Carlos Alarcon Ambrosio

Gustavo Henrique Moraes Rocillo

João Lucas dos Anjos Pinto

Leonardo Macêdo Aurieni

Nickolas Franco Garcia Lopes Avelino

DESENVOLVIMENTO DE JOGO RETRÔ

Sapinhos Sapecas

Carlos Alarcon Ambrosio

Gustavo Henrique Moraes Rocillo

João Lucas dos Anjos Pinto

Leonardo Macêdo Aurieni

Nickolas Franco Garcia Lopes Avelino

DESENVOLVIMENTO DE JOGO RETRÔ

Sapinhos Sapecas

Trabalho de Conlusão de Curso apresentado ao Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Programação de Jogos Digitais da Etec Professor Basilides de Godoy, orientado pela Prof° Nivia Maria Domingues, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Programação de Jogos Digitais.

Dedicatória

Dedicamos este trabalho àqueles que, com sua inspiração e apoio, tornaram possível a realização deste estudo. À nossa família, pelo amor incondicional e incentivo constante. Aos nossos amigos, pelas palavras de encorajamento nos momentos de dúvida. Aos nossos professores, pela orientação e conhecimento compartilhado ao longo desta jornada acadêmica. E a Deus, pela graça e pela oportunidade de realizar este trabalho. Que este estudo possa contribuir de alguma forma para o avanço do conhecimento em nossa área.

Agradecimentos

Gostaríamos de expressar nossa sincera gratidão a todos que contribuíram para a realização deste trabalho. Em primeiro lugar, agradecemos aos nossos orientadores pelo apoio, paciência e orientação ao longo deste processo. Suas sugestões e insights foram inestimáveis para o desenvolvimento deste estudo.

Agradecemos também aos nossos parceiros de grupo, pela troca de ideias e pelo ambiente colaborativo que nos permitiu crescer juntos academicamente.

Por fim, expressamos nosso profundo reconhecimento à nossa família e amigos, pelo apoio emocional e incentivo ao longo desta jornada acadêmica. E a Deus, pela graça e pela oportunidade de realizar este trabalho.

Sem a contribuição de cada um de vocês, este trabalho não teria sido possível. Obrigado por fazerem parte deste importante capítulo de nossas vidas.

Epígrafe

"De portas abertas para a diversão."

Sala 18 - 2024

Resumo

Abstract

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 - Capa do jogo Duck Tales 14

Figura 2 - Print da GamePlay do jogo 15

Figura 3 - Personagens do jogo 16

LISTA DE TERMOS TÉCNICOS

SUMÁRIO

[1 INTRODUÇÃO 12](#_Toc183637036)

[2 Cliente nevasca entertainment 13](#_Toc183637037)

[Justificativa 13](#_Toc183637038)

[Problematização 13](#_Toc183637039)

[Objetivo Geral 14](#_Toc183637040)

[Metodologia - Pesquisa indireta 14](#_Toc183637041)

[3 referencial teórico - Duck tales (1989) 15](#_Toc183637042)

[Gênero 15](#_Toc183637043)

[História 16](#_Toc183637044)

[Jogabilidade 16](#_Toc183637045)

[Personagens 17](#_Toc183637046)

[Legado 17](#_Toc183637047)

[4 Proposta do jogo sapinhos sapecas 18](#_Toc183637048)

[5 Proposta do aplicativo mobile – guia do jogo 19](#_Toc183637049)

[6 cronograma 20](#_Toc183637050)

[7 Aplicativo mobile 21](#_Toc183637051)

[Estudo de casos 21](#_Toc183637052)

[Levantamento de requisitos 21](#_Toc183637053)

[Diagramas 21](#_Toc183637054)

[Implementação 21](#_Toc183637055)

[8 Jogo sapinhos sapecas 22](#_Toc183637056)

[Estudo de casos 22](#_Toc183637057)

[Levantamento de requisitos 22](#_Toc183637058)

[Diagramas 22](#_Toc183637059)

[Implementação 22](#_Toc183637060)

[9 CONCLUSÃO 23](#_Toc183637061)

[REFERÊNCIAS 24](#_Toc183637062)

[GLOSSÁRIO 26](#_Toc183637063)

1. INTRODUÇÃO
2. Cliente nevasca entertainment

A Nevasca Entertainment é uma empresa focada no desenvolvimento de jogos inspirados em clássicos retrô, buscando proporcionar experiências nostálgicas com um toque de inovação. Recentemente, a empresa solicitou o desenvolvimento de um jogo que resgate elementos visuais e mecânicas características dos jogos retrô, adaptando-os aos padrões e expectativas do público atual.

O projeto busca criar uma experiência que homenageie os clássicos enquanto incorpora inovações em design e jogabilidade, conectando o passado e o presente. A proposta visa atrair tanto os jogadores que vivenciaram a era dos jogos retro quanto novas gerações que buscam algo diferente e cativante.

Justificativa

Os jogos retro ocupam um espaço especial na história da indústria de games, sendo responsáveis por moldar as bases da jogabilidade e da narrativa interativa. Apesar de sua relevância, muitos desses jogos acabaram se tornando inacessíveis ou desconhecidos para o público atual, devido à evolução tecnológica e às mudanças nas preferências dos jogadores. Atualizar e revitalizar esses jogos oferece a oportunidade de reintroduzi-los em um contexto contemporâneo, utilizando tecnologias modernas para preservar sua essência enquanto os torna mais atrativos e acessíveis. Além disso, essa iniciativa contribui para a preservação cultural dos games, valorizando um legado que continua a inspirar desenvolvedores e jogadores ao redor do mundo.

Os jogos retro também despertam um forte senso de nostalgia, sendo capazes de criar experiências emocionais únicas para aqueles que vivenciaram sua época de ouro. Ao mesmo tempo, quando combinados com mecânicas e visuais modernos, eles têm o potencial de atrair novos públicos que buscam inovação, mas que apreciam o charme dos clássicos. Portanto, a proposta de resgatar e reinventar jogos antigos não é apenas um exercício criativo, mas uma forma de conectar gerações, proporcionar entretenimento diversificado e explorar novas possibilidades de design.

Problematização

Investigar como resgatar a essência dos jogos retro e adaptá-los às demandas e expectativas do público moderno, utilizando tecnologias atuais e explorando novas formas de design e jogabilidade que preservem a nostalgia enquanto introduzem inovação.

Objetivo Geral

Desenvolver um jogo que resgate a essência dos jogos retro, utilizando elementos clássicos e inovadores para criar uma experiência adaptada aos padrões contemporâneos, capaz de agradar tanto ao público nostálgico quanto às novas gerações de jogadores.

**Metodologia - Pesquisa indireta**

A pesquisa indireta refere-se a uma abordagem de investigação em que as informações são obtidas a partir de fontes secundárias ou fontes que não estão diretamente relacionadas ao objeto de estudo. Em vez de coletar dados diretamente do campo ou do objeto de pesquisa, a pesquisa indireta envolve a análise de dados já existentes ou informações obtidas por outras pessoas ou organizações.

Por exemplo, em um contexto acadêmico, a pesquisa indireta pode consistir em análise de literatura, estudos de casos, relatórios governamentais, dados estatísticos ou conteúdo de terceiros. No contexto de desenvolvimento de jogos, a pesquisa indireta pode incluir estudos sobre tendências do mercado, análises de jogos concorrentes ou feedback de jogadores coletados por outras fontes. O uso de pesquisa indireta é valioso para reunir conhecimento existente e informar futuras ações ou investigações.

1. referencial teórico - Duck tales (1989)

**DuckTales (1989)** é um clássico jogo de plataforma lançado pela **Capcom** para o **Nintendo Entertainment System (NES)**. Baseado no desenho animado homônimo, o jogo rapidamente se tornou um dos mais icônicos da era 8-bit devido à sua jogabilidade envolvente e aos personagens carismáticos.

Figura 1 - Capa do jogo Duck Tales



Fonte: empresa Capcom

****Gênero****

**Plataforma:** O jogo segue um estilo clássico de plataforma, com o jogador navegando por diferentes níveis e enfrentando obstáculos.

**Aventura:** Inclui exploração, com o jogador podendo escolher a ordem das fases e interagir com ambientes e personagens.

**Puzzle:** Durante a jornada, há seções em que o jogador precisa resolver quebra-cabeças ou encontrar soluções criativas para avançar nos níveis.

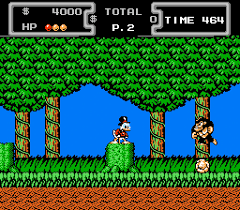
**Combate:** Além da exploração, o jogo possui combate, onde o jogador deve enfrentar inimigos usando a "cana de caça" de Tio Patinhas, tanto para atacar quanto para saltar em certas situações.

****História****

Em **DuckTales**, o jogador assume o papel de **Scrooge McDuck (Tio Patinhas)**, o bilionário pato aventureiro. Ele é desafiado por seus sobrinhos, Huey, Dewey e Louie, a viajar pelo mundo em busca de cinco tesouros mágicos. Os tesouros estão espalhados em locais como a selva, o Egito, a Transilvânia, a Lua e a Caverna do Tesouro. Durante sua jornada, Tio Patinhas enfrenta vários vilões, sendo o principal deles **Magica De Spell**, uma bruxa que deseja roubar o tesouro para aumentar seus próprios poderes.

****Jogabilidade****

Figura 2 - Print da GamePlay do jogo



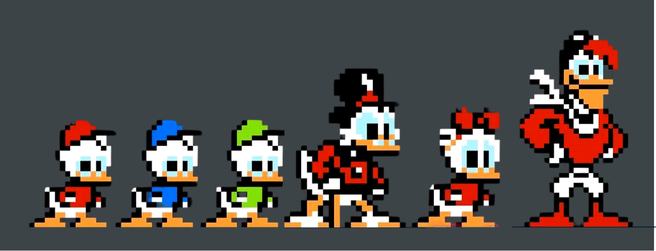
Fonte: empresa Capcom

O jogo é dividido em vários níveis, cada um situado em um lugar único ao redor do mundo, como a selva, o Egito, a Transilvânia e a Lua. A principal mecânica de Tio Patinhas é o uso de sua **cana de caça**, que serve tanto como uma ferramenta para atacar inimigos quanto como um meio de saltar por plataformas, criando uma dinâmica interessante para explorar as fases. A jogabilidade é centrada na exploração dos níveis, onde o jogador deve coletar moedas, resolver quebra-cabeças e derrotar inimigos, enquanto busca por tesouros e avança pela história.

O jogo também permite que o jogador escolha a ordem dos níveis, oferecendo liberdade de exploração e promovendo replayability. Durante as fases, o jogador deve enfrentar inimigos em combate direto, utilizando a cana para atacar ou saltar sobre eles. Além disso, existem desafios de **puzzle** em várias partes do jogo, onde o jogador precisa pensar e usar a mecânica de saltos e interações para resolver enigmas e desbloquear novas áreas ou coletar itens importantes.

Personagens

Figura 3 - Personagens do jogo



Fonte: empresa Capcom

**Scrooge McDuck (Tio Patinhas):** O bilionário pato aventureiro, protagonista do jogo, que busca enriquecer ainda mais ao encontrar os tesouros mágicos espalhados pelo mundo.

**Huey, Dewey e Louie:** Os sobrinhos de Tio Patinhas, que fornecem dicas e ajudam o jogador ao longo da jornada.

**Magica De Spell:** A principal vilã, uma bruxa que tenta roubar os tesouros para obter poder.

**Chefes e inimigos:** O jogo apresenta vários inimigos inspirados no desenho, como os capangas de Magica De Spell, além de chefes desafiadores em cada nível.

****Legado****

**DuckTales** é considerado um dos melhores jogos da Capcom para o NES e é lembrado por sua excelente jogabilidade, trilha sonora marcante (como o famoso "Moon Theme") e sua atmosfera única. A mistura de exploração, ação, puzzles e combate fez com que o jogo se tornasse um clássico atemporal, sendo até hoje um dos favoritos dos fãs de jogos retrô.

O jogo também é pioneiro em sua liberdade de exploração e na forma como mistura vários gêneros, mantendo a experiência divertida e desafiadora, o que ajudou a definir um novo padrão para jogos de plataforma na época.

1. Proposta do jogo sapinhos sapecas
2. Proposta do aplicativo mobile – guia do jogo
3. cronograma
4. Aplicativo mobile

Estudo de casos

Levantamento de requisitos

Diagramas

Implementação

1. Jogo sapinhos sapecas

Estudo de casos

Levantamento de requisitos

Diagramas

Implementação

1. CONCLUSÃO

# REFERÊNCIAS

APÊNDICE A – GDD DO JOGO SAPINHOS SAPECAS

# GLOSSÁRIO

# 