

RAÍZES



**HISTÓRIAS DE UMA TERRA
(DES)CONHECIDA**



GJ+

FINAL GLOBAL

RAÍZES

SUMÁRIO

04	Sobre o Jogo	26	Temas Abordados
06	High Concept	27	Aesthetics
07	Elementos Narrativos	28	Paleta de Cores
10	Character Design	30	Sound Design
16	Gameplay	31	Plano de Negócios
19	Objetos de Interação	38	Estúdios
20	Jogos de Referência	43	Nosso Time
21	Features	44	Saiba Mais

The background consists of several overlapping rectangular blocks in shades of light green, light blue, and light brown. Faint floral patterns with leaves and vines are visible on the green and brown blocks. The text is centered over the intersection of the green and brown blocks.

SOBRE O JOGO

características

SOBRE O JOGO

LOGLINE:

Na tentativa de encontrar o equilíbrio para seu ecossistema, Araci desafia os efeitos do tempo sobre a vida e percebe que pra pertencer à terra é preciso criar raízes

PLATAFORMA:

PC, Consoles.

GÊNERO(S):

Casual, Co-op, Party game

PÚBLICO ALVO:

Casual



HIGH CONCEPT

Inspirado no Mito da Palmeira Buriti

Raízes: a história de uma terra (des)conhecida é um party game casual e cooperativo 2D, desenvolvido para consoles e pc. Na tentativa de encontrar o equilíbrio para o seu ecossistema, Araci precisa aprender a regar, podar, plantar, colher e reconhecer no tempo a possibilidade de preservar sua história.

WORLD BUILDING



Os Tapuias viviam, em sua maioria, na região onde hoje chamamos de Piauí.

Os povos se fixaram perto de riachos onde haviam muitas palmeiras.

Os nativos mantinham a prática da caça, pesca e plantio como forma de pertencimento à sua terra.

ALDEIA

WORLD BUILDING

Anos se passaram e o povo Tapuia se vê sem esperança, com medo, sede e fome. O homem branco trouxe veneno, morte e desespero aos aldeões que, em pouco número, precisam reencontrar as forças de restaurar o equilíbrio da aldeia. Araci enfrenta o medo de perder seu pai, agora acamado e precisando de cuidados.



ALDEIA

RAÍZES

SINOPSE:

A jovem Araci está em busca de alternativas para recuperar a esperança do povo de sua aldeia. Após um longo período de sofrimento, fome e medo, muito se perdeu: parentes, amigos e a crença de uma comunidade que pudesse viver em harmonia.

Na tentativa de encontrar o equilíbrio para seu ecossistema, Araci desafia os efeitos do tempo sobre a vida e percebe que pra pertencer à terra é preciso criar raízes.



**CHARACTER
DESIGN**

PERSONAGEM JOGÁVEL



Design Original



Redesign

ARACI

PERSONAGEM NÃO-JOGÁVEL

AIRUANÃ



Design Original



Redesign

PERSONAGEM NÃO-JOGÁVEL



Design Original



Redesign

MAUARÍ



Diálogos

CHARACTERS

Gameplay





Diálogos

CHARACTERS

Gameplay



Os jogadores terão que plantar e cuidar das árvores dentro de um limite de tempo, a fim de revitalizarem a terra. Plantas diferentes ao lado das outras vão se auxiliar mutuamente na manutenção.

GAMEPLAY





DIÁLOGOS

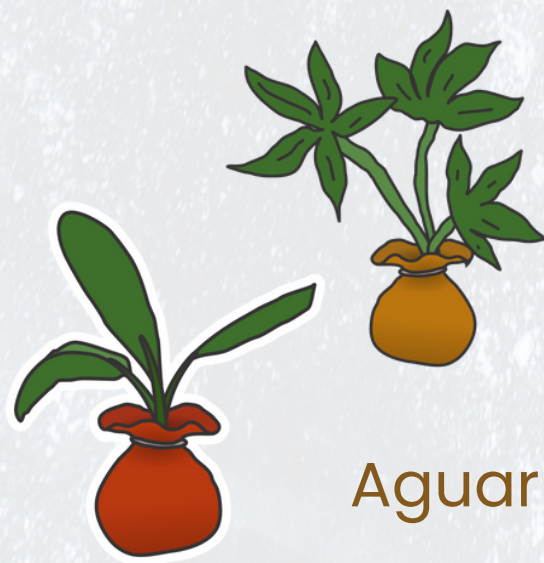
A história do jogo será transmitida através dos diálogos dos personagens em estilo visual novel, mostrando o relacionamento entre Araci e Airanuã, e a história de sua terra.

MUNDO DE SELEÇÃO

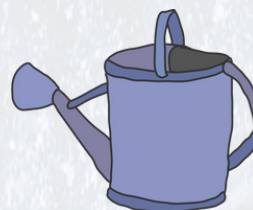
Fases



O jogador poderá transitar em um mapa de regiões jogáveis que representam as fases e o universo do jogo. Em uma perspectiva topdown e inspirado no território brasileiro, o mundo de seleção contém referências aos biomas da região e às culturas de povos originários.



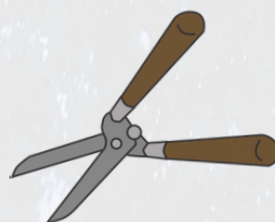
Aguar



OBJETOS DE INTERAÇÃO



Podar





Paper Mario
Nintendo
2001

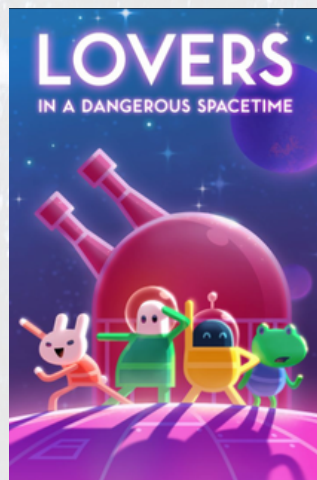


Overcooked 2
Team 17, Ghost town games
2018

REFERÊNCIAS



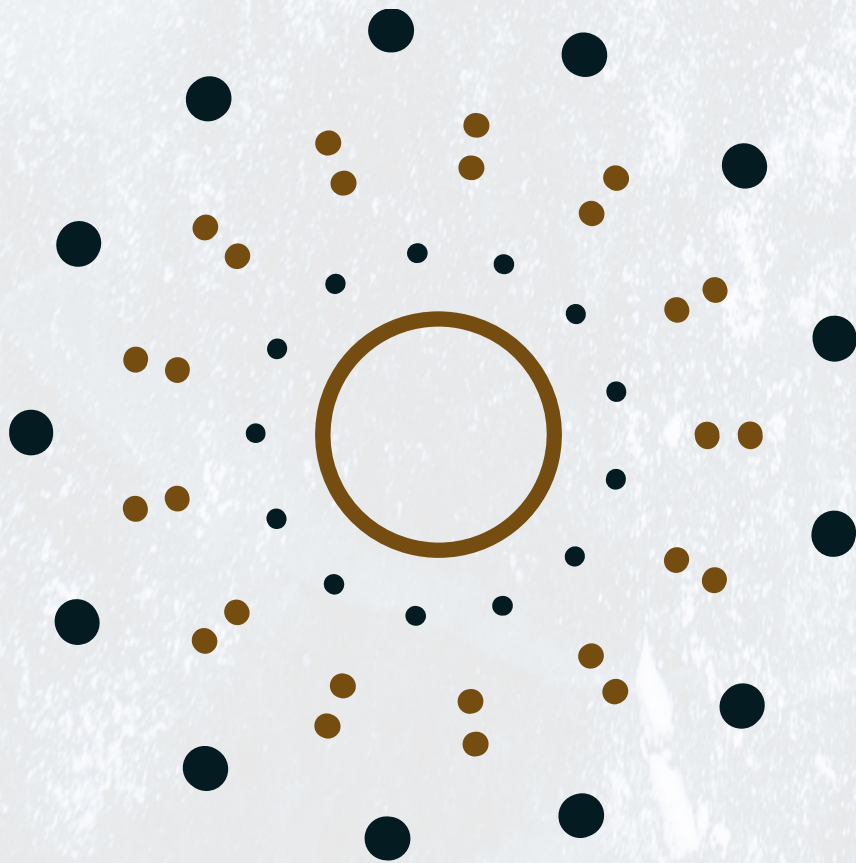
It takes two
Hazelight Studios
2021



Lovers in a dangerous spacetime
Asteroid Base
2015

The background features a complex arrangement of overlapping rectangular panels. A dark green panel with a subtle floral pattern is in the top-left. A light blue panel with a floral pattern is in the top-right. A brown panel with a floral pattern is in the bottom-right. A light blue panel with a floral pattern is in the bottom-left. A central white rectangular area contains the word 'FEATURES' in a bold, dark green, sans-serif font. The overall design is modern and nature-inspired.

FEATURES



CENÁRIOS & BIOMAS

4 regiões diferentes com cenários e biomas inspirados na flora e fauna brasileira, cada um com seus cuidados específicos

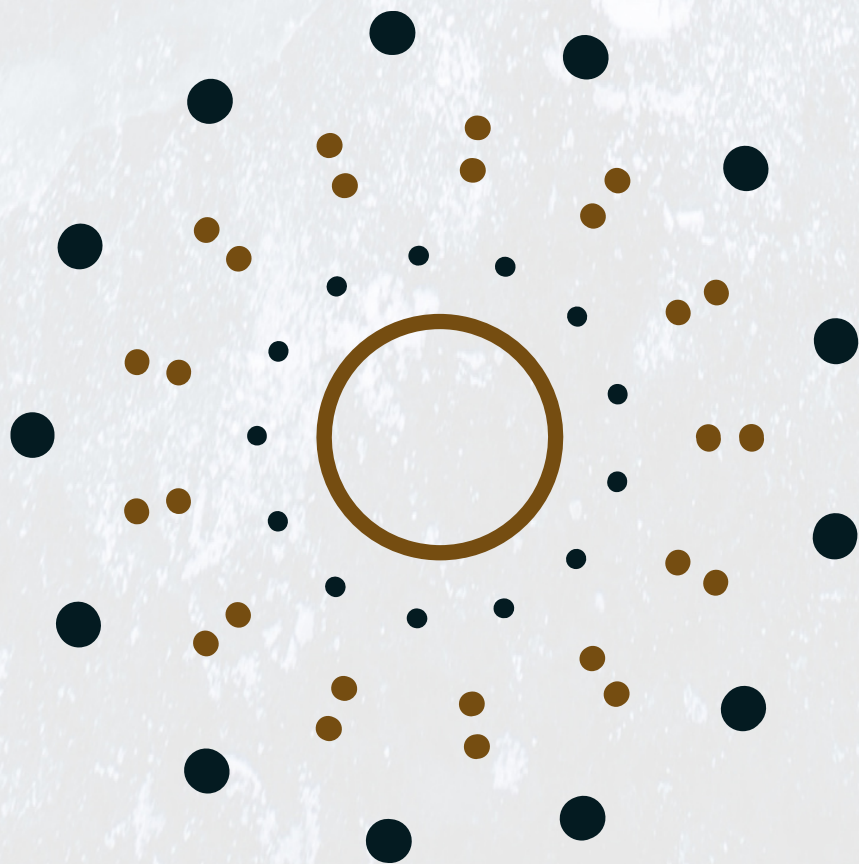
COOPERAÇÃO É A CHAVE



Plantas diferentes se ajudarão no crescimento e manutenção, e no modo coop, os jogadores vão ter que se ajudar para conseguir cuidar das plantas

PERSONAGENS CULTURAIS

Jogue com personagens
conhecidos da cultura popular
brasileira na busca pela
regeneração ambiental





Enquanto houver
raízes na nossa terra,
minha existência
permanecerá sendo
semente.

”

AIRUANÃ



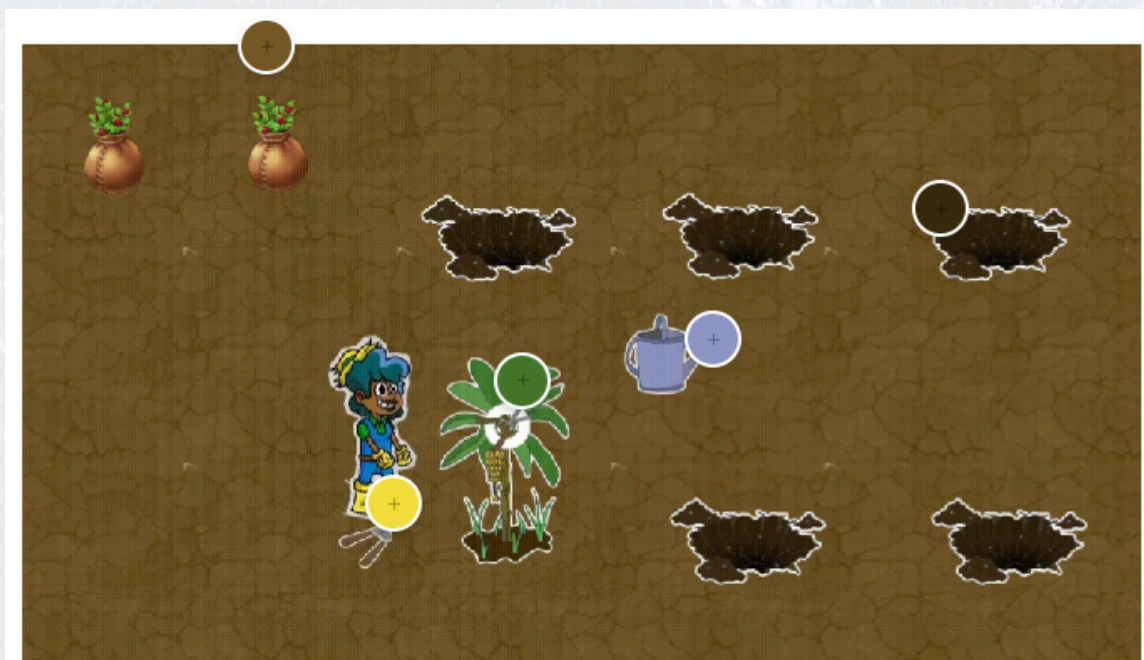
TEMAS ABORDADOS

- Agricultura Sintrópica
- Agrofloresta
- Regeneração Ambiental
- Racismo Ambiental
- Mudanças Climáticas
- Reforma Agrária
- Genocídio Indígena



**COR
& SOM**

PALETA DE CORES



#8E95BF

#417329



#F2D43D

#735724

#36280A

PALETA DE CORES

#417329



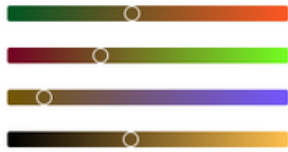
#F2D43D



#36280A



#735724



#8E95BF





SOUND DESIGN

Youtube Audio Library

Lost In The Forest 
Doug Maxwell



 **Angelic Forest**
Doug Maxwell

Batuque Bom 
Quincas Moreira



PLANO DE NEGÓCIOS

*PROPOSTA PARA 18 MESES DE TRABALHO



LOOKING FOR

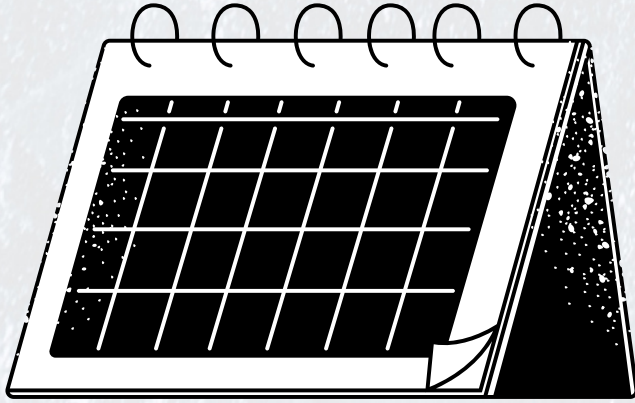
- Financiamento direto
- Espaço para co-working
- Estúdio de Dublagem
- Equipamentos (computadores)
- Licença de Softwares
 - Roteiro (Celtx Games / Final Draft)
 - Edição de Áudio (Pro tools)
- Equipe de Social Media
- Dev Kit

SOCIAL MEDIA

EQUIPAMENTOS

**DEV KIT &
LICENÇAS**

**ESPAÇO PARA
COWORKING**



*PROPOSTA DE EXECUÇÃO

CRONOGRAMA

PRÉ-PRODUÇÃO



3 MESES

Etapas de pesquisa, estruturação, networking e contratação de equipe.

PRODUÇÃO



12 MESES

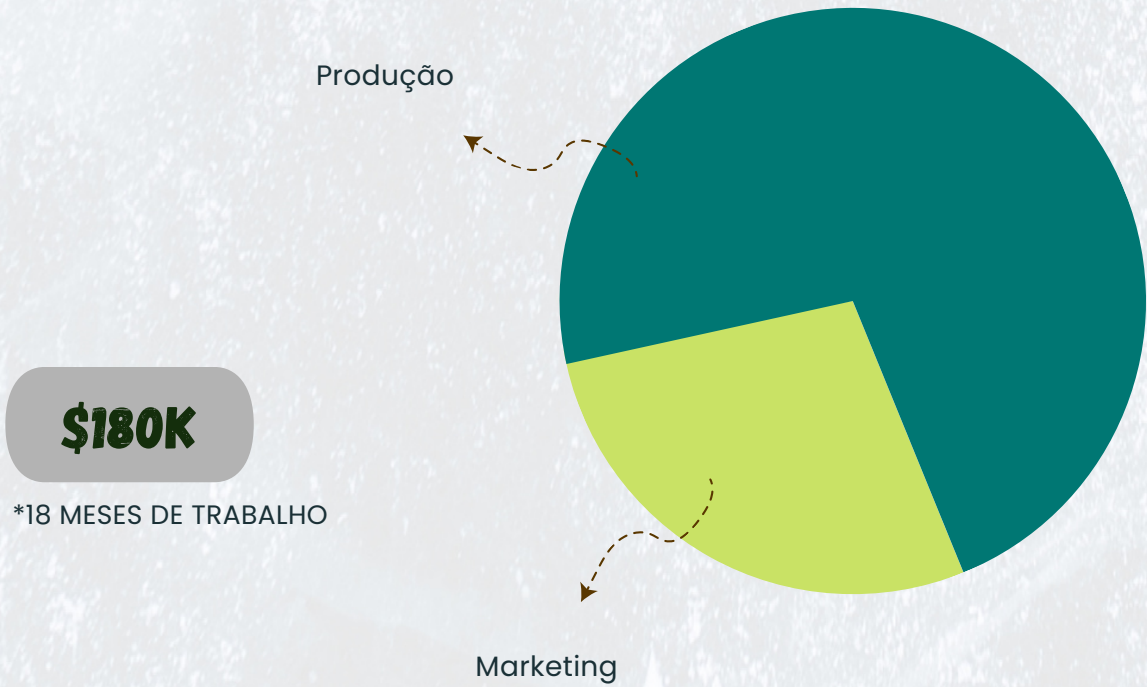
Desenvolvimento do game design, roteiro, artes, sound design, programação, level design, balance etc.

REFINAMENTO
& DISTRIBUIÇÃO



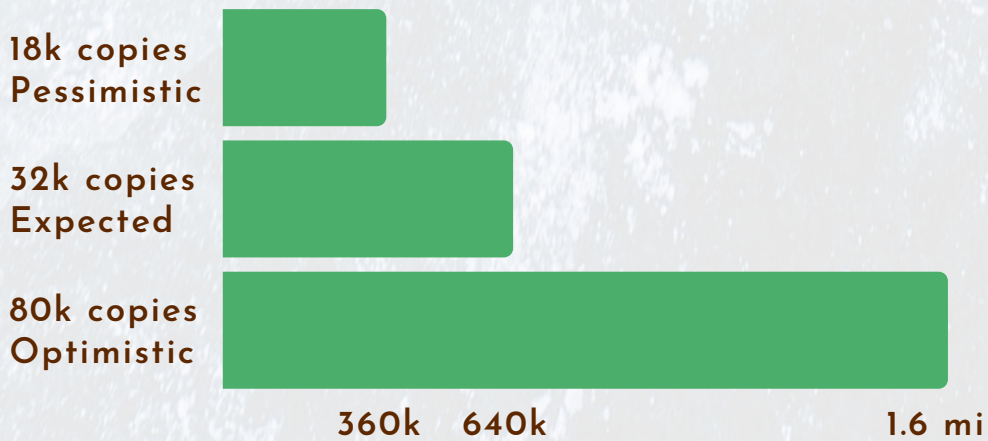
3 MESES

Força-tarefa dedicada ao marketing, divulgação, imprensa e comunicação com a comunidade de games e fora dela.



ORÇAMENTO & PROJEÇÕES

*PARA DOIS ANOS



\$20 - BREAKEVEN 18.000 COPIES

CONSIDERING 50% OF DEDUCT TO STEAM AND US TAXES

Comercializar em consoles:
Nintendo, Xbox / Game Pass,
PlayStation

CONSOLES

Jogo online nas plataformas de
games (steam, epic games etc)

PC | WEB

Conteúdo personalizado do jogo
(camisas, bottons, bonés,
canecas e afins)

MERCH

MONETIZAÇÃO

PREÇO DO JOGO \$20



Se manter ativo na comunidade de games

NETWORKING

Construção de uma comunidade do jogo Raízes

DISCORD

Atualizações sobre o jogo para gerar engajamento

REDES SOCIAIS

Criação e manutenção periódica do site oficial do jogo

SITE OFICIAL



MARKETING

ESTRATÉGIAS E PLANO DE COMUNICAÇÃO

OBJETIVOS & DIFERENCIAIS

- Trabalhar questões individuais e coletivas sobre a manutenção de uma vida sustentável
- Promover conscientização sobre plantio, equilíbrio ambiental, preservação da natureza
- Contribuir para a difusão e preservação do conhecimento popular, das técnicas de revitalização da terra e da tradição dos povos nativos do Brasil
- Fomentar a proposta de uma educação não apenas gamificada, mas lúdica e assertiva



*PÚBLICO-ALVO: JOGADOR CASUAL



ESTÚDIOS





COLETIVO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS - UFF

2021

NaÁra Game Jam

Clóvis - Memórias de Um
Carnaval



2020

AKOM Quarantine Game Jam +

Charlie's Adventures In the
Heart Kingdom

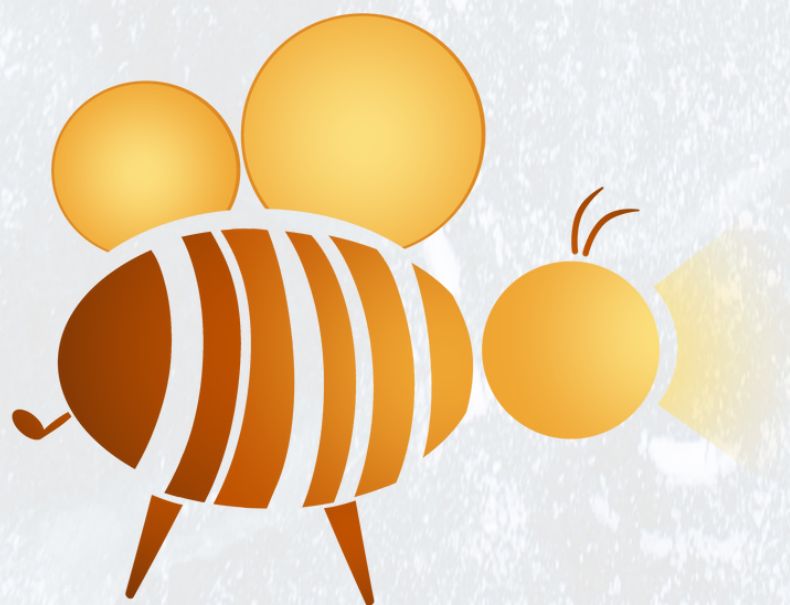


2019

Game Design Project Jam - UFRJ

Synthpath





ZUMBIDO



ZUMBIDO PRODUÇÕES

2021

Prêmio de Execução do projeto Nina e o Mundo Encantado do Cinema

2ª edição do edital Marechal Rondon
(SEJUCEL), Porto Velho/RO.

2020

Prêmio de Execução do projeto Coisas que Perdemos no Fogo

Edital de Retomada Cultural
desenvolvido pela Lei Aldir Blanc,
Secretaria de Cultura e Economia
Criativa, Secretaria Especial da Cultura
(SECEC/RJ), Ministério do Turismo.

2018

Aprovação no Edital Elipse 2018

Filme "Sem Pai, Nem Mãe", Sec. de
Cultura do Estado do Rio de Janeiro;
Fundação Cesgranrio; Cine Odeon Net-
Claro; Canal Brasil

NOSSO TIME

GAME JAM+ 2022/23



Nicholas Canelas
Character Design



Thais Duarte
Production Direction



Alessandra Ramalho
Executive Production



Gabriel Ribeiro
Graphic Design



Vitor Augusto
Programming



Gabriel de França
Business



Thays Pantuza
Creative Direction



Felipe Barreto
Game Design

SAIBA MAIS

jogoraizes@gmail.com



@jogoraizes



<https://linktr.ee/jogoraizes>

