



**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE PRESIDENTE PRUDENTE  
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**GABRIEL MIZUSAKI MURAKAMI**

**VOLTANDO PARA CASA**

**Presidente Prudente – SP**

**2025**



**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE PRESIDENTE PRUDENTE  
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**GABRIEL MIZUSAKI MURAKAMI**

**VOLTANDO PARA CASA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Presidente Prudente, como requisito parcial para obtenção do diploma de Tecnólogo em análise e desenvolvimento de sistemas.

Orientador: Prof. Me. Danilo Filitto

**Presidente Prudente – SP**

**2025**

# **GABRIEL MIZUSAKI MURAKAMI**

## **VOLTANDO PARA CASA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Presidente Prudente, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo em análise e desenvolvimento de sistemas.

Aprovado em: 01 de dezembro de 2025.

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Orientador: Prof. Me. Danilo Filitto  
Fatec Presidente Prudente  
Presidente Prudente

---

Profa. Me. Vanessa Dos Anjos Borges  
Fatec Presidente Prudente  
Presidente Prudente

---

Prof. Me. Dione Jonathan Ferrari  
Fatec Presidente Prudente  
Presidente Prudente

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Sprite do Personagem	13
Figura 2 -	Sprite da Espaçonave	14
Figura 3 -	Sprite do I.A.N	15
Figura 4 -	Sprite do Jackalope	16
Figura 5 -	Sprites dos Slimes	16
Figura 6 -	Sprites do Morcego	17
Figura 7 -	Sprites do Demônio Escarlate	18
Figura 8 -	Representa o mapa inteiro da área percorrida pelo jogo	19
Figura 9 -	Representa a zona de início e o spawn do personagem principal	20
Figura 10 -	Representa a floresta e spawn dos inimigos encontrados pela área	21
Figura 11 -	Representa o lago e spawn dos inimigos encontrados pela área	22
Figura 12 -	Representa a caverna e spawn dos inimigos encontrados pela área	23
Figura 13 -	Representa a fase da batalha final	24
Figura 14 -	Corin com sua machete	25
Figura 15 -	Espaçonave com popup de reparos	26
Figura 16 -	Cristais de Slime	26
Figura 17 -	Cristais de Mana (azul) e Cristais de Vida (vermelho)	27
Figura 18 -	Pedras de Cobre, Prata, Ouro e Platina	27
Figura 19 -	Arma Laser e Carregador de Mísseis	28
Figura 20 -	Barra de Vida e Mana	33
Figura 21 -	Menu principal	33
Figura 22 -	Menu de configurações	34

Figura 23 - Menu de morte	34
Figura 24 - Menu de atributos	35
Figura 25 - Menu de inventário	35

## LISTAS DE TABELAS

Tabela 1 -	Localização dos personagens por fase	18
Tabela 2 -	Sons emitidos pelos menus	36
Tabela 3 -	Sons emitidos pelos personagens enquanto falam	36
Tabela 4 -	Sons emitidos pelo personagem principal	36
Tabela 5 -	Sons emitidos pela espaçonave	37
Tabela 6 -	Sons emitidos pelos slimes	38
Tabela 7 -	Sons emitidos pelo Jackalope	38
Tabela 8 -	Sons emitidos pelo Morcego Sombrio	39
Tabela 9 -	Sons emitidos pelo Demônio Escarlata	39

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2. VISÃO GERAL.....</b>	<b>9</b>
2.1 TÍTULO DO JOGO.....	9
2.2 CLASSIFICAÇÃO.....	9
2.3 PLATAFORMAS PRETENDIDAS.....	9
2.4 DATA DE LANÇAMENTO.....	9
2.5 DATA DA ÚLTIMA MODIFICAÇÃO DO DOCUMENTO.....	9
2.6 RESUMO DO JOGO.....	9
2.7 MERCADO E CONCORRÊNCIA.....	10
2.8 DIFERENCIAIS DE VENDA.....	10
2.8.1 Final Flexível e Impactado pelas Escolhas.....	10
2.8.2 Exploração em Ordem Livre.....	10
2.8.3 Contraste de Jogabilidade: A Pé vs. Nave Espacial.....	10
2.9 SINOPSE.....	10
<b>3. PERSONAGENS.....</b>	<b>12</b>
3.1 PERSONAGEM PRINCIPAL.....	12
3.2 I.A.N.....	13
3.3 INIMIGOS.....	14
3.3.1 Jackalope.....	14
3.3.2 Slimes.....	15
3.3.3 Morcego Sombrio.....	15
3.3.4 Demônio Escarlate.....	16
3.4 TABELA DE LOCALIDADE DOS PERSONAGENS.....	17
<b>4. CENÁRIOS / FASES.....</b>	<b>18</b>
4.1 FASE 1.....	18
4.1.1 Zona de início.....	19
4.1.2 Floresta Encantada.....	20
4.1.3 Lago.....	21
4.1.4 Caverna.....	22
4.1.5 Batalha Final.....	22
<b>5. OBJETOS.....</b>	<b>24</b>
5.1 ARMA DO PERSONAGEM PRINCIPAL.....	24
5.2 OBJETOS INTERATIVOS.....	24
5.2.1 Espaçonave Pousada.....	24
5.2.2 Cristais de Slime.....	25
5.2.3 Cristais de Vida e Mana.....	25
5.2.4 Minerais.....	25
5.2.5 Arma Laser e Carregador de Mísseis.....	26
<b>6. JOGABILIDADE E MECÂNICA DO JOGO.....</b>	<b>27</b>

6.1 JOGABILIDADE.....	27
6.1.1 Progressão do jogo.....	27
6.1.2 Estrutura das missões: objetivos/desafios.....	27
6.1.3 Menus do jogo.....	27
6.1.3.1 Menu principal.....	27
6.1.3.2 Menu de configurações.....	28
6.1.3.3 Menu de Inventário.....	28
6.1.3.4 Menu de Atributos.....	28
6.1.3.5 Menu de Morte.....	28
6.2 MECÂNICA.....	28
6.3 PROJEÇÃO DA CÂMERA PRINCIPAL.....	29
6.4 DIFICULDADE GERAL.....	29
6.4.1 Dificuldade das fases.....	29
6.4.2 Dificuldade dos inimigos.....	30
6.5 SISTEMA DE DANOS.....	30
6.5.1 Dano causado ao personagem principal.....	30
6.5.2 Dano causado aos inimigos.....	30
6.6 CONDIÇÕES DE VITÓRIA.....	30
<b>7. INTERFACES.....</b>	<b>31</b>
7.1 INTERFACE VISUAL.....	31
7.1.1 HUD.....	31
7.1.1.1 Barras de estados do personagem principal.....	31
7.1.1.1.1 Barra de Vida e Mana.....	31
7.1.2 Menus.....	31
7.1.2.1 Menu principal.....	31
7.1.2.2 Menu de configurações.....	32
7.1.2.3 Menu de morte.....	32
7.1.2.4 Menu de atributos.....	33
7.1.2.5 Menu de inventário.....	33
7.2 INTERFACE SONORA.....	34
7.2.1 Efeitos sonoros.....	34
7.2.1.1 Sons dos menus.....	34
7.2.1.2 Sons dos diálogos.....	34
7.2.1.3 Sons do personagem principal.....	34
7.2.1.4 Sons dos inimigos.....	35
7.2.1.4.1 Slimes.....	35
7.2.1.4.2 Jackalope.....	36
7.2.1.4.3 Morcego Sombrio.....	36
7.2.1.4.4 Demônio Escarlata.....	37
7.2.2 Trilhas sonora.....	37
7.2.2.1 Menu Principal.....	37

7.2.2.2 Zona de início.....	37
7.2.2.3 Floresta Encantada.....	37
7.2.2.4 Lago.....	37
7.2.2.5 Caverna.....	38
7.2.2.6 Batalha Final.....	38
<b>8. DETALHAMENTO TÉCNICO.....</b>	<b>39</b>
8.1 REQUISITOS MÍNIMOS PARA EXECUÇÃO DO JOGO.....	39
8.2 REQUISITOS RECOMENDADOS PARA EXECUÇÃO DO JOGO.....	39
8.3 TECNOLOGIAS UTILIZADAS.....	39
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>40</b>
<b>APÊNDICE A - Referencial Técnico.....</b>	<b>41</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Este documento tem o objetivo de demonstrar os aspectos narrativos, técnicos e artísticos do jogo Voltando Para Casa. Ambientado em uma era futurística, o jogo acompanha um protagonista que explora um planeta alienígena em busca de cristais de energia para reabastecer sua espaçonave.

O documento apresenta uma visão geral do jogo, como seu título, classificação e sinopse. Aborda os dados técnicos e artísticos relacionados aos personagens, cenários, objetos, mecânicas, interface e requisitos.

O jogo está disponível para acesso em:  
<https://werehoundtd.itch.io/voltando-para-casa>.

## 2. VISÃO GERAL

### 2.1 TÍTULO DO JOGO

Voltando Para Casa

### 2.2 CLASSIFICAÇÃO

A classificação indicativa sugerida é TEEN (13+), com base nos parâmetros da ESRB, devido à presença de combate leve, criaturas fantásticas e desafios moderados.

O público-alvo do jogo são pessoas com 13 anos ou mais.

### 2.3 PLATAFORMAS PRETENDIDAS

Windows, Android e Web

### 2.4 DATA DE LANÇAMENTO

Data de lançamento 31/08/2025

### 2.5 DATA DA ÚLTIMA MODIFICAÇÃO DO DOCUMENTO

Data da última modificação 01/12/2025

### 2.6 RESUMO DO JOGO

"Voltando Para Casa" é um jogo 2D de aventura, com perspectiva top-down. A história se passa em um futuro distante, em um planeta alienígena, onde Corin deve explorar o mundo em busca de materiais e peças para consertar e reabastecer sua espaçonave.

O jogo possui modo single player, totalmente em português, e possui uma fase principal acessível diretamente pelo menu inicial. Para controlar as ações do

personagem, o jogador deve utilizar as teclas WASD, shift, botão esquerdo do mouse e a barra de espaço.

## 2.7 MERCADO E CONCORRÊNCIA

Como produtos concorrentes, podem ser citados Blossom Tales, Moonlighter, Minishoot Adventures, Magicite e Roguelands.

## 2.8 DIFERENCIAIS DE VENDA

### 2.8.1 Final Flexível e Impactado pelas Escolhas

O jogador pode iniciar a batalha final sem ter coletado todos os itens disponíveis. A quantidade e qualidade dos recursos reunidos influenciam diretamente no poder de fogo, defesa e habilidades da nave, tornando cada final único.

### 2.8.2 Exploração em Ordem Livre

Os itens necessários para fortalecer a nave podem ser coletados em qualquer ordem, permitindo múltiplos estilos de jogo — priorizar combate ou busca de recursos estratégicos.

### 2.8.3 Contraste de Jogabilidade: A Pé vs. Nave Espacial

Durante a maior parte do jogo, o jogador explora o planeta a pé, enfrentando perigos e descobrindo segredos. No clímax, a transição para a batalha espacial coloca à prova tudo o que foi conquistado, criando uma experiência épica e contrastante.

## 2.9 SINOPSE

Após uma aterrissagem forçada em um planeta desconhecido, Corin, um jovem explorador das estrelas, se vê preso e sem combustível. Para escapar, ele

parte em uma jornada por diversos ecossistemas alienígenas, enfrentando criaturas perigosas e coletando os materiais e peças necessários para reativar sua nave. Seu objetivo é simples: voltar para casa, mas o caminho estará longe de ser fácil.

### 3. PERSONAGENS

#### 3.1 PERSONAGEM PRINCIPAL

Corin tem 21 anos, nasceu na Terra e é um jovem explorador que percorre as estrelas em busca de planetas ricos em recursos. Movido pela curiosidade e por um forte senso de propósito, ele é conhecido por sua confiança, coragem e determinação.

Fisicamente, Corin tem cabelo preto, pele clara e veste sempre sua característica capa de couro marrom — símbolo de suas muitas viagens interestelares.

Em combate terrestre, é ágil e versátil: sua principal arma é uma machete, usada para cortes rápidos corpo a corpo, enquanto ataques mágicos à distância são desferidos com bolas de fogo lançadas com precisão.

Controles do personagem:

- Teclas WASD: movimentação;
- Shift: correr;
- Mouse: direciona a mira;
- Clique esquerdo: golpe com seu facão (curta distância);
- Barra de Espaço: ataque mágico com bola de fogo (longa distância).

**Figura 1** - Sprite do Personagem



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

Em combate aéreo, sua espaçonave conta com um atirador de lasers que serve de arma principal e um lançador de mísseis como arma secundária.

Controles do personagem:

- Teclas WASD: movimentação;
- Shift: aceleração;
- Clique esquerdo: atirar laser;
- Barra de Espaço: atirar mísseis.

**Figura 2** - Sprite da Espaçonave



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 3.2 I.A.N

I.A.N (Inteligência Artificial de Navegação) é o sistema de inteligência artificial da nave de Corin, projetado originalmente para auxiliar em rotas interestelares, monitorar os sistemas internos e fornecer suporte tático em situações de risco.

Sua “personalidade” é marcada por uma voz calma, lógica e precisa, contrastando com o temperamento confiante e impulsivo de Corin. Apesar de ser uma IA, I.A.N demonstra certa adaptabilidade, ajustando suas respostas ao estilo aventureiro do explorador, criando assim uma parceria equilibrada entre razão e instinto.

Funções principais:

- **Análise Ambiental:** Detecta inimigos, recursos, peças da nave e cristais de energia no mapa;
- **Orientação Estratégica:** Sugere rotas mais seguras, alertando sobre perigos e priorizando objetivos conforme a situação;
- **Monitoramento Vital:** Acompanha a saúde, energia e condições físicas de Corin, fornecendo alertas em momentos críticos;
- **Interface de Nave:** Gerencia os sistemas internos da nave, indicando danos, consumo de energia e possíveis reparos.

**Figura 3** - Sprite do I.A.N



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 3.3 INIMIGOS

#### 3.3.1 Jackalope

O Jackalope tem cerca de 6 anos, é do sexo masculino e possui o porte de um coelho comum, com aproximadamente 60 cm de comprimento. Sua pelagem é branca, e um chifre longo cresce de sua testa, semelhante ao de um unicórnio.

Natural das clareiras da floresta, o Jackalope é ágil e desconfiado. Vive sozinho ou em pares, escondido entre raízes grossas ou arbustos. Apesar de parecer inofensivo à primeira vista, é territorial e se torna agressivo quando ameaçado.

Suas habilidades incluem:

- Instinto de Ataque: entra em estado de alerta ao detectar movimentos próximos, tornando-se preparado para agir rapidamente;
- Investida: realiza um dash veloz em linha reta, utilizando seu chifre para atacar o personagem com força e precisão.

**Figura 4** - Sprite do Jackalope



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 3.3.2 Slimes

Os Slimes têm cerca de 3 anos de idade, são criaturas sem sexo definido e medem aproximadamente meio metro de diâmetro. Seus corpos são formados por uma massa gelatinosa e translúcida.

Originados no coração úmido da floresta, os Slimes são comuns em áreas de vegetação densa e solo encharcado. Costumam viver escondidos entre raízes e moitas, esperando o momento certo para atacar. Apesar de lentos, são persistentes e se locomovem arrastando-se ou realizando pequenos saltos.

Suas habilidades incluem:

- Instinto de Ataque: reagem automaticamente à aproximação de qualquer criatura viva;
- Salto Gelatinoso: projetam seus corpos em um pulo direto contra o personagem, tentando envolvê-lo parcialmente.

**Figura 5** - Sprites dos Slimes



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 3.3.3 Morcego Sombrio

O Morcego Sombrio tem cerca de 8 anos de idade, é do sexo masculino e mede aproximadamente 40 cm de envergadura. Sua pelagem é negra e opaca, e

seus olhos vermelhos brilhantes o tornam quase invisível em ambientes escuros. Suas asas finas e translúcidas permitem um voo silencioso, ideal para emboscadas.

Nascido nas profundezas da Fenda da Penumbra, o Morcego Sombrio vive em colônias escondidas em florestas sombrias e cavernas úmidas. Territorial e agressivo, ele ataca imediatamente qualquer intruso que invada seu espaço.

Suas habilidades incluem:

- Instinto de Ataque: reage imediatamente à presença de inimigos, lançando-se em combate sem hesitação;
- Investida Aérea: voa em alta velocidade em linha reta contra o alvo, tentando mordê-lo com força.

**Figura 6** - Sprites do Morcego



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### **3.3.4 Demônio Escarlata**

O Demônio Escarlata possui cerca de 50 anos de idade, não apresenta sexo definido e mede aproximadamente 6 metros de largura. Seu corpo é circular, recoberto por uma pele vermelha incandescente, como se estivesse em brasa. Duas asas largas e membranosas sustentam seu voo, permitindo movimentos rápidos e intimidadores. Seus olhos brilham em um tom amarelado intenso, transmitindo fúria constante.

Originário das profundezas incandescentes do Abismo Vulcânico, o Demônio Escarlata sobrevoa regiões devastadas e cavernas de magma. É uma criatura solitária, extremamente agressiva e hostil a qualquer forma de vida que se aproxime de seu território.

Suas habilidades incluem:

- Instinto de Ataque: reage imediatamente à aproximação de qualquer inimigo, exibindo comportamento territorial e implacável;

- Rajada Ígnea: cospe várias bolas de fogo em sequência contra o personagem, criando uma chuva incandescente que cobre grande área da tela;
- Voo Predatório: utiliza suas asas para realizar manobras rápidas no ar, alinhado-se a inimigos dificultando a evasão de seus ataques.

**Figura 7 - Sprites do Demônio Escarlate**



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 3.4 TABELA DE LOCALIDADE DOS PERSONAGENS

**Tabela 1 – Localização dos personagens por fase**

	Floresta	Lago	Caverna	Batalha Final
Slime	Verde	Azul	Vermelho	
Jackalope	X			
Morcego			X	
Demônio Escarlate				X

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## 4. CENÁRIOS / FASES

### 4.1 FASE 1

A Fase 1 representa todo o mapa explorável do jogo Voltando Para Casa, sendo composta por quatro regiões principais: Zona de Início, Floresta Encantada, Lago e a Caverna.

O objetivo central é explorar essas três rotas distintas (Floresta, Lago e Caverna) para coletar os materiais e peças necessários para reabastecer e consertar a espaçonave de Corin e permitir seu retorno para casa.

A progressão da fase é semi-linear, ou seja, o jogador tem liberdade para escolher a ordem em que irá explorar cada região. Cada área apresenta desafios específicos, inimigos com comportamentos únicos e recursos próprios, tornando a exploração uma experiência variada e estratégica.

A ambientação geral da fase combina elementos de natureza alienígena e biomas exóticos. O mapa é construído de forma contínua, sem telas de carregamento entre as áreas, proporcionando uma navegação fluida e imersiva.

Além dos combates e da coleta de itens, o jogador gerencia seus recursos — como vida e mana — e adapta sua estratégia conforme os desafios de cada região. A missão é concluída com sucesso quando todos os recursos necessários são reunidos e entregues na espaçonave, habilitando o sistema de decolagem.

**Figura 8** - Representa o mapa inteiro da área percorrida pelo jogo.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 4.1.1 Zona de início

A Zona de Início é o ponto de partida da jornada. Localizada nas imediações da espaçonave, essa área transmite uma sensação de segurança e tranquilidade, sendo livre de inimigos e ameaças.

O ambiente é composto por gramados verde-claro, pequenas formações rochosas e o solo levemente avermelhado, característico do planeta alienígena. A iluminação natural é suave, com céu limpo e clima estável, reforçando a ideia de um espaço seguro para o jogador se familiarizar com os controles, comandos e objetivos do jogo.

Este local também serve como centro de retorno após a coleta dos recursos nas demais áreas, funcionando como uma espécie de hub da fase.

**Figura 9** - Representa a zona de início e o spawn do personagem principal.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 4.1.2 Floresta Encantada

A Floresta Encantada é uma densa região de vegetação alienígena, onde a natureza se mostra viva e, muitas vezes, hostil. A paleta de cores é dominada por tons de verde escuro e marrom nas áreas cobertas e tons mais claros e coloridos nas clareiras como amarelo e azul claro, criando uma atmosfera de mistério e magia.

Neste ambiente, o jogador encontrará inimigos típicos de áreas florestais, como slimes terrestres e jackalopes, que se escondem entre moitas, troncos caídos e raízes expostas. O terreno apresenta trilhas sinuosas, clareiras escondidas e obstáculos naturais que exigem atenção na movimentação. Nesta área, o jogador encontra o carregador de mísseis da espaçonave e slimes verdes que quando derrotados deixam para trás os cristais verdes.

**Figura 10** - Representa a floresta e spawn dos inimigos encontrados pela área.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 4.1.3 Lago

O Lago é uma região de vegetação ribeirinha, com águas cristalinas que refletem o céu alienígena. A ambientação é marcada por tons de azul e verde musgo. Nesta área, o jogador encontrará a arma laser principal da espaçonave também como slimes azuis que quando derrotados deixam para trás os cristais azuis.

**Figura 11** - Representa o lago e spawn dos inimigos encontrados pela área.



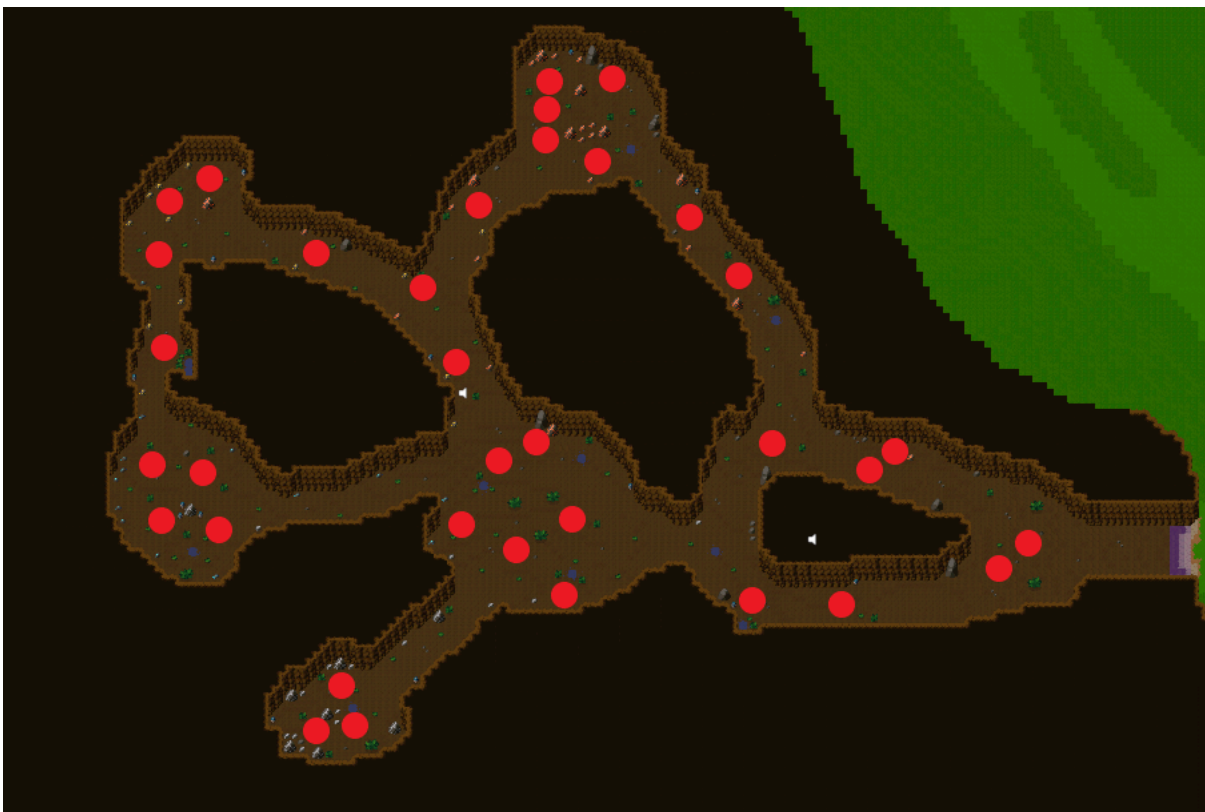
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 4.1.4 Caverna

A Caverna é uma região de baixa iluminação, repleta de estalactites, estalagmites e corredores estreitos. A paleta de cores é composta por tons escuros, marrons e rochosos, transmitindo uma sensação de perigo e mistério.

Nesta área, o jogador enfrentará morcegos sombrios e slimes de maior resistência, que se escondem nas sombras e realizam ataques rápidos e coordenados. O terreno irregular e a visibilidade reduzida aumentam significativamente o nível de desafio. Nesta área, o jogador encontrará minerais para consertar a espaçonave e slimes vermelhos que quando derrotados deixam para trás os cristais vermelhos.

**Figura 12** - Representa a caverna e spawn dos inimigos encontrados pela área.



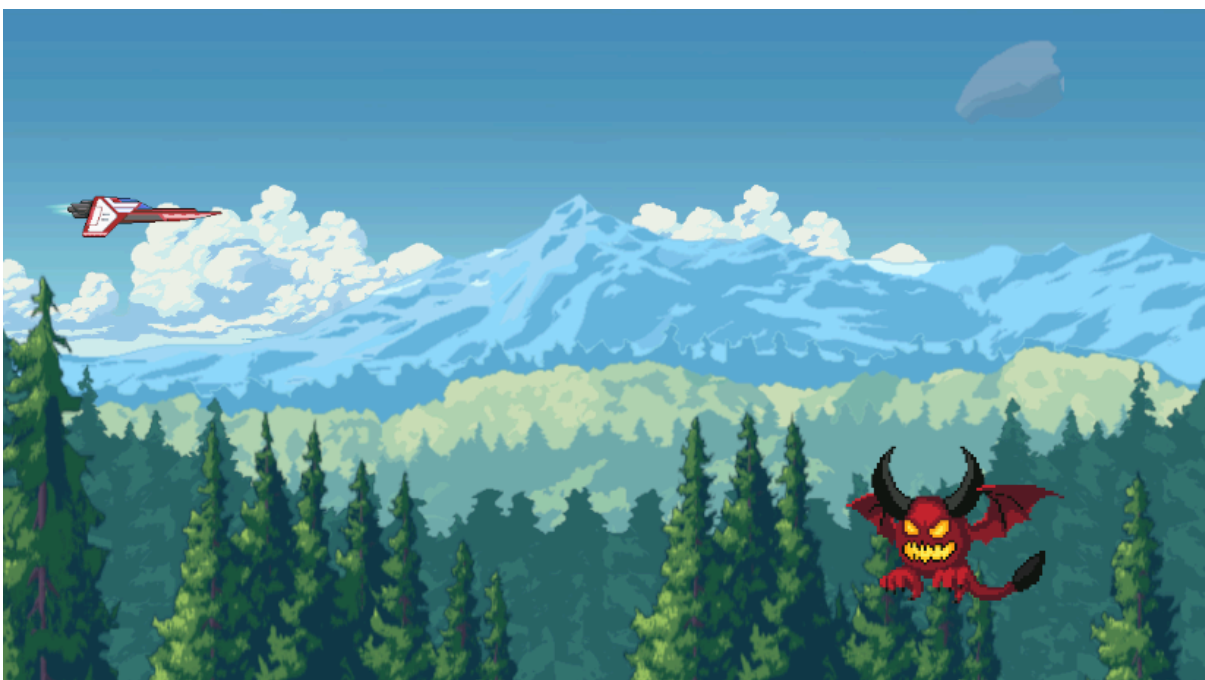
Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 4.1.5 Batalha Final

A Batalha Final acontece nos céus acima da Floresta Encantada, marcando o clímax da jornada de Corin. Após reunir os recursos necessários para reparar a espaçonave, o jogador inicia um combate aéreo contra o Demônio Escarlata, uma criatura colossal que domina os céus com sua presença intimidadora.

O cenário é dinâmico: a copa das árvores da floresta serve de pano de fundo, com árvores grandes em constante movimento, exigindo atenção não apenas ao inimigo, mas também ao ambiente. Essa interação cria oportunidades estratégicas — árvores podem servir de fonte de dano não apenas ao jogador mas também ao Demônio Escarlata.

**Figura 13** - Representa a fase da batalha final.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## 5. OBJETOS

### 5.1 ARMA DO PERSONAGEM PRINCIPAL

Corin utiliza como arma principal uma machete, com cortes rápidos que causam dano ao inimigo atingido. Para realizar o ataque, basta pressionar o botão esquerdo do mouse.

**Figura 14** - Corin com sua machete



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 5.2 OBJETOS INTERATIVOS

#### 5.2.1 Espaçoave Pousada

A espaçoave pousada serve de ponto de entrega dos itens que o jogador coleta também como o ponto final da fase de coleta do jogo. Ao aproximar-se da nave a coleta e entrega dos itens é automático enquanto a nave é reparada e reabastecida. Ao completar o reabastecimento a decolagem estará disponível. Ela se encontra na Zona de Início.

**Figura 15** - Espaçonave com popup de reparos.



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 5.2.2 Cristais de Slime

Quando os slimes morrem, há uma chance de deixarem para trás cristais. Esses cristais podem servir como combustível e fonte de energia para espaçonaves.

**Figura 16** - Cristais de Slime

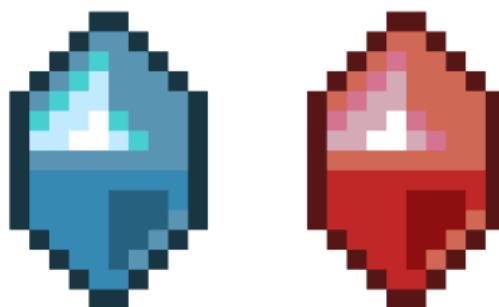


Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

### 5.2.3 Cristais de Vida e Mana

Cristais mágicos com propriedades curativas (Cristais de Vida - Vermelho) e energéticas (Cristais de Mana - Azul). Ambos podem ser dropados por inimigos e podem ser usados para restaurar saúde e mana do personagem.

**Figura 17** - Cristais de Mana (azul) e Cristais de Vida (vermelho)



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 5.2.4 Minerais

Minerais que podem ser utilizados para a reparar a nave, cada tipo de mineral contribui para o reparo em quantidades diferentes. Eles podem ser adquiridos após quebrar seus respectivos depósitos.

**Figura 18** - Pedras de Cobre, Prata, Ouro e Platina

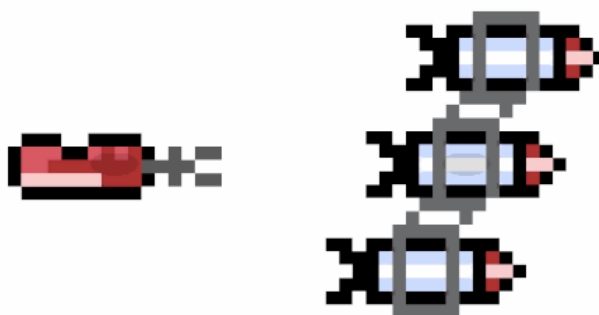


Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 5.2.5 Arma Laser e Carregador de Mísseis

Partes da espaçonave perdidas no impacto com o Demônio Escarlata, cada tipo de arma coletada disponibiliza uma nova habilidade na Batalha Final. Encontradas nas extremidades do Lago e Floresta Encantada.

**Figura 19** - Arma Laser e Carregador de Mísseis



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## **6. JOGABILIDADE E MECÂNICA DO JOGO**

### **6.1 JOGABILIDADE**

#### **6.1.1 Progressão do jogo**

O jogo conta com uma fase principal, cujo objetivo é coletar os recursos necessários para reabastecer e consertar a espaçonave do personagem. A progressão é semi-linear baseada em objetivos: o jogador deve explorar três caminhos distintos, derrotar diferentes tipos de slimes e coletar três tipos de drops, coletar minérios suficientes para consertar a nave, e achar as partes perdidas da nave para concluir a missão.

À medida que os itens são coletados, a espaçonave fica mais forte e ao coletar as peças perdidas o jogador desbloqueia ataques para a batalha final.

#### **6.1.2 Estrutura das missões: objetivos/desafios**

Logo no início da fase, o jogador se depara com três caminhos distintos, cada um contendo um tipo específico de slime e peça da nave. Cada slime deixa um drop único e necessário para o reabastecimento da espaçonave.

A missão é estruturada em torno de três objetivos principais:

1. Explorar os caminhos;
2. Derrotar os inimigos;
3. Coletar os itens corretos.

O desafio do jogo está em enfrentar diferentes tipos de inimigos, dominar o combate e gerenciar eficientemente a coleta de recursos para completar a missão com sucesso.

#### **6.1.3 Menus do jogo**

##### **6.1.3.1 Menu principal**

O menu principal possui o botão JOGAR, CARREGAR e SAIR. Ao clicar no botão JOGAR o jogador é direcionado para o início do jogo, quando CARREGAR é selecionado o jogador é direcionado para a primeira fase com seu progresso na coleção dos itens restaurado. O botão SAIR finaliza o jogo.

### 6.1.3.2 Menu de configurações

O menu de configurações possui os controles do jogo, ajustes de áudio e também um botão para salvar o progresso do jogador e voltar ao menu principal.

### 6.1.3.3 Menu de Inventário

O menu de inventário possui uma interface gráfica para o jogador saber quantos itens de cada tipo ele tem em sua pessoa.

### 6.1.3.4 Menu de Atributos

O menu de atributos serve para o jogador visualizar os atributos atuais de Corin.

### 6.1.3.5 Menu de Morte

O menu de morte aparece somente quando o personagem perde toda sua vida. O menu tem um botão de renascer que serve para recarregar a fase e um botão que salva seu progresso e o leva para o menu principal.

## 6.2 MECÂNICA

Voltando Para Casa acontece em um planeta alienígena hostil, simulado em visão 2D top-down, onde o jogador percorre livremente três áreas interconectadas e uma área final onde deve enfrentar o chefe. O mundo do jogo não é aberto, mas oferece liberdade de navegação entre zonas com características próprias. O universo é apresentado de forma contínua: os inimigos aparecem conforme o jogador avança, e os recursos coletáveis fazem parte do cenário de maneira orgânica.

O jogador controla Corin, um explorador terrestre que já inicia o jogo com sua nave danificada e deve consertar e reabastecer-la. Os controles são simples e responsivos: o personagem se move com as teclas WASD, corre mais rápido com a

tecla shift, mira com o mouse e pode alternar entre dois tipos de ataques — golpes curtos com uma machete (clique esquerdo) e ataques mágicos à distância com bolas de fogo (barra de espaço).

O jogo é focado em ação direta e tomada de decisão tática em tempo real. Cada área do planeta contém um tipo específico de slime e inimigos que variam em padrão de ataque e movimentação. Esses slimes deixam itens essenciais para o progresso da missão, tornando a eliminação de inimigos parte obrigatória da coleta de recursos.

A progressão é estruturada por objetivos claros: explorar, combater, coletar. Não há sistema de mapa interativo, mas o design visual dos cenários orienta o jogador naturalmente pelas áreas. A coleta dos três recursos principais habilita o retorno à nave e a decolagem para a Batalha Final do jogo. Todo o sistema é pensado para manter o jogador imerso em um ciclo de ação-exploração-resolução, sem interrupções ou menus complexos.

### 6.3 PROJEÇÃO DA CÂMERA PRINCIPAL

A câmera é fixa em perspectiva top-down 2D, proporcionando uma visão clara do ambiente e dos inimigos em tempo real. Não há zoom ou rotação. O enquadramento permite navegação precisa e leitura intuitiva do mapa.

### 6.4 DIFICULDADE GERAL

A dificuldade do jogo é moderada, projetada para proporcionar desafios pontuais em combate e no gerenciamento de recursos, sem exigir habilidades avançadas do jogador.

#### 6.4.1 Dificuldade das fases

O jogo conta com uma fase dividida em três áreas interligadas e uma batalha final. Cada área representa um desafio isolado e pode ser explorada na ordem desejada. A progressão é semi-linear.

### **6.4.2 Dificuldade dos inimigos**

- O combate exige atenção ao padrão de ataque e uso estratégico das armas disponíveis.

## **6.5 SISTEMA DE DANOS**

### **6.5.1 Dano causado ao personagem principal**

- Corin possui uma barra de vida fixa.
- Ao entrar em contato com os inimigos ou projéteis inimigos, o personagem perde um valor fixo de vida.
- A perda de toda a barra de vida resulta em derrota e reinício da fase.

### **6.5.2 Dano causado aos inimigos**

- Seu facão causa dano rápido e contínuo em curtas distâncias.
- As bolas de fogo causam dano à distância com velocidade moderada.
- Ataques laser causa dano rápido e contínuo porém em poucas quantidades.
- Ataques com mísseis causa dano pesado, porém custa mais energia.
- Cada inimigo possui vida limitada e pode ser derrotado com um número determinado de golpes.

## **6.6 CONDIÇÕES DE VITÓRIA**

Para vencer o jogo, o jogador deve:

- Explorar as três áreas disponíveis;
- Derrotar os slimes de cada região;
- Coletar os três itens dropado e peças;
- Retornar à espaçonave com os recursos reunidos;
- Derrotar o Demônio Escarlate.

A missão é concluída com sucesso quando Corin derrota o Demônio Escarlate e parte para o espaço.

## 7. INTERFACES

### 7.1 INTERFACE VISUAL

#### 7.1.1 HUD

##### 7.1.1.1 Barras de estados do personagem principal

###### 7.1.1.1.1 Barra de Vida e Mana

**Figura 20** - Barra de Vida e Mana



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 7.1.2 Menus

##### 7.1.2.1 Menu principal

**Figura 21** - Menu principal



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## 7.1.2.2 Menu de configurações

Figura 22 - Menu de configurações



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## 7.1.2.3 Menu de morte

Figura 23 - Menu de morte



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## 7.1.2.4 Menu de atributos

Figura 24 - Menu de atributos



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## 7.1.2.5 Menu de inventário

Figura 25 - Menu de inventário



Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## 7.2 INTERFACE SONORA

### 7.2.1 Efeitos sonoros

#### 7.2.1.1 Sons dos menus

Os menus emitem som ao passar o cursor por cima dos elementos selecionáveis. A tabela X ilustra todos os sons emitidos pelos diversos menus.

**Tabela 2 – Sons emitidos pelos menus.**

Ação (evento)	Descrição	Nome
Cursor entrar no elemento selecionável	Som de mover o mouse por cima da seleção.	001_Hover_01.wav

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 7.2.1.2 Sons dos diálogos

Nas cenas com diálogos entre os personagens existem sons que são repetidos para cada letra com diferentes tons. A tabela X ilustra todos os sons emitidos no diálogo entre personagens.

**Tabela 3 – Sons emitidos pelos personagens enquanto falam.**

Ação (evento)	Descrição	Nome
Corin falando	Som de pisos em pedra repetidos	08_Step_rock_2.wav
I.A.N falando	Som de menu sendo fechado repetidos	098_Unpause_04.wav

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 7.2.1.3 Sons do personagem principal

O personagem principal emite som ao andar, ao receber dano dos inimigos, ao atacar com suas armas e também quando é derrotado. A tabela X ilustra todos os sons emitidos pelo personagem principal.

**Tabela 4 – Sons emitidos pelo personagem principal.**

Ação (evento)	Descrição	Nome
---------------	-----------	------

Ataque Melee	Simula o som de ataque	WHSH_Whoosh_Hove Aud_Sword Combat_26.wav
Ataque Mágico	Simula o som de ataque	04_Fire_explosion_04_medium .wav
Dano	Simula o som de dano ao ser atingido por um inimigo	61_Hit_03.wav

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

A espaçonave do personagem principal emite sons ao receber dano dos inimigos, ao atacar com suas armas e também quando é derrotado. A tabela X ilustra todos os sons emitidos pela espaçonave.

**Tabela 5 – Sons emitidos pela espaçonave.**

Ação (evento)	Descrição	Nome
Voando	Simula o som voo da espaçonave	SFX_REACTORS_IDLE_SPAC ESHIP(L).wav
Alarme	Simula o som de alarme da espaçonave	Emergency Alert.wav
Intro Atingido	Simula o som da explosão da nave ao ser atingida.	8bit_expl_long_04.wav
Intro Aterrissagem Forçada	Simula o som da nave ao impactar o chão.	8bit_expl_short_09.wav
Disparo Laser	Simula o som de disparos da arma laser	SCIWeap_Sci-Fi Weapon Fire 10_Eric Berzins_USFW.wav
Disparo Míssil	Simula o som de disparos do lançador de mísseis	55_Encounter_02.wav
Impacto do Laser	Simula o som de impacto do laser	03_Claw_03.wav
Impacto do Míssil	Simula o som de impacto do míssil	8bit_expl_short_15.wav

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 7.2.1.4 Sons dos inimigos

##### 7.2.1.4.1 Slimes

Os slimes emitem som ao andarem, ao receberem dano, ao atacarem e também quando são derrotados. A tabela X ilustra todos os sons emitidos pelos slimes.

**Tabela 6 – Sons emitidos pelos slimes.**

Ação (evento)	Descrição	Nome
Dano	Simula o som de dano ao ser atingido por um inimigo	15_Impact_flesh_02.wav
Derrota	Simula o som de derrota	69_Enemy_death_01.wav

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

##### 7.2.1.4.2 Jackalope

O Jackalope emite som ao andar, ao receber dano, ao atacar e também quando é derrotado. A tabela X ilustra todos os sons emitidos pelo Jackalope.

**Tabela 7 – Sons emitidos pelo Jackalope.**

Ação (evento)	Descrição	Nome
Dano	Simula o som de dano ao ser atingido por um inimigo	77_flesh_02.wav
Derrota	Simula o som de derrota	69_Enemy_death_01.wav

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

##### 7.2.1.4.3 Morcego Sombrio

O Morcego Sombrio emite som ao andar, ao receber dano, ao atacar e também quando é derrotado. A tabela X ilustra todos os sons emitidos pelo Morcego Sombrio.

**Tabela 8 – Sons emitidos pelo Morcego Sombrio.**

Ação (evento)	Descrição	Nome
Dano	Simula o som de dano ao ser atingido por um inimigo	77_flesh_02.wav
Derrota	Simula o som de derrota	69_Enemy_death_01.wav

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

#### 7.2.1.4.4 Demônio Escarlata

O Demônio Escarlata emite som ao atacar e também quando é derrotado. A tabela X ilustra todos os sons emitidos pelo Morcego Sombrio.

**Tabela 9 – Sons emitidos pelo Demônio Escarlata.**

Ação (evento)	Descrição	Nome
Ataque	Simula o som de ataque onde lança bolas de fogo	25_Wind_01.wav

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

## 7.2.2 Trilhas sonora

### 7.2.2.1 Menu Principal

Música: “Sketchbook 2024-01-24\_01.ogg” - Tallbeard Studios

### 7.2.2.2 Zona de início

Música: “Sketchbook 2024-12-04.ogg” - Tallbeard Studios

A zona de início utiliza uma trilha sonora de ritmo contínuo e leve, que transmite uma sensação de segurança e tranquilidade. Essa escolha reforça o fato de que esta é uma área livre de inimigos e serve como ponto de partida seguro para o jogador.

### 7.2.2.3 Floresta Encantada

Música: “Sketchbook 2024-03-06\_02.ogg” - Tallbeard Studios

A música da Floresta Encantada possui um ritmo lento e um tom misterioso, criando uma ambientação mágica e ancestral. Essa atmosfera favorece a exploração e intensifica o sentimento de aventura em meio à floresta.

### 7.2.2.4 Lago

Música: “Sketchbook 2024-09-25.ogg” - Tallbeard Studios

O Lago é acompanhado por uma trilha de ritmo contínuo e tranquilo, que transmite uma sensação de paz e contemplação. Essa música torna a exploração do lago mais relaxante, contrastando com os desafios das outras áreas.

### 7.2.2.5 Caverna

Música: “Sketchbook 2024-02-14\_L03.ogg” - Tallbeard Studios

A trilha da Caverna possui um ritmo mais rápido e um tom mais pesado, que transmite uma sensação de mistério e urgência. Essa escolha torna a exploração da caverna mais intensa e dinâmica, reforçando o ambiente de maior desafio.

### 7.2.2.6 Batalha Final

Música: “Sketchbook 2024-07-04.ogg” - Tallbeard Studios

A trilha da Batalha Final possui um ritmo rápido e intenso, transmitindo uma sensação constante de urgência e tensão. Sua progressão sonora estimula o jogador a permanecer atento, aumentando a adrenalina do combate contra o Demônio Escarlata.

Essa escolha reforça a atmosfera épica do confronto final, destacando o contraste entre as fases de exploração mais contemplativas e o clímax da aventura, onde toda a preparação feita pelo jogador é posta à prova em uma batalha decisiva.

## 8. DETALHAMENTO TÉCNICO

### 8.1 REQUISITOS MÍNIMOS PARA EXECUÇÃO DO JOGO

- Sistema Operacional: Windows 10
- Processador: Intel i3 3.0GHz
- Memória RAM: 4 GB
- Placa de Vídeo: Integrada (Intel HD 4000 ou superior)
- Espaço em Disco: 2GB livre

### 8.2 REQUISITOS RECOMENDADOS PARA EXECUÇÃO DO JOGO

- Sistema Operacional: Windows 10 ou superior
- Processador: Intel i5 ou AMD Ryzen 5
- Memória RAM: 8 GB
- Placa de Vídeo: NVIDIA GTX 1050 ou equivalente
- Espaço em Disco: 2GB livre

### 8.3 TECNOLOGIAS UTILIZADAS

- Unity
- C#
- Visual Studio Code
- FontForge
- Inkscape

## REFERÊNCIAS

MURAKAMI, Gabriel Mizusaki. Voltando Para Casa. **Itch.io** , 2025. Disponível em: <https://werehoundtd.itch.io/voltando-para-casa> . Acesso em: 31 Outubro. 2025.

## APÊNDICE A - Referencial Técnico

UNITY TECHNOLOGIES. Asset Store. **Unity Technologies**. Disponível em: <https://assetstore.unity.com> . Acesso em: 22 outubro 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. Engine do Unity. **Unity Technologies**. Disponível em: <https://unity.com/pt/products/unity-engine> . Acesso em: 22 outubro 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. Manual. **Unity Technologies**. Disponível em: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html> . Acesso em: 22 outubro 2025.

UNITY TECHNOLOGIES. Scripting API. **Unity Technologies**. Disponível em: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/index.html> . Acesso em: 22 outubro 2025.

SATO, Regis Akira; KAWASAKI, Daniel Yuthaka; FILITTO, Danilo. **A arte de criar jogos digitais**. 1. ed. SÃO PAULO: SENAC SÃO PAULO, 2025. ISBN 9788539655366.