

ARKADE

BY VITOR MENDES

# SUMARIO

INTRODUCAO .....	3
STREET FIGHTER .....	3
MINHA HISTORIA.....	4
PLANEJAMENTO.....	5
DESENVOLVIMENTO .....	6
CONCLUSAO .....	8

## INTRODUCAO

**ARKADE** é um sistema WEB que visa oferecer uma experiência nostálgica à apreciadores de jogos de luta, tendo como foco o famoso **Street Fighter**.

## STREET FIGHTER

**Street Fighter** é um dos maiores e mais revolucionários jogos de luta da história, tendo sido levado como norte para o nascimento de diversos outros jogos grandes da indústria no mesmo estilo.

O primeiro título foi lançado em 1987 para os arcades, desenvolvido pela Capcom, empresa que guia a saga até os dias atuais. Como era novo demais para a época, o primeiro **Street Fighter** foi praticamente um campo de testes e inovações dos desenvolvedores, tendo até rumores que ele não tinha sido tão bem-sucedido no início, e considerado por muitos até hoje como “injogável”, por conta da jogabilidade travada e quebrada.

Mas em 1991, sua sequência veio para melhorar absolutamente tudo que deu errado na primeira tentativa. O intitulado “**Street Fighter II: The World Warrior**”, foi uma dos maiores hypes dos arcades de todos os tempos, marcando a infância e adolescência de milhares de pessoas em todo o planeta.

*Mais tarde, foram também lançadas versões para consoles, e é nesse ponto, em que minha história com esse universo começa...*

## MINHA HISTÓRIA

Desde que me recordo, meus pais sempre foram pessoas trabalhadoras e ocupadas, e baseado nisso, um dos presentes mais incríveis que eles deram para mim e para o meu irmão, foi um videogame, mais especificamente um Super Nintendo. Dessa forma, a gente poderia brincar mesmo quando o pai ou mãe não podiam dar atenção.

Tenho pouquíssimas lembranças de estar jogando com meu pai videogame durante minha vida inteira, para não falar nenhuma lembrança, com exceção de uma em específico, de estarmos jogando justamente “**Street Fighter 2**” no Super Nintendo, sendo a memória mais vívida sobre jogar com meu pai.

Além disso, eu e meu irmão, Vinicius, após uma fase da vida, começamos a nos dar muito mal. Não era uma relação saudável e clichê de irmãos de “amar e odiar”, mas apenas a parte ruim.

Ficamos bons anos nisso, e nunca descobri o porquê desse afastamento repentino. Talvez eu pudesse ter feito algo antes, mas agora é passado.

O que importa é que, quando eu estava no segundo ano do Ensino Médio, em 2020, durante a pandemia do coronavírus, um lampejo surgiu para unir a gente de novo, nem que fosse um pouco. Esse lampejo era um jogo, no caso o “**Street Fighter 5**”. Algo tão simples, mas que tenho um carinho enorme pelo que me proporcionou reviver, mesmo que pouco, alguns momentos de felicidade com meu irmão, pequenas risadas, encaradas quando um perdia, briguinhas, coisas que me fazem sentir mais vivo e conectado com Vini, e triste de saber que deixei de viver muitas coisas com ele na juventude.

Hoje em dia, ainda não somos melhores amigos, nem conversamos direito, ele foi morar com a esposa e a filha, e de vez em nunca vem aqui, mas quando ele veio, mostrei esse projeto em andamento e ele parece ter gostado de como estava ficando.

Eu também nunca dei nada para o Vini, como em aniversários. Então, além desse projeto ser uma forma de avaliação para a faculdade, uma maneira de me desafiar, um repositório a mais no meu [Github](#), para compor o meu portfólio, é principalmente um presente para ele.

## PLANEJAMENTO

O projeto foi iniciado usando a ferramenta de gestão de projetos Trello. A partir dela, foi possível separar os requisitos de acordo com um tempo pré-estipulado por mim, baseado nas experiências do trabalho em grupo.



O projeto começou à ser desenvolvido do final, no caso de sua principal função, que inclui a tela de batalha e seleção de personagens. Essa decisão foi tomada por ainda desconhecer qual seria o nível de complexidade, e se seria possível completar à tempo. Após uma conclusão breve, assumi que seria possível executar grande parte do projeto dentro do prazo, e segui com a ideia.

Ficaram separados os seguintes requisitos essenciais:

<div><div>21</div><div>Battle Page</div><div>May 2 - May 15</div><div>11/11</div></div>	<div><div>5</div><div>Cadastro</div><div>May 16 - May 23</div><div>5/5</div></div>
<div><div>21</div><div>Character Select</div><div>May 2 - May 15</div><div>14/14</div></div>	<div><div>3</div><div>Login</div><div>May 16 - May 23</div><div>5/5</div></div>
<div><div>8</div><div>Home Page</div><div>May 16 - May 23</div><div>5/5</div></div>	<div><div>13</div><div>Rank</div><div>Jun 4 - Jun 5</div><div>10/10</div></div>

<https://trello.com/b/RK9nTMSB/web-site>

## DESENVOLVIMENTO

Os recursos utilizados na criação foram diversos. A “matéria prima” como as GIFs dos personagens e backgrounds foram achados em [Fighters Generation](#).



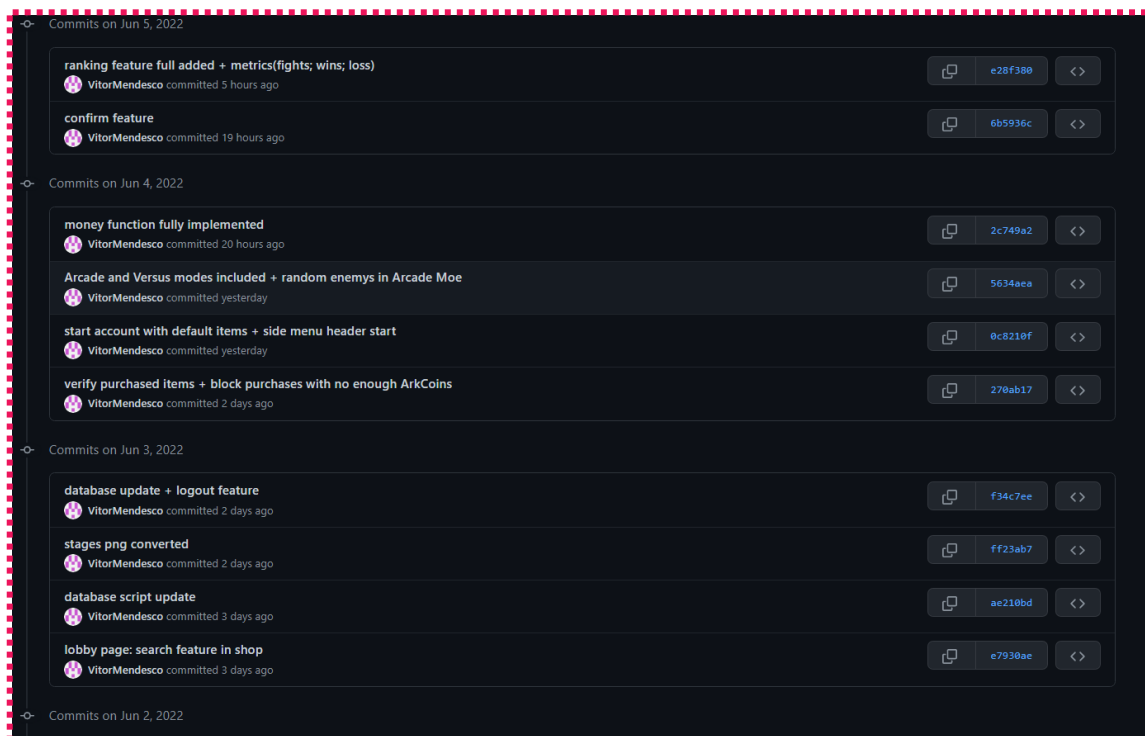
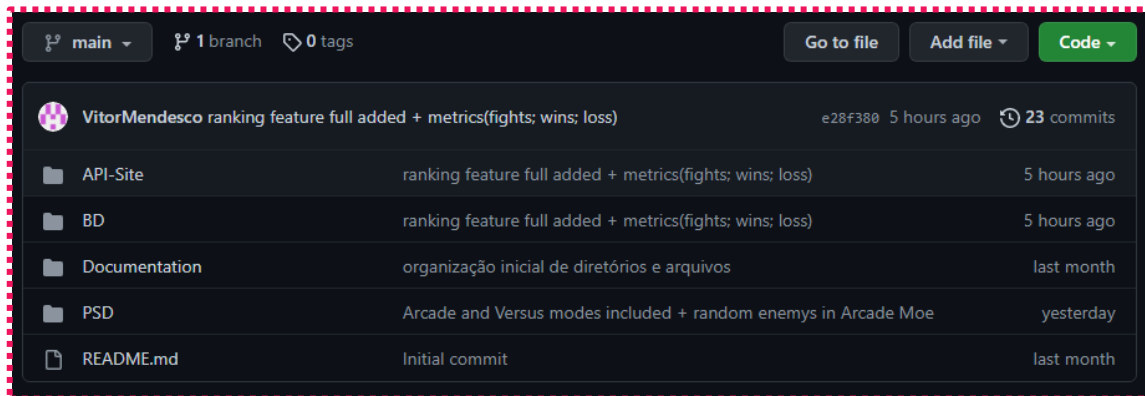
Muitas das manipulações foram feitas através do [Photoshop](#), [Vegas PRO 18](#), além de ferramentas online, como [EZGIF](#) e [Online Gif Tools](#).



Já as **stacks**, foram utilizadas **HTML**, **CSS** e **JavaScript** puro, junto com **Node.JS** para conectar o **Front-End** ao **Back-End**, transitando as informações do banco para a interface do usuário.



O [GitHub](#) também foi utilizado para gerenciar o versionamento do projeto, também disponibilizando para acesso externo:



## CONCLUSÃO

Esse projeto, significou muito para mim, foi muito mais do que só uma entrega escolar. Foi um desafio que acredito ter cumprido, e mais um passo para ir em direção à um sonho distante de um dia trabalhar com jogos. Conseguir realizar quase absolutamente tudo que eu planejei me deixa extremamente realizado comigo mesmo.

Acordei e dormir inúmeras vezes pensando no **Arkade**. Se tornou quase como um filho para mim. Com certeza não irei me despedir dele agora, mas sim evoluí-lo de diversas formas. Cuidar dele se tornou uma diversão a parte, e espero que quem jogue ele, ou reutilize para criar coisas, tenham uma sensação semelhante à minha desenvolvendo e jogando ele, de nostalgia e boas lembranças.

