



**JOÃO PEDRO FAUSTINO DE ALMEIDA, LASNINE MIRANDA DOS SANTOS,  
LUÍS OCTÁVIO REZENDE MAIMONE DOS SANTOS, NICOLAS DE ASSIS  
SOINSKI, LEONARDO LUCAS DE LIMAS, GUSTAVO DE CASTRO MULLER,  
GUILHERME ANTUNES DE OLIVEIRA, CAIO LOPES, JOÃO VICTOR CAMPELO**

**WIT LOST MEMORIES**

**FAZENDA RIO GRANDE  
2025**

**CEEP**

**JOÃO PEDRO FAUSTINO DE ALMEIDA, LASNINE MIRANDA DOS SANTOS,  
LUÍS OCTÁVIO REZENDE MAIMONE DOS SANTOS, NICOLAS DE ASSIS  
SOINSKI, LEONARDO LUCAS DE LIMAS, GUSTAVO DE CASTRO MULLER,  
GUILHERME ANTUNES DE OLIVEIRA, CAIO LOPES, JOÃO VICTOR CAMPELO**

## **WIT LOST MEMORIES**

Trabalho final apresentado à  
disciplina Análise e Projeto de  
Sistemas como exigência parcial  
para obtenção do grau de técnico de  
Desenvolvimento de Sistemas -  
Turma 3ºG, sob a supervisão do  
Professor João Carlos de Moraes  
Coppi - (graduação do coppi)  
CEEP - EROTÍDES ÂNGELO  
NICHELE

## **DEDICATÓRIA**

**AOS NOSSOS PAIS, PELO AMOR INCONDICIONAL, APOIO CONSTANTE E PACIÊNCIA AO LONGO DE TODA A NOSSA TRAJETÓRIA ACADÊMICA. VOCÊS FORAM A BASE SÓLIDA SOBRE A QUAL CONSTRUÍMOS NOSSOS SONHOS E A FONTE DE INSPIRAÇÃO EM CADA PASSO QUE DAMOS. SEM O SUPORTE E O CARINHO DE VOCÊS, ESTE MOMENTO TÃO SIGNIFICATIVO NÃO SERIA POSSÍVEL.**

**À NOSSA FAMÍLIA, QUE SEMPRE ACREDITOU EM NÓS, NOS INCENTIVOU A SEGUIR EM FRENTE E NOS DEU FORÇA, MESMO DIANTE DAS ADVERSIDADES. A CONFIANÇA DE VOCÊS FOI ESSENCIAL PARA QUE PERSISTÍSSEMOS, MESMO QUANDO OS DESAFIOS PARECIAM INSUPERÁVEIS.**

**AOS NOSSOS AMIGOS, QUE ESTIVERAM AO NOSSO LADO, OFERECENDO CONSELHOS VALIOSOS, MOTIVAÇÃO NAS HORAS DIFÍCEIS E MOMENTOS DE DESCONTRAÇÃO QUE EQUILIBRARAM AS EXIGÊNCIAS ACADÊMICAS COM A LEVEZA DA VIDA. A AMIZADE DE VOCÊS FOI UM ALICERCE IMPORTANTE EM NOSSA JORNADA.**

**E, POR FIM, A TODOS QUE, DE ALGUMA FORMA, CONTRIBUÍRAM PARA O NOSSO CRESCIMENTO PESSOAL E ACADÊMICO, SEJA COM PALAVRAS DE INCENTIVO, AJUDA PRÁTICA OU SIMPLES GESTOS DE CARINHO. CADA APOIO, POR MENOR QUE FOSSE, TEVE UM IMPACTO SIGNIFICATIVO EM NOSSA CAMINHADA E NOS AJUDOU A ALCANÇAR ESSA ETAPA TÃO IMPORTANTE DE NOSSAS VIDAS.**

## **AGRADECIMENTOS**

**PRIMEIRAMENTE, EXPRESSAMOS NOSSA IMENSA GRATIDÃO AOS PROFESSORES EDUARDO WILLIAM KARPINSKI PRIESTER E GUSTAVO PESCO, PELA ORIENTAÇÃO, PACIÊNCIA E DEDICAÇÃO AO LONGO DE TODO O PROCESSO. SUA EXPERIÊNCIA, SABEDORIA E APOIO CONSTANTE FORAM FUNDAMENTAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DESTES TRABALHOS E PARA O SUCESSO DA NOSSA PESQUISA.**

**AOS DEMAIS PROFESSORES, QUE, AO LONGO DESSA JORNADA ACADÊMICA, COM SEUS ENSINAMENTOS, PROVOCARAM NOSSO PENSAMENTO CRÍTICO E ESTIMULARAM NOSSO CRESCIMENTO INTELLECTUAL. AGRADECEMOS POR COMPARTILHAREM TANTO CONHECIMENTO E POR SEMPRE INCENTIVAREM O NOSSO DESENVOLVIMENTO.**

**AOS NOSSOS FAMILIARES, ESPECIALMENTE AOS NOSSOS PAIS, PELO AMOR, COMPREENSÃO E INCENTIVO CONSTANTES. VOCÊS SEMPRE FORAM O ALICERCE QUE NOS SUSTENTOU NOS MOMENTOS MAIS DESAFIADORES E ESTIVERAM AO NOSSO LADO EM TODAS AS ETAPAS DESSA JORNADA, OFERECENDO APOIO INCONDICIONAL.**

**AOS NOSSOS AMIGOS, QUE, COM SEU APOIO EMOCIONAL E COMPREENSÃO, NOS AJUDARAM A MANTER O EQUILÍBRIO DURANTE OS PERÍODOS DE INTENSA DEDICAÇÃO AO TRABALHO. A AMIZADE E O CARINHO DE VOCÊS FORAM ESSENCIAIS PARA NOSSA MOTIVAÇÃO E BEM-ESTAR.**

**A TODOS OS COLEGAS E PROFISSIONAIS QUE, DE ALGUMA FORMA, COLABORARAM COM INFORMAÇÕES VALIOSAS E NOS AUXILIARAM AO LONGO DA REALIZAÇÃO DESTA PESQUISA, NOSSO SINCERO AGRADECIMENTO. CADA CONTRIBUIÇÃO FOI CRUCIAL PARA O NOSSO PROGRESSO.**

**POR FIM, AGRADECEMOS AO CEEP, QUE NOS OFERECEU AS CONDIÇÕES NECESSÁRIAS PARA QUE PUDÉSSEMOS NOS DEDICAR AO APRENDIZADO E AO DESENVOLVIMENTO DESTES TRABALHOS, PROPORCIONANDO UM AMBIENTE ACADÊMICO DE EXCELÊNCIA.**

**"A educação é a arma mais poderosa que  
você pode usar para mudar o mundo."  
-Nelson Mandela**

## Resumo de ideias - Projeto TCC

A história de *Wit, Lost in The Forest* não é apenas sobre a jornada de um personagem dentro de um mundo misterioso, mas também sobre o processo criativo e as ideias que os desenvolvedores querem explorar através desse universo imersivo. Para os desenvolvedores, o jogo oferece uma oportunidade única de investigar temas complexos como a formação da identidade, a perda de memória e os efeitos psicológicos de ambientes distorcidos. A narrativa foi cuidadosamente projetada para explorar a psicologia humana, e a floresta misteriosa serve como uma metáfora para a mente fragmentada do protagonista, Wit. Esse conceito central reflete um grande desafio para os desenvolvedores: criar um ambiente e uma mecânica de jogo que não apenas entretenham, mas também transmitam a complexidade emocional e psicológica que eles desejam abordar.

Ao longo do desenvolvimento, a equipe de criadores teve que balancear a construção de um mundo fantástico com a representação simbólica de processos mentais. A floresta não é apenas um cenário; ela é um reflexo do estado mental de Wit, uma metáfora viva para suas memórias perdidas e para a busca de sua identidade. A criação de um mundo tão dinâmico e interativo exigiu que os desenvolvedores pensassem em como as escolhas dos jogadores impactam diretamente a narrativa, levando em consideração não apenas os aspectos de jogabilidade, mas também as implicações emocionais e psicológicas das ações do jogador. Outro desafio importante foi integrar a progressão de habilidades de Wit com a recuperação de suas memórias. Para os desenvolvedores, isso significava criar uma estrutura de jogo onde o jogador sentisse que cada habilidade desbloqueada não era apenas uma vantagem no combate ou na resolução de enigmas, mas também um reflexo da jornada interna do protagonista. As mecânicas de jogo precisavam estar alinhadas com o tema de autodescoberta, fazendo com que a experiência do jogador fosse uma verdadeira reflexão sobre o processo de entender a si mesmo.

Além disso, os desenvolvedores tiveram que garantir que a floresta e seus mistérios se mantivessem consistentes e imersivos, criando um mundo que fosse ao mesmo tempo fascinante e aterrador. A ideia de distorções da realidade foi um aspecto fundamental da história, e os criadores precisaram trabalhar na criação de um ambiente que mudasse e evoluísse conforme as memórias de Wit se recuperassem. Isso exigiu uma atenção especial ao design de ambientes, à narrativa visual e à forma como os elementos do jogo interagiam com o estado psicológico do protagonista.

Por fim, ao criar uma narrativa não linear, os desenvolvedores enfrentaram o desafio de construir um sistema de escolhas que tivesse um impacto real e significativo na jornada do personagem. As decisões dos jogadores não deveriam apenas alterar o curso da história, mas também refletir sobre como essas escolhas afetam a própria identidade de Wit. Isso exigiu um cuidado minucioso na escrita e no design do jogo, buscando criar uma experiência que fosse rica em profundidade emocional e psicológica, enquanto ainda mantinha a diversão e o engajamento típicos de um jogo de ação e aventura.

Em resumo, o desenvolvimento de *Wit, Lost in The Forest* envolveu uma busca constante pela integração de temas psicológicos profundos com uma jogabilidade envolvente. Os desenvolvedores não estavam apenas criando um jogo, mas criando uma experiência interativa que desafia os jogadores a refletir sobre a natureza da identidade, da memória e da percepção. Esse esforço de fusão entre narrativa e mecânicas de jogo foi fundamental para o sucesso do projeto, permitindo que o tema de autodescoberta fosse explorado de forma profunda e impactante.

# HISTÓRIA

Em uma floresta antiga e misteriosa, um jovem desperta sem memória, perdido em um lugar onde o tempo e a realidade parecem distorcidos. Ele não sabe quem é, de onde veio, ou como chegou ali, mas uma coisa é certa: ele possui poderes além da compreensão. Com apenas um nome ecoando em sua mente—Wit—ele embarca em uma jornada solitária para descobrir a verdade sobre si mesmo e recuperar as lembranças que lhe foram roubadas.

Em "Wit, Lost in The Forest", os jogadores mergulharão em uma experiência de ação e aventura repleta de mistério, onde cada decisão pode alterar o curso da história e cada descoberta pode ser a chave para desbloquear um passado esquecido. A floresta é tanto inimiga quanto aliada, e apenas aqueles que ousarem enfrentar suas sombras poderão descobrir a verdade.

Wit é um jovem enigmático que desperta no coração de uma floresta antiga e desconhecida, sem nenhuma memória de seu passado. Ele não sabe quem é, de onde veio, ou o que aconteceu com ele. Tudo o que tem é a sensação de que essa floresta guarda as respostas para os mistérios que envolvem sua existência. Sem um nome verdadeiro, ele adota "Wit" como sua identidade, uma palavra que surge em sua mente como um eco distante.

À medida que explora a floresta, Wit descobre que possui habilidades extraordinárias, mas seu domínio sobre elas é fragmentado, assim como suas memórias. Esses poderes, misteriosos e instáveis, parecem estar ligados a algo maior, algo que ele precisa entender para desvendar a verdade sobre si mesmo. Cada passo que dá, cada criatura que encontra e cada enigma que resolve o aproxima de seu passado esquecido.

Wit é um personagem em busca de sua identidade, um herói relutante guiado por um instinto profundo de descobrir quem ele realmente é e qual é o seu propósito nesse mundo estranho e perigoso. Enquanto luta para sobreviver e recuperar suas lembranças, Wit também luta para manter sua sanidade, confrontando as sombras do passado que começam a emergir e a realidade distorcida da floresta que o cerca.

## INTRODUÇÃO

EM UMA FLORESTA ANTIGA E MISTERIOSA, UM JOVEM DESPERTA SEM MEMÓRIA, PERDIDO EM UM LUGAR ONDE O TEMPO E A REALIDADE PARECEM DISTORCIDOS. ELE NÃO SABE QUEM É, DE ONDE VEIO OU COMO CHEGOU ALI, MAS UMA COISA É CERTO: ELE POSSUI PODERES QUE VÃO ALÉM DA COMPREENSÃO HUMANA. COM UM NOME, "WIT", ECOANDO EM SUA MENTE COMO UM ECHO DISTANTE, ELE SE VÊ OBRIGADO A EMBARCAR EM UMA JORNADA SOLITÁRIA PARA DESCOBRIR A VERDADE SOBRE SI MESMO E RECUPERAR AS LEMBRANÇAS QUE LHE FORAM ROUBADAS.

*WIT, LOST IN THE FOREST* LEVA OS JOGADORES A UMA EXPERIÊNCIA ÚNICA DE AÇÃO E AVENTURA, REPLETA DE MISTÉRIO, EM UM MUNDO ONDE A CADA DECISÃO PODE ALTERAR O CURSO DA HISTÓRIA E CADA DESCOBERTA PODE SER A CHAVE PARA DESVENDAR UM PASSADO ESQUECIDO. A FLORESTA, QUE SERVE COMO O PRINCIPAL CENÁRIO DO JOGO, É TANTO ALIADA QUANTO INIMIGA. SUAS SOMBRAS OCULTAM SEGREDOS E ENIGMAS QUE SÓ AQUELAS ALMAS CORAJOSAS O SUFICIENTE PARA ENFRENTÁ-LA PODERÃO DESCOBRIR. NESSE AMBIENTE MISTERIOSO E PERIGOSO, O JOGADOR DEVE AJUDAR WIT A EXPLORAR, ENFRENTAR OS DESAFIOS E DECIFRAR OS CÓDIGOS QUE O CONDUZIRÃO À VERDADE SOBRE SEU PASSADO E SUA VERDADEIRA IDENTIDADE.

WIT, O PERSONAGEM PRINCIPAL, É UM JOVEM ENIGMÁTICO E COMPLEXAMENTE CONSTRUÍDO. ELE DESPERTA NO CORAÇÃO DE UMA FLORESTA INÓSPITA E DESCONHECIDA, SEM LEMBRANÇAS DE SEU PASSADO E SEM SABER QUEM REALMENTE É. SEM UM NOME REAL, ELE ADOTA "WIT" COMO SUA IDENTIDADE, UMA PALAVRA QUE APARECE EM SUA MENTE COMO UM ECHO DO QUE ELE AINDA NÃO CONSEGUE COMPREENDER. À MEDIDA QUE EXPLORA A FLORESTA, WIT COMEÇA A DESCOBRIR QUE POSSUI HABILIDADES



EXTRAORDINÁRIAS. NO ENTANTO, O DOMÍNIO SOBRE ESSES PODERES É FRAGMENTADO E INSTÁVEL, REFLEXO DE SUAS MEMÓRIAS PERDIDAS. A CADA ENIGMA RESOLVIDO, A CADA CRIATURA ENCONTRADA, E A CADA DECISÃO TOMADA, ELE SE APROXIMA MAIS DE UM PASSADO DESCONHECIDO, ONDE OS ELEMENTOS DA FLORESTA PARECEM SER PEÇAS FUNDAMENTAIS PARA A DESCOBERTA DE SUA PRÓPRIA VERDADE.

O JOGO É UMA MISTURA DE EXPLORAÇÃO, AÇÃO E DESCOBERTA DE SI MESMO. *WIT* NÃO É APENAS UM HERÓI EM BUSCA DE RESPONDER A QUESTÕES EXTERNAS, MAS TAMBÉM UMA JORNADA DE AUTOCONHECIMENTO. ELE SE TORNA UM HERÓI RELUTANTE, GUIADO POR UM INSTINTO PROFUNDO DE DESCOBRIR QUEM ELE REALMENTE É E QUAL O SEU PROPÓSITO NESTE MUNDO ESTRANHO E PERIGOSO. CADA PASSO DADO O LEVA MAIS PERTO DA VERDADE SOBRE SUA ORIGEM, ENQUANTO A CADA NOVA AMEAÇA, CRIATURA MISTERIOSA E ENIGMA, ELE TAMBÉM PRECISA ENFRENTAR SUA PRÓPRIA SANIDADE. A FLORESTA, COM SEUS CAMINHOS LABIRINTICOS E REALIDADES DISTORCIDAS, É TANTO UM TESTE PARA SEUS PODERES QUANTO PARA SUA RESILIÊNCIA EM MANTER-SE FIEL A SI MESMO.

A JORNADA DE *WIT* NÃO É APENAS SOBRE RECUPERAR SUAS LEMBRANÇAS PERDIDAS, MAS TAMBÉM SOBRE ENFRENTAR O PASSADO E AS SOMBRAS QUE COMEÇAM A EMERGIR EM SUA MENTE. A REALIDADE DA FLORESTA PARECE MUDAR CONSTANTEMENTE, E A CADA MOMENTO, *WIT* É DESAFIADO A CONFRONTAR SEUS MEDOS MAIS PROFUNDOS E AS Distorções DA SUA PRÓPRIA EXISTÊNCIA. O JOGO PROPÕE UM AMBIENTE ONDE A CADA DECISÃO O JOGADOR SENTE O PESO DA CONSEQUÊNCIA, O QUE FAZ COM QUE CADA ESCOLHA SEJA CRUCIAL PARA A PROGRESSÃO DA HISTÓRIA.

*WIT* É UM JOGO QUE VAI ALÉM DE SIMPLES ENIGMAS E LUTAS, LEVANDO O JOGADOR A UMA REFLEXÃO SOBRE IDENTIDADE, MEMÓRIA E O PROCESSE DE CONQUISTAR O

**AUTOENTENDIMENTO. AO LONGO DE SUA JORNADA, WIT VAI DE PARTE EM PARTE, SUPERANDO DESAFIOS, ENFRENTANDO SUAS PRÓPRIAS DÚVIDAS E CONQUISTANDO SEUS PODERES, ATÉ CHEGAR A UM PONTO EM QUE A VERDADE SOBRE SUA EXISTÊNCIA SE REVELA, TALVEZ DE MANEIRA QUE ELE MESMO NUNCA IMAGINOU.**

## ***ABSTRACT***

The advancement of technology and the growth of the digital gaming industry have driven the need for innovation and developer training. Game development involves multiple areas of knowledge, including programming, design, interactive storytelling, and usability, with the goal of providing players with immersive and dynamic experiences. The ForsakenSoul project is a 2D phase-based progression game developed for computers and mobile devices, featuring distinct environments and challenges that require quick adaptation. Inspired by renowned titles, it aims to create an experience that blends difficulty with interactive storytelling.

This work aims to present the game's development process, covering the stages involved, from planning to implementation. The study emphasizes the importance of technology as a tool for creation and innovation, exploring the methodologies and results obtained throughout the game's development. Additionally, it reflects on the growing significance of digital games not only as entertainment but also as a form of artistic expression and a learning tool.

## RESUMO

O avanço da tecnologia e o crescimento da indústria de jogos digitais têm impulsionado a necessidade de inovação e capacitação dos desenvolvedores. O desenvolvimento de jogos envolve múltiplos conhecimentos, abrangendo programação, design, narrativa interativa e usabilidade, com o objetivo de proporcionar aos jogadores experiências imersivas e dinâmicas. O projeto Forsakensoul é um jogo 2d de progressão por fases, desenvolvido para computadores e dispositivos móveis, com cenários distintos e desafios que exigem adaptação rápida. Inspirado em títulos renomados, busca criar uma experiência que mescla dificuldade e narrativa interativa. Este trabalho visa apresentar o processo de desenvolvimento do jogo, abordando as etapas envolvidas, desde o planejamento até a implementação.

O estudo enfatiza a importância da tecnologia como ferramenta de criação e inovação, explorando as metodologias e resultados obtidos ao longo da criação do jogo, além de refletir sobre a crescente importância dos jogos digitais não apenas como entretenimento, mas também como uma forma de expressão artística e ferramenta de aprendizado.

## LISTA DE TABELAS

## **LISTA DE FIGURAS**

## **LISTAS DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

## SUMÁRIO

1. Introdução.....	09
2. Visão Geral do Sistema.....	11
2.1 Arquitetura.do Sistema.....	07
2.2 Diagrama Geral.....	09
2.3 Dicionário de Dados.....	13
2.4 Diagrama de Entidade e Relacionamento.....	14
2.5 Diagrama de Fluxo de Dados.....	16
2.6. Use Case.....	21
3. Descrição dos Programas.....	25
4. Fluxo de Chamada de Telas.....	28
5. Layout de Telas.....	30
6. Layout de Impressão.....	34
7. Modo de Processamento.....	35
8. Estimativa de custos.....	36
9. Cronograma.....	37
10. Conclusão.....	38
11. Referências Bibliográficas.....	39



## VISÃO GERAL DO SISTEMA

O sistema de *Wit, Lost in The Forest* é um jogo de ação e aventura que leva os jogadores a uma jornada de autodescoberta, onde o protagonista, Wit, acorda em uma floresta misteriosa sem memória de seu passado. O ambiente da floresta é central para a narrativa, funcionando não apenas como um cenário para exploração, mas também como uma metáfora para a mente fragmentada de Wit. À medida que ele explora, a floresta se revela tanto um aliado quanto um inimigo, repleta de enigmas, criaturas e distorções que desafiam a percepção de realidade do personagem.

A jogabilidade permite que as escolhas dos jogadores impactem diretamente o curso da história. Wit começa sem controle total sobre seus poderes, que são fragmentados, refletindo o estado de suas memórias perdidas. Conforme o jogo avança, novas habilidades são desbloqueadas, permitindo que Wit interaja mais profundamente com o ambiente e enfrente desafios mais complexos. Essas habilidades, muitas vezes ligadas à recuperação de memórias, são essenciais para o combate e a resolução de enigmas, aproximando-o cada vez mais da verdade sobre sua identidade.

A floresta vai mudando conforme Wit recupera fragmentos de seu passado, criando a sensação de que o mundo e a jornada de autodescoberta estão interligados. O ambiente não é apenas um lugar físico, mas um reflexo da psique do personagem. Enigmas e obstáculos, que vão de quebra-cabeças ambientais a criaturas fantásticas, são desafios para o crescimento de Wit e para a reconstrução de sua identidade.

A narrativa é não linear, com escolhas que afetam diretamente o desenvolvimento da história e as habilidades de Wit. O jogo oferece finais alternativos, reforçando a ideia de que a busca por identidade é um processo único, influenciado pelas decisões do jogador. O combate é fluido e desafiador, com as habilidades de Wit evoluindo à medida que ele recupera memórias, criando uma conexão emocional entre o domínio de suas habilidades e sua jornada interior.

Em resumo, *Wit, Lost in The Forest* proporciona uma experiência envolvente, onde a exploração, a narrativa e o combate se entrelaçam. O sistema do jogo faz com que o jogador se sinta parte da jornada de autodescoberta de Wit, com cada decisão moldando não só o destino do personagem, mas também o mundo ao seu redor. A floresta, com suas distorções e segredos, é tanto um obstáculo quanto um reflexo do processo de reconciliação de Wit com sua identidade perdida, tornando o jogo uma reflexão sobre memória, escolhas e o autoconhecimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal analisar a relação entre a construção de identidade e os processos de autodescoberta em ambientes imersivos de jogos de ação e aventura, com foco específico na narrativa do jogo *Wit, Lost in The Forest*. A justificativa para a realização da pesquisa foi sustentada pela relevância do tema, especialmente considerando o crescente interesse acadêmico e comercial em jogos que exploram a formação de identidade, a memória e a realidade distorcida como mecanismos narrativos. Além disso, a análise de como esses temas são abordados em jogos interativos reflete uma tendência crescente dentro da mídia digital, que tem se tornado um meio poderoso de expressão cultural e psicologia humana.

A questão central do estudo foi entender de que forma a busca pela identidade do protagonista, Wit, e suas interações com o ambiente misterioso da floresta servem como metáforas para processos de autodescoberta na vida real. Ao longo do desenvolvimento, buscamos responder a essa questão por meio da análise detalhada da narrativa do jogo, suas mecânicas de jogabilidade e como essas interagem com o conceito de identidade fragmentada e a reconstrução de memórias. A abordagem metodológica adotada incluiu uma análise qualitativa das decisões tomadas pelos jogadores, das escolhas narrativas e do impacto dessas escolhas no desenvolvimento da história.

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, foram abordados os principais conceitos e teorias relacionadas à construção da identidade, psicologia do jogo e narrativas interativas. Os dados coletados foram analisados com base em uma combinação de métodos de análise de narrativa e jogabilidade, com foco em como a estrutura do jogo contribui para a evolução da identidade de Wit. O capítulo inicial, dedicado à revisão de literatura, proporcionou uma visão ampla sobre o estado da arte das narrativas interativas e dos jogos como ferramentas para exploração psicológica, permitindo contextualizar a nossa pesquisa dentro de um panorama mais amplo de estudos em mídia digital. No segundo capítulo, discutimos as abordagens metodológicas adotadas, que se mostraram eficientes para a coleta e análise dos dados, permitindo a obtenção de resultados consistentes e relevantes para a questão em questão.

Com base nos resultados obtidos, foi possível concluir que o jogo *Wit, Lost in The Forest* utiliza a relação entre o protagonista e o ambiente de jogo como uma metáfora complexa para o processo de reconstrução da identidade. Através de decisões críticas e confrontos com as distorções da realidade, Wit segue um caminho de autodescoberta que reflete a luta interna de muitos indivíduos na busca por respostas sobre quem são. Essas conclusões foram fundamentais para responder à problemática proposta, confirmando que os jogos podem ser eficazes não apenas como entretenimento, mas também como plataformas para explorar questões profundas de identidade e memória. Além disso, observamos que a relação entre o ambiente virtual e as escolhas do jogador tem implicações significativas na formação do caráter e na resolução de conflitos internos.

No entanto, o trabalho apresentou algumas limitações, especialmente em relação à subjetividade das escolhas dos jogadores e à dificuldade em quantificar de maneira objetiva o impacto das diferentes narrativas na psicologia do jogador. Apesar dessas limitações, a pesquisa contribui significativamente para o entendimento de como as narrativas em jogos digitais podem funcionar como uma representação simbólica de processos psicológicos, abrindo possibilidades para futuras investigações que podem aprofundar a análise sobre como os jogos podem auxiliar na compreensão de questões de identidade e memória no contexto de experiências interativas.

Por fim, é possível afirmar que este estudo alcançou seus objetivos, proporcionando uma visão mais clara sobre como os jogos de ação e aventura abordam a construção de identidade e a autodescoberta, e, ao mesmo tempo, contribuindo para o avanço do conhecimento na área de estudos de mídia e psicologia dos jogos. Espera-se que os resultados aqui apresentados possam servir como base para novos estudos e práticas, sendo um ponto de partida para discussões e pesquisas futuras sobre o impacto dos jogos interativos no entendimento da identidade humana.

## REFERÊNCIAS