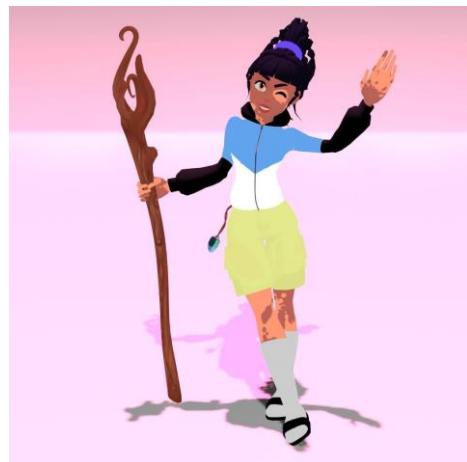
Lana é a protagonista do jogo. Ela é uma garota de 18 anos com uma personalidade forte e espírito aventureiro. Na demo, precisará explorar o mundo para conseguir roubar a pedra mágica, e futuramente protegê-la. Ao longo do jogo ela terá que desenvolver maturidade para perceber que, na verdade, as ações dela foram egoístas e, ao invés de estar fazendo algo bom para o planeta, está destruindo-o.

Figura 1 - Arte conceitual Lana



Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

Figura 2 - Modelo Lana



Fonte - Elaborado pelos autores
(2024)

2.2.1.2 Giovanna

É uma homenagem feita para a professora que nos deu aulas de TCC e ajudou muito a todos. Ela é uma figurante que fica no bar corrigindo provas ou apenas tomando chá-mate gelado.

Figura 3 - Modelo Lana



Fonte - Elaborado pelos autores
(2024)

2.2.1.3 Douglas

É um homem que trabalha e é dono do bar. Ele tem a função de dar as missões para a Lana e dicas sobre os lugares que ela pode ou não ir.

Figura 4 - Arte conceitual Douglas



Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

Figura 5 - Modelo Douglas



Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

2.2.1.4 Junin-Passa-Fome

Junin é o primeiro inimigo que a protagonista precisa enfrentar. Ele é um goblin, da raça “*passus-fomius-juninius*”, que foi criado por Tekoa para evitar que pessoas cheguem às ruínas.

Figura 6 - Arte conceitual Junin-passa-fome



Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

Figura 7 - Modelo Junin-passa-fome

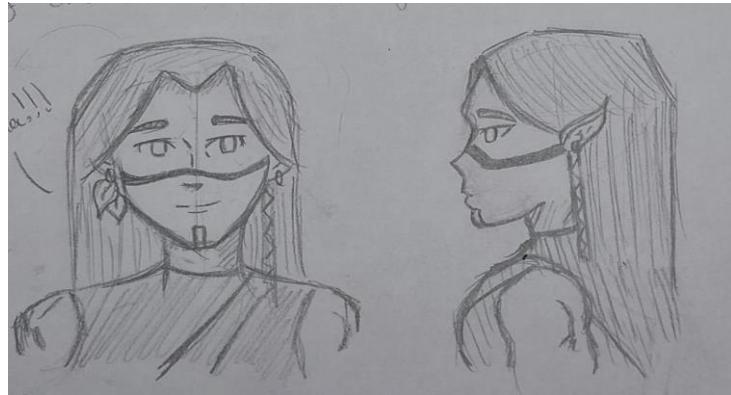


Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

2.2.1.5 Tekoa

Inimigo final da demo, é o responsável por proteger a pedra para que não caia em mãos erradas. O personagem é um elfo e seus poderes são ligados à natureza.

Figura 8 - Arte conceitual Tekoa



Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

Figura 9 - Modelo Tekoa



Fonte - Elaborado pelos autores
(2024)

2.2.1.6 Kajá

É um lobo guará que a personagem principal encontrou quando filhote e cuida até hoje. Ele a ajuda durante a gameplay e é um indicador de como se encontra a magia do mundo depois que a pedra foi roubada.

Figura 8 - Modelo Kajá



Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

2.2.2 Cenários

O cenário do jogo é ambientado em um mundo fictício inspirado nas paisagens, folclore, arquitetura e biodiversidade brasileira. O cenário valoriza a riqueza cultural e natural do país, destacando-se de outras retratações artísticas do mesmo tema.

2.2.2.1 Floresta Encantada

A floresta é o primeiro cenário do jogo. Nele temos vários ipês que referenciam a flora brasileira. É um ambiente colorido com a intenção de despertar curiosidade no jogador, para que o mesmo o continue explorando.

Figura 9 - Floresta Encantada



Fonte1 - Elaborado pelos autores (2024)

2.2.2.2 Guarápolis

Local onde o jogador já tem autonomia para andar. Na pequena vila, ele vai poder explorar o ambiente e finalmente encontrar o próximo cenário: o bar.

Figura 10 - Guarápolis

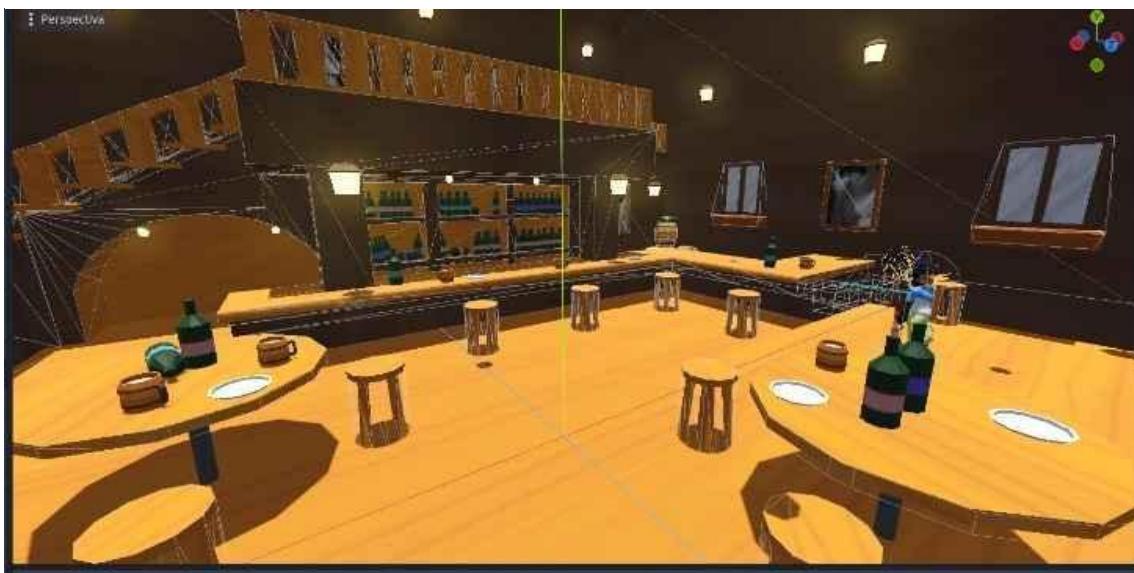


Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

2.2.2.3 Bar Do Douglas

O bar é um lugar misterioso, onde a personagem pode interagir e conseguir as missões durante o jogo e também conseguir informações sobre o mundo.

Figura 11 - Bar do Douglas



Fonte - Elaborado pelos autores (2024)

2.2.2.4 Ruínas Abandonadas

As ruínas estão em uma parte protegida da floresta. Nesse universo, haviam lendas que diziam que todos aqueles que nelas adentravam nunca mais voltavam, por isso era um lugar completamente obscuro que ninguém se dispunha a explorar.

Figura 12 - Ruínas Abandonadas



Fonte – Elaborado pelos autores (2024)

2.3 GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

2.3.1 Mecânicas

2.3.1.1 Correr

Apertando a tecla “SHIFT” ou “R1”, a personagem consegue se locomover mais rápido, ajudando a fugir dos inimigos ou simplesmente correr quando sentir necessário.

2.3.1.2 Pular

Ao pressionar a tecla “ESPAÇO” ou “X” dará um pulo, com isso o jogador poderá subir em lugares que não conseguiria normalmente.

2.3.1.3 Atacar

Clicando com o botão esquerdo do mouse ou com o quadrado, o jogador pode realizar uma sequência de três ataques para causar dano aos inimigos.

2.3.1.4 Ataque Especial

Clicando com o botão direito do mouse ou com o bolinha no controle, o jogador pode realizar um ataque giratório para causar dano aos inimigos, contudo sob o custo de sua stamina.

2.3.2 Interação Dos Personagens

Com a tecla “E” ou triângulo, a protagonista pode interagir com os demais personagens.

2.3.2.1 Lana

Correr, pular, atacar e interagir com NPCs.

2.3.2.2 Douglas

Conversar com o jogador.

2.3.2.3 Giovanna

Conversar com o jogador.

2.3.2.4 Junin-Passa-Fome

Correr e atacar.

2.3.2.5 Tekoa

Participa da cutscene.

Ideias futuras: será o primeiro chefe que a Lana enfrentará no jogo.

2.3.2.6 Kajá

Participa da cutscene.

Ideias futuras: dá suporte ao jogador atacando os inimigos e indica quando a magia vai sendo drenada do mundo

2.3.3 Níveis

A demo tem apenas um nível, que é o tutorial, nele temos 4 cenários: a floresta encantada, a vila (Guarápolis), o bar do Douglas e as ruínas abandonadas.

2.3.4 Interface Do Usuário

2.3.4.1 Interface Da Gameplay

2.3.4.1.1 Vida

Uma barra de vida que limita a quantidade de golpes que podem ser recebidos.

2.3.4.1.2 *Stamina*

Uma barra para medir a energia do personagem, se estiver baixa o jogador não pode correr ou dar ataques especiais.

2.3.4.2 Interface Do Menu Inicial

No menu inicial as opções são: "jogar", "opções" e "sair".

2.3.4.3 Interface Do Menu De Pause

Ao apertar a tecla "ESC" ou "Start" o menu de pause será aberto, mostrando as seguintes opções: "voltar", "opções", "salvamentos" e "sair".

2.4 TECNOLOGIAS

2.4.1 Blender

Blender é um software gratuito que serve principalmente para modelagem e escultura digital em 3D. Utilizamos o aplicativo para fazer toda a infraestrutura da demo, tanto o cenário quanto os personagens.

2.4.2 Godot

Para a construção do TCC optamos pela utilização da engine Godot, pois além de ser capaz de produzir jogos 2D e 3D, a Godot é muito bem otimizada e leve para rodar em computadores menos potentes e incapazes de suportar programas pesados.

2.4.2.1 GDscript

A linguagem de programação escolhida para trabalhar na engine foi o GDscript, que apresenta uma sintaxe simples semelhante ao Python. Como o GDScript é uma linguagem própria da Godot foram necessárias várias buscas nas documentações do site oficial para aprender os comandos e estruturas necessárias para o funcionamento do jogo.

Ademais, a engine funciona por um sistema de “nós”, no qual cada nó pode ser um elemento diferente no jogo e ter seu “nó filho” como sistema de herança. A partir dessa herança, o nó cenário, por exemplo, tem como nó filho os nós chão, pedras e árvores, elementos que podem ser trabalhados dentro do cenário individualmente, facilitando futuras mudanças dentro de um jogo.

2.4.3 Krita

É um aplicativo muito similar ao photoshop. Usamos para fazer as concept arts e também as texturas das personagens e cenários.

2.4.4 Canva

O canva serve para fazer designs para diversos tipos de plataformas. Utilizamos para fazer todas as postagens de divulgação do nosso projeto.

2.4.5 CapCut

É um aplicativo para edição de vídeo. Utilizamos para editar as cutscenes demo.

2.5 MÚSICAS E EFEITOS SONOROS

As músicas que compõem o universo de Origomnite são totalmente autorais, criadas para o projeto. Produzidas pelo artista Ayano (Igor Mateus da Silva) que demonstrou interesse em nos ajudar na produção artística do TCC. As músicas foram criadas no programa FLStudio e buscam expressar os sentimentos que cada cenário deve passar.

Já os efeitos sonoros foram pegos de repertórios livres da internet para compor os mais diversos sons que fazem parte dos ambientes do jogo. Alguns exemplos são os passos dos personagens, o barulho de água perto do rio e os sons do combate.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 ANÁLISE DE RESULTADOS

Após 4 bimestres de trabalho, conseguimos desenvolver uma demo de Origomnite que funciona tanto no teclado/mouse quanto no controle. No teste, é possível conhecer a jogabilidade e mecanismos de movimentação e combate, além disso, a demo apresenta uma pequena prévia da narrativa, dos personagens principais e dos cenários.

A ordem de desenvolvimento foi fundamental para a estruturação do projeto. Nele, começamos pela criação da protagonista - seu design, modelagem, movimentação, etc. Paralelamente, o cenário estava sendo construído e, depois de alguns dias, foi possível observar a personagem se movimentando pela primeira parte do ambiente.

Após isso, outras partes do cenário começaram a ser modeladas, a protagonista ganhou mecânicas de combate e os bugs nas colisões e animação estavam sendo consertados.

3.2 DESAFIOS ENCONTRADOS

“[...] fazer um jogo é como construir um edifício durante um terremoto. Ou tentar conduzir um trem enquanto uma pessoa fica correndo na sua frente colocando os trilhos enquanto avança.” (SCHREIER, 2017, p. 14).

No processo de desenvolvimento de um jogo podem ser encontrados inúmeros obstáculos. Os principais desafios enfrentados por nossa equipe foram:

3.2.1 Prazo

Criar um jogo demanda muito trabalho e tempo. Normalmente a maioria dos jogos tem um tempo de produção entre 2 e 4 anos (sem contar com os jogos "top de linha" feito pelas maiores big techs da área), reduzir esse tempo para 9 meses - ainda que seja uma demo - nos trouxe muitos problemas. Auxiliar a equipe para cumprir as demandas enquanto todos os integrantes cursam o ensino médio regular e estudam para vestibular atrasou consideravelmente o tempo de produção.

Para resolver esse problema, o grupo começou a se dedicar integralmente nas partes iniciais do projeto. Ao invés de desenvolver os níveis 2 ou 3, escolhemos focar no nível 1 onde vai se passar o começo do jogo.

3.2.2 Comunicação

A comunicação é um fator fundamental para trabalhos em equipe. A falta dela pode resultar em tempo jogado fora. Apesar de cada um ter seu papel no desenvolvimento, é necessário juntar todas as partes para compor um só produto. A falta de comunicação no nosso trabalho fez com que pessoas tivessem que refazer algumas partes já prontas ao invés de trabalhar em novas partes.

Para amenizar a situação, utilizamos de reuniões periódicas para informar o que cada um estava desenvolvendo e solicitar as próximas demandas para o jogo.

3.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE O MERCADO DE JOGOS

Segundo o Sebrae, além da produção, uma coisa que precisa ser cuidadosamente feita é a análise do mercado de jogos. Para garantir o sucesso de vendas é necessário verificar as tendências do mercado atual. Um fator muito importante na comercialização de jogos é como ele será disponibilizado. Apesar de existirem meios físicos de venda, o modelo online prevalece como favorito do mercado. Em relações as plataformas, o Origomnite será disponibilizado para PC e consoles devido a jogabilidade por meio de teclado/mouse e controle. A versão beta do jogo seria testada por voluntários que dariam feedbacks sobre bugs e possíveis melhorias. Após esse período, o jogo seria disponibilizado online para o público. Isso pode acontecer em um site próprio ou com ferramentas como a Steam e a Epic que são conhecidas por seus amplos acervos de jogos gratuitos e pagos.

4. MARKETING

4.1 ANÁLISE DO PÚBLICO-ALVO

O nosso público-alvo está centrado em pessoas de 17 a 19 anos, que costumam jogar com frequência, gostam de jogos para computador e console totalmente offline e que tem preferência por RPGs de ação.

4.2 POSICIONAMENTO DE MERCADO

Com nosso jogo, queremos trazer para o mercado algo que transmita para o jogador uma harmonia na composição, levando-o para o mundo fictício que criamos, vale ressaltar que todo o projeto foi pensado para que o jogador se sinta parte de tudo e que a experiência seja única. Outro fator é a diversidade, acreditamos que a falta de representatividade do mercado é algo a se questionar, logo, decidimos que nossa protagonista teria vitiligo, mostrando que a beleza pode ser encontrada em outros padrões.

4.3 ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO

Para a divulgação do projeto, escolhemos duas redes sociais: o Instagram e o TikTok. Para atrair o público, fizemos postagens diversas, mostrando principalmente o processo de criação da demo.

Através da nossa estratégia de pré-lançamento, decidimos mostrar takes do jogo com a intenção de gerar identificação com o público.

4.4 ESTRATÉGIA DE MONETIZAÇÃO

Como estratégia de monetização optamos por vendas diretas e preço único, onde o jogador paga apenas uma vez para adquirir o jogo completo.

4.5 COMUNIDADE E ENGAJAMENTO PÓS-LANÇAMENTO

Para “alimentar” a comunidade e manter o engajamento após o lançamento, manteríamos uma comunicação direta com o público por meio de canais abertos como fóruns, redes sociais e até mesmo grupos no Discord, permitindo assim, que os jogadores se sintam ouvidos e acolhidos, além poder sempre ler os feedbacks e arrumar ou melhorar quaisquer coisas que estejam incomodando os consumidores do nosso jogo. Outra forma, também, é dar recompensas aos usuários que entrarem no jogo todos os dias, como eventos semanais que parabenizam os jogadores pela frequência.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 SÍNTSE

Origomnite foi a exploração do potencial criativo de cada membro de nosso grupo, a partir de muitas conversas para definição de seu conteúdo e caráter. Além disso, o projeto foi pensado de maneira a caracterizar o imaginário de cada membro, refletido na história do jogo, no visual dos personagens, na estética de cenário e nas mecânicas, e realizado por meio da delegação de funções. Vale ressaltar o planejamento, desde os meses iniciais de 2024, como fulcral para o desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso, uma vez que nos permitiu conciliar as demais atividades com a elaboração deste. Origomnite é a síntese do trabalho mútuo das pessoas que o desenvolveram, e usa da alcunha de trabalho de conclusão de curso para significar a expressão não só dos meses do seu desenvolvimento, mas também de todo nosso processo de integração ao curso nesses 3 anos, amadurecimento, esforços individuais e, sobretudo, coletivos, e, em especial, cada pessoa envolvida.

5.2 IDEIAS FUTURAS

Após a demo, a história continua com Lana se aventurando por diversos cenários inspirados em regiões brasileiras, explorando elementos da cultura e das

tradições nacionais. No meio da jornada, ela conhecerá diversos personagens e tomará decisões importantes para o seguimento da narrativa.

Depois de muitos combates para seguir seu caminho e proteger a misteriosa pedra mágica, ela entenderá o peso de suas ações e o impacto que as mesmas causaram em seu universo, acabando sozinha, em um mundo devastado.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EVANGELISTA, Vítor De Moraes Alves; KADOOKA, Aline; LEPRE, Rita Melissa . Games e moralidade: como os jogadores se relacionam com os conteúdos morais dos jogos?. **Journals Bahiana. Revista psicologia, diversidade e saúde.**, 2021. Disponível em: <<https://www5.bahiana.edu.br/index.php/psicologia/issue/view/167>>.

KANT, Immanuel . **A fundamentação metafísica dos costumes.** 1. ed. Local: Edições 70, 2009. 59 p. ISBN 978-9724415376.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de marketing.** 14. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.

PACHECO, Felipe. Posicionamento de mercado: saiba as vantagens no mercadodo de franquias. **Central do franqueado,** 2023. Disponível em: <<https://centraldofranqueado.com.br/gestao-de-franquias/posicionamento-de-mercado/#:~:text=Tipos%20de%20posicionamentoO%20que%20%C3%A9%20posicionamento%20de%20mercado?,cheio%20a%20percep%C3%A7%C3%A3o%20do%20consumidor>>.

SCHREIER, Jason. **Sangue, suor e pixels:** Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2017. ISBN 978-8595082595.

SEBRAE. Mercado de games: tendências e oportunidades. **Sebrae,** 2023. Disponível em: <<https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-oportunidades,767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD>>.