APRESENTAÇÃO DO PROJETO

“Honorio Games” - #decaranova

SOROCABA

2023

# Uma breve introdução da Marca

A **Honorio Games** nasceu de duas características consideradas importantes para que possamos alcançar o seu objetivo: Dores e Necessidades de se ter um *player* à altura para competir de igual para igual com outras marcas já consolidadas no mercado.

No nosso caso, a ideia de se ter esse player partiu por causa das aulas do Curso de [Tecnologia em Jogos Digitais do Centro Universitário Facens](https://facens.br/cursos/graduacao/tecnologia-em-jogos-digitais/) na Cidade de Sorocaba, estado de São Paulo, desde 2018, onde surgiu quatro jogos:

Dark Balls, Tesouro ao Mar, Battle of Guilds e Astropig Mission

Sendo que o último disputou, durante a Pandemia da Covid-19, a Maratona de Jogos e pegou o Terceiro Lugar e atualmente todos os projetos podem ser jogados, respectivamente, por meio das plataformas digitais (no Computador) quer seja por meio da [Game Jolt](https://gamejolt.com/), quer seja pelo [itch.io](https://itch.io/).

# 1.1 Dificuldades: Sim… ou nem tanto?

Esse questionamento se fez necessário ao longo de todos os semestres do curso, ou seja, teríamos algum tipo de dificuldade quanto aos jogos em si por várias razões consideradas importantes para o sucesso dos jogos, certo?

Bem, nem tanto.

Para se ter uma noção disso que estamos abordando, usaremos os três primeiros cases (Dark Balls, Tesouro ao Mar e Battle Of Guilds) que foram feitos, durante meses nas aulas do curso onde tivemos que usar toda a nossa criatividade e colocá-las a prova montando cada item desses jogos, isto é, pegando assets já prontos (e gratuitos) através da **Asset Store** da Unity que foi a *engine* escolhida para a criação deles e ainda incluindo outros itens para compor o projeto.

Claro que no meio de tudo isso ainda tivemos que fazer ininterruptamente todo o planejamento por meio das plataformas digitais usando o Trello e subindo todos os itens no GitHub para que possamos mostrar esses três projetos aos nossos professores que estariam prestes a avaliar-os antes e durante o curso, para chegarmos ao nosso maior desafio de todos: Mostrar esses projetos realizados no Campus de várias formas, mas uma em especial que são as Maratonas de Desenvolvimento de Jogos que foram o ponto crucial para o sucesso desses jogos por parte dos professores que iriam julgar os trabalhos mas os demais interessados pudessem sentir, na prática, o nosso desenvolvimento desses três jogos e também tivessem esse espaço para analisar-os atentamente.

O mesmo aspecto pode-se incluir também ao último (Astropig Mission) que a exemplo dos outros três já citados também seguiu o mesmo padrão de criação em praticamente todos os itens, mas nesse daqui tivemos que mostrar nas versões virtuais (reuniões) durante o período pandêmico incluindo a nossa participação numa das maratonas de desenvolvimento em que acabamos pegando o terceiro lugar ficando atrás de outros dois jogos que estavam na disputa.

# 1.2 A Marca.

Como falamos no começo, a Honorio Games nasceu de uma necessidade e de uma dor que estão interligados um com o outro de forma diretamente proporcional:

O de se ter uma marca capaz de bater de frente com players já consagrados pelo mercado com jogos que, a princípio, seriam classificados de acordo com o nível de relevância de cada um deles e se esses mesmos estarem disponíveis tanto na versão física (computador) como na versão portátil (celular) e se teríamos outras maneiras de conseguir prender a atenção do jogador. Mas, como?

Há várias formas de se prender a atenção do jogador, uma das quais é a inclusão dos chamados [*ads*](https://ads.google.com/intl/pt-BR_br/home/) (propagandas) para que o jogador possa ter direito a algum bônus para a continuidade da sua jogada que pode ser a compra de determinados itens. O que nos quatro jogos citados anteriormente acabaram não sendo necessários pois todos eles foram feitos de forma exclusiva para o computador, agora, se tivéssemos feito para celular teríamos que nos preocupar com dois questionamentos:

* Faríamos para iOS ou Android e distribuiremos para a Apple Store e Google Play com a inclusão dessas Ads?
* E ganharíamos algum tipo de recompensa monetária?

Mais do que isso, ainda teríamos que fazer planejamentos diários para ver se todos os itens estão sendo aproveitados adequadamente e se não temos nenhum tipo de bug que possa impedir o funcionamento dos mesmos quer seja por meio da Unity e Unreal, quer seja por meio de outras *engines* que fazem-se necessárias para o êxito dos jogos. O que nos levaria a outro questionamento.

# 1.3 A divulgação precisaria ser feita de que forma?

Você certamente já deve estar pensando:

Depois que fiz o meu jogo em praticamente todas as suas fases e já disponibilizei nas plataformas digitais, chegou aquele momento de fazer uma boa divulgação. Mas como fazer isso da forma adequada sem espantar o público? É simples.

O uso das redes sociais e os demais canais de comunicação como o *feedback* nas lojas virtuais (Google Play Store e App Store) tomando como base as estrelinhas e os comentários que os usuários possam efetuar nas respectivas plataformas são duas das inúmeras formas de cativar o gosto por parte dos jogadores.