

ADS 21 - 2018/2

Alunos: Felipe Cardoso, Bruno L., Paulo André Lima Flores

Criar um game no estilo *Old-School*, ou seja, um game utilizando tecnologias atuais mas com características similares aos jogos antigos.

Imersão

Objetivo

Foi efetuado imersão através de uma pesquisa desk para obter o máximo de informações possíveis sobre o assunto game retrô e os principais problemas encontrado nos jogos atualmente.

Pesquisa (Desk) - Games Retrô

Com maior oferta de games independentes no Steam e, agora, nos principais consoles, a estética retrô e os jogos simples voltam a fazer sucesso. Jogos retrô podem ser o futuro. Esses games estão sendo criados, majoritariamente, por estúdios indies, pequenos, que tentam fazer videogames e até arte digital. É uma nova indústria dentro de um mercado novo. E pixel art, certamente, é uma modalidade de arte já reconhecida nos videogames.

Nos games antigos há uma obrigatoriedade de se usar a imaginação enquanto joga já que não tinham tecnologias para fazer gráficos realistas como os de hoje.

Os jogos retrôs eram mais desafiadores. A dificuldade dos jogos de hoje é muito mais granular, você consegue cumprir os desafios propostos em um tempo menor, uma criança de 10 anos consegue zerar um jogo em um ou dois dias. Nós passávamos meses até chegar ao final de um jogo, quando chegamos. A gente comprava as revistas especializadas que davam dicas de como passar de fases. Hoje não. Hoje até por conta de ter uma história, todo um manual dentro do próprio jogo, fica mais fácil.

A gameplay, nos consoles antigos, é mais atraente. Atualmente os desenvolvedores concentram muito esforço nas histórias e se esquecem do jogo em si. A história tem que ser uma consequência do gameplay. Videogame não é cinema e nunca vai ser. Videogame é uma entidade própria. E a natureza do videogame é o desafio do gameplay, história é a

consequência, uma grande história faz um grande jogo? Não. Parte do jogo precisa ser na sua imaginação. O videogame tem uma parte explícita, mas obrigatoriamente precisa deixar uma parte para sua imaginação.

Hoje, durante o jogo, você tem o manual de como jogar, toda uma história com início, meio e fim, com qualidade gráfica excepcional, então você não consegue imaginar nada. Você está vendo tudo ali.

Nostalgia! Videogames antigos são relançados para alegria dos fãs

Modelos que fizeram muito sucesso no passado voltaram ao mercado em versões mais modernas, mas com os mesmos jogos que deixaram saudade.

<http://www.tribuna.com.br/noticias/noticias-detalle/at-games/a-onda-retro-nos-jogos-veio-para-ficar-e-mostra-como-e-importante-olhar-para-o-passado/?cHash=a218f5f9177a757131f4fc3b6a0ab674>



Os videogames evoluíram muito nos últimos anos, mas ainda existem pessoas que sentem saudade do Atari, Super Nintendo e Mega Drive. Pensando nesse público, novas versões desses consoles foram criadas para jogar os mesmos jogos clássicos que fizeram sucesso no passado.

A onda retrô nos jogos veio para ficar e mostra como é importante olhar para o passado

DA AT GAMES

25/04/2017 - 14:00 - Atualizado em 25/04/2017 - 14:34

Curtir 74

Tweetar

G+

ENVIAR



Enduro, do Atari 2600, serviu de base para os games de corrida da nova geração. (Foto: Reprodução)

Para compreender melhor o mundo dos games, às vezes, é preciso parar e olhar para o passado. Ignorar um pouco a era dos gráficos absurdos, que beiram a realidade, e da jogabilidade que exige um controle com uma infinidade de botões e inúmeras combinações de comandos.

Afinal, a simplicidade pode ser aquilo que falta no mercado. E, apostando nisso, as produtoras de jogos trabalham firmemente para trazer um pouco dessa pegada *old school* de volta.

Alguns Dos Principais Problemas Dos Jogos Atuais



Crash_Plays 1 mês atrás (editado)

isso é só um pequeno pedaço de vários outros problemas dos jogos atuais por que se fosse cita todos mesmo dava pra fazer uma lista

Exemplo:

- 1 -Jogos lançados pela metade, com um milhão de DLCs que vc tem que comprar
- 2- A falta de gêneros de jogos (tirando os jogos indies), os que mais se ver é FPS, mundo aberto, sobrevivência, corrida e simuladores, Jogos de luta são poucos plataforma são poucos, Beat in up ainda existe ??, diferente de antigamente que tinha vários tipos de gêneros
- 3 - Falta de jogos mais arcades e frenéticos, maioria só quer ser realista
- 4 - jogos com menos conteúdo que suas versões anteriores, duvido nada que alguém fã de uma franquia, ai foi joga a continuação e sentiu falta de coisas que tinha no jogo anterior
- 5 - falta de interação nos cenários,
- 6 - falta de criatividade nos jogos, maioria sendo só ctrl + c ctrl + V exemplo os mundo abertos e os battle royales da vida (Se antigamente falavam que tal jogo copiou outro, hj ta pior)
- 7 - falta do multplay local e do multplay no modo historia



canudinho 1 mês atrás

O maior problema de hoje em dia é a falta de conteúdo no Singleplayer, um exemplo disso é o gta 5, muito conteúdo pro modo online e pouco pro modo história.



4

RESPONDER



Night Wolf 1 mês atrás

Fabio henrique É horrível mesmo,jogar um jogo que somente tem multiplayer e ainda por cima uma Internet que cai toda hora ai não dá.



2



RESPONDER



Night Wolf 1 mês atrás

The Darknezz Gaming Acho que não,se não tiver jogos bons atualmente muita gente vai jogar os antigos.



2



RESPONDER

Referências - Imersão

<https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/fotos/nostalgia-videogames-antigos-sao-relancados-para-a-legria-dos-fas-15052018#!/foto/1>

<https://www.youtube.com/watch?v=CE1EW3IkSoo>

Análise

Objetivo

Efetuada uma síntese das informações obtidas na fase de imersão através do **mapa de empatia** e posteriormente criar uma **persona** que represente os usuários.

Mapa de empatia:

O que ele vê?

1. Redes sociais como facebook, instagram, twitter, reddit, twitchtv.
2. Blogs relacionados a jogos.
3. Devlog - sobre determinados jogos
4. youtube - gameplays
5. Colegas de trabalho e ou faculdade
6. Sites e grupos relacionados a jogos, filmes e séries.

O que ele pensa?

1. Preocupado com a situação atual do país.
2. Em trabalhar na área de TI.
3. Viajar para fora do país.
4. Abrir o próprio negócio.

O que ele ouve?

1. Mães, esposas ou namoradas pedindo pra dar pausa em jogos multiplayer.
2. Pessoas discutindo sobre política.
3. Pessoas discutindo sobre filmes, séries, livros e games.
4. Músicas no caminho para o trabalho, faculdade, escola.

O que ele fala e faz?

1. Jogam sempre que possível seja no console, computador ou celular.
2. Falam de suas ideias que poderiam tornar-se produtos.
3. Vão para escola, faculdade, trabalho.
4. Participam em redes sociais e fórum de discussões.
5. Assistem muitos videos do youtube, filmes e séries.
6. Falam sobre política.

Quais são as dores?

1. Preços abusivos de games.

2. Que na maioria dos jogos multiplayer elas acabam se irritando mais do que se divertindo.
3. Poucos jogos singleplayer.
4. Falta de alguns gêneros que tinham antigamente como (plataforma, space shooter, etc...).
5. Jogo vendido incompleto, precisando comprar DLCs o que aumenta o preço.
6. Falta de interação com o cenário.
7. História excessiva nos games.
8. Internet ruim.

Quais as necessidades e desejos?

1. Games com preços acessíveis.
2. Games vendidos de forma inteira sem DLCs.
3. Mais variedade de gêneros entre os games.
4. Games focados no gameplay e não na história.
5. Mais games no formato single player.
6. Mais inovação entre os games que estão muito repetitivos.

Persona

Nome: Carlos

Idade: 30 anos

Sexo: Masculino

Estado Civil: Solteiro

Ocupação: Programador web

Escolaridade: Superior Completo

Músicas: Rock

Filmes: Ação

Livros: Aventura

Tipo de jogador: Não casual

Brainstorm

Objetivo

Fazer um brainstorm para gerar ideias que possivelmente possam resolver ou amenizar alguns dos problemas dos games atuais em comparação com os *games retrôs*.

O gênero do jogo - O jogo será um vertical shooter, também conhecido como shoot'em up ou shmup, é um jogo em que o protagonista enfrenta um grande número de inimigos atirando neles enquanto se esquiva de seus ataques.

Arte - A arte do jogo será feita em pixel art, fazendo referência aos jogos antigos.

Progressão - A progressão será baseada em fases onde o protagonista terá que matar um boss no final de cada fase.

História: A história se houver será curta como nos jogos antigamente. O jogo será focado no gameplay e não na história.

Gameplay - O jogo será frenético.

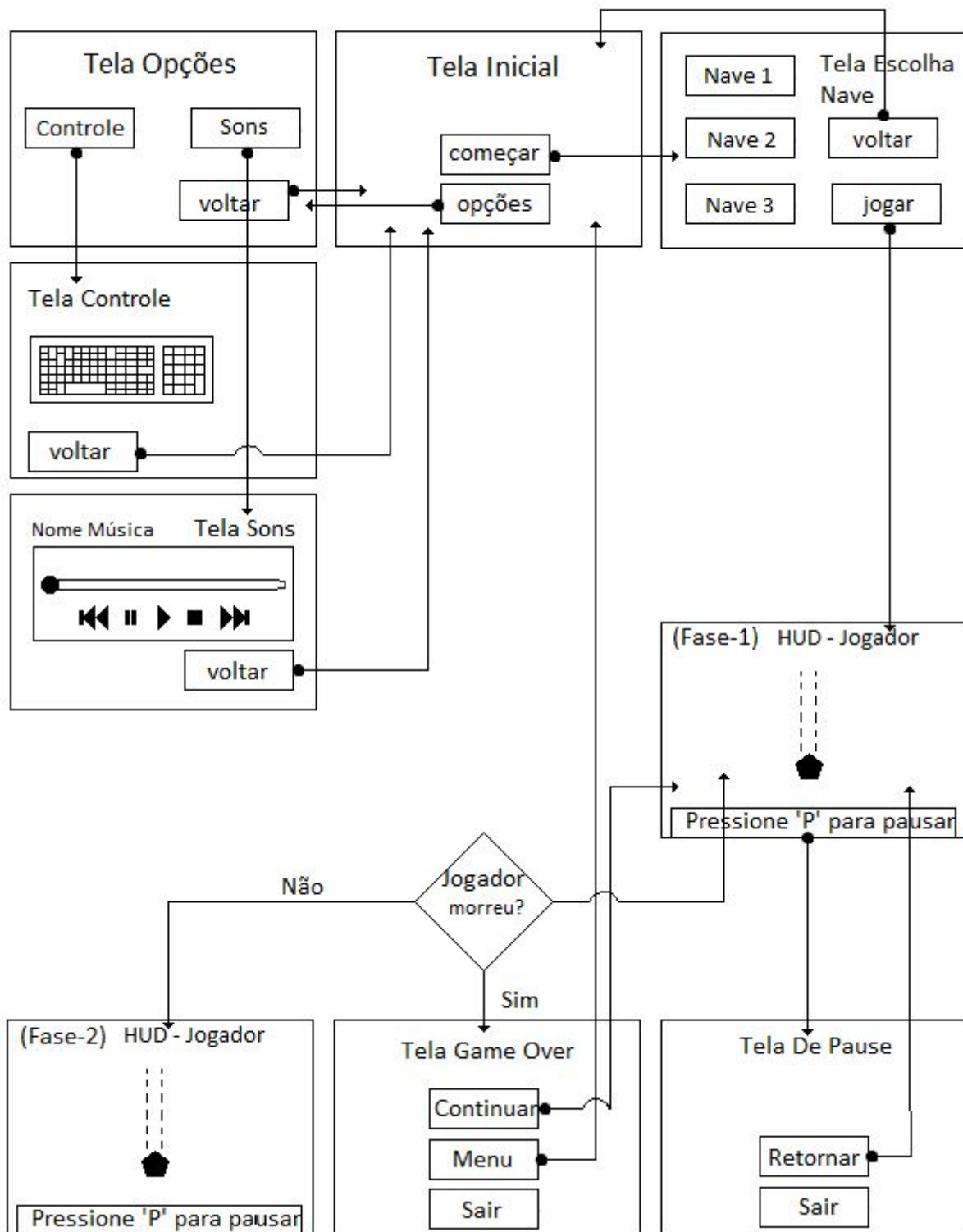
Modo de jogo - Single Player (offline).

Power up - O jogo terá power up para melhoria de armas e defesa do protagonista.

Protagonista - Terá três protagonista para escolher, cada um com características específicas.

Mapa de navegação:

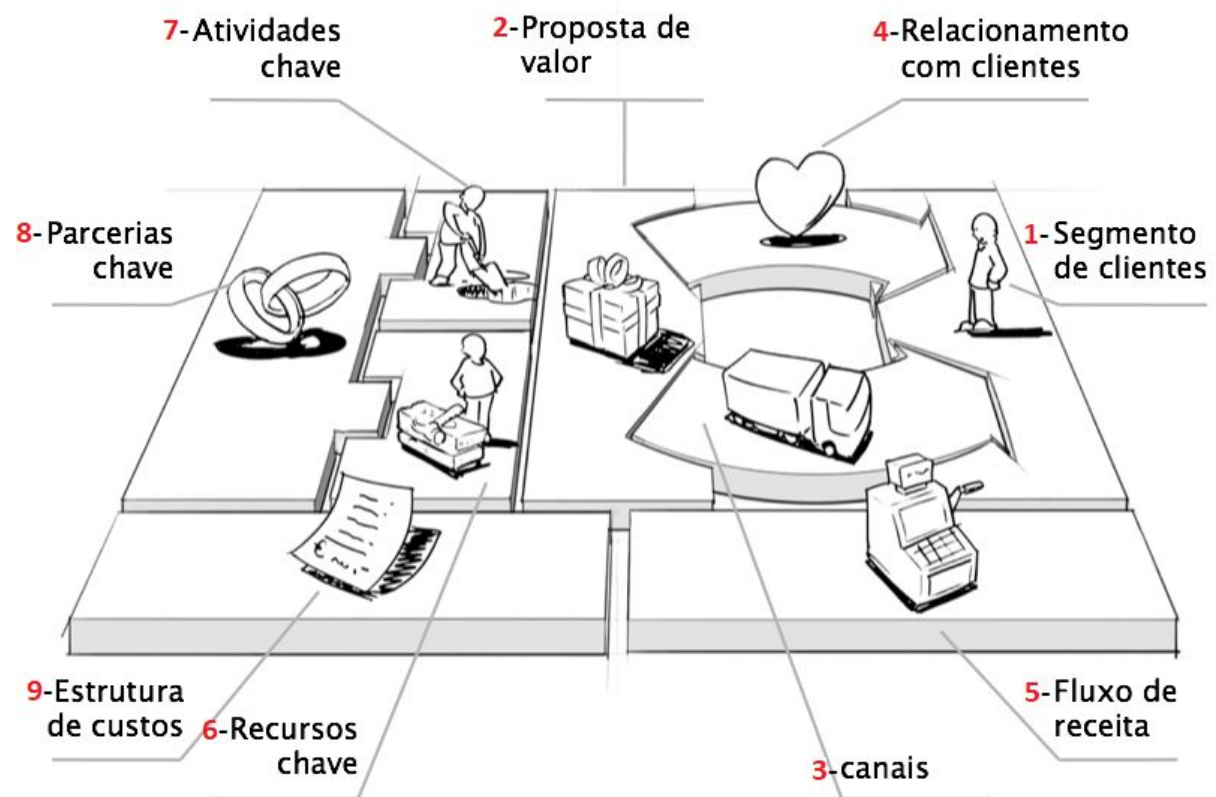
Mapa De Navegação



Modelo de Negócio - Canvas

Objetivo

Esboçar modelos de negócio do produto que será desenvolvido e criar um mapa visual pré-formatado contendo nove blocos do modelo de negócios.



1 - Segmento de cliente

Usuários que jogaram ou jogam games antigos de Mega Drive e Super Nintendo.

2 - Proposta de valor

Entregar um game simples e divertido evitando os principais problemas dos jogos atuais além de trazer boas lembranças e sensações da infância onde os games eram novidade.

3 - Canais

Itch.io, Steam.

4 - Relacionamento com cliente

- Preço acessível
- Criar blog para o jogo
- Comunicação constante com o usuário
- Disponibilizar algumas keys gratuitamente

5 - Fluxo de receita

Venda do produto.

6 - Recursos chave

- Utilização da IDE - Visual Studio 2017
- Utilizar controlador de versão Git e repositório GitHub
- Conhecimento na linguagem C++
- Conhecimento da biblioteca SDL2 (Simple DirectMedia Layer)
- Programadores
- Responsável pela arte e animação

7 - Atividades chave

- Correção de bugs encontrados
- Polimento gráfico
- Adicionar novos itens e fases
- Receber e analisar os feedbacks dos usuários
- Divulgação do jogo

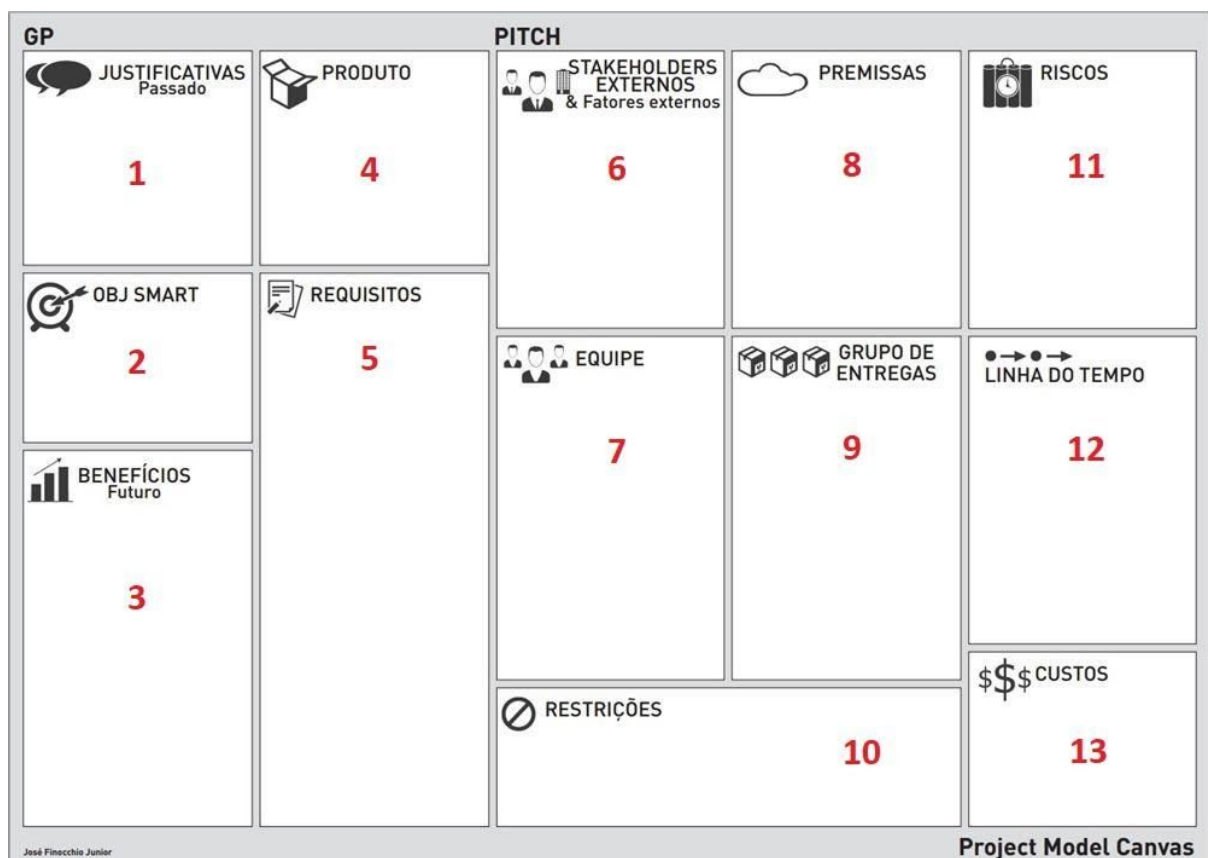
8 - Parcerias chave

- Freesound.org
- Faculdade CESUSC
- Microsoft - Visual Studio 2017 community (software)
- SDL2 (Biblioteca)

9 - Estrutura de custos

- Criação do blog
- Desenvolvimento do software
- Criação da Arte e animação
- Publicação do jogo na plataformas steam
- Marketing

Modelo de Projeto - Canvas



1 - Justificativas

- Poucos jogos singleplayer.
- História excessiva nos jogos atuais.
- Os jogos atuais na sua maioria não oferecem desafios aos jogadores.

2 - Obj Smart

Fazer um game inspirado nos jogos antigos com tecnologias atuais e evitar os principais problemas encontrado nos jogos atuais.

3 - Benefícios

O jogo será simples, direto e de fácil entendimento e despertará um sentimento de nostalgia aos jogadores mais velhos e de diversão e desafio em jogadores mais novos .

4 - Produto

Um game com características retrô do gênero space shooter.

5 - Requisitos

- A arte do game será feito em pixel art
- A dificuldade do game será média/alta
- O game será frenético, ou seja, batalhar com vários inimigos ao mesmo tempo
- A história do game será curta
- Poucos comandos e de fácil entendimento
- O jogo será single player (offline)

6 - Stakeholders Externos & Fatores Externos

- Freesound.org
- Faculdade CESUSC
- Microsoft - Visual Studio 2017 community (software)
- SDL2 (Biblioteca)

7 - Equipe

- Programador
- Designer
- Artista
- Produtor
- Sound Design
- Testador

8 - Premissas

- Haverá reuniões semanais da equipe para discutir sobre o projeto.
- Os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto estarão a disposição para qualquer membro da equipe.
- Qualquer dúvida ou dificuldade sobre o projeto será discutido com toda a equipe.
- O projeto deve ser concluído dentro do prazo.

9 - Grupo de Entregas

- Identificação dos requisitos do produto
- Análise e síntese dos requisitos identificados
- Fazer brainstorm
- Fazer uma prototipação através de um mapa de navegação
- Definir um modelo de projeto.
- Definir um modelo de negócio.
- Desenvolvimento do produto.
- Testar o produto.
- Implantação do produto.

10 - Restrições

- Pouco tempo para o desenvolvimento do projeto.

- Usar ferramentas que muitas vezes não disponibilizam todas suas funcionalidades na versão gratuita.

11 - Riscos

- Falta de comprometimento da equipe com o projeto.
- Desvinculação de algum membro da equipe.

12 - Linha do Tempo

- Identificação dos requisitos do produto - 8/10/2018
- Análise e síntese dos requisitos identificados - 15/10/2018
- Fazer brainstorm - 22/10/2018
- Fazer uma prototipação através de um mapa de navegação - 24/10/2018
- Definir um modelo de projeto - 24/10/2018
- Definir um modelo de negócio - 24/10/2018
- Desenvolvimento do produto - 20/11/2020
- Testar o produto - Aplicado ao longo do desenvolvimento
- Implantação do produto - 20/11/2020

13 - Custos

- Identificação dos requisitos do produto: sem custo financeiro - 8 horas
- Análise e síntese dos requisitos identificados: sem custo financeiro - 5 horas
- Fazer brainstorm: sem custo financeiro:
2 horas
- Fazer uma prototipação através de um mapa de navegação - 4 horas
- Definir um modelo de projeto: sem custo financeiro - 4 horas
- Definir um modelo de negócio: sem custo financeiro - 3 horas
- Desenvolvimento do produto: indefinido
- Testar o produto: indefinido - Testar durante todo o processo de desenvolvimento
- Implantação do produto: indefinido