

**CEEP EROTIDES ÂNGELO NICHELE
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**



**JOÃO PEDRO FAUSTINO DE ALMEIDA, LASNINE MIRANDA DOS SANTOS,
LUÍS OCTÁVIO REZENDE MAIMONE DOS SANTOS, NICOLAS DE ASSIS
SOINSKI, LEONARDO LUCAS DE LIMAS, GUSTAVO DE CASTRO MULLER,
GUILHERME ANTUNES DE OLIVEIRA, CAIO LOPES, JOÃO VICTOR CAMPELO**

WIT LOST MEMORIES

**CEEP EROTIDES ÂNGELO NICHELE
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**



**JOÃO PEDRO FAUSTINO DE ALMEIDA, LASNINE MIRANDA DOS SANTOS,
LUÍS OCTÁVIO REZENDE MAIMONE DOS SANTOS, NICOLAS DE ASSIS
SOINSKI, LEONARDO LUCAS DE LIMAS, GUSTAVO DE CASTRO MULLER,
GUILHERME ANTUNES DE OLIVEIRA, CAIO LOPES, JOÃO VICTOR CAMPELO**

WIT LOST MEMORIES

Trabalho final apresentado à
disciplina Análise e Projeto de
Sistemas como exigência parcial
para obtenção do grau de técnico de
Desenvolvimento de Sistemas -
Turma 3ºG, sob a supervisão do
Professor João Carlos de Moraes
Coppi - (graduação do coppi)
CEEP - EROTÍDES ÂNGELO
NICHELE

DEDICATÓRIA

Aos nossos pais, pelo amor incondicional, apoio constante e paciência ao longo de toda a nossa trajetória acadêmica. Vocês foram a base sólida sobre a qual construímos nossos sonhos e a fonte de inspiração em cada passo que damos. Sem o suporte e o carinho de vocês, este momento tão significativo não seria possível.

À nossa família, que sempre acreditou em nós, nos incentivou a seguir em frente e nos deu força, mesmo diante das adversidades. A confiança de vocês foi essencial para que persistiremos, mesmo quando os desafios pareciam insuperáveis.

Aos nossos amigos, que estiveram ao nosso lado, oferecendo conselhos valiosos, motivação nas horas difíceis e momentos de descontração que equilibram as exigências acadêmicas com a leveza da vida. A amizade de vocês foi um alicerce importante em nossa jornada.

E, por fim, a todos que, de alguma forma, contribuíram para o nosso crescimento pessoal e acadêmico, seja com palavras de incentivo, ajuda prática ou simples gestos de carinho. Cada apoio, por menor que fosse, teve um impacto significativo em nossa caminhada e nos ajudou a alcançar essa etapa tão importante de nossas vidas.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, expressamos nossa imensa gratidão aos professores Eduardo William Karpinski Priester e Gustavo Pesco, pela orientação, paciência e dedicação ao longo de todo o processo. Sua experiência, sabedoria e apoio constante foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho e para o sucesso da nossa pesquisa.

Aos demais professores, que, ao longo dessa jornada acadêmica, com seus ensinamentos, provocaram nosso pensamento crítico e estimularam nosso crescimento intelectual, agradecemos por compartilhar tanto conhecimento e por sempre incentivarem o nosso desenvolvimento.

Aos nossos familiares, especialmente aos nossos pais, pelo amor, compreensão e incentivo constantes. vocês sempre foram o alicerce que nos sustentou nos momentos mais desafiadores e estiveram ao nosso lado em todas as etapas dessa jornada, oferecendo apoio incondicional.

Aos nossos amigos, que, com seu apoio emocional e compreensão, nos ajudaram a manter o equilíbrio durante os períodos de intensa dedicação ao trabalho. A amizade e o carinho de vocês foram essenciais para nossa motivação e bem-estar.

A todos os colegas e profissionais que, de alguma forma, colaboraram com informações valiosas e nos auxiliaram ao longo da realização desta pesquisa, nosso sincero agradecimento. cada contribuição foi crucial para o nosso progresso.

Por fim, agradecemos ao Ceep, que nos ofereceu as condições necessárias para que pudéssemos nos dedicar ao aprendizado e ao desenvolvimento deste trabalho, proporcionando um ambiente acadêmico de excelência.

**"A educação é a arma mais poderosa que
você pode usar para mudar o mundo."
-Nelson Mandela**

RESUMO

Wit, Lost Memories é um jogo que explora temas psicológicos como formação de identidade, perda de memória e os efeitos de ambientes distorcidos. A floresta, que serve como metáfora para a mente fragmentada de Wit, reflete seu estado mental e suas memórias perdidas. Os desenvolvedores enfrentaram o desafio de equilibrar jogabilidade e profundidade emocional, criando um mundo dinâmico onde as escolhas do jogador impactam a narrativa e a jornada interna do protagonista. A progressão das habilidades de Wit reflete sua autodescoberta, enquanto as distorções da realidade evoluem conforme ele recupera suas memórias. A narrativa não linear permite que as decisões do jogador influenciem não só a história, mas também a identidade de Wit, criando uma experiência interativa profunda. Em resumo, *Wit* combina temas psicológicos com mecânicas de jogo envolventes, desafiando os jogadores a refletir sobre identidade e memória de forma única e impactante.

ABSTRACT

Wit, Lost Memories is a game that explores psychological themes such as identity formation, memory loss, and the effects of distorted environments. The forest, which serves as a metaphor for Wit's fragmented mind, reflects his mental state and lost memories. The developers faced the challenge of balancing gameplay and emotional depth, creating a dynamic world where the player's choices impact the narrative and the protagonist's inner journey. The progression of Wit's skills reflects his self-discovery, while the distortions of reality evolve as he recovers his memories. The non-linear narrative allows the player's decisions to influence not only the story but also Wit's identity, creating a profound interactive experience. In short, Wit combines psychological themes with engaging gameplay mechanics, challenging players to reflect on identity and memory in a unique and impactful way.

LISTA DE TABELAS

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1. introdução..... | 09 |
| 2. visão geral do sistema..... | 11 |
| 2.1 arquitetura.do sistema..... | 07 |
| 2.2 diagrama geral..... | 09 |
| 2.3 dicionário de dados..... | 13 |
| 2.4 diagrama de entidade e relacionamento..... | 14 |
| 2.5 diagrama de fluxo de dados..... | 16 |
| 2.6. use case..... | 21 |
| 3. descrição dos programas..... | 25 |
| 4. fluxo de chamada de telas..... | 28 |
| 5. layout de telas..... | 30 |
| 6. layout de impressão..... | 34 |
| 7. modo de processamento..... | 35 |
| 8. estimativa de custos..... | 36 |
| 9. cronograma..... | 37 |
| 10. conclusão..... | 38 |
| 11. referências bibliográficas..... | 39 |

INTRODUÇÃO

Em uma floresta antiga e misteriosa, um jovem desperta sem memória, perdido em um lugar onde o tempo e a realidade parecem distorcidos. Sem saber quem é, de onde veio ou como chegou ali, ele é guiado apenas por um nome que ecoa em sua mente: "Wit". Com essa identidade fragmentada e poderes além da compreensão humana, Wit embarca em uma jornada solitária, buscando desvendar os mistérios de seu passado e recuperar as memórias que lhe foram roubadas.

"Wit, Lost Memories" oferece aos jogadores uma experiência imersiva de ação e aventura, repleta de mistério e enigmas, onde cada decisão pode alterar o curso da história e cada descoberta revela uma nova faceta da realidade distorcida da floresta. A floresta, que serve como o principal cenário do jogo, é tanto inimiga quanto aliada. Suas sombras ocultam segredos e enigmas que só os mais corajosos serão capazes de enfrentar. O ambiente, imprevisível e constantemente mutável, coloca à prova não apenas os poderes de Wit, mas sua resiliência emocional e psicológica.

Ao longo de sua jornada, Wit descobre que possui habilidades extraordinárias, mas seu domínio sobre elas é tão fragmentado quanto suas memórias. Cada poder, cada habilidade desbloqueada, parece estar ligado a um aspecto perdido de sua identidade, tornando a recuperação dessas habilidades uma metáfora para sua própria jornada de autoconhecimento. O jogo, portanto, não se limita a simples desafios ou lutas; ele propõe uma reflexão profunda sobre o processo de descoberta pessoal e a luta para manter a sanidade enquanto a realidade ao redor começa a se desintegrar.

A busca por suas memórias perdidas não é apenas uma questão de recuperar fragmentos do passado, mas de confrontar as sombras que emergem da mente de Wit, representadas pelas distorções da floresta. Cada passo em direção à verdade envolve não apenas enfrentar criaturas misteriosas e resolver enigmas, mas também lidar com os próprios medos e traumas que começam a se revelar conforme o protagonista se aproxima de seu passado esquecido. A floresta, com seus caminhos labirínticos e mudanças constantes de realidade, serve como um reflexo direto da mente fragmentada de Wit, colocando-o em constante confronto com sua própria identidade.

Além disso, o jogo propõe um ambiente interativo onde cada escolha do jogador tem um impacto real e significativo no curso da história. As decisões feitas ao longo da jornada de Wit não afetam apenas a narrativa, mas também a construção de sua identidade, fazendo com que o jogador não apenas explore um mundo repleto de mistérios, mas também participe ativamente da busca do protagonista por seu

verdadeiro eu. A progressão de Wit, em termos de habilidades e autoconhecimento, é entrelaçada de forma orgânica com as escolhas feitas durante o jogo, criando uma experiência de auto descoberta contínua.

Em síntese, "Wit, Lost Memories" não é apenas uma história de mistério e aventura, mas uma exploração profunda da psicologia humana, da memória e da identidade. A floresta, como cenário dinâmico e simbólico, serve como um reflexo do estado mental do protagonista, enquanto a jornada de Wit se torna uma metáfora para a busca de autoconhecimento em um mundo repleto de distorções e desafios emocionais. O jogo oferece uma experiência rica em significado e reflexão, desafiando os jogadores a considerar a natureza da identidade e o impacto das escolhas que fazemos na construção de quem somos.

1ºTÍTULO DO CAPÍTULO (desenvolvimento)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal analisar a relação entre a construção de identidade e os processos de autodescoberta em ambientes imersivos de jogos de ação e aventura, com foco específico na narrativa do jogo *Wit, Lost in The Forest*. A justificativa para a realização da pesquisa foi sustentada pela relevância do tema, especialmente considerando o crescente interesse acadêmico e comercial em jogos que exploram a formação de identidade, a memória e a realidade distorcida como mecanismos narrativos. além disso, a análise de como esses temas são abordados em jogos interativos reflete uma tendência crescente dentro da mídia digital, que tem se tornado um meio poderoso de expressão cultural e psicologia humana.

A questão central do estudo foi entender de que forma a busca pela identidade do protagonista, Wit, e suas interações com o ambiente misterioso da floresta servem como metáforas para processos de autodescoberta na vida real. Ao longo do desenvolvimento, buscamos responder a essa questão por meio da análise detalhada da narrativa do jogo, suas mecânicas de jogabilidade e como essas interagem com o conceito de identidade fragmentada e a reconstrução de memórias. a abordagem metodológica adotada incluiu uma análise qualitativa das decisões tomadas pelos jogadores, das escolhas narrativas e do impacto dessas escolhas no desenvolvimento da história.

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, foram abordados os principais conceitos e teorias relacionadas à construção da identidade, psicologia do jogo e narrativas interativas. os dados coletados foram analisados com base em uma combinação de métodos de análise de narrativa e jogabilidade, com foco em como a estrutura do jogo contribui para a evolução da identidade de Wit. o capítulo inicial, dedicado à revisão de literatura, proporcionou uma visão ampla sobre o estado da arte das narrativas interativas e dos jogos como ferramentas para exploração psicológica, permitindo contextualizar a nossa pesquisa dentro de um panorama mais amplo de estudos em mídia digital. No segundo capítulo, discutimos as abordagens metodológicas adotadas, que se mostraram eficientes para a coleta e análise dos dados, permitindo a obtenção de resultados consistentes e relevantes para a questão em questão.

Com base nos resultados obtidos, foi possível concluir que o jogo *Wit, Lost in The Forest* utiliza a relação entre o protagonista e o ambiente de jogo como uma metáfora complexa para o processo de reconstrução da identidade. através de decisões críticas e confrontos com as distorções da realidade, wit segue um caminho de autodescoberta que reflete a luta interna de muitos indivíduos na busca por respostas sobre quem são. essas conclusões foram fundamentais para responder à problemática proposta, confirmando que os jogos podem ser eficazes não apenas como entretenimento, mas também como plataformas para explorar questões profundas de identidade e memória. além disso, observamos que a

relação entre o ambiente virtual e as escolhas do jogador tem implicações significativas na formação do caráter e na resolução de conflitos internos.

No entanto, o trabalho apresentou algumas limitações, especialmente em relação à subjetividade das escolhas dos jogadores e à dificuldade em quantificar de maneira objetiva o impacto das diferentes narrativas na psicologia do jogador. Apesar dessas limitações, a pesquisa contribui significativamente para o entendimento de como as narrativas em jogos digitais podem funcionar como uma representação simbólica de processos psicológicos, abrindo possibilidades para futuras investigações que podem aprofundar a análise sobre como os jogos podem auxiliar na compreensão de questões de identidade e memória no contexto de experiências interativas.

Por fim, é possível afirmar que este estudo alcançou seus objetivos, proporcionando uma visão mais clara sobre como os jogos de ação e aventura abordam a construção de identidade e a autodescoberta, e, ao mesmo tempo, contribuindo para o avanço do conhecimento na área de estudos de mídia e psicologia dos jogos. espera-se que os resultados aqui apresentados possam servir como base para novos estudos e práticas, sendo um ponto de partida para discussões e pesquisas futuras sobre o impacto dos jogos interativos no entendimento da identidade humana.

REFERÊNCIAS