

# Comunicado Interno – Diretrizes do Setor de Roteiro

**Projeto:** "baronet"

**Responsável:** Analice

**Data:** 25/07/2025

## 1. Contextualização

Com base nas análises técnicas e narrativas realizadas, foi identificado que o escopo original da história do projeto BARONET excedia o tempo disponível para execução. Diante disso, medidas estratégicas foram adotadas para garantir a entrega funcional e narrativa do jogo dentro do prazo estipulado.

## 2. Prazo de Entrega

A versão final e validada do roteiro completo deve ser entregue até o dia **02 de agosto de 2025 (sábado)**. Esse prazo é essencial para permitir a continuidade do desenvolvimento técnico, da programação e da produção visual do jogo.

## 3. Reestruturação do Setor

Para cumprir essa meta, membros de outros setores foram **temporariamente remanejados para o Setor de Roteiro**, de acordo com afinidade e disponibilidade. Essa força-tarefa tem como objetivo acelerar a finalização da narrativa e organizar as missões e diálogos em formato modular.

Assim que a entrega do roteiro for concluída, todos os integrantes temporários serão **remanejados para setores com alta demanda**, como **Programação** e **Design**, onde darão continuidade ao suporte técnico e criativo do projeto.

## 4. Diretrizes Narrativas

- Redução de mapas de sete para **três regiões principais**.
- Foco em uma história coesa, com **início, meio e fim claros**.
- Remoção de elementos narrativos complexos ou opcionais (classes, finais alternativos, etc.).
- Estruturação das missões de forma modular, com diálogos objetivos e adaptáveis à programação.
- Evitar ramificações extensas e priorizar a **imersão direta e clara do jogador**.
- Considerando que o jogo apresenta um sistema de **combate com quatro personagens em equipe** (um em campo e três reservas), o roteiro deve prever a **introdução de ao menos três personagens secundários jogáveis**.
- Cada personagem deve ter suas **habilidades descritas, classe, atributos e papel narrativo** especificados.
- O mesmo nível de detalhamento deve ser aplicado aos **monstros e inimigos (humanos ou demihumanos)** que surgirem na história, com foco em suas habilidades, função narrativa e comportamento em combate.
- Essas descrições servirão de base para o **Setor de Fluxograma**, que repassará essas informações ao **Setor de Programação**.
- Informações como **idade, peso, altura, gênero e outros dados pessoais não serão mais personalizáveis pelo jogador**. Essas características devem ser **definidas manualmente no roteiro**, evitando problemas de compatibilidade e integração técnica no jogo.
- O **único dado definível pelo jogador será o nome** do personagem principal.
- O personagem principal será do sexo feminino, como forma de ampliar a diversidade narrativa dentro dos padrões técnicos viáveis.

## 5. Considerações Finais

A colaboração entre setores e o foco na eficiência narrativa são essenciais para garantir a entrega do projeto BARONET dentro dos prazos. O Setor de Roteiro assume neste momento uma função central, devendo cumprir sua entrega até a data estipulada para que as demais áreas possam atuar com base no conteúdo finalizado.

**Coordenação Geral Auxiliar**

Study!©