

**ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL DOM BOSCO
CENTRO UNIVERSITÁRIO DOM BOSCO DO RIO DE JANEIRO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMA DE INFORMAÇÃO**

**JOÃO GABRIEL PFAFF DE BRITTO
BRUNO PORTO BAPTISTA**

Jinrou no Mori – Fase 1

**RESENDE - RJ
2024**

JOÃO GABRIEL PFAFF DE BRITTO
BRUNO PORTO BAPTISTA

JINROU NO MORI – FASE 1

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Sistema de Informação, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Sistema de Informação pelo Centro Universitário Dom Bosco do Rio de Janeiro.

Orientador: Professor Fábio dos Santos Gonçalves

Resende - RJ

2024

Catálogo na fonte
Biblioteca Central da Associação Educacional Dom Bosco – Resende-RJ

B862 Britto, João Gabriel Pfaff de
Jinrou no Mori – Fase 1 / João Gabriel Pfaff de Britto; Bruno Porto
Baptista - 2024.
109 f.

Orientador: Fábio dos Santos Gonçalves

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial à
finalização do curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário
Dom Bosco do Rio de Janeiro, da Associação Educacional Dom Bosco.

1. Informática. 2. Jogo eletrônico. 3. Ren'Py. 4. Visual Novels. 5.
VNs. I. Baptista, Bruno Porto. II. Gonçalves, Fábio dos Santos. III.
Centro Universitário Dom Bosco do Rio de Janeiro. IV. Associação
Educacional Dom Bosco. V. Título.

CDU 004.42(043)

JOÃO GABRIEL PFAFF DE BRITTO
BRUNO PORTO BAPTISTA

JINROU NO MORI – FASE 1

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Sistema de Informação, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Sistema de Informação pelo Centro Universitário Dom Bosco do Rio de Janeiro.

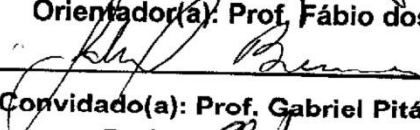
BANCA EXAMINADORA

Prof.:



Orientador(a): Prof. Fábio dos Santos Gonçalves

Prof.:



Convidado(a): Prof. Gabriel Pitágoras Silva e Brenner

Prof.:



Convidado(a): Prof. Rafael Chiareli Júnior

Resende, 30 de novembro de 2024

A toda a equipe das fases 1 e 2 desse projeto,
com toda a admiração possível,
João Pfaff e Bruno Porto.

À nossas famílias.

A Mônica e o Fábio pelos ensinamentos, vocês moram nos nossos corações.

Aos amigos que nos deram certos conselhos, que levamos até hoje.

E a toda a equipe desse incrível projeto e em específico a Yasmim Rodrigues que está conosco desde o início desse projeto.

“Um jogo sem arte é que nem um ser humano sem coração, simplesmente não funciona”

(João Pfaff)

RESUMO

Desde o lançamento de "*Tennis for Two*" em 1958 por William Higinbotham, os jogos eletrônicos ganharam popularidade global, com consoles icônicos como o *GameCube* da *Nintendo*, *PlayStation* da *Sony* e *Nintendo 64*. Este crescimento também se refletiu nas *Visual Novels* (VNs), que eram predominantemente conhecidas no Oriente até o lançamento de "*Doki Doki Literature Club!*" em 2017, popularizando o gênero no Ocidente. Atualmente, muitos leitores de mangás tendem a jogar VNs devido às semelhanças entre os dois formatos. Um grande impulsionador desse crescimento é o Ren'Py, uma ferramenta código aberto amplamente utilizada para criar VNs, conhecida por sua interface amigável e base em Python, o que facilita o acesso para aqueles familiarizados com a linguagem de programação. O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é explorar os diferentes estilos de VNs e combinar os melhores elementos dos gêneros de romance, terror e suspense. Além disso, o trabalho visa demonstrar a facilidade de uso do Ren'Py e as ferramentas empregadas durante o desenvolvimento do projeto.

Palavras-chave: Jogo. Ocidente. Oriente. Python. Ren'py. VNs.

ABSTRACT

Since the release of “Tennis for Two” in 1958 by William Higinbotham, electronic games have gained global popularity, with iconic consoles such as Nintendo’s GameCube, Sony’s PlayStation, and the Nintendo 64. This growth has also been reflected in Visual Novels (VNs), which were predominantly known in the East until the release of “Doki Doki Literature Club!” in 2017, popularizing the genre in the West. Currently, many manga readers tend to play VNs due to the similarities between the two formats. A major driver of this growth is Ren’Py, an open-source tool widely used to create VNs, known for its user-friendly interface and Python-based foundation, which makes it accessible to those familiar with the programming language. The aim of this thesis is to explore the different styles of VNs and combine the best elements of the romance, horror, and suspense genres. Additionally, the work aims to demonstrate the ease of use of Ren’Py and the tools employed during the project’s development.

Keywords: Game. West. East. Python. Ren'Py. VNs.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Valor do mercado global de jogos eletrônicos.....	16
Figura 2 Crescimento de usuários de jogos eletrônicos	16
Figura 3 Phoenix Wright: Ace Attorney.....	18
Figura 4 Phoenix Wright: Ace Attorney gameplay 1	18
Figura 5 Phoenix Wright: Ace Attorney gameplay 2	19
Figura 6 Phoenix Wright: Ace Attorney - imagem de conclusão de capítulo	19
Figura 7 Jinrou no Mori Project – Menu Principal.....	29
Figura 8 Jinrou no Mori Project – Gameplay 1	30
Figura 9 Jinrou no Mori Project – Gameplay 2	30
Figura 10 Jinrou no Mori Project – Gameplay 3	31
Figura 11 Jinrou no Mori Project – Créditos	31
Figura 12 Max – Jinrou no Mori Project.....	32
Figura 13 Apollo - Jinrou no Mori Project	33
Figura 14 Logo da MasoDevs	34
Figura 15 Logo Ren'py	35
Figura 16 Logo VS Code	35
Figura 17 Logo Krita	36
Figura 18 Logo Itch.io.....	36
Figura 19 Logo Discord	36
Figura 20 Logo Trello	37
Figura 21 Logo Java.....	37
Figura 22 Logo GitHub	37
Figura 23 Logo Google Drive	38
Figura 24 Trello	46
Figura 25 Casos de uso	58
Figura 26 Diagrama de classes de dados	61
Figura 27 Diagrama de atividades.....	64
Figura 28 Diagrama de sequência	65
Figura 29 Diagrama de entidade e relacionamento.....	67
Figura 30 Diagramas de classes participantes.....	71
Figura 31 Jinrou no Mori Alpha - HTML5	98
Figura 32 Servidor do discord e área de mais.....	99
Figura 33 Área de download	99
Figura 34 Área de doações e página de download	100
Figura 35 Extrair o jogo do arquivo rar	100
Figura 36 Teclado com numeração dos comandos.....	102
Figura 37 Passo 1 para entrar na comunidade do discord	103
Figura 38 Entrando na comunidade 1	103
Figura 39 Entrando na comunidade 2	104
Figura 40 Cargos do servidor	105
Figura 41 Visão do cargo Newbie	106
Figura 42 Visão do cargo Membros 1	107
Figura 43 Visão do cargo Membros 2	108
Figura 44 A função de cada Bot	109

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 Participantes.....	25
Quadro 2 Especificação de Sistema	25
Quadro 3 Testadores do Jogo.....	39
Quadro 4 Riscos.....	41
Quadro 5 Riscos 2.....	42
Quadro 6 Hardware do Site.....	48
Quadro 7 Software do site.....	48
Quadro 8 Hardware do jogo	48
Quadro 9 Papel dos Testers inicialmente.....	49
Quadro 10 Lista de testes	49
Quadro 11 CT001.....	50
Quadro 12 CT002.....	50
Quadro 13 CT003.....	50
Quadro 14 CT004.....	51
Quadro 15 CT005.....	51
Quadro 16 CT006.....	51
Quadro 17 CT007.....	51
Quadro 18 CT008.....	52
Quadro 19 CT009.....	52
Quadro 20 CT010.....	52
Quadro 21 Configuração de servidor	53
Quadro 22 Configuração dos clientes	54
Quadro 23 Entidade Jogo.....	69
Quadro 24 Entidade Capítulo	69
Quadro 25 Entidade Cena.....	69
Quadro 26 Entidade Estado	70
Quadro 27 Entidade Escolha.....	70

LISTA DE SIGLAS

VNs Visual Novels

VN Visual Novel

JADV Japanese Adventure Games

PCs Pessoal Computers

PC Pessoal Computer

ESRB Entertainment Software Rating Board

DV Diferenciais de Venda

MC Main Character

GDD Game Design Document

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	HISTÓRIA E MERCADO GLOBAL DOS JOGOS	15
2.1	INTRODUÇÃO AS VISUAL NOVELS	17
2.2	ESTILO VISUAL NOVEL E CURIOSIDADES	19
2.3	NARRATIVA INTERATIVA	20
2.4	TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO EXISTENTES NO MERCADO	20
2.5	AGENDA 2030	23
3	ESPECIFICAÇÃO DO SISTEMA	24
3.1	DESCRIÇÃO DO(S) PROBLEMA(S)	24
3.2	PROPOSTA DE SOLUÇÃO	24
3.3	PARTICIPANTES DO PROJETO	25
3.4	USUÁRIOS PARTICIPANTES (ATORES)	25
3.5	NECESSIDADES DOS USUÁRIOS	25
3.6	REQUISITOS FUNCIONAIS DO SITE HOSPEDADO NO ITCH.IO	26
3.7	REQUISITOS FUNCIONAIS DO JOGO	26
3.8	REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DO JOGO	28
3.9	GDD do jogo	28
3.10	LOGOTIPO	34
3.11	TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS UTILIZADAS	35
3.12	DEPENDÊNCIAS	38
3.13	REFERÊNCIAS (PARA O LEVANTAMENTO INICIAL)	39
3.14	APROVAÇÕES	39
4	ESTRATÉGIAS DE RISCO	41
4.1	LISTA DE RISCOS	41
4.2	PRIORIZAÇÃO DOS RISCOS	41
4.3	PLANOS DE MITIGAÇÃO	42
4.4	PLANOS DE CONTINGÊNCIA	43
5	GERENCIAMENTO DE CONFIGURAÇÃO	46
5.1	CONTROLE DAS ENTREGAS:	46
5.1.1	Uso do Trello:	46
5.2	REPOSITÓRIO	47
6	ESTRATÉGIA DE TESTES	48
6.1	LISTA DE TESTES	49
6.2	CASOS DE TESTES	50
7	ESTRATÉGIA DE IMPLANTAÇÃO E SUPORTE	53
7.1.1	Arquitetura de implantação	53

7.1.2	Configuração dos servidores	53
7.1.3	Configuração dos clientes	53
7.1.4	Infraestrutura necessária.....	54
8	CONCLUSÃO	55
9	IMPLEMENTAÇÃO FUTURAS	56
	REFERÊNCIAS	57
	APÊNDICE A: DIAGRAMA DE CASOS DE USO	58
	APÊNDICE B: DESCRIÇÕES DE CASOS DE USO	59
	APÊNDICE C: DIAGRAMA DE CLASSES DE DADOS	61
	APÊNDICE D: DIAGRAMA DE ATIVIDADES	64
	APÊNDICE E: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA.....	65
	APÊNDICE F: DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO	67
	APÊNDICE G: DICIONÁRIO DE DADOS	69
	APÊNDICE H: DIAGRAMAS DE CLASSES PARTICIPANTES	71
	APÊNDICE I: ENREDO DO JOGO JINROU NO MORI	73
	MANUAL DE USUÁRIO	98
	MANUAL DE COMANDOS DO JOGO:.....	102
	MANUAL DA COMUNIDADE JINROU NO MORI:	103

1 INTRODUÇÃO

Desde o surgimento do primeiro jogo eletrônico, "Tennis for Two", em 1958, desenvolvido por William Higinbotham, os jogos eletrônicos têm avançado de simples experiências em osciloscópios para uma indústria multibilionária. Ao longo das décadas, presenciamos a ascensão de consoles icônicos como o Atari 2600 nos anos 80 e o surgimento de tecnologias revolucionárias como a realidade virtual e aumentada nos anos 2000. Nesse cenário dinâmico, os videogames conquistaram uma posição de destaque global, impulsionados pela popularidade de consoles produzidos por empresas como Nintendo, Sony e Sega, tornando-se parte integrante da cultura contemporânea (SANTOS, 2021).

As Visual Novels (VNs) emergiram dos JADVS, como uma forma de literatura digital, e posteriormente como uma forma de entretenimento interativo, enriquecendo a experiência narrativa com tramas complexas e elementos visuais atraentes e trilhas sonoras belíssimas. Inicialmente populares no Oriente, as VNs ganharam reconhecimento global com o lançamento de "Doki Doki Literature Club!" em 2017, ampliando seu apelo para além das fronteiras orientais. Esse fenômeno é reflexo não apenas da crescente demanda por novas formas de entretenimento, mas também da acessibilidade proporcionada por ferramentas de desenvolvimento como o Ren'Py, baseado em Python, criado por Tom "PyTom" Rothamel, tornando a criação de VNs mais acessível e democratizando a produção de jogos (VisualNovelRN, 2022).

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é explorar os diversos estilos de VNs e destacar a integração dos melhores elementos dos jogos do gênero, incluindo romance, terror e suspense, com o objetivo de ser postado na plataforma Steam futuramente o jogo "Jinrou no Mori Project" está sendo dividido em duas fases sendo a 1 e a 2 com o intuito de o jogo ter uma atenção equilibrada e de certa forma aumentar a equipe para poder ter a programação do jogo um pouco mais rápida, o projeto visa ter a fase 1 e 2 para estender o prazo para 2 anos para o projeto ter uma atenção maior, porque querendo ou não um jogo bom não se faz em 1 ano.

Além disso, busca-se demonstrar como o Ren'Py oferece uma interface amigável e uma metodologia de programação satisfatória, facilitando o desenvolvimento de VNs. Para alcançar esse objetivo, este trabalho está estruturado da seguinte forma: o Capítulo 2 aborda a história dos jogos e o mercado global de jogos eletrônicos, contextualizando o cenário em que as VNs se inserem, em seguida,

no Capítulo 3, são apresentadas as especificações do sistema, incluindo as necessidades dos usuários, requisitos funcionais e não funcionais, bem como a GDD e as tecnologias utilizadas. Por meio dessa análise abrangente, este trabalho visa contribuir para o entendimento e a valorização das Visual Novels, como uma forma distinta de expressão artística e entretenimento digital, destacando seu potencial criativo e seu impacto na indústria de jogos, no Capítulo 4 iremos mostrar os nossos planos de contingência, mitigação e riscos do nosso projeto, no Capítulo 5 iremos falar sobre o gerenciamento de configuração do nosso projeto de forma geral, no Capítulo 6 visamos mostrar através de uma breve explicação e da lista de testes os testes que fizemos no jogo, para garantir a sua qualidade, no Capítulo 7 vamos falar sobre a estratégia de implantação de suporte do projeto e no Capítulo 8 concluímos a importância desse projeto e agradecemos as equipes de ambas as fases do “Jinrou no Mori Project”.

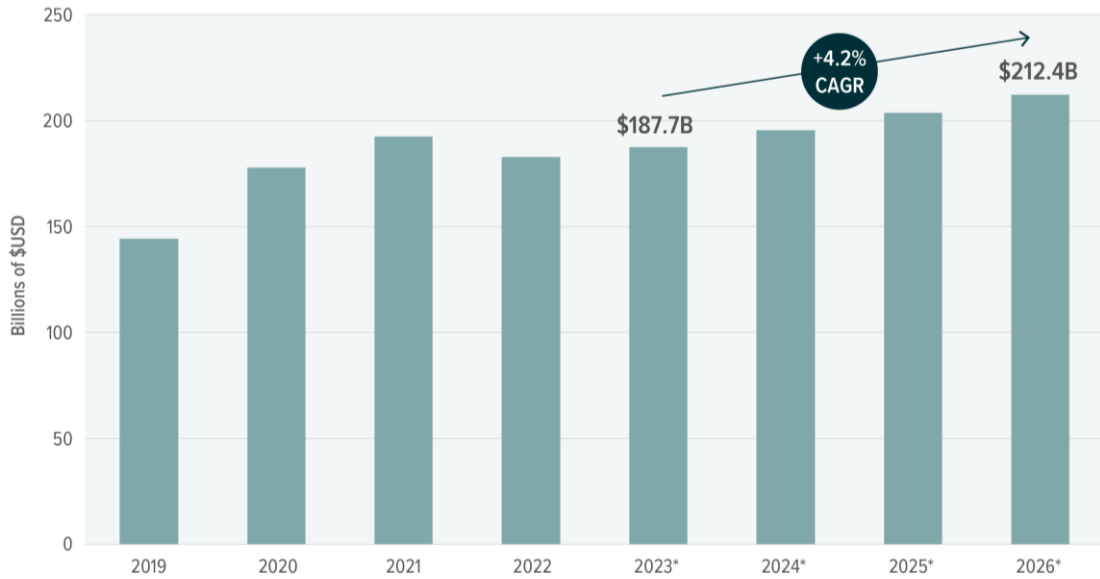
2 HISTÓRIA E MERCADO GLOBAL DOS JOGOS

Desde o primeiro jogo eletrônico, "Tênis para Dois", em 1958, até os dias de hoje, os jogos eletrônicos evoluíram de experiências simples em osciloscópios para uma indústria multibilionária. Os anos 70 viram o nascimento dos jogos de arcade¹, com "*Pong*" sendo um marco. A década de 80 foi dominada por consoles como o Atari 2600. Nos anos 90, houve um salto para jogos 3D e o crescimento da rivalidade entre os consoles Nintendo, Sega e Sony. Desde o início dos anos 2000, vimos a expansão dos jogos para PC, consoles e dispositivos móveis, além do crescimento dos jogos independentes e o desenvolvimento de tecnologias como VR – realidade virtual e AR – realidade aumentada. A história dos jogos eletrônicos é marcada por inovação, criatividade e avanços tecnológicos contínuos (SANTOS, 2021).

De acordo com a ABragames, entre 2018 e 2021, a indústria de jogos registrou um resultado de cerca de US\$ 140 milhões (R\$ 640 milhões), mas os valores não são comparáveis devido a uma mudança na metodologia, a China lidera o ranking de jogadores, com 90% da população envolvida e gastando em média 2 horas e 2 minutos por dia com jogos, enquanto o Brasil se destaca como o décimo maior mercado de games do mundo, com mais de 100 milhões de jogadores que gastaram 2,7 bilhões de dólares em 2022. A indústria de videogames está em ascensão e deve ultrapassar a marca de 3,3 bilhões de jogadores em 2023, gerando um faturamento estimado em 188 bilhões de dólares. (LACOMBE, 2022)

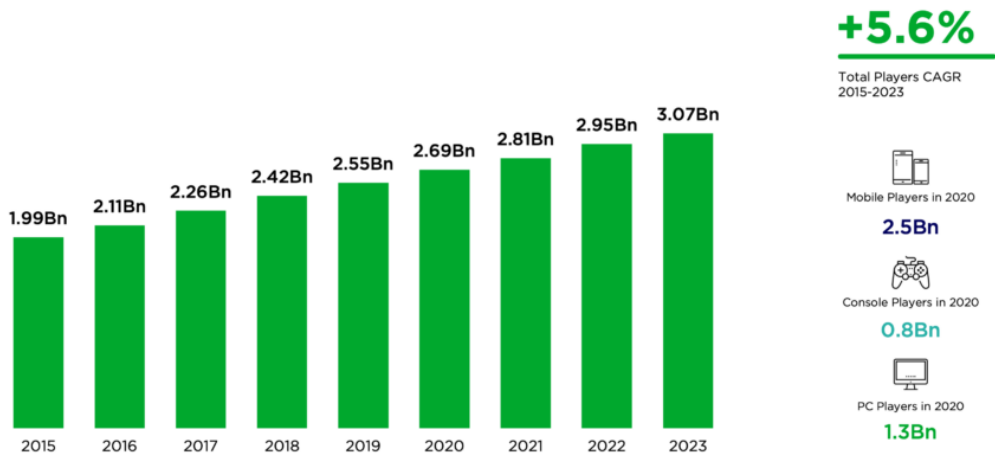
¹ Arcade: Pode ser associado a estabelecimentos que fornecem os fliperamas e também ao gênero de jogos rápidos.

Figura 1 Valor do mercado global de jogos eletrônicos



Fonte: Global Games Market Report Recuperation – Newzoo e Global X EFTs, 2023

Figura 2 Crescimento de usuários de jogos eletrônicos



Fonte: Global Market Report – Newzoo 2023

2.1 INTRODUÇÃO AS VISUAL NOVELS

Visual Novel é um gênero de jogo que combina narrativa escrita com imagens pré-renderizadas e diferentes níveis de interação com os jogadores. Originadas dos jogos de aventura japoneses (JADV²), elas se destacam por sua ênfase no enredo e pela jogabilidade simples, onde o jogador avança na história e toma decisões que afetam seu desenvolvimento no mesmo. Esses tipos de jogos utilizam uma variedade de recursos multimídia, como gráficos, texto, dublagem, música, efeitos sonoros e elementos interativos para manter os jogadores envolvidos na trama. Geralmente, a história é moldada pelas escolhas do jogador e pode ter diversos desfechos.

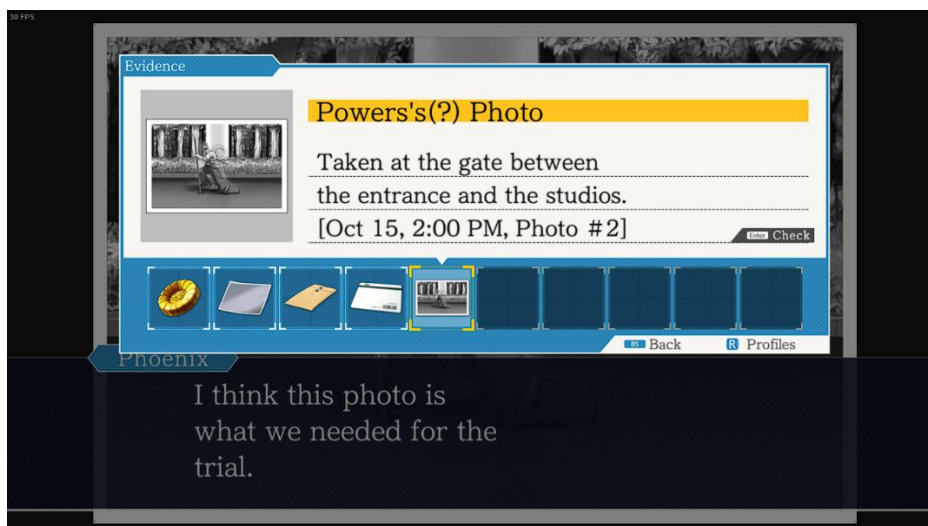
Devido à sua ênfase na narrativa e à jogabilidade semelhante a livros interativos, eles são frequentemente chamados de "romances visuais". Embora raramente sejam produzidas de forma exclusiva para consoles, muitos títulos populares foram adaptados de suas versões de PCs - *Personal Computer* para videogames como Sega Saturn, Dreamcast, PlayStation Portable (PSP) ou Xbox 360. Elas também são adaptadas em light novels, mangás ou animes ou vice-versa, e às vezes são acompanhadas por outros gêneros de jogos, como RPGs ou jogos de ação no mesmo universo.

A influência dos romances visuais é mais proeminente no Japão, onde surgiram, mas também têm crescido no Ocidente, especialmente a partir de 2010. Em setembro de 2023, havia mais de 45.000 jogos desse tipo catalogados pelo mundo. Exemplos populares incluem ilustrado na figura 2, Fate/Stay Night, Phoenix Wright: Ace Attorney, Danganronpa, Clannad, Umineko no Naku Koro ni, Higurashi no Naku Koro ni, Steins;Gate, Air, e Doki Doki Literature Club!. No Brasil, jogos como Amor Doce, Linda Brown e Celebrity Hunter foram lançados como séries interativas, utilizando recursos similares aos romances visuais e adaptados para o público ocidental. (Wikipédia, 2023)

² JADV: É a abreviação de jogos de aventura japoneses na qual foi o gênero que criou as Visual Novels.

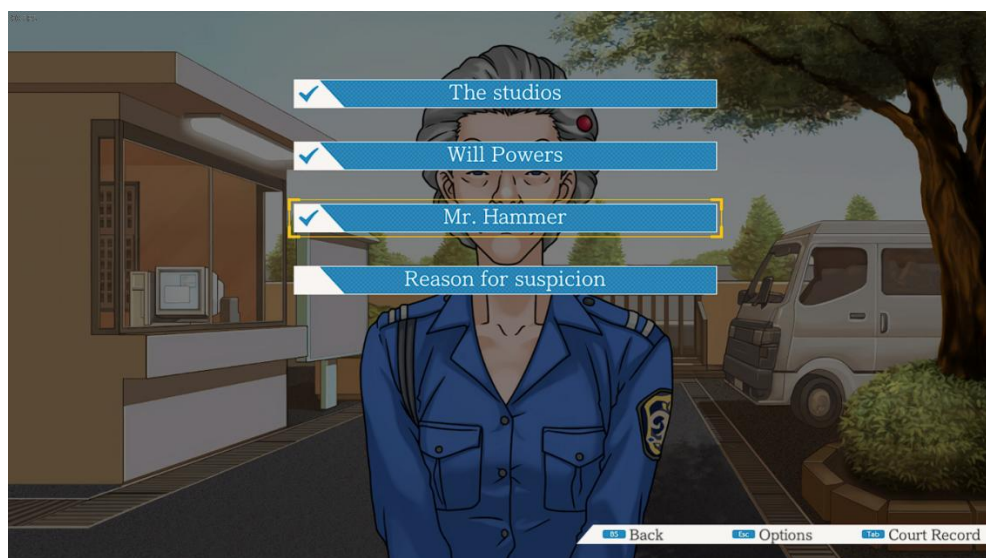
Figura 3 Phoenix Wright: Ace Attorney

Fonte: Capcom, 2019

Figura 4 Phoenix Wright: Ace Attorney gameplay 1

Fonte: Capcom, 2019

Figura 5 Phoenix Wright: Ace Attorney gameplay 2



Fonte: Capcom, 2019

Figura 6 Phoenix Wright: Ace Attorney - imagem de conclusão de capítulo



Fonte: Capcom, 2019

2.2 ESTILO VISUAL NOVEL E CURIOSIDADES

Nas Visual Novels as tramas de enredo complexas e os diversos pontos de vista contribuem para a riqueza dela, ressaltando a conexão íntima entre narrativa e ludicidade. A narrativa desses jogos é composta por extensas passagens textuais que registram diálogos e monólogos internos, complementadas por imagens de personagens e cenários visualmente atrativos. A ênfase no design e desenvolvimento

de personagens resulta em galerias de personagens psicologicamente complexos e em relacionamentos enigmáticas.

As produções de anime baseadas em Visual Novels representam uma forma única de arte e a primeira forma no passado, apresentada para o mundo, como um livro com imagens, com abordagens originais em questões filosóficas e sociais. Essa combinação faz delas uma forma de animação singular dentro do universo do anime. (CAVALLARO, 2010)

2.3 NARRATIVA INTERATIVA

Embora a visual novel possa não ser considerada uma narrativa em si, ela contém os elementos (personagens, estruturas e eventos) de uma história potencial. Cabe ao jogador transformar o jogo em uma história real. Para garantir o envolvimento criativo do jogador, a visual novel busca envolvê-lo em sua trama textual por meio de estratégias imersivas. Ao fazer isso, no entanto, desafia os requisitos de imitação da realidade na absorção narrativa ao destacar conscientemente sua artificialidade.

Os princípios de design desempenham um papel fundamental ao incentivar o jogador a atuar como agente ativo. Retratos sutis de personagens e representações eficazes de habitats naturais e arquiteturas, fornecem ao jogador uma variedade de estímulos visuais e emocionais. Enquanto o livro aplica essas ideias às visual novels, também avalia sua relevância para os animes adaptados delas, sugerindo que são igualmente aplicáveis ao meio animado quanto ao dos videogames. (CAVALLARO, 2010)

2.4 TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO EXISTENTES NO MERCADO

Ren'Py é o mais próximo de uma linguagem de programação tradicional. Pode muito bem ser o software mais complicado dos cinco apresentados aqui, mas o que o Ren'Py oferece é uma grande flexibilidade, com poucas limitações e ele está simplesmente em uma linguagem própria, tendo a maioria dos recursos, sendo relativamente fácil de dominar. Ren'Py começou sua trajetória lá em 2004 e ainda está forte. Muitas Visual Novels populares foram desenvolvidas com ele, incluindo o incrivelmente bem-sucedido Doki Doki Literature Club! e Digital: A Love Story. O sistema está disponível para numerosas plataformas, ou seja, Windows, Mac, Linux,

iOS e Android. Melhor ainda, é um software open source sem taxas ocultas em qualquer estágio do desenvolvimento. Jogos feitos com Ren'Py também são facilmente localizáveis para qualquer idioma que você possa imaginar. Há poucas limitações para o tipo de *finesse* audiovisual³ que você pode implementar com Ren'Py, desde transições de cena impressionantes até a reprodução da maioria dos formatos de áudio e vídeo para adicionar atmosfera aos seus jogos. (CIESLA, 2019)

O Twine é um motor gráfico baseado em hipertexto, similar ao Ren'Py, de código aberto e totalmente gratuito. Pode ser usado online, em Windows, Mac e Linux, sendo ideal para jogos mais simples sendo acessível para iniciantes, não exigindo experiência em programação, mas permite personalização avançada com suporte a JavaScript e CSS. Embora muitos jogos feitos no Twine sejam apenas de texto, é possível adicionar elementos audiovisuais. No entanto, seu suporte para multimídia é inferior ao de outros sistemas como o Ren'Py. Há três estilos de apresentação para escolher: Harlowe, Snowman e SugarCube. O Twine está disponível em duas versões, Twine 1 e Twine 2, com interface gráfica amigável e versão online. Um exemplo notável de aventura Twine é o Open Sorcery, valorizando sua estética peculiar. (CIESLA, 2019)

Adrift: as vezes considerada a ferramenta mais simples para criar aventuras de texto, o Adrift é gratuito para baixar. Sua interface de desenvolvedor controlada pelo mouse é confortável de usar. Embora seja exclusivo para Windows, o sistema é compatível com outras plataformas, como MacOS, Linux e online. Os dados do jogo são bem-organizadas no editor do Adrift, com categorias separadas para locais, itens, personagens, etc. Apesar de ser projetado para aventuras de texto clássicas, o Adrift oferece algum suporte para imagens e áudio. Recursos mais avançados, como estruturas de dados e variáveis dinâmicas, podem ser facilmente implementados sem complicações. Para iniciantes, há um "Modo Simples" que oculta recursos avançados. Por ser totalmente controlado pelo mouse e não requerer codificação, o Adrift é ideal para novatos. É intuitivo e divertido de usar, com um recurso de mapeamento automático impressionante. (CIESLA, 2019)

TyranoBuilder: por mais ou menos 27 reais, você obtém uma ferramenta intuitiva e poderosa para criar visual novels de geração atual. Essa ferramenta é o TyranoBuilder, e embora não permita que você acesse a parte técnica como alguns

³ Finesse audiovisual: Significa o cuidado e a qualidade sonora e visual de uma produção audiovisual.

outros softwares, sua produção é totalmente viável comercialmente. Visualmente, está no mesmo nível do Ren'Py, com amplo suporte para formatos de arquivos de vídeo e imagem. Na verdade, o TyranoBuilder supera o Ren'Py na categoria visual, já que inclui um impressionante sistema de animação de personagens chamado Live2D. Este sistema pode ser implementado no Ren'Py, mas não tão facilmente como no tyrano que já é nativo dele. O TyranoBuilder é um software muito amigável, mesmo antes de começar a desenvolver com ele, todas as configurações importantes do jogo são apresentadas de maneira compreensível. A interface em si segue uma abordagem de “arrastar e soltar” parecido com o Scratch, onde várias ações (por exemplo, exibir texto, mudar de cena) são movidas para cada cena para eventualmente criar um jogo. Posicionar personagens nessas cenas é divertido e intuitivo, como deveria ser, e uma biblioteca de recursos visuais incluída será suficiente para começar bem. Uma janela de pré-visualização é acionada sobre o seu projeto para facilitar os testes. O aplicativo principal do TyranoBuilder está disponível para Windows e macOS. O software é compatível com Windows, macOS e online. Plataformas adicionais (ou seja, iOS e Android) são suportadas por meio de software de terceiros. (CIESLA, 2019)

VN Maker: Degica está por trás da mais bem sucedida linha de softwares RPG Maker. Em 2017, eles lançaram a ferramenta VN Maker (Visual Novel Maker) dedicada ao desenvolvimento de visual novels. Voltado para iniciantes, é fácil o suficiente de usar, mas é prejudicado por comportamento imprevisível e bugs. Além disso, por volta de 50 dólares, é um tanto caro, especialmente quando consideramos sua concorrência de ferramentas completamente gratuitas. Assim como o TyranoBuilder, o VN Maker inclui a impressionante tecnologia de animação de personagens Live2D. No entanto, desta vez está disponível apenas como um DLC de aproximadamente 6 dólares (ou seja, conteúdo para download). A interface do usuário, embora não seja terrível, não é tão intuitiva quanto os esforços de seus concorrentes. A curva de aprendizado é mais íngreme. Felizmente, alguns bons tutoriais e outros recursos estão disponíveis desde o lançamento inicial do produto. Para desenvolvedores avançados, o software oferece possibilidades adicionais na forma de suporte a JavaScript. Além disso, a localização no VN Maker para qualquer idioma é bem executada. (CIESLA, 2019)

2.5 AGENDA 2030

O projeto “Jinrou no Mori Project” não contempla nenhuma das ODS da agenda 2030 pelo fato de ser um projeto muito específico.

3 ESPECIFICAÇÃO DO SISTEMA

Nesta seção, delineamos as premissas e diretrizes que nortearão o desenvolvimento da nossa Visual Novel. Inicialmente, será lançá-la nas plataformas Steam e Itch.io, disponível para PCs, com uma expansão futura para dispositivos móveis. O jogo se enquadra nos gêneros de romance, terror e suspense, incorporando elementos como cenas e imagens pré-renderizadas, uma trilha sonora envolvente, diálogos cativantes, além de mecânicas de rotas e mini games que aumentam a imersão e interatividade da experiência.

3.1 DESCRIÇÃO DO(S) PROBLEMA(S)

- Baixa representatividade atualmente: As *Visuals Novels* andam tendo pouca representatividade no ocidente, apesar de ser um mercado com grande potencial no ocidente, dentro dos gêneros de terror, romance e suspense escolhidos para o jogo.
- Requisitos de hardware elevados: A maioria das *Visuals Novels* modernas, por terem a inovação da mescla do 2D com 3D elas exigem um conjunto de hardwares muito potentes, o que exclui jogadores que teriam a capacidade de rodar uma Visual Novel tradicional que rodaria numa I3 de 4 geração com uma HD *graphics* da Intel e 4 GB RAM.
- Custo elevado: Muitas *Visual Novels* de empresas grandes como a CAPCOM e a SpikeChunsoft, tem preços muito altos em suas VNs, no que acarreta na restrição de muitos players pelo alto preço a se pagar num *Ace Attorney* ou num *Steins Gate* e dadas as modificações recentes nas plataformas de vendas de jogos, em questão da porcentagem que eles pegam das empresas, os preços subiram mais ainda.

3.2 PROPOSTA DE SOLUÇÃO

Para enfrentar esses desafios, desenvolvemos uma Visual Novel que é acessível e inclusiva, voltada aos jogadores ocidentais que anseiam por conteúdo nos gêneros de terror, romance e suspense. Nosso foco será reduzir os requisitos de hardware, mantendo a qualidade visual e a imersão do jogo, conforme os detalhes nos capítulos 3.11 e 3.5. Além disso, oferecer disponibilizaremos o jogo a um preço

acessível, tornando-o mais acessível a todos os tipos de jogadores. Para isso, exploraremos estratégias de distribuição que minimizem os custos associados à plataforma, permitindo que o jogo seja oferecido a um preço justo e atrativo. Com essas medidas, buscamos ampliar a representatividade das Visual Novels no mercado ocidental, tornando-as acessíveis a um público mais amplo. No apêndice I: Enredo do jogo jinrou no mori, está a história do jogo.

3.3 PARTICIPANTES DO PROJETO

Quadro 1 Participantes

João Pfaff	Desenvolvedor/Design/Sonoplasta
Bruno Porto	Desenvolvedor/Sonoplasta
Yasmim Valle	Desenvolvedora/Artista/Roteirista
Fábio dos Santos Gonçalves	Orientador

Fonte: Próprios Autores

3.4 USUÁRIOS PARTICIPANTES (ATORES)

Os jogadores são os protagonistas deste projeto, representando o público-alvo e desempenhando um papel fundamental para o êxito do jogo. Sua interação direta com o sistema permite que ofereçam feedback valioso para aprimoramentos e futuras versões.

3.5 NECESSIDADES DOS USUÁRIOS

Quadro 2 Especificação de Sistema

Especificação	Sistema	Processador	Vídeo	Memória	Espaço
Mínima	Windows 7 Windows 8 Windows 10 Windows 11	Intel Core i3- 4160	Intel HD Graphic 4400	4 GB de RAM	2 GB

Fonte: Próprios Autores

3.6 REQUISITOS FUNCIONAIS DO SITE HOSPEDADO NO ITCH.IO

RF1 - Plataforma de Lançamento: O sistema deve ser capaz de suportar o lançamento inicial da Visual Novel nas plataformas Steam e Itch.io para PCs, com planos para futuros lançamentos em dispositivos móveis.

RF2 - Gênero e Características do Jogo: O sistema deve oferecer suporte aos gêneros de romance, terror e suspense, incluindo elementos como cenas e imagens pré-renderizadas, trilha sonora, diálogos, mecânica de rotas e minigames.

RF3 - Opção de Doação: O sistema deve incluir uma opção de doação durante o desenvolvimento do jogo, permitindo que os jogadores contribuam financeiramente e recebam recompensas, como chaves de acesso gratuitas quando o jogo for lançado.

RF4 - Exploração do Modelo Tradicional de Visual Novels: O sistema deve ser desenvolvido seguindo uma abordagem tradicional para Visual Novels, visando mitigar os custos do jogo e alcançar um público mais amplo.

3.7 REQUISITOS FUNCIONAIS DO JOGO

RF1 - Interatividade e Navegação

RF1.1: O jogo deve permitir ao jogador avançar os diálogos utilizando a tecla Enter ou o botão direito do mouse.

RF1.2: O jogo deve possibilitar ao jogador pular diálogos utilizando a combinação Ctrl e o scroll do mouse.

RF1.3: O jogador deve ser capaz de nomear seu personagem utilizando as teclas alfanuméricas.

RF2 – Estrutura do jogo

RF2.1: O jogo deve ser dividido em Capítulos, com cada capítulo composto por várias Cenas, que o jogador deve percorrer de forma sequencial.

RF2.2: O jogo deve ter a capacidade de armazenar o progresso do jogador em um Estado do jogo, com informações sobre o capítulo e cena atuais.

RF2.3: O Estado do jogo deve ser atualizado com base nas escolhas feitas pelo jogador ao longo das Cenas.

RF2.4: O jogo deve permitir que o jogador retorne a capítulos ou cenas anteriores, com a continuação do progresso registrado.

RF3 – Escolhas e Impacto no jogo

RF3.1: O jogador deve ser apresentado com escolhas durante as cenas que impactam o Estado do jogo, alterando o curso da narrativa.

RF3.2: As escolhas do jogador devem influenciar o Capítulo e Cena subsequentes, podendo desbloquear diferentes eventos ou alterar o desenvolvimento da história.

RF3.3: O jogo deve ter a capacidade de registrar múltiplos estados de progresso com base nas escolhas do jogador, garantindo que o jogo reaja de forma dinâmica.

RF4 – Interface de usuário (UI)

RF4.1: O jogo deve exibir um menu principal com opções de jogar, acessar configurações, ou sair.

RF4.2: O jogo deve ter uma interface limpa, com diálogos exibidos em caixas de texto legíveis, e opções de interface visíveis para o jogador.

RF4.3: O jogo deve permitir ao jogador ajustar o volume de áudio, ou ativar/desativar o som, nas configurações.

RF5 – Compatibilidade e Acesso

RF5.1: O jogo deve ser acessível através de uma versão HTML5 para jogadores jogarem diretamente via web.

RF5.2: O jogo deve ser disponibilizado para download em formatos compatíveis com sistemas Windows e MacOS.

RF5.3: O jogo deve ser baixado em formato compactado (.rar), com instruções claras sobre como extrair e iniciar o jogo.

RF6 – Comandos e navegação

RF6.1: O jogador deve ser capaz de avançar os diálogos do jogo utilizando a tecla Enter ou o botão direito do mouse.

RF6.2: O jogador deve poder pular diálogos utilizando a combinação Ctrl + Scroll do mouse.

RF6.3: O jogo deve permitir ao jogador configurar o nome do personagem utilizando teclas alfanuméricas no jogo.

3.8 REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS DO JOGO

RNF1 - Desempenho: O sistema deve garantir uma boa performance, mesmo em hardware menos potente, para proporcionar uma experiência de jogo fluida e sem interrupções.

RNF2 - Compatibilidade: O sistema deve ser compatível com uma variedade de sistemas operacionais, incluindo Windows 7, Windows 8, Windows 10 e Windows 11, garantindo que os jogadores possam acessar o jogo em diferentes plataformas.

RNF3 - Facilidade de Uso: A interface do usuário deve ser intuitiva e fácil de usar, garantindo que os jogadores possam navegar pelo jogo, tomar decisões e interagir com os elementos da história de forma simples e sem dificuldades.

RNF4 - Estabilidade: O sistema deve ser estável e confiável, minimizando a ocorrência de bugs, travamentos ou falhas durante o jogo, para proporcionar uma experiência consistente e satisfatória para os jogadores.

RNF5 - Localização: O sistema deve oferecer suporte à localização para diferentes idiomas, permitindo que os jogadores de todo o mundo possam desfrutar do jogo em sua língua nativa.

3.9 GDD do jogo

Nome do jogo: Jinrou no Mori 人狼の森

Plataformas: Windows (PC)

Modo de jogo: Um jogador

Faixa etária do jogo padrão (ESRB): Mature (M - 17+)

Monetização e público alvo: Em relação a monetização do jogo, após uma breve pesquisa nos preços das Visual Novels, decidimos que quando o jogo for publicado ele custará R\$23,00, tendo em vista que uma com grande orçamento envolvido e de empresas grandes podem chegar a custar até 75 reais ou mais e as de empresas independentes chegam no máximo 32 reais, visando esse equilíbrio e baseado nas pesquisas, chegamos a essa conclusão de faixa de preço, nosso público alvo é os jovens de 16 anos para cima justamente pelo conteúdo que vai estar presente no jogo, além disso, quando tivermos uma demo pronta faremos uma página no site da Itch.io, para recebermos doações de quem gostar do jogo para ajudar na produção do mesmo. (STEAM, 2024)

Descrição padrão (ESRB): Sangue, violência, terror, linguagem obscena, romance e investigação.

Resumo da história: O jogador controla o personagem principal de uma história de terror, suspense e romance. Logo após se mudar para uma cidade rural remota, o personagem principal conhece seus vizinhos, revisita amigos, porém há algo de estranho: uma sombra está rodeando sua casa, objetos pessoais estão sumindo e até mesmo as árvores parecem trocar de lugar quando não está olhando. Além disso, um de seus vizinhos tem agido de maneira suspeita recentemente... o que está acontecendo? Você consegue descobrir? No apêndice I: Enredo do jogo jinrou no mori, está a história do jogo.

Esboço do jogo: Os jogadores embarcam numa aventura em uma pacata cidade de interior, relembrando seu passado, encontrando amigos antigos e investigando sobre o sumiço de suas coisas em sua casa nova. Imagens ilustrativas do jogo na alpha que está servindo de início para esse projeto abaixo:

Figura 7 Jinrou no Mori Project – Menu Principal



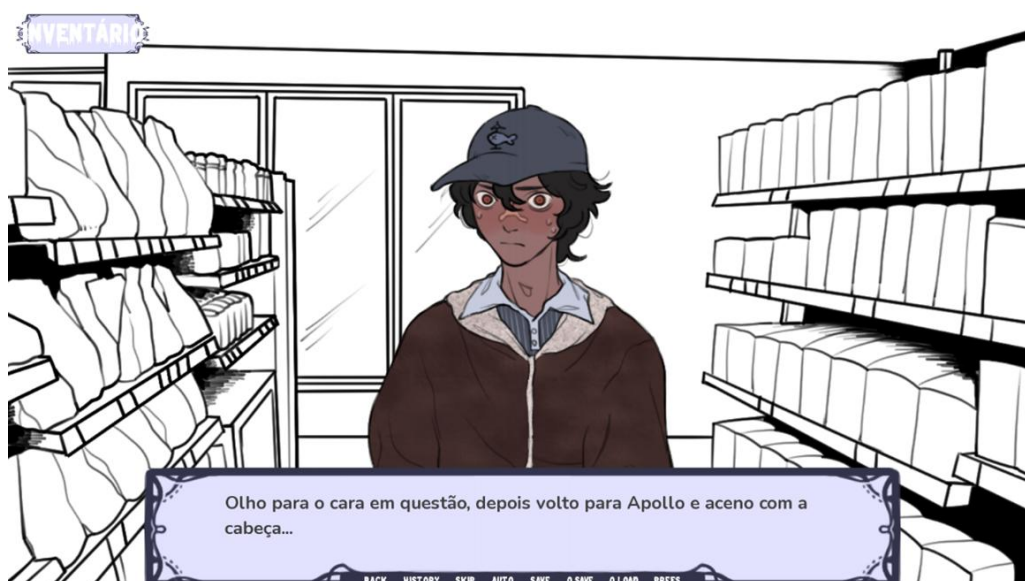
Fonte: Próprios autores

Figura 8 Jinrou no Mori Project – Gameplay 1



Fonte: Próprios autores

Figura 9 Jinrou no Mori Project – Gameplay 2



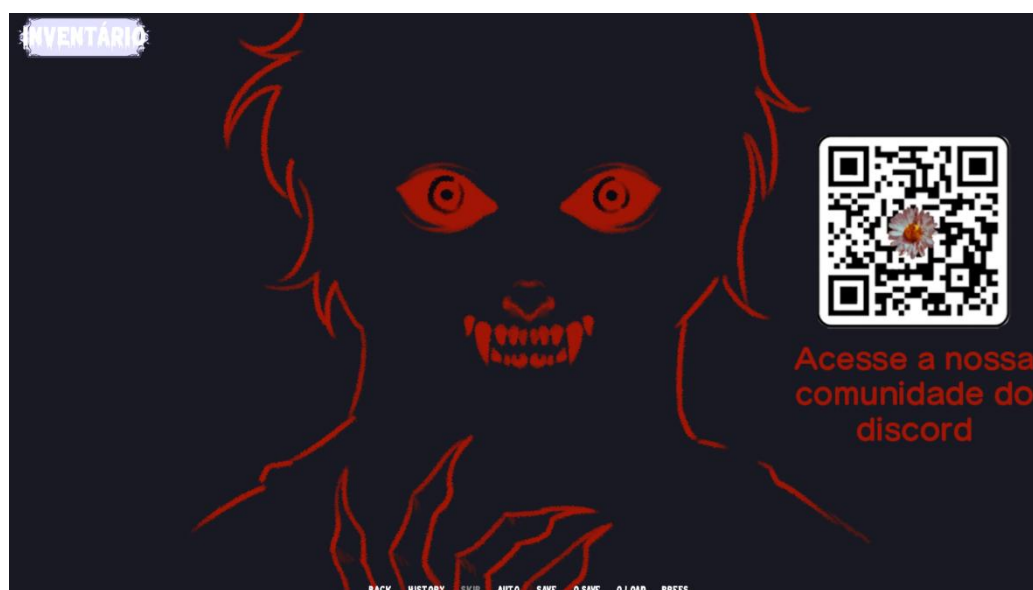
Fonte: Próprios autores

Figura 10 Jinrou no Mori Project – Gameplay 3



Fonte: Próprios autores

Figura 11 Jinrou no Mori Project – Créditos



Fonte: Próprios autores

Diferenciais de Venda (DV): Investigue o sumiço de seus pertences e descubra quem está por trás disso. Há mais de duas rotas com várias ramificações dela, minigames e dois personagens na qual o MC4 poderá ter um romance durante as rotas. Junte-se ao MC e o ajude a descobrir o que está acontecendo.

⁴ MC: Main Character que traduzido para o português fica personagem principal.

Produtos concorrentes: The Price of Flesh, Boyfriend to Death, Broken Colors, Dachabo, A Painting of You e Doki Doki Literature Club!

Personagens:

Figura 12 Max – Jinrou no Mori Project



Fonte: DokiDokiSame, 2024

História do personagem: A maioria dos moradores da cidade conhece a cabana na floresta, mas ninguém sabe sobre Max. Como ele só aparece de vez em quando, muitos rumores dizem que ele mora em uma cidade próxima. Especialmente porque ninguém conseguiu ir ver sua casa isolada, embora alguns tenham tentado, ninguém conseguiu encontrar um caminho até lá, então se tornou quase como uma lenda urbana. Fora dos rumores, as impressões das pessoas sobre Max podem variar. A maioria dos vizinhos o considera uma figura estranha, alguém muito quieto e distante, mas outros o veem simplesmente como uma pessoa reservada. Certamente ele teve um impulso na reputação por fazer algumas esculturas de madeira para festivais, mas isso é praticamente tudo. Em sua vida privada, no entanto, Max tem sido um indivíduo perturbado desde a infância. Ele não é bom em se expressar ou socializar. Além disso, parece ter uma obsessão não natural por ossos, podridão e a própria morte. É difícil dizer por que ele estava tão interessado no protagonista, mas ele não vai esperar isso desaparecer antes de fazer algo louco.

Gosta de: Taxidermia, ossos, esculpir em madeira, jardinagem, caçar estar com você.

Não gosta de: Pessoas, cidade grande e barulhos altos.

Figura 13 Apollo - Jinrou no Mori Project



Fonte: DokiDokiSame, 2024

História do personagem: Parece ser um cara muito extrovertido, bastante sociável e teve muitos amigos ao longo da vida. No entanto, grande parte da sua brincadeira agradável é uma farsa. No fundo, Apollo é um indivíduo muito frio, que não se importa com ninguém além de si mesmo. Nos últimos anos, ele parece ter desenvolvido uma obsessão estranha com o protagonista. É difícil determinar exatamente quando começou, mas ele acredita ter calculado o momento perfeito para agir.

Gosta de: Palhaços, cozinhar, debates, protagonista (MC) e viajar.

Não gosta de: Faxina, Max e coisas saírem do plano.

3.10 LOGOTIPO

Figura 14 Logo da MasoDevs



Fonte: DokiDokiSame, 2024

A história da nossa logo começa com a produção do nosso jogo. Durante a criação do ícone da janela do jogo, surgiu um conceito que mais tarde se transformou na logo provisória da MasoDevs.

Significado do nome MasoDevs: "Maso" vem de "Masoquista", simbolizando as adversidades que enfrentamos e superamos, e "Devs" de Developers (Desenvolvedores em inglês).

Motivos da criação: Sentimos a necessidade de criar uma concept art para nossa logo, e assim nasceu a nossa marca.

Nossa logo é um símbolo de resiliência e vitória sobre os desafios. Ela representa a força e a união da nossa equipe, que, com dedicação e espírito de equipe, transformou adversidades em conquistas.

Significado da logomarca: Superação.

3.11 TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS UTILIZADAS

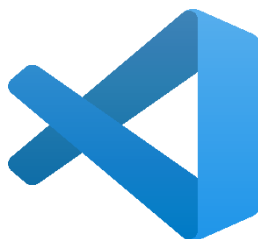
Figura 15 Logo Ren'py



Fonte: Ren'Py

Utilizado para o desenvolvimento da Visual Novel. Escolhido devido à sua flexibilidade, facilidade de uso e ampla compatibilidade com diferentes plataformas. Permite a criação de Visual Novels de forma eficiente, com suporte para elementos multimídia, como gráficos, texto e música (ROTHAMEL, 2004).

Figura 16 Logo VS Code



Fonte: Microsoft

Utilizado como ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) “Após a descontinuação do Atom” para escrever e editar o código da Visual Novel. Escolhido devido à sua interface amigável, recursos de edição avançados e suporte para várias linguagens de programação, incluindo Python e sua própria linguagem que se chama Ren'py (usado pelo Ren'Py). (VISUAL STUDIO CODE, 2015).

Figura 17 Logo Krita

Fonte: Krita

Utilizado para a criação de gráficos e ilustrações para a Visual Novel. Escolhido devido à sua versatilidade, recursos avançados de pintura digital e suporte para tablets gráficos. Permite a criação de arte visualmente atrativa e compatível com o estilo visual desejado para a Visual Novel. (KRITA, 1999).

Figura 18 Logo Itch.io

Fonte: Itch.io

Utilizado para a criação da página do jogo e a distribuição dele. Itch.io é um site em vigor desde 2013, que disponibiliza a hospedagem de jogos, vendas e downloads de jogos indies. (Corcoran, 2013).

Figura 19 Logo Discord

Fonte: Discord

Utilizado para a criação da comunidade do jogo com a opção de suporte dele. A plataforma online discord originalmente era uma desenvolvedora de jogos, foi lançado em 2015 por Jason Citron, CEO e cofundador da Discord Inc. (Citron, 2015).

Figura 20 Logo Trello



Fonte: Trello

Utilizado na organização da agenda do projeto e informações preciosas dele. Trello foi criado no ano de 2011, por Joel Spolsky fundador da Fog Creek. (Spolsky, 2011).

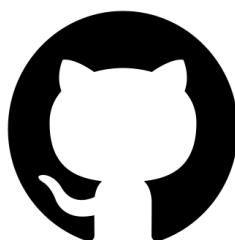
Figura 21 Logo Java



Fonte: Java

Utilizado na construção das builds mobile do jogo. Java é uma linguagem de programação existente desde o ano de 1995, fundado por James Gosling. (Gosling, 1995).

Figura 22 Logo GitHub



Fonte: Github

Utilizado para o backup de arquivos do jogo base. Github foi lançado no ano de 2008 pela GitHub Inc., fundada por Chris Wanstrath, Tom Preston, Scott Chacon e P. J. Hyett, continuada pela Microsoft Corporation desde 2018. (GitHub, 2008)

Figura 23 Logo Google Drive



Fonte: Google Drive

Onde se encontra a maioria de todos os arquivos de nosso projeto, desde builds de teste, até arquivos de apresentação dele. Fundado em 2012, por Sam Schiallace, anda sendo a ferramenta que mais utilizamos em questão de backup de arquivos, como apresentação do projeto e builds de teste do jogo. (Schiallace, 2012)

3.12 DEPENDÊNCIAS

Hardware:

- Computador pessoal (PC) ou dispositivo móvel compatível com os requisitos mínimos de sistema para executar a Visual Novel.
- Processador Intel Core i3-4160 ou equivalente.
- Placa de vídeo Intel HD Graphics 4400 ou equivalente.
- Memória RAM de 4 GB.
- Espaço em disco de pelo menos 2 GB para armazenamento do jogo e arquivos relacionados.

Software:

- Sistema operacional compatível, incluindo Windows 7, Windows 8, Windows 10 ou Windows 11.

- Ren'Py: A engine de desenvolvimento de Visual Novels utilizada para criar o jogo.
- VS Code: Um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) para escrever e editar o código da Visual Novel.
- Krita: Um software de pintura digital utilizado para criar gráficos e ilustrações para o jogo.
- Navegador web: Para acesso a recursos online, como a página de doações no itch.io.

Peopleware:

- Equipe de desenvolvimento: Composta por desenvolvedores, designers, artistas e roteiristas responsáveis pela criação da Visual Novel.
- Coordenador do projeto: Responsável pela coordenação e gerenciamento geral do projeto.
- Testadores: Indivíduos encarregados de testar o jogo para identificar bugs, problemas de usabilidade e outras questões antes do lançamento.

3.13 REFERÊNCIAS (PARA O LEVANTAMENTO INICIAL)

As necessidades para o levantamento inicial deste projeto incluíram pesquisa em sites especializados sobre o tema abordado neste TCC, bem como experiências relacionadas. Observou-se que, atualmente, há uma falta de representatividade nos gêneros de terror, romance e suspense em Visual Novels.

3.14 APROVAÇÕES

Quadro 3 Testadores do Jogo

Mateus Santos	Tester
Mateus Emerenciano	Tester
Maju	Tester
Eminência Narrativa	Tester
Xiii-error	Tester

CyberWhumper	Tester
Fábio Gonçalves	Coordenador

Fonte: Próprios Autores

Testers: São a equipe responsável pelos testes das *builds* do nosso jogo.

Coordenador: Responsável geral do nosso projeto

4 ESTRATÉGIAS DE RISCO

Esse Capítulo visa demonstrar os riscos, mitigação e contingência do projeto.

4.1 LISTA DE RISCOS

1. Risco de Popularidade e Capacidade de Atendimento: Risco de Mercado
2. Risco de Conflitos na Equipe: Risco Humano
3. Risco de Falta de Financiamento: Risco Financeiro
4. Risco de Falta de Comprometimento: Risco Humano
5. Risco de Falha de Equipamentos: Risco Técnico
6. Risco de Desistência do Orientador: Risco Externo
7. Risco de Não Atender Expectativas do Público: Risco de Mercado
8. Risco de Sobrecarga de Trabalho: Risco Organizacional
9. Risco de Dependência Excessiva de Cada Membro: Risco Organizacional
10. Risco de Gestão de Projetos e Comunicação Ineficaz: Risco Organizacional

4.2 PRIORIZAÇÃO DOS RISCOS

Quadro 4 Riscos

Risco	Participantes			Média	
		Bruno	João		Yasmim
Risco 1 Popularidade e Capacidade de Atendimento	Probabilidade	50%	50%	50%	50%
	Impacto				Médio
Risco 2 Conflitos na Equipe	Probabilidade	30%	30%	30%	30%
	Impacto				Baixo
Risco 3 Falta de Financiamento	Probabilidade	50%	50%	50%	50%
	Impacto				Médio
Risco 4 Falta de Comprometimento	Probabilidade	30%	30%	30%	30%
	Impacto				Baixo
Risco 5 Falha de Equipamentos	Probabilidade	30%	50%	50%	43%
	Impacto				Média
	Probabilidade	30%	30%	30%	30%

Risco 6 Desistência do Orientador	Impacto				Alto
Risco 7 Não Atender Expectativas do Público	Probabilidade	50%	30%	50%	43%
	Impacto				Média
Risco 8 Sobrecarga de Trabalho	Probabilidade	50%	100%	100%	83%
	Impacto				Muito Alto
Risco 9 Dependência Excessiva de Cada Membro	Probabilidade	30%	100%	100%	77%
	Impacto				Alto
Risco 10 Gestão de Projetos e Comunicação Ineficaz	Probabilidade	30%	30%	30%	30%
	Impacto				Baixo

Fonte: Próprios Autores

Quadro 5 Riscos 2

PROBABILIDADE				
Muito Alta	Risco 8			
Alta	Risco 6	Risco 9		
Média	Risco 1	Risco 3	Risco 5	Risco 7
Baixa	Risco 2	Risco 4	Risco 10	
Muito Baixa				
IMPACTO				
Muito Alto	Risco 8			
Alto	Risco 6	Risco 9		
Médio	Risco 1	Risco 3	Risco 5	Risco 7
Baixo	Risco 2	Risco 4	Risco 10	
Muito Baixo				

Fonte: Próprios Autores

4.3 PLANOS DE MITIGAÇÃO

1. Popularidade e Capacidade de Atendimento

Mitigação: Estabelecer um plano, para poder ter melhor atendimento em relação ao suporte de bugs no jogo.

2. Conflitos na Equipe

Mitigação: Implementar um plano de gestão relacionado a conflitos e definir claramente os papéis e responsabilidades de cada membro do grupo.

3. Falta de Financiamento

Mitigação: Talvez diversificar a fonte de financiamento do projeto.

4. Falha de Equipamentos

Mitigação: Manter backups regulares do jogo.

5. Desistência do Orientador

Mitigação: Estabelecer uma comunicação clara e contínua com o orientador e preparar um plano B para orientação alternativa.

6. Não Atender Expectativas do Público

Mitigação: Realizar testes com beta *testers* de forma a serem mais frequentes e incorporar feedback durante o desenvolvimento.

7. Sobrecarga de Trabalho

Mitigação: Implementar uma gestão de tarefas eficaz e promover um equilíbrio saudável entre projeto e vida pessoal.

8. Dependência Excessiva de Cada Membro

Mitigação: Treinamento cruzado e documentação detalhada das funções e processos.

9. Gestão de Projetos e Comunicação Ineficaz

Mitigação: Implementar ferramentas e práticas eficazes de gestão relacionado projetos e comunicação, como reuniões regulares, uso de software de gerenciamento de projetos como o trello e feedback contínuo.

10. Falta de Comprometimento

Mitigação: Realizar reuniões regulares de alinhamento e motivação e estabelecer metas para os membros do grupo.

4.4 PLANOS DE CONTINGÊNCIA

1. **Popularidade e Capacidade de Atendimento:** Estabelecer uma equipe dedicada ao suporte de bugs, com escalonamento claro de problemas e priorização de acordo com a gravidade, manter uma linha de comunicação aberta com a comunidade para fornecer atualizações regulares sobre o progresso na resolução de bugs.
2. **Conflitos na Equipe:** Designar um mediador neutro para resolver disputas internas, estabelecer um canal de comunicação para que os membros da equipe possam expressar preocupações e resolver conflitos de forma construtiva.

3. **Falta de Financiamento:** Diversificar as fontes de financiamento do projeto, como o financiamento coletivo, parcerias estratégicas ou busca por investidores adicionais. Explorar oportunidades de monetização adicional, como vendas de produtos relacionados ao jogo.
4. **Falha de Equipamentos:** Manter backups regulares do jogo e dos recursos essenciais dele.
5. **Desistência do Orientador:** Manter uma comunicação regular e transparente com o orientador, compartilhando atualizações sobre o progresso do projeto e solicitando feedback. Identificar um possível substituto ou mentor alternativo para orientação, caso necessário.
6. **Não Atender Expectativas do Público:** Realizar pesquisas de mercado e análises de tendências para entender as expectativas do público-alvo. Implementar um ciclo de desenvolvimento frequente, lançando atualizações frequentes e coletando feedback para ajustar o jogo conforme necessário. Estabelecer canais de comunicação diretos com a comunidade de jogadores para receber feedback contínuo e responder rapidamente às preocupações e sugestões.
7. **Sobrecarga de Trabalho:** Implementar uma política de gerenciamento de carga de trabalho, estabelecendo prazos realistas e priorizando tarefas mais críticas, identificar e delegar tarefas conforme a capacidade e habilidades de cada membro da equipe.
8. **Dependência Excessiva de Cada Membro:** Realizar treinamento cruzado entre os membros da equipe, permitindo que cada um compreenda as responsabilidades e funções dos outros. Documentar detalhadamente processos e procedimentos para garantir que as informações essenciais estejam disponíveis para todos os membros da equipe.
9. **Gestão de Projetos e Comunicação Ineficaz:** Realizar treinamentos regulares sobre gerenciamento de projetos e comunicação eficaz para a equipe. Implementar ferramentas de gerenciamento de projetos colaborativas, como Trello ou Asana, para acompanhar o progresso das tarefas e facilitar a comunicação entre os membros da equipe. Realizar revisões regulares do processo para identificar áreas de melhoria e ajustar conforme necessário.

10. **Falta de comprometimento:** Clarificar os papéis de cada membro da equipe e suas responsabilidades específicas desde o início do projeto, definir expectativas claras em termos de prazos, qualidade do trabalho e níveis de comprometimento esperados.

5 GERENCIAMENTO DE CONFIGURAÇÃO

O plano de gerenciamento de configuração é fundamental para assegurar a integridade e o controle do projeto ao longo de seu ciclo de vida. A seguir, detalhamos os principais aspectos da gestão de configuração do projeto.

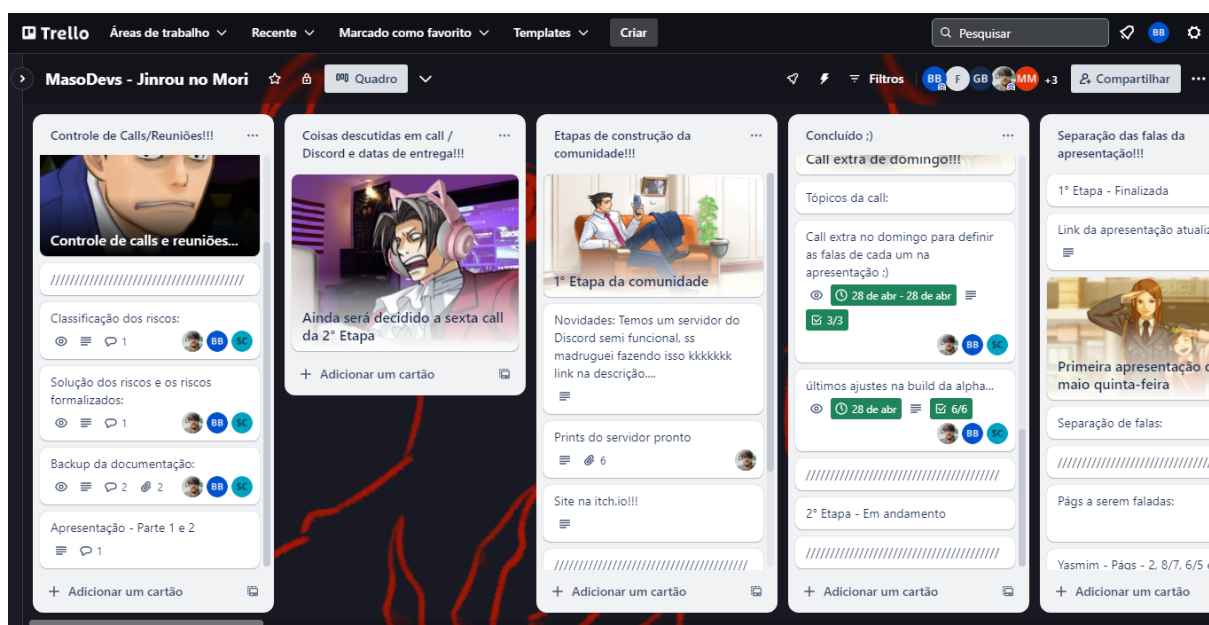
5.1 CONTROLE DAS ENTREGAS:

O uso do Trello como ferramenta de gerenciamento de tarefas garante que as datas de entrega e o progresso sejam visíveis e gerenciáveis por toda a equipe.

5.1.1 Uso do Trello:

1. Quadros e Listas: Criamos quadros específicos para cada etapa do TCC, com listas que representam diferentes fases, como "Documentação", "Reuniões" e "Concluído", "A fazer"...
2. Cartões: Cada tarefa ou mudança é representada por um cartão que incluem detalhes da tarefa.
3. Etiquetas e Comentários: Utilizamos etiquetas para categorizar tarefas e comentários para discussões e atualizações.

Figura 24 Trello



Fonte: Próprio Autor

5.2 REPOSITÓRIO

Onde estão armazenados:

Os arquivos fontes serão hospedados no Itch.io e futuramente na Steam e o código do jogo está hospedado no github.

Linguagens utilizadas no projeto:

Foram utilizadas Python e Ren'py.

Tipo de hospedagem dos códigos do jogo:

Local e nuvem.

6 ESTRATÉGIA DE TESTES

A estratégia de testes é fundamental para assegurar que a Visual Novel "Jinrou no Mori Project" atenda aos requisitos apresentados nos capítulos anteriores.

Para o site:

Quadro 6 Hardware do Site

Tipo de Hardware	Detalhamento	Forma de Disponibilização	Data
Smartphone	Android 6 ou Superior	Plataforma Online	20/09/2024
Computador	Windows 8 ou Superior	Plataforma Online	09/08/2024

Fonte: Próprios Autores

Quadro 7 Software do site

Tipo de Software	Detalhamento	Forma de Disponibilização	Data Limite
Navegador Web (Google Chrome)	Versão 127.0.6533.89 ou Superior	Pessoal	10/08/2024
Navegador Web (Mozilla Firefox)	Versão 129 ou Superior	Pessoal	10/08/2024
Navegador Web (Microsoft Edge)	Versão 127.0.2651.86 ou Superior	Pessoal	10/08/2024
Navegador Web (Opera)	Versão 112.0.5197.39 ou Superior	Pessoal	10/08/2024

Fonte: Próprios Autores

Para o jogo:

Quadro 8 Hardware do jogo

Tipo de Hardware	Detalhamento	Forma de Disponibilização	Data
Smartphone	Android 6 ou Superior	Pessoal	10/05/2024
Computador	Windows 8 ou Superior	Plataforma Online	12/09/2024

Fonte: Próprios Autores

Geral:**Quadro 9 Papel dos Testers inicialmente**

Papel	Envolvimento Estimado	Período de Envolvimento no Projeto
Tester 1 (Hardware relacionado ao jogo)	5 horas	15/06/2020 à 01/10/2020
Tester 2 (Testes do site)	4 horas	10/07/2020 à 01/10/2020

Fonte: Próprios Autores

6.1 LISTA DE TESTES**Quadro 10 Lista de testes**

Procedimento	Tipo de Teste	Técnica de Teste	Caso de Teste	Teste Dependente	Responsável
Criação do menu principal	Funcional	Funcional	CT001	***	João Pfaff
Menu in-game	Funcional	Funcional	CT002	CT001	João Pfaff
Diálogos e textbox	Funcional	Funcional	CT003	CT001 e CT002	João Pfaff e Yasmim Rodrigues
Menus de escolha	Funcional	Funcional	CT004	CT001, CT002 e CT003	João Pfaff
Intro do jogo	Funcional	Funcional	CT005	CT001	João Pfaff e Yasmim Rodrigues
Saves do jogo	Funcional	Funcional	CT006	****	João Pfaff
Excluir saves e sobrescrever os dados de save	Funcional	Funcional	CT007	CT006	João Pfaff
Auto-Save	Funcional	Funcional	CT008	CT006 e CT007	João Pfaff
Final de jogo	Funcional	Funcional	CT009	CT001	João Pfaff
Cursor de mouse alterado	Funcional	Funcional	CT010	****	João Pfaff e Yasmim Rodrigues

Fonte: Próprios Autores

6.2 CASOS DE TESTES

Quadro 11 CT001

Caso Nº	CT001 – Criação do menu principal
Data	10/06/2024
Testador	João Pfaff e Yasmim Rodrigues
Objetivo do Teste	Verificar se após a criação do menu principal o jogo irá exibi-lo
Descrição	Após a criação do menu principal do jogo, será feito um teste com o objetivo de ver se ao executar o jogo se ele exibirá o menu principal.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 12 CT002

Caso Nº	CT002 – Menu in-game
Data	15/06/2024
Testador	João Pfaff e Yasmim Rodrigues
Objetivo do Teste	Verificar se após a criação do menu in-game o jogo irá exibi-lo
Descrição	Após a criação do menu in-game do jogo, será feito um teste com o objetivo de ver se ao executar o jogo se ele exibirá no menu principal e em jogo.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 13 CT003

Caso Nº	CT003 – Diálogos e Textbox
Data	12/04/2024
Testador	João Pfaff e Yasmim Rodrigues
Objetivo do Teste	Testar a funcionalidade dos diálogos e das textboxes
Descrição	Após a programação inicial dos diálogos feitos por João Pfaff e a versão inicial das textboxes feitas pela Yasmim Rodrigues, serão feitos teste de funcionalidade neles dentro do jogo.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 14 CT004

Caso Nº	CT004 – Menus de escolha
Data	17/04/2024
Testador	João Pfaff e Yasmim Rodrigues
Objetivo do Teste	Testar a funcionalidade dos menus de escolha
Descrição	Após a programação inicial dos menus de escolha feitas por João Pfaff e a versão inicial do design do menu de escolha feitas pela Yasmim Rodrigues, serão feitos teste de funcionalidade neles dentro do jogo.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 15 CT005

Caso Nº	CT005 – Intro do jogo
Data	18/06/2024
Testador	João Pfaff
Objetivo do Teste	Testar a funcionalidade da intro dentro do jogo
Descrição	Após a criação da intro e sua implementação dentro do código do jogo, serão feitos os devidos testes para ver se a extensão da intro (.webm) é compatível com o projeto.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 16 CT006

Caso Nº	CT006 – Saves do jogo
Data	20/07/2024
Testador	João Pfaff
Objetivo do Teste	Testar a funcionalidade dos saves de forma geral
Descrição	Serão feitos testes com a função de salvar o jogo para ver se ela está funcional.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 17 CT007

Caso Nº	CT007 – Excluir saves e sobrescrever os dados de save
Data	12/07/2024
Testador	João Pfaff
Objetivo do Teste	Testar a funcionalidade das opções de excluir save e sobrescrever dados do save
Descrição	Serão feitos testes com a função de excluir e sobrescrever os saves do jogo para ver se está funcional essas opções.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 18 CT008

Caso Nº	CT008 – Auto-Save
Data	15/07/2024
Testador	João Pfaff
Objetivo do Teste	Testar a funcionalidade de Auto-Save
Descrição	Serão feitos testes com a função de Auto-Save para ver se ele estará funcional no jogo.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 19 CT009

Caso Nº	CT009 – Final de jogo
Data	12/08/2024
Testador	João Pfaff e Yasmim Rodrigues
Objetivo do Teste	Testar a implementação de uma cena de final de jogo por meio de programação no ren'py
Descrição	Serão feitos testes com essa cena final de jogo ao final de sua implementação.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 20 CT010

Caso Nº	CT010 – Cursor de mouse alterado
Data	16/04/2024
Testador	João Pfaff e Yasmim Rodrigues
Objetivo do Teste	Testar a implementação de um cursor alterado no Ren'py
Descrição	Serão feitos testes com esse cursor de mouse alterado no final de sua implementação.

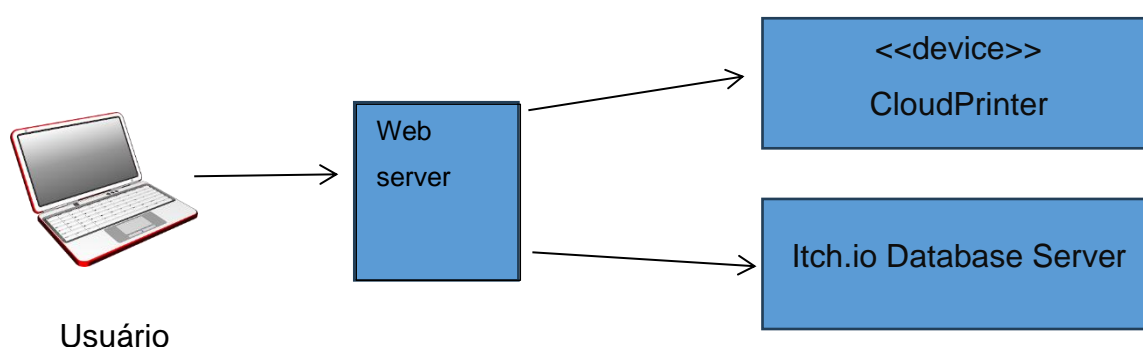
Fonte: Próprios Autores

7 ESTRATÉGIA DE IMPLANTAÇÃO E SUPORTE

Este capítulo visa abordar sobre a parte de implementação e suporte do “Jinrou no Mori Project”.

Para hospedar o jogo usaremos o host do site da Itch.io que não cobra para hospedar o jogo e fazer uma página para ele, então o nosso site entra na categoria de sistema web.

7.1.1 Arquitetura de implantação



7.1.2 Configuração dos servidores

Quadro 21 Configuração de servidor

Hospedagem	Via Itch.io
Limite de upload	1GB por arquivo para jogos HTML5
Limite de downloads simultâneos	O provedor não especificou um limite exato para a questão dos downloads simultâneos
Sistema operacional dos servidores da itch.io	Apesar de não informado pela plataforma, normalmente as plataformas que distribuem jogos utilizam o Linux por ser mais seguro, estável e flexível.

Fonte: Próprios Autores

7.1.3 Configuração dos clientes

O cliente necessitará ter um computador, tablet ou celular compatível com um dos softwares abaixo, para rodar a página do jogo.

Quadro 22 Configuração dos clientes

Software	Versão
Navegador Web (Google Chrome)	Versão 127.0.6533.89 ou Superior
Navegador Web (Mozilla Firefox)	Versão 129 ou Superior
Navegador Web (Opera)	Versão 112.0.5197.39 ou Superior
Navegador Web (Microsoft Edge)	Versão 127.0.2651.86 ou Superior

Fonte: Próprios Autores

7.1.4 Infraestrutura necessária

Para o cliente:

- Computador/Tablet/Celular
- Navegador Web (Google Chrome/ Mozilla Firefox/ Opera/ Microsoft Edge)
- Criar uma conta na itch.io (opcional)
- Acesso à Internet

Para o sistema/site:

- Servidor/Host da Itch.io
- Internet

8 CONCLUSÃO

Este trabalho apresentou uma análise detalhada do desenvolvimento e da experiência envolvida no projeto "Jinrou no Mori", um jogo de visual novel, e abordou suas principais características, como a estrutura de desenvolvimento, a implementação de suas funcionalidades e a criação de uma comunidade em torno do jogo. A proposta do jogo gira em torno de um enredo interativo, onde as escolhas do jogador impactam diretamente no avanço da história, refletindo em diferentes capítulos e cenas que se desdobram conforme a progressão do jogo. A partir desse ponto de vista, o trabalho se concentrou na descrição das classes participantes do sistema, abordando a relação entre entidades como jogo, capítulo, cena, estado e escolha.

Foi explorado também o impacto das escolhas dos jogadores, destacando como essas decisões afetam não apenas o enredo, mas também a interação com o sistema, através do monitoramento do progresso. Este ****Estado**** é crucial para que o jogo possa ser dinâmico, acompanhando cada passo do jogador e garantindo que o desenvolvimento da história seja único para cada partida.

A parte prática do trabalho foi orientada pela criação de um manual de usuário detalhado, com foco na experiência de interação tanto com o jogo quanto com o site e a comunidade. O manual esclareceu como o jogador pode acessar o jogo, fazer download da versão HTML5, interagir com comandos no jogo, e participar da comunidade do Discord. Através do Discord, foi criado um espaço para fomentar a comunicação entre os jogadores, com funcionalidades como chats de suporte, canais para interação social e um sistema de cargos que organiza a comunidade. O uso de *bots* também foi explorado, facilitando a moderação e proporcionando funcionalidades extras, como música e a criação de memes, que contribuem para a imersão e entretenimento dos membros.

A história do jogo, oferece uma narrativa envolvente onde as escolhas do jogador podem alterar o desenvolvimento da trama, o que traz uma dinâmica de rejogabilidade significativa. A forma como o jogo permite ao jogador interagir e influenciar o desenrolar da história é um dos principais atrativos do jogo, tornando-o uma experiência personalizada e única.

Em resumo, o trabalho demonstrou como o desenvolvimento de um jogo de visual novel não se limita apenas à criação de um produto de entretenimento, mas

também envolve a construção de uma rede de apoio em torno da experiência, com a utilização de tecnologias que favorecem a interação e o engajamento do público. A combinação de uma narrativa interativa com uma comunidade ativa cria um ambiente onde os jogadores podem não apenas vivenciar uma história única, mas também fazer parte de um projeto colaborativo que evolui constantemente. Assim, o Jinrou no Mori representa não apenas um jogo, mas uma plataforma dinâmica que une entretenimento, tecnologia e comunidade.

9 IMPLEMENTAÇÃO FUTURAS

- Tradução do jogo em parceria com a comunidade do Discord.
- Desenvolvimento contínuo do Dia 2 e adição de novas trilhas sonoras.
- Implementação de minijogos e recursos adicionais.
- Aperfeiçoamento do design e funcionalidade do sistema de inventário.
- Melhoria do *layout* e usabilidade do menu durante o jogo.
- Criação e desenvolvimento completo do Dia 3 da narrativa.
- Produção e finalização das artes visuais do jogo.
- Continuação da elaboração e refinamento do roteiro do jogo.
- Planejamento e execução do desfecho da história.
- Implementação de um sistema de interação *point-and-click*.
- Centralização do cursor do *mouse*.
- Implementação de uma possível versão mobile do jogo.

REFERÊNCIAS

CAVALLARO. DANI, McFarland & Company, Inc., Publishers, **Anime and the Visual Novel**, disponível em: https://drive.google.com/file/d/1FP-7_ax7EAS_RU0GNUFPoLxDB7hws-ci/view?usp=drive_link, acessado em: 02/04/2024

CIESLA ROBERT, APRESS, **Game Development with Ren'Py**, disponível em: https://drive.google.com/file/d/1x1c2Xqy2_SvEY82jgc2BPAwhs4MVFxvl/view?usp=drive_link, acessado em: 02/04/2024

DESSAI TEJAS, **A indústria de jogos traça uma recuperação em 2023**, disponível em: <https://www.globalxetfs.com/gaming-industry-charts-a-rebound-in-2023/>, acessado em: 05/08/2024

LACOMBE VICTOR, FOLHA DE SÃO PAULO, **Mercado de games no Brasil teve faturamento de R\$ 1,2 BI EM 2022**, Disponível em: [https://www1.folha.uol.com.br/tec/2024/03/mercado-de-games-no-brasil-teve-faturamento-de-r-12-bi-em-2022.shtml#:~:text=Entre%202018%20e%202021%2C%20a,quarta-feira%20\(27\)](https://www1.folha.uol.com.br/tec/2024/03/mercado-de-games-no-brasil-teve-faturamento-de-r-12-bi-em-2022.shtml#:~:text=Entre%202018%20e%202021%2C%20a,quarta-feira%20(27),), acessado em: 01/04/2024

RODRIGUES YASMIM, ドキドキ s a m e , disponível em: <https://www.tumblr.com/dokidokisadness>, acessado em: 05/08/2024

SANTOS, Marcelo Henrique dos. **Fundamentos de jogos digitais: game design, game engine e level design**. [Digite o Local da Editora]: Editora Saraiva, 2021. E-book. ISBN 9786589881919. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786589881919/>. Acesso em: 01 abr. 2024.

STEAM, **Pesquisa de valores das visual novels 2024**, disponível em: <https://store.steampowered.com/search/?term=visual+novel>, acessado em: 04/04/2024

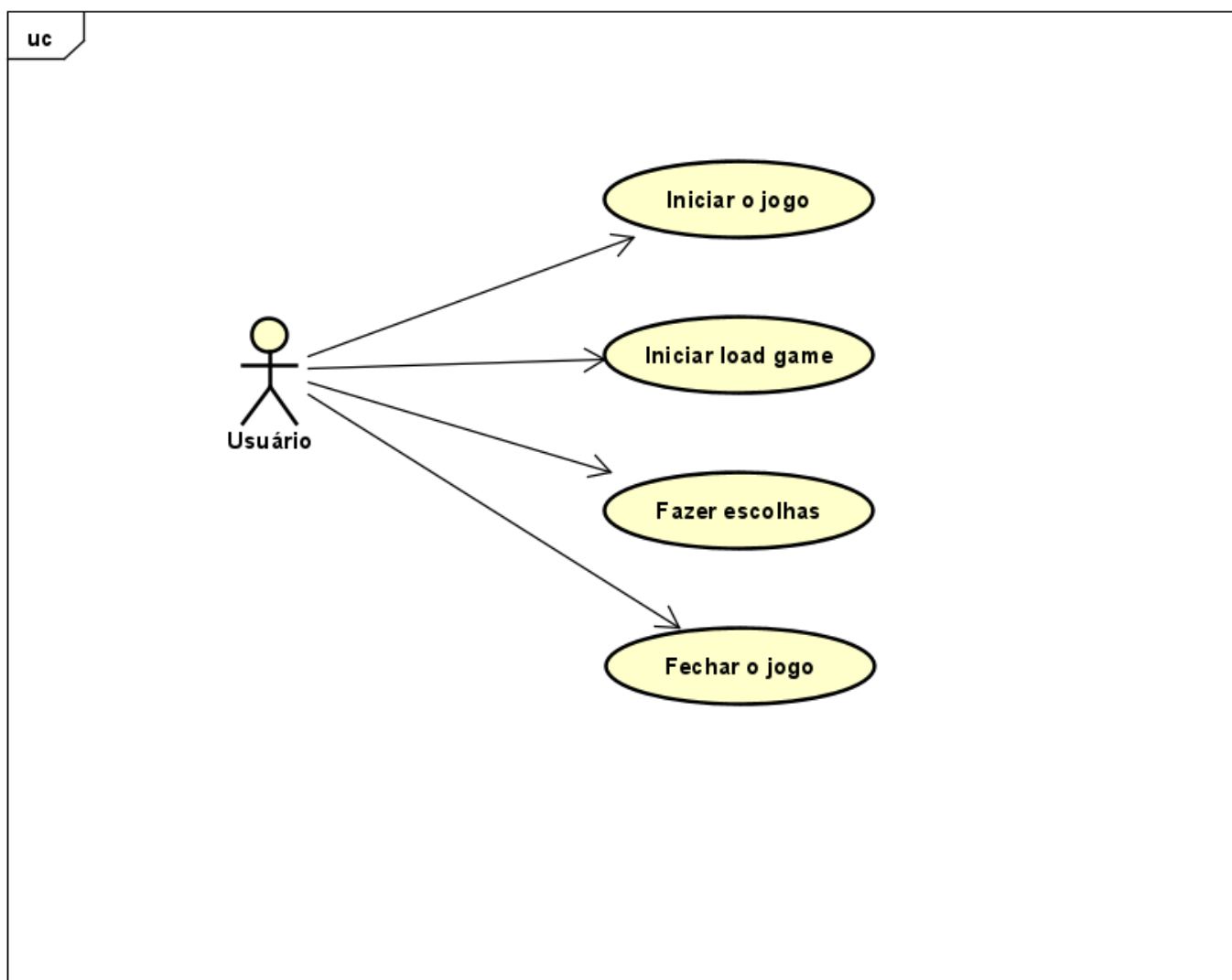
VisualNovelRN, **História e Evolução das Visual Novels**, disponível em: [História e Evolução das Visual Novels | by VisualNovelRN | Medium](https://www.visualnovelrn.com/historia-e-evolucao-das-visual-novels), acessado em: 05/08/2024

WIJMAN TOM, **Três bilhões de jogadores até 2023: o envolvimento e as receitas continuam a prosperar no mercado global de jogos**, disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report>, acessado em: 05/08/2024

Wikipédia, **Romance Visual**, disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Romance_visual#Desenvolvimento, acessado em: 02/04/2024

APÊNDICE A: DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Figura 25 Casos de uso



Fonte: Próprio autor

APÊNDICE B: DESCRIÇÕES DE CASOS DE USO

CDU 01: Iniciar o jogo

Ator principal: Jogador

Descrição: O jogador seleciona a opção de iniciar um novo jogo a partir do menu principal. O sistema então carrega as configurações iniciais, exibe a introdução e coloca o jogador na primeira fase ou cena do jogo.

Pré-condições: O jogo deve estar instalado e funcional no dispositivo do jogador.

Fluxo principal:

1. O jogador acessa o menu principal do jogo.
2. Seleciona a opção "Novo Jogo".
3. O sistema carrega os dados e exibe a introdução.
4. O jogo começa na primeira fase ou cena.

Pós-condições: O jogador é colocado na primeira fase do jogo, com todos os controles e mecânicas disponíveis.

CDU 02: Iniciar load game

Ator principal: Jogador

Descrição: O jogador acessa o menu para carregar um jogo salvo previamente. O sistema carrega os dados do jogo salvo e posiciona o jogador no ponto exato onde ele parou.

Pré-condições: O jogador deve ter um ou mais arquivos de save válidos.

Fluxo principal:

1. O jogador acessa o menu principal do jogo.
2. Seleciona a opção "Carregar Jogo".
3. O sistema exibe uma lista de saves disponíveis.
4. O jogador seleciona o save desejado.
5. O sistema carrega o jogo no ponto salvo.

Pós-condições: O jogador é colocado na fase ou cena correspondente ao save selecionado, com os progressos e escolhas mantidos.

CDU 03: Fazer escolhas

Ator principal: Jogador

Descrição: Durante o jogo, o jogador faz escolhas em momentos específicos, influenciando a narrativa e os desdobramentos da história. As escolhas podem impactar o comportamento dos personagens e o final do jogo.

Pré-condições: O jogador deve estar em uma fase ou cena que requer uma decisão.

Fluxo principal:

1. O sistema apresenta ao jogador uma ou mais opções de escolha.
2. O jogador seleciona uma das opções.
3. O sistema registra a escolha e altera o curso da narrativa, dependendo da opção selecionada.

Pós-condições: A história do jogo avança com base na escolha feita pelo jogador, podendo afetar interações futuras ou o desfecho do jogo.

CDU 04: Fechar o jogo

Ator principal: Jogador

Descrição: O jogador opta por fechar o jogo, seja a partir do menu principal ou durante a jogabilidade. O sistema salva o progresso, se necessário, e encerra a aplicação de forma segura.

Pré-condições: O jogo deve estar rodando no dispositivo do jogador.

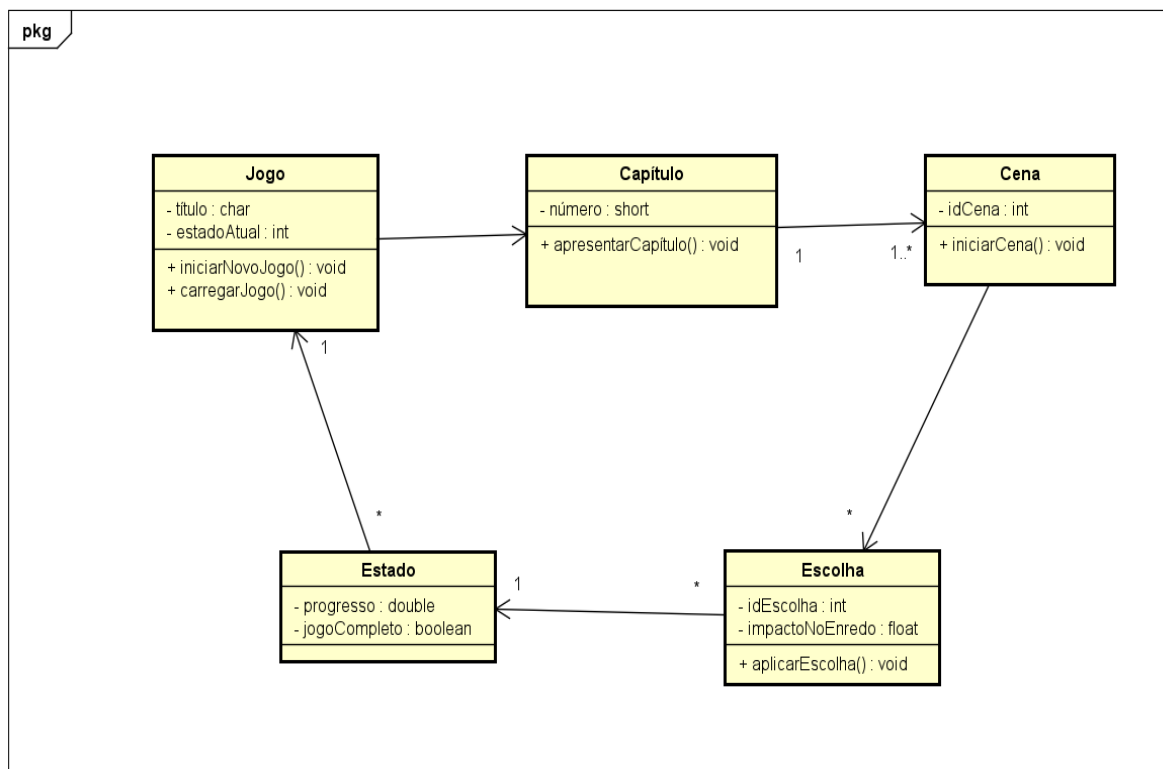
Fluxo principal:

1. O jogador acessa o menu principal ou de pausa.
2. Seleciona a opção "Sair" ou "Fechar Jogo".
3. O sistema solicita confirmação.
4. O jogador confirma a saída.
5. O sistema salva o progresso (se necessário) e encerra o jogo.

Pós-condições: O jogo é encerrado, e o jogador retorna ao sistema operacional do dispositivo.

APÊNDICE C: DIAGRAMA DE CLASSES DE DADOS

Figura 26 Diagrama de classes de dados



Fonte: Próprio autor

1. Jogo

Descrição:

A classe Jogo representa o jogo em si, contendo informações essenciais sobre o título e o estado atual do jogo.

Atributos:

título: char: O título do jogo, usado para identificar e exibir o nome ao jogador.

estadoAtual: int: Um valor inteiro que indica o estado atual do jogo, como em progresso ou salvo.

Métodos:

iniciarNovoJogo(): void: Método que inicializa um novo jogo, preparando o ambiente e as configurações necessárias para começar.

carregarJogo(): void: Método que permite ao jogador carregar um jogo previamente salvo, restaurando o progresso e as configurações.

2. Capítulo

Descrição: A classe Capítulo representa um capítulo do jogo, que pode conter várias cenas e desdobramentos da narrativa.

Atributos:

número: short: Um valor que identifica o número do capítulo, permitindo ao jogo rastrear o progresso do jogador através dos capítulos.

Métodos:

apresentarCapitulo(): void: Método responsável por apresentar o capítulo atual ao jogador, incluindo quaisquer elementos narrativos ou interativos.

3. Cena

Descrição: A classe Cena representa uma cena específica dentro de um capítulo, onde eventos e interações acontecem.

Atributos:

idCena: int: Um identificador único para a cena, utilizado para referenciar e carregar a cena apropriada no jogo.

Métodos:

iniciarCena(): void: Método que inicia a cena, configurando todos os elementos necessários para a interação do jogador.

4. Estado

Descrição: A classe Estado rastreia o progresso do jogador dentro do jogo, armazenando informações relevantes sobre a conclusão do jogo.

Atributos:

progresso: double: Um valor numérico que indica o progresso do jogador, permitindo que o jogo registre até onde o jogador avançou.

jogoCompleto: boolean: Um valor booleano que informa se o jogo foi completado ou não, influenciando a lógica de finalização do jogo.

5. Escolha

Descrição: A classe Escolha representa uma decisão que o jogador pode tomar, impactando a narrativa e a jogabilidade do jogo.

Atributos:

idEscolha: int: Um identificador único para a escolha, utilizado para rastrear e aplicar as escolhas feitas pelo jogador.

impactoNoEnredo: float: Um valor que representa o impacto da escolha na narrativa, afetando o desenvolvimento da história.

Métodos:

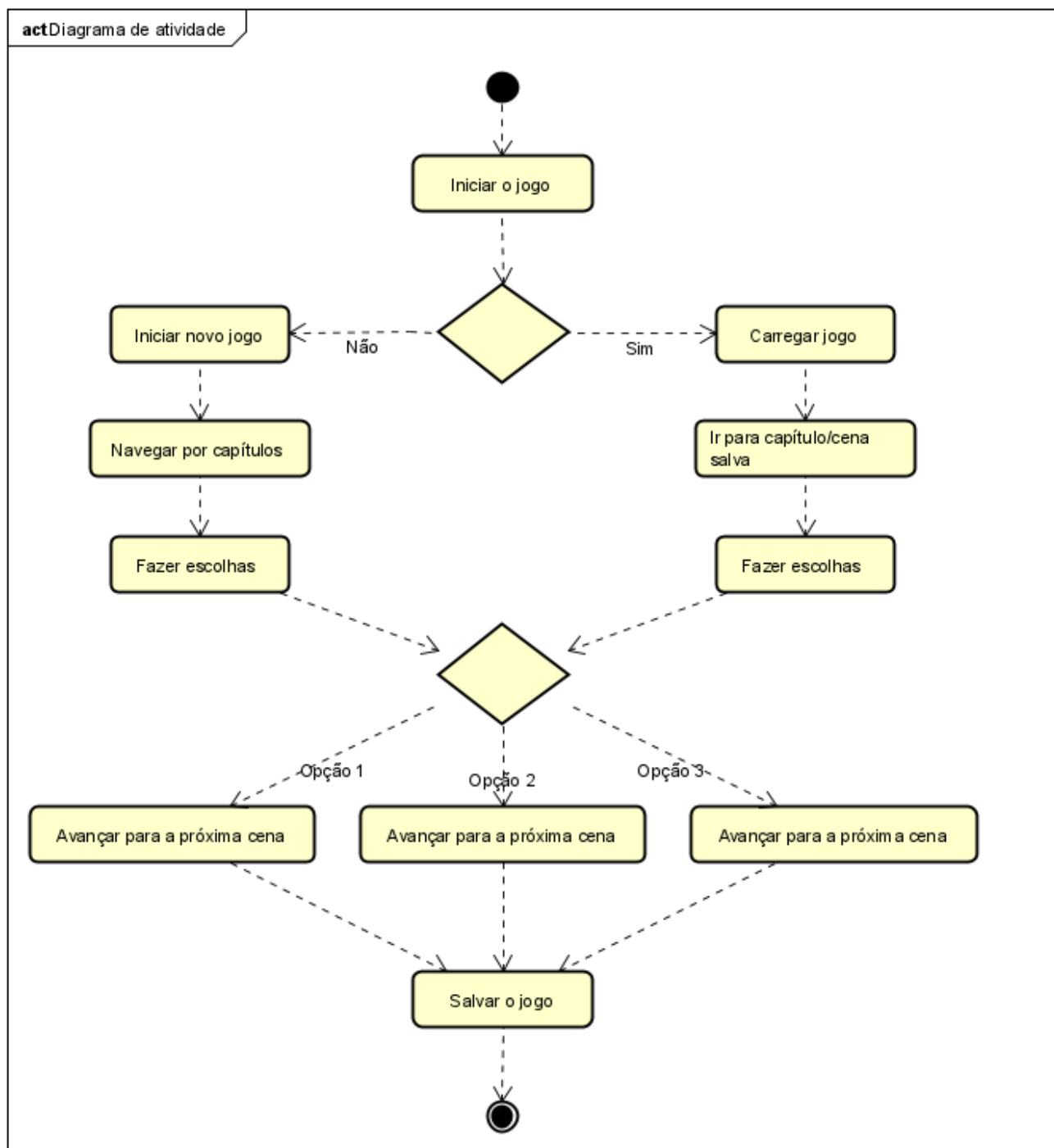
aplicarEscolha(): void: Método que aplica a escolha feita pelo jogador, alterando o estado do jogo e o fluxo narrativo conforme necessário.

Relacionamentos

1. Jogo - Capítulo: Um jogo pode conter um ou mais capítulos, representando a progressão narrativa do jogo.
2. Capítulo - Cena: Cada capítulo pode incluir uma ou mais cenas, onde a ação e a narrativa ocorrem.
3. Estado - Jogo: Cada jogo possui um estado associado que rastreia o progresso do jogador e se o jogo foi completado.
4. Escolha - Estado: As escolhas feitas pelo jogador impactam diretamente o estado do jogo, influenciando o progresso e a narrativa.

APÊNDICE D: DIAGRAMA DE ATIVIDADES

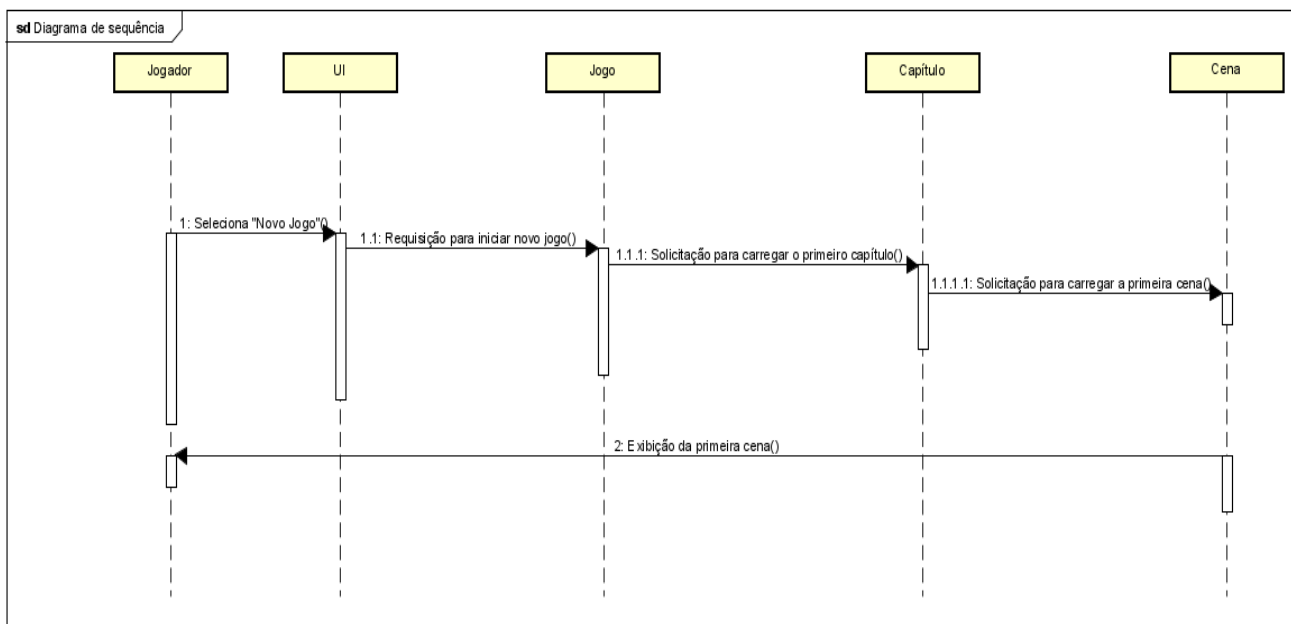
Figura 27 Diagrama de atividades



Fonte: Próprio autor

APÊNDICE E: DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA

Figura 28 Diagrama de sequência



Fonte: Próprio autor

CDU 01: Iniciar o Jogo

Ator Principal: Jogador

Descrição: Este diagrama de sequência representa o fluxo de ações entre o jogador e o sistema ao iniciar um novo jogo, carregando as configurações iniciais e preparando o ambiente para o jogador.

Objetos/Entidades

1. Jogador

Ator que interage com o sistema para iniciar um novo jogo.

2. Interface de Usuário (UI)

Interface gráfica onde o jogador realiza suas escolhas, como iniciar um novo jogo.

3. Jogo

Representa a lógica do jogo em si, controlando a inicialização e o progresso.

4. Capítulo

Controla a introdução da narrativa no início do jogo.

5. Cena

Representa a primeira cena, onde o jogador começa a interação.

Fluxo de Mensagens

1. Jogador - UI: Seleciona "Novo Jogo" no menu principal.

Ação: O jogador interage com a interface de usuário para iniciar um novo jogo.

2. UI - Jogo: Requisição para iniciar um novo jogo.

Ação: A interface envia um comando ao sistema de jogo para carregar as configurações iniciais.

3. Jogo - Capítulo: Solicitação para carregar o primeiro capítulo.

Ação: O sistema de jogo requisita ao objeto Capítulo para iniciar o primeiro capítulo do jogo.

4. Capítulo - Cena: Solicitação para carregar a primeira cena.

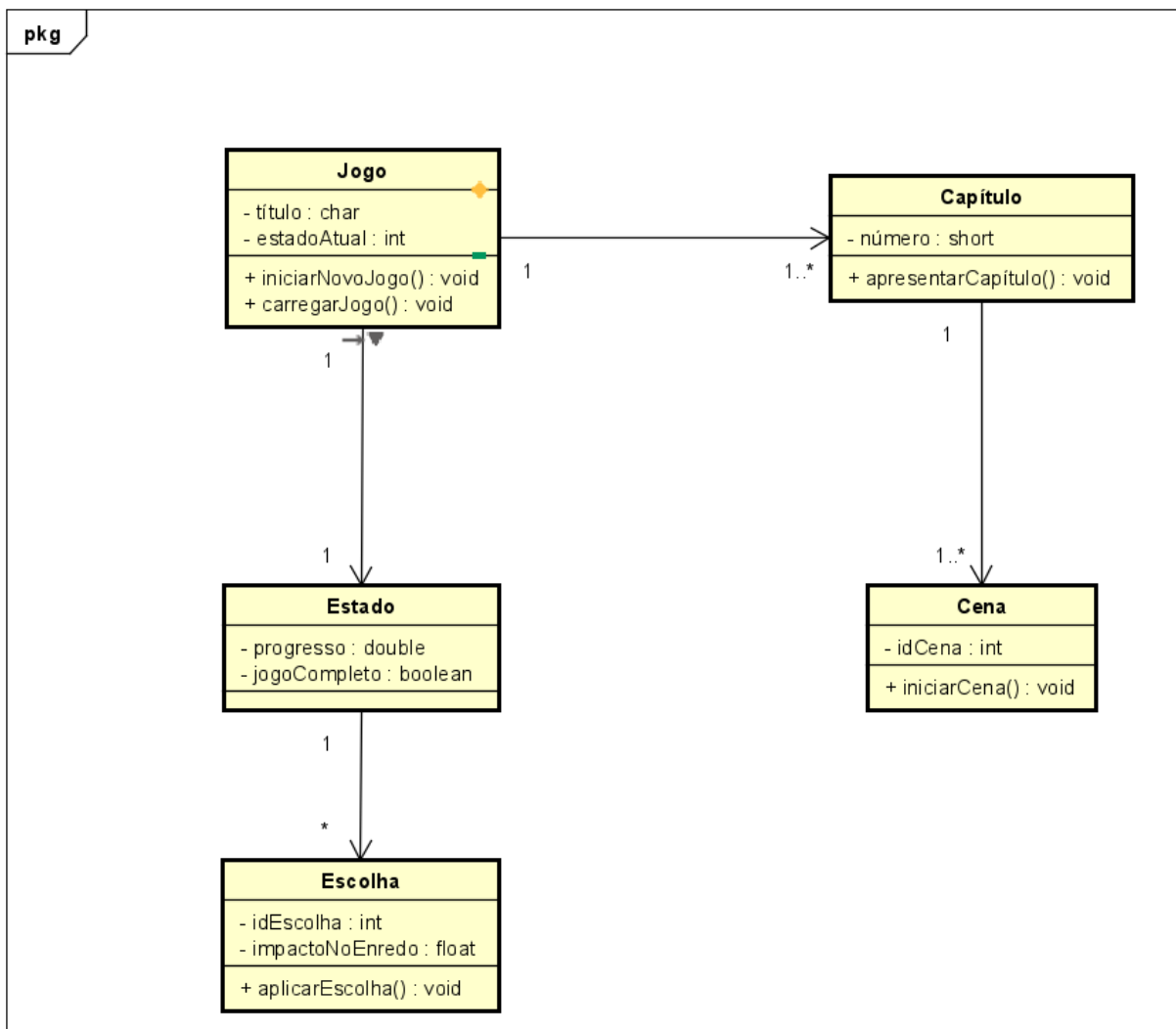
Ação: O Capítulo solicita à Cena inicial que comece.

5. Cena - Jogador: Exibição da primeira cena.

Ação: A Cena é exibida ao jogador, permitindo que ele comece a interação.

APÊNDICE F: DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO

Figura 29 Diagrama de entidade e relacionamento



Fonte: Próprio autor

Entidades Principais

1. Jogo

Atributos:

título: char

estadoAtual: int

Relacionamentos:

Um jogo contém vários Capítulos.

2. Capítulo

Atributos:

número: short

Relacionamentos:

Um capítulo contém várias Cenas.

Um capítulo está relacionado a um Jogo.

3. Cena

Atributos:

idCena: int

Relacionamentos:

Uma cena faz parte de um Capítulo.

4. Estado

Atributos:

progresso: double

jogoCompleto: boolean

Relacionamentos:

Um Estado está associado a um Jogo para rastrear o progresso.

5. Escolha

Atributos:

idEscolha: int

impactoNoEnredo: float

Relacionamentos:

Uma Escolha está associada a um Estado e pode influenciar o progresso.

APÊNDICE G: DICIONÁRIO DE DADOS

Quadro 23 Entidade Jogo

Tabela	Jogo		
Descrição	Entidade Jogo		
Campos			
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição
Título	Char	100	O título do jogo. Usado para identificar e exibir o nome do jogador.
estadoAtual	int	1	Representa o estado atual do jogo, como em progresso ou finalizado.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 24 Entidade Capítulo

Tabela	Capítulo		
Descrição	Entidade Capítulo		
Campos			
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição
Número	Short	5	Número que identifica o capítulo. Rastreia o progresso do jogador no jogo.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 25 Entidade Cena

Tabela	Cena		
Descrição	Entidade Cena		
Campos			
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição
idCena	Int	10	Identificar único da cena. Usado para carregar a cena apropriada no jogo.

Fonte: Próprios Autores

Quadro 26 Entidade Estado

Tabela	Estado		
Descrição	Entidade Estado		
Campos			
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição
progresso	double	5,2	Indica o progresso do jogador, armazenando o percentual concluído do jogo.
jogoCompleto	Boolean	1	Indica se o jogo foi completamento (true) ou (false).

Fonte: Próprios Autores

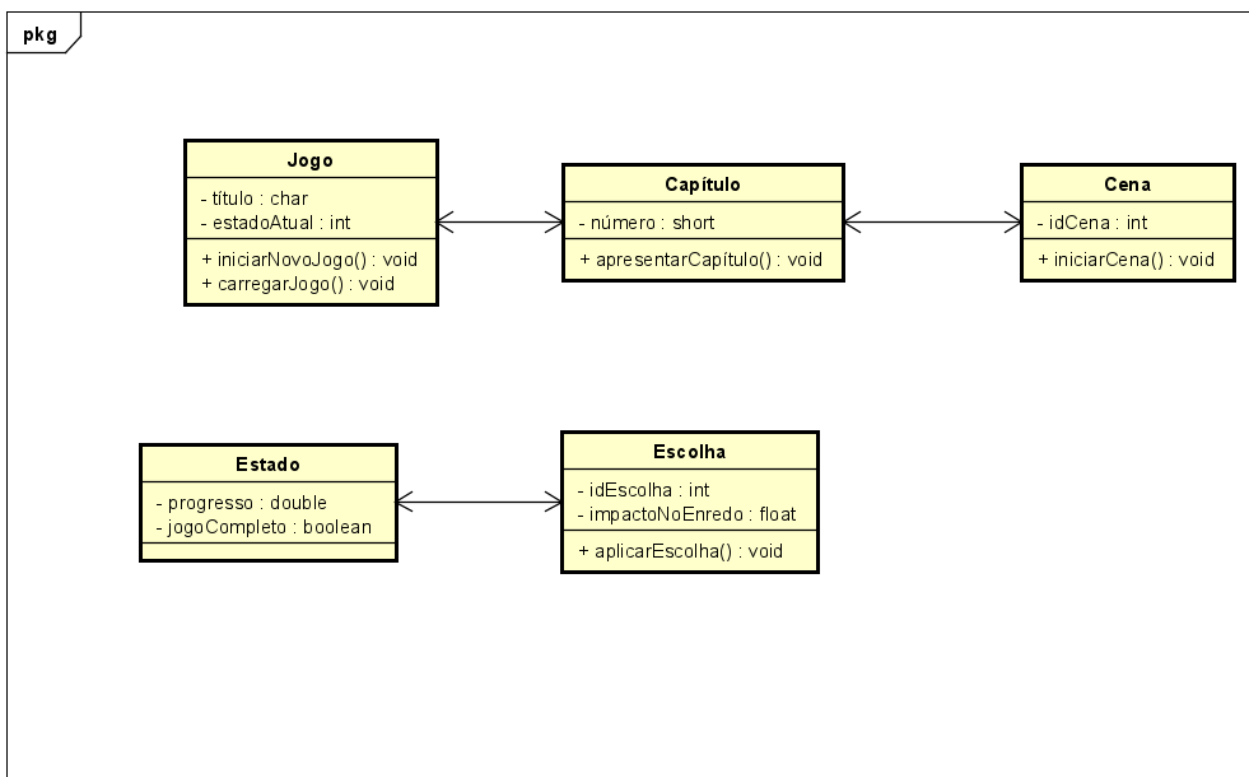
Quadro 27 Entidade Escolha

Tabela	Escolha		
Descrição	Entidade Escolha		
Campos			
Atributo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição
idEscolha	int	10	Identificador único da escolha feita pelo jogador.
impactoNoEnredo	float	5,2	Representa o impacto que a escolha do jogador terá na narrativa.

Fonte: Próprios Autores

APÊNDICE H: DIAGRAMAS DE CLASSES PARTICIPANTES

Figura 30 Diagramas de classes participantes



Fonte: Próprio autor

Relacionamentos Entre as Classes

1. Jogo contém vários Capítulos:

Cada instância de Jogo pode ter vários capítulos associados, sendo que cada capítulo representa uma parte específica do enredo.

2. Capítulo contém várias Cenas:

Cada capítulo é composto por várias cenas que ocorrem em sequência e avançam a narrativa.

3. Estado monitora o progresso do Jogo:

O Estado armazena o progresso do jogador e acompanha se o jogo foi ou não finalizado.

4. Escolha afeta o Estado:

As escolhas feitas pelo jogador durante o jogo afetam diretamente o Estado, modificando o progresso e possivelmente influenciando os capítulos e cenas subsequentes.

APÊNDICE I: ENREDO DO JOGO JINROU NO MORI

Dia 1.

Antecedentes: MC house (pequeno estúdio - noite)

[nome]: Mais um dia de trabalho terminou. Finalmente, um pouco de descanso...

[nome]: Pelo menos até o próximo projeto...

Entro em contato com o cliente para mostrar o projeto finalizado. 5 páginas de um site para um abrigo de animais. Tudo projetado com muito cuidado por mim.

Olho para a janela enquanto espero pela resposta do cliente.

O tempo realmente voa, quero dizer, já era tarde esta manhã quando sentei aqui para trabalhar. Eu nem percebi que pulei o almoço.

... **aquele som de estomago roncando****

[nome]: Bem, agora percebi...

De repente, sinto como se não comesse há dias... Não pensei que estaria com tanta fome, mas também, né? tomei um café da manhã simples e pulei o almoço.

Talvez eu pudesse fazer um lanche na loja de conveniência. Tem um bom por aqui, embora eu costumo ir lá fazer compras, sei que tem uns petiscos bem gostosos.

Talvez eu pudesse fazer as duas coisas dessa vez. Dois coelhos, uma cajadada só.

Plano de fundo: vista frontal da casa do MC (pequeno bairro no interior)

Saio de casa e caminho pela vizinhança, em direção à loja. Não há muito para ver por aqui, exceto o sorriso amigável dos poucos vizinhos que tenho.

O número de pessoas que se mudaram daqui foi a razão pela qual eu posso me dar ao luxo de viver aqui, então eu deveria estar grato por isso.

Plano de fundo: Entrada da loja de conveniência

Chego à loja bem rápido, o tempo sempre voa quando estou perdido em pensamentos, talvez isso se aplique também às distâncias.

A loja está quase completamente deserta. Sou só eu, o caixa da frente e o do café...

...**som de estomago roncando de novo

É melhor eu já pegar aquele lanche.

Ando em direção à pequena área do café nos fundos da loja, anotando mentalmente todas as coisas que preciso reabastecer quando terminar de comer.

Plano de fundo: Loja de conveniência no lado esquerdo (pequeno café)

Assim que chego ao balcão, sou recebido com um sorriso familiar.

Apollo: [nome]! Faz muito tempo que não vejo, né?

É o Apollo. Um velho amigo. Ele costumava ser meu colega de classe no ensino médio.

Ele sempre esteve ao meu lado desde que nos conhecemos. De alguma forma, nunca nos distanciamos realmente. Na verdade, eu nunca teria ouvido falar deste lugar se não fosse por ele.

[nome]: Apollo! Ótimo ver você! Eu não sabia que você estaria aqui.

Apollo: uh... por que não? Eu trabalho aqui.

Ele ri como se isso fosse óbvio.

[nome]: Sim, bem, agora eu sei disso.

Eu rio e ele sorri para mim confuso.

Apollo: Só agora? Eu te disse isso quando você se mudou para cá.

[nome]: hein...?

Isto é estranho. Ele me contou?

Eu olho para ele. O olhar confiante e presunçoso se transforma em incerteza.

Apollo: Quer dizer... eu queria te contar... eu acho.

Tenho certeza que ele pretendia. Eu rio.

Sou só eu ou meu estômago está ficando cada vez mais barulhento?

Apollo me encara por um momento antes de soltar uma risada suave.

Apollo: bem, eu trabalho aqui. Então, como posso ajudá-la, senhora?

Seus lábios formam um sorriso irônico quando ele diz a última palavra.

**Escolha:

- ①. "Você é tão idiota"
- ②. "o atendimento aqui é incrível, bom senhor" (+ 1 ponto Apollo)

se 1

Apollo: pelo menos estou tentando recuperar o tempo perdido. Ele pareceu ficar um pouco irritado, mas fez de brincadeira. Comportamento clássico do Apollo.

Provavelmente a razão pela qual é tão divertido mexer com ele.

Caso contrário: + 1 ponto Apollo

Apollo: obrigado, minha senhora

Ele se curva dramaticamente para mim antes de começarmos a rir.

A piada é estúpida, mas é sempre divertido brincar quando ele está por perto.

Continuando:

Apollo: Enfim, o que será hoje?

[nome]: Definitivamente, algo grande. Estou com muita fome! Alguma recomendação?

Apollo: bem... vamos ver.

Ele faz uma pausa por um momento e olha em volta.

Apollo: Os cachorros-quentes estão frescos... tipo, o pacote foi entregue hoje.

Apollo: Vai demorar um pouco para esquentar no forno...

[nome]: você não pode simplesmente colocar no microondas?

Apollo: se você quiser cachorro-quente cru...

Ele sorri enquanto coloca um cachorro-quente no forno e o liga.

[nome]: ah... não.

Apollo: olha, por que você não dá uma volta na loja? Provavelmente estará pronto quando você terminar de fazer compras.

Suspiro e olho em volta. Por mais que eu queira procrastinar, preciso fazer as compras.

[nome]: Não acho que haja outra coisa pra fazer...

Apollo: Não. Haha...

Antes que eu possa me virar, vejo a expressão brincalhona de Apollo se transformar em uma expressão preocupada.

Sigo seu olhar e vejo outra pessoa na loja. Quando ele chegou aqui? Não vi nem ouvi mais ninguém aqui.

Apolo: Esse cara...

Apollo murmurou mais alguma coisa, mas não consegui ouvir.

[nome]: você o conhece?

Apollo me encarou por um momento, antes de responder. Ele não parecia muito contente com a presença desse cara.

Apolo: não.

Estranho. Muito estranho.

Eu me viro para sair, sentindo essa tensão estranha crescer. De repente, Apolo me puxa pelo ombro, me fazendo encará-lo.

Apolo: só... cuidado, ok?

Nosso clima lúdico desapareceu completamente agora. Olho para o cara em questão, depois volto para Apollo e aceno com a cabeça.

Não vi nenhum problema com esse homem, inicialmente. Claro que ele não é alguém com quem eu estaria implorando para conversar, mas agora estou bastante curioso... eles têm algum drama mal resolvido ou algo assim?

De qualquer forma, preciso fazer algumas coisas aqui, não há tempo a perder. Se for importante, provavelmente descobrirei.

Time skip

Suspira

Finalmente terminei as compras. Não demorou muito, no entanto. Gostaria de saber se o cachorro-quente está pronto.

Pago todas as minhas coisas e me viro para verificar Apollo.

**escolha

- ①.corredor da esquerda.(artigos de jardinagem) (+10% Max)
- ②.corredor da direita.(fast food)

se 1: (+10% Max)

[MC e Adam batem cabeças]

AI

Abro os olhos rapidamente pedindo desculpas à pessoa à minha frente.

[nome]: desculpe! eu não vi-

É o cara que apareceu antes!

Ele não faz ou diz nada por um segundo. Um segundo muito longo. Ele quase parece em choque.

[nome]: hm...você..?-

homem estranho: ah... uh... desculpe... também...

Ele tenta manter contato visual, mas parece evitar meus olhos em cada palavra que sai de sua boca.

Dou um sorriso estranho de “com licença” e passo por ele. Eu o sinto olhando para mim por cima do ombro.

Isso foi estranho.

Se 2

**apenas continua daqui

Limpo minha cabeça pensando no delicioso cachorro-quente me esperando nos fundos da loja. Caminhando pelos corredores, rapidamente chego ao balcão novamente e vejo Apollo tirando cuidadosamente meu cachorro-quente do forno assim que me vê.

Apollo: Terminou?

[nome]: não até eu pegar meu cachorro-quente hehe.

Ele me dá o lanche e ri. Eu imediatamente dou uma mordida.

Apollo: é horrível, não é?

Apollo levanta uma sobrancelha na expectativa de um insulto

[nome]: não é tão ruim.

[nome]: nada de especial.

Mastigo mais um pouco do lanche de sabor “ok”

Apollo: é o maior lanche que tenho aqui. Mas provavelmente você ficaria melhor com macarrão instantâneo

Continuo comendo como se fosse o último pedaço de comida do planeta. É mais saboroso quando você está com fome, eu acho.

[nome]: mas eu não compraria apenas macarrão... eu ainda passaria todo esse tempo fazendo compras e ainda teria que cozinhar em casa.

Apolo: verdade...

Nós ficamos em silêncio por alguns segundos. Eu pensei que teríamos mais coisas pra conversar depois de tanto tempo separados, mas acho que nenhum de nós consegue pensar em um assunto.

Eu discretamente o examino dos pés a cabeça.

Pensando bem, o Apollo não parece ter mudado nada desde o ensino médio, seu rosto, seu senso de humor, tudo parece igual...

Meus olhos ficam fixados no broche preso ao avental.

[nome]: então, ainda gosta de palhaços?

Eu pinto para o palhaço broche em seu avental

Apolo: o que você quer dizer com 'ainda'? Tipo, foi uma fase ou algo assim?

[nome]: Quero dizer, você era bastante obcecado por eles durante o ensino médio.

[nome]: jardim de infância, ensino fundamental, ensino médio...

Apolo:...

Apollo: você está me fazendo parecer um esquisitão.

[nome]: faculdade, seu primeiro emprego...

Apolo: ok, ok, ok

Apolo: Quer dizer... qual é, você abandonaria esse carinho?

Ele aponta para o broche com uma cara suplicante.

Apollo: Como eu poderia deixar esse carinho para trás?

Ele faz uma cara de súplica apontando para a cara do palhaço.

É um broche meio aleatório, especialmente se levar em conta o resto da roupa toda, mas eu o vejo desde que tinha 5 anos. Seria difícil jogar fora a esse ponto.

Eu dou uma risadinha.

[nome]: sim, acho que também não conseguiria jogar no lixo.

Conversamos um pouco sobre assuntos aleatórios, enquanto Apollo fica olhando para aquele homem estranho de antes.

O cara não parece ser um cliente comum. Ele está usando muitas camadas para uma noite de outono, além disso está gastando muito tempo escolhendo seus produtos, seu carrinho de compras ainda está bem vazio...

Ele olhou para nós por cima do ombro, mas não pareceu se incomodar com os olhares constantes de Apollo.

Estou começando a pensar que isso é uma 'interação' comum entre esses dois

****Escolha:**

- ①. pergunte qual é o problema.
- ②. deixar. (+10% Apollo)

Se 1 (+10% Apollo)

[nome]: ei... hum... tem alguma coisa te incomodando?

Olho para o homem com desconfiança. Apollo geralmente é bem tranquilo, deve haver algo acontecendo aqui se ele está agindo tão estranho.

Apollo:...

Os olhos de Apollo mudam entre mim e a porta. O estranho saiu da loja.

Apollo: Já trabalho aqui há algum tempo, mas quase nunca o via...

Apollo: Ele só... ah não sei... tem algo estranho sobre ele...

Apollo:...

Apollo: Ele deve ter um jardim ou algo assim. Ele simplesmente compra qualquer coisa... não costuma responder muito, mas uma vez... ele mencionou morar em uma cabana na floresta uma vez, então...

Apollo parece tentar se lembrar de cada interação que tiveram. O que, a julgar pela "conversa" que tivemos, não passava de partes de frases.

Apollo: Não sei... só estou com um mau pressentimento sobre isso...

Apollo: tipo, estou falando sério. De verdade.

Ele parece genuinamente preocupado. Acho que nunca o vi tão sério antes...

[nome]: ah... entendo... vou manter distância cautelosa então...

Se 2

ugh... eu realmente não preciso perguntar... Ele me diria se quisesse

Continuando:

Novamente, não estou desesperada para fazer amizade com aquele homem. Não vai doer manter distância. Você sabe, só para ter certeza.

Um alarme repentino soa embaixo do balcão, interrompendo nosso silêncio. Apollo olha para seu telefone e sua preocupação parece desaparecer.

Apolo: Ah! Hora de te expulsar!

[nome]: hein?

Apollo: Chama-se hora de fechar, senhora.

Seu sorriso irônico me pega desprevenida. E essa coisa de “senhora” de novo? Serio?

[nome]: Acho que o atendimento acaba na hora de fechar também...

Apolo: claro. Sou pago para ser legal até as 21h. Depois disso posso ser um merda.

Nós dois rimos e eu arrumo minhas coisas e me preparo para sair.

Nós não nos falamos muito na faculdade, eu imaginava que ele se tornaria uma pessoa diferente...

mas ele parece ser exatamente o mesmo daqueles dias...

Contexto: entrada externa da loja de conveniência (frente da loja - noite)

Cara, está escuro. Não percebi que passamos tanto tempo conversando. Não tinha planejado ficar fora até agora. Odeio voltar para casa depois de escurecer...

Bom, eu não diria que odeio... É inconveniente, claro, não consigo enxergar muito bem, mesmo com as luzes da rua, sim... mas, a noite ainda é linda.

Está frio, a brisa noturna sopra as folhas das árvores escuras, tornando toda a estética misteriosa...

Contexto: casa do MC (pequeno estúdio - noite)

Antes que eu perceba, estou em casa.

Entro na minha casa, lavo as mãos e começo a organizar meu armazenamento.
Saltar no tempo

Não havia muitas coisas para organizar, mas demorei um pouco mesmo assim.

Começou a chover lá fora.

Estou cansado... é melhor dormir agora, amanhã terei um dia agitado... provavelmente...

Tomo um banho e caio na cama, adormecendo logo depois, o som da chuva me guia para um sono profundo.

Salto temporal

Dia 2.[03:00 AM]

Fundo: casa do MC (pequeno estúdio - meia-noite)

CLANK

Levanto-me com um sobressalto. *(tremor da câmera)

O que foi isso? Foi dentro de casa?

Levanto e imediatamente percebo que minha gaveta está meio aberta. ** - 30 de sanidade

O quê? Eu deixei a gaveta aberta?

Eu tinha certeza que tinha fechado...

Há uma trilha de roupas que termina na minha janela – também aberta. O vento suave e forte deve ter impedido que as roupas voassem para fora.

Ugh... algumas roupas estão cobertas de lama e... sangue?

Fecho a janela e vou para a cozinha... de onde veio o barulho.

Contexto: Cozinha do MC (pequeno estúdio - meia-noite)

O que quer que estivesse aqui, parece ter sumido agora. Deixou a geladeira parcialmente aberta também.

O que. Aconteceu. Aqui?

Eu limpo essa bagunça, ainda chocada com o que aconteceu. Algo- Não. Alguém acabou de entrar e fez uma bagunça na minha casa... tem algo estranho no chão, não parece comida da geladeira...

É difícil dizer o que é, está muito escuro, mas...

eu também não quero acender a luz... sinceramente, a esse ponto não sei se eu quero ver o que está na minha frente...

****Escolha:**

- ①. chegar mais perto.
- ②. voltar para o quarto e trancar a porta.

Se 1:

É... um coelho.

****png de um coelho morto**

Isso... são as tripas- ****corta dialogo rápido**

eu não quero olhar pra isso.

Se 2:

Isso está indo longe de mais, eu não posso ficar aqui.

É melhor eu voltar pro quarto, não tem ninguém lá.

Tenho certeza.

...

eu acho.

Eu vou até o quarto o mais rápido que consigo sem fazer barulho.

Fecho a porta assim que entro e giro a chave.

Me viro de costas para a porta e respiro fundo.

****CG do Max olhando**

...

que. Porra. Foi. Essa?

Seja lá o que foi desapareceu quando eu pisquei.

Eu pego as roupas do chão e as coloco no cesto de roupa suja.

Limpo, porcamente a lama e o sangue, com um tapete e depois o coloco no cesto também.

Eu respiro fundo.

...

de repente, tudo ficou meio... calmo...

eu respiro fundo novamente e tudo parece ficar mais lento...

+10 sanidade

...

aquilo na minha janela... são vinhas?

Eu automaticamente dou um passo pra frente.

**alucinações gif

o que-?

Isso é...

nada disso está fazendo sentido...

...

isso ainda é a minha casa...?

**CG mãos do max

mas que porr-?

Dia 2 [09:00 AM]

fundo – Quarto MC

Eu acordo com um salto e olho ao meu redor.

Eu... eu estou na minha casa...?

Sim este é o meu quarto, e eu acordei na minha cama...

Eu dou uma boa olhada em todos os cantos do quarto. Tudo parece em ordem.

Não há mais ninguém aqui.

Então... tudo foi um pesadelo? Aquilo nas minhas janelas, no escuro...

Ah é mesmo, minha cozinha!

Tenho que checar lá com certeza. Provavelmente terei que limpar lá também...

ugh... terei que limpar... aquela coisa...

****escolha**

- ①. checar cozinha.
- ②. Evitar cozinha.

Se 1

Eu teria que fazer isso em algum momento.

Quanto mais cedo eu acabar com isso, melhor.

Contexto: Cozinha do MC (pequeno estúdio - meia-noite)

Assim que entro na cozinha, o cheiro de sangue e carne parece ter impregnado o ar.

Ugh... esse coelho...

**** -15 sanidade**

olhando na claridade só torna tudo pior. Eu posso ver cada detalhe.

Isso realmente são as entranhas...

Eu realmente queria acreditar que ele entrou aqui e morreu ou algo do tipo, mas é impossível.

Parece que foi rasgado...

alguém deixou isso aqui?

Não. Eu não quero pensar nisso.

Se eu pensar muito, não vou conseguir me livrar disso.

Limpo minha mente e respiro fundo.

Com uma sacola plástica, pego a carcaça de coelho gentilmente.

Eu tento manter tudo o mais junto possível, para que não vaze da sacola...

termino de limpar com desinfetante, água e um pano de chão.
Jogo o saco no lixo do lado de fora da casa.

Isso foi horrível mas... pelo menos me sinto um pouco melhor depois de limpar.

****+5 sanidade**

Apesar que... não acho que vou conseguir comer algo aqui tão cedo.

Não acho que vou comer algo tão cedo.

Se 2

Eu não quero entrar lá...

sei que é infantil, sei que é minha responsabilidade manter essa casa limpa, mas eu não posso.

eu realmente não consigo olhar para aquela coisa novamente, quer dizer...

porque alguém faria aquilo?

Por que deixar aqui?

Não da. Eu não vou entrar lá.

Continuando:

talvez uma caminhada ajude a relaxar.

Sim, isso provavelmente ajudaria...

Eu coloco uma roupa confortável e me dirijo a porta da frente.

Fundo: frente da casa do MC

Apollo: Ah...

Apollo: Eu estava prestes a bater...

Eu dou um pulinho de susto ao ver ele, bem na frente da minha porta tão cedo.

Eu realmente não esperava visitas.

[nome]: ah olá.

Apollo: uh... é, oi.

Parece que eu desconcertei ele um pouco.

Apollo: então, tudo bem?

[nome]: ah sim, bem...

****escolha**

- ①. contar sobre o coelho
- ②. não contar

Se 1

[nome]: não... não muito bem, verdade...

Ele não parece surpreso.

Apollo: o que houve?

[nome]: é... é um pouco difícil explicar...

[nome]: eu acabei de limpar minha cozinha. Havia um coelho morto no chão...

Apollo: hã... o que? Um coelho?

[nome]: sim, bom... eu disse que era difícil explicar

eu dou uma risadinha desconfortável pra tentar quebrar o clima, mas acho que não funcionou.

[nome]: eu ouvi alguns barulhos estranhos de noite, quando fui investigar, foi o que eu encontrei...

Apollo: bem, isso faz sentido, eu acho...

Apollo: eu vim até aqui te perguntar sobre isso, na verdade.

[nome]: como assim?

Apollo: Bem, eu fiquei na rua até tarde ontem a noite. Acabou que eu passei aqui perto...

Apollo: Eu ouvi algo estranho e vim ver se estava tudo bem, e...

Ele parece estar tentando se lembrar de algo importante.

Apollo: tem certeza que era um coelho?

[nome]: eu praticamente raspei ele do chão. Tenho certeza.

Apollo: ...

Se 2

[nome]: ah bem, apenas ouvi um barulho estranho...

continuando

Eu não acho que ele acreditou em mim.

Eu não sei o que dizer, estou realmente falando a verdade.

[nome]: você pode olhar meu lixo se quiser.

Apollo: olha... por que não dorme na minha casa essa noite?

[nome]: hã... o que?

Ele simplesmente disse isso do nada.

Ele sabe de algo que eu não sei?

Apollo: isso tudo na sua casa, foi bem estranho, não?

[nome]: isso tudo?

Apollo: eu não estava aqui, mas isso não parece natural. Digo, parece a ideia de alguém, não acha?

[nome]: isso... parece ter sido feito de propósito, você diz?

[nome]: sim, acho que sim...

Apollo: bem, então alguém esteve na sua casa.

[nome]: eu... eu não me lembro de ter visto ninguém...

Apollo: mas não há como ter certeza de que essa pessoa não vá aparecer de novo.

Achei que estávamos investigando juntos, mas estou me sentindo em um debate agora.

[nome]: ... pode ter sido um animal.

Apollo: mesmo?

Eu não sei como responder.

Apollo: tem um quarto separado, não vamos dividir um dormitório na faculdade haha

****escolha**

①.Ficar em casa.

{vai ter uma segunda escolha de ir com ele, mas só na próxima versão}

ficamos em silêncio enquanto eu penso sobre.

Ele realmente parece saber mais do que eu.

Mas ao mesmo tempo, eu também não contei a ele todos os detalhes...

eu não queria preocupa-lo.

Quer dizer, eu não preciso de babá.

Eu provavelmente apenas esqueci a porta aberta e algum cachorro do mato entrou aqui... ou...

ugh não sei, mas simplesmente ir pra casa dele soa um tanto extremo de mais.

Nós acabamos de nos reencontrar depois de pelo menos 2 anos...

E apesar de eu ter ficado com medo ontem, eu sinto que nada aconteceu.

Digo, eu ainda estou aqui. Não me machuquei nem nada do tipo.

[nome]: não se preocupe tanto. Até porque nada aconteceu.

Apollo: E você quer esperar acontecer?

[nome]: É bom saber que posso contar com você, mas isso parece um pouco exagerado...

Apollo: ...

Ele pensa por alguns segundos.

A sua expressão de preocupação relaxa.

Apollo: você não gosta de pedir ajuda, né?

Apollo: não mudou nada... **letra pequena

Apesar desse sorriso de derrota, ele não parece completamente convencido.

Apollo: eu vou dar uma olhada aqui hoje a noite também, okay?

[nome]: uh... certo, faz sentido.

Ele se vira e sai sem dizer mais nada.

Eu realmente não esperava esse tipo de preocupação dele.

Ele nunca foi do tipo de se envolver muito.

Parece que ele mudou um pouco então.

...

onde eu estava?

Ah sim, minha caminhada pra esporecer.

Essa conversa me deixou um mais leve, na verdade.

É bom saber que posso contar com alguém por aqui.

Timeskip

Eu ando por alguns minutos, sem um destino predefinido.

Eu ando, e ando...

é um pouco reconfortante andar por essa rua.

As arvores do inicio da floresta, são grandes e bonitas. O cheiro de grama é uma das melhores coisas que meu nariz já viu.

...

cada vez que eu desvio o olhar para as arvores, elas parecem mais chamativas.

É estranho, mas a impressão que eu tenho é de que a floresta está me atraindo de alguma forma.

Bem, há uma trilha mais a frente.

Não é um destino turístico, nem nada. Eu acho que nunca vi alguém entrar ai, na verdade.

Provavelmente por que não tem nada de interessante.

E todos na região já devem ter visto o mesmo monte de mato, então não voltariam pra ver de novo...

bem... eu não vi, então...

Eu entro na trilha.

Ando por menos de 10 minutos até perceber que ela simplesmente acaba no meio do nada.

Eu andei rápido demais?

Não, eu estava andando bem devagar... aproveitando a paisagem e tal.

Huh... estranho.

Estou prestes a me virar e ir embora, quando uma árvore me chama a atenção.

Não há nada de especial nela.

apenas parece ser o caminho certo...

...

acho que contanto que eu me lembre dela, tudo bem entrar.

Essa floresta não é tão grande certo?

É um bosque, não? Algo assim?

Tenho certeza que se andar o suficiente, eu provavelmente vou chegar a uma rua do outro lado...

Eu passo pela árvore.

****escolha**

- ①. marcar árvore.
- ②. Eu vou me lembrar.

Se 1

quero ter certeza de onde estou e de onde eu vim, é melhor marcar de a árvore de alguma forma.

Eu pego minha chave de casa e faço um risco na casca da árvore, fazendo uma seta apontando a direção da rua.

Isso provavelmente é suficiente.

se 2

essa árvore parece bem marcante pra mim, e como eu disse, esse bosque não é tão grande, não tem um risco real de me perder aqui.

Continuando:

fundo - floresta profunda

Eu ando pelo que pareceu ter sido poucos minutos e o cenário parece ter mudado por completo.

As árvores ficam mais altas e é difícil ver o céu...

porque está tão escuro? Não está de manhã?

Eu não andei tanto, certo?

Eu provavelmente deveria voltar.

Quando olho pra trás, não consigo reconhecer nenhuma das árvores...

a floresta parece tão profunda, não importa a direção que eu olhe.

Não consigo ver a trilha...

...

o que eu faço agora?

****escolha**

- ①.direita.
- ②.esquerda.
- ③.Seguir em frente.
- ④.Voltar
- ⑤.gritar.

Se 1

Me viro para a direita e sigo reto.

Se 2

Me viro para a esquerda e sigo reto.

se 3

não tenho muitas opções...

devo acabar na cidade apenas seguindo em frente.

Certo?

Não é tão grande...

não é tão grande...

sigo em frente.

se 4

Eu devo voltar de qualquer forma.

Se eu der meia volta, é apenas lógico que eu volte para a trilha em algum momento.

Dou meia volta e sigo pela direção de onde vim.

se 5

****essa opção volta para as opções anteriores.**

[nome]: TEM ALGUÉM AI?

...

não tem resposta.

Parece que o som nem mesmo saiu dessa área...

a cidade está logo ali...

ninguém ouviu?

Talvez eu esteja próxima da rua o suficiente para pensarem que isso é uma piada ou algo assim...?

Continuando:

Eu não acho que fiz muito progresso...

eu andei bastante dessa vez, já deveria ter chegado em algum lugar, visto alguém...

ah...

aquela é a árvore que eu marquei?

Essa sensação de... quase nostalgia...

sinto que já vi essa árvore antes.

Ela era assim mesmo?

Eu me aproximo da árvore em questão e ela é exatamente a árvore que eu vi antes.

Ela estava aqui?

Aqui mesmo?

Parece que eu estou cada vez me afundado mais nessa floresta, como essa árvore está aqui?

A marca que eu fiz... é exatamente igual.

Mas, eu não sei...

a sensação é diferente.

Não é igual...

...

**vulto e barulho de galho

...

o que foi isso?

isso já está ficando perturbador.

Onde eu estou?

Eu, instintivamente me afasto das árvores atrás de mim.

A esse ponto é melhor apenas continuar me movendo.

...

pro que inventei de entrar nesse lugar?

Fundo – floresta profunda 2

esse som, esse cheiro... esse silêncio...

**gif de alucinação de novo.

É muito parecido com o que eu vi no meu quarto ontem...

é calmo, mas... parece artificial.

Esse lugar todo, de repente, fica irreconhecível.

Onde eu entrei?

...

Essas duas pedras...

**cg pedras

...

esquisitas pra cacete.

**fade pro preto

timeskip

fundo: porão do Max

...

...

hã? o que?

Eu olho ao meu redor e não estou mais na floresta.

Isso parece uma casa, mas definitivamente não é a minha.

**som de passos

eu tento me mover e percebo que estou preso a cadeira.

O que? O que isso significa?

**som de passos

parece uma corda bem longa, colando meu pescoço, pulsos, cintura e calcanhares a uma cadeira de madeira... tem muitos nós...

eu realmente não consigo sair!

**som de passos

...

espera...

a pessoa fazendo esse som... ela me prendeu aqui?

Isso não pode estar acontecendo! Quer dizer, por que eu!?

Quem faria isso? Quem faria isso comigo?

**som de passos

...

já está aqui...

**som de tranca e porta abrindo.

Max:...

Max: ah!

Max: v-você já acordou...

Ele parece mais surpreso do que eu.

****escolha**

- ①.Gritar. +5 sanidade e (-20 Max pontos)
- ②.“o que está acontecendo?” (-10 max pontos)
- ③.“me desamarre!” (-5 Max pontos -5 sanidade)
- ④.não dizer nada (+10 max pontos -5 sanidade)

Se 1

[nome]: AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH! (-20 Max pontos +10 sanidade)

Antes que eu pudesse pensar em algo pra dizer, um grito estridente escapa da minha garganta.

Ele se afasta e imediatamente cobre as orelhas com as mãos...

uh...aquilo são orelhas certo?

Max: tudo bem, eu esperava por isso... **letras pequenas

Ele respira fundo e parece ensaiar um frase algumas vezes.

Max: ninguém está te ouvindo. -5 sanidade

Se 2

[nome]:“quem é você? O-o que você quer? O que está acontecendo!?”

Max: hã? E-eu... (-10 Max pontos.)

Ele parece ter ficado bem desorientado com as perguntas.

Bem, acho que isso é bom, digo, alguém realmente perigoso provavelmente não teria ficado tão tenso com a situação...

Um sequestrador já deveria estar acostumado com essas perguntas, certo?

Max: ...não pense muito nisso.

Max: você deve ficar okay, eu acho...

Ele... acha?

Se 3

[nome]:“me desamarre agora!”

Max: ...

Max: não. (-5 max pontos)

Acho que isso não ajudou muito... -5 sanidade.

Se 4

Eu fico em silêncio por um momento, quase paralisado. (+10 max pontos)

E nós ficamos só nos encarando por longos segundos... -5 sanidade.

Continuando:

Ele respira fundo como se estivesse tentando organizar os pensamentos.

Max: você parece ter muitas perguntas...

Ele faz uma pausa.

Max: o meu nome é Max...

**escolha

- ①.se apresentar (+10 max pontos)
- ②.se apresentar relutantemente(-5 sanidade)
- ③.não dizer nada(-10 sanidade)

se 1

Ele está agindo de maneira bem razoavel... pra um sequestrador...

provavelmente é melhor só ir na dele por enquanto.

[nome]: o meu é [nome].

A... uh... a calda dele se mexe com animação e um pouco de surpresa.

Max: sim, exatamente...

Ele sorri parecendo aliviado com alguma coisa.

O que ele quer dizer com 'sim, exatamente'?

Max: bem, agora que já nos conhecemos o resto será bem mais facil...

Max: (letra pequena) isso foi mais fácil do que pensei...

(Se Max pontos estiver igual a 30 → script Max pontos = 30 |1|)

(Se Max pontos estiver menor que 30 → script Max Pontos >30 |1|)

Se 2

Isso tudo é extremamente estranho.

Ele realmente espera que dizer isso vai simplesmente resetar tudo o que aconteceu?

Bem, eu acho que no momento o mais seguro é apenas ir na dele...

[nome]: e-eu sou...

eu não consigo terminar a frase

simplesmente responder assim não parece certo...

Max: [nome]... eu sei...

Acho que até ele percebe o quão suspeito isso soa.

Max: bem... você já sabe quem eu sou... então isso torna o resto mais simples...

'resto'?

O que é o 'resto'?

se 3

Ele realmente espera que dizer isso vai simplesmente resetar tudo o que aconteceu?

O que ele acha que vai conseguir com isso?

Não acho que seja seguro dar qualquer informação pra-

Max: tudo bem, eu já sei o seu nome...

MANUAL DE USUÁRIO

Manual do site (Web):

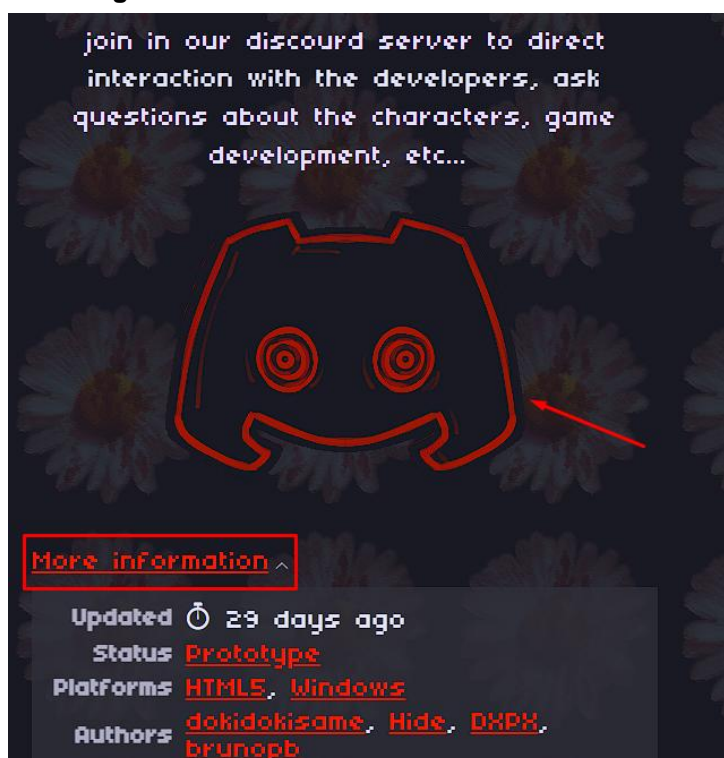
Figura 31 Jinrou no Mor Alpha - HTML5



Fonte: Próprio autor

O botão para download da versão HTML5 do jogo está destacado, enquanto a seta vermelha indica a opção para jogar a versão HTML5 diretamente via web.

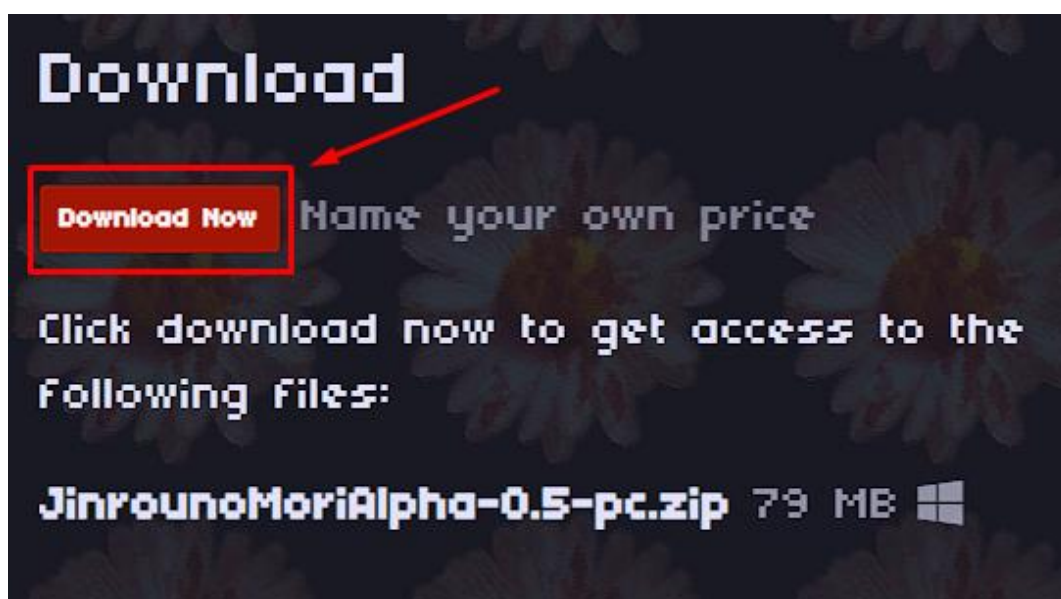
Figura 32 Servidor do discord e área de mais



Fonte: Próprio autor

A seta indica o ícone que direciona diretamente para o convite do nosso servidor de suporte e comunidade do jogo, e logo abaixo está a seção com mais informações sobre o projeto.

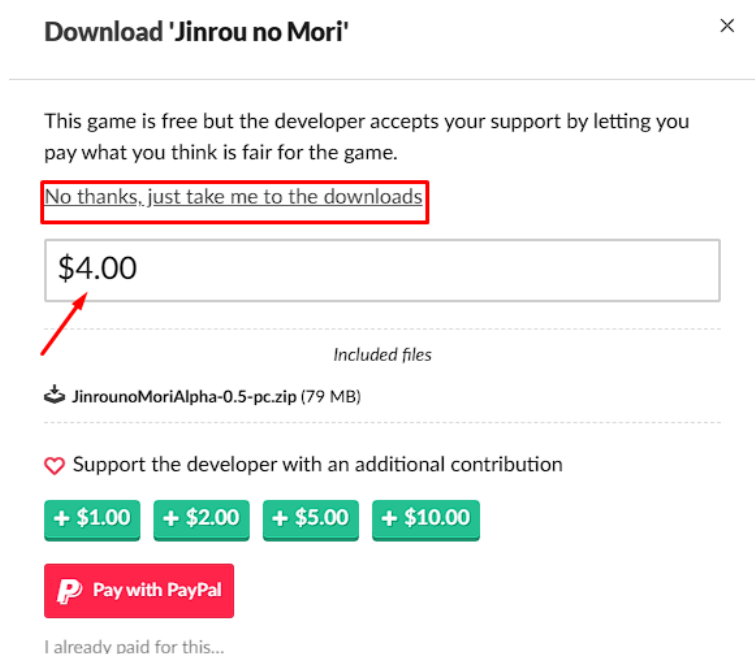
Figura 33 Área de download



Fonte: Próprio autor

O botão de download destacado leva, ao ser clicado, para a tela seguinte:

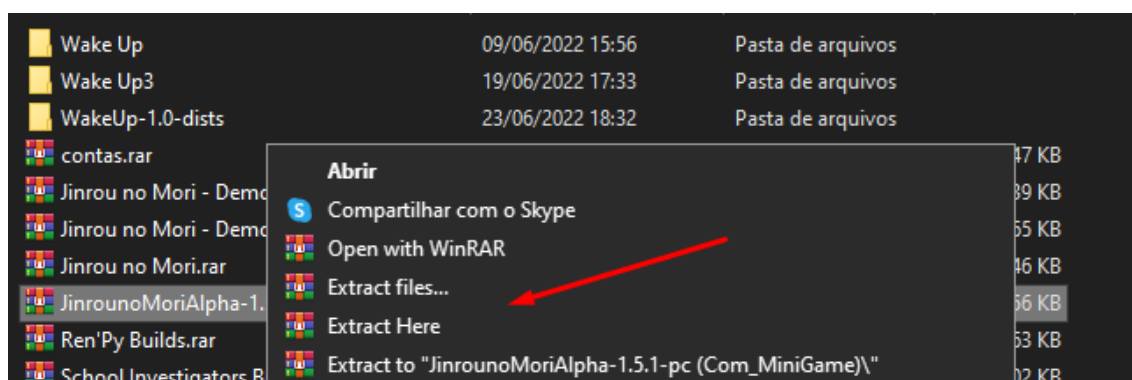
Figura 34 Área de doações e página de download



Fonte: Próprio autor

O texto sublinhado destacado redireciona para a aba de download do jogo, enquanto a seta vermelha indica a área de doações, onde é possível contribuir para o desenvolvimento do jogo. A doação é opcional e não impede o download do jogo.

Figura 35 Extrair o jogo do arquivo rar



Fonte: Próprio autor

A seta vermelha aponta para três opções: a primeira, "Extract Files," é a menos recomendada, pois extrai os arquivos do jogo de forma separada, o que pode

comprometer seu funcionamento. A segunda, "Extract Here," é a opção mais recomendada para o nosso jogo, pois a estrutura já está organizada em pastas, garantindo o funcionamento adequado. A terceira, "Extract To," seria útil caso o jogo não estivesse contido em uma pasta própria.

MANUAL DE COMANDOS DO JOGO:

1. Enter e botão direito do mouse: Avançam os diálogos do jogo.
2. Ctrl e scroll do mouse: pulam diálogos do jogo no geral.
3. Teclas com letras: são usadas para você nomear o seu nome no jogo.

Figura 36 Teclado com numeração dos comandos



Fonte: Próprio autor

MANUAL DA COMUNIDADE JINROU NO MORI:

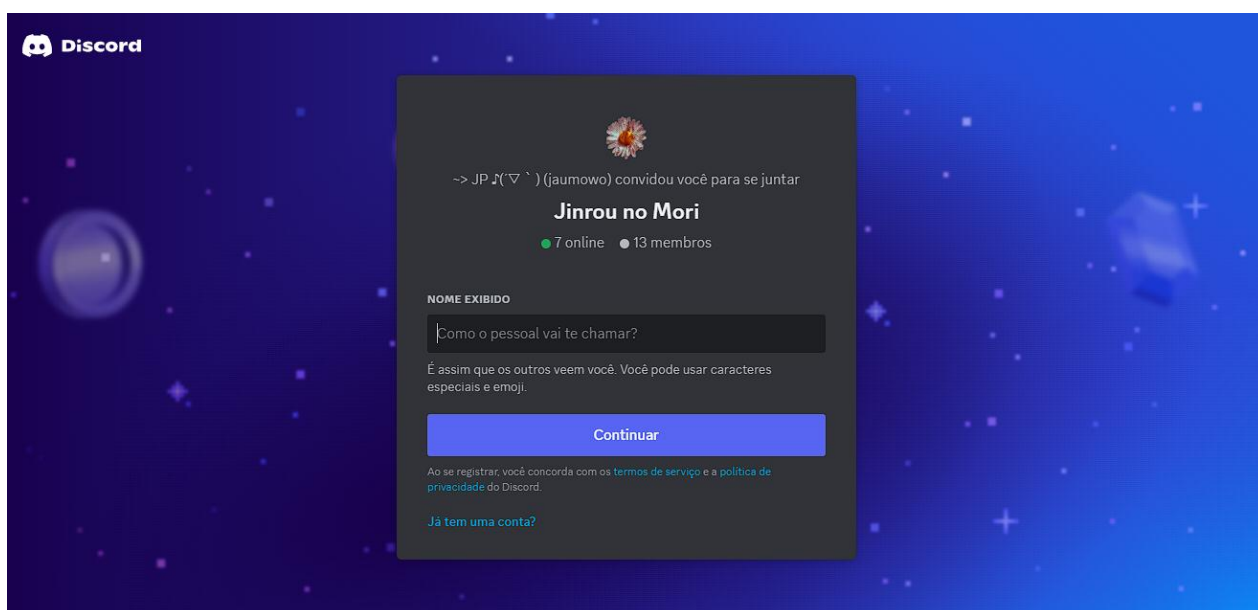
Figura 37 Passo 1 para entrar na comunidade do discord



Fonte: Próprio autor

Ao clicar no ícone que leva à nossa comunidade no Discord, essa janela será exibida em seu navegador:

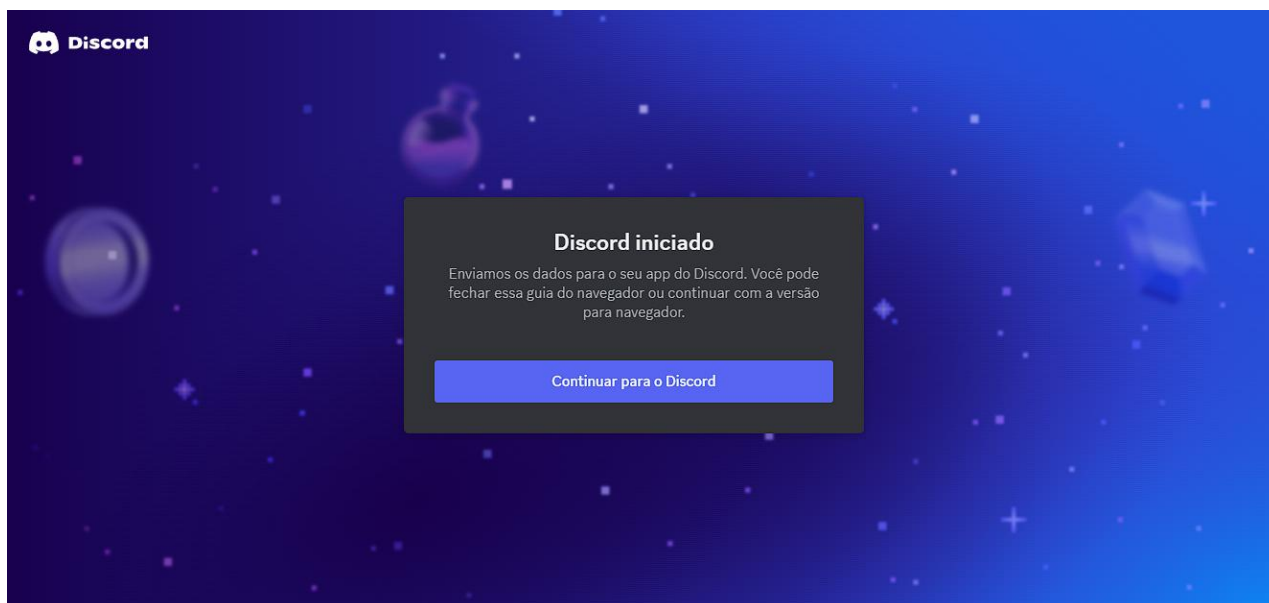
Figura 38 Entrando na comunidade 1



Fonte: Próprio autor

Se você não tiver o Discord instalado, essa janela permitirá que você crie uma conta temporária para acessar a comunidade. Caso já tenha o Discord e esteja logado, essa janela será exibida no seu navegador.

Figura 39 Entrando na comunidade 2



Fonte: Próprio autor

Se você já tiver o Discord e estiver logado no aplicativo ou no navegador, a janela será exibida automaticamente, solicitando que você continue para o Discord para prosseguir com a entrada na comunidade Jinrou no Mori.

Figura 40 Cargos do servidor

CARGOS - 13	MEMBROS
👤 Adm ツ	1
👤 Programador ツ	2
👤 Psicólogo DA STAFF ツ	1
👤 Tradutor ツ	2
👤 Mods ツ	0
👤 SERVER BOOSTER ツ	0
👤 BOT ツ	5
👤 MEMBROS ツ	3
👤 NEWBIE	0

Fonte: Próprio autor

Adm, Programador, Tradutor, Psicólogo da Staff e Mods: São cargos de administradores e moderadores da comunidade, sendo que do cargo de Adm até tradutor, esses são integrantes da equipe de desenvolvimento do jogo.

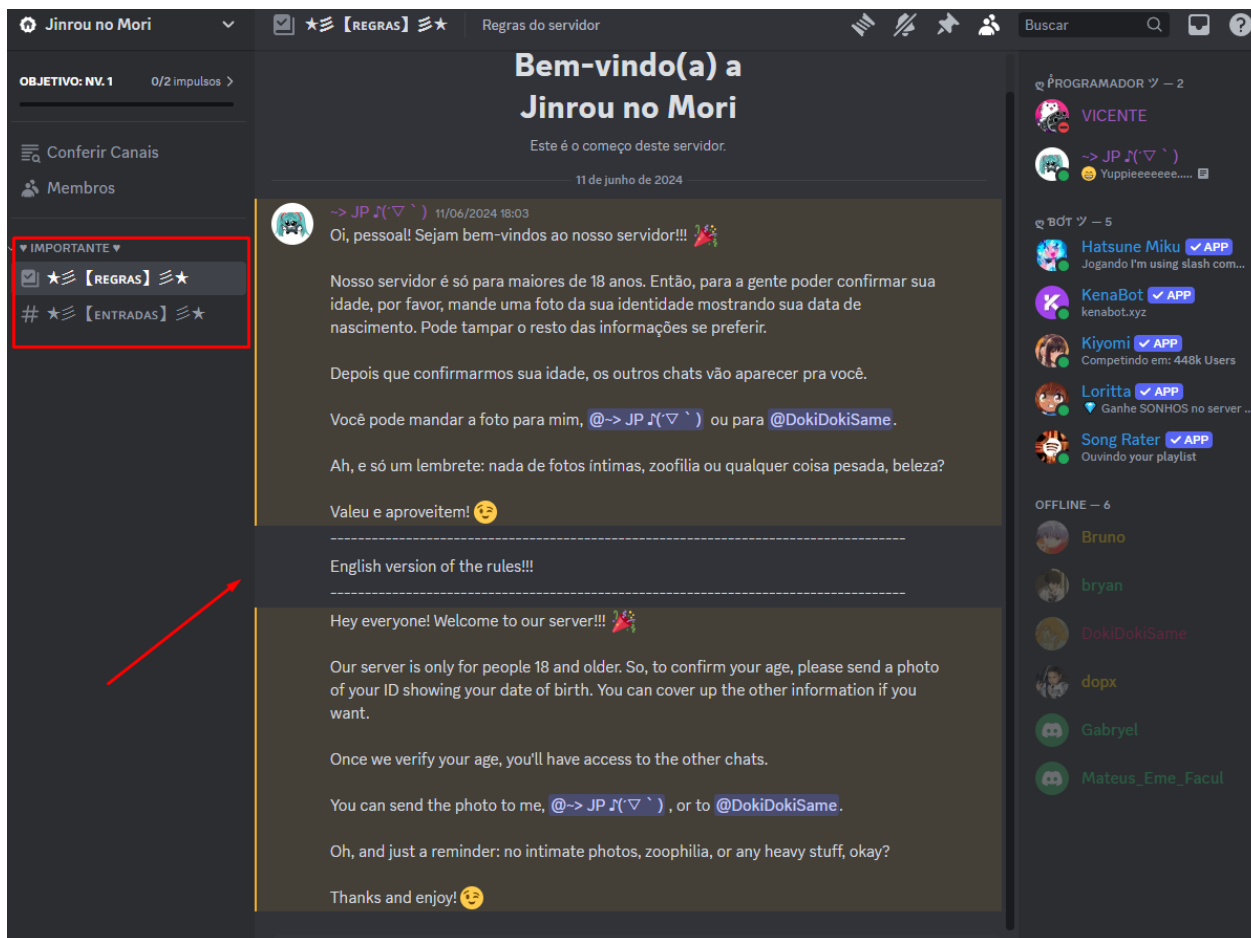
Server Booster: Cargo dos apoiadores da comunidade, que ajudam a liberar mais funcionalidades e a melhorar a estética da comunidade.

Bot: Cargo destinado aos bots do servidor, que incluem desde bots moderadores até bots para diversão, como os que tocam música, criam memes ou jogam jogos.

Membros: Cargo padrão dos membros da comunidade, concedido após a confirmação da idade.

Newbie: Cargo automático atribuído pelo bot de moderação aos membros novos, até que confirmem sua idade, momento em que são promovidos para o cargo de Membros.

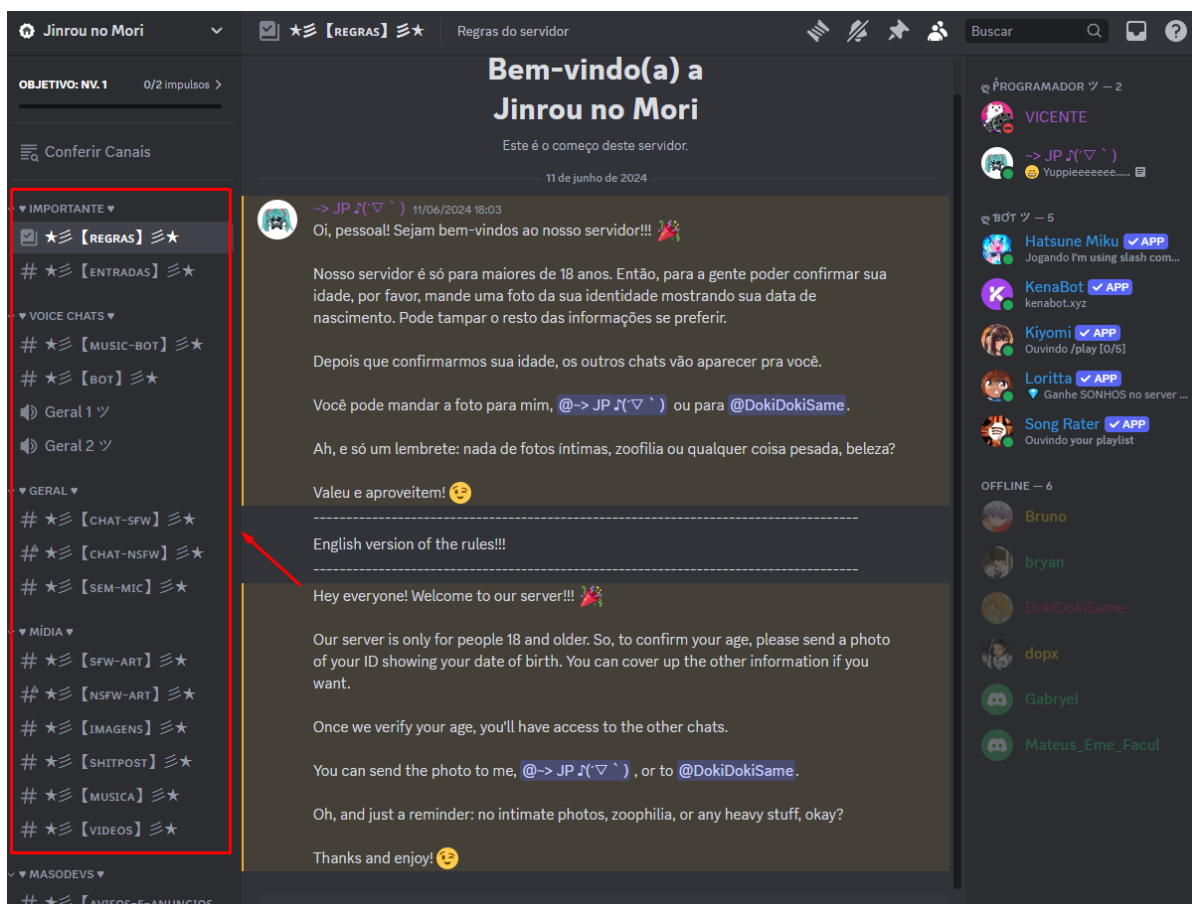
Figura 41 Visão do cargo Newbie



Fonte: Próprio auto

Entrando no servidor você verá o canal de texto de entradas e regras do servidor no retângulo vermelho e na seta você pode ver a página de regras, que seguindo o passo a passo você será passado para o cargo de membros desbloqueando o resto da comunidade.

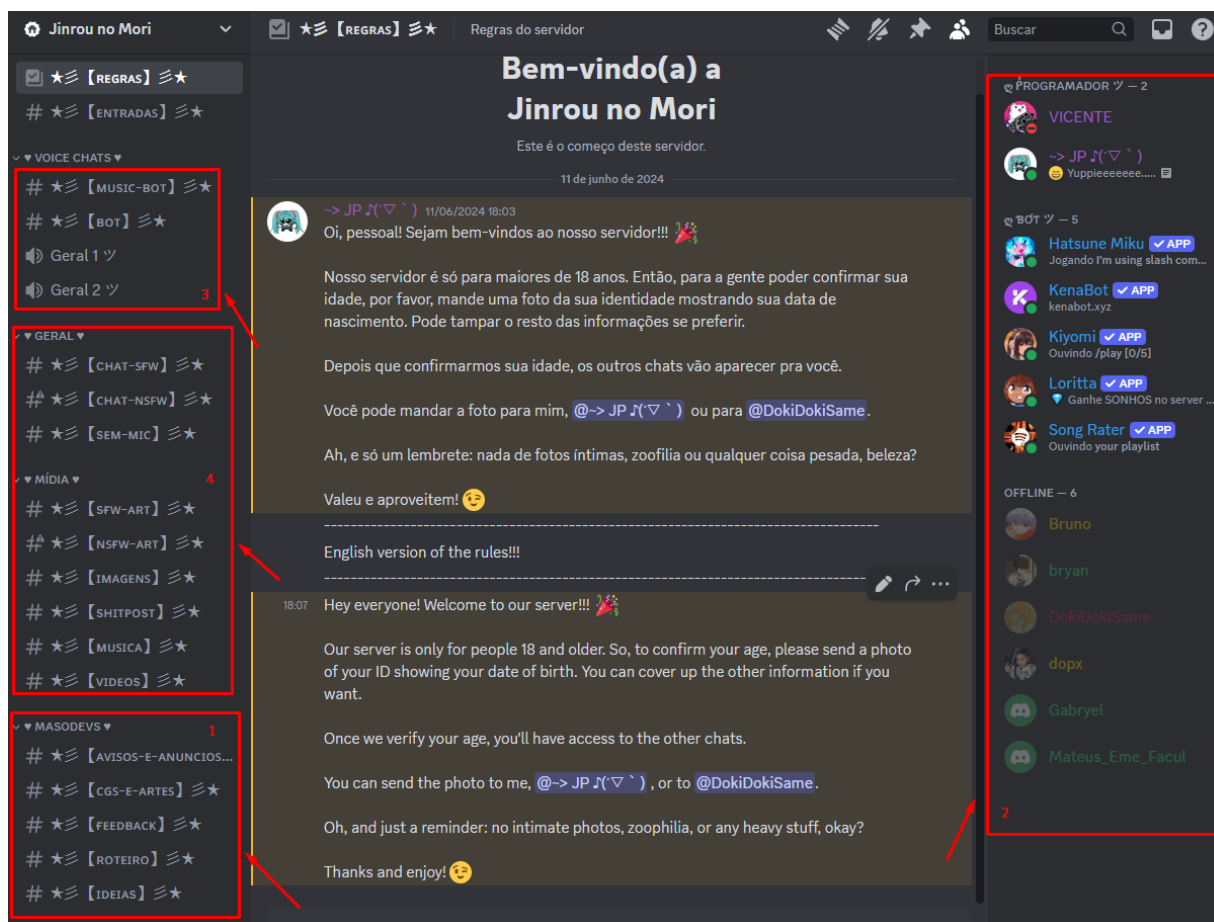
Figura 42 Visão do cargo Membros 1



Fonte: Próprio autor

No retângulo vermelho temos uma ênfase ao desbloqueio do resto do servidor na qual será mais detalhado na imagem a seguir.

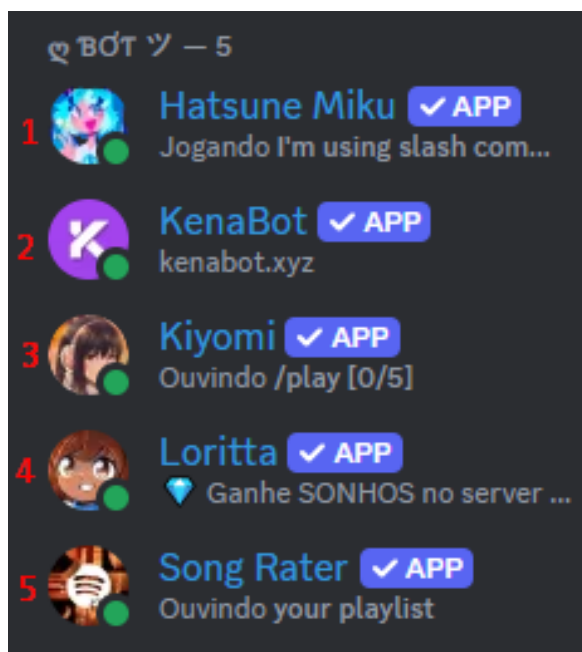
Figura 43 Visão do cargo Membros 2



Fonte: Próprio autor

No retângulo 1 podemos ver os canais de texto relacionados ao suporte do jogo, avisos e anúncios, no retângulo 2 temos a área de membros da comunidade, no retângulo 3 temos a área de canais de texto relacionados a comandos dos bots do servidor e os canais de voz para os membros se comunicarem com outros integrantes da comunidade e no retângulo 4 temos os canais gerais de texto para o pessoal conversar entre si através de texto, compartilhando mídias e muito mais.

Figura 44 A função de cada Bot



Fonte: Próprio autor

Hatsune Miku: Bot de moderação e criação de memes.

KenaBot: Bot de música

Kiyomi: Bot de Música

Loritta: Bot brasileiro de moderação e diversão no geral.

Song Rater: Bot que dá notas para as músicas que você pede para ele classificar.