

SONET – TURN BASED RPG MUSICAL BRASILEIRO ODS (4)

Guilherme Albernaz Martins Costa (Etec Dr. Geraldo José Rodrigues Alckmin)
Luiz Eduardo Dantas Bittencourt (Etec Dr. Geraldo José Rodrigues Alckmin)
Pedro Carvalho de Lima (Etec Dr. Geraldo José Rodrigues Alckmin)
Pedro de Mattos Rodrigues (Etec Dr. Geraldo José Rodrigues Alckmin)
Gilberto Abud Junior - Orientador (Etec Dr. Geraldo José Rodrigues Alckmin)
Reginaldo Luiz Gonçalves - Orientador (Etec Dr. Geraldo José Rodrigues Alckmin)

O atual crescimento na indústria de jogos e as estimativas otimistas para os próximos anos, impulsionado pelo aumento da acessibilidade tecnológica e pela valorização da produção nacional. Dada esta situação, o presente trabalho visa apresentar o desenvolvimento de um jogo eletrônico do gênero RPG 2D com temática musical, cultural e educacional, abordando a ODS 4 (Educação de Qualidade) como eixo central. Inspirado em títulos como *Undertale* e *Deltarune*, e com uma narrativa envolvente, contempla diversas culturas por meio de músicas e trilhas sonoras personalizadas a cada cenário em que o jogador vive em sua jornada. O desenvolvimento foi realizado integralmente no GameMaker Studio 2, utilizando exclusivamente programação via código, sem auxílio de engines visuais ou módulos prontos, Pixilart para o desenvolvimento de personagens, itens e cenários autorais, FL Studio 24 na criação de trilhas sonoras autorais, o que permitiu maior controle criativo e técnico sobre as mecânicas do jogo. Os métodos utilizados incluíram o levantamento de requisitos educacionais com base nos objetivos do ODS 4, desenvolvimento iterativo do sistema de combate em turnos e criação de ambientes que representam temas de diferentes gêneros musicais. O jogo oferece interações com personagens que transmitem conteúdos educativos por meio de diálogos, batalhas e minijogos musicais, incentivando o aprendizado lúdico e a reflexão crítica, possibilitando também uma experiência sonora e visual. Como resultado, o projeto demonstrou viabilidade técnica e potencial pedagógico ao unir entretenimento e educação em um produto acessível, culturalmente relevante. Conclui-se que o desenvolvimento deste jogo musical brasileiro contribui para a valorização da indústria nacional de games e representa uma alternativa criativa para o fortalecimento do ensino por meio de mídias digitais interativas, a fim de promover habilidades cognitivas, coordenação motora e apreciação musical e estimular o pensamento crítico em relação às temáticas sociais abordadas, além de exercer as competências aprendidas no curso técnico de Desenvolvimento de Sistemas.

Palavras-chave: Jogo; Educação; RPG; Cultura; Música.