

FACULDADE MÉLIÈS

Pós-Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais

ÉRICA PASETTI

SCHOOL PROJECT

São Paulo, 2024

ÉRICA PASETTI

SCHOOL PROJECT

Monografia apresentada ao Programa de Pós- Graduação Produção Executiva Criativa em Artes Digitais, da Faculdade Méliès, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais.

Orientador (a): Rafael Lucio de Matos

São Paulo, 2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio convencional ou eletrônico para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através da Bibliotecária Antonieli S. Alves - CRB-8/9633, da Faculdade Méliès.

P2817s Pasetti, Érica.

School project. / Érica Pasetti - São Paulo, 2024.

45 f. : il. color. ; 30 cm.

Monografia (Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais) - Faculdade Méliès.

Orientador(a): Prof. Me. Rafael Lucio de Mattos

1. Investigação. 2. Mistério. 3. Video-game. I. Mattos, Rafael Lucio de. II. Título.

CDD 793.932

ÉRICA PASETTI

SCHOOL PROJECT

Monografia apresentada ao
Programa de Pós- Graduação
Produção Executiva
Criativa em Artes Digitais, da
Faculdade Méliès, como requisito
parcial à obtenção do título de
Especialista em Produção
Executiva Criativa em Artes
Digitais.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Rafael Lucio de Mattos, Mestre, Faculdade Meliès

Marcos Vinícius Cardoso, Doutor, Faculdade Meliès

Bruno Godim Luna, Bacharel em Design, Universidade Federal de
Pernambuco

RESUMO

O projeto apresentado se trata de uma proposta de jogo intitulada de School Project, que aborda a história da jovem Lucy, uma menina de 17 anos que está no último ano da escola e que precisa resolver mistérios com seu amigo Anthony. O projeto aborda uma metodologia qualitativa, que apresenta pesquisas sobre o mundo dos games e sua relevância na sociedade atual. O principal objetivo deste projeto é apresentar um modelo de jogo contendo sua viabilidade financeira, elaboração de propostas para o seu desenvolvimento comercial e sua relevância no mercado atual. É mostrado neste projeto um orçamento custoso, mas que apresenta um público extremamente engajado com a temática do projeto. Tal declaração foi confirmada através de pesquisas sobre o público-alvo e seus interesses.

Palavras-chave: Investigação - Mistério - Serial Killer - True Crime

ABSTRACT

The project presented is a game proposal entitled School Project, which tells the story of young Lucy, a 17-year-old girl who is in her last year of school and who needs to solve mysteries with her friend Anthony. The project addresses a qualitative methodology, which presents research on the world of games and their relevance today. The main objective of this project is to present a game model containing its financial viability, elaboration of proposals for its commercial development and its relevance in the current market. This project has a costly budget, but it has an audience that is extremely engaged with the project's theme. This statement was confirmed through research into the target audience and their interests.

Keywords: Investigation - Mystery - Serial Killer - True Crime

Sumário

1. INTRODUÇÃO	11
2. JUSTIFICATIVA	11
3. DESENVOLVIMENTO	13
3.1 LOGLINE	13
3.2 SINOPSE.....	13
3.4 PLATAFORMA	15
3.5 GÊNERO	16
3.6 MONETIZAÇÃO	16
4. GAME DESIGN	17
4.1 HIGH CONCEPT	17
4.2 GAME OVERVIEW	17
4.3 OCR.....	17
4.3.1 OBJETIVO	17
4.3.2 DESAFIO	17
4.4 3Cs	18
4.4.1 CÂMERA	18
4.4.2 PERSONAGEM.....	18
4.4.3 CONTROLE	18
4.5 JOGABILIDADE	18
4.5.1 HABILIDADES EXIGIDAS.....	18
4.5.2 EXPERIÊNCIAS PROPORCIONADAS	18
4.5.3 MOTIVAÇÕES	19
4.5.4 PERSPECTIVA DO SUCESSO	19
4.5.5 FLUXO.....	19
4.5.6 SISTEMA E PROTÓTIPO	20
4.5.6.1 SIGNS	20
4.5.6.2 FEEDBACKS.....	20
4.6 MECÂNICAS	20
4.6.1 UI/UX	21
4.7 LEVEL DESIGN	21
4.7.1 TUTORIAL.....	21
4.7.2 BALANCEAMENTO	21
5. ARTE	22
5.1 CONCEPT ART	23
6. ORÇAMENTO E CRONOGRAMA.....	24
6.1 CRONOGRAMA DEMO (VERTICAL SLICE)	24
7.2 CRONOGRAMA COMPLETO.....	26

8. MARKETING E MERCADO	29
8.1 ANÁLISE DA CONCORRÊNCIA.....	30
8.2 PÚBLICO-ALVO	38
8.3 ANÁLISE SWOT	39
8.4 POSICIONAMENTO	39
8.5 4P'S	40
8.5.1 PREÇO.....	40
8.5.2 PRAÇA	40
8.5.3 PROMOÇÃO	40
8.5.4 PRODUTO.....	41
9. CURRÍCULOS.....	42
11. REFERÊNCIAS	43

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico de Newzoo (Fonte: Newzoo, 2023)	16
Figura 2: Life Is Strange (Fonte: Terra, 2021)	22
Figura 3: Moodboard (Fonte: Pinterest e Elaboração Própria, 2024)	22
Figura 4: Concept de Lucy (Fonte: Lippel, Julia, 2024)	23
Figura 5: Concept de Lucy 2 (Fonte: Lippel, Julia, 2024)	23
Figura 6: Concept de cenário (Fonte: Lippel, Julia, 2024)	24
Figura 7: Jogabilidade de Killer Frequency (Fonte: PSN, 2023).....	36
Figura 8: Pista de Painscreek Killings (Fonte: GOG.COM, 2019).	37
Figura 9: Visual de This Bed We Made (Fonte: IndieHive, 2024).....	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: CRONOGRAMA DEMO	25
Tabela 2: EQUIPE DA DEMO	26
Tabela 3: LICENÇAS DEMO	26
Tabela 4: CRONOGRAMA PRÉ-PRODUÇÃO	27
Tabela 5: CRONOGRAMA DE PRODUÇÃO	27
Tabela 6: EQUIPE DE PRODUÇÃO	28
Tabela 7: MARKETING	28
Tabela 8: LICENÇAS DE PRODUÇÃO	29
Tabela 9: Faturamento da Concorrência (Fonte: Elaboração Própria, 2024)	31
Tabela 10: Precificação da Concorrência (Fonte: Elaboração Própria, 2024)	32
Tabela 11: Reviews da Concorrência (Fonte: Elaboração Própria, 2024)	33
Tabela 12: SWOT (Fonte: Elaboração Própria, 2024)	339

1. INTRODUÇÃO

"School Project" é um jogo que mergulha profundamente em suspense, terror e investigação, transportando os jogadores para um cenário sombrio nos Estados Unidos. Voltado para um público-alvo de jovens na faixa etária dos 20 anos apaixonados por histórias de crimes reais e narrativas cativantes, o jogo apresenta Lucy, uma jovem protagonista em uma missão para desvendar os mistérios de um serial killer que aterroriza jovens na Pensilvânia. Este vilão evoca memórias de notórios criminosos, como Ted Bundy, que também deixou sua marca no estado. Combinando técnicas visuais 2D e 3D, o projeto oferece desafios de quebra-cabeça e uma narrativa envolvente que permite aos jogadores explorar ambientes e desvendar enigmas complexos.

O projeto visa instigar jogadores a descobrirem os mistérios que rondam o jogo. É esperado que os jovens possam aprender com as temáticas abordadas no projeto enquanto exploram e interagem com o mundo apresentado. Durante as investigações de Lucy e seu colega, questões relacionadas à saúde mental, relações familiares e convívio social são abordadas na narrativa, fazendo com que a protagonista enfrente desafios para conseguir prosseguir com sua investigação.

2. JUSTIFICATIVA

No artigo "A Narrative Theory of Games" de Aarseth (2012), são analisados os pontos chave que tornam uma narrativa interessante para o público e que, histórias podem possuir narrativas espaciais e incorporadas, fazendo com que videogames que contêm um forte Storytelling ajudem a criar lindas experiências e transcender barreiras culturais e emocionais (apud JENKINS, 2001). De acordo com essa pesquisa, foi escolhido um jogo cuja a narrativa possui tais características e se mostrou relevante para o seu público.

O jogo Life is Strange, desenvolvido pela Dontnod Entertainment e publicado pela Square Enix. Lançado em 2015 de forma episódica, o jogo se destacou pela sua narrativa e mecânica de manipulação do tempo, onde a protagonista, Max

Caulfield, descobre que pode voltar no tempo e alterar eventos. O jogador “Tezla1911” relatou sua experiência com a mecânica e história do jogo na plataforma Steam:

“[...] Primeiramente, vamos falar sobre a história. É como um filme sobre a maioria misturado com um thriller sobrenatural, e vai deixar você fisgado desde o início. Você joga como Max Caulfield, um fotógrafo durão com o poder de voltar no tempo. Sim, você me ouviu bem. Uma maldita viagem no tempo. E deixe-me dizer, é uma viagem [...]” (TEZLA1911, STEAM, 2024).

A história aborda temas complexos, como amizade, bullying, saúde mental e escolhas morais, oferecendo aos jogadores uma experiência emocionalmente intensa. A recepção crítica foi amplamente positiva, elogiando a profundidade dos personagens e a construção do enredo (IGN, 2015). O jogo, que foi distribuído em diversas plataformas em consoles e PC teve, apenas na Steam, de um total de 164 mil avaliações 158 mil delas foram positivas, sendo apenas sobre o primeiro episódio lançado em 2015, com uma média total de reviews marcadas como extremamente positivas (STEAM, 2015). Em 2016, segundo o site IMDB, o primeiro jogo da franquia foi indicado à dezoito categorias que abrangem melhor storytelling, melhor áudio, originalidade e melhor jogo em diversas premiações como BAFTA, Academy of Interactive Arts and Sciences USA, Golden Joystick Awards e NAVGTR Awards. O título levou seis vitórias no total. As temáticas apresentadas não somente no primeiro jogo mas em toda a franquia inspiraram a ideia de School Project, por relatar temas profundos.

Dentre diversos gêneros para moldar uma narrativa, o “*true crime*” é uma categoria do entretenimento que desperta a curiosidade de seu público sobre diversos tipos de crimes, tenham eles realmente acontecido, ou servido de base para a construção da história contada. O documentário Making a Murderer (2015) sobre o serial killer Steven Avery teve mais de dezenove milhões de espectadores somente em seu primeiro mês de estreia, deixando em evidência como o gênero atrai diversas pessoas (BONAFÉ, MOREIRA, 2022). Jean Murley (2008) indaga em seu livro os motivos de estar tão interessado em ler esse tipo de conteúdo, perguntando a si mesmo por que o gênero é tão popular. Entre 1980 e 1990, textos relacionados a true crime eram muito populares nos Estados Unidos e colocavam os leitores em uma posição de vulnerabilidade, expondo

que, mesmo estando em uma posição confortável em suas vidas, o mal iminente ainda ronda a sociedade, despertando curiosidade no público ao ler tais atrocidades que aconteceram com pessoas reais. Murley também cita que a revista “*True Detective Magazine*”, popularizada entre americanos nos anos 40, abordava de forma inovadora narrativas sobre as motivações e pensamentos de serial killers, induzindo o público a querer racionalizar ou ao menos entender o que levou-os a cometerem os crimes, sendo esse um dos principais motivos que o autor traz para tentar entender o fascínio por tal conteúdo.

Segundo a autora Maxine Junge (2019), é possível compreender de onde as motivações dos criminosos vêm através da psicologia e estudos sobre a saúde mental. A autora enfatiza que, por mais que haja diversos assassinos com doenças mentais diagnosticadas, isso não é um pré-requisito para se tornar um serial killer, ressaltando que outros tópicos importantes como o ambiente que se foi criado pode induzir qualquer um a praticar um assassinato, mesmo sendo uma pessoa calma e racional. O projeto “School Project” aborda tais considerações com que o jogador seja estimulado a buscar entender o que se passa na narrativa e querer resolver seus mistérios, investigando e explorando ambientes e interagindo com objetos.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 LOGLINE

School Project é um jogo em que suas escolhas afetam nas ações dos personagens e na trama, ambientado nos Estados Unidos, recheado de investigações, mistérios e suspense envolvendo assassinatos (com uma pitada de terror) que a protagonista latino-americana Lucy deve resolver.

3.2 SINOPSE

A latino-americana e aspirante a detetive Lucy de 17 anos e seu colega Anthony deverão mergulhar em um mundo recheado de crime e suspense para tentar resolver um grande mistério: descobrir o que está acontecendo com os jovens que desaparecem misteriosamente na Filadélfia. Ambientado em dias atuais, os corredores da escola de Lucy se tornam cada vez mais sombrios após um recente desaparecimento de uma aluna, deixando os jovens cada vez mais

assustados. Acontece que, a aluna desaparecida, é a irmã mais nova de Anthony, fazendo com que Lucy embarque nessa investigação.

Lucy, ao fazer amizade com seu colega Anthony, ambos se tornaram inseparáveis. Anthony jogava no time de futebol da escola e Lucy participava do clube de jornalismo, eles se denominavam completamente opostos. Lucy e Anthony deverão bancar os detetives e tentar desvendar quem é o responsável pelo desaparecimento desses jovens, explorando ambientes e buscando pistas para solucionar esse mistério. Porém, o que Lucy não espera é que o assassino está mais perto do que ela poderia imaginar.

Em acontecimentos que precedem o início do jogo, a brasileira Alice, mãe de Lucy, ainda era casada com Logan, um norte-americano com o qual tinha um relacionamento abusivo. No final do relacionamento, Alice descobre que Logan tinha uma vida dupla. O marido levava jovens em casa e oferecia para contatos que alavancaram sua carreira empresarial, isso fez com que ele conseguisse silenciar os agentes da lei de forma corrupta. Durante os últimos 3 meses de abuso, Alice conhece Roger, um florista que a cumprimentava todos os dias ao ir ao mercado e que percebia o quão fragilizada ela estava. Vendo que não tem saída, Alice decide fugir da Flórida ainda grávida de Lucy para recomeçar sua vida na Pensilvânia com Roger. Durante a adaptação do casal no novo estado, Alice se torna uma detetive policial no Departamento de Polícia da Filadélfia, trabalhando principalmente em casos de abuso doméstico. Lucy, já em sua infância, se inspirava muito em sua mãe, almejando a carreira de detetive ou jornalista investigativa, sempre demonstrando ser muito curiosa e determinada.

Anos se passam e Logan havia parado com os sequestros de jovens pois, além de querer não alarmar a população e não se tornar um possível alvo, Logan percebia que estava realizando tais sequestros e potenciais homicídios de forma automática, apenas por prazer e consequentemente saindo do controle. Porém sem querer, descobre através de registros policiais que Alice está na Filadélfia trabalhando como policial. Ainda com raiva por ter fugido, Logan decide voltar à ativa na Filadélfia, apenas como um meio de vingança.

Durante as investigações, Lucy percebe que sua mãe está mais ansiosa que o normal com os recentes casos de jovens desaparecidas, o que a intriga ainda

mais a xeretar nas coisas de sua mãe. Com isso, Lucy acaba descobrindo diversas pistas que a aproximam ainda mais do caso, como a ficha médica de sua mãe, contendo vários exames e documentos sobre hematomas esquisitos do passado, uma foto rasgada ao meio em que parecia ela e um homem estranho. Mas, o que assustou Lucy foi encontrar sua certidão de nascimento, em que Roger não estava lá, mas sim o nome Logan. Devastada emocionalmente com tudo que estava acontecendo, Lucy começa a dormir na escola, na área da piscina, no quatinho do zelador, em vários locais apenas para não ter de voltar para casa. Na primeira noite que Lucy ficou no colégio, decidiu investigar mais a fundo os alunos e quem trabalhava lá, principalmente as fichas das alunas que haviam sumido. Lucy não conseguia ligar ninguém do corpo docente aos desaparecimentos, a única ligação que fez foi que apenas as meninas mais fragilizadas socialmente ou financeiramente do ensino médio desapareciam. Nessa mesma noite, Lucy percebeu que mais alguém estava naquela escola com ela. Esse alguém era Logan, que a estava observando há um tempo, mas não havia feito nada por Lucy estar sempre na companhia de Anthony. Ao ser confrontada por Logan, ela fica fascinada por sua semelhança física com o assassino e começa a ligar os pontos. Por sorte, Anthony a havia seguido naquela noite e golpeou Logan com um taco de baseball, mas Anthony acaba sendo esfaqueado, não fatalmente. O amigo havia ligado para a mãe de Lucy que estava desesperada à procura da filha. Quando Alice chega no local, se depara com o monstro que ela tanto teve medo. Naquela noite, ela finalmente captura Logan e depõe contra ele, explicando finalmente para Lucy tudo que aconteceu.

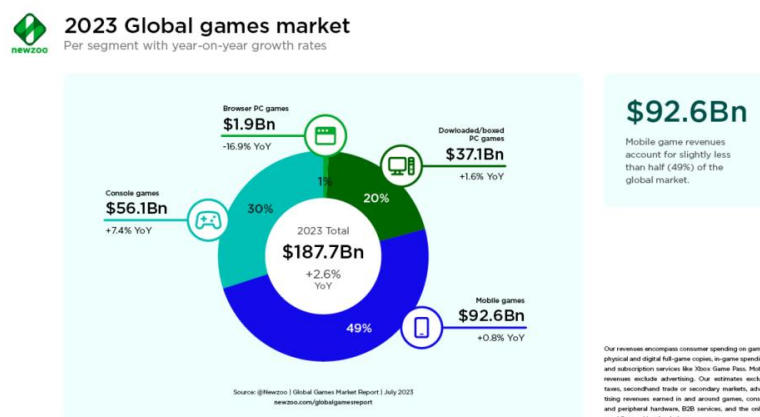
3.4 PLATAFORMA

A plataforma escolhida foi a do PC, com o jogo sendo lançado para Windows, mais especificamente dentro da plataforma Steam, podendo ser adquirido por jogadores da faixa etária e interesses citados na análise de público. A plataforma foi escolhida por ter um público diverso e muito engajado, como apresentado no site TechTudo (2024) em que a Steam bateu um recorde de 33 milhões de usuários utilizando simultaneamente a plataforma. Além disso, a plataforma disponibiliza descontos com mais facilidade para os usuários,

tornando-se menos custoso do que lançar uma parceria para consoles como Playstation e XBOX (PORTAL XBOX, 2018).

O artigo do site Newzoo (2023) mostra que, de fato, os jogadores de console apresentaram uma dominância no mercado do ano passado, juntamente com os jogos mobile. Porém, é também citado que jogos como Rocket League e Fortnite fizeram parte dessa maior porcentagem apresentada no gráfico abaixo. Esses jogos citados se encaixam no ambiente competitivo, que é diferente da temática deste projeto.

Figura 1: Gráfico de Newzoo



(Fonte: Newzoo, 2023)

3.5 GÊNERO

O jogo abrange suspense, investigação e aventura. Os puzzles presentes no jogo estão dentro do gênero de investigação e sua narrativa é, de certa forma, uma aventura para os jogadores, além de ter momentos tensos que se encaixam em suspense.

3.6 MONETIZAÇÃO

O jogo, por exigir uma maior complexidade, será Premium, ou seja, os jogadores terão de adquiri-lo de forma paga pela plataforma. Porém, será disponibilizada uma Demo antecipada para que os jogadores conheçam o projeto.

4. GAME DESIGN

Durante o desenvolvimento do projeto foi criado um *Game Design Document*. Este documento apresenta tópicos pertinentes em relação ao jogo, como suas mecânicas, gameplay, features, OCR, jogabilidade dentre outros.

4.1 HIGH CONCEPT

School Project é um jogo de investigação inspirado em true crime. O jogador se passa por uma jovem colegial aspirante a detetive que pode explorar ambientes e coletar pistas para desvendar essa história recheada de mistério e suspense.

4.2 GAME OVERVIEW

O jogo, que se passa na Filadélfia nos Estados Unidos, tem como principais personagens Lucy, que é controlada pelo jogador, uma menina de 17 anos que vem de uma família meio brasileira. Seu amigo mais próximo, Anthony, estuda com Lucy na mesma escola e é o coadjuvante da história.

Os dois amigos têm suas vidas pacatas interrompidas quando são surpreendidos pelo desaparecimento de uma aluna, que coincidentemente é irmã de Anthony. Os noticiários parecem encobrir o verdadeiro motivo do desaparecimento, deixando-os intrigados pela negligência do estado. Dentro dessa história de suspense, terror e investigação, o jogador deve ajudar Lucy a descobrir o que de fato se passa no estado de Pensilvânia, através de exploração de ambientes, interação com objetos e resolvendo puzzles.

4.3 OCR

4.3.1 OBJETIVO

O jogador deve procurar pistas e resolver quebra-cabeças para então desvendar os mistérios dos desaparecimentos ocorridos na Pensilvânia.

4.3.2 DESAFIO

Os principais desafios do jogo são conectar pistas e resolver enigmas. Tais ações são apresentadas para que se possa seguir com a *storyline*.

4.3.3 RECOMPENSAS

A recompensa é baseada na descoberta de mais informações sobre o mistério dos desaparecimentos (que alimentarão a busca pela descoberta do autor dos crimes) e na resolução dos puzzles, cujo design proporcionará um desafio lógico para o jogador.

4.4 3Cs

4.4.1 CÂMERA

Câmera de rastreamento em terceira pessoa, podendo ver as costas do personagem e movimentar a câmera em torno dele.

4.4.2 PERSONAGEM

Os personagens são humanos, seguindo o estilo de vida padrão dos seres humanos na Terra.

4.4.3 CONTROLE

Os controles partirão da plataforma PC, em que se utiliza as teclas do teclado (WASD) para se movimentar e o mouse sendo utilizado para controlar a câmera, movimentar a câmera e interagir com objetos pressionando o botão esquerdo do mouse. A tecla TAB é utilizada para abrir o inventário do personagem.

4.5 JOGABILIDADE

4.5.1 HABILIDADES EXIGIDAS

- **Estratégia e Gerenciamento:** O jogador deve recolher a maior quantidade de pistas possíveis para montar uma estratégia e resolver mistérios espalhados pelo jogo através de seu quadro de pistas.

4.5.2 EXPERIÊNCIAS PROPORCIONADAS

O jogo pretende abordar experiências tensas, emocionantes e desafiadoras, para que os jogadores se conectem com os personagens e vivam momentos de tensão e enfrentem desafios. O jogador passará por momentos

em que ele estará prestes a descobrir segredos do jogo, fazendo com que isso gere um fascínio pelo mistério. Abaixo estão descritas as principais experiências que o jogador irá se deparar com:

Arte: Em momentos de tensão, a arte do jogo ficará mais escura, principalmente quando se encontra uma pista de extrema importância. Em momentos de exploração, a arte dos personagens e dos cenários se encontrará radiante e colorida.

Som: Sons e trilhas de suspense tocarão nos momentos de investigação. Em momentos de exploração, dependendo do cenário, haverá sons ambiente, como pássaros, conversas ou carros.

Narrativa: Sendo de forma linear, o jogador deve colocar suas habilidades em ação para procurar todas as pistas possíveis para entender os mistérios da narrativa.

4.5.3 MOTIVAÇÕES

Ações satisfatórias serão apresentadas para o jogador como feedback quando coletarem alguma pista, desenvolvendo uma certa perspectiva de sucesso para a resolução dos mistérios do jogo. Motivações internas como resolução de mistérios é um tipo de motivação de médio prazo. Além disso, platar o jogo (conseguir todas as pistas e terminar o jogo) é considerada uma motivação de longo prazo.

4.5.4 PERSPECTIVA DO SUCESSO

Um símbolo de progressão ao encontrar pistas será apresentado ao jogador no canto superior direito. Esse símbolo indicará que a pista coletada foi adicionada ao inventário. Ao realizar com sucesso os puzzles do jogo, a personagem falará algo que represente que o jogador acertou o desafio.

4.5.5 FLUXO

O fluxo do jogo apresentado é de Macro Fluxo, em que sua jogabilidade pode apresentar certas dificuldades para a resolução dos mistérios, não tendo somente um desafio constante e um tipo de mecânica. O jogo estabelece um certo gráfico que mantém o jogador ansioso, feliz ou relaxado em certas partes da narrativa, já que são apresentadas diversas emoções em sua história.

Como o jogo pertence à uma narrativa linear, as mecânicas utilizadas serão as mesmas durante todo o jogo. O jogador, no prólogo, irá ser introduzido a mecânicas de andar, correr e identificar objetos manuseáveis, descobrindo também que sua mochila será seu inventário de pistas. Ao coletar sua primeira pista, o jogador será introduzido à mecânica de interligar pistas em sua mochila e poderá manuseá-las.

4.5.6 SISTEMA E PROTÓTIPO

4.5.6.1 SIGNS

Objetos inspecionáveis poderão ser vistos com mais evidência pelo jogador, pois, ao chegar perto, uma dica para apertar o botão de interação aparecerá (botão esquerdo do mouse). Além disso, eles apresentarão mais nitidez do que outros objetos à sua volta. Locais exploráveis estarão mais abertos, com por exemplo grades escancaradas ou portas com indícios de abertura. O jogador, ao chegar perto de salas e locais a serem explorados, receberá na tela para apertar um botão de interação (Botão direito do Mouse).

4.5.6.2 FEEDBACKS

O jogador, ao entrar em um local que pertence ao seu objetivo principal, se deparará com algum diálogo, sabendo então que está no local certo, como por exemplo: “Então é aqui que guardam as provas”, sendo assim um feedback positivo para o jogador entender que está progredindo na história. Ao tentar entrar em algum local que não faz parte dos limites do jogo, o protagonista irá retornar automaticamente e verbalizar que não pode/quer ir ali naquele momento, como por exemplo: “Não preciso ir ali agora, primeiro tenho que *ação*”. Ao juntar pistas que façam algum sentido, o jogador conseguirá traçar a linha entre os dois objetos/informações, conseguindo saber que está progredindo na resolução de algum mistério. Caso suas lógicas não tenham nexos, o jogador receberá um feedback negativo do protagonista em uma simples frase como “Droga, acho que não é isso, vou tentar de novo”.

4.6 MECÂNICAS

Mecânicas de exploração e inspeção de objetos devem estar no protótipo para que se possa assegurar que os jogadores poderão explorar os locais

oferecidos. Além disso, deve-se ter certeza que os ambientes não apresentam nenhum tipo de bug e também estudar as posições dos objetos que podem ser coletados pelos jogadores. Os tipos de puzzles também devem ser apresentados na prototipagem para que seja satisfatória a jornada do jogador ao coletar as pistas.

As mecânicas de movimentação do jogador devem estar na prototipagem para que esteja nítida a fluidez do protagonista. Deve ser testado cuidadosamente como o personagem se movimenta e apresenta gestos.

4.6.1 UI/UX

O HUD procurará apresentar poucas informações ao decorrer do jogo, pois a jogabilidade é considerada mais simples, não necessitando de tantos elementos na tela enquanto o jogador se movimenta. Porém, um ícone de armazenamento de itens (mochila) será exibido no canto inferior esquerdo da tela do jogador, de forma quase transparente, apenas para lembrar quem está jogando que há um inventário. Ao adquirir itens, eles aparecerão sutilmente ao lado da mochila e desaparecendo depois, mostrando ao jogador que tal item foi guardado e pode ser acessado.

4.7 LEVEL DESIGN

4.7.1 TUTORIAL

O tipo de tutorial a ser utilizado é o Imersivo e Interativo. O jogador aprenderá as mecânicas do jogo através de sua introdução em que, ao explorar os ambientes, as mecânicas de interação aparecerão na tela indicando o que deve ser feito. Ao jogador chegar perto de um objeto interativo, aparecerá na tela quais comandos devem ser utilizados, assim como as mecânicas de movimento que aparecem na introdução (WASD).

4.7.2 BALANCEAMENTO

Todos os itens que auxiliam na investigação do jogador serão posicionados das mais diversas maneiras. As pistas podem estar escondidas em qualquer lugar, desde locais mais fáceis de se encontrar a locais mais difíceis e que requerem mais raciocínio do jogador.

5. ARTE

O jogo terá um estilo de arte com modelagem 3d contendo resquícios cartunescos misturados com a realidade. A estética da franquia Life is Strange apresenta um estilo de arte único e agradável que inspira a arte de School Project.

Figura 2: Life Is Strange



(Fonte: Terra, 2021)

O jogo aborda cores mais terrosas, trazendo principalmente tons de verde e laranja. O vermelho vinho também estará presente em partes de investigação do jogo. Abaixo é apresentado um moodboard com a respectiva paleta de cores escolhida:

Figura 3: Moodboard



(Fonte: Pinterest e Elaboração Própria, 2024)

5.1 CONCEPT ART

Através de inspirações para o desenvolvimento de artes que representarão o projeto, foram desenvolvidas 3 concept arts que representam o visual da protagonista e do principal cenário que engloba o jogo. As duas primeiras figuras apresentam como a protagonista foi planejada visualmente, mostrando suas roupas principais e suas características.

Figura 4: Concept de Lucy



(Fonte: Lippel, Julia, 2024)

A segunda figura também demonstra o visual da protagonista. A arte mostra um visual secundário e como são adaptadas suas características.

Figura 5: Concept de Lucy 2



(Fonte: Lippel, Julia, 2024)

Abaixo foi desenvolvido um possível visual do principal cenário que engloba o projeto. A escola mostra predominantemente os corredores que o jogador pode circular.

Figura 6: Concept de cenário



(Fonte: Lippel, Julia, 2024)

6. ORÇAMENTO E CRONOGRAMA

O orçamento deste projeto foi montado a partir de pesquisas em sites como GLASSDOOR (2024), que disponibiliza uma média de salário que profissionais de cada área ganham. A partir desses valores foi possível montar dois cronogramas e orçamentos para a construção de uma demo e do projeto completo. Segundo o site da Secretaria de Cultura do RS (2023), o edital destinado ao audiovisual SEDAC destinou, em 2023, R\$100.000 para cada projeto. Tendo em vista este valor, foi possível traçar um cronograma vertical slice que seja aproximado do valor disponibilizado pelo edital.

6.1 CRONOGRAMA DEMO (VERTICAL SLICE)

O cronograma abaixo foi realizado com o intuito de mostrar a viabilidade da implementação de uma demo do projeto. O calendário, montado em semanas, apresenta a produção em aproximadamente 2 meses e 1 semana, tendo vista que, em comparação com o cronograma completo, a demo é

desenvolvida a partir de moldes prontos, animações e cenários simplificados e uma limitação ampla dos personagens, em que apenas a protagonista será vista.

Tabela 1: CRONOGRAMA DEMO

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GAME DESIGN/ ROTEIRISTA	GDD								
	ROTEIRO								
ARTISTAS GERAIS	CH								
	ASSETS								
	BG								
PROGRAMAÇÃO	PROTÓTIPO	MECÂNICAS	MECÂNICAS	ALFA	ALFA	BETA	BETA	DEMO	DEMO
			PROPS						
MODELADOR	MAIN CHARACTER								
	CHARACTER								
	BG								
	PROPS								
ANIMADOR			CHARACTER						
			BG						
			VFX						
UX/UI					UX/ UI				

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

A equipe de produção da demo consiste em 8 profissionais atuando em mais de uma área simultaneamente, visto que o orçamento é predefinido. O valor calculado chega, de forma aproximada, ao que é disponibilizado pelo edital.

Tabela 2: EQUIPE DA DEMO

EQUIPE	VALOR HORA	QUANTIDADE	HORAS	TOTAL
Modelador 3d/Animador (1)	R\$ 40,00	1	365	R\$ 14.600,00
Modelador 3d/Animador (2)	R\$ 40,00	1	365	R\$ 14.600,00
Game Designer/Roteirista	R\$ 40,00	1	336	R\$ 13.440,00
Programador Pleno	R\$ 40,00	1	1344	R\$ 53.760,00
Artista Geral (1)	R\$ 32,00	1	168	R\$ 5.376,00
Artista Geral (2)	R\$ 32,00	1	168	R\$ 5.376,00
Artista UI/UX	R\$ 30,00	1	168	R\$ 5.040,00
Produtor	R\$ 30,00	1	336	R\$ 10.080,00
				R\$ 122.272,00

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

Com as licenças adquiridas, o projeto fecha em torno de R\$123.562,00, ultrapassando levemente o valor disponibilizado pelo edital.

Tabela 3: LICENÇAS DEMO

LICENÇAS	QTD	MESES	CUSTO	TOTAL
Unreal	2	3	R\$ 0	0
Pacote Adobe	1	3	R\$ 400	R\$ 1.200
Música	1		R\$ 90,00	R\$ 90,00
Blender	2	2	R\$ 0,00	0
SFX	100		0	0
				1290
TOTAL GERAL:				R\$ 123.562,00

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

7.2 CRONOGRAMA COMPLETO

O cronograma abaixo apresenta, em um período de 6 meses, a pré-produção do projeto completo. A pré-produção engloba 4 etapas para seguir com a produção do projeto, sendo elas roteiro e game design, arte, programação e modelagem.

Tabela 4: CRONOGRAMA PRÉ-PRODUÇÃO

	1 SEMESTRE - PRÉ PRODUÇÃO					
MÊS	1	2	3	4	5	6
GAME DESIGN	GDD	GDD				
ROTEIRISTA	DEF GERAL					
CHARACTER DESIGNER	CH					
CONCEPT ART ASSETS	ASSETS					
CONCEPT ART BG	BG					
PROGRAMAÇÃO	PROTÓTIPO	PROTÓTIPO	MECÂNICAS	MECÂNICAS	ALFA	
MAIN CHARACTER	MCH					
3D CHARACTER	CH					
3D BACKGROUND	BG					
3D PROPS	PROPS					
ANIMAÇÃO						
UI/UX						
ÁUDIO						
MARKETING						

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

Após a etapa de pré-produção, em mais 6 meses, o projeto é desenvolvido. O roteiro é iniciado nos primeiros 3 meses de produção enquanto simultaneamente ao desenvolvimento de UI/UX, modelagem e animação de personagens, cenários e objetos é feita pela equipe artística. Junto a isso, a programação continua da última etapa da pré-produção, dando sequência a testes e desenvolvimento de mecânicas até o lançamento final. VFX, produção musical e de sfx acontecem nas etapas finais, juntamente com o planejamento e launching de marketing.

Tabela 5: CRONOGRAMA DE PRODUÇÃO

	2 SEMESTRE PRODUÇÃO					
MÊS	1	2	3	4	5	6
GAME DESIGN						
ROTEIRISTA	ROTEIRO					
CONCEPT ART						
CHARACTER DESIGNER						
3D MAIN CHARACTER	MCH	MCH				
3D CHARACTER	CH	CH				
3D BACKGROUND	BG	BG				
3D PROPS	PROPS	PROPS				
ANIMAÇÃO CHARACTER	CH	CH				
ANIMAÇÃO BG	BG	BG				
ANIMAÇÃO PROPS	PROPS	PROPS				
ARTISTA VFX			VFX			
UI/UX						
PROGRAMAÇÃO	MECÂNICAS	BETA	FINAL			
ÁUDIO			MUSIC	SFX		
MARKETING			PLANEJAMENTO	IG, TKT	TRAILER	RELEASE

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

A equipe completa é formada por 15 profissionais que atuam em diferentes áreas da produção. Na tabela abaixo é mostrada a quantidade de horas e valores que a equipe irá receber e exercer. O total apresentado pela equipe é de R\$749.118,70.

Tabela 6: EQUIPE DE PRODUÇÃO

EQUIPE	VALOR HORA	QUANTIDADE	HORAS	TOTAL
Animador 3D Pleno	R\$ 32,00	1	730	R\$ 23.360,00
Animador 3D Junior	R\$ 10,00	1	730	R\$ 7.300,00
Modelador 3d Junior	R\$ 16,00	1	730	R\$ 11.680,00
Modelador 3d Pleno	R\$ 32,00	1	1460	R\$ 46.720,00
Game Designer	R\$ 35,00	1	1460	R\$ 51.100,00
Programador Pleno	R\$ 40,00	1	4380	R\$ 175.200,00
Programador Junior	R\$ 19,00	1	2920	R\$ 55.480,00
Artista de Concept Pleno	R\$ 32,00	1	730	R\$ 23.360,00
Character Designer	R\$ 32,00	2	730	R\$ 46.720,00
Artista VFX	R\$ 38,00	1	730	R\$ 27.740,00
Artista UI/UX	R\$ 35,00	1	1460	R\$ 51.100,00
Produtor	R\$ 43,75	1	3650	R\$ 159.687,50
Artista de Som	R\$ 25,00	1	1460	R\$ 36.500,00
Roteirista	R\$ 11,36	1	2920	R\$ 24.878,40
				R\$ 749.118,70

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

Na tabela abaixo são constatados os valores da equipe de marketing do projeto e suas respectivas horas de trabalho. O total apresentado, de uma divulgação que dura 3 meses, é de R\$68.065.

Tabela 7: MARKETING

MARKETING	VALOR HORA	QTD	HORAS	TOTAL
Designer	R\$ 22,00	1	730	16.060
Videomaker	R\$ 15,00	1	730	10.950
Community Manager	R\$ 28,12	1	1460	41.055
				68.065

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

A terceira e última tabela apresenta os custos gerados por softwares adquiridos para a produção e pré-produção do projeto. O projeto opta por utilizar 2 ferramentas gratuitas, visto que o visual almejado não necessita de outras assinaturas. Porém, o pacote Adobe para equipes é adquirido de forma mensal por R\$400, totalizando R\$4.800 para todo o projeto.

Tabela 8: LICENÇAS DE PRODUÇÃO

LICENÇAS	QTD	MESES	CUSTO	TOTAL
Unreal	2	6	R\$ 0	0
Pacote Adobe	1	12	R\$ 400	R\$ 4.800
Blender	2	5	R\$ 0,00	0
				R\$ 4.800

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

Com toda a somatória, é possível dizer que o jogo completo terá um orçamento de R\$1.031.983,70. Este valor também engloba uma porcentagem extra para QA e margem de segurança. O valor apresentado é direcionado a publishers que se interessaram pelo vertical slice do projeto e pretendem investir o valor apresentado para seu lançamento.

8. MARKETING E MERCADO

Em 2023, de acordo com o site Newzoo (2023), a indústria de games cresceu de forma incrível, consolidando-se como a área mais lucrativa do setor do entretenimento. Segundo os dados analisados, o engajamento de jogadores em diversas plataformas deu um salto, favorecendo a receita global dos jogos. Jogos que exigem uma assinatura mensal e que possuem biblioteca de conteúdos foram surgindo com mais força atualmente, além de se notar um significativo aumento no comportamento dos jogadores em relação a passes de batalha e itens cosméticos, que estão sendo mais consumidos. O estudo também apontou uma evolução no perfil demográfico dos jogadores, que se tornaram mais diversificados em termos de idade e gênero, refletindo uma base de jogadores mais ampla e inclusiva (STEAM ANALYTICS SUITE, 2023).

Segundo a Carta Capital (2022), demograficamente é possível analisar que a faixa etária mais engajada no gênero true crime através de ouvintes de podcasts é entre 18 e 24 anos e há uma predominância de um público feminino.

O artigo da Marie Claire (2023) explora o fascínio das mulheres por conteúdos de true crime, destacando que elas são as principais consumidoras desse gênero. Esse interesse é atribuído a vários fatores, incluindo a busca por informações que possam ajudá-las a evitar serem vítimas, a identificação com as histórias e o desejo de entender as motivações por trás dos crimes. A predominância feminina também reflete a maneira como essas narrativas oferecem uma sensação de controle em um mundo onde a violência contra mulheres é uma ameaça constante.

Em relação à existência de um público que gosta de jogos que envolvem true crime e investigação, é possível afirmar que, mesmo há mais de 10 anos até os dias atuais, as temáticas vêm sendo muito bem sucedidas. Em 2011, o jogo L.A Noire de Team Bondi e Rockstar Games foi bem recepcionado pela maioria dos jogadores que o adquiriram, salientando o quão detalhados eram os locais exploráveis, personagens, expressões faciais e missões. O jogo, que se passa durante a segunda guerra mundial, transforma o jogador em um detetive do Departamento de Polícia de Los Angeles que precisa investigar os mais diversos crimes (TECHTUDO, 2011). L.A Noire vendeu, em um ano, 5 milhões de cópias. Isso fez com que o título se tornasse na época o jogo com maior unidades vendidas (GAMEVICIO, 2012). Atualmente na plataforma Steam (2024) o jogo possui um total de 31.906 reviews, com uma maioria categorizada como muito positiva. Além de L.A Noire, foram analisados 3 potenciais concorrentes atuais que demonstram um forte interesse do público no gênero de true crime.

8.1 ANÁLISE DA CONCORRÊNCIA

Ao iniciar a análise dos principais concorrentes na área de games de investigação e narrativa, a escolha recaiu sobre "Killer Frequency" (TEAM17 DIGITAL, 2023), "The Painscreek Killings" (EQ STUDIOS, 2017) e "This Bed We Made" (LOWBIRTH GAMES, 2023) devido às suas abordagens únicas e inovadoras que destacam a profundidade do gênero. "Killer Frequency" combina uma atmosfera de tensão com elementos de investigação e tomada de decisão em tempo real, oferecendo uma experiência imersiva que desafia o jogador a desvendar mistérios sob pressão. "The Painscreek Killings", por sua vez, apresenta uma narrativa intrincada e envolvente, onde o jogador assume o papel de um jornalista investigativo, explorando uma cidade aparentemente

abandonada para solucionar um antigo homicídio, destacando-se pela sua complexidade e riqueza de detalhes. Já "This Bed We Made" oferece uma narrativa em que o jogador assume o papel de uma camareira enxerida de um hotel nos anos 50 e, através das bisbilhotadas que a protagonista faz, o jogador descobre que há um mistério e assassinato envolvendo algum dos residentes (STEAM, 2024).

De acordo com o site HowLongToBeat (2023)¹, diferentemente de "Painscreek Killings" que possui cerca de 8 horas de gameplay, os outros dois títulos possuem uma média de 6 horas, ao jogar apenas a história principal. Estes títulos foram escolhidos por representarem as diversas facetas e possibilidades narrativas dentro do gênero, servindo como referências fundamentais para a criação de "School Project".

Tabela 9: Faturamento da Concorrência

JOGOS	LANÇAMENTO	PLATAFORMA	FATURAMENTO
Killer Frequency	1/JUN/2023	STEAM	\$ 1.618.190
Painscreek Killings	27/SET/2017	STEAM	\$ 2.028.566
This Bed We Made	1/NOV/2023	STEAM	\$ 757.972

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

Os jogos selecionados para análise destacam-se não apenas por suas narrativas envolventes, mas também pelo desempenho no mercado de games de investigação. "Killer Frequency", lançado em 1º de junho de 2023, na plataforma Steam, arrecadou um faturamento de \$1.618.190, refletindo seu impacto positivo entre os jogadores. "The Painscreek Killings", disponível desde 27 de setembro de 2017 também na Steam, superou suas expectativas iniciais, atingindo um faturamento de \$2.028.566, evidenciando sua popularidade e

¹ How Long To Beat [<https://howlongtobeat.com/>]

longevidade. Em contraste, "This Bed We Made", lançado em 1 de novembro de 2023 na mesma plataforma, gerou um faturamento de \$757.972, indicando uma boa recepção levando em conta o curto período de tempo de lançamento. Esses dados financeiros foram encontrados através de uma ferramenta de análise de faturamento de jogos intitulada Steam Revenue Calculator², um site que utiliza uma fórmula para calcular quanto um título fatura em receita líquida e bruta. Os resultados reforçam a relevância e a diversidade de desempenho dos títulos escolhidos para esta monografia.

Tabela 10: Precificação da Concorrência

JOGOS	LANÇAMENTO	PREÇO
Killer Frequency	1/JUN/2023	\$24.99
Painscreek Killings	27/SET/2017	\$19.99
This Bed We Made	1/NOV/2023	\$24.99

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

Os jogos escolhidos apresentam não apenas datas de lançamento distintas, mas também variações significativas em seus preços, refletindo suas estratégias de mercado. "Killer Frequency" é oferecido ao preço de \$24.99, posicionando-se como um título premium dentro do gênero de investigação e suspense. "The Painscreek Killings", disponível desde 2017, é comercializado por \$19.99, equilibrando acessibilidade com a qualidade da experiência narrativa que oferece. O título "This Bed We Made" também apresenta uma precificação premium idêntica a "Killer Frequency", devido a suas abordagens semelhantes do gênero e por possuírem a mesma quantidade de horas em gameplay. Esses preços refletem as diferentes abordagens de mercado e posicionamento adotadas por cada título.

² Steam Revenue Calculator [<https://impress.games/steam-revenue>]

Tabela 11: Reviews da Concorrência

JOGOS	LANÇAMENTO	QTD ANÁLISES	AVALIAÇÕES
Killer Frequency	1/JUN/2023	4.139	Muito Positivas
Painscreek Killings	27/SET/2017	2.636	Muito Positivas
This Bed We Made	1/NOV/2023	1.238	Muito Positivas

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

Os jogos analisados apresentam diferentes níveis de recepção e popularidade entre os jogadores, refletidos nas quantidades e avaliações das análises recebidas. "Killer Frequency", lançado em 1º de junho de 2023, acumulou 4.139 análises, sendo a maioria delas "Muito Positivas", demonstrando um forte engajamento e aceitação por parte do público. Tal afirmação, além da quantidade de análises positivas, pode ser confirmada pela opinião do jogador Haunted Pixel, deixada na parte de reviews da comunidade do jogo:

"Este jogo tem sido muito divertido de jogar e também muito desafiador com alguns dos quebra-cabeças, o enredo Killer Frequency têm vibrações de terror muito antigas e também é bastante único. Se você é um grande fã de filmes de terror e jogos de quebra-cabeças/histórias, então este é definitivamente o jogo para você. Também pode ser necessário jogar algumas vezes este jogo, se você gosta de coletar conquistas." (HAUNTED PIXEL, STEAM, 2024).

Contrastando com os comentários positivos, um nicho de jogadores (totalizando 145 reviews negativas) não curtiram como a experiência foi desenvolvida. A maioria cita que há problemas mais técnicos e bugs, mas há jogadores que criticam aspectos da jogabilidade, como diz Vargalf na página do jogo na Steam:

"Os personagens estão bem escritos, os gráficos e o som são ótimos, do ponto de vista técnico e narrativo o jogo é fantástico. Os quebra-cabeças, entretanto, não provocam nenhuma coceira de satisfação na resolução de quebra-cabeças. Os quebra-cabeças são, na melhor das hipóteses, trivialmente fáceis ou, na pior das hipóteses, são apenas decisões de múltipla escolha em que a resposta correta é arbitrária e depende de como os escritores acham que teria sido a escolha dessa opção." (VARGALF, STEAM, 2024).

"The Painscreek Killings", lançado em 27 de setembro de 2017, também recebeu avaliações "Muito Positivas" em um total de 2.636 análises, indicando sua popularidade duradoura e a satisfação contínua dos jogadores. Os pontos fortes do jogo foram pontuados pelo jogador CentreMask45:

"Este é um jogo muito divertido se você quiser uma história de mistério interessante anexada ao seu simulador de caminhada. A maioria dos quebra-cabeças é no estilo sala de fuga, e você gastará uma quantidade absurda de tempo andando por aí tentando descobrir onde a próxima pista o levará. No entanto, se você ler todas as informações fornecidas, será razoavelmente simples. Embora o jogo seja descrito como não segurar sua mão, não tenho certeza de como você pode errar no final se seguir o que está sendo fornecido e agir de acordo. O mistério foi bem planejado e eu não consegui adivinhar quem era o vilão até o final, embora perceba que não estava prestando muita atenção a algumas das dicas mais óbvias desde o início." (CENTREMASK45, STEAM, 2024).

Na página do título "Painscreek Killings" que possui mais de 4 mil reviews, 362 são negativas. Jogadores como Callum ressaltam uma irritante peculiaridade na mecânica de investigação, que o fez perder o interesse em terminar o jogo:

"Eu realmente queria gostar desse jogo, pois sou um grande fã de uma boa história e de um bom mistério. No entanto, depois de algumas horas que passei no jogo, estou entediado de precisar encontrar chave após chave após chave. Se você quiser percorrer uma cidade cheia de portas trancadas, tentando encontrar as chaves que as destrancam, você vai adorar! Mas se você é como eu e valoriza a história e a progressão em vez de uma busca constante por uma agulha no palheiro, então provavelmente é uma passagem difícil" (CALLUM, STEAM, 2024).

"This Bed We Made", lançado em 1 de novembro de 2023, recebe também avaliações "Muito Positivas", totalizando 1.238 análises. Pontos positivos do jogo foram pontuados por jogadores como BlackSnow2393:

"Boa história com vários finais. Mesmo explorando todos os lugares e examinando tudo, você pode terminar uma jogada em apenas algumas horas. (BLACKSNOW2393, STEAM, 2024).

O título possui algumas reviews negativas retratando suas experiências com a jogabilidade. O jogador Taco resalta o abuso de conteúdos que os

jogadores devem ler, relatando que a gameplay não estava tão fluida por esse motivo:

“Estou dividido com esse jogo, ele tem uma história cativante com vários personagens entrelaçados, mas me deixou querendo muito mais. A jogabilidade com 90% de leitura torna a experiência muito ruim. Tem uma mecânica muito legal sobre como até mesmo pequenas ações podem mudar o final, mas o jogo lança muitas informações para você e as exibe em volta de uma tela confusa de pistas/histórias. Há apenas um punhado de quebra-cabeças reais que são praticamente fornecidos para você. Mais uma vez estou dividido, joguei jogos muito piores do que este, mas também muito melhores. (BLACKSNOW2393, STEAM, 2024).

Esses dados evidenciam a diversidade de respostas do público e ajudam a contextualizar a performance de cada título dentro do gênero de jogos de investigação e narrativa. A seguir, os títulos apresentados foram analisados mais à fundo.

8.1.1 KILLER FREQUENCY

"Killer Frequency" é um jogo de investigação e suspense lançado em 1º de junho de 2023, desenvolvido para a plataforma Steam, Epic Games e consoles. O jogo mergulha os jogadores em uma atmosfera de tensão, onde eles devem tomar decisões em tempo real para desvendar mistérios e sobreviver a situações críticas. A jogabilidade combina elementos de narrativa envolvente com desafios de quebra-cabeça, proporcionando uma experiência imersiva (STEAM, 2023).

Em "Killer Frequency", os jogadores assumem o papel de um locutor de rádio que, durante uma noite de trabalho, começa a receber ligações de ouvintes que se encontram em perigo iminente devido à presença de um serial killer. Através dessas interações, o jogador deve coletar pistas, fazer escolhas críticas e ajudar os ouvintes a escapar do perigo. A ambientação do jogo e a sua narrativa dinâmica criam uma atmosfera de constante suspense e urgência, mantendo o jogador engajado (STEAM, 2023).

Figura 7: Jogabilidade de Killer Frequency



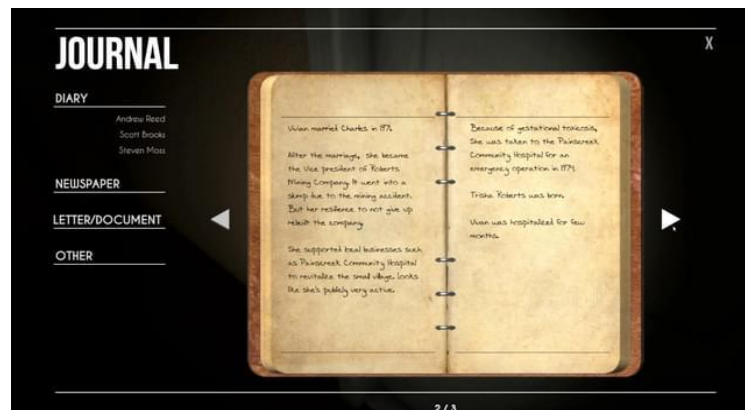
(Fonte: PSN, 2023)

8.1.2 PAINSCREEK KILLINGS

"The Painscreek Killings" é um jogo de investigação lançado em 27 de setembro de 2017, disponível para PC. Desenvolvido pela EQ Studios, o jogo se destaca pela sua narrativa profunda e envolvente, onde os jogadores assumem o papel de um jornalista investigativo explorando uma cidade aparentemente abandonada para resolver um mistério de assassinato não solucionado (STEAM, 2017).

Nesta narrativa, os jogadores são transportados para a cidade fictícia de Painscreek, onde, na pele do jornalista Janet Kelly, investigam o assassinato da ex-prefeita Vivian Roberts. O jogo é conduzido em uma perspectiva de primeira pessoa e incentiva a exploração minuciosa, a coleta de pistas e a resolução de enigmas complexos. A abordagem não-linear do jogo permite que os jogadores tomem suas próprias decisões sobre onde ir e o que investigar, resultando em uma experiência altamente imersiva (STEAM, 2017).

Figura 8: Pista de Painscreek Killings



(Fonte: GOG.COM, 2019).

8.1.3 THIS BED WE MADE

"This Bed We Made" é um jogo de investigação narrativo disponível para PC. Desenvolvido e publicado pela LowBirth Games, o jogo se destaca por sua atmosfera misteriosa e narrativa envolvente, oferecendo aos jogadores uma experiência de investigação e resolução de puzzles rica (STEAM, 2021).

A experiência transporta os jogadores para um hotel nos anos 50, onde se transformam em uma camareira bisbilhoteira que adora mexer nos pertences dos residentes. Os jogadores exploram o ambiente e desvendam segredos através de uma narrativa contada a partir de diferentes perspectivas. A história se desenvolve em um cenário retro hoteleiro detalhado, convidando os jogadores a investigar os mistérios ocultos em cada quarto explorado. O jogo enfatiza a exploração, descoberta e até mesmo escolhas e suas consequências, com ênfase na narrativa e nos elementos de suspense (STEAM, 2021).

Figura 9: Visual de This Bed We Made



(Fonte: IndieHive, 2024).

8.2 PÚBLICO-ALVO

Segundo uma pesquisa feita pela empresa Newzoo (2021) com jogadores norte-americanos e europeus durante a pandemia, jogadores mais novos tendem a jogar títulos que envolvem multiplayer, competitividade e elementos sociais. A pesquisa utiliza uma segmentação de personas para quem joga videogame, que é dividida em 9 categorias: Ultimate Gamer, All Round Enthusiast, The Time Filler, Community Gamer, Solo Gamer, Mainstream Gamer, Popcorn Gamer, Backseat Viewer e The Lapsed Gamer.

Na mesma pesquisa da Newzoo (2022) é detalhado que, na análise dos Ultimate Gamers e All Round Enthusiasts, em ambas personas um dos 5 motivos que os levam a jogar é a história que o jogo apresenta. Levando em consideração que o público escolhido para o direcionamento do projeto é mais concentrado em narrativa, true crime e investigação, os All Round Enthusiasts apresentam características mais predominantes em relação a tais temáticas.

Segundo um artigo publicado no blog da Universidade Federal Fluminense (2023), o conteúdo de true crime cresceu muito em diversas plataformas e está sendo apresentado em diversos formatos como podcasts, séries, documentários e vídeos em redes sociais. Como o projeto engloba true crime e é um tema que está em diversos formatos, essa persona, além de jogar, gosta de engajar com outros conteúdos relacionados ao título adquirido, encaixando-se no público-alvo desejado pois, além de escutar podcasts, assistir documentários ou ler sobre tal persona pode engajar com o jogo também.

Tendo essa pesquisa feita, foi segmentado que o jogo será direcionado para o público jovem adulto, dentro da faixa etária dos 20 aos 30 anos, pois o conteúdo pode apresentar cenas gráficas e assuntos como drogas e violência. O público-alvo é o de pessoas que gostam de histórias de suspense e investigação baseadas em crimes reais.

8.3 ANÁLISE SWOT

A análise SWOT consiste em abordar quais são as Forças (S), Fraquezas (W), Oportunidades (O) e Ameaças do seu projeto. As forças e fraquezas consistem em analisar os pontos fortes e fracos da empresa ou produto, sendo essas características controláveis pelo ambiente interno. As ameaças e oportunidades são conceitos que ocorrem no ambiente externo, ou seja, elas escapam do controle da organização. Novos concorrentes são caracterizados por serem uma ameaça, enquanto mudanças positivas na legislação e acordos externos podem ser caracterizadas como oportunidades (SANTOS, 2005).

TABELA 12: SWOT

Forças	Fraquezas	Oportunidades	Ameaças
Narrativa	Features limitadas	Grande interesse do público pelo gênero	Concorrências
Plataforma acessível	Limite de plataformas	Gênero transmidiático	Lançamentos em outras plataformas

(Fonte: Elaboração Própria, 2024)

8.4 POSICIONAMENTO

O posicionamento, segundo a definição de Rafael Vez (2012), é baseado em Segmentação + Diferenciação = Posicionamento. O posicionamento estabelecido é feito por Estilo de Vida. Acredito que o projeto abrange temáticas de forma única, explora mecânicas e engaja principalmente os consumidores de true crime, que são curiosos e que estão ligados com os gêneros de suspense e investigação. Esse jogo é para aqueles que possuem esse lifestyle interligado a essas categorias.

8.5 4P'S

Os “4 P’s” do marketing consistem em uma estratégia a fim de alcançar os objetivos de comunicação e se conectar com o público-alvo. Esse mix de marketing auxilia, no lançamento do produto, que ele se destaque dos demais concorrentes. Os 4p’s são formados por Preço, Praça, Promoção e Produto (ROCKCONTENT, 2020).

8.5.1 PREÇO

Nesta etapa, é categorizada a precificação do produto, ou seja, quanto o consumidor irá pagar para obter o jogo. Com o orçamento traçado, foi possível analisar que o preço adequado a ser lançado é em torno de R\$90,00 para suprir o custo de produção do jogo completo e obter lucro. Essa conclusão foi feita através da ferramenta Steam Revenue Calculator (2024)³, que possibilita, através de uma média de 500 reviews, calcular, com descontos gerados pela Steam, o valor aproximado que o jogo deve ser para obter lucro e conseguir pagar seu próprio custo.

8.5.2 PRAÇA

A praça é onde o produto é distribuído e divulgado, sendo a categoria em que o consumidor irá encontrar o produto. O jogo poderá ser adquirido através da plataforma Steam e ser encontrado através da barra de Search ou enquadrado em tags de Suspense, Exploração e Investigação.

8.5.3 PROMOÇÃO

O produto terá uma ampla divulgação nas redes sociais Instagram e TikTok, a partir do décimo segundo mês de produção do projeto. Serão dois meses de divulgação de materiais audiovisuais para as duas plataformas, com uma média de 2 posts por semana no Instagram e um vídeo no TikTok por semana. Além das ações promovidas através de redes sociais como TikTok e Instagram, é importante destacar a existência de criadores de conteúdo que engajam o gênero de true crime. A criadora de conteúdo Jaqueline Guerreiro traz em suas plataformas diversos casos reais sobre crimes nacionais e internacionais e possui cerca de 3 milhões de inscritos no seu canal do Youtube,

³ Steam Revenue Calculator [<https://impress.games/steam-revenue-calculator>]

tendo em média 300.000 visualizações por vídeo. A influenciadora ficou famosa não somente por seu conteúdo, mas pelo modo que o introduz, criando um quadro intitulado de “Quinta Misteriosa”, em que a criadora conta, toda quinta-feira, um caso de crime diferente através do Youtube e seu Podcast com o mesmo nome (CANAL JAQUELINE GUERREIRO, YOUTUBE, 2024). Tentar contratar tais influenciadores para divulgar a demo ou o produto final pode atrair um público próximo ao que é desejado para o projeto. A participação do projeto em podcasts do gênero também pode beneficiar o projeto, visto que nas pesquisas apresentadas o método tem muito engajamento com o público desejado.

8.5.4 PRODUTO

O produto será disponibilizado digitalmente na plataforma Steam, não tendo uma forma física. Disponibilizado em idiomas Português e Inglês, o jogo abrange temáticas narrativas, investigativas e traz true crime como seu principal elemento. Ele possui diversos concorrentes além dos que aqui foram analisados, porém, sua narrativa e personagens são seu principal diferencial que buscará se destacar entre eles.

9. CURRÍCULOS

9.1 ÉRICA PASETTI (PRODUTORA)

Érica é uma profissional apaixonada por edição de vídeo, marketing, comunicação e videogames, sempre buscando inovar e trazer criatividade em projetos. Graduada em Publicidade e Propaganda pela ESPM POA, e atualmente cursando Pós-Graduação em Produção Executiva Criativa na Meliés SP. Tem experiência em design gráfico, edição de vídeo, produção, direção de arte e criação de campanhas publicitárias, tendo trabalhado em diversas agências e projetos, incluindo a criação de campanhas fictícias para marcas como Oral B Colômbia e Gatorade. As principais habilidades incluem o domínio avançado de softwares como After Effects, Vegas Pro, Illustrator e Photoshop, além de fluência em inglês e conhecimentos básicos de alemão. Além disso, possui forte capacidade de aprendizado e criatividade, destacando-me na escrita de textos e propostas de engajamento.

9.2 JÚLIA DIEGUEZ LIPPEL (ARTISTA)

Júlia Dieguez Lippel é uma designer de moda e designer gráfica com vasta experiência em diversas técnicas manuais e digitais, incluindo costura, crochê, ilustração e animação. Com formação em Design de Moda pela UniRitter e intercâmbio na Universidad Andrés Bello, Júlia possui uma trajetória diversificada que abrange desde estágios em desenvolvimento de produtos até a criação de artes gráficas e marketing. Além de sua formação acadêmica, Júlia é mestre em Ilustração e Animação pela ESDESIGN e possui fluência em inglês e espanhol. Sua experiência prática inclui trabalhos voluntários, participações em eventos como o Fashion Revolution, e a indicação ao prêmio Açorianos em Dança por Melhor Figurino. Júlia é uma profissional criativa e multifacetada, apaixonada por explorar novas técnicas e universos literários, com habilidades em softwares como Adobe, Procreate, e Blender.

11. REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. A narrative theory of games. [S.l.], 2004. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Espen-Aarseth/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games/links/57fb37a708ae280dd0bf9983/A-narrative-theory-of-games.pdf>. Acesso em: 07 mar. 2024.

CANALTECH. Life is Strange pode virar série no Prime Video. 2024. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/life-is-strange-pode-virar-serie-no-prime-video-209700/>>. Acesso em: 07 mar. 2024.

GAMEVICIO. L.A. Noire perto dos 5 milhões. 2012. Disponível em: <<https://www.gamevicio.com/noticias/2012/02/l-a-noire-perto-dos-5-milhoes/>>. Acesso em: 20 maio. 2024.

GUERREIRO, JAQUELINE. Jaqueline Guerreiro [canal do YouTube]. Disponível em: <https://www.youtube.com/@JaquelineGuerreiroOficial/videos>. Acesso em:

HOWLONGTOBEAT. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/>>. Acesso em: 27 maio. 2024.

IGN BRASIL. Pesquisa: Life is Strange. Disponível em: <<https://br.ign.com/se/?model=&q=life+is+strange>>. Acesso em: 07 maio. 2024.

6. IMDB. Awards for "Life is Strange". Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt4375662/awards/>>. Acesso em: 23 maio. 2024.

INDIE HIVE. This Bed We Made. Disponível em: <<https://indie-hive.com/this-bed-we-made/>>. Acesso em: 07 jun. 2024.

JORNAL O CASARÃO. Não é apenas baseado em fatos reais: o aumento da produção e consumo do gênero de true crime. 2023. Disponível em: <https://jornalocasarao.uff.br/2023/06/19/nao-e-apenas-baseado-em-fatos-reais-o-aumento-da-producao-e-consumo-do-genero-de-true-crime/>. Acesso em: 8 mai. 2024.

MARIE CLAIRE. True crime: por que mulheres consomem mais conteúdos de crimes reais do que homens. Disponível em: <<https://revistamarieclaire.globo.com/comportamento/noticia/2023/07/true-crime-por-que-mulheres-consoem-mais-conteudos-de-crimes-reais-do-que-homens.ghtml>>. Acesso em: 03 jun. 2024.

MEIO & MENSAGEM. Posicionamento de marca. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/proxima/pxx-noticias/posicionamento-de-marca#:~:text=Nas%20palavras%20do%20guru%20do,de%20seu%20p%C3%ABablico%20dalvo%E2%80%9D>>. Acesso em: 01 jun. 2024.

NEWZOO. Newzoo Gamer Segmentation. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Newzoo_Gamer_Segmentation.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2024.

NEWZOO. Video Games in 2023: The Year in Numbers. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>>. Acesso em: 02 jun. 2024.

NEWZOO. Explore the global games market in 2023. 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/explore-the-global-games-market-in-2023>. Acesso em: 02 jun. 2024.

PORTAL XBOX. Por qual motivo os jogos na PSN são mais caros que os na Steam e na Xbox Live. 2023. Disponível em: <https://www.portalxbox.com.br/comunidade/index.php?threads/por-qual-motivo-os-jogos-na-psn-s%C3%A3o-mais-caros-que-os-na-steam-e-na-xbox-live.35914/>. Acesso em: 2 jun. 2024.

SANTOS, Gilmar. Princípios da Publicidade. Minas Gerais: Editora UFMG, 2005.

STEAM. Life is Strange: True Colors. 2021. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/936790/Life_is_Strange_True_Colors/>. Acesso em: 07 mar. 2024.

STEAM REVENUE CALCULATOR. Disponível em: <<https://steam-revenue-calculator.com/>>. Acesso em: 28 maio. 2024.

TEAM17 DIGITAL LTD. Killer Frequency. Steam, 2023. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/2023>>. Acesso em: 28 maio 2024.

TERRA GAME ON. Entenda a história dos jogos da série Life is Strange. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/gameon/entenda-a-historia-dos-jogos-da-serie-life-is-strange,2fd354c93b4e0808f1098740e33659b5n42fw8f.html>>. Acesso em: 17 mar. 2024.

TECHTUDO. O incrível realismo de L.A. Noire. 2011. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/01/o-incrivel-realismo-de-l-noire.ghhtml>>. Acesso em: 07 mai. 2024.

TEIXEIRA, I. Steam marca recorde de usuários com 33,6 milhões logados ao mesmo tempo. 2024. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2024/01/steam-marca-recorde-de-usuarios-com-336-milhoes-logados-ao-mesmo-tempo-edjogos.ghhtml>. Acesso em: 8 mai. 2024.