

AJUSTE ESTRATÉGICO DE ROTEIRO

Projeto: "baronet"

Data: 23/07/2025

Responsável: Islan Max dos Santos Costa

1. Contextualização

Com base na análise dos documentos entregues até o momento, observa-se que o escopo narrativo do projeto cresceu significativamente ao longo do desenvolvimento, o que gerou um volume de conteúdo superior ao necessário para a primeira versão funcional do jogo. A proposta inicial envolvia o desenvolvimento de sete mapas distintos, múltiplos núcleos narrativos, personagens paralelos e variações de classe com impacto narrativo — o que inviabiliza a entrega até o prazo estipulado.

O jogo deve estar concluído até a primeira sexta-feira de outubro de 2025 (03/10/2025). Dado esse marco, o roteiro narrativo precisa ser concluído até 02/08/2025, para permitir a continuidade do desenvolvimento técnico, design, implementação e testes.

2. Diagnóstico Técnico

Após análise dos arquivos enviados (História - 1º Mapa, Ideia principal, Projeto RPG 2D - História, entre outros), foi possível identificar:

- Narrativa rica, porém extensa, com múltiplas tramas paralelas;
- Propostas interessantes, porém inviáveis no curto prazo (7 reinos, múltiplos aliados, ramificações de classe, pós-game);
- Estrutura de roteiro ainda em formato de rascunho ou ideias soltas, dificultando a integração direta com o fluxo de desenvolvimento do jogo.

3. Proposta de Redução e Foco

Objetivo: Reestruturar o escopo narrativo para garantir um jogo completo, funcional e atrativo dentro do prazo disponível.

3.1 Redução de Mapas:

De 7 reinos para 3 mapas centrais, com progressão coesa:

- Mapa 1 – Reino Celta / Floresta de Wode of Blod
 - Tutorial + introdução da trama.
 - Primeiro boss: Troll.

- Mapa 2 – Vila Fantasma
 - Desenvolvimento do mistério.
 - Conflito com o Rei Fantasma.
- Mapa 3 – Castelo do Rei Tirano
 - Clímax e resolução da narrativa principal.

3.2 Prioridades Narrativas:

- Jornada iniciada por um mapa misterioso;
- Protagonista motivado pela busca da verdade;
- Encontro com um aliado foragido que revela os crimes do rei;
- Missões com estrutura clara (início-meio-fim) e combate progressivo;
- Narrativa com leve mistério e decisões morais simples.

3.3 Conteúdos a Serem Omitidos ou Posteriormente Considerados:

- Variedade de classes com impacto narrativo;
- Pós-game e finais secretos com armas lendárias;
- Personalização extensa de personagens e trajes;
- Estereótipos e diálogos específicos de classe;
- Subtramas secundárias com personagens não essenciais.

4. Diretrizes para o Setor de Roteiro

- Entregar versão final e validada do roteiro até 02/08/2025;
- Limitar a história a 3 mapas principais, mantendo coerência e linearidade;
- Priorizar clareza nos diálogos e objetivos das missões, com foco na imersão e progressão do jogador;
- Evitar ramificações complexas ou conteúdo opcional extenso nesta versão do projeto;
- Fornecer o roteiro em estrutura modular (missão por missão) para facilitar a integração com a equipe de desenvolvimento.

5. Considerações Finais

A redução de escopo não compromete a qualidade narrativa — pelo contrário, garante maior foco, clareza e coesão. Esta primeira versão do RPG funcionará como base sólida, e conteúdos narrativos adicionais (reinos, finais alternativos, pós-game) podem ser planejados para atualizações futuras, expansões ou uma continuação.