

A Importância de



HOLLOW KNIGHT



Contexto

A indústria dos jogos eletrônicos é algo em constante crescente, durante os mais de 60 anos desde o seu início, e durante todos esses anos, um tipo de jogo fica cada vez mais conhecido e vendido no mercado, os jogos Indie, jogos que não são feitos pelas empresas gigantes que já se consolidaram e estão desde o começo nesse meio, mas sim, jogos feitos por um grupo pequeno de desenvolvedores sem o financiamento de grandes empresas. Esse tipo de jogo tem grande destaque pelo ato de não terem muito marketing, o que faz seus desenvolvedores buscarem meios mais criativos e divertidos para entreter o seu público-alvo.



Fonte: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/indie/games-indie-crescem-no-steam-e-arrecadam-quase-o-mesmo-que-aas-e-aaas-diz-plataforma-britanica/>

No gráfico acima, é possível ver o crescimento desse mercado nos últimos anos em comparação com jogos TripleA ou AAA, jogos de grandes marcas e que tem um grande investimento por trás, tanto em marketing quanto em equipe, mas isso não significa que jogos AAA perderam sua relevância, apenas que estão perdendo espaço para jogos Indie, já que são mais baratos e mais criativos do que os AAA, que geralmente lançam apenas sequências de jogos antigos pela nostalgia.

Com o passar dos anos, com o crescimento desse tipo de jogo, um em questão chamou a atenção de milhões de pessoas pelo mundo, o jogo considerado por muitos até hoje como o melhor jogo Indie que já existiu, **Hollow Knight**, um jogo lançado em 2017 e desenvolvido na plataforma **Unity** pela equipe de 4 pessoas Ari Gibson, artista e designer, William Pellen, designer e programador David Kazi, programador e Christopher Larkin, compositor da trilha sonora.

Antes de Hollow Knight, já existiam grandes jogos Indies, como Celeste ou um mais antigo, Shovel Knight, mas a questão é que nenhum deles foi tão

ambicioso ou tão grande quanto Hollow Knight, o carinho, criatividade, arte e mecânicas de Hollow Knight são, até hoje, especiais, fazendo diversos jogos se inspirarem em sua direção de arte ou em seu jeito de entregar uma história.

Mas o que tem de tão especial em Hollow Knight? Para responder isso, vamos começar pelo gênero do jogo. Hollow Knight é um jogo do estilo Metroidvania, um subgênero de ação em aventura com o diferencial de ter um mapa não linear e um mundo totalmente interconectado e com backtracking, a ação de voltar pelo mesmo lugar ao qual passou, necessitando de novas habilidades para progredir no mapa, como vencer um chefe para ganhar um duplo pulo, e assim, conseguir passar por uma parede elevada. O jogo é em 2D, ou seja, é uma visão em duas dimensões, sendo lateral, como um Mario antigo. O jogo ficou bem conhecido pelo seu vasto e complexo mapa, onde, uma das características tanto desse jogo quanto de outros metroidvanias é você ficar constantemente perdido por ele, sem saber a direção correta a se seguir, sendo um desafio a mais para se desafiar.



Mas por que todos gostam tanto do mapa de Hollow Knight? Simples, o amor e carinho em cada detalhe desse vasto mapa, faz com que qualquer um simplesmente perca o fôlego apenas de visualizar onde o jogo todo se passa, esse mapa é conhecido como Hollownest, um local que, na história, contada por documentos, itens, personagens e principalmente cenários, era uma cidade pacífica e tranquila, até que

uma suposta divindade conhecida como “Radiância” começou a aparecer nos sonhos das pessoas, e pouco a pouco, as mentes dessas pessoas foram corroendo, até virarem selvagens novamente, causando a ruína do reino.

Então, depois de alguns anos, por volta do final de 2018 onde eu ouvi falar desse jogo, sempre falavam bem dele, mas eu não tinha ideia do que ele era. Antigamente eu tinha o costume de receber diversos “spoilers” também, mas desse jogo, eu não tinha nada. Foi então que eu o vi em promoção e decidi comprá-lo para tentar descobrir o porquê de falarem tão bem desse jogo, e depois disso, minha visão sobre jogos e determinação mudou por completo, a vontade de superar um desafio grandioso ou a curiosidade de explorar mesmo os cantos mais desafiadores, tudo isso que eu tenho hoje começou aqui, explorando o grandioso e complexo reino de Hallownest, cantinho por cantinho.

Eu fiquei encantado com aquilo, nunca tinha tentado vencer tantos desafios, no começo do jogo, eu falava que os primeiros chefes eram impossíveis de se vencer, mas depois de tantas tentativas, os chefes mais complexos não mais apresentam um grande desafio, eu os superei, todos eles pouco a pouco. Alguns demoravam dias, outros demoravam segundos, mas todos foram vencidos, não importava quantas vezes eu fosse derrotado ou o quanto eu ficasse louco vendo os padrões dos chefes, eu morria e tentava, morria e tentava e ficava nesse ciclo, e hoje, estou dentro dos 5% dos milhares de jogadores que conseguiu concluir os maiores desafios do jogo, conseguindo a “platina” dele após 200 horas de jogo.



E depois de todo esse tempo jogando, ainda faltam lugares a serem explorados e desafios a serem vencidos, mostrando a grandiosidade desse jogo. Com isso em mente, eu percebi que eu era muito bom nas mecânicas do jogo, mas sabia bem pouco da história, então, decidi aproveitar a oportunidade de meus conhecimentos em programação para criar um site, contendo toda a história do jogo fragmentada em

partes separadas para não só eu, mas outros pudessem conhecer a história complexa do jogo, com um jogo no final para testar os usuários em conhecimentos do jogo.

Além do jogo promover uma das ODS da ONU, o de Saúde e Bem-Estar, pois a cada desafio superado, uma satisfação ao superar um desafio preenche seu corpo, ou depois de explorar uma parte muito oculta, você se sente intrigado com aquilo, além do jogo já ter reapproximado famílias, onde os pais estavam distantes de seus filhos, dando muita ênfase na saúde mental das pessoas que o jogam, onde cada passo e cada desafio superado por ser estressante, mas depois da vitória, um sentimento bom preenche todo seu corpo.



Objetivo

- Site com cores e temas baseados em Hollow Knight, dando mais foco nas cores da Bacia Antiga e no Vazio
- Um jogo inspirado em GeoGuessr sobre as localizações do Hollow Knight.
- Site com a história de cada um dos lugares de Hallownest de forma resumida, ainda deixando espaço para interpretação.
- Um Banco de Dados dos usuários na VM para manter os dados protegidos.
- Páginas com maior foco em JavaScript para interação do usuário.

Justificativa

Porque foi o jogo que mudou a minha percepção sobre jogos e a determinação.

Escopo

Descrição:

Um site baseado em Hollow Knight, com foco nos temas da Bacia Antiga e do Vazio, com um login e cadastro de usuários para participação em um jogo inspirado em GeoGuessr para testar os conhecimentos do usuário, além do site conter a história de Hallownest, desde o começo até o seu final.

Resultado esperado:

Usuário poder explorar o site e conhecer mais a história do jogo e cadastrar/logar em sua conta para conseguir jogar em um jogo baseado no que o usuário conseguir aprender no site, e esses resultados subirem para um banco de dados e serem “plotados” em uma dashboard.

Requisitos:

Funcional	Página de cadastro e login	Página para login e cadastro do usuário	Essencial	M	8	Alta
Funcional	Site institucional com 4 seções	Site com 4 seções, sendo elas a Home, Reino, Personagens e HollowGuess	Essencial	GG	21	Alta
Funcional	Armazenamento no banco de dados	Armazenamento dos dados coletados no jogo no banco de dados da VM	Essencial	M	8	Alta
Funcional	Dashboard e KPIs	Dashboard para mostrar os dados após o jogo	Essencial	M	8	Alta
Funcional	Botões interativos para locomoção do usuário no site	Botões para locomoção do usuário	Importante	PP	3	Alta
Não funcional	Atividades organizadas na ferramenta de gestão	Uso do Trello para acompanhamento de atividades, para PO e Scrum master.	Essencial	P	5	Média

	(Sprints/Atividades)					
Não funcional	Quem sou no footer da página	Adicionar uma foto e breve descrição minha no footer	Essencial	PP	3	Baixa
Funcional	Desempenho do site	Deixar o site com o melhor desempenho possível	Importante	P	5	Baixa
Funcional	Responsividade do site	Deixar o site responsivo ao cliente	Importante	P	5	Baixa
Não funcional	Designer, cores e imagens para estilização do site	Design de cores inspiradas nas áreas do jogo e imagens das mesmas	Essencial	PP	3	Baixa
Funcional	Criptografia das senhas	Criptográfica para maior segurança de usuário	Desejável	G	13	Baixa
Funcional	Jogo baseado em GeoGuess feito em Javascript	Jogo para encontrar onde se está no mapa de Hallownest	Essencial	GG	21	Alta
Não funcional	Bestiário dos inimigos do jogo	Um bestiário com todos os inimigos do jogo e suas descrições	Importante	G	13	Baixa
Não funcional	Gif no background das páginas	Gif na parte de trás das informações para uma maior beleza visual	Desejável	P	5	Baixa
Funcional	Sistema de Logout	Permitir ao usuário sair de sua conta atual	Desejável	M	8	Média
Não funcional	Modo escuro/claro	Modo escuro e claro para facilitar visão do usuário	Desejável	P	5	Baixa
Funcional	Ranking dos jogadores	Ranking com os jogadores que mais pontuaram no HollowGuess	Essencial	M	8	Alta
Não funcional	Limite por tentativa de login	Adicionar um limite de 3 tentativas no login, caso erre, bloqueia o usuário	Desejável	PP	3	Baixa
Não funcional	Fonte personalizada	Fonte personalizada similar ao do jogo	Importante	PP	3	Baixa
Não funcional	Controle de versão Git/Github	Controle e armazenamento dos arquivos do site no github para controle de versionamento	Essencial	P	5	Alta
Funcional	API para inserção de pontuação no banco de dados	Criar uma API para inserir dados no banco de dados	Essencial	M	8	Alta

Limites:

- Uso básico do JavaScript e manipulação de DOM.
- Foco mais no backend do que na estilização da página.
- 1 mês para o desenvolvimento do projeto

Exclusões:

- Integração completa do site na VM.
- Uso de IA para desenvolvimento do site, apenas explicação.

Recursos necessários

- Uma máquina para desenvolvimento
- Ferramentas de desenvolvimento (MySQL workbench, Visual Studio, VM, etc)
- Internet

Riscos:

- Queda de internet na hora da apresentação
- Arquivos corrompidos na hora de puxar para outra máquina
- Resolução diferente na hora da apresentação
- Passar de 10 minutos na apresentação

Restrições:

- Localidade na biblioteca em uma sala
- 10 minutos de apresentação

Stakeholders:

- Empresa Team Cherry para divulgação do site
- Financiadores para site institucional
- Jogadores de Hollow Knight que desejam saber mais da história

Premissas

- Usuário ter acesso a internet
- Usuário ter uma máquina computacional
- Interesse do usuário no tema do jogo ou já ter jogado antes

Restrições

- Acesso ao site via mobile
- Passar do prazo limite de entrega para o MVP