

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC JORNALISTA ROBERTO MARINHO
Desenvolvimento Jogos Digitais

Miguel Oliveira
Enzo Benetti
Andrew Kenji
Felipe Fiedler

INCARNATE

São Paulo

2024

**Felipe Fiedler, Andrew Kenji, Miguel Oliveira
e Enzo Benetti**

SPEEDSTEER: Incarnate

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais da Etec Jornalista Roberto Marinho, orientado pelo Prof. Marcos, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Programação de Jogos Digitais.

**São Paulo
2024**

**Felipe Fiedler, Andrew Kenji, Miguel Oliveira
e Enzo Benetti**

Resumo em PT

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo ***Incarnate***, um projeto de TCC inspirado nos jogos clássicos de tiro em primeira pessoa, como *Doom*, *Ultrakill* e *Quake*. Nosso jogo explora o estilo retrô desses títulos, oferecendo uma experiência nostálgica e desafiadora. O jogo combina elementos de ação e combate em arenas, com gráficos estilizados e uma trilha sonora imersiva que reforça a atmosfera intensa e sombria do universo criado.

Este trabalho também descreve os desafios técnicos enfrentados, como otimizações de renderização e IA de inimigos, bem como a programação do tiro do personagem. Ao final, o estudo analisa o impacto e o potencial de mercado de jogos independentes com esse estilo e as estratégias de monetização utilizadas.

Palavras-chave: Incarnate, ação e combate, retrô, ação e combate, estratégias de monetização.

Resumo em EN

This work presents the development of the game ***Incarnate***, a TCC project inspired by classic first-person shooter games, such as Doom, Ultrakill and Quake. Our game explores the retro style of these titles, offering a nostalgic and challenging experience. The game combines elements of action and combat in arenas, with stylized graphics and an immersive soundtrack that reinforces the intense and dark atmosphere of the created universe.

This work also describes the technical challenges faced, such as rendering optimizations and enemy AI, as well as character shooting programming. In the end, the study analyzes the impact and market potential of independent games with this style and the monetization strategies used.

Keywords: Incarnate, action and combat, retro, action and combat, monetization strategies.

SUMÁRIO

