

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO CAETANO DO SUL – ANTONIO RUSSO

Caio Correa Monteiro
Fabrícia Neres da Silva
Giovanna da Cruz Sales
Tamires Amaral Martins

Tauí

São Caetano do Sul
2024

Caio Correa Monteiro
Fabrícia Neres da Silva
Giovanna da Cruz Sales
Tamires Amaral Martins

Tauí

Trabalho de conclusão de curso
submetido como requisito parcial para
conclusão do Curso Superior de
Tecnologia em Jogos Digitais da
Faculdade de Tecnologia de São
Caetano do Sul – Antônio Russo,
orientado pelos professores Dr.
Alexandre Santaella Braga, Me.
Claudemir Martins da Silva, Dra. Raquel
Silva e Esp. Willians Monteiro da Silva.

São Caetano do Sul
2024

RESUMO

Tauí é um jogo de aventura focado em exploração e resolução de *puzzles*, conta com elementos em três dimensões (3D) e um estilo artístico *cartoon*. Sua visualização é *top-down* de câmera estática e possui uma paleta de cores que remetem aos diversos elementos da natureza. Possui a temática focada na cultura dos povos originários brasileiros e tem como objetivo transmitir algum conhecimento para o jogador sobre nossa vasta cultura nacional. O jogo conta a história de Tauí, uma indígena guerreira que é enviada em uma missão para encontrar o fruto da árvore sagrada Samaúma, levá-lo para sua aldeia e, assim, salvá-la. Para isso, o jogador assumirá o papel de Tauí e deverá explorar a floresta, enfrentar inimigos, conhecer outras tribos e contará ainda com a ajuda de entidades de diversas culturas indígenas. O jogo foi desenvolvido para *desktops*, na *engine Unity* com a linguagem de programação *C#*. Os modelos utilizados no projeto foram criados e texturizados utilizando o *Blender*, já os elementos de duas dimensões (2D) foram desenvolvidos no *Inkscape*.

Palavras-chave: Aventura; Exploração; *Puzzle*; Brasil, Cultura indígena; Povos originários; Floresta.

ABSTRACT

Tauí is an adventure game focused on exploration and puzzle solving, with three dimensional (3D) elements and a cartoonish artistic style. Its view is top-down with a static camera and has a palette of colors that refer to the different elements of nature. Its theme is focused on the culture of indigenous Brazilian peoples and aims to convey some knowledge to the player about our vast national culture. The game tells the story of Tauí, an indigenous female warrior who is sent on a mission to find the fruit of the sacred Samaúma tree, take it to her village and thus save it. To do this, the player will take on the role of Tauí and must explore the forest, face enemies, meet other tribes and will also have the help of entities from different indigenous cultures. The game was developed for desktops, using the Unity engine with the C# programming language. The models used in the project were created and textured using Blender, while the two-dimensional (2D) elements were developed in InkScape.

Keywords: Adventure; Exploration; Puzzle; Brazil; Indigenous culture; Indigenous peoples; Forest.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Classificação indicativa	14
Figura 2 – Fluxograma de navegação entre telas	15
Figura 3 – Fluxograma de navegação entre mapas	16
Figura 4 – Cult of the Lamb	17
Figura 5 – Legend of Zelda: A Link to The Past	18
Figura 6 – The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	19
Figura 7 – Animal Crossing: New Horizons	20
Figura 8 – Prince of Persia: Warrior Within	21
Figura 9 – Portal	22
Figura 10 – Sable	23
Figura 11 – Pôster do jogo	24
Figura 12 – Controle e teclado com suas respectivas ações	30
Figura 13 – Resident Evil 2	31
Figura 14 – Paletas de cores	32
Figura 15 – Tauí	33
Figura 16 – Azang	33
Figura 17 - Cacique	34
Figura 18 - NPC	34
Figura 19 – Portal e Altar	35
Figura 20 – Samaúma: A árvore sagrada	35
Figura 21 – Menu de pausa	36
Figura 22 – Muiraquitãs A	36
Figura 23 – Muiraquitãs B	37
Figura 24 – Cards dos Muiraquitãs	37
Figura 25 – Cenário tribo	40
Figura 26 – Cenário totem	40
Figura 27 – Cenário caminho do Arco de Ipi	41
Figura 28 – Cenário combate Azangs	41
Figura 29 – Moodboard da HUD em Português	50
Figura 30 – Moodboard da HUD em Inglês	51
Figura 31 – Moodboard da HUD em Espanhol	51
Figura 32 – Tela de controles em Português	52
Figura 33 – Tela de controles em Inglês	53
Figura 34 – Tela de controles em Espanhol	53
Figura 35 – Tela do jogo com a dica da missão	54

Figura 36 – Tela do mapa	54
Figura 37 – Sistema de Navegação da Unity	55
Figura 38 – Modelo Canvas	58
Figura 39 – Análise Swot	65

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Membros da equipe	23
Tabela 2 – Objetos de jogo	27

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D	Duas dimensões
3D	Três dimensões
BGS	Brasil Game Show
DLC	<i>Downloadable Content</i>
FUNAI	Fundação Nacional dos Povos Indígenas
GUI	<i>Graphics User Interface</i>
HUD	<i>Heads-Up Display</i>
IA	Inteligência artificial
MJSP	Ministério da Justiça e Segurança Pública
NPC	<i>Non-player Character</i>
PRONAC	Programa Nacional de Apoio à Cultura
SWOT	<i>Strengths</i> (forças), <i>Weaknesses</i> (fraquezas), <i>Opportunities</i> (oportunidades) e <i>Threats</i> (ameaças)
UDP	<i>Unity Distribution Portal</i>

HISTÓRICO DE REVISÕES

09/03/2024 – sábado	Início da elaboração do documento.
12/03/2024 – terça-feira	Reunião com a orientadora Raquel. Apresentação geral do tema e início do documento.
13/03/2024 – quarta-feira	Reunião com o orientador Claudemir. Apresentação geral do tema e ideias propostas.
16/03/2024 – sábado	Realização das correções propostas pelos orientadores.
23/03/2024 – sábado	Elaboração dos tópicos <i>high concept</i> , público alvo, equipe de desenvolvimento e elementos visuais.
26/03/2024 – terça-feira	Reunião com a orientadora Raquel. Apresentação dos novos tópicos elaborados.
30/03/2024 – sábado	Correção das referências e citações no documento, elaboração dos tópicos elementos sonoros, plataforma de produção e sistema de controle e verificação de tópicos que não serão contemplados no documento.
06/04/2024 – sábado	Elaboração do <i>game flow</i> geral de interação de telas e dos tópicos, progressão do jogo, ações, combate, opções de jogo, salvar e <i>replay</i> , mundo do jogo, fase treino/tutorial, sistema visual, sistema de controle e sistema de ajuda.
09/04/2024 – terça-feira	Reunião com a orientadora Raquel. Apresentação dos novos tópicos desenvolvidos.
10/04/2024 – quarta-feira	Reunião com o orientador Claudemir. Apresentação dos novos tópicos desenvolvidos e novas ideias para a história do jogo.
13/04/2024 – sábado	Realização das correções propostas pelos orientadores e atualização da história do jogo. Elaboração do tópico <i>Easter eggs</i> , <i>cheats</i> e conteúdo bônus.
20/04/2024 – sábado	Elaboração dos tópicos estilo estético, <i>gameplay</i> , estrutura de missões, mecânicas, movimentação dentro do jogo/física e história e narrativa.
23/04/2024 – terça-feira	Reunião com a orientadora Raquel. Apresentação dos novos tópicos do documento.

24/04/2024 – quarta-feira	Reunião com o orientador Claudemir. Apresentação dos novos tópicos do documento e conversa sobre os elementos sonoros.
27/04/2024 – sábado	Realização das correções propostas pelos orientadores e revisão geral do documento.
04/05/2024 – sábado	Elaboração dos tópicos resumo, abstract e missões.
11/05/2024 – sábado	Inserção de <i>Moodboard</i> e conclusão do tópico de missões.
18/05/2024 – sábado	Elaboração dos tópicos objetos e glossário, além de conferência geral do documento.
21/05/2024 – terça-feira	Reunião com a orientadora Raquel. Apresentação dos novos tópicos desenvolvidos e resolução de dúvidas.
22/05/2024 – quarta-feira	Reunião com o orientador Claudemir. Apresentação dos novos tópicos desenvolvidos.
25/05/2024 – sábado	Correção dos apontamentos dos orientadores, exclusão de itens não aplicáveis e revisão
29/05/2024 – quarta-feira	Reunião com o orientador Claudemir. Apresentação final antes da entrega parcial.
01/06/2024 – sábado	Revisão final e ajustes para entrega parcial.
02/11/2024 – sábado	Atualização dos tópicos modificados no decorrer do desenvolvimento do projeto, adição de figuras atualizadas e implementação do modelo de negócios.
16/11/2024 – sábado	Adição do fluxograma de mapas internos, elaboração do tópico de inteligência artificial.
17/11/2024 – domingo	Revisão final e ajustes para entrega.

SUMÁRIO

1 DEFINIÇÃO DO JOGO	13
1.1 Nome do jogo	13
1.2 High concept do jogo	13
1.3 Gênero	13
1.4 Público alvo	13
1.5 Game flow	15
1.6 Estilo estético	16
1.7 Inspirações	17
1.8 Equipe de desenvolvimento	23
2 GAMEPLAY E MECÂNICAS	25
2.1 Gameplay	25
2.2 Progressão do jogo	25
2.3 Estrutura de missões/desafios	25
2.4 Objetivos do jogo	26
2.5 Mecânicas	26
2.6 Movimentação dentro do jogo/Física	27
2.7 Objetos	27
2.8 Ações	29
2.9 Combate	30
2.10 Economia	30
2.11 Opções de jogo	30
2.12 Salvar e Replay	30
2.13 Easter eggs, cheats e conteúdo bônus	31
3 ARTE DO JOGO	32
3.1 Elementos visuais	32
3.2 Elementos sonoros	37
4 NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS	39
4.1 História e narrativa	39
4.2 Mundo do jogo	40
4.3 Áreas do jogo	42
4.4 Missões	42
4.5 Fase de treino/tutorial	48
5 INTERFACE	50
5.1 Sistema visual	50
5.2 Sistema de controle	51

5.3 Sistema de ajuda	53
6 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)	55
6.1 Oponentes e IA inimiga	55
6.2 IAs parceiras ou não inimigas	56
6.3 IA de suporte	56
7 ASPECTOS TÉCNICOS	57
7.1 Plataformas de produção	57
7.2 Hardware e software de desenvolvimento	57
7.3 Requisitos e uso de rede	57
8 MODELO DE NEGÓCIOS	58
8.1 Proposta de valor	58
8.2 Segmento de clientes	59
8.3 Canais	59
8.4 Relacionamento com o cliente	60
8.5 Atividades principais	60
8.6 Recursos principais	61
8.7 Parcerias principais	62
8.8 Estrutura de custo	63
8.9 Fontes de Receita	64
8.10 Análise Swot	65
8.11 Resumo Executivo	66
8.12 Descrição do Jogo	67
8.13 Análise de Mercado	67
8.14 Estratégia de Marketing	68
8.15 Modelo de Receitas	69
8.16 Plano de Desenvolvimento	69
8.17 Orçamento Estimado	70
8.18 Projeções Financeiras	70
8.19 Conclusão	71
REFERÊNCIAS	72
GLOSSÁRIO	74
APÊNDICE A – Descrição dos itens	79
APÊNDICE B – Descrição das Memórias de Guaipira	80
APÊNDICE C – Roteiro de falas dos NPCs	82

1 DEFINIÇÃO DO JOGO

1.1 Nome do jogo

O nome escolhido para o jogo foi Tauí, pois trata-se do nome da personagem principal e remete ao tronco linguístico *Tupi*.

1.2 *High concept* do jogo

Tauí é uma guerreira indígena que recebe a importante missão de obter o fruto da árvore sagrada, Samaúma, para salvar sua aldeia.

1.3 Gênero

A temática escolhida para o jogo é história e cultura afro-brasileira, africana e indígena, sendo o foco principal a cultura indígena brasileira. Com isso optamos por um jogo do gênero aventura com foco em exploração e resolução de *puzzle*. Rogers (2012, p. 33) diz que “Um jogo *adventure* é focado na resolução de quebra-cabeças, coleta de itens e gerenciamento de inventário”. Com isso, o gênero aventura nos permite um melhor aproveitamento do tema, nos dá mais liberdade para tratar dos traços culturais indígenas, como o lugar onde habitam, costumes, e a sua vivência diária com a natureza. Alguns dos jogos usados como inspiração foram “The Legend of Zelda: A Link to the Past” e “The Legend of Zelda: A Link Between Worlds” para a movimentação da personagem, “Cult of the Lamb” para o sistema de combate, “Portal” e “Prince of Persia: Warrior Within” para resolução de *puzzles* e “Animal Crossing” para ambientação.

1.4 Público alvo

Jogadores acima dos 12 anos que gostem do estilo aventura com exploração e de resolver *puzzles*. Esse público foi escolhido, pois embora a classificação indicativa seja livre, trata-se de um jogo que exige um certo nível de concentração e foco para acompanhar a história e obter o total aproveitamento do enredo. Além disso, o jogo possui um nível moderado de dificuldade.

O jogo possui classificação indicativa livre. Embora possua nudez, essa é classificada como nudez não erótica de acordo com o Ministério da Justiça e

Segurança Pública (MJSP) (2021, p.28) que diz tratar-se de nudez não erótica os casos onde há retratação de comunidades indígenas ou tradicionais silvícolas assim como amamentação ou obras de arte sem teor erótico explícito. Possui também uma violência classificada como fantasiosa de acordo com o MJSP (2021, p.11), se enquadrando assim na categoria livre.

Figura 1: Classificação indicativa

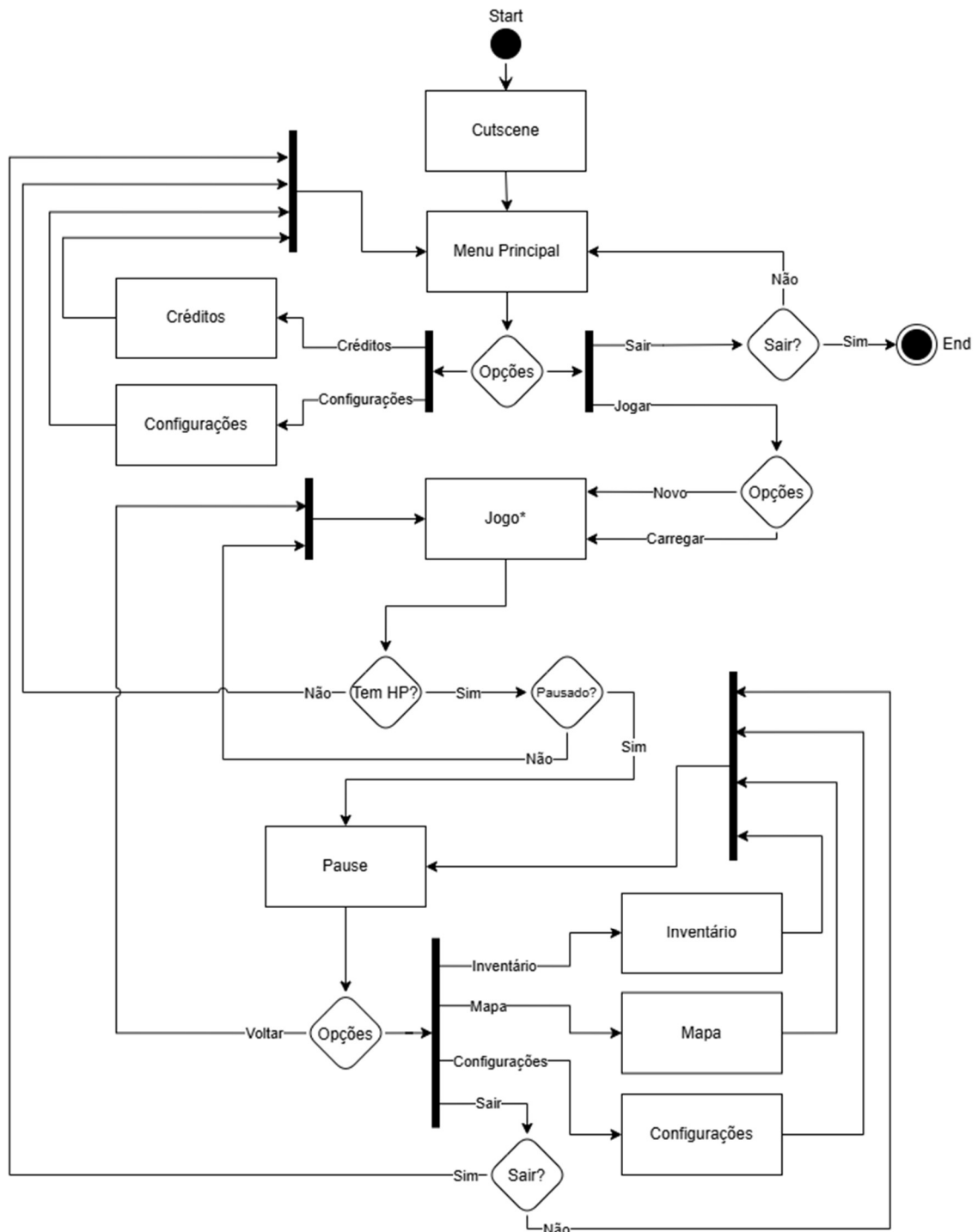


Fonte: MJSP (2021, p.70)

1.5 Game flow

A figura 2 mostra o fluxo de navegação entre as telas do jogo e como elas se relacionam.

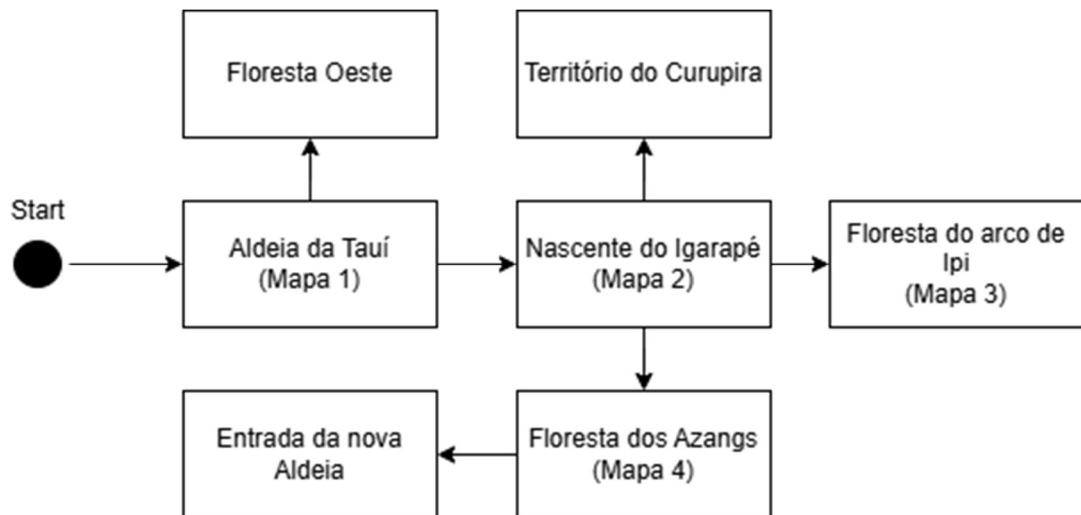
Figura 2: Fluxograma de navegação entre telas



Fonte: De nossa autoria

A figura 3 mostra o fluxo de navegação entre os mapas do jogo e como eles se relacionam.

Figura 3: Fluxograma de navegação entre mapas



Fonte: De nossa autoria

1.6 Estilo estético

A estética do jogo Tauí foi desenvolvida com base na cultura indígena de diversos povos originários do Brasil, levando em conta seus costumes, assim como o ambiente em que residiam. Foram definidas paletas de cores que retratam esse tema, com tons mais terrosos e que remetem a natureza no geral. A sonorização segue pelo mesmo caminho, trazendo sons de floresta, com pássaros e cachoeiras para criar uma maior imersão do jogador com o tema proposto.

Tauí possui um estilo 3D *cartoon*, tanto para seus personagens como para seu cenário, de modo a criar uma identificação com o jogador. Já o *Heads-Up Display* (HUD) e demais elementos de *Graphics User Interface* (GUI) foram criados em um visual minimalista com escritas que remetem à pintura com os dedos.

1.7 Inspirações

a) *Cult of the Lamb*

Crie seu próprio culto em uma terra de falsos profetas, aventurando-se por regiões misteriosas e diversas para criar uma comunidade fiel de Seguidores da floresta e para propagar sua Palavra e se tornar o único culto verdadeiro.

A mecânica de combate fluída de “*Cult of the Lamb*” inspirou o estilo de combate em Tauí.

Figura 4 : *Cult of the Lamb*



Fonte: Massive Monster, 2022

b) *The Legend of Zelda: A link to the Past*

Numa noite escura e de tempestade, o jovem Link embarca numa aventura inesquecível, tanto para ele como para ti! A princesa *Zelda* foi capturada e um mago maléfico tenta libertar *Ganon*, o rei das trevas. Apenas *Link* tem a coragem para salvar *Hyrule*!

O estilo de movimentação de “*Legend of Zelda: A link to the Past*” foi uma de nossas principais influências no desenvolvimento de nossa mecânica.

Figura 5: *Legend of Zelda: A Link to The Past*



Fonte: Nintendo, 1991

c) *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*

Os jogadores assumem o controle do protagonista *Link*, que é encarregado de restaurar a paz ao Reino de *Hyrule* depois do maligno feiticeiro *Yuga* ter sequestrado a princesa *Zelda* e escapado por um portal até o mundo arruinado de *Lorule*. *Yuga* procura capturar os Sete Sábios e usar seus poderes a fim de ressuscitar *Ganon*, chamado de o Rei Demônio. *Link* adquire o poder de assumir a forma de uma pintura e se fundir com paredes após obter um bracelete mágico e ter um encontro com *Yuga*. Esta nova habilidade lhe permite alcançar áreas normalmente inacessíveis tanto em *Hyrule* quanto em *Lorule*.

Assim como seu antecessor, "*Legend of Zelda: a Link Between Words*", também inspirou a movimentação de Tauí pelo cenário.

Figura 6: *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*



Fonte: Nintendo, 2013

d) *Animal Crossing: New Horizons*

Uma nova vida pacífica e relaxada está à tua espera em *Animal Crossing: New Horizons* para a *Nintendo Switch*! Mal ponhas os pés fora do avião, terás pela frente uma ilha deserta repleta de oportunidades, onde farás inúmeras descobertas e muitos amigos!

“*Animal Crossing: New Horizons*” possui a estética que buscamos, pois transmite a ideia de um local calmo e envolto em natureza.

Figura 7: *Animal Crossing: New Horizons*



Fonte: Nintendo, 2020

e) *Prince of Persia: Warrior Within*

Caçado por *Dahaka*, uma encarnação imortal do destino buscando retribuição divina, o Príncipe embarca em um caminho sangrento e misterioso para desafiar sua morte predestinada. Sua jornada o levará ao centro de uma fortaleza amaldiçoada em uma ilha que guarda os maiores medos da humanidade.

Toda a série de jogos “*Prince of Persia*” possuem um sistema de *puzzles* incrível e serviram de inspiração para a elaboração dos *puzzles* em Tauí.

Figura 8: *Prince of Persia: Warrior Within*



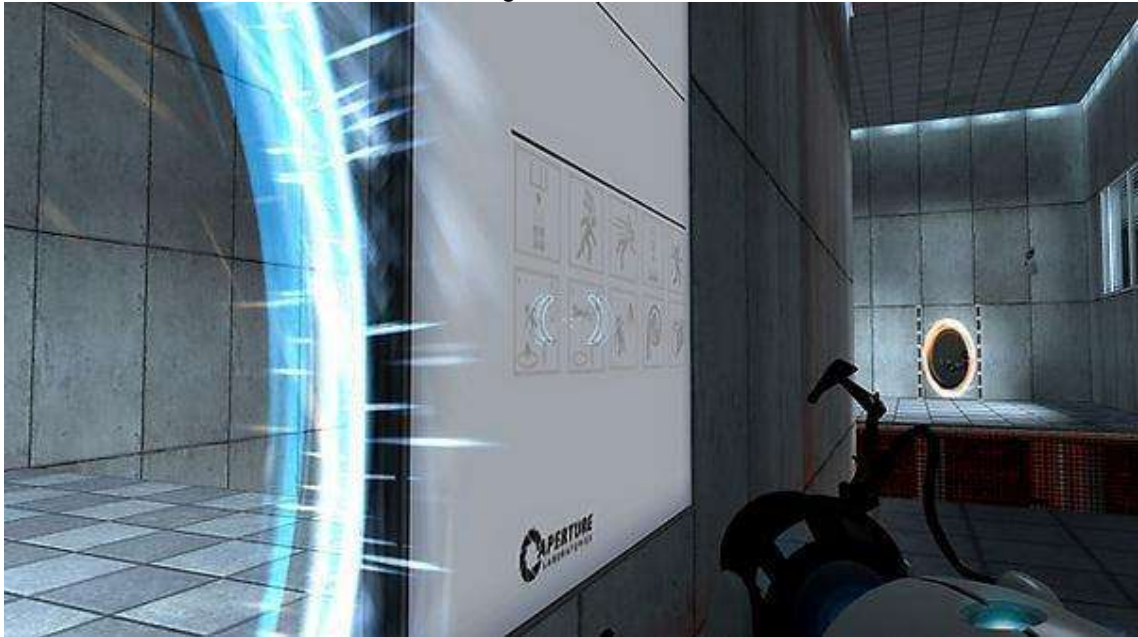
Fonte: *Steam*, 2004

f) *Portal*

O personagem do jogador é desafiado por uma IA chamada "GLaDOS" para completar cada fase no "*Aperture Science Computer-Aided Enrichment Center*" usando a *Portal Gun* com a promessa de receber bolo quando todas as fases forem completadas.

Assim como em "*Prince of Persia*", em "*Portal*" também encontramos diversos quebra cabeças interessantes que nos ajudaram no desenvolvimento.

Figura 9: *Portal*



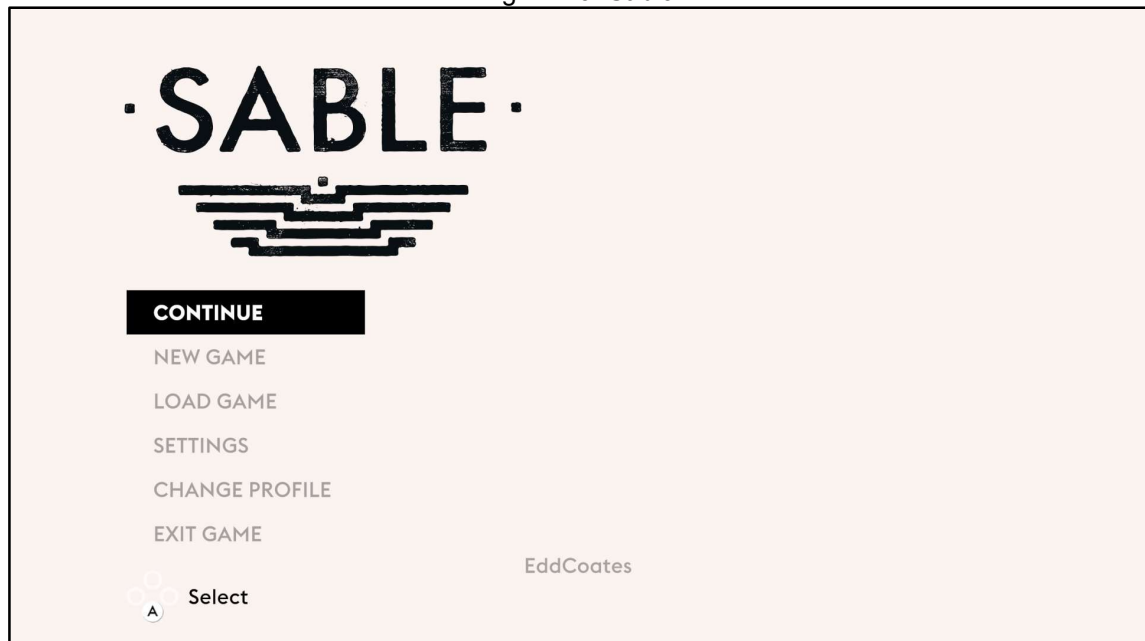
Fonte: Steam, 2007

g) *Sable*

Embarque em uma jornada inesquecível encarnando *Sable* durante seu *Avoo*, um rito de passagem que a levará por desertos vastos e paisagens fascinantes, repletas de destroços de naves espaciais e vestígios de maravilhas de um passado distante.

“*Sable*” possui uma arte excelente e serviu de inspiração para o desenvolvimento de nossa HUD, assim como a interação com a mesma.

Figura 10: *Sable*



Fonte: Steam, 2021

1.8 Equipe de desenvolvimento

Tabela 1 – Membros da equipe

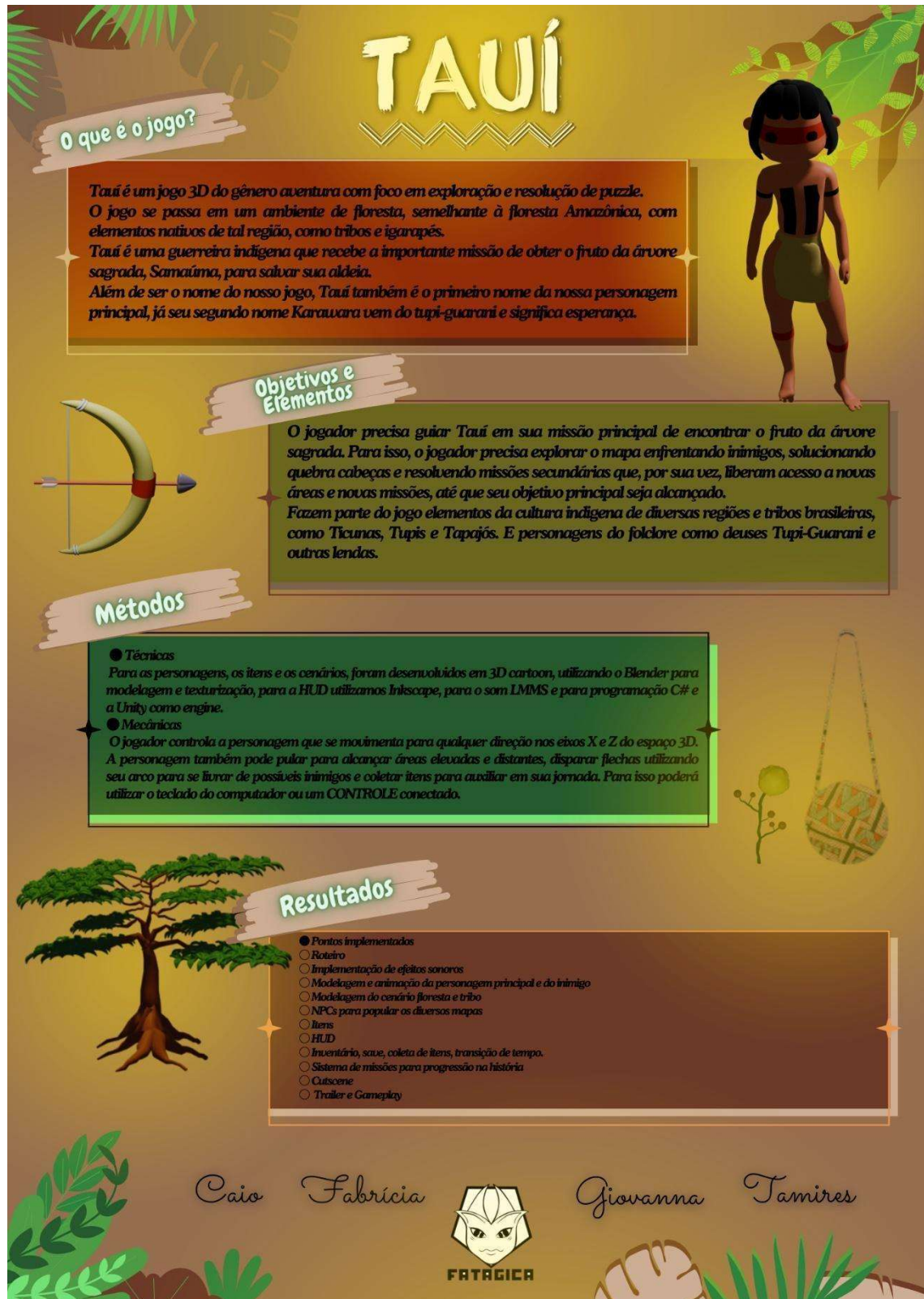
Caio Correa Monteiro	Programação e <i>Game Design</i>
Fabírcia Neres da Silva	Modelagem 3D (personagens e cenário)
Giovanna da Cruz	Som, roteiro e arte 2D
Tamires Amaral Martins	Desenvolvimento da UI e arte 2D

Fonte: De nossa autoria.

Além dos membros oficiais da equipe, participaram do desenvolvimento também, mesmo que indiretamente, nossos colegas de sala que serviram como equipe de *testers*, auxiliando com ideias de aprimoramento.

As animações utilizadas, tanto para a personagem principal quanto para os demais personagens e inimigos foram obtidas através do Mixamo, um site de animações disponibilizadas de forma gratuita.

Figura 11: Pôster do jogo



Fonte: De nossa autoria

2 GAMEPLAY E MECÂNICAS

2.1 *Gameplay*

A personagem principal, chamada Tauí, é uma indígena guerreira de 21 anos, pertencente a uma tribo fictícia, que sai em uma missão para salvar sua aldeia.

Tauí é um jogo 3D de aventura com foco em exploração e resolução de *puzzles*, onde o jogador anda livremente por um mundo semiaberto resolvendo missões de forma linear, ou seja, embora o jogador possa andar livremente, apenas progride na história se seguir o roteiro das missões, além disso, algumas áreas são inacessíveis sem certas habilidades. As missões são passadas por *Non-player Characters* (NPC) e seguem uma ordem específica. Conforme o jogador avança na história, consegue novas habilidades que dão acesso a novas áreas e novas missões, para que se possa avançar na história. As habilidades conquistadas por Tauí no decorrer da história são associadas às diversas lendas e mitos da cultura indígena brasileira, como a habilidade de realizar um *dash*, representando a velocidade das onças, concedida por *Kianumaka-Manã*, a deusa onça retratada na cultura *Xacriabá* (Instituto Socioambiental, 2024).

Sua principal missão é encontrar o fruto da árvore sagrada Samaúma, e assim salvar sua aldeia. Com isso, Tauí sai de sua aldeia e anda pela floresta ajudando indígenas e conhecendo as histórias das tribos vizinhas. Essas histórias são passadas com o intuito de levar o conhecimento dessa rica cultura para quem está jogando.

2.2 Progressão do jogo

O jogador precisa guiar Tauí em sua missão principal de encontrar o fruto da árvore sagrada. Para isso, o jogador precisa explorar o mapa enfrentando inimigos, solucionando quebra cabeças e resolvendo missões que, por sua vez, liberam acesso a novas áreas e novas missões secundárias, até que seu objetivo principal seja alcançado.

2.3 Estrutura de missões/desafios

A estrutura de missões é linear, onde o jogador faz apenas uma missão por vez e, geralmente, são passadas por NPCs que Tauí conhece pelo caminho. Enquanto realiza as missões, o jogador enfrentará diversos desafios, sendo o principal deles os

inimigos de cenário. Criaturas como *Azangs*, retratados na cultura *Guajajara*, *Ipupiaras*, retratados na cultura *Tupi*, *Mapinguaris*, retratados em diversas culturas indígenas diferentes e plantas que foram encantadas por *Tice*, uma deusa *Tupi-Guarani*.

Além dos inimigos, outro desafio que está presente no jogo são os *puzzles*. *Puzzles* são apresentados ao jogador em momentos chave do jogo, como para progredir em uma missão ou receber algum item.

2.4 Objetivos do jogo

Tauí deve explorar o cenário e resolver *puzzles* para que desbloqueie novos cenários e assim dê progresso na sua jornada. A personagem também deve interagir com outros personagens como inimigos, NPCs e objetos inanimados como a árvore sagrada Samaúma e com isso, conseguir encontrar seu fruto e salvar sua aldeia. Esse jogo tem por objetivo passar algum conhecimento, acerca da vasta cultura dos povos indígenas brasileiros, para o jogador de forma divertida e descontraída.

2.5 Mecânicas

O jogador pode mover o personagem livremente em qualquer direção dos eixos X e Z, ou seja, horizontalmente e em profundidade, incluindo ainda a opção de realizar saltos simples, inicialmente, ou duplos, conforme o jogador avança. O jogador ainda pode utilizar um arco e flecha para enfrentar os inimigos. Outras habilidades vão sendo adicionadas às competências da personagem, como a habilidade de realizar um *dash*, invocar um *Xerimbabo*, que se trata de um animal de estimação espiritual, atravessar portais mágicos e ainda ativar ou desativar objetos ocultos.

Alguns elementos no cenário são passíveis de interação com o jogador, como os NPCs que possuem diálogos com dicas e histórias, itens que podem ser coletados e inimigos que podem ser enfrentados com seu arco e flecha. Existe ainda um altar com o qual o jogador pode interagir para salvar seu progresso.

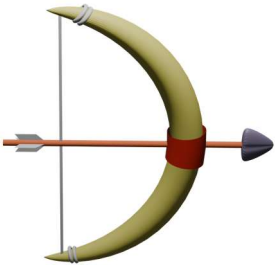
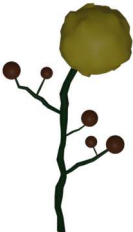
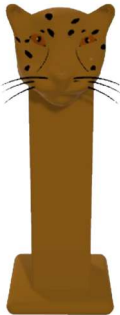
Tauí possui uma barra de vida, que é reduzida ao levar algum dano de inimigos, quando essa barra chega a zero o jogo acaba. Porém é possível restabelecer essa barra coletando itens específicos, como a *Arara-tucupi*.

2.6 Movimentação dentro do jogo/Física

A física do jogo se assemelha parcialmente a física do mundo real, onde a gravidade puxa o personagem e todos os elementos que possuem massa para o chão, porém como na grande maioria de jogos desse gênero, algumas coisas destoam da realidade, como o fato de existirem plataformas flutuantes e a personagem conseguir pular a uma altura humanamente impossível. Entretanto, esses elementos que destoam da realidade são o que caracterizam os jogos desse gênero.

2.7 Objetos

Tabela 2 – Objetos de jogo

	Arco e Flecha de <i>Ipi</i>	Usado por Tauí para derrotar inimigos.
	Arara Tucupi	Item utilizado para aumentar a barra de vida.
	Altar de proteção	Objeto de cenário onde o jogador pode salvar o progresso do jogo.

	Bolsa de <i>Mowatcha</i>	Representação gráfica do inventário, usado para guardar os objetos coletados.
	<i>Muiraquitã Caramuru</i>	<i>Muiraquitã</i> abençoado por <i>Caramuru</i>, concede proteção contra criaturas dos mares e oceanos.
	<i>Muiraquitã Arara</i>	<i>Muiraquitã</i> abençoado por <i>Polo</i>, concede a habilidade de utilizar os ventos para se impulsionar.
	<i>Muiraquitã Wara'napi</i>	<i>Muiraquitã</i> contendo o poder do raio, envolve o portador em uma áurea de raio que amedronta as onças.
	<i>Muiraquitã Tai Wa'Su</i>	<i>Muiraquitã</i> abençoado pela <i>Caipora</i>, permite que o usuário desative as proteções mágicas da <i>Caipora</i>.

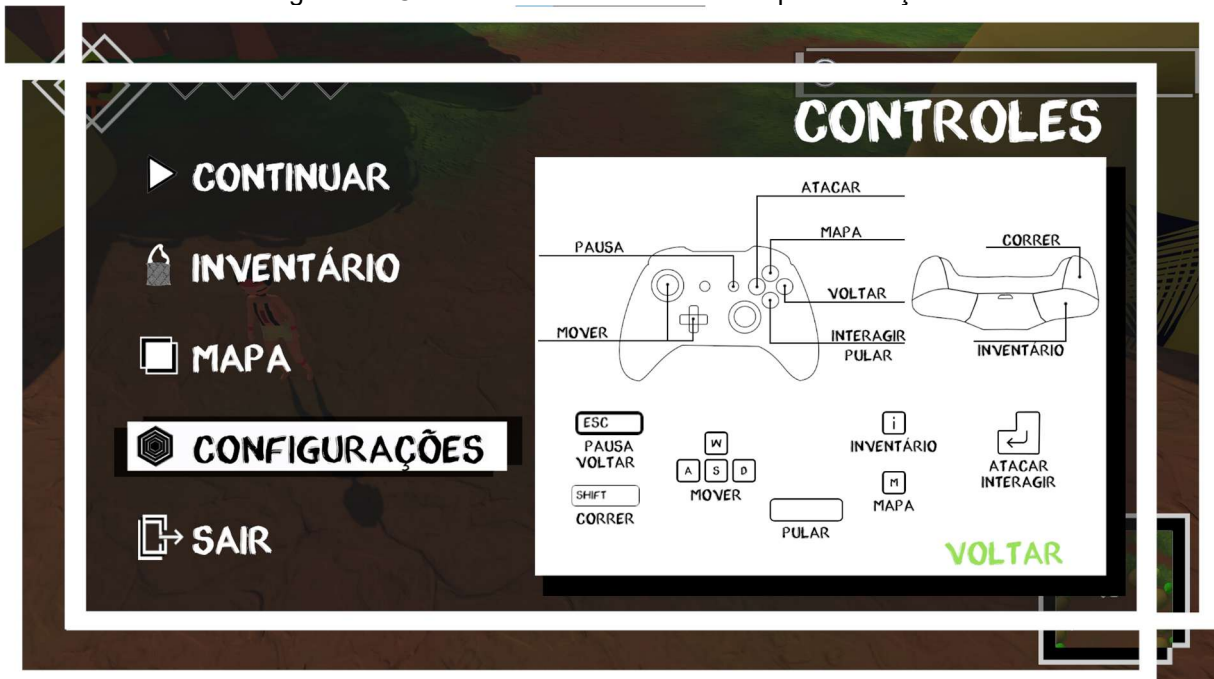
	<i>Muirakitã Yaguareté-Abá</i>	<i>Muirakitã</i> que permite ao usuário mover-se com os reflexos das onças.
	<i>Muirakitã Tatá</i>	<i>Muirakitã</i> que permite ao usuário usar o fogo do <i>Curiango</i> .
	<i>Muirakitã Guajupιά</i>	<i>Muirakitã</i> abençoado por Catxaréu, permite que o usuário atravesse os portais para <i>Marangatu</i> .

Fonte: De nossa autoria.

2.8 Ações

O jogador controla a personagem que se movimenta para qualquer direção nos eixos X e Z do espaço 3D. A personagem também pode pular, de forma simples, para alcançar áreas elevadas e distantes, disparar flechas utilizando seu arco para se livrar de possíveis inimigos, ativar e desativar elementos específicos do cenário e coletar itens para auxiliar em sua jornada. Para isso poderá utilizar o teclado do computador ou um controle conectado.

Figura 12: Controle e teclado com suas respectivas ações



Fonte: De nossa autoria

2.9 Combate

O combate padrão do jogo consiste em atirar flechas em inimigos que aparecem pelo caminho.

2.10 Economia

O jogo não apresenta um sistema de economia interna.

2.11 Opções de jogo

Tauí possui uma única modalidade de jogo, trata-se do modo história, onde o jogador progride de maneira linear até o final da história.

O jogo possui a opção de alterar o idioma para inglês, português e espanhol.

2.12 Salvar e *Replay*

O sistema de *save* funciona de maneira similar a jogos como “*Resident Evil*”, onde o jogador deve encontrar uma área específica para salvar seu progresso e dar

continuidade da mesma posição, porém não há um limite de vezes para realizar tal ação. O jogo não possui *autosave*, sendo esse o único modo de gravar seu progresso.

Figura 13: *Resident Evil 2* (Capcom, 2019)



Fonte: <https://www.residentevil2.com/us/> (Capcom, 2019)

Embora o jogo não possua um *New Game Plus* há um certo fator *replay* com a coleta de itens e memórias que contam a história do folclore indígena. Esses itens ficam disponíveis em uma sessão do menu onde podem ser lidos a qualquer momento.

2.13 *Easter eggs*, *cheats* e conteúdo bônus

O jogador coleta itens chamados de “Memória de *Guaipira*” que contam mais a fundo sobre a mitologia envolvida na história do jogo.

3 ARTE DO JOGO

3.1 Elementos visuais

Os elementos visuais do jogo, como as personagens, os itens e os cenários, foram desenvolvidos em 3D no estilo *cartoon*, utilizando o *Blender* para modelagem e texturização e a *Unity* como *engine*.

As cores predominantes são: verde, marrom, azul, vermelho e preto.

Como o projeto é sobre a cultura indígena, trouxemos a ambientação da tribo, da floresta e do rio. Para os personagens que Tauí encontrará em sua trajetória, focamos nas lendas das diversas tribos brasileiras, em especial as tribos *Tupí-Guarani* e *Ticuna*.

Figura 14: Paletas de cores



Fonte: De nossa autoria

Figura 15: Tauí



Tauí

- Tauí é uma guerreira indígena que recebe a importante missão de obter o fruto da árvore sagrada, Samaúma, para salvar sua aldeia.
- Poder:
 - Combate corpo a corpo
 - Arco e flecha
- Ação:
 - Coletar itens
 - Resolver puzzles
 - Derrotar inimigos

Fonte: De nossa autoria

Figura 16: Azang



Azang

- A cosmologia tradicional é típica dos povos tupi-guarani, distinguindo-se quatro categorias de seres sobrenaturais, que recebem a designação genérica de karowara:, dentre eles os azang, espíritos errantes dos mortos, também muito temidos
- Poder:
 - Combate corpo a corpo
- Ação:
 - Destruir a aldeia

Fonte: De nossa autoria

Figura 17: *Cacique*



Cacique

- Na língua portuguesa cacique é o termo usado para designar os chefes políticos das tribos indígenas da América. O cacique é responsável por organizar e cuidar de questões como o modo de vida, os rituais e as punições.
- Poder:
 - Sabedoria
- Ação:
 - Auxiliar Tauí com seus ensinamentos e com a bolsa Mowatcha.

Fonte: De nossa autoria

Figura 18: *Npcs*

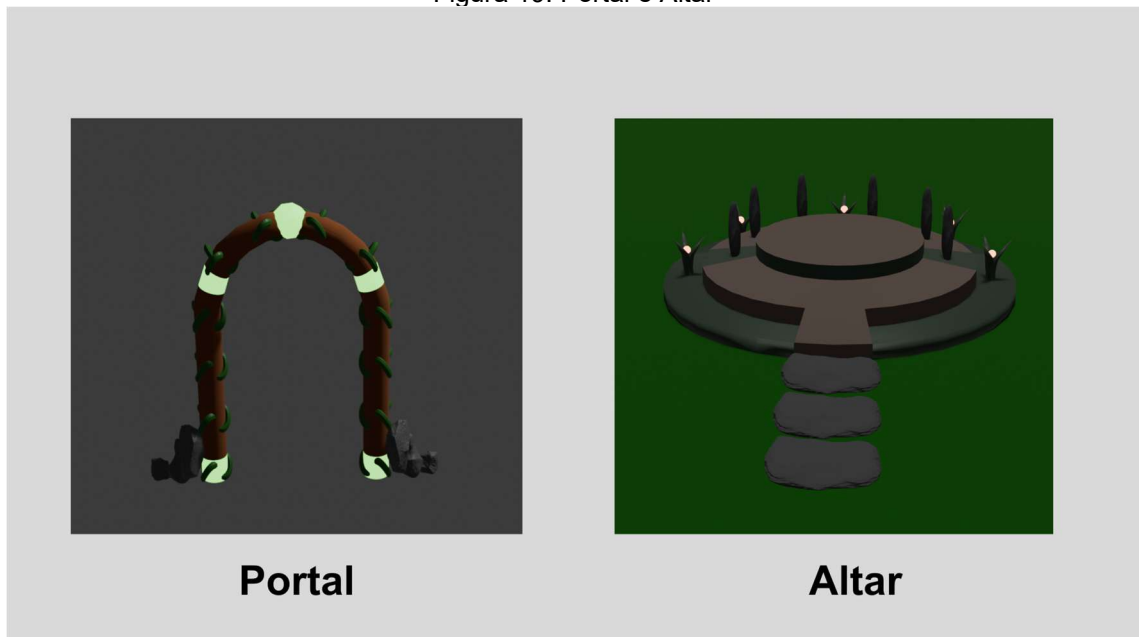


NPCS

- NPCs são personagens de jogos eletrônicos que não podem ser controlados pelo jogador. Eles fazem parte do cenário e da história do jogo, e podem interagir com o jogador para completar missões, comprar ou vender itens, ou conhecer mais sobre o ambiente
- Poder:
 - Informar
- Ação:
 - Dar dicas sobre as missões.

Fonte: De nossa autoria

Figura 19: Portal e Altar



Fonte: De nossa autoria

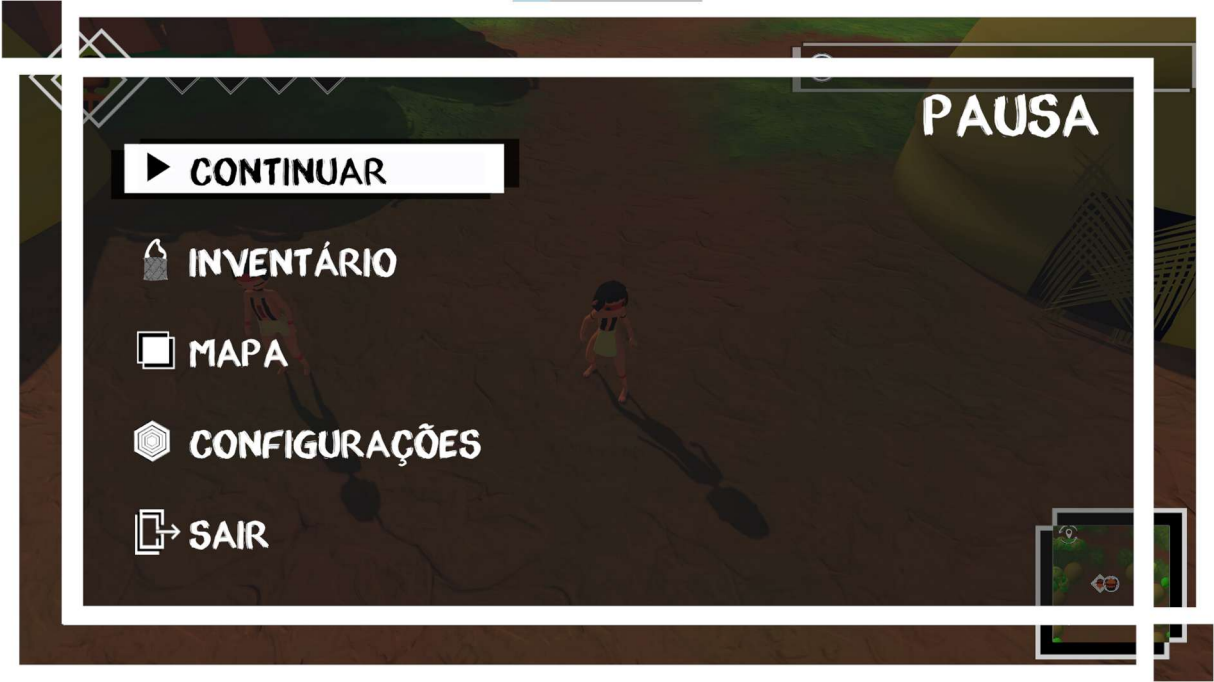
Figura 20: Samaúma: A árvore sagrada



Fonte: De nossa autoria

A interface do usuário foi desenvolvida em duas dimensões (2D) utilizando o *Inkscape*, com uma temática mais minimalista em preto e branco, com elementos e ícones que remetem à cultura indígena.

Figura 21: Menu de pausa



Fonte: De nossa autoria

Figura 22: Muiraquitãs A



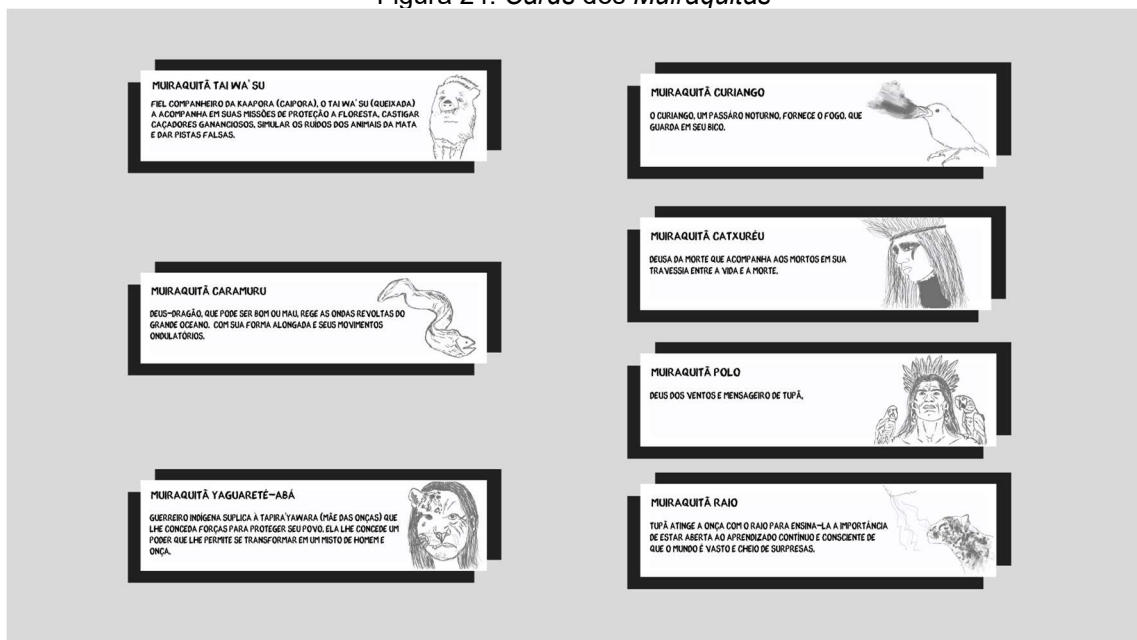
Fonte: De nossa autoria

Figura 23: Muiraquitãs B



Fonte: De nossa autoria

Figura 24: Cards dos Muiraquitãs



Fonte: De nossa autoria

3.2 Elementos sonoros

Os elementos sonoros diegéticos, ou seja, os sons que estão inseridos dentro da ação narrativa do jogo, constituem os sons ambiente do jogo e foram baseados em sons de floresta, como o vento que movimenta a folhagem das árvores, pássaros

cantando e animais rastejantes; sons humanos como passos da personagem e de inimigos.

Já os elementos sonoros não diegéticos, ou seja, elementos que os personagens não podem ouvir, foram compostos com base nos cânticos indígenas de algumas tribos, que utilizam em suas músicas o chocalho, reco-reco, flauta e sopro. Esses elementos constituem a trilha sonora geral do jogo e estão presentes nos menus e interações da personagem.

4 NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS

4.1 História e narrativa

Tauí além de ser o nome do nosso jogo, também é o primeiro nome da personagem principal. Foi criado a partir da lenda ‘Os filhos de *Tau* e *Kerana*’ (AMORIM FILHO, C. A., 2018, p.29), onde *Tau*, na mitologia *tupi-guarani*, é o nome de um ser maligno que força *Kerana* a se casar com ele. Eles têm sete filhos, que são monstros que aterrorizam os habitantes da terra. Pois os aldeões mais velhos viam Tauí como um ser maligno que acabaria com a aldeia.

O cacique *Abáçu* (*tupi-guarani* *abá* - homem/pessoa / *açu* - grande) da tribo *Ibiaçu* (*ibi* - terra / *açu* - grande) recebe o aviso do espírito da floresta sobre a filha ser a única esperança para salvar a tribo de uma catástrofe. Ele é instruído a enviar Tauí ao local onde está *Samaúma*, uma árvore sagrada, para buscar o fruto sagrado e plantá-lo na aldeia quando tiver completado seus 21 anos, pois a lenda dizia que somente um guerreiro especial poderia encontrar o fruto. Os aldeões mais velhos a tratavam mal e sempre a olhavam de uma forma estranha, já os mais jovens, além de apoiá-la em suas aventuras, se inspiravam em sua personalidade extrovertida e curiosa, pois sabiam que sua real intenção era cuidar de todos na aldeia.

Ao completar 21 anos, Tauí é enviada para a missão de sua vida, encontrar o fruto sagrado e voltar para salvar a aldeia, que passa por grandes dificuldades de recursos naturais, como atividades de pesca para alimentar a aldeia, mão de obra para fazer ferramentas de caça e suas moradias, e conseguir a proteção que o fruto sagrado prometia.

Após Tauí encontrar a árvore sagrada e o espírito da floresta (*Abaçaí* - ser perseguidor que deixa os indígenas atormentados), a verdade é revelada e ela passa a saber que na verdade, o aviso para seu pai foi de que sua única filha teria que ser enviada em uma missão como um sacrifício para que a aldeia fosse salva.

Tauí percebe por que sempre sentiu que deveria proteger a aldeia, e por que os mais velhos não gostavam dela, como uma menina inexperiente poderia ser a salvação?

Abaçaí explica que o fruto pode realmente salvar a aldeia, e diz que Tauí tem duas opções: Ela pode comer o fruto da árvore sagrada e se tornar uma protetora da floresta, no entanto sem o fruto, sua aldeia será destruída e todos morrerão; ou pode retornar e levá-lo para aldeia, mas caso ela volte, seu destino será a morte. Ele

entrega o fruto para Tauí, que agora tem uma escolha: voltar e salvar o futuro da aldeia como uma heroína ou seguir seu caminho como protetora da floresta.

4.2 Mundo do jogo

O jogo se passa em um ambiente de floresta, semelhante à floresta Amazônica, com elementos nativos de tal região, como tribos e igarapés.

Figura 25: Cenário tribo



Fonte: De nossa autoria

Figura 26: Cenário totem



Fonte: De nossa autoria

Figura 27: Cenário caminho do Arco de Ipi



Fonte: De nossa autoria

Figura 28: Cenário combate Azangs



Fonte: De nossa autoria

4.3 Áreas do jogo

O jogo é dividido em mapas que são liberados conforme o jogador progride na história. A primeira área a ser explorada é a aldeia Ibiaçu e seus arredores, onde Tauí nasceu e vive junto com sua tribo. É formada por ocas, feitas com troncos e palha, no terreno há pedras, troncos e fogueira para aquecer e cozinhar o alimento. Nessa área, Tauí conclui suas primeiras missões.

Após sair da aldeia, o jogador adentra a área da floresta, onde grande parte do jogo se passa. Essa área possui muita vegetação e caminhos pouco delimitados, além de igarapés e de outras tribos espalhadas. A área da floresta é dividida em três partes. O território das onças, onde é possível observar bastante água, o território do *Curupira*, que fica às margens de um grande igarapé, e a floresta de *Tice*, onde as plantas foram enfeitiçadas e são apresentadas como inimigos.

Outra área presente é a área da costa, caracterizada pelo chão de areia e o barulho do mar. É nessa área também que criaturas do mar aparecem como inimigos.

Marangatu é a área final do jogo, um local espiritual cercado por uma aura azulada que é acessado por portais presentes nas raízes da Samaúma. Aqui Tauí encontra o fruto da árvore sagrada e finaliza sua jornada.

Em todas as áreas são apresentados altares de proteção que são usados como pontos de salvamento do progresso do jogador.

Utilizamos as missões 1, 2, 3 e 4 na versão atual do jogo para a entrega e futuramente desenvolveremos as demais missões no jogo.

4.4 Missões

- Missão 1: Início da aventura
 - Tauí é instruída por seu pai a buscar o fruto da árvore sagrada.
 - Tauí recebe o item bolsa de *Mowatcha* para auxiliá-la na jornada, anda até a saída da vila e encontra seu amigo Abaeté, que avisa que a floresta é um local perigoso.
- Missão 2: Os altares de proteção

- Abaeté lhe explica sobre as áreas seguras e os altares de proteção espalhados pela floresta.
 - Tauí anda até um altar de proteção próximo para pedir proteção (salvar seu progresso no jogo), e após isso, retorna até seu amigo.
- Missão 3: Armando-se para a jornada
 - Abaeté lhe instrui a explorar a floresta a oeste, onde acredita-se que *Ipi* tenha guardado seu arco sagrado.
 - Tauí segue para a floresta, chegando lá precisa no Opy e resolver um *puzzle* para obter o arco de *Ipi*.
- Missão 4: Ajudando os vizinhos
 - Ao sair do *Opy*, Tauí encontra um indígena desconhecido que estava à procura do arco para ajudar seus amigos a conter os ataques dos *Azangs*. Ao ver Tauí com o arco ele pede por sua ajuda.
 - Tauí anda até o local onde os indígenas estão sendo atacados e luta contra os *Azangs* para salvá-los. Como agradecimento, os indígenas fornecem mais informações sobre a localização da Samaúma.
- Missão 5: A busca pela Samaúma
 - Com as novas informações sobre a Samaúma, Tauí sai em busca da árvore sagrada.
 - Enquanto Tauí está seguindo em direção a Samaúma, ela encontra um indígena que diz se chamar *Konewó*. Este está próximo a uma árvore e diz para Tauí que todas as árvores estão caindo e que precisa de um cipó especial para amarrá-las, porém não pode sair de lá, pois caso saia as árvores cairão. Tauí oferece ajuda.
- Missão 6: Salvando as árvores
 - Com as instruções de *Konewó*, Tauí sai em busca do cipó para segurar as árvores.
 - Tauí segue para o local indicado por *Konewó*, chegando lá precisa resolver um *puzzle* para obter o cipó. Com o cipó em

mãos, Tauí retorna para o local onde encontrou *Konewó*, mas ele não se encontra mais lá.

- Missão 7: Retomando a busca pela Samaúma
 - Tauí deixa o cipó e retoma sua busca original.
 - Enquanto anda, Tauí encontra outro indígena que avisa que a costa está tomada por *Ipupiaras* e por isso é um local muito perigoso. Tauí explica que precisa passar por lá e é instruída a buscar pela proteção de *Caramuru* para conseguir passar em segurança.
- Missão 8: Proteção dos mares
 - Tauí sai em busca da proteção de *Caramuru* para conseguir andar pela costa.
 - Tauí encontra o altar de *Caramuru* e após resolver um *puzzle* recebe um *Muiraquitã* de proteção do *Caramuru*.
- Missão 9: Caminhando pela costa
 - Munida do *Muiraquitã* de proteção, Tauí segue rumo à costa.
 - Enquanto anda pela costa, Tauí encontra um grupo de indígenas sendo atacado por *Ipupiaras* e os salva. Estes pedem que Tauí avise em sua aldeia que estão bem e logo retornarão. Tauí aceita ajudá-los.
- Missão 10: A mensageira
 - Tauí segue rumo à aldeia dos indígenas para passar a mensagem de que estão bem.
 - Após Tauí chegar na aldeia e passar a mensagem, o pajé explica que eles haviam saído em busca da seiva da amesca para curar uma doença que acometia a aldeia. O pajé pede que Tauí busque pela seiva e em troca ensina um ritual para invocação de um *Xerimbabo* espiritual.
- Missão 11: Seiva que cura
 - Tauí sai em busca da seiva da amesca a pedido do pajé.
 - Tauí encontra a amesca e usa sua nova habilidade de invocar um *Xerimbabo* para adquirir sua seiva. Após conseguir, volta até a aldeia e a entrega para o pajé.

- Missão 12: De volta ao fruto da Samaúma
 - Tauí retoma sua busca principal.
 - A busca de Tauí a leva a um igarapé e lá ela encontra um indígena que avisa sobre o *Curupira* que mora no final do igarapé, e como pode ser perigoso passar por lá sem o conhecimento do pajé de uma tribo local.
- Missão 13: O conselho do pajé
 - Tauí caminha até a tribo local para pedir o conselho do pajé.
 - Chegando na aldeia, Tauí conversa com o pajé que diz conhecer uma forma de passar pelo *Curupira*, porém seria necessário um cipó especial para tal feito.
- Missão 14: O cipó para o *Curupira*
 - Tauí recorda que havia encontrado um cipó para *Konewó* e volta para buscá-lo.
 - Com o cipó em mãos, Tauí retorna para a aldeia e o entrega ao pajé, que lança um encantamento sobre o cipó e o devolve à Tauí.
- Missão 15: Enganando o *Curupira*
 - Com o cipó encantando, Tauí volta ao igarapé para passar pelo *Curupira*.
 - Chegando ao igarapé, Tauí usa o cipó encantado para enganar o *Curupira* e passar pela região.
- Missão 16: Terras além
 - Estando agora o mais distante que já havia chegado de sua aldeia, Tauí segue com sua busca pela Samaúma.
 - Enquanto anda, Tauí reencontra *Konewó*, que dessa vez está ao lado de pedras, que o mesmo diz estarem rolando. *Konewó* novamente pede a ajuda de Tauí, dessa vez para buscar um tronco a fim de apoiar as pedras.
- Missão 17: Um tronco para as pedras
 - Tauí aceita ajudar *Konewó* e sai em busca de um tronco forte o suficiente para apoiar as pedras.

- Tauí encontra um tronco forte, porém para pegá-lo Tauí precisa enfrentar um *Mapinguari*. Após a luta, Tauí retorna com o tronco para *Konewó*, que não está mais no local.
- Missão 18: A busca continua
 - Após ser enganada por *Konewó* novamente, Tauí segue com sua busca principal.
 - Enquanto anda, Tauí se depara com uma área protegida, um indígena explica que após *Tice* encantar as plantas da região, a *Caipora* bloqueou o local com magia para que ninguém se machuque.
- Missão 19: A permissão da *Caipora*
 - Tauí sai em busca da *Caipora* para conseguir sua permissão para andar na mata protegida.
 - Em sua busca pela *Caipora*, Tauí encontra outro indígena que a alerta que o território à frente é perigoso, até mesmo para uma guerreira, pois é dominado pelas onças. Explica também que apenas um indígena é capaz de andar pelo território das onças, *Konewó*, e indica onde encontrá-lo.
- Missão 20: *Konewó*, o índio trapaceiro
 - Tauí segue pelo caminho indicado em busca da oca de *Konewó*.
 - Tauí chega até uma tribo e lá é dito que *Konewó* é um índio esperto e que mora no alto, onde nenhum outro índio consegue chegar. Porém é dito também que com a ajuda de *Polo* Tauí poderia alcançar sua morada.
- Missão 21: Os ventos de *Polo*
 - Tauí sai em busca do *Opy* dedicado a *Polo* para conseguir ajuda.
 - Após encontrar o *Opy* de *Polo*, Tauí resolve um quebra cabeça e consegue assim adquirir o *Muiraquitã* Arara para a ajudar a chegar até a oca de *Konewó*.
- Missão 22: A morada de *Konewó*
 - Com o *Muiraquitã* Arara, Tauí parte para a oca de *Konewó*.
 - Chegando na oca, Tauí conversa com *Konewó*, que tenta enganá-la novamente. Após perceber que não conseguiria

enganar Tauí tão facilmente, *Konewó* reconhece suas habilidades e conta como consegue andar pelas onças. Ele conta também sobre o medo que as onças têm do raio e indica onde encontrá-lo.

- Missão 23: O raio poderoso
 - Seguindo as dicas de *Konewó*, Tauí sai em busca do raio.
 - Ao chegar ao local indicado, Tauí resolve um quebra cabeça e encontra o *Muirakitã Wara'napi*.
- Missão 24: Atravessando o território das onças
 - Com o *Muirakitã Wara'napi*, Tauí é capaz de atravessar o território das onças e encontrar a *Caipora*.
 - Após atravessar o território das onças, Tauí encontra *Caipora* que pede uma prova de suas habilidades. Após se provar digna, Tauí recebe o *Muirakitã Tai Wa'Su* de *Caipora*.
- Missão 25: Floresta de *Tice*
 - Com o *Muirakitã Tai Wa'Su*, Tauí consegue andar pelas áreas bloqueadas pela magia da *Caipora*.
 - Caminhando pela floresta de *Tice*, Tauí vê novamente seu caminho bloqueado.
- Missão 26: Caminho alternativo
 - Tauí procura nos arredores uma forma de passar pelo caminho bloqueado.
 - Enquanto busca uma forma de passar pelo caminho bloqueado, Tauí encontra um *Opy* dedicado a *Kianumaka-Manã*. Lá Tauí resolve um quebra cabeça e recebe o *Muirakitã Yaguareté-Abá*.
- Missão 27: Caminho para Samaúma
 - Com o *Muirakitã Yaguareté-Abá*, Tauí pode passar pelo caminho bloqueado e seguir para a Samaúma que se encontra à frente.
 - Ao chegar a Samaúma, Tauí se depara com um portal, mas não consegue atravessá-lo. Tauí percebe uma trilha próxima e decide segui-la.
- Missão 28: O fim do caminho

- Tauí segue a trilha na esperança de encontrar alguém que possa ajudá-la.
 - Chegando ao final da trilha, Tauí encontra uma tribo e lá é dito que caso *Catxuréu* julgue sua busca digna ela poderia ajudá-la.
- Missão 29: Caminhando para a morte
 - Com as instruções que recebeu, Tauí encontra o *Opy* dedicado a *Catxuréu*.
 - Ao chegar ao *Opy*, Tauí encontra um indígena que avisa que para entrar no *Opy* seria necessário possuir o fogo do *Curiango*.
- Missão 30: O *Curiango* e o fogo
 - Tauí sai em busca do *Curiango*.
 - Após encontrar o *Curiango*, Tauí resolve um quebra cabeça e adquire o *Muirakitã Tatá*.
- Missão 31: O pacto de *Catxuréu*
 - Em posse do *Muirakitã Tatá*, Tauí volta para acessar o *Opy* dedicado a *Catxuréu*.
 - Dentro do *Opy*, Tatuí resolve um quebra cabeça e encontra o *Muirakitã Guajupιά*.
- Missão 32: *Marangatu*
 - Com o *Muirakitã Guajupιά* em mãos, Tauí é capaz de atravessar o portal da Samaúma.
 - Ao voltar para os pés da Samaúma, Tauí atravessa o portal e acessa *Marangatu*.
- Missão 33: O fruto sagrado da Samaúma
 - Agora no plano de *Marangatu*, Tauí busca pelo fruto sagrado.
 - Após avistar o fruto sagrado, Tauí resolve um quebra cabeça e se encontra com *Abaçaí*, o espírito da floresta, ele entrega o fruto sagrado, lhe conta a história real de sua missão e apresenta duas opções. Tauí realiza sua escolha e aceita seu destino.

4.5 Fase de treino/tutorial

Em Tauí, os tutoriais são distribuídos ao longo da jornada, ao passo em que o jogador descobre alguma habilidade nova. Nas missões iniciais o jogador é ensinado

a mover-se, interagir com personagens e a salvar seu progresso. Logo após aprende a utilizar seu arco, e a medida que avança ganha novos poderes e aprende a utilizá-los. Os ensinamentos são feitos de maneira orgânica e intuitiva.

5 INTERFACE

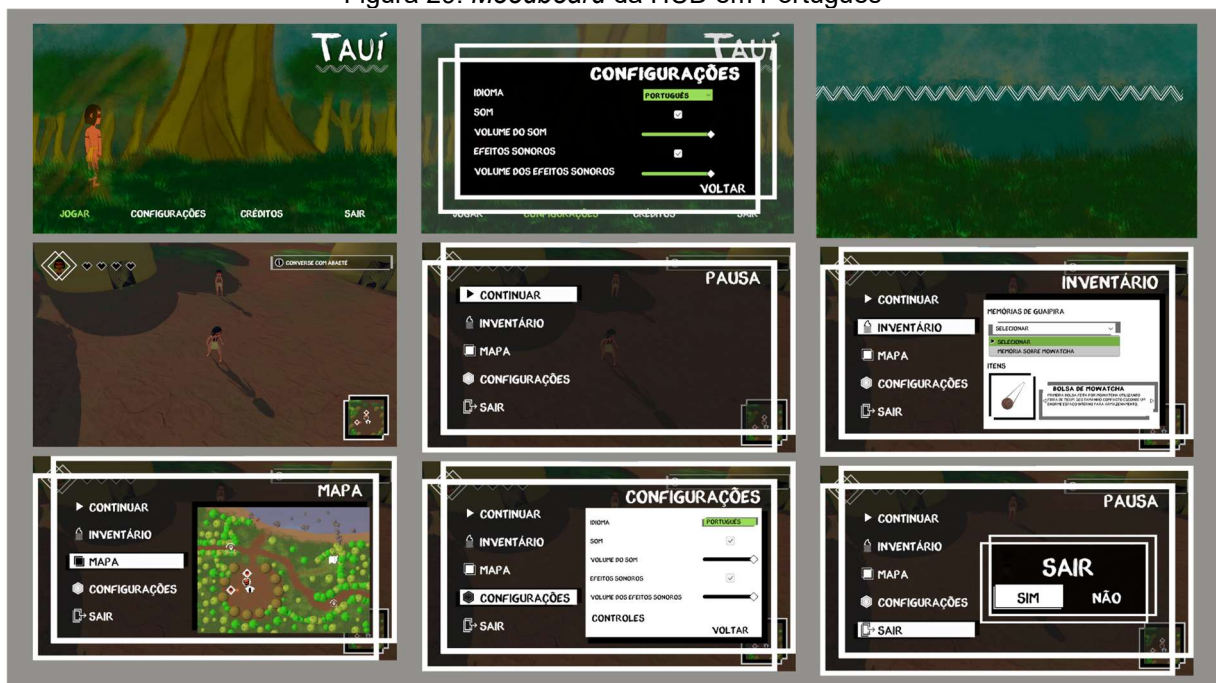
5.1 Sistema visual

A HUD é apresentada na tela inicial, o jogador pode selecionar iniciar o jogo, acessar as configurações ou sair do mesmo.

Ao acessar o jogo é apresentada a HUD do jogo, com o mapa localizado na parte inferior direita abaixo e a vida na parte superior esquerda.

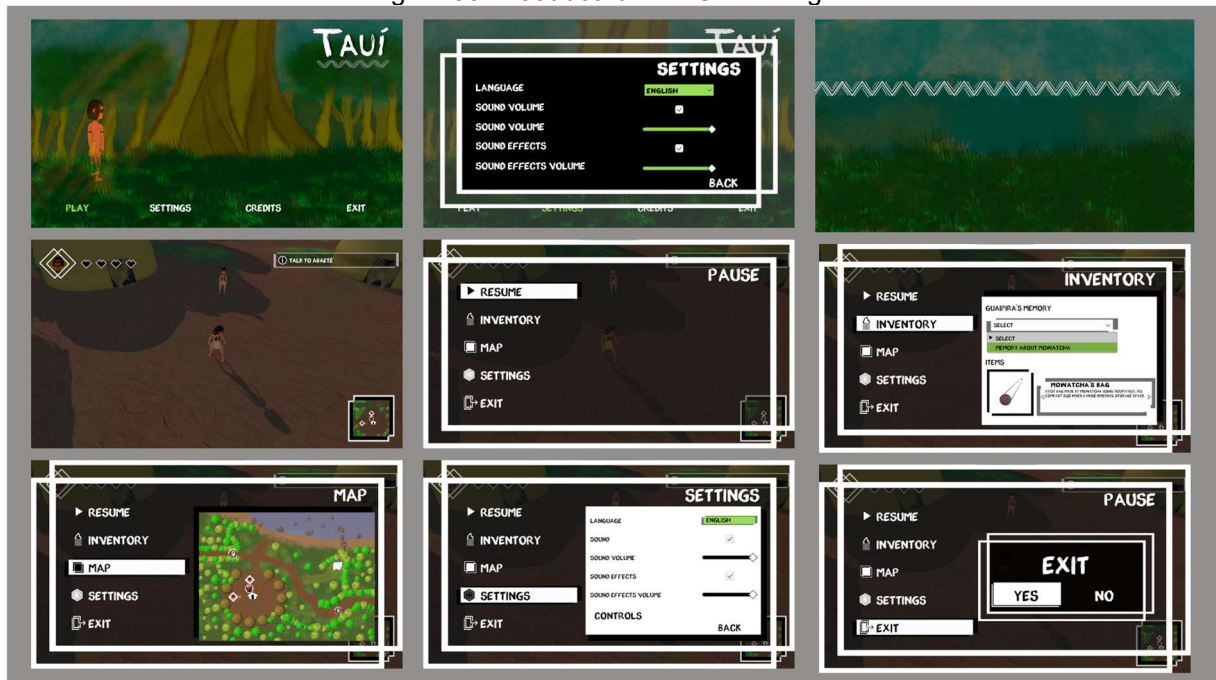
Ao pausar o jogo, é possível acessar as configurações, o inventário, o mapa e optar por sair do jogo.

Figura 29: Moodboard da HUD em Português



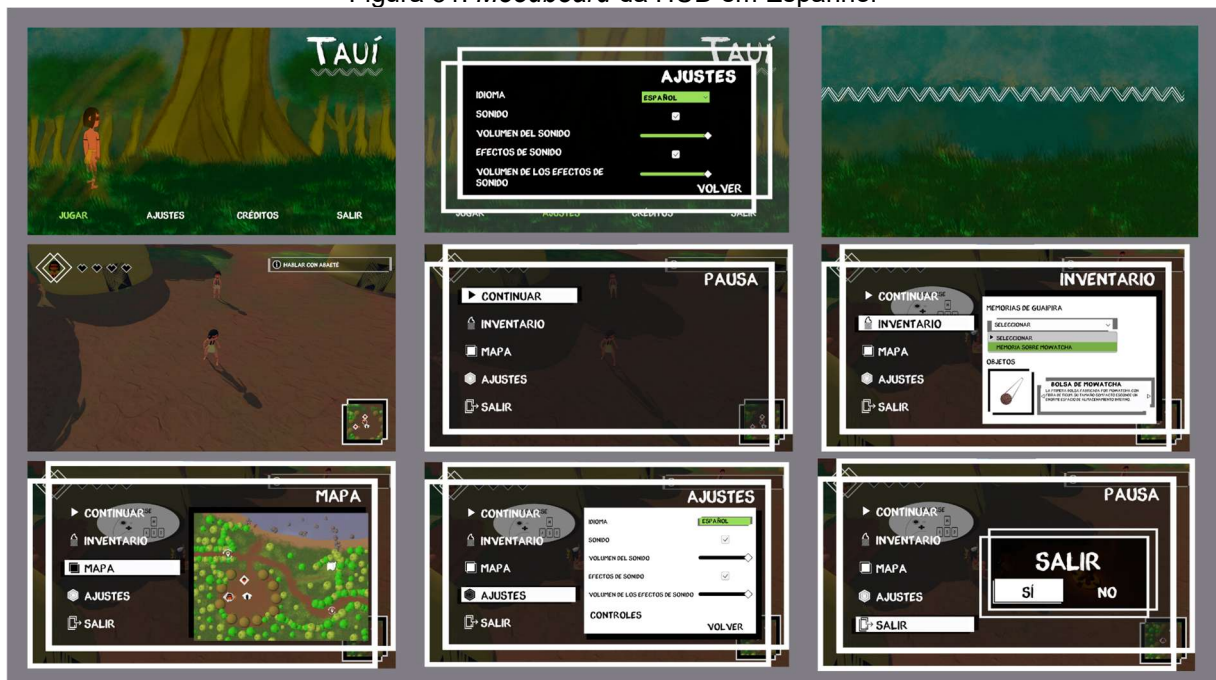
Fonte: De nossa autoria

Figura 30: Moodboard da HUD em Inglês



Fonte: De nossa autoria

Figura 31: Moodboard da HUD em Espanhol



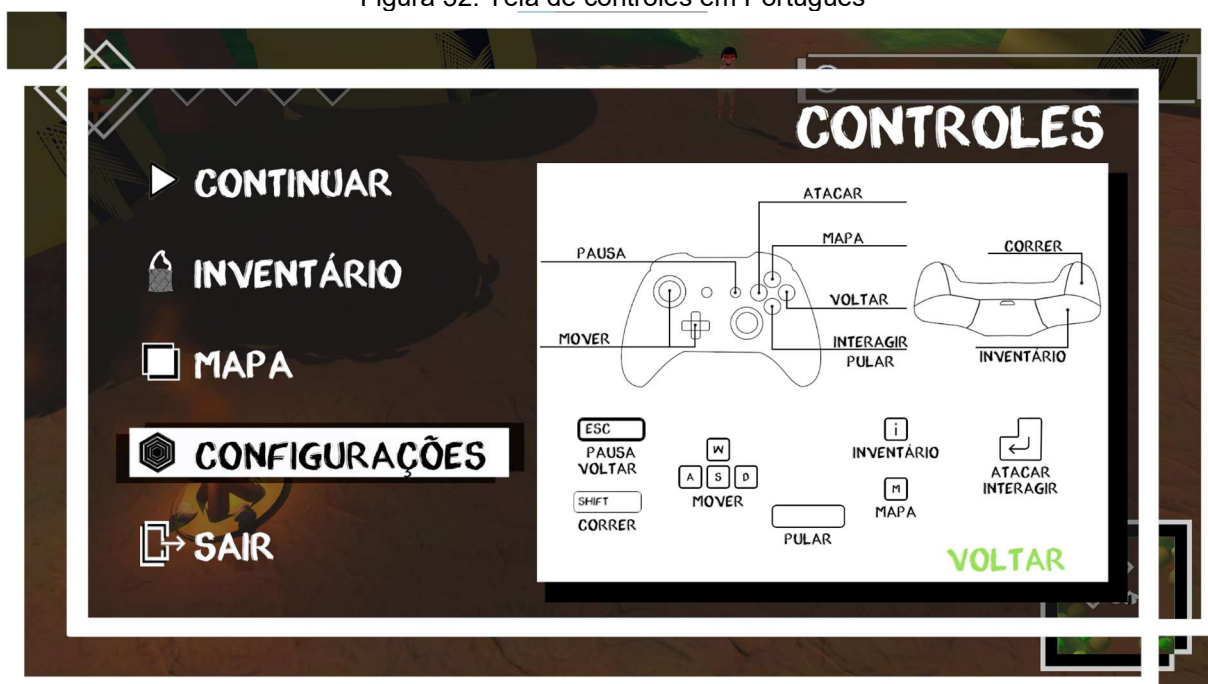
Fonte: De nossa autoria

5.2 Sistema de controle

O sistema de controle possibilita que o jogador escolha entre teclado ou *joystick* para interagir com o jogo.

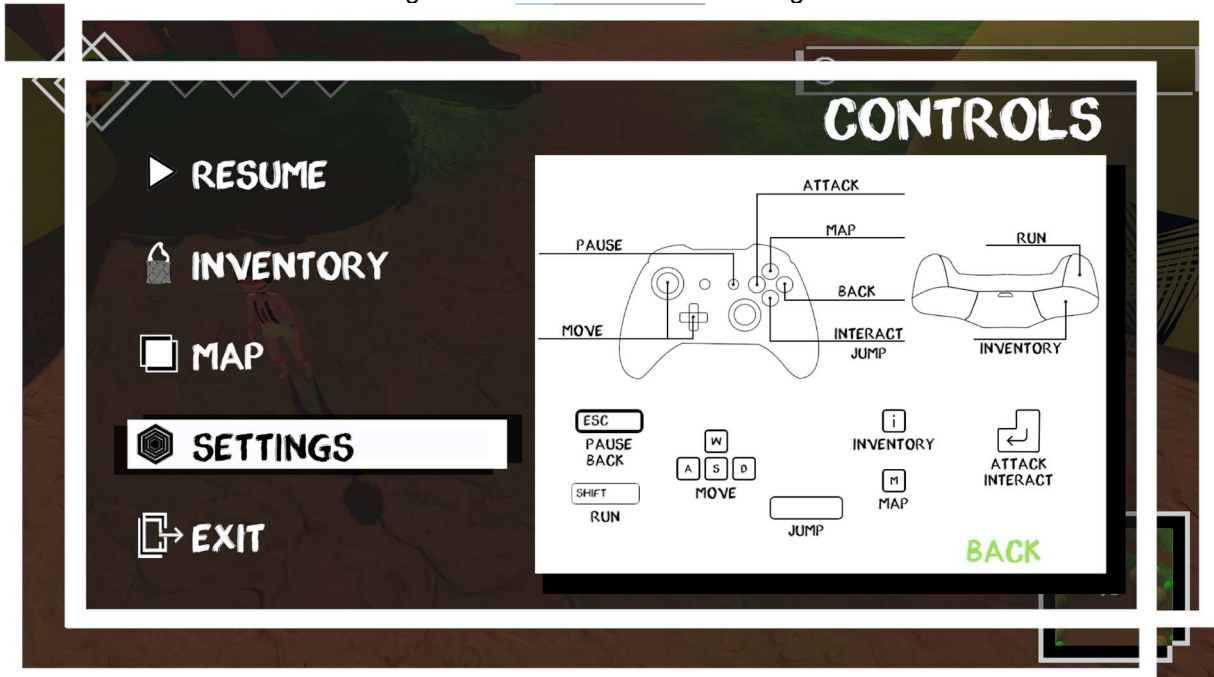
A movimentação pelo do teclado deve ser feita através das teclas A W S D. Já ao jogar pelo *joystick* deve-se utilizar o *d-pad* esquerdo ou o analógico esquerdo. Para fazer a personagem pular, no teclado é utilizada a tecla de espaço, já nos controles os botões X para *Playstation* e A para *Xbox* são utilizados. Por fim a função de ataque no teclado é utilizada a tecla *enter* e nos controles quadrado para *Playstation* ou X para *Xbox*.

Figura 32: Tela de controles em Português



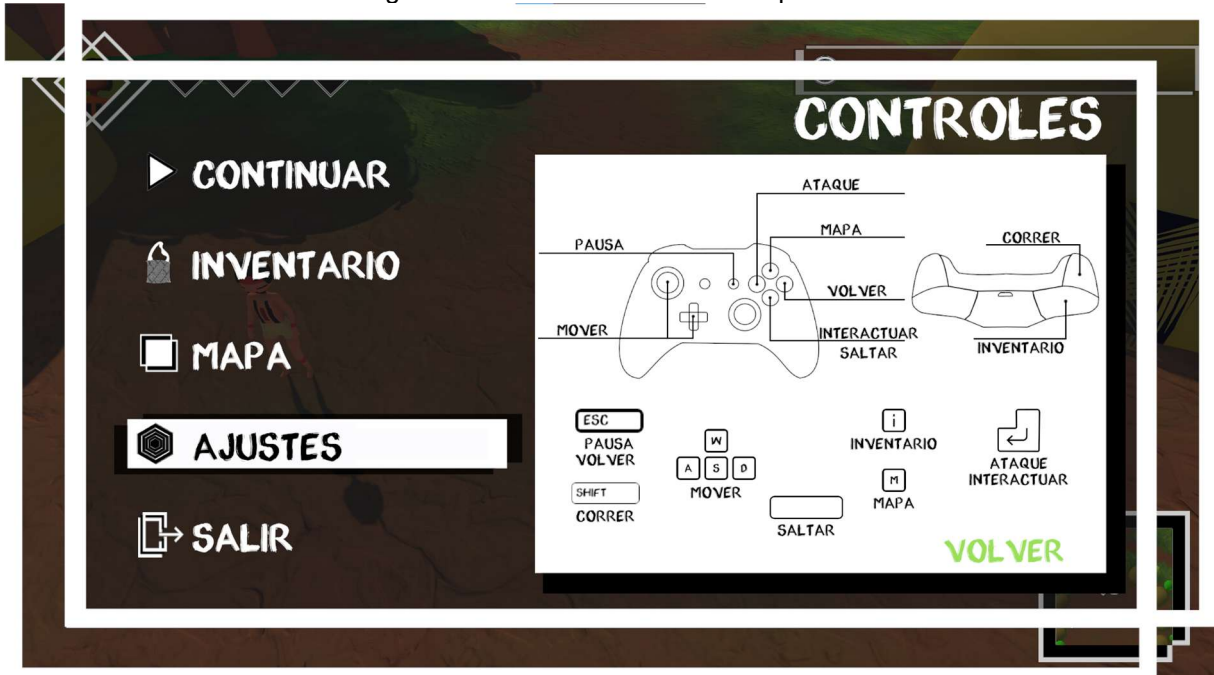
Fonte: De nossa autoria

Figura 33: Tela de controles em Inglês



Fonte: De nossa autoria

Figura 34: Tela de controles em Espanhol



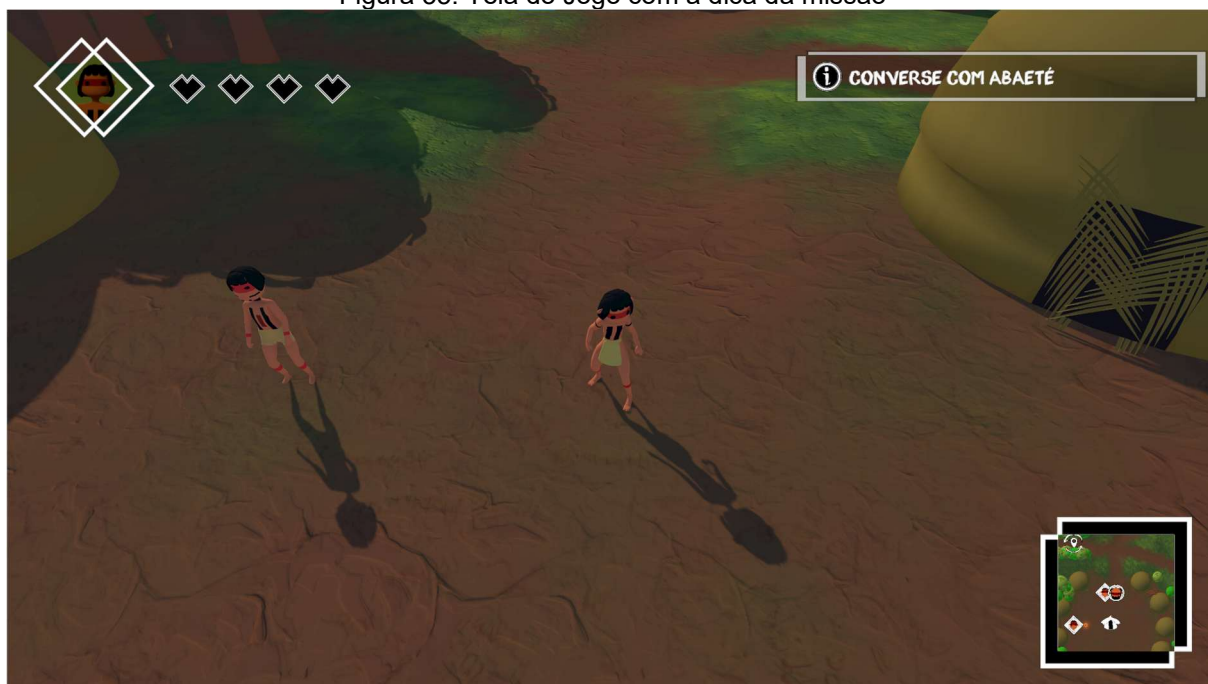
Fonte: De nossa autoria

5.3 Sistema de ajuda

O jogador tem acesso na tela do jogo, a um resumo do objetivo atual e o que fazer para completá-lo. No menu de mapa pode se localizar e observar como chegar

até o objetivo. Além disso, uma imagem do sistema de controle pode ser visualizada no menu de configurações.

Figura 35: Tela do Jogo com a dica da missão



Fonte: De nossa autoria

Figura 36: Tela do mapa



Fonte: De nossa autoria

6 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

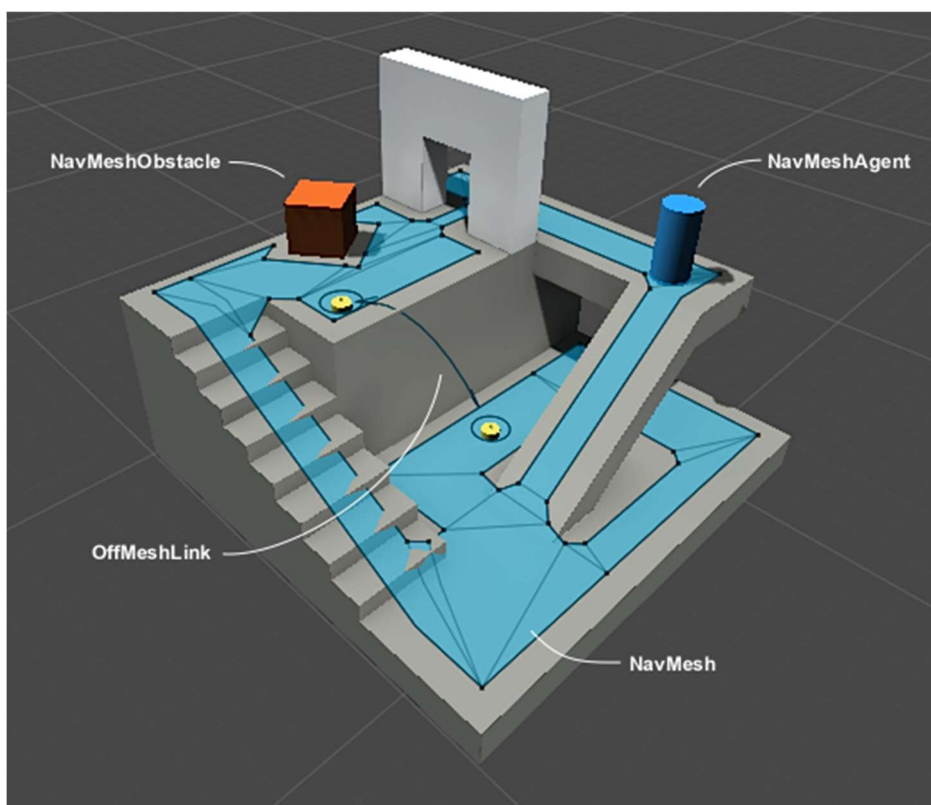
6.1 Oponentes e IA inimiga

Os inimigos no jogo Tauí utilizam de um comportamento de IA chamado de *PathFinder*. Comportamento este, que consiste em um agente que encontra um caminho desviando de obstáculos. Esse comportamento foi utilizado para fazer com que os inimigos do jogo, chamados de *Azangs*, realizassem uma patrulha de uma região pré-definida no mapa do jogo até que o jogador entre em seu campo de visão, alterando seu comportamento de patrulha para um comportamento de perseguição do jogador.

Esse comportamento de IA foi desenvolvido em conjunto com o comportamento disponibilizado pela *Unity* por padrão.

Em resumo, o comportamento disponibilizado pela *Unity* é um sistema de navegação que permite que um agente se mova de forma inteligente pelo cenário do jogo usando malhas de navegação. Malhas essas que são criadas de forma automática de acordo com a geometria do cenário (*Unity Technologies, 2024*).

Figura 37: Sistema de Navegação da *Unity*



Fonte: *Unity Technologies, 2024*

6.2 IAs parceiras ou não inimigas

Não existem IAs parceiras nesse jogo, o comportamento de não inimigos é apenas o de responder a interações do jogador.

6.3 IA de suporte

Não foram desenvolvidas IAs de suporte para este jogo.

7 ASPECTOS TÉCNICOS

7.1 Plataformas de produção

Por se tratar de um jogo acadêmico ele será produzido inicialmente para *desktop*, mas com o devido suporte para que, futuramente, possa ser portado para consoles.

7.2 Hardware e software de desenvolvimento

Unity Engine (2022): Foi desenvolvido em *Unity Engine*, pois é uma ferramenta parcialmente gratuita e amplamente utilizada no mercado, sua grande comunidade ativa nos permite um bom suporte a problemas futuros no desenvolvimento.

C#: Por ser desenvolvido em *Unity Engine*, a linguagem utilizada foi o *C#* com o paradigma de orientação a objetos.

Blender: O *Blender* é um *software* de modelagem 3D gratuito e completo, com uma comunidade ativa muito grande, o que permite um aprendizado mais tranquilo e uma maior facilidade para sua utilização.

Inkscape: Utilizado para a criação dos elementos 2D, e da HUD, pois é um programa gratuito e completo.

Krita: Utilizado no desenvolvimento das artes de representação 2D dos *Muiraquitãs*.

Google Drive: Utilizamos o Google Drive como forma de armazenamento dos recursos utilizados no desenvolvimento, pois é uma forma de repositório gratuito e de fácil acesso.

7.3 Requisitos e uso de rede

Após a instalação, não é mais necessário o uso de qualquer rede externa para que o jogo funcione adequadamente.

8 MODELO DE NEGÓCIOS

O Business Model Canvas ou "Canvas de Modelo de Negócios" é uma ferramenta de planejamento estratégico que facilita a criação e o desenho de modelos de negócios, seja para novas iniciativas ou para modelos já em operação.

Figura 38: Modelo Canvas - Tauí



Fonte: De nossa autoria

8.1 Proposta de valor

Tauí é um jogo digital que combina conhecimento, entretenimento, diversão e aprendizado, oferecendo aos jogadores uma imersão na cultura indígena brasileira. Através de aventura interativa, os jogadores exploram lendas indígenas, enquanto se divertem e aprendem de forma dinâmica. Uma experiência única que valoriza a diversidade cultural e preserva o legado indígena.

Cultura indígena brasileira - Tauí se depara com as “Memória de Guaipira” e itens que representam deuses e lendas da mitologia indígena brasileira, que a ajudam em sua jornada para avançar na história.

Conhecimento, entretenimento, diversão e aprendizado: Tauí oferece uma imersão única nas culturas indígenas Tupi, Ticuna e Guajajara, combinando conhecimento e entretenimento. Enquanto joga, o jogador aprende sobre lendas e

tradições dessas etnias de forma divertida e interativa. Uma experiência envolvente que une diversão, aprendizado e valorização da diversidade cultural indígena.

8.2 Segmento de clientes

- Jogadores acima dos 12 anos que gostem do estilo aventura com exploração e de resolver puzzles. Esse público foi escolhido, pois embora a classificação indicativa seja livre, trata-se de um jogo que exige um certo nível de concentração e foco para acompanhar a história e obter o total aproveitamento do enredo. Além disso, o jogo possui um nível moderado de dificuldade.
- Pessoas interessadas em jogos 3D de aventura e exploração - Esse é um dos gêneros mais populares e amplamente apreciados no mundo dos videogames, que foca em explorar mundos ricos e imersivos, resolver quebra-cabeças, interagir com personagens e seguir uma narrativa envolvente, nós esperamos que nosso público tenha uma experiência rica, tanto no aspecto narrativo quanto na exploração, valorizando a história, o ambiente e os desafios apresentados, de forma gradual e recompensadora.
- Pessoas interessadas na cultura indígena brasileira - interessados em aprender sobre as culturas indígenas Tupi, Ticuna e Guajajara.

8.3 Canais

- Steam – Distribuição digital do nosso jogo através da plataforma Steam, que é uma plataforma essencial para a distribuição e o gerenciamento de jogos, com uma vasta oferta de títulos, promoções atrativas, recursos sociais e suporte para uma comunidade de jogadores global.
- Epic Games – Com uma abordagem inovadora em relação ao desenvolvimento de jogos, negócios e suporte à comunidade de criadores, a Epic Games continua a influenciar fortemente o futuro dos jogos digitais e da tecnologia interativa.
- Feiras de jogos como a Gamescom e a Brasil Game Show (BGS) – São eventos anuais que reúnem desenvolvedores, empresas, jornalistas, influenciadores e fãs de videogames para compartilhar as últimas novidades da indústria, lançar novos títulos e promover a cultura dos jogos. Ambos os eventos têm grande impacto no

mercado de jogos, mas acontecem em diferentes partes do mundo e com algumas características próprias.

8.4 Relacionamento com o cliente

- Discord - É uma plataforma de comunicação amplamente usada por jogadores de videogames, mas que também ganhou popularidade em diversos outros contextos, como grupos de estudo, comunidades de interesses específicos, empresas e até projetos criativos.
- Twitch - É uma plataforma de transmissões ao vivo, popular por conteúdos de jogos, música, artes e bate-papo. Permite interações em tempo real via chat e oferece ferramentas de monetização para streamers, como inscrições, doações e anúncios.
- Tiktok - Criadores de conteúdo podem criar "desafios" gamificados, onde os usuários devem realizar tarefas, responder a perguntas ou realizar ações específicas no app para ganhar pontos ou recompensas virtuais.
- Instagram - É uma poderosa ferramenta para empresas de jogos promoverem seus produtos, engajarem a comunidade gamer e criarem uma marca sólida.

8.5 Atividades principais

- Pesquisa sobre as lendas indígenas - Para pesquisar sobre a cultura indígena brasileira, começamos definindo nosso objetivo, como explorar lendas, tradições ou manifestações artísticas. Buscamos fontes confiáveis, como livros, estudos acadêmicos e sites de instituições culturais. Organizamos as informações em categorias, como mitos, rituais e práticas diárias. Avaliamos a credibilidade das fontes e comparamos relatos para garantir a precisão. Por fim, sintetizamos os resultados de forma clara e enriquecedora, destacando a diversidade e a riqueza cultural dos povos indígenas.
- Divulgação - Para divulgar o nosso jogo Tauí, um jogo 3D sobre a cultura indígena brasileira, voltado para o público a partir de 12 anos, devemos criar conteúdo visual atrativo, como trailers e teasers que destaquem a imersão e as mecânicas do jogo. Podemos fazer parcerias com influenciadores e promover nas redes sociais,

utilizando hashtags relevantes para aumentar a visibilidade. Ao nos engajarmos com comunidades online e colaborar com organizações indígenas, garantiremos autenticidade e apoio. Oferecer descontos ou conteúdos exclusivos também ajudará a atrair jogadores. Essas ações fortalecerão a promoção do jogo e sua mensagem cultural.

- Produção do jogo - A produção de Tauí envolve o planejamento da história e personagens, com foco na cultura indígena brasileira. Usamos Unity para o desenvolvimento do jogo e Blender para a criação dos modelos 3D. A trilha sonora e efeitos sonoros incorporam elementos tradicionais indígenas, enquanto a HUD e os testes garantem uma jogabilidade fluida. O marketing envolve trailers, parcerias com influenciadores e estratégias de lançamento em plataformas digitais.

- Interação com o público - Para interagir com o público de Tauí, iremos compartilhar atualizações nas redes sociais, responder comentários e realizar enquetes. Organizar lives e criar um servidor no Discord que permitirá maior engajamento com os jogadores. Realizaremos pesquisas de opinião que ajudam a ajustar o jogo conforme o feedback. Incentivaremos a criação de fan arts e organizaremos concursos também para fortalecer a comunidade e promover o envolvimento dos fãs.

8.6 Recursos principais

- Equipe – desenvolvedores do jogo Tauí.
Caio Correa Monteiro - Programação e Game Design.
Fabrícia Neres da Silva - Modelagem 3D (personagens e cenário).
Giovanna da Cruz - Som, roteiro e arte 2D.
Tamires Amaral Martins - Desenvolvimento da UI e arte 2D.
- Blender - Usado para criar modelos 3D, texturas e animações dos personagens e ambientes do jogo.
- Inkscape - Usado para criar gráficos vetoriais, como ícones, interfaces de usuário (UI), logotipos e outros elementos gráficos 2D.
- LMMS - Software para criar músicas e efeitos sonoros, ajudando a compor a trilha sonora do jogo.
- Unity - Engine de desenvolvimento do jogo, tem como principal função facilitar o agrupamento de todas as tarefas desenvolvidas.

- Patrocinadores - Para atrair patrocinadores para Tauí, iremos buscar marcas de tecnologia, jogos e organizações culturais que se alinhem ao tema do jogo. Preparar uma proposta de valor destacando a visibilidade da marca dentro do jogo e em eventos é fundamental. Criar pacotes de patrocínio com benefícios claros, como exposição nas redes sociais e no próprio jogo.

8.7 Parcerias principais

- Funai - A FUNAI tem como missão proteger os direitos dos povos indígenas e promover suas culturas. Tauí destaca a importância da preservação cultural indígena e educa o público sobre a diversidade dos povos indígenas brasileiros, sensibilizando o público sobre a história, lendas e os desafios enfrentados pelos povos indígenas, criando uma ponte entre as gerações mais jovens e a cultura indígena.

- Governo Federal - O jogo, que incorpora elementos da cultura indígena brasileira, pode ser inscrito em editais de fomento cultural e no Pronac, recebendo apoio financeiro para seu desenvolvimento. O uso de tecnologia interativa no jogo para ensinar sobre mitos, lendas e tradições indígenas se alinha com os programas de inclusão digital e acessibilidade do Ministério, que visam levar cultura a públicos mais amplos. Além disso, a parceria pode ajudar a integrar Tauí em escolas públicas e outros espaços de educação, promovendo a conscientização cultural.

- Influenciadores digitais de jogos e da cultura indígena - Trabalhar com influenciadores e streamers para atrair patrocinadores que busquem visibilidade no mundo dos games e da cultura indígena.

- Unity - Participar do Unity Showcase e Unity Awards pode aumentar a visibilidade do projeto. A plataforma também oferece o Unity Distribution Portal (UDP), permitindo distribuir o jogo em múltiplas plataformas. Para promover ainda mais o jogo, é essencial compartilhar nas redes sociais e na comunidade Unity, além de considerar a publicação em lojas de aplicativos como Steam.

8.8 Estrutura de custo

Equipe de desenvolvimento

- Programador - Responsável por programar as mecânicas do jogo, incluindo controles, inteligência artificial e interações. Trabalha com Unity para garantir que o código esteja otimizado e funcional.
- Artista 2D - Cria os elementos visuais 2D do jogo, como interfaces, ícones e texturas. É responsável pela parte gráfica que complementa o design e a experiência do usuário.
- Artista 3D - Modela os personagens, ambientes e objetos em 3D, usando o Blender. Trabalha em conjunto com o programador e o designer para integrar os modelos ao jogo.
- Designer de Som - Cria e implementa os efeitos sonoros e trilha sonora do jogo, ajustando o áudio para melhorar a imersão e a experiência dos jogadores.

Divulgação

- Redes Sociais - Responsável pela criação de conteúdo e interação com a comunidade nas plataformas como Instagram, Twitter e Facebook. Foca em aumentar o alcance do jogo e engajar os seguidores, criando campanhas promocionais e compartilhando atualizações do desenvolvimento.

Distribuição

- Steam - A plataforma de distribuição digital mais popular para jogos. Ao integrar o jogo com Unity, é possível configurar o lançamento no Steam, aproveitando suas ferramentas de visibilidade, venda e comunidade.
- Epic Games - A Epic Games Store é outra plataforma importante para distribuição. Oferece uma grande base de usuários e um modelo de revenue sharing mais vantajoso que o Steam, sendo uma opção interessante para o lançamento do jogo.

Softwares

- Unity - Ferramenta principal usada para o desenvolvimento do jogo, fornecendo o ambiente e as ferramentas necessárias para criar, testar e lançar o jogo. Possui suporte para gráficos 3D, física, animações e integração com outras plataformas.

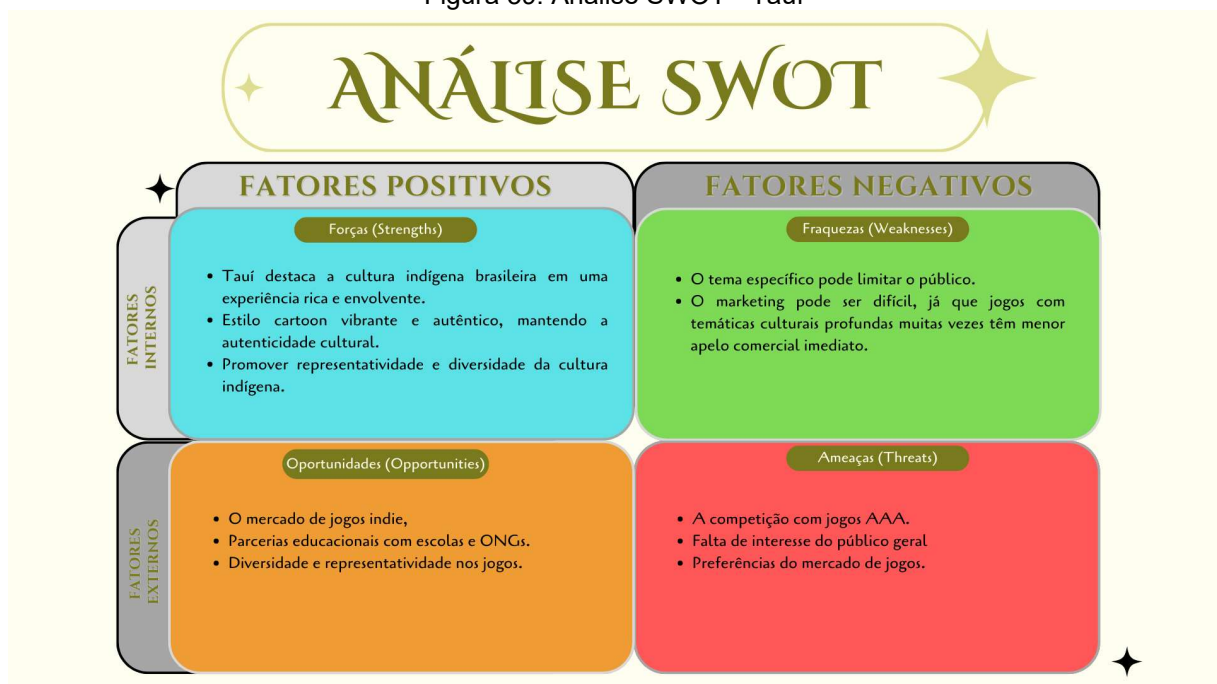
- Blender - Software de modelagem 3D utilizado para criar os modelos de personagens, cenários e objetos do jogo. Facilita o processo de design com uma ampla gama de recursos de animação e texturização.
- Inkscape - Usado para criar gráficos vetoriais 2D, como ícones, interfaces e elementos de design. Ideal para criar recursos gráficos que são escaláveis sem perda de qualidade.

8.9 Fontes de Receita

- Pré-venda do jogo com recompensas - A pré-venda é uma excelente maneira de gerar interesse antecipado no jogo e garantir financiamento antes do lançamento oficial. Oferecer recompensas exclusivas, como brindes da personagem principal, acesso antecipado ou conteúdo extra, pode incentivar os jogadores a adquirirem o jogo antes de seu lançamento. Isso não só ajuda a financiar o desenvolvimento, mas também cria uma base de fãs dedicada que promove o jogo de forma orgânica.
- Financiamento Coletivo - Utilizar plataformas de financiamento coletivo, como Catarse, é uma excelente forma de levantar fundos para o desenvolvimento de Tauí. Através dessas plataformas, podemos oferecer diferentes pacotes de apoio (com diferentes níveis de recompensas), o que atrai desde pequenos apoiadores até investidores maiores. O financiamento coletivo também serve como uma forma de validação do projeto, mostrando o interesse do público.
- Venda do jogo digital - A venda digital do jogo pode ser realizada por meio de plataformas como Steam ou Epic Games Store, permitindo que o jogo seja distribuído diretamente aos jogadores sem a necessidade de produção física. Essa forma de venda reduz custos e facilita o acesso ao jogo para um público global. O uso de preço promocional ou descontos de lançamento, pode ser uma estratégia para aumentar as vendas nos primeiros dias.
- Venda de itens promocionais - A venda de itens promocionais relacionados ao jogo, como camisetas, pôsteres e outros itens exclusivos, pode complementar a renda gerada pela venda do jogo. Esses itens podem ser oferecidos como recompensas em campanhas de pré-venda ou como produtos independentes para os fãs mais dedicados, além de fortalecer o vínculo entre o jogo e seus jogadores.

- Participação de editais - Participar de editais de fomento cultural ou de inovação tecnológica, como os oferecidos por governos ou instituições culturais, pode ser uma forma importante de garantir apoio financeiro e institucional para o jogo. Programas como os do Ministério da Cultura ou iniciativas internacionais voltadas para o financiamento de projetos que promovem a cultura e a educação podem oferecer subsídio, além de aumentar a visibilidade e credibilidade do projeto.

Figura 39: Análise SWOT - Tauí



Fonte: De nossa autoria

8.10 Análise Swot

Strongness (Forças)

- A temática única sobre a cultura indígena brasileira, oferece uma experiência rica e envolvente.
- O estilo artístico cartoon com paleta de cores vibrantes atrai um público amplo, mantendo a autenticidade cultural.
- O jogo promove representatividade e diversidade, destacando a cultura indígena de forma respeitosa e significativa.

Weakness (Fraquezas)

- O tema específico pode atrair um público nichado, dificultando a adesão de jogadores que não se interessam pela cultura indígena.
- O marketing pode ser difícil, já que jogos com temáticas culturais profundas muitas vezes têm menor apelo comercial imediato.

Oportunities (Oportunidades)

- O mercado de jogos indie em crescimento oferece uma chance para o jogo se destacar.
- Parcerias educacionais com escolas podem tornar o jogo uma ferramenta de aprendizado e valorização cultural.
- O aumento da conscientização sobre diversidade e representatividade nos jogos pode abrir portas para o sucesso de "Tauí".

Threats (Ameaças)

- A competição com jogos AAA e de grande orçamento pode dificultar a visibilidade de um jogo indie como Tauí.
- O público geral pode não se interessar imediatamente por um jogo focado em temas culturais específicos, limitando seu alcance.
- As mudanças rápidas nas preferências do mercado de jogos podem fazer com que o interesse pelo tema seja passageiro.

8.11 Resumo Executivo

Tauí é um jogo de aventura focado na exploração e resolução de puzzles, com elementos tridimensionais e uma visualização top-down. O jogo é ambientado na floresta brasileira e busca explorar a cultura e mitologia dos povos indígenas, com um foco particular nas tradições de diversas tribos do Brasil. A protagonista, Tauí, é uma jovem guerreira que embarca em uma missão para salvar sua aldeia, indo até a floresta para encontrar o fruto da árvore sagrada Samaúma.

O objetivo principal do jogo é proporcionar uma experiência imersiva que ensine e celebre a cultura indígena brasileira, ao mesmo tempo que oferece um gameplay desafiador e envolvente. Desenvolvido na Unity, com gráficos e texturas criados no Blender, Tauí visa impactar não apenas o mercado de jogos, mas também colaborar com o enriquecimento da educação cultural e ambiental.

8.12 Descrição do Jogo

Gênero:

Aventura, Puzzles, Exploração

Plataforma:

Desktop (Windows, macOS)

Mecânicas principais:

- Exploração: O jogador controlará Tauí em um mundo aberto, explorando uma vasta floresta, resolvendo enigmas e descobrindo elementos da cultura indígena.
- Resolução de Puzzles: Desafios baseados na mitologia e elementos naturais, proporcionando uma experiência desafiadora e educativa. Ele integra a cultura indígena à jogabilidade de forma envolvente, avançando na narrativa de Tauí.
- Combate: Lutas contra inimigos míticos ou forças da natureza, com mecânicas de combate simples.
- Interação com Entidades e Tribos: O jogador pode interagir com espíritos e outros personagens das tribos indígenas que oferecem ajuda ou pistas.

Estilo Artístico:

Cartoon com uma paleta de cores que remete à natureza, utilizando modelos 3D estilizados para personagens e cenários.

Narrativa:

A história é centrada na missão de Tauí para salvar sua aldeia, com uma rica imersão nos mitos e práticas indígenas. O jogo é uma experiência educativa que busca transmitir conhecimentos sobre as culturas originárias do Brasil.

8.13 Análise de Mercado

Público-alvo:

O jogo é voltado para jogadores de todas as idades, com ênfase em jovens e adultos (12-35 anos) interessados em aventuras, histórias e culturas. O jogo também

pode atrair um público educacional, como escolas e organizações que buscam ferramentas para promover o ensino de história e cultura brasileira.

Concorrência:

Jogos de aventura e exploração como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, pode ser considerado concorrente indireto, devido à similaridade na mecânica de exploração.

Jogos com temática indígena: Embora haja poucos jogos focados na cultura indígena brasileira, há jogos com elementos de mitologias indígenas (como *Never Alone* e *Mulaka*), que podem ser considerados concorrentes diretos.

Tendências do Mercado:

- O mercado de jogos indie está em crescimento, com muitos jogadores buscando experiências mais imersivas e culturalmente ricas.
- A conscientização crescente sobre temas indígenas e a valorização da cultura local no Brasil e no mundo abrem espaço para projetos como o *Tauí*, que combinam entretenimento e educação.

8.14 Estratégia de Marketing

Posicionamento:

O *Tauí* será posicionado como um jogo que mistura aventura e educação, com um forte foco na preservação e valorização da cultura indígena brasileira. O jogo será promovido como uma ferramenta de conscientização, além de um produto de entretenimento.

Canais de Divulgação:

Mídias sociais para criar uma presença ativa no Instagram, Twitter, Facebook e TikTok, utilizando conteúdo visual do jogo (telas do jogo, trailers, bastidores de desenvolvimento) e informações educativas sobre as culturas indígenas.

Plataformas de distribuição:

Steam e itch.io. Oferecer uma demo gratuita pode ajudar a atrair atenção e engajamento.

Influenciadores e Youtubers:

Parcerias com criadores de conteúdo que abordam jogos com temas culturais ou educativos.

Parcerias educacionais: Conectar-se com escolas, universidades e ONGs para promover o jogo como uma ferramenta educacional.

Promoções e Lançamentos:

- Pré-venda: Oferecer acesso antecipado a uma versão beta do jogo para gerar expectativa e feedback.
- Lançamento em festivais de jogos: Participar de eventos como a Gamescom e outros festivais de jogos independentes.

Marketing de Conteúdo:

- Criar artigos, vídeos que discutem a cultura indígena brasileira e como ela é retratada no jogo. Isso ajudará a estabelecer o jogo como uma ponte entre o entretenimento e a educação cultural.

8.15 Modelo de Receitas

Vendas Diretas: O jogo será vendido principalmente em plataformas digitais como Steam. A estratégia de preço será baseada em uma faixa acessível para jogos indie, com preços variando entre R\$30,00 a R\$60,00.

DLCs e Expansões: O desenvolvimento de DLCs baseados em outras culturas indígenas ou expansões do jogo pode gerar receita adicional.

8.16 Plano de Desenvolvimento

Fase 1 - Pré-Produção (0-6 meses):

- Definição do conceito do jogo, roteiro e mecânicas principais.
- Protótipos de gameplay.
- Primeiras versões de modelos e texturas.

- Estudo e pesquisa cultural para garantir a precisão e o respeito às culturas retratadas.

Fase 2 - Produção (6-18 meses):

- Desenvolvimento completo do gameplay, puzzles, sistema de combate e interações.
- Criação de todos os modelos 3D, texturas e elementos 2D.
- Testes de jogabilidade e ajustes contínuos.
- Implementação de música e efeitos sonoros inspirados nas culturas indígenas.

Fase 3 - Pós-Produção (18-24 meses):

- Testes beta e feedback do público.
- Marketing e promoção do lançamento.
- Polimento final do jogo e lançamento nas plataformas digitais.

8.17 Orçamento Estimado

Desenvolvimento:

- Equipe: Programador (1), Artista 3D (1), Designer de Som (1), Designer UI (1).
- Software: Licenças de Unity, Blender, Inkscape, LMMS, e outros necessários para a produção.

Marketing e Divulgação:

- Campanhas de mídia social e parcerias com influenciadores.
- Participação em festivais e eventos.

Estimativa Total: R\$300.000 a R\$500.000 para todo o ciclo de desenvolvimento e lançamento.

8.18 Projeções Financeiras

Vendas no primeiro ano: A expectativa é vender entre 10.000 a 20.000 cópias, com base no engajamento de marketing e lançamento em plataformas digitais.

Retorno sobre o investimento: A expectativa é atingir o ponto de equilíbrio dentro de 18 meses após o lançamento, com lucros crescendo à medida que o jogo se torna popular.

8.19 Conclusão

Tauí oferece uma oportunidade única de criar um jogo que não só entreterá, mas também educará os jogadores sobre a rica e diversificada cultura indígena brasileira. Com um sólido plano de desenvolvimento, uma estratégia de marketing eficaz e um foco em um mercado crescente de jogos indie e educativos, Tauí tem potencial para se tornar um sucesso tanto comercial quanto cultural.

Este plano de negócios serve como um ponto de partida, e pode ser ajustado conforme o progresso do desenvolvimento do jogo, aproveitando as habilidades e conhecimentos adquiridos na Fatec São Caetano do Sul, e trabalhando de forma colaborativa e estratégica para alcançar o sucesso.

REFERÊNCIAS

AMORIM FILHO, Carlos Alberto. **A Lenda Dos Filhos De Tau e Kerana**. Orientador: Prof^a. Dr^a. Nikoleta Tzvetanova Kerinska. 2018. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Artes Visuais) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/24145>. Acesso em: 04 mai. 2024.

CAPCOM. **Resident Evil 2**. Disponível em: <https://www.residentevil2.com/us/>. Acesso em: 21 abr. 2024.

CATACHUNGA, E. L.; SCHWARTZ, R. M. P. B.; DA SILVA, R. A. O povo Ticuna sob uma perspectiva histórica: de suas origens mitológicas à perda de sua identidade. **Revista Sem Aspas**, Araraquara, v. 10, n. 00, p. e021006, 2021. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/semaspas/article/view/15163>. Acesso em: 05 mai. 2024.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL. **Povo Xakriabá**. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Xakriab%C3%A1>. Acesso em: 04 maio. 2024.

MASSIVE MONSTER. **Cult of the Lamb**. Disponível em: <https://www.cultofthelamb.com/>. Acesso em: 14 abr. 2024.

MÉTRAUX, A. **A religião dos tupinambás e suas relações com a das demais tribos tupi-guaranis**. 2. ed. São Paulo: Editora Nacional; Editora da Universidade de São Paulo, 1979.

MJSP - Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Guia de Classificação**. 4ª Edição, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/guia-de-classificacao>. Acesso em: 24 mar. 2024.

NINTENDO. **Animal Crossing: New Horizons**. Disponível em: <https://animalcrossing.nintendo.com/new-horizons/explore/>. Acesso em: 09 mar. 2024.

NINTENDO. **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds**. Disponível em: <https://www.nintendo.pt/Jogos/Jogos-para-a-Nintendo-3DS/The-Legend-of-Zelda-A-Link-Between-Worlds-765381.html>. Acesso em: 12 mar. 2024.

NINTENDO. **The Legend of Zelda: A Link to the Past**. Disponível em: <https://www.nintendo.pt/Jogos/Super-Nintendo/The-Legend-of-Zelda-A-Link-to-the-Past-841179.html>. Acesso em: 09 mar. 2024.

ROGERS, S. **Level up: Um guia para o design de grandes jogos** - tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: Fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1 – tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOS, Ana Lucia Cavalcante dos; BOURGUIGNON, Priscila R. de A.; SOARES, Artemis de Araújo. **O corpo esculpido**: entre os mitos e ritos do povo Ticuna na Amazônia. *Somanlu – Revista de Estudos Amazônicos*, v. 1, n. 1, p. 58-70, jan./jun. 2023.

SEBRAE. **Plano de Negócios**: Navigation. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/plano-de-negocios-o-que-e-como-fazer-e-modelo-do-sebrae,f8fca26475abb810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 15 nov. 2024.

SHELL, J. **A Arte De Game Design**: O Livro Original. – Tradução de Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

STEAM. **Portal**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/400/Portal/>. Acesso em: 15 mar. 2024.

STEAM. **Prince of Persia: Warrior Within**. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/13500/Prince_of_Persia_Warrior_Within/. Acesso em: 15 mar. 2024.

STEAM. **Sable**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/757310/Sable/>. Acesso em: 18 mar. 2024.

UNITY TECHNOLOGIES. **Unity Manual**: Navigation. Disponível em: <https://docs.unity3d.com/510/Documentation/Manual/Navigation.html>. Acesso em: 16 nov. 2024.

GLOSSÁRIO

Abaçaí: Um espírito guardião representado na mitologia *Tupi*, que habita os ermos das florestas e possui o indígena que se aparta de seu grupo.

Amesca: Uma árvore com propriedades medicinais de grande destaque na cultura *Pataxó*. Sua seiva é usada em rituais para fortalecer guerreiros.

Arara-tucupi: Palavra do *tupi-guarani* que define uma árvore da família das *Fabáceas*.

Autosave: Processo que grava informações de forma automática.

Azang: Espíritos errantes representados na cultura *Guajajara*.

Blender: Ferramenta de uso livre que permite a criação de objetos em 3D.

C#: Linguagem de programação multiparadigma.

Caipora: Entidade do folclore brasileiro que atua como protetora dos animais e da floresta.

Canvas: Documento feito de forma visual e simples e fornece o gerenciamento de possíveis estratégias que a empresa pode fazer. O quadro é uma ferramenta para descrever, visualizar, avaliar e alterar um modelo de negócios.

Caramuru: Divindade responsável pelos mares na mitologia *tupi-guarani*.

Cartoon: Estilo de arte mais caricato e menos próximo do realismo.

Catarse: É a primeira e maior plataforma de financiamento coletivo do Brasil.

Catxuréu: Deusa que acompanha as almas na travessia entre a vida e a morte.

Cheats: Gíria utilizada na área de jogos para designar códigos e truques.

Curiango: Ave da família *Caprimulgidae*. Responsável por guardar o fogo na lenda *Ticuna*.

Curupira: Personagem do folclore brasileiro responsável por punir aqueles que caçam animais e derrubam árvores.

Dash: Palavra utilizada em jogos para descrever um movimento rápido e repentino, geralmente realizado para esquivar-se.

Desktop: Refere-se a um modelo de computador feito para ser montado sobre uma mesa.

Discord: É uma plataforma de comunicação gratuita que permite que as pessoas se comuniquem por mensagens de texto, chamadas de voz e de vídeo.

D-pad: São os botões direcionais de um controle de videogame.

Easter eggs: Gíria utilizada para indicar uma surpresa ou algo escondido em mídias de tecnologia.

Engine: Em programação, refere-se ao motor gráfico responsável por abstrair o desenvolvimento de jogos.

Epic Games: É uma desenvolvedora e publicadora norte-americana de jogos eletrônicos e softwares.

Game Design: Área responsável por criar jogos do início ao fim.

Game Flow: Fluxo de jogo.

Gameplay: Jogabilidade associada a um determinado jogo.

Gamer: É alguém que joga jogos interativos, seja videogames, jogos de mesa, jogos de cartas baseados em habilidades ou qualquer combinação desses, e que costuma jogar por longos períodos de tempo.

Gamescom: É uma feira anual de jogos eletrônicos.

Guaipira: Deusa da história na mitologia *tupi-guarani*.

Guajajara: Povo indígena situado no Maranhão.

Guajupιά: Paraíso para os mortos na cultura Tupinambá.

Feedback: Um feedback nada mais é do que uma resposta dada a um estímulo como uma maneira de avaliá-lo.

Hardware: Componentes físicos de um computador.

Hashtag: Uma hashtag é uma palavra ou frase precedida pelo símbolo # (jogo da tecla Shift com o número 3) e é utilizada em redes sociais para categorizar ou destacar tópicos.

High concept: Descrição de um jogo de maneira curta.

Indie: É um termo inglês que significa "independente" e se refere a um movimento cultural e artístico que se opõe aos padrões da sociedade.

Inkscape: Programa para criação de arte vetorial.

Instagram: É uma rede social de compartilhamento de fotos e vídeos.

Ipi: Filho de Ngutapa, personagem central do mito de criação dos índios Ticunas.

Ipupiara: Criatura marinha da mitologia dos povos *tupis*.

Joystick: Dispositivo de entrada utilizado como controle para jogos.

Kerana: Personagem da cultura indígena *tupi*, filha de um dos primeiros humanos.

Kianumaka-Manã: Deusa onça representada na cultura do povo *Xacriabá*.

Konewó: Índio trapaceiro representado na lenda de *Konewó* da cultura *Taulipang*.

Krita: Ferramenta de criação de ilustrações.

Mapinguari: Criatura do folclore brasileiro que vive na floresta amazônica.

Marangatu: Uma dimensão espiritual da mitologia guarani.

Moodboard: Mural composto por imagens, vídeos e elementos visuais que representam a essência do projeto.

Mowatcha: Filha de Ngutapa, personagem central do mito de criação dos índios Ticunas.

Muiraquitã: Talismãs indígenas que, segundo a lenda, tinham poderes mágicos.

New game plus: Um modo de jogo liberado após a conclusão do modo principal.

Opy: Casa de reza onde acontecem os rituais do pajé.

Playstation: Marca internacional de consoles de videogame.

Polo: Deus dos ventos e mensageiro de Tupã, de acordo com a mitologia *tupi-guarani*.

Puzzle: Um jogo, brinquedo ou problema, que requer algum engenho e persistência na solução ou montagem.

Replay: Em jogos digitais, trata-se do ato de jogar novamente após a conclusão.

Samaúma: Árvore oriunda da Amazônia, conhecida como a rainha da floresta amazônica.

Save: Ato de salvar dados em computação.

Steam: É um serviço de distribuição digital de jogos eletrônicos.

Streamers: O streamer é o profissional que transmite conteúdos ao vivo, sejam de jogos eletrônicos, programações esportivas, análises e reações.

Software: Conjunto de componentes lógicos de um computador.

Tai Wa'Su: Animal conhecido como queixada. Em *tupi-guarani*, significa dentes grandes.

Tatá: Fogo em *tupi-guarani*.

Tau: É um espírito maligno da mitologia *tupi guarani*, representação do mal.

Taulipang: Povo indígena que habita a savana venezuelana e o estado de Roraima.

Teaser: É um termo inglês que significa "provocação" ou "instigação" e é uma prévia e estratégia de marketing utilizada para despertar o interesse de um público-alvo sobre um produto, serviço ou novidade.

Tester: Profissional que atua testando e validando sistemas, aplicativos e games.

Tice: Feiticeira poderosa que virou divindade de acordo com a mitologia *tupi-guarani*.

TikTok: É uma rede social dedicada à publicação de vídeos curtos.

Top-down: De cima para baixo. Em jogos, trata-se do posicionamento da câmera.

Trailer: É um videoclipe criado para anunciar um filme, série, seriado, jogo eletrônico ou uma outra publicação.

Tupi: Uma das principais tribos indígenas brasileiras.

Twitch: É um serviço de transmissão ao vivo de videogame, incluindo transmissões de competições de esportes eletrônicos.

Unity: Software para criação de jogos digitais.

Unity Awards: É uma premiação oficial promovida pela Unity Technologies, a empresa responsável pelo motor de jogo Unity, para reconhecer e celebrar os melhores projetos criados com Unity em diversas categorias, como jogos, animações e experiências interativas.

Unity Showcase: É uma iniciativa da Unity Technologies para apresentar projetos de destaque criados com o motor Unity.

Wara'napi: Raio na língua *Taulipang*.

Xacriabá: Povo indígena que habita Minas Gerais.

Xbox: Marca internacional de consoles de videogame.

Xerimbabo: Animais de estimação em *tupi*.

Yaguareté-Abá: Criatura meio homem meio onça da mitologia guarani.

Youtubers: Um youtuber, também conhecido como personalidade do YouTube, celebridade do YouTube ou criador de conteúdo do YouTube.

APÊNDICE A – Descrição dos itens

Bolsa de Mowatcha

Primeira bolsa feita por Mowatcha utilizando fibra de ticum. Seu tamanho compacto esconde um enorme espaço interno para armazenamento.

Arco e Flecha de Ipi

Arco sagrado fabricado e utilizado por Ipi. Possui um brilho amarelo intenso e a capacidade de gerar flechas espirituais.

Memórias de Guaipira

São memórias registradas e espalhadas pela floresta por Guaipira, de modo que os indígenas obtivessem todo o conhecimento necessário. Contam todo tipo de história, desde a criação.

APÊNDICE B – Descrição das Memórias de Guaipira

Memória sobre Azang

Os espíritos errantes dos mortos despertados pela maldade crescente que assola as terras indígenas.

Memória sobre Guaipira

Guaipira é a deusa da História, responsável por guardar e armazenar todas as lendas, contos, histórias e acontecimentos de todos os homens desde o início dos tempos. É a responsável por passar todo o conhecimento para os indígenas e também de esconder o que julgar necessário.

Memória sobre Ipi

Ipi, o deus mal, nasceu do joelho esquerdo de Ngutapa após este ter seus dois joelhos ferroados por marimbondos lançados por sua esposa Mapana. Vendo seus joelhos muito inchados, Ngutapa ficou curioso para saber o que havia dentro, e quando abriu, percebeu que lá haviam quatro pessoas, Ipi e seus irmãos, Yo'i Mowatcha e Aicuna. Ipi estava confeccionando um arco e flecha.

Memória sobre Kianumaka-Manã

Kianumaka-Manã, conhecida como deusa Onça, é a deusa da liberdade, com espírito indomável, que não pode ser parada ou aprisionada. É uma guerreira e caçadora formidável que carrega consigo a força das onças, e abençoa as batalhas dos indígenas.

Memória sobre Mowatcha

Mowatcha nasceu do joelho esquerdo de Ngutapa após este ter seus dois joelhos ferroados por marimbondos lançados por sua esposa Mapana. Vendo seus joelhos muito inchados, Ngutapa ficou curioso para saber o que havia dentro, e quando abriu, percebeu que lá haviam quatro pessoas, Mowatcha e seus irmãos, Yo'i, Ipi e Aicuna. Mowatcha estava tecendo uma bolsa de fibra de Ticum.

Memória sobre Ticunas

Ngutapa, o deus da criação, já existia, não tendo pai ou mãe. Casou-se com Mapana, com quem desejava muito ter um filho, porém Mapana não engravidou. Como punição, Ngutapa a amarrou a um tronco e abandonou-a na floresta, bem distante de sua casa.

Com a ajuda de Cou, Mapana conseguiu se soltar e como vingança planejaram jogar um ninho de marimbondos no joelho de Ngutapa. Mapana aguardou Ngutapa passar pela trilha e lançou o ninho de marimbondos em seu joelho. Os marimbondos ferraram os dois joelhos e a dor foi insuportável.

Após uma semana de dor, os joelhos de Ngutapa incharam muito. O tamanho era grande demais, e ele quis saber o que havia de errado. De repente, percebeu que dentro de cada joelho havia pessoas diferentes: no joelho direito, estava sendo gerado Yo'i, que estava confeccionando uma zarabatana; e sua irmã Aicuna, muito ocupada tecendo uma rede. No joelho esquerdo, estava Ipi, trabalhando com a confecção de um arco e uma flecha. Do seu lado, estava sua irmã Mowatcha, também ocupada tecendo uma bolsa de fibra de ticum.

Então, foram dos joelhos de Ngutapa que vieram à existência Yo'i, o deus bom, e Ipi, o deus do mal.

Yo'i, o deus Ticuna, tinha o poder de tornar real tudo o que pensava e desejava. Enchia a terra com vida e esperança e foi ele o responsável pela criação do povo Maguta.

APÊNDICE C – Roteiro de falas dos NPCs

- Cacique Abaçu

É chegada a hora, minha filha. O momento previsto pelo espírito da floresta há anos atrás.

Nossa aldeia irá perecer diante dos acontecimentos vindouros, a não ser que você, a guerreira escolhida por Abaçai, encontre o fruto da Samaúma e traga-o para ser plantado aqui. O fruto sagrado irá prover a proteção que necessitamos neste momento de dificuldade.

A tarefa não será fácil, muitos perigos a encontrarão pelo caminho, mas seja forte, você é nossa única esperança. Eu te preparei para esse momento desde o dia em que você nasceu.

Vá minha filha e leve com você a bolsa de Mowatcha, uma bolsa sagrada de fibra de ticum feita por Mowatcha, nossa protetora. Use para guardar o que precisar durante a jornada.

E antes de partir converse com Abaeté na entrada da aldeia, ele tem algo importante para falar.

Mowatcha foi uma das responsáveis pela criação do povo Maguta e ela vai continuar a lhe proteger. Use a bolsa de Mowatcha para guardar o que precisar em sua jornada.

Ande, minha filha. Nosso futuro está em suas mãos.

Abaçai, o espírito da floresta já previa os acontecimentos desse dia desde o seu nascimento.

- Abaeté

Oi Tauí, chegou o grande dia, hein? Parece que você está partindo mesmo. Tenha muito cuidado em sua jornada, estamos correndo grande perigo, criaturas assolam a floresta e a corrompem, as coisas lá fora não são como costumam ser.

Eu tenho algo que pode lhe ajudar, mas antes disso, passe no totem da Kianumaka-Manã para pedir proteção.

Nosso povo espalhou diversos totens de proteção para Kianumaka-Manã, ela irá te proteger em sua jornada. O mais perto daqui fica próximo ao rio, à leste.

Kianumaka-Manã é uma guerreira forte, sempre olhando por seu povo. Ela irá te proteger contra os perigos da floresta. Vá até o totem de proteção mais próximo que fica à leste daqui e depois volte para falar comigo.

Tauí, você não deve sair em sua jornada desprotegida. Vá até o totem de Kianumaka-Manã e depois volte aqui, eu tenho informações que podem ser úteis.

Muito bem, agora você sabe como se proteger. Porém não deve esperar que Kianumaka-Manã faça tudo por você, ela protege os guerreiros, então você deve lutar.

Aqui, pegue a memória de Ipi. A memória de Ipi diz que ele escondeu seu arco sagrado em uma floresta a leste daqui, porém o arco está sobre uma proteção. Encontrar esse arco será de grande ajuda.

Tudo que sei é que o arco está escondido na floresta a leste daqui lamento não poder ajudar mais.

Você é a pessoa mais inteligente que conheço, tenho certeza que você vai conseguir encontrar o arco e passar pela proteção.

Muito bem, sabia que iria conseguir.

Com a força de Ipi e a proteção de Kianumaka-Manã você está pronta para seguir sua jornada.

Mesmo com o arco de Ipi a floresta ainda é um local perigoso, tenha cuidado Tauí.

- NPC A

Você não vai conseguir entrar aí. Eu acredito que o arco de Ipi está escondido depois deste portal, mas o local está protegido para que ninguém o encontre. É coisa da Guaipira, ela é muito sábia.

Eu encontrei essa memória sobre Guaipira, aqui diz que apenas alguém que possui a Memória sobre Ticunas conseguirá entrar.

Guaipira a escondeu aqui mesmo nessa floresta, porém só alguém digno conseguirá encontrar. Guaipira é boa em julgar os corações.

Guaipira escondeu a Memória sobre Ticunas em algum lugar próximo daqui. Eu mesmo tenho procurado por muito tempo, talvez eu não seja digno.

Você precisa encontrar a Memória sobre Ticunas que Guaipira escondeu por perto se quiser entrar lá.

Você passou pela proteção e encontrou o arco? encontrou né?

Eu estou a muito tempo tentando pegar esse arco e nunca cheguei perto.

Parece que Guaipira viu algo em você.

- NPC B

Guerreira! Você precisa me ajudar! Vim em busca do arco de Ipi para salvar minha aldeia, mas cheguei tarde. Ela está cercada de Azangs, ninguém consegue sair, nesse ritmo não iremos durar muito tempo.

Fomos atacados enquanto tentávamos caçar, eles estão em maior número e nossas armas não tem efeito contra eles. Você possui o arco, só você pode ajudar. Minha aldeia fica rio acima, a noroeste. Por favor, não demore.

Por favor guerreira, você é a única que pode ajudar, meus amigos estão sendo atacados.

Eu nunca tinha visto tanto Azang em um único lugar. Algo muito grave deve estar acontecendo.

Não demore, os Azangs só crescem em números. Com o arco de Ipi você pode salvar meus amigos, salvar minha aldeia. Meu avô é o cacique e tenho certeza que ele ficará muito grato.

Você eliminou os Azangs, sabia que conseguiria. Eles nunca ficam tão perto das aldeias e seus números têm aumentado, alguma coisa está errada.

Muito obrigado, você salvou minha aldeia. Sempre que precisar de alguma ajuda pode me procurar, ficarei feliz em ajudar.

Eu preciso me recuperar e voltar para aldeia para avisar meu avô sobre os Azangs. Ele deve ter uma explicação sobre o que está acontecendo.

- NPC C

Por favor, nos ajude! São Azangs, eles estão nos atacando! Meus amigos estão mais à frente, você precisa nos ajudar.

Os Azangs fecharam a entrada da aldeia. Eles nunca haviam chegado tão perto assim.

Depressa! Ou eles vão pegar meus amigos! A floresta está sendo contaminada por algo, isso está trazendo os Azangs para perto. Alguém precisa fazer alguma coisa.

Uau! Isso foi incrível! Eu quero me tornar um guerreiro como você.

Eu nem sabia que você tinha um arco! E você foi lá e esticou o braço e apareceu um arco todo brilhante.

Os Azangs não tiveram a menor chance, você é demais.

- NPC aleatório 1

Oi Tauí, depois conversamos.

Agora realmente não é um bom momento.

Depois, Tauí!

- NPC aleatório 2

Você já conversou com o Abaeté? ele estava te procurando.

Todos parecem bem confiantes no seu sucesso. Espero que estejam certos.

Eu com certeza poderia achar esse fruto, afinal, sou o melhor guerreiro dessa tribo.

- NPC aleatório 3

Oi Tauí, estou apenas preparando o barco. Quem sabe dessa vez dê certo.

Com os acontecimentos recentes, está cada vez mais difícil encontrar alimento.

Temos fé em você, com o fruto aqui tudo vai melhorar.

- NPC aleatório 4

Saí para dar uma volta, esticar as pernas. Aproveitei para passar no totem e pedir proteção.

Normalmente os totens de proteção de Kianumaka-Manã ficam fora dos caminhos principais. A ideia é que seja um ponto de descanso, longe do perigo.

Se estiver procurando o totem de proteção, ele fica bem ali atrás, é só seguir.

Eu vou ficar aqui mais um pouco, depois volto para a aldeia.

- NPC aleatório 5

Ouvi dizer que esse caminho leva até a floresta onde Ipi escondeu seu arco. Muitos indígenas buscam encontrá-lo para se tornar um guerreiro melhor.

Caso esteja indo para lá, siga reto ao invés de seguir o rio.

Aqui é um bom lugar para relaxar.

Mesmo com os acontecimentos recentes, aqui ainda é um lugar calmo e tranquilo.

- NPC aleatório 6

Eu gosto dessa parte da floresta, as pessoas não vêm muito aqui. Deve ser por que o território do curupira é aqui perto.

Eu não iria lá se fosse você, ainda mais agora que as coisas estão estranhas. Mas contornando o rio existe uma aldeia, lá sim você será bem-vinda.

- NPC aleatório 7

Continue andando, você vai atrapalhar meu ritual de concentração.

Já disse, continue andando. Hoje vou caçar no território do Curupira, vou tentar encontrar algum caititu por lá. Eu sei que é perigoso, mas é minha única esperança.

- NPC aleatório 8

Agora não, eu não posso me distrair. Tenho certeza que vi um caititu andando aqui.

Caçar um caititu faz parte do ritual de amadurecimento da minha tribo, mas recentemente está cada vez mais difícil encontrar um.

Esse não vai escapar, eu tenho certeza que ele entrou atrás dessas árvores.

- NPC aleatório 9

Hoje é o dia em que eu vou encontrar o arco de Ipi. Minha tribo conta que ele foi escondido aqui nessa floresta, informações passadas pela própria Guaipira aos anciãos.

A Guaipira poderia ter sido mais específica, essa floresta é bem grande. Mas eu estou confiante.

Aposto que você também veio aqui em busca do arco, essa parte da floresta não recebe muita gente.

- NPC aleatório 10

Fique à vontade para se abrigar próximo ao fogo.

Eu não tenho aldeia, levo minha vida viajando, assim como meu pai e o pai do meu pai. Tem sido assim por várias gerações.

Eu costumava sentar ao redor do fogo e ouvir as histórias de meu pai, não criar raízes possibilitou que ele conhecesse muitas tribos e muitas histórias.

- NPC aleatório 11

Os Azangs nos surpreenderam, eles são muito e são fortes. Quase não escapamos com vida.

Está tudo bem, ele vai ficar bem. Ele é um guerreiro forte.

Só precisamos nos recompor e voltaremos para nossa tribo.

- NPC aleatório 12

Eu não iria por aqui se eu fosse você, essa parte da floresta é território do Curupira e ele não gosta muito de visitas.

Embora o Curupira seja um protetor da floresta e raramente puna quem não a prejudica, ele é bem territorialista e talvez essa maldição que assola a floresta tenha deixado ele irritado. De qualquer forma, não é bom ir por esse caminho.

Tá bom, tá bom. Você me pegou, você não pode ir por aí porque o mapa ainda não está pronto, é só um plano vazio com textura quadriculada. Agora vá explorar outro lugar.