



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO ANÁLISE E DESENV. DE SISTEMAS

CARTA DE PROJETO

Trabalho acadêmico apresentado por a
Pontifícia Universidade Católica de Goiás
para a disciplina de Fundamentos de
Programação Orientada a Objetos.

Professor: Lucília Ribeiro

Turma: CPM1223 C01

Adison de Oliveira,
Rafaela de Lacerda
Goiânia, 2024

EMPRESA: ARCANE	
NOME DO PROJETO: JOGO DE TERROR ECHO OF SILENCE	
Carta de projeto	
Elaborado por: Grupo Arcane	Data: 02/11/2024
Aprovado por: Lucília Ribeiro	Versão: 1.0

VISÃO GERAL DO PROJETO
<p><i>Echo of Silence</i> é um jogo de terror psicológico em Java, onde o jogador, na pele de Morgana, explora a escola abandonada <i>West Ville</i> em busca de respostas sobre o suicídio de sua amiga Cassandra. O jogo combina exploração em ambientes sombrios, coleta de pistas e momentos de fuga do espírito de Cassandra, que representa os traumas sofridos em vida. A jogabilidade envolve desvendar segredos ao interagir com objetos, gerenciar recursos e evitar confrontos diretos com a criatura. O objetivo é descobrir a verdade por trás da morte de Cassandra, libertando sua alma e escapando do labirinto. Com uma história impactante e decisões estratégicas, o jogo conscientiza sobre os efeitos do bullying enquanto proporciona uma experiência imersiva e desafiadora.</p>

METAS E OBJETIVOS DO PROJETO
<p><i>O projeto Echo of Silence tem como meta principal desenvolver um jogo de terror psicológico com uma narrativa reflexiva e mecânicas envolventes dentro do prazo e recursos disponíveis. O objetivo é proporcionar uma experiência imersiva onde o jogador explora um labirinto sombrio, coleta pistas e enfrenta desafios estratégicos, enquanto descobre a verdade sobre o bullying que levou ao suicídio da protagonista. O jogo buscará entregar uma jogabilidade fluida com sistemas intuitivos de exploração e gerenciamento de recursos, aliados a uma história emocionante com finais reflexivos. Além disso, serão realizados testes rigorosos para garantir desempenho estável e correção de bugs, promovendo conscientização e empatia através de uma experiência educativa e impactante.</i></p>

ESCOPO DO PRODUTO
<p>O produto final é um jogo de terror psicológico e mistério desenvolvido em Java, ambientado na escola abandonada <i>West Ville</i>, onde o jogador explora um labirinto sombrio em busca de pistas sobre a morte de sua amiga Cassandra, enfrentando momentos de tensão e desafios estratégicos.</p> <p>As funcionalidades do jogo são:</p> <ul style="list-style-type: none">• Exploração do Labirinto: O jogador explora os corredores e salas da escola <i>West Ville</i>, iluminando ambientes escuros com uma lanterna. Cada sala contém objetos interativos, pistas narrativas e eventos que avançam a história.

- **Sistema de Pistas:**
O jogador coleta bilhetes, cartas e diários que revelam os segredos e o sofrimento de Cassandra.
As pistas são essenciais para desvendar a narrativa e progredir no jogo.
- **Fuga e Perseguições:**
O espírito de Cassandra aparece em momentos críticos, alternando entre estados de calma e agressividade.
O jogador precisa escapar das perseguições para sobreviver.
- **Gerenciamento de Recursos:**
O jogador deve gerenciar sua energia, que diminui durante confrontos ou eventos estressantes.
Itens coletados ao longo do jogo ajudam na recuperação e aumentam as chances de sobrevivência.
- **Sistema de Progresso Narrativo:**
A história avança à medida que o jogador explora e encontra novas pistas.
A compreensão dos sentimentos de Cassandra no final é o ponto-chave para libertar sua alma e concluir o jogo.
- **Final Reflexivo e Educativo:**
O jogo culmina em um único final emocionante, onde o jogador descobre a verdade sobre o suicídio de Cassandra e os impactos devastadores do bullying.
- **Atmosfera de Terror e Tensão:**
O ambiente do jogo é projetado para ser sombrio e imersivo, com sons e descrições que intensificam a experiência de terror psicológico.

Echo of Silence busca proporcionar uma experiência interativa e emocionante, equilibrando terror psicológico e conscientização social. O jogo desafia o jogador a explorar, resolver mistérios e refletir sobre os impactos do bullying, promovendo empatia e compreensão em uma narrativa poderosa e educativa.

RESULTADOS PRÁTICOS

Estima-se que o jogo Echo of Silence ofereça uma experiência imersiva e emocionalmente impactante, combinando terror psicológico e uma narrativa reflexiva. A integração de uma história envolvente com mecânicas de exploração e fuga proporcionará um alto nível de engajamento dos jogadores. O jogo busca se destacar como uma referência em jogos narrativos e educativos, atraindo tanto fãs do gênero de terror quanto jogadores interessados em experiências com mensagens sociais significativas. Com foco em conscientização sobre os efeitos do bullying, espera-se que Echo of Silence alcance um público diversificado, promovendo discussões relevantes e aumentando a retenção dos jogadores em até 40%, devido à profundidade narrativa e à experiência imersiva. Além disso, a otimização contínua e o impacto da mensagem podem posicionar o jogo como um exemplo de sucesso no mercado de jogos independentes, valorizado não apenas pela jogabilidade, mas também por seu valor educativo e emocional.

REQUISITOS DO PROJETO	
<ul style="list-style-type: none"> • Será necessário contratar uma equipe de dois programadores e um designer gráfico. • Investimento inicial de R\$ 25.000,00 para pagamento de recursos humanos (desenvolvedores, designer gráfico e testes). • Utilização de um framework Java eficiente para garantir o desempenho do jogo. • Implementação de um sistema de gerenciamento de inventário e saúde. • Criação de uma agenda com datas para reuniões semanais de acompanhamento de progresso 	

ESTIMATIVA DE CUSTO E TEMPO	
<ul style="list-style-type: none"> • O projeto está estimado para ser realizado em um período de quatro meses. O investimento estimado é de R\$ 75.000,00, incluindo custos com desenvolvimento, design e testes de qualidade. Durante esse tempo, o jogo será desenvolvido, testado, e refinado para garantir uma experiência fluida e livre de bugs, com um lançamento previsto para o quinto mês. 	

ESTUDO DA VIABILIDADE	
<ul style="list-style-type: none"> • O investimento total para a realização do projeto será de R\$ 75.000,00. Considerando que o mercado de jogos de terror está em crescimento e o jogo oferece uma experiência única e desafiadora, a expectativa é que, após o lançamento, o jogo consiga atingir 1.000 vendas nos primeiros três meses, com uma receita projetada de R\$ 110.000,00. Isso proporcionará um retorno do investimento em aproximadamente dois meses após o lançamento. Ao longo dos próximos seis meses, espera-se um crescimento gradual nas vendas à medida que o jogo ganhe popularidade, com a possibilidade de expandir para outras plataformas. 	

DESCRIÇÃO DOS STAKEHOLDERS	
Rafaela	Gerente do Projeto
Adison	Sub Gerente do Projeto / Programador
Adison/Rafaela	Programador/Analista de Teste

Autorização

 Autorizo a execução deste.
 (Assinatura do cliente ou patrocinador)

Gerente de Projeto

(Assinatura do gerente de projeto)