



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

AIR NUNES DE ALMEIDA JUNIOR

PROCESSO DE CRIAÇÃO DO JOGO DIMANTINA

Uberlândia
2022

AIR NUNES DE ALMEIDA JUNIOR

PROCESSO DE CRIAÇÃO DO JOGO DIMANTINA

Monografia apresentada para o Curso de Artes Visuais, do Instituto de Artes, da Universidade Federal de Uberlândia como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura e Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

UBERLÂNDIA

2022

AIR NUNES DE ALMEIDA JUNIOR

PROCESSO DE CRIAÇÃO DO JOGO DIMANTINA

Monografia apresentada para o Curso de Artes Visuais, do Instituto de Artes, da Universidade Federal de Uberlândia como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura e Bacharel em Artes Visuais.
Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Uberlândia, 30 de março de 2022.

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão – IARTE, UFU/MG

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli – IARTE, UFU/MG

Prof. Dr. Douglas de Paula – IARTE, UFU/MG

DEDICATÓRIA

Inicialmente sou grato aos meus pais, que me apoiaram da forma deles para que eu pudesse me dedicar no meu tempo. Meus irmãos, que acompanharam os processos e me apoiaram para que finalizasse. E agora também meu cachorrinho, que me faz parar tudo para dar atenção a ele.

Ao meu orientador Ronaldo Macedo Brandão, por ter topado passar por esse caminho do Trabalho de Conclusão de Curso comigo, principalmente por eu ser desastrado e não ser ótimo com palavras e na escrita. Além de ter me indicado bons livros, boas ideias, inclusive para o título do jogo.

Agradeço a própria Universidade Federal de Uberlândia, por ser uma universidade de qualidade em que conheci ótimos professores profissionais, além de bons amigos que fazem falta. Também sou grato a paciência e por toda a ajuda que o Douglas de Paula, meu antigo orientador, que me ofereceu o caminho para que pudesse melhorar minhas qualidades de desenho.

Meus amigos, por me aguentar e proporcionar bons momentos, rindo, celebrando *videogames* e desenhos. Até momentos tristes onde alguns amigos vêm e vão, mas que independente do que seja, sempre estarei torcendo o melhor por eles. Difícil listar todos aqui, mas vocês são demais.

Obrigado, Gustavo Castilho, por ter separado o seu tempo para fazer a leitura e correções deste projeto, dando sugestões e dicas super valiosas para evitar erros de português e más interpretações. Sem contar de ser um querido amigo de longa data.

Por fim, pela minha determinação de não desistir a cada dia e acreditar na possibilidade de continuar com mais projetos e objetivos, principalmente no decorrer desses quatro últimos anos com várias mudanças de temáticas do TCC. E, especialmente, pela minha playlist de músicas de jogos para que eu pudesse me manter focado durante toda a produção.

RESUMO

Neste Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo mostrar o processo criativo de um jogo fictício chamado *Dimantina*. Dou ênfase na criação desse universo fantasioso, seus personagens, a narrativa e a experiência da criação de um *level design*, com imagens conceituais ilustradas como se fosse tiradas do jogo por meio do desenho digital. Conto também sobre minhas referências e experiências com *videogames* e a motivação para esse trabalho, e como jogos independentes estão sendo cada vez mais importantes.

Palavras-chaves: jogo, personagens, *videogame* independente.

ABSTRACT

This work project aims to show the creative process of a fictional game called *Dimantina*. I emphasize the creation of a fantasy universe, its characters, the narrative and the experience of creating a level design, with conceptual images illustrated as if they were taken from the game through digital design. I also talk about my references and experiences with video games and the motivation for this work, and how independent games are becoming increasingly important.

Keywords: game, characters, videogame independent.

Lista de Figuras

Figura 1 - Mike Shadow: I Paid For It	14
Figura 2 - The Waitress.....	15
Figura 3 - Castlevania Curse of Darkness.....	18
Figura 4 - Bloodborne.....	18
Figura 5 - Lies of P.....	19
Figura 6 - Ender Lilies.....	19
Figura 7 - Resident Evil Revelations 2.....	21
Figura 8 - Shadow of Rome	22
Figura 9 - Brothers - A Tale of Two Sons.....	22
Figura 10 - Capa do Jogo Dimantina.....	23
Figura 11 - Personagens Principais.....	25
Figura 12 - Personagem. Emily.....	26
Figura 13 - Hew, pequena criatura mágica	27
Figura 14 - Personagem. Dan	28
Figura 15 - Personagem. Elias.....	30
Figura 16 - Personagem. Walter.....	31
Figura 17 -Etapas de Cristalização em Animais.....	32
Figura 18 - Etapas de Cristalização em Humanos.	33

Figura 19 - Etapas de Cristalização em Maquinários.....	33
Figura 20 - Sistema de adquirir poder por cristais.....	35
Figura 21 - Demonstrativo de Emily com poderes dos inimigos.....	35
Figura 22 - Imagem de gameplay do jogo <i>Journey</i> , 1.....	43
Figura 23 - Imagem de gameplay do jogo <i>Journey</i> , 2	43
Figura 24 - Transições de cenários do jogo <i>Journey</i>	44
Figura 25 - Gráfico sobre cenários do jogo <i>Journey</i>	44
Figura 26 - Gameplay do jogo <i>Mad Max</i>	45
Figura 27 - Mapa Geral do jogo <i>Mad Max</i>	46
Figura 28 - Mapa Geral da <i>Região Yond</i>	47
Figura 29 - Level Design da fase <i>Ruínas de Crisva</i>	48
Figura 30 - Ruínas de Crisva; Aproximação 1.....	49
Figura 31 - Ruínas de Crisva; Aproximação 2.....	50
Figura 32 - Ruínas de Crisva; Aproximação 3.....	51
Figura 33 - Ruínas de Crisva; Aproximação 4.....	52
Figura 34 - Ruínas de Crisva; Aproximação 5	53
Figura 35 - Ruínas de Crisva; Cenário 1.....	55
Figura 36 - Ruínas de Crisva; Imagem 1.....	55
Figura 37 - Ruínas de Crisva; Cenário 2.....	56
Figura 38 - Ruínas de Crisva; Imagem 2	56

Figura 39 - Emily e Dan.....	57
Figura 40 - Confronto nas Montanhas Gélidas.....	58
Figura 41 - Cartaz da Exposição Virtual do projeto Dimantina 1.....	59
Figura 42 - Cartaz da Exposição Virtual do projeto Dimantina 2.....	60
Figura 43 - Captura de Tela da Exposição Virtual Dimantina 1.....	61
Figura 44 - Captura de Tela da Exposição Virtual Dimantina 2.....	61

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. A ideia do jogo	13
2.1 Visão geral dos jogos digitais	13
2.2 Tipo de jogo que será desenvolvido	17
3. O jogo: Dimantina	24
3.1 Conceitos do jogo	25
3.2 Protagonistas	26
3.3 Inimigos	33
3.4 História	37
3.4.1 Objetivo	37
3.4.2 Biomas/Cenários	37
3.4.3 Desenvolvimento da História	38
3.5 O que é Level Design?	42
3.6 Mapa Geral e Level Design das Ruínas de Crisva	48
3.7 Design dentro do jogo	55
4. Exposição dos Trabalhos	60
5. Considerações Finais	63
6. REFERÊNCIAS	65

1. INTRODUÇÃO

Desde que me conheço como pessoa, tenho paixão por *videogames*. Do prazer de ligar o *console* de mesa, utilizar o controle, ligar a televisão, sentar no sofá e se aventurar em jornadas de inúmeras formas e estilos, desde enfrentar dragões, até uma história que fará refletir sobre o que é certo ou errado. Por ser um jogo em vídeo, era tudo muito ilustrativo e interativo, criando personagens e universos fantasiosos, porém com situações inacreditáveis para fazer você se sentir no lugar do protagonista, formando um laço entre personagem e jogador para motivar a descobrir o que acontece depois.

Ao começar a praticar o desenho, as motivações para criar um jogo foram surgindo devagar sem que eu percebesse, pois estava gostando de criar personagens originais, elaborar pequenas histórias para eles e imaginando todos em um único universo. Nesse tempo, também naturalmente comecei a realizar análises em níveis técnicos durante partidas de *videogame*, como por exemplo, a forma que é contada a história, o *gameplay* e o *level design*. Imaginando o processo e como os desenvolvedores chegavam ao produto final. Todos os trabalhos feitos no projeto foram realizados por meio digital usando a mesa digital *XP-Pen Artist 12* e com o programa *Clip Studio Paint*.

Depois de um tempo com a prática do desenho, decidi entender como funciona esse universo de criações e produções de jogos. De início pode ser desencorajador, pois criar todo um conceito e transformar ele em real é muito trabalhoso e caro para uma pessoa só. Entretanto, já existem vários motores gráficos¹ baratos ou gratuitos para a criação de jogos, tais como *Unity* e *Unreal Engine* para jogos tridimensionais, *Construct* e *Game Maker Studio* para jogos bidimensionais, entre outros. Então para produzir um jogo *indie*, do inglês *jogos independentes*, requer criatividade, vontade, habilidade, e se possível, uma equipe. Criar um jogo inteiramente sozinho não é impossível, como na fala de *Daisuke "Pixel" Amaya* ao criar *Cave Story*, que levou cinco anos (Nutt, 2011), mas acredito que uma pequena equipe para dividir tarefas agiliza

¹ Motor gráfico, vindo do termo *engine* em inglês. É uma biblioteca que facilita a criação de um jogo para que não seja criado do zero. (KLEINA, 2011)

e contribui para discussão de propostas e novas ideias, afinal, *duas cabeças pensam melhor do que uma*.

A pesquisa possui como desafio criar um universo fictício chamado *Dimantina* para um *videogame*, onde existe um lugar chamado de *Região Yond*, que é um pequeno trocadilho com a palavra do inglês *Beyond*, tradução para *Além*. Nele é criado e discutido um sistema de magia baseado em cristais, os personagens da trama com suas motivações, seguida de estruturação da história com início, meio e fim. Também é idealizado como esse sistema de magia afeta as criaturas e humanos nessa região. Não me aprofundo em cada tipo de inimigo, mas faço o desdobramento sobre como funciona o *level design* com um exemplo de um dos cenários do universo desse projeto.

Nos subtópicos de *2.2 Tipo de jogo que será desenvolvido* e *3.1 Conceitos do jogo*, faço descrições de como idealizo o sistema de magia e as mecânicas do jogo, que é a forma das regras e estrutura de um *videogame* ser funcional, com referências, explicações e as inspirações para o meu jogo.

Imagino que o jogo possa ter uma duração aproximada de 4 a 8 horas, a ideia é ser um jogo linear com algumas missões opcionais em que o jogador poderia realizá-las. Em questão da faixa etária, o público alvo seria para jovens de no mínimo 16 anos, por conta dos inimigos possuírem um visual não convidativo a crianças. Porém, esses dados podem sofrer alterações no futuro, por isso não vou me aprofundar nessas questões agora, o intuito desse trabalho é planejar o mundo com imagens ilustradas. E a sua plataforma para jogar inicialmente seria para computador, e dependendo da popularidade e interesse, pode ser expandido para consoles, sem planejamentos para celulares no momento.

Para facilitar a leitura, irei utilizar os nomes dos personagens da trama, especialmente a personagem *Emily Sawashiro* e *Danna Fuhs*, sendo seu apelido, *Dan*. Cada um desses protagonistas possuem objetivos próprios, mas que formam uma dupla após a primeira parte da história e seguem em dupla toda a jornada. Mais informações podem ser encontradas a seguir no subtópico *3.2 Protagonistas*.

2. A ideia do jogo

2.1 Visão geral dos jogos digitais

Os jogos eletrônicos estão presentes desde as décadas de 70 e 80, crescendo cada vez mais por conta dos *arcades* e *consoles de jogos*, frases do inglês e que foram integradas e adaptadas para o nosso idioma.

Os *Arcades* eram máquinas que ofereciam uma melhor qualidade visual de jogo e acesso por serem disponibilizados em espaços públicos por estabelecimentos, sendo cobrado fichas para que a pessoa pudesse jogar. Era muito popular jogos competitivos e os que possuíam sistemas de pontuações, onde a pontuação ficava no placar da máquina mostrando quem era o melhor. Jogos competitivos, no entanto, tinha espaço para dois jogadores competirem, como jogos de luta, jogos de corrida, entre outros estilos disponíveis. Jogos assim motivam as pessoas a querer jogar mais e ficarem melhores no jogo, equivalente à dedicação em algum esporte. No fim, todos os jogos eram um novo entretenimento tecnológico que estava crescendo no mercado. Assim como um relato de Siqueira, grande fã dessa época de fliperamas (SILVA, 2021): “Quando eu já estava com 18 anos, tinha o ‘fliperama do Tião’ perto de casa com várias máquinas. Eu era o melhor no Marvel Super Heroes; era tão bom nesse jogo que o Tião dava dez fichas para quem ganhasse de mim na máquina. Meu apelido no *fliper* era Spider”.

Por conta das televisões estarem sendo mais comuns na vida das pessoas naquela época, empresas viram uma oportunidade de criar a experiência dos *arcades* para as famílias de uma forma mais acessível, foram criados os *consoles de jogos*, mais popularmente conhecido como *videogames*. Diferente dos *arcades*, que eram máquinas inteiras e dedicadas apenas para um jogo, os *consoles* eram planejados para conectar em alguma televisão e por meio de cartuchos poderia facilmente trocar o jogo.

Com o tempo, os jogos digitais se tornavam cada vez mais acessíveis como as demais tecnologias no mercado, e isso foi criando um público que não só mais gostariam de jogar, mas

também de criar. Apesar das melhores tecnologias serem caras e criar um jogo sozinho não é exatamente ideal, algumas pessoas criavam jogos com o que tinha acesso, por exemplo, no início dos anos 2000 era muito popular o desenvolvimento de jogos em *Flash*, uma ferramenta da empresa *Adobe Inc* que era planejado para a integração da *RIA*², mas que era possível configurar para torná-lo em um jogo interativo, por essa facilidade, muitos desenvolvedores usaram essa ferramenta para criar seus jogos e distribuir pela internet gratuitamente. Pela popularização da internet, qualquer pessoa poderia criar, lançar e jogar vários tipos de jogos. Tais jogos, exemplos da figura 01 e 02, eram disponibilizados em sites como *Newgrounds*, e até antigos sites hospedados por brasileiros, como o *ClickJogos* e *Jogos10*, também existiu uma empresa no brasil chamada *Digerati*, que distribuía uma coleção de jogos em *flash* e que era vendido em bancas e caixas de supermercado. Hoje, acessar esses jogos fica cada vez mais difícil, então aplicativos como o *Flashpoint* lhe permite acessar uma biblioteca de jogos em *flash* e você pode acessar gratuitamente para matar a saudade desses jogos.

Figura 01: Mike Shadow: I Paid For It



Fonte: <https://bluemaxima.org/flashpoint/>

² Rich Internet Applications, ferramenta que cria aplicações em navegadores de internet, combinando gráficos, animações e sons para uma melhor experiência de usuário. (TECHOPEDIA, 2017)

Figura 02: The Waitress



Fonte: <https://bluemaxima.org/flashpoint/>

Com o passar dos anos, a tecnologia avançava rapidamente, e as grandes empresas de jogos, que agora possuem franquias de grandes nomes, passaram a ficar cada vez mais caras nas suas produções. Então arriscar em fazer um título novo ou até mesmo um novo lançamento de uma franquia conhecida poderia ser uma aposta que impactaria o nome da empresa. Apesar disso, tecnologias que seriam “ultrapassadas” para empresas grandes se tornavam mais acessíveis para produtores de jogos independentes, conhecidos como *indies*. Diferente dos jogos em *flash* já citados, que apesar de serem bons, eram curtos comparados com um Jogo AAA, nome denominado para um jogo de uma grande empresa de jogos. Os jogos *indies* eram ousados, tentavam criar um jogo mais completo, tendo mais gráficos, jogabilidade e tempo de jogo, mesmo que alguns não possuíam orçamento ou uma grande equipe, alguns inclusive eram feitos por uma única pessoa.

Alguns dos jogos *indies* importantes para citar:

- *Cave Story*; lançado em 2004, pelo desenvolvedor chamado *Daisuke Amaya*. Jogo de qualidade gráfica em duas dimensões ao estilo *Metroidvania*, um gênero de jogo criado na mistura do jogo *Metroid* com *Castlevania*, envolvendo exploração

em mapas na horizontal e vertical, precisando voltar em partes já exploradas com alguns acessos bloqueados por não possuir certas habilidades naquele momento.

- *Stardew Valley*; lançado em 2016, pelo desenvolvedor chamado *Eric Barone*. Jogo desenvolvido em duas dimensões, o objetivo do jogo é cuidar de uma fazenda em uma vila, conversando com os moradores, cuidando de animais e principalmente plantações. Tal estilo de jogo foi pouco explorado em grandes empresas, e seu lançamento tornou essa temática muito mais popular.
- *Hades*, lançado em 2020, pela empresa independente chamada *Supergiant Games*, jogo em três dimensões, possuindo gêneros de *Ação* e *RogueLike*, um estilo em que cada partida são únicas, aumentando a empolgação e sendo muito tentador de “jogar só mais uma vez”. Um dos seus grandes marcos como jogo independente foi ser indicado como um dos jogos do ano de 2020 pela *The Game Awards*, uma espécie de Oscar dos *videogames*. Competindo com empresas enormes que tinham muito investimento e eram muito mais populares no mercado.

Vale a pena também citar alguns jogos independentes brasileiros:

- *Horizon Chase*, lançado em 2015 pela empresa independente chamada *Aquiris Games Studio*, nos anos 90 teve um estilo de jogo de corrida muito popular explorado no jogo *Top Gear*, a empresa *Aquiris* decidiu seguir esse estilo com sua própria visão. Tornando um dos jogos mais jogados, tanto em *consoles* quanto em celulares.
- *Momodora: Reverie Under The Moonlight*, lançado em 2016 pela empresa independente chamada *Bombservice*, estilo de jogo inspirado em *Metroidvania*. *Momodora* na verdade é uma pequena franquia em que seus dois primeiros jogos foram modificações do jogo citado aqui, *Cave Story*. Esse quarto título da franquia mostrou que seus criadores souberam aprimorar e criar uma identidade única, tornando um jogo muito querido para apreciadores deste estilo de jogo.

É importante dizer que existem incontáveis títulos de jogos independentes que são importantes para essa discussão, tanto títulos globais como nacionais, mas que esses exemplos

servem para levantar a questão que, independente da época, programa ou temática, basta ter uma ótima ideia, persistência e planejamento para poder desenvolver seu próprio jogo, não é fácil, mas que pode valer a pena.

2.2 Tipo de jogo que será desenvolvido

O jogo *Dimantina* busca ser um jogo tridimensional com um estilo visual de fantasia sombria, como nas estéticas de obras europeias fantasiosas sobre lobisomens e vampiros, associadas ao final do século 19, que mesmo sendo sombrias, há um grau de elegância visual e estilo nas vestimentas. A temática também contará com alguns elementos do estilo fictício de *Steampunk*, em que toda a tecnologia é baseada no vapor com muita influência na época da revolução industrial e os trajados lembrando da época vitoriana. Porém em *Dimantina*, a tecnologia encontrada em *Crisva* e na Região *Yond* são todas referentes às pedras filosofais, por conter poderes mágicos que alimentam toda essa tecnologia por meio de maquinários que extraem todo esse elemento mágico.

Sua jogabilidade seria uma mistura de *Hack and Slash* e *Survival Horror*. A jogabilidade *Hack and Slash* é um estilo de jogo focado em combates corpo-a-corpo, onde o personagem do jogador teria várias formas de combate para lidar com seus oponentes, e em vários momentos, fazer isso com o maior estilo possível, jogos como *Devil May Cry* e *Castlevania*. Já o *Survival Horror*, que significa sobrevivência no horror, tende a ser enfatizado o ato de evitar combates e gerenciar recursos enquanto lida com um ambiente hostil, exemplos de *Resident Evil* e *Clock Tower*.

Em relação à temática e à visualidade, tenho de exemplos e inspirações jogos como *Castlevania: Curse of Darkness*, *Bloodborne*, *Lies of P* e *Ender Lilies*, mostrado nas figuras 03, 04, 05 e 06 respectivamente. Tenho interesse neles por conta do próprio visual e até da jogabilidade que buscaria para o meu jogo na parte do combate. Esses jogos contêm um visual de fantasia sombria, remetendo a uma ambientação elegante com um clima hostil, onde os inimigos dão uma espécie de vida após os desastres nos locais, deixando bem claro que todo aquele

ambiente está errado de alguma maneira. Se o jogador quiser utilizar do combate para lidar com esses inimigos, ele teria toda a liberdade para isso, porém não será uma tarefa fácil, necessitando de habilidades e controle para combatê-los.

Figura 03: Castlevania Curse of Darkness



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=EJ1p6E_HtE

Figura 04: Bloodborne



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=VJyc-sD1DiY>

Figura 05: Lies of P



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=q-8ix2pSHrw>

Figura 06: Ender Lilies



Fonte: Arquivo Pessoal

O que seria então essa espécie de mistura entre elementos de combate, como o *Hack and Slash* e *Survival Horror*? E como funcionaria cada protagonista? Para esses elementos, gostaria de comentar outros jogos que estarei puxando como referências, alguns deles são *Resident Evil: Revelations 2*, *Shadow of Rome* e *Brothers - A Tale of Two Sons*.

Cada um deles possui uma peculiaridade bem interessante e que me fez mudar a ideia do jogo, que anteriormente, seria apenas uma protagonista, mas senti que poderia ser uma aventura em dupla e criar um jogo de interações e emoções entre eles, pois colocar personagens com personalidades distintas torna uma dinâmica interessante.

O *Resident Evil: Revelations 2* é um jogo de *Survival Horror* da *Capcom*, empresa japonesa de jogos que está no mercado desde 1979. A dinâmica do jogo é uma das mais diferentes da franquia *Resident Evil*, colocando *Claire Redfield*, personagem recorrente na série, e *Moira Burton*, filha de *Barry Burton*, que é outro personagem importante. A história se passa em uma ilha isolada onde buscam uma maneira de avisar alguém para que possam ser resgatadas, para isso, lidar com muitos inimigos e bestas em seu caminho, ao mesmo tempo que descobrem parte de um experimento doentio. No jogo, *Claire* utiliza armas de fogo e é priorizada no combate, enquanto *Moira* foca em utilizar a lanterna e um pé de cabra para encontrar itens escondidos no cenário. Uma das cenas é vista na figura 07, onde confrontam um inimigo.

O jogo *Shadow of Rome* tem uma premissa interessante e abrange um equilíbrio de jogabilidade, onde alternamos entre dois personagens chamados de *Agrippa* e *Octavianus*, durante as partidas com *Agrippa*, resolvemos objetivos da narrativa lidando com combate e enfrentando inimigos em guerra entre gladiadores. Enquanto como *Octavianus*, desvendamos os mistérios da narrativa nos infiltrando como espião e tentando não ser descoberto em território hostil. Criando um equilíbrio para o jogador apreciar o combate e a furtividade que o jogo utiliza para contar sua história. Vemos *Octavianus* a esquerda e *Agrippa* a direita na figura 08.

Já o jogo *Brothers - A Tale of Two Sons*, tem como objetivo buscar uma cura para o seu pai doente, então nessa jornada nós controlamos dois irmãos, um mais novo e o outro mais velho. Uma parte do controle que usamos para jogar os *videogames*, se controla um irmão, e a outra metade do controle, controlamos o outro irmão. Então toda a jornada controlamos dois

personagens ao mesmo tempo, cada um tendo sua especialidade para resolver quebra-cabeças para avançar no jogo. Podemos ver uma das cenas desse quebra cabeça com os irmãos na figura 09.

Utilizando esses jogos de exemplos, para o jogo *Dimantina*, eu imagino uma dinâmica entre os personagens: Emily é a combatente e Dan seria furtivo. O jogador poderia escolher alguém para lidar com os inimigos, escolhendo Emily para resolver problemas por combates, e Dan para elaborar estratégias não letais, para essa jornada longa e perigosa que vão enfrentar. E isso também criaria uma dinâmica bem interessante para a jogabilidade, dando mais formas de interação ao jogador e fazendo-o experimentar formas e soluções diferentes. Por mais que o final do jogo já esteja decidido, toda a aventura e a forma de chegar até aquele resultado pode ser diferente.

Figura 07: Resident Evil Revelations 2



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=3M67Tu5A5f0>

Figura 08: Shadow of Rome



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=8RFsn_yxm2E

Figura 09: Brothers - A Tale of Two Sons



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=9-KID7Pm18E>

3. O jogo: Dimantina

Figura 10: Capa do Jogo Dimantina



Fonte: Autor

3.1 Conceitos do jogo

Nesse universo existem cristais mágicos que são chamados de *Pedras Filosofais*, pedras que sempre foram presentes na Região *Yond*. Por vários anos essas pedras foram utilizadas para ajudar a cidade de *Crisva*, que é a cidade mais próxima da região, a ter uma quantidade ilimitada de energia pela magia extraída das pedras. Também eram muito utilizadas para a criação de maquinários, um tipo de robôs super-humanos com inteligência própria, mas não comparável a de um humano. Eles ajudavam a extrair os cristais mágicos, e até então, esses robôs só conseguiam ser criados com essas pedras por conta de sua magia. Descobriram também que os cristais poderiam oferecer poder aos seres humanos, mas esse estudo para uso em humano foi proibido, pois se cair em mãos erradas poderia se tornar uma catástrofe.

Com o avançar dos estudos, descobriram que as pedras filosofais possuem variações, algumas que foram descobertas possuem magia pura e magia familiar, a magia pura era usada para os maquinários e a de magia familiar eram possíveis extrair seres mágicos, para profundos estudos em cada área várias sedes de pesquisadores foram criadas em *Crisva*.

Quando os investigadores chegaram em uma região nova de *Yond* após as florestas, descobriram a existência de criaturas exóticas e muito perigosas. Houve contratos de caçadores que ajudariam os investigadores a explorarem a região que os protegeria dessas ameaças, por isso sempre se formavam duplas, um investigador com um caçador.

Um certo dia, após vários anos desde o início das explorações, houve uma catástrofe, onde uma mutação fez com que as Pedras Filosofais crescessem de dentro para fora nos corpos de seres humanos, animais e também maquinários. Eles deram origem a seres enlouquecidos com corpos híbridos de humanos-pedras, animais-pedras e máquinas-pedras, tornando-os mais raivosos e menos conscientes de si. Por isso, todos que conseguiram voltar para a parte principal de *Crisva* ficaram por lá para continuar suas pesquisas, perceberam quanto mais a criatura tivesse um nível maior de mutação, mais perigosa ficava, por isso tomavam todo o cuidado para que as criaturas e as pessoas que sofreram tal acidente não escapassem de *Yond*, pois poderia se

tornar um perigo para o mundo. De tempos em tempos continuavam a ser enviadas duplas de investigador e caçador para que pudessem trazer amostras e analisar o porquê isso ter acontecido, batizaram essa catástrofe como *Dimantina*.

3.2 Protagonistas

Figura 11: Personagens Principais



Fonte: Autor

Neste subtópico irei entrar em detalhes dos principais personagens da trama, explicando suas características, suas origens e como o caso de *Dimantina* interfere em seus objetivos.

Emily Sawashiro

Figura 12: Personagem. Emily



Fonte: Autor

A protagonista jogável se chama *Emily Sawashiro*, uma mestiça de um ocidental e uma oriental, possui cabelos lisos grandes e franjas que chegam a tapar sua testa. Desde sua infância ela era apaixonada em suas bonecas, de como eram os vestidos, cheio de detalhes, nos laços, sapatos, meias etc. Para ela, a melhor parte é que possuía algumas dessas roupas, e amava usá-las em todas as oportunidades.

Emily mora em uma cidade na região ocidental em uma grande casa com os seus pais, *Elias Bergmann* e *Haru Sawashiro*, que além de pais excelentes e carinhosos, serviram bastante na sua formação, pois seu pai é um pesquisador e investigador, e sua mãe uma militar. Ela aprendeu muito com as especializações de seus pais, com Elias aprendeu muito sobre os estudos

das pedras filosofais e os poderes que continham nelas, já que em um cômodo da casa havia muitos livros e estudos feitos por seu pai, então quando seu pai estava em casa ela aproveitava para conversar e comentar sobre suas próprias descobertas e outros momentos tinha que lidar com os estudos sozinha, já que Elias precisava ir para a região de *Yond* para continuar suas investigações. Já com sua mãe, Emily aprendeu diversas formas de autodefesa, e para criar um aprendizado em uma técnica, se especializou na esgrima, praticando bastante sozinha e junta de Haru, que a desafiava e a fortalecia.

Emily é muito madura para a sua idade, porém não tinha muito contato com outras pessoas da sua idade, pois as crianças que moravam próximas dela a achavam como uma bruxa e esquisita, fazendo ela viver em sua bolha, o que foi a tornando mais fria e calculista. Por conta disso, seu pai a levava para algumas das sedes que ele ficava para fazer suas pesquisas, mas não permitindo a garota adentrar nas regiões perigosas, isso era uma tentativa de não deixar a garota sempre isolada. Em um desses momentos foi então que Emily aprendeu a manusear as pedras com familiares, um desses casos surgiu *Hew*, uma pequena criatura cristalizada inofensiva, que usava a magia para curar ferimentos, a vemos logo a seguir.

Figura 13: Hew, pequena criatura mágica



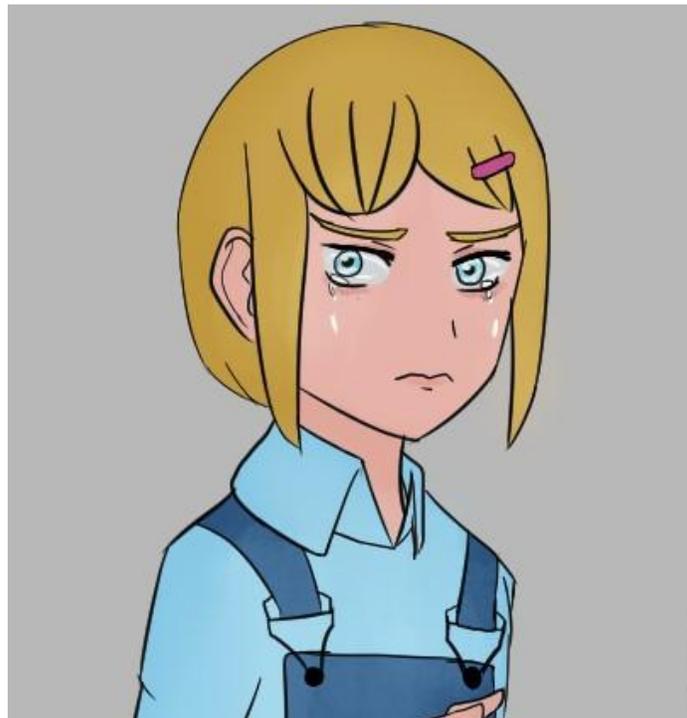
Fonte: Autor

Outros momentos, longe dos olhos de seu pai, ela explorava a cidade de Crisva, lugar que ficava as sedes de pesquisadores. Emily percebeu que era bem perigoso, por isso sempre andava com a sua rapieira que era usada na esgrima. Muitas vezes ousava entrar na região de Yond, por isso teve alguns momentos em que ela lidou com uma ou outra criatura exótica que ataca pessoas inocentes, e por isso entendeu porque todos os investigadores tinham um caçador que os acompanhava.

Seu chamado à aventura foi quando Emily, agora na sua vida de jovem adulta, recebeu uma carta misteriosa que continha uma pedra filosofal um tanto familiar. A carta dizia que Elias Bergmann desapareceu em *Yond*, com essa informação e para não preocupar sua mãe, Emily se prepara e decide ir sozinha nessa jornada, preparada e determinada.

Danna Fuhs

Figura 14: Personagem. Dan



Fonte: Autor

Outro personagem jogável se chama *Dan*, que é seu apelido. Uma pessoa andrógina jovem que nasceu e viveu em *Crisva*, única cidade fronteira à região de *Yond*. Possui cabelos

dourados e curto, olhos verdes, além de ser pequeno, comparado a pessoas da sua idade. Dan parece muito infantil, se assustando fácil e sendo muito chorão, mas não perde sua coragem, foco e busca por conhecimento.

Desde criança, Dan tinha uma vida humilde com os seus pais adotivos que eram pesquisadores das pedras filosofais, aprendendo muito com eles e sempre querendo conhecer mais, fazendo se aventurar na região de Yond, mesmo não podendo oficialmente, pois precisava ser mais velho e sempre ter um caçador ao seu lado. Pela sua teimosia, Dan aprendeu a ser sorrateiro e furtivo, não sendo percebido enquanto explorava essas áreas.

Em um único momento de deslize, teve sua vida salva por uma misteriosa jovem que derrotou uma criatura que estava prestes a lhe atacar. Demonstrando gratidão, percebeu que essa *caçadora* possuía vestimenta similar à de uma boneca.

Apesar de seus pais serem adotivos e Dan gostar muito deles, se questiona sobre seus pais de sangue. Disseram que ambos morreram em um acidente envolvendo as pedras filosofais, mas sem a explicação do porquê e como isso aconteceu. Por estar em uma região envolvida com as pedras mágicas, Dan decide estudar sobre elas e dar continuidade nos estudos tanto dos seus pais adotivos como das anotações de seus pais biológicos.

Poucos anos depois, próximo de ser jovem adulto, aconteceu a catástrofe de Dimantina em Crisva, onde criaturas cristalizadas começaram a atacar, e a sede de pesquisa de Crisva foi totalmente destruída. Muitas dessas pessoas, animais e maquinários criaram essa mutação, deixando partes da cidade em ruínas. Dan percebendo isso, engole o máximo sua ansiedade e medo e decide explorar Yond para entender sobre esses acontecimentos e o que aconteceu para que as mutações aconteceram, como se fosse uma espécie de parasita.

Elias Bergmann

Figura 15: Personagem. Elias



Fonte: Autor

Um homem de cabelo curto arroxeadado, penteado de um lado para o outro parecendo um livro aberto, sempre usando um óculos redondo por conta de sua visão, ele é um pesquisador e investigador que decidiu se especializar nos estudos das pedras filosofais. Por ser um ramo novo, porém perigoso, acredita que se descobrir a origem e conseguir controlar tais energias, poderia fazer o mundo um lugar melhor. Por muitos anos, Elias tinha Walter como um amigo leal, um caçador que o protegia durante suas pesquisas, Walter não gostava de se abrir com ninguém, por isso mantinham diálogos secos, mas fazia um bom trabalho.

Em sua folga, Elias fica em sua casa em uma cidade na região ocidental, com sua esposa Haru e sua filha Emily. Em muitos momentos Haru precisava fazer expedições militares, então ele e sua esposa faziam uma espécie de rodízio para não deixar Emily sozinha. Mas articulavam o tempo para que ambos passassem tempos juntos de vez em quando. Na juventude de Emily, Elias vivia explicando e conversando sobre seus estudos com ela, que demonstrava bastante

interesse por seu trabalho, levando-a em alguns momentos para conhecer a sede que ficava para mostrar alguns dos estudos em ação mas sem botar-lá em risco, mesmo sabendo que Haru a ensinou muito bem se defender.

Em uma das investigações mais profundas de Yond, junto a Walter, a catástrofe de *Dimantina* aconteceu, fazendo que ambos ficassem desaparecidos.

Walter

Figura 16: Personagem. Walter



Fonte: Autor

Um sujeito estranho que domina a arte da guerra, sempre usando um sobretudo escuro e que dificilmente dá para perceber seus cabelos dourados e longos. Suas motivações são desconhecidas, porém sendo um caçador exemplar e eliminando qualquer perigo que apareça. Acreditava nos estudos de Elias e demonstrava um grande interesse nas pedras filosofais. Ele desaparece com Elias na catástrofe, mas aparece durante a jornada de Emily e Dan se intitulando de caçador.

3.3 Inimigos

Em aventuras heroicas, sempre há a presença de uma força que tentará impedir o protagonista de realizar seu objetivo, que são conhecidos como inimigos. Nesse universo também não será diferente, existe uma quantidade de inimigos que irão aparecer na jornada e vão usar suas forças para impedir os protagonistas de realizar seus objetivos.

Figura 17: Etapas de Cristalização em Animais.



Fonte: Autor

Figura 18: Etapas de Cristalização em Humanos.



Fonte: Autor

Figura 19: Etapas de Cristalização em Maquinários.



Fonte: Autor

Durante essa jornada, os protagonistas encontram inimigos dos mais variados tipos, principalmente com mutações físicas no corpo por uma espécie de cristalização, onde cristais vão crescendo em todo o seu corpo, assim como podemos perceber na figura 17, uma criatura sofre um processo de cristalização, de início é pouco perceptível, como no lobo de número 1. Com o progresso da jornada, vai sendo encontrado a mesma raça da criatura, mas com uma mutação avançada, como o exemplo do lobo de número 2. Vemos o mesmo ficando mais dessaturado e cristais crescem em seu corpo. Indo mais a fundo na região de *Yond*, podemos também encontrar criaturas como o lobo de número 3, agora mais pálido e com mais cristais. As criaturas vão ficando cada vez mais poderosas e cada vez mais imprevisíveis, porém dá para perceber que elas mesmas não conseguem ter tanto controle de seus poderes, deduzindo que alguns tipos de cristais possam sugar a energia vital do usuário, assim como vemos em outras espécies, nas figuras 18 e 19 por exemplo. *Dan* faz para si muitas perguntas sobre porque isso começou a acontecer após a crise de *Dimantina*, se esses cristais já existiram anteriormente, entre outras.

Caso Emily use os poderes contidos em sua pedra filosofal, ela conseguirá tirar proveito de vários tipos de inimigos na jornada, consumindo uma certa quantidade dessas pedras, sua pedra mágica criará uma versão que ela consegue manipular. Assim como vemos na figura 20, após derrotar um inimigo que usava um machado gigante, Emily não tem força sobrenatural para manusear uma arma tão pesada, então derrotando vários inimigos do mesmo tipo, ela conseguiria acumular vários cristais, no qual utilizaria sua pedra filosofal para consumir essas habilidades e assim conseguir invocar a arma daquele mesmo tipo. Mais alguns exemplos podem ser analisados na figura 21, que independente dos inimigos que aparecerem em seu caminho, se Emily decidir enfrentá-los, novos poderes estarão em sua disposição, já que incrivelmente sua pedra filosofal não é afetada da mesma maneira que os outros seres, algo que o jogador pode suspeitar e se questionar.

Ela também consegue utilizar as pedras de familiares, assim como *Hew*, que pode ser usado para a cura, assim como outras criaturas mágicas que podem ser encontradas para ajudar em algumas situações que não são especializadas para o combate. Por isso, *Dan* terá prioridade em usá-los no lugar de Emily, para preparar emboscadas e passar por desafios no cenário.

Figura 20: Sistema de adquirir poder por cristais



Fonte: Autor

Figura 21: Demonstrativo de Emily com poderes dos inimigos



Fonte: Autor

3.4 História

3.4.1 Objetivo

O objetivo principal de Emily é simples: encontrar seu pai, Elias. A de Dan, é desvendar os mistérios e segredos das cristalizações e até mesmo da origem da pedra filosofal.

3.4.2 Biomas/Cenários

Seriam áreas que existem no universo, aqui explico um pouco sobre cada uma delas e essa passagem natural do aumento de dificuldade.

Ruínas de Crisva: parte de *Crisva* que adentra para *Yond*, apesar de ser parte da cidade, a região de *Yond* deixou essa região deserta, afugentando moradores, mas sendo bastante convidativa para Caçadores, que podem encontrar riquezas abandonadas. **Inimigos:** *Humanóides Enlouquecidos*, *Humanóides Altos*, *Mecanismos de Vapor*.

Inimigo Maior: Mecanismo de Vapor Enorme.

Floresta Sombria: várias árvores espalhadas que dificultam a visão, mas com algumas áreas abertas com bastantes troncos cortados por conta da cidade e avanço dos humanos para *Yond*. Em certos cantos da floresta pode se encontrar um cemitério de pessoas que não tiveram tempo de serem carregadas para fora de *Yond*. **Todos os Inimigos aqui já começam a apresentar um grau mínimo de cristalização:** *Humanóides Enlouquecidos*, *Animais da Floresta bizarros (Lobos, Sapos enormes, Ratos enormes, e outros)*, *Morto-Vivos*.

Inimigo Maior: Algum Animal Mágico

Pântanal: uma área gigante coberta por musgos e barro que escondem inúmeras armadilhas, alguns momentos parecem que se encontram sinais de civilização, mas não muito comum. **Todos os Inimigos aqui apresentam um grau pequeno de cristalização:** *Humanóides Bizarros (Algo que seja corcunda para um nível próximo de quadrúpede)*, *Animais de Pantano (Jacaré, Mosquitos, Insetos)*, *Caranguejo, Cogumelos e Plantas Vivas*

Inimigo Maior: Monstro Deforme com algum tipo de intoxicação

Montanhas Gélidas: no início são apenas montanhas, que ao serem exploradas de dentro para fora, se leva para um lugar bem frio, caçadores e investigadores só conseguiram chegar até aqui, mas não sem agasalhos e muita luta, muitos maquinários são encontrados por aqui que ajudariam na investigação dos cristais. Por conta disso, há vários caminhos por conta de explorações e escavações na área. Mas dessa vez não tem muitos caçadores e exploradores no local, fazendo Emily e Dan a se questionarem. **Todos os Inimigos aqui apresentam um grau médio de cristalização:** *Maquinários de Vapor, Criaturas Cristalizadas Vivas (Pode ser criaturas rochosas com vida)* **Inimigo Maior: Criatura de grande cristal mágico**

Masmorra Macabra: dos escombros das explorações, acaba se abrindo para um lugar que ninguém conhecido tenha tido notícias. Essa área são misturas das montanhas com uma prisão subterrânea, e que aparenta ter muitos experimentos estranhos aqui. **Todos os Inimigos aqui apresentam um grau alto de cristalização:** *Cultistas, Maquinários de Vapor, Animais da Floresta, Esqueletos, Morto-Vivos*

Inimigo Maior: Cultista Líder (Único personagem que não apresenta cristalização, porém após derrotado demonstra não ter controle de si e acaba se cristalizando por completo)

Castelo Yond: saindo das masmorras, conseguem observar um lugar muito bonito, enorme e chique, jardim bem bonito e deslumbrante, após se explorar castelo adentro, dá para se reparar que boa parte interna está destruída e aos pedaços, podendo ter um desmoronamento em um momento não identificável, dentro dele contém documentações estranhas que são difíceis de entender, mas parecem fazer sentido se comparar com o conhecimento prévio, e várias outras coisas que poderiam explicar regras e origens das cristalizações e a Pedra Filosofal. **Os inimigos aqui são misturas de outras áreas. Inimigo Maior: Caçador e um Personagem Secreto.**

3.4.3 Desenvolvimento da História

O jogo se passa em toda a região de *Yond*, iniciando apenas com Emily saindo de sua casa em uma carruagem, desde sua cidade natal para uma pequena cidade, chamada **Crisva**. Onde ela teria acesso a um centro médico, lojas, ferreiro e uma igreja, assim como um alojamento caso

precise ficar. A partir dali ela passaria na divisa da cidade para a primeira área, que seria ainda partes da cidade de Crisva, porém abandonada por conta da catástrofe *Dimantina* ter acontecido, e lá encontraria muitos humanos enlouquecidos, que já se aparentam ser mais criaturas sem consciência que atacam sem pensar, então poderia ser um bom início para testar seu estilos de combates. Após explorações e concluindo objetivos secundários caso ela tenha aceito trabalhos dos moradores, ela enfrentará um Mecanismo à Vapor que a impediria de sair da cidade, e com muito estilo e técnica, ela consegue destruir tal Maquinário.

Nesse momento ela conhece *Danna Fuhs*, que se apelida de *Dan*, uma pessoa mais jovem que estava escondida durante aquele confronto, já de cara dava para perceber que Dan não luta, mas é um pesquisador ou investigador igual ao seu pai. A dupla passa um tempo trocando ideias sobre os seus objetivos, salvar seu pai e a de acabar de vez com a catástrofe, livrando *Crisva* dessa perdição, pois sabendo que se a cidade cair, a catástrofe de *Dimantina* se espalhará pelo resto do continente. *Em questões de jogo, Dan se torna um personagem controlável, como investigador, tem mais informações da região, consegue encontrar inimigos mais facilmente, encontrar segredos e tesouros que Emily não conseguiria. Tendo também uma dinâmica de nocautear inimigos por meio de armadilhas e estratégias, além de utilizar pedras de familiares para resolver problemas no cenário. Dan reforçaria a Emily a não matar certos inimigos, pois acredita que poderia existir uma cura para tudo isso.*

A dupla explora a Floresta Sombria, lidando com vários inimigos da forma que fosse conveniente, seja pelo combate de Emily ou as precauções e desvios com Dan, ao mesmo tempo que vão desvendando mistérios das criaturas e outras pessoas que moram por ali. Após Emily e Dan passarem por vários desafios, topam com o *Caçador*, ele não faz nenhum mal, mas diz coisas que fazem a dupla criar dúvidas sobre seus objetivos. Com isso ele some, e independente do que tenha falado, seguem o caminho normalmente.

Antes de entrar no Pântanal, Dan começa a se sentir sem motivação e com enorme ansiedade. Ao conversar, vê-se que Dan não tem um psicológico forte para aguentar tudo isso, mas que ainda assim quer se aventurar junto com ela. *Em termos de jogo, uma boa forma de Dan e Emily se aproximarem, pois caso decida voltar, Emily pode conhecer um pouco mais sobre*

Dan e contexto da catástrofe de Dimantina, além de ser um ótimo momento para repor itens e de se aprimorar. Com isso e uma nova área perigosa, evitando armadilhas e vendo criaturas mais bizarras, descobrindo até moradores por ali que informam sobre os cristais e como foi o processo de Dimantina ali. No progresso da exploração, Emily e Dan acabam sendo separados, *cabendo então a Emily em encontrar Dan o mais rápido possível, ou apenas após o inimigo maior da área, deixando boa parte da exploração do Pântanal com Dan sozinho e apenas controlando Emily.* Tudo dá certo no final e a dupla se junta. O Caçador aparece novamente jogando mais dúvidas e incertezas para Emily e Dan, agora dando pistas e dicas.

Nas Montanhas Gélidas, Emily juntamente de Dan, exploram o exterior das montanhas, lidando com o frio e percebem que nessa região existem muito mais criaturas mágicas rochosas e maquinários descontrolados que conseguem aguentar esse frio. *Emily teria que aplicar maneiras interessantes para se aquecerem, seja conseguindo vestimenta para frio, magia de fogo ou algum maquinário controlável.* Até que conseguiram ir para a parte interna da montanha, onde descobrem até onde as explorações de vários investigadores pararam, com bastante material de cristal que estava sendo estudado e a análise do que seria a Pedra Filosofal. Pode ser encontrado um ou outro investigador e caçador que possam dar dicas do que aconteceu por ali.

Com escombros de lutas e desvios que tiveram de fazer, encontram uma passagem para um tipo de Masmorra Macabra, e ali mesmo descobrem que na verdade, esses cristais estavam sendo testadas para um tipo de experimento diabólico, tendo criaturas cada vez mais bizarras e cristalizadas que o normal, mas não o suficiente para ter provas e descobrir a origem daquilo, teriam que explorar ainda mais a fundo. Lidando com muitas criaturas e desvendando mais mistérios elas descobrem um caminho não tão difícil, que as levariam para algum lugar diferente. *Aqui seria considerado **Point of no Return**, o que Emily e Dan precisam fazer além de seus objetivos principais, teria de ser feito agora, pois não seria possível retornar a lugares anteriores ao adentrar nessa última área.*

Nessa área, diferente das demais, é um castelo enorme muito belo e bem construído, contraste bem diferente por onde passaram a maior parte de suas aventuras, mas que tinham um pressentimento que aqui colocariam um ponto final em suas dúvidas. Ao adentrar, Emily e Dan

se separam por algum poder mágico, cada um indo por um lado oposto no castelo e tendo que desvendar os segredos por conta própria. Emily teria que passar por inimigos, os quais muitos deles vão atacar, e Dan teria que sorrateiramente passar por áreas com inimigos e descobrir a real origem da Pedra Filosofal. *Essa parte seria intercalada várias vezes entre Emily e Dan, até que elas explorassem boa parte do castelo e chegassem na parte mais alta dali.* Até que Emily é a primeira em chegar em um palco bem alto no castelo, com um jardim de rosas e flores brancas, sob um luar de lua cheia. Ali, o Caçador, que pela primeira vez revela seu nome ser *Walter Fuhs*, nome não estranho para Emily, que após mais explicações, junta os pontos e entende que *Walter* era o Caçador que acompanhava Elias, seu pai. Com isso, Walter demanda a Pedra Filosofal que Emily utilizava por toda sua jornada, revelando que na verdade, Elias era aquela Pedra Filosofal e sobre o tipo de pedra parasita. *Dependendo da forma que Emily lidou a jornada inteira, alimentando a Pedra com poderes de monstros derrotados, matando tudo à sua frente sem pensar em alternativas, a pedra estará cheia de poder, logo, não teria salvação para Elias. Fazendo Emily ter, ou não, uma batalha mortal contra Walter.* Após lidar com Walter em uma batalha muito difícil, Dan finalmente aparece e encontra um estado de espírito diferente em Emily, *se Emily finalizou Walter com um golpe fatal, Dan entrará em lágrimas e questionamentos com a Emily, sobre como foram a amizade das duas na jornada inteira, se tiveram uma boa amizade, se ajudou as pessoas ali, e se, evitou ao máximo derramar sangue. Acontecerá uma conversa intensa com muita melancolia ou uma conversa seca, dependendo do nível de amizade. Dan demonstraria que também possuía uma Pedra Filosofal, mas sabe que não tem o mesmo poder que Emily, e mesmo assim, faria algumas perguntas finais dependendo de vários fatores ocorridos durante a história, alguns exemplos são: “Faria de tudo para trazer seu Pai de volta?”, e “Até mesmo destruindo um continente e até mesmo a mim?”.* Uma batalha entre Emily e Dan é feita ali no mesmo lugar, com apenas Emily sabendo que Walter era o pai de Dan. Uma luta melancólica triste de lidar. Emily finaliza Dan e fica com algumas alternativas: Tomar total controle das Pedras Filosofais e comandar *Yond* enquanto desesperadamente procura uma maneira de trazer seu pai de volta. Ou deixar a ira a consumir e destruir *Yond*, levando a destruição para fora e globalizando a catástrofe *Dimantina*.

Uma história com final triste, em caso Emily tenha seguido o incentivo do jogo a fazer o caminho de deixar a Pedra Filosofal dela mais forte levaria para tal caminho. Sendo revelado que na verdade, desde o início se ela tivesse decidido não fortalecer a pedra, e usado outros métodos, principalmente com muita ajuda de Dan, poderia ser levado para um final feliz, sem destruição e sem dor. Já que foram manipuladas desde o início e sem saber sobre a realidade da Pedra Filosofal que tenha levado para o caso de Dimantina.

3.5 O que é *Level Design*?

Durante a produção de um jogo, várias etapas são trabalhadas para dar ferramentas para o jogador:

- **Quem?** *Os personagens.* Tanto os protagonistas, os antagonistas e outros que ajudam no desenrolar da narrativa.
- **O quê? Por que? Quando?** *Uma narrativa.* A motivação que é criado para aquela história acontecer, mostrar porque personagens fazem o que fazem, além de elaborar a intriga e a curiosidade para que seja interessante de ser explorado.
- **Como?** *A jogabilidade.* A forma que o jogador terá para interagir no jogo para a criação de uma experiência.

Há um outro elemento crucial que interliga todas essas etapas da produção, que seria **onde?**

O cenário, tudo o que aconteceu antes, deixando marcas para que a narrativa atual possa existir.

O mapa dá uma abrangência geral do jogo. Daí que entra o conceito do *level design*, apresentar com mais detalhes os diversos lugares e locais que foram indicados no mapa.

O Level seria o terreno e o percurso que o jogador passará toda a sua experiência, lugares que ele poderá andar e explorar para desenvolver a narrativa e conhecer mais sobre o jogo, e no decorrer disso, todos os desafios preparados que o aguardam. Todo pensado pelo produtor, que

precisa elaborar de forma delicada, pois criar um percurso de forma interessante e engajadora é um grande desafio. Diante disso, Level Design é como a criação de um personagem, porém ao invés de ser alguém, ele é um lugar, a maior diferença é que o *level* seria em grande escala, pois um lugar pode viver uma pessoa, uma família ou uma comunidade, ou inclusive, o que já foi isso tudo, já que a passagem de tempo não destrói o lugar por conta própria instantaneamente, criando histórias visuais que um personagem que poderia falar sobre não teria o mesmo impacto, “*Não me diga, me mostre*”.

Vale ressaltar que, *Level Design* é um processo, então não é mostrado diretamente, pois como o jogador estará tomando o papel de um personagem, ele não sabe o que aconteceu ali, quem e onde estão esses inimigos, a localização de outros personagens diante aos acontecimentos, se o próprio cenário mostra como era e o que aconteceu, e dar a imersão do ambiente. Então as informações se revelam em um certo ritmo dentro da proposta criada para o jogo. Como se fosse uma peça de teatro, você assiste sem muito conhecimento na plateia, e por trás das cortinas é onde toda a magia acontece.

Poderia ter um *level design* que procure conter toda a área do jogo ou em partes. Jogos que separam por *níveis*, é criado um design para cada uma delas, tendo mais controle criativo e como posicionar informações na área. Jogos em mapa aberto precisam criar uma versão macro dessa ideia, podendo criar pequenos níveis para incentivar a exploração em regiões-chaves da trama.

Jogos como *Journey*, nas figuras 22 e 23, se utilizam bastante do *Level Design* para contar a história por cores e emoções, para mostrar o percurso que o jogador deverá fazer, limitando ações com o intuito de não quebrar a imersão ou acessar áreas não desejáveis, mas ainda oferecendo o controle para a proposta desejada. Nas figuras 24 e 25, vemos que o jogo possui áreas com bastante variações, mesmo que siga de forma linear, pois como o jogo é focado na experiência de você alcançar a montanha ao horizonte, não tem sentido do jogador voltar para níveis anteriores, sendo assim, vai sendo delimitado área exploradas conforme avança, papel que um bom *Level Design* precisa considerar para não causar uma quebra de imersão.

Figura 22: Imagens de gameplay do jogo *Journey*, 1



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=hTbNIt4mTWQ>

Figura 23: Imagens de gameplay do jogo *Journey*, 2



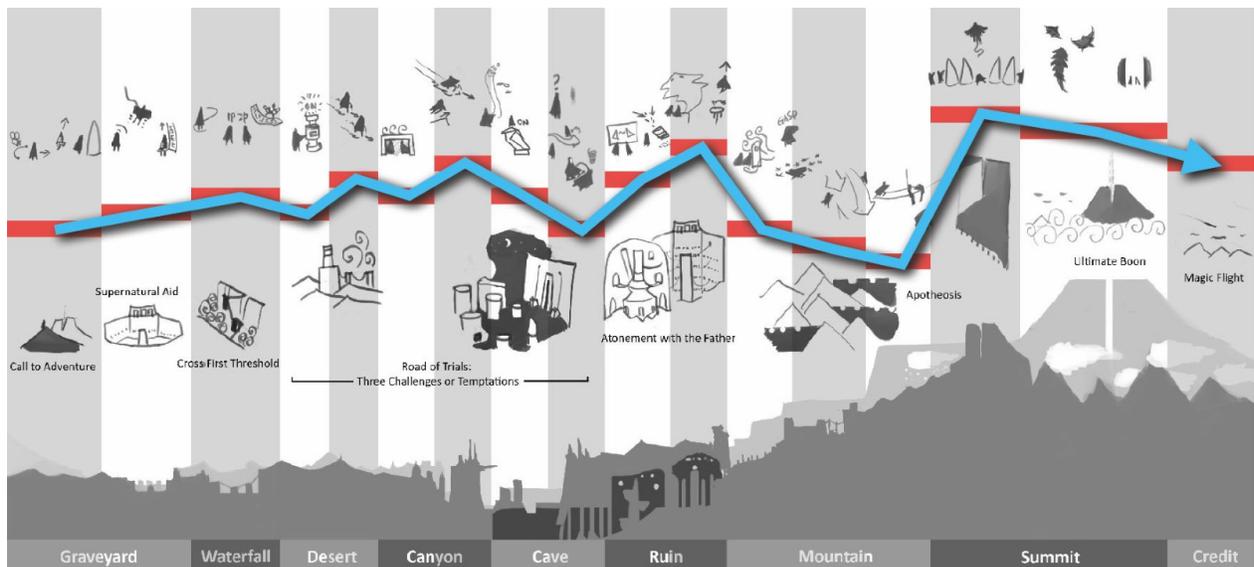
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=hTbNIt4mTWQ>

Figura 24: Transições de cenários do jogo Journey



Fonte: <https://adventuregamers.com/articles/view/24361>

Figura 25: Gráfico sobre cenários do jogo Journey



Fonte: <https://adventuregamers.com/articles/view/24361>

Em contraste, jogos como *Mad Max*, a proposta é o jogador seguir uma história no qual o jogo quer contar, mas ele dá uma liberdade para o jogador realizar explorações por conta de um mapa colossal, são chamados de *sandbox*, conceito vindo das caixas de areias, em parquinhos onde crianças possui uma área para poder brincar à vontade com a areia, mas que tem bordas que delimitam o acesso. No jogo, funciona da mesma maneira, o jogador é limitado a algumas partes por conta da narrativa, quando mais você prossegue, novas áreas são liberadas, mas o jogador tem a opção de acessar e explorar muitas outras áreas não relacionadas à história principal e que tenha sido permitidas por conta do *level design*. Para facilitar a locomoção nessas áreas, o jogador tem acesso a veículos e os chamados *mini-mapas*, que fica visível para o jogador se localizar no mapa, assim também como um mapa geral para que o jogador encontre seus objetivos e por onde voltar para a história quando desejar, vemos esse visual na figura 26. O papel do *Level Design* também anda presente aqui, tanto em grande escala como em pequena, exemplos seriam os caminhos que o jogador pode ir, como o jogador explora um deserto e chega em uma pequena vila e muitas perguntas que são elaboradas e solucionadas durante um *level design*. E também o jogo pode liberar ao jogador o acesso ao mapa inteiro, como vemos na figura 27, porém apenas próximo do fim do jogo e o liberando de acordo que joga.

Figura 26: Gameplay do jogo *Mad Max*



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 27: Mapa Geral do jogo *Mad Max*



Fonte: https://madmax-game.fandom.com/wiki/The_Map

3.6 Mapa Geral e *Level Design* das Ruínas de Crisva

Exemplificando sobre *level design* com as artes do projeto, na figura 28 observamos a Região Yond, onde toda a aventura acontece, os nomes demarcam cada área e as setas em vermelho mostram suas ligações e por onde os protagonistas farão o percurso. Agora para fazer uma análise por etapa, foi criado um nível de uma das fases do jogo, *Ruínas de Crisva*, que seria a primeira fase que o jogador passaria.

Figura 28: Mapa Geral da *Região Yond*



Fonte: Autor

Nessa área, o jogador terá um percurso para se locomover e explorar, descobrindo segredos e apreciando o cenário, ao mesmo tempo que lida com inimigos da melhor forma possível. Aponto no *level design* apresentado na figura 29 onde seriam esses caminhos, quais partes seriam fechadas para o jogador e onde ele poderia ir.

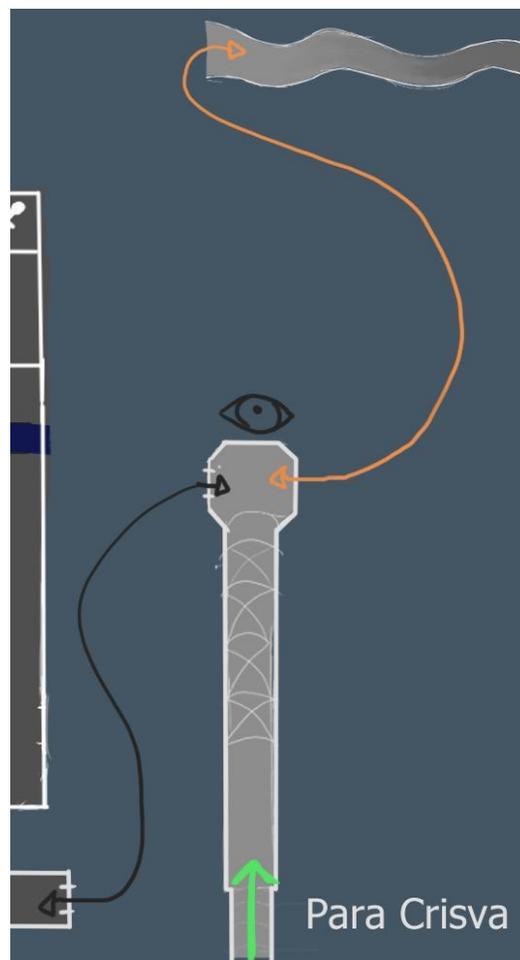
Figura 29: Level Design da fase *Ruínas de Crisva*



Fonte: Autor

Na figura 30 visualizamos o que seria um momento inicial da fase. Tem-se um caminho reto que o jogador passaria, A seta em verde mostra que o personagem veio de Crisva. Os vários riscos formando X representam um teto ou algo que fechasse a visão para cima deste corredor, no final a área marcada pelo olho, seria um lugar que o jogador poderia apreciar o cenário como um todo, podendo ter uma visão periférica dessas ruínas da cidade. Deste ponto tem-se dois caminhos, um estaria trancado se o jogador fosse para a seta preta e que deixe-o informado que ele terá acesso à aquele caminho futuramente, fazendo com que o jogador prossiga pelo caminho da seta laranja.

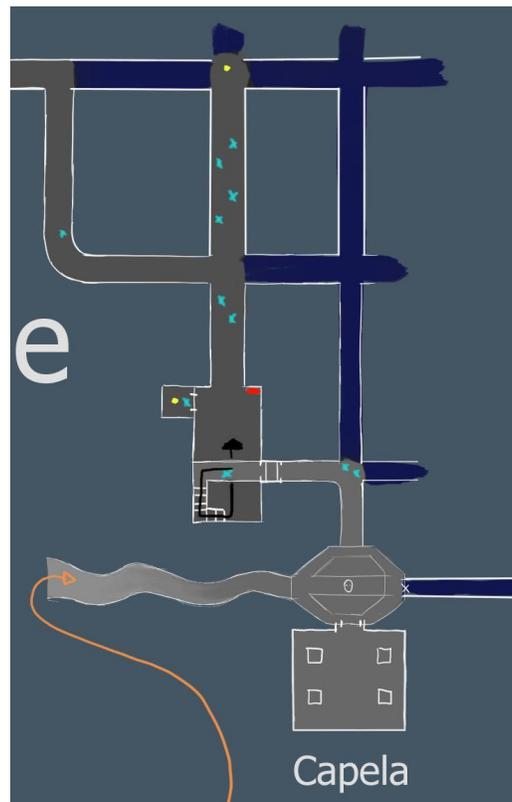
Figura 30: *Ruínas de Crisva; Aproximação 1*



Fonte: Autor

Na medida que o jogador avança, ele adentra em perímetros mais fechados da cidade, descendo por essa rua torta em zigue-zague indicada na figura 31 pela seta laranja que o leva a uma praça, podendo ir para uma capela abaixo ou subir a rua, perceberá também que a rua à direita não tem acesso, por estar bloqueado por algo, são essas partes marcadas em azul escuro. Dentro dos conceitos de level design, o que é importante é mostrar que esse caminho não é permitido ao jogador, mas os obstáculos que se apresentam no cenário devem ser criados com os elementos históricos da região que alimentam a história e a imersão. Faz mais sentido essa obstrução, por exemplo, ser de uma parte de casa destruída, barricadas de sobreviventes, um veículo destróado etc. Quando o personagem sobe para a rua, ele percebe dois inimigos, marcados em azul ciano, nesse momento, o jogador recebe instruções e as ferramentas para fazer as suas escolhas, se seria enfrentar, voltar o caminho ou desviar. Pela estrutura do *level design*, é incentivado que ele siga adiante.

Figura 31: *Ruínas de Crisva; Aproximação 2*



Fonte: Autor

O jogador entra em outros lugares que fazem parte da cidade, explorando como estão essas ruínas e por onde prosseguir, colocando mais inimigos como forma de obstáculos, mas fornecendo recompensas que estão espalhadas na cena, como na figura 32, marcado em amarelo. Também é importante dar acesso ao jogador, áreas que ele poderia recuperar toda a sua vida e salvar o progresso, pois se o jogo tem uma duração longa, o jogador precisará de várias sessões de jogo para que ele possa finalizá-lo, chamados de *save points*, demarcadas em vermelho.

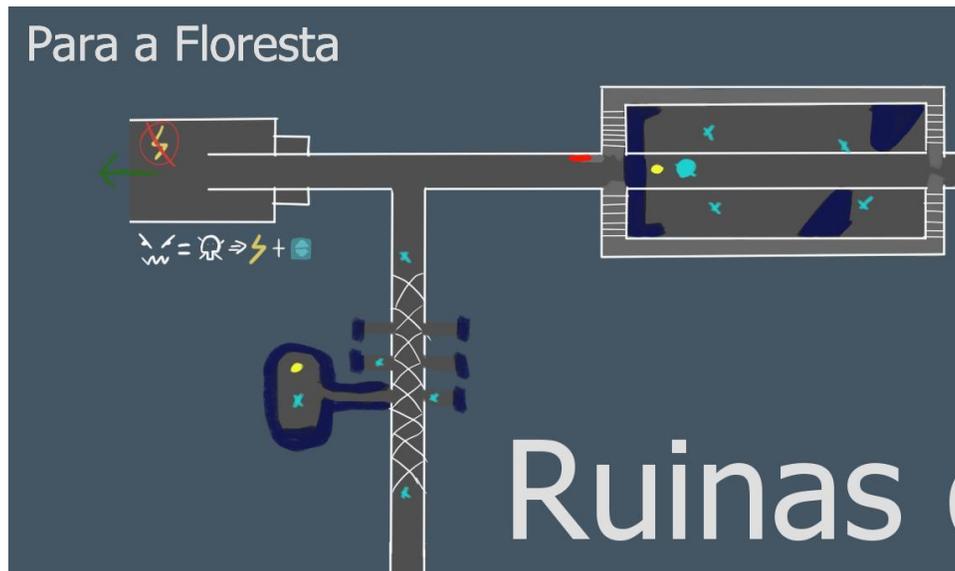
Figura 32: *Ruínas de Crisva; Aproximação 3*



Fonte: Autor

Diante disso, o papel do *level design* é manter esses percursos interessantes de se explorar, colocando uma quantidade de inimigos para equilibrar a dificuldade e deixar a jogabilidade divertida. O criador do jogo, com o *level design* deve analisar se precisa de muitos pontos de salvar ou se deixará áreas amplas ou estreitas para criar emboscadas ou tensões, tudo isso para experiências imersivas. Na figura 33 que diz “Para a Floresta”, o jogador perceberia que ali seria o lugar para progredir em direção a novas áreas. O caminho está fechado pela falta de energia no portão. No desenho do *level design* já representa que o jogador precisará passar por um desafio difícil para liberar esse caminho. Fazendo-o descer por outra rua e entrando em zonas comerciais, por exemplo, é importante manter o cenário interessante e menos tedioso possível.

Figura 33: *Ruínas de Crisva; Aproximação 4*



Fonte: Autor

Com essas condições, o jogador volta a explorar mais as ruínas da cidade, passando por mais ruas e enfrentando mais inimigos, até que chegaria em uma usina de energia. Nesse processo de *level design*, o jogador teria dicas visuais de que, tudo ali funciona na base da energia, mostrando que a cidade não tinha energia e por isso para avançar no jogo era impedido. Nesse momento, o jogador entende que precisaria descobrir o motivo da falta de energia. A usina seria um ótimo lugar para acabar com essa charada. O jogador segue pelos caminhos da figura 33 e passa para a entrada de um estacionamento indicado pela seta magenta na figura 34, teria mais alguns inimigos com variações para manter a experiência interessante. O personagem passaria por algumas salas que o levariam para um ambiente com uma chave indicada e um *save point*, reforçando para o jogador ter cuidado e se preparar. Após passar a parte trancada, o jogador se depara com um pequeno labirinto que poderia conter vários maquinários, eletro-mecanismos bloqueando seu caminho para criar um clima de tensão, o preparando para uma cena cinematográfica e em seguida, lidar com um inimigo poderoso que era a causa da falta da energia. Denominado como *chefão*, o jogador deverá mostrar suas habilidades para acabar com ele, e que liberaria o acesso para uma nova área. *No level design*, o *chefão* pode ser a

3.7 Design dentro do jogo

Utilizando de referência o *level design* explorado anteriormente, as ilustrações a seguir buscam mostrar como seriam alguns trechos dentro do jogo, de forma mais visual. As setas em rosa nas figuras 35 e 37 representam onde o jogador estaria e para qual lado está olhando.

Nas figuras 35 e 36, seria um momento muito importante para o jogo, pois demonstra o primeiro contato com os inimigos do jogo, para impactar o jogador e levantar a atenção e o perigo que o aguardavam. Usando as áreas bloqueadas como uma forma de conduzir a narrativa, o carro ilumina apenas os inimigos, que estão em posição agressiva diante do personagem. A imagem serviria muito bem para dar uma noção geral do universo temático do jogo, pela proposta do jogo ser tridimensional, o uso da arte conceitual é muito importante para mostrar as ideias e já elaborar a narrativa.

Já nas figuras 37 e 38 seria uma parte mais avançada na mesma cena. Sendo na usina, mostrando a protagonista com um inimigo derrotado e outros prontos para combater, e ao fundo, um brilho em vermelho pouco perceptível, como se fosse uma criatura que aguarda.

A proposta do *level design* ajuda a planejar as posições de inimigos e estrutura de onde pode ou não ter objetos, afinal, o importante é que o percurso seja interessante e engajador, fazendo a obra ser imersiva e divertida. Apenas as figuras 36 e 38 mostram cenas dentro do nível das Ruínas de Crisva. Já as figuras 39 e 40, mostram cenas de outras regiões que os personagens vão passar, além de ser uma forma de demonstrar a aproximação entre os personagens Emily e Dan, e que essa criação de laços e jogabilidades entre a dupla é de suma importância para o desenvolvimento e a proposta do jogo.

Figura 35: *Ruínas de Crisva; Cenário 1*



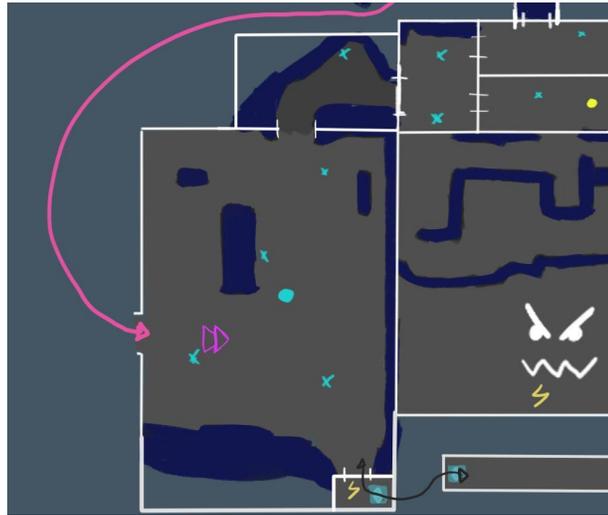
Fonte: Autor

Figura 36: *Ruínas de Crisva; Imagem 1*



Fonte: Autor

Figura 37: *Ruínas de Crisva; Cenário 2*



Fonte: Autor

Figura 38: *Ruínas de Crisva; Imagem 2*



Fonte: Autor

Figura 39: *Emily e Dan*



Fonte: Autor

Figura 40: *Confronto nas Montanhas Gélidas*



Fonte: Autor

4. Exposição dos Trabalhos

Figura 41: Cartaz da Exposição Virtual do projeto Dimantina 1



Nessa série de desenhos digitais, Air Nunes materializa a arte de um jogo eletrônico fictício chamado “Dimantina”, desenvolvido durante o seu TCC.

realização:  galeria **AQUÁRIO**  OLHO DE PEIXE  IARTE  UFU

Fonte: Aquário Galeria ><https://www.instagram.com/p/Ca7m2RThGhT/><

Entre os dias 10 a 15 de março de 2022, ocorreu uma exposição virtual das artes desenvolvidas desse trabalho de conclusão de curso. Esteve disponível no site *Artsteps* e postada pela Aquário Galeria. Com a divulgação como da figura 41 e 42, criada e publicada por eles na rede social em sua página oficial no instagram, além de toda a curadoria, montagens e edições para que a exposição ocorresse. Os principais trabalhos apresentados foram dos personagens, inimigos, mapa geral, cenas dentro do jogo e especialmente a capa, como podemos ver nas figuras 43 e 44.

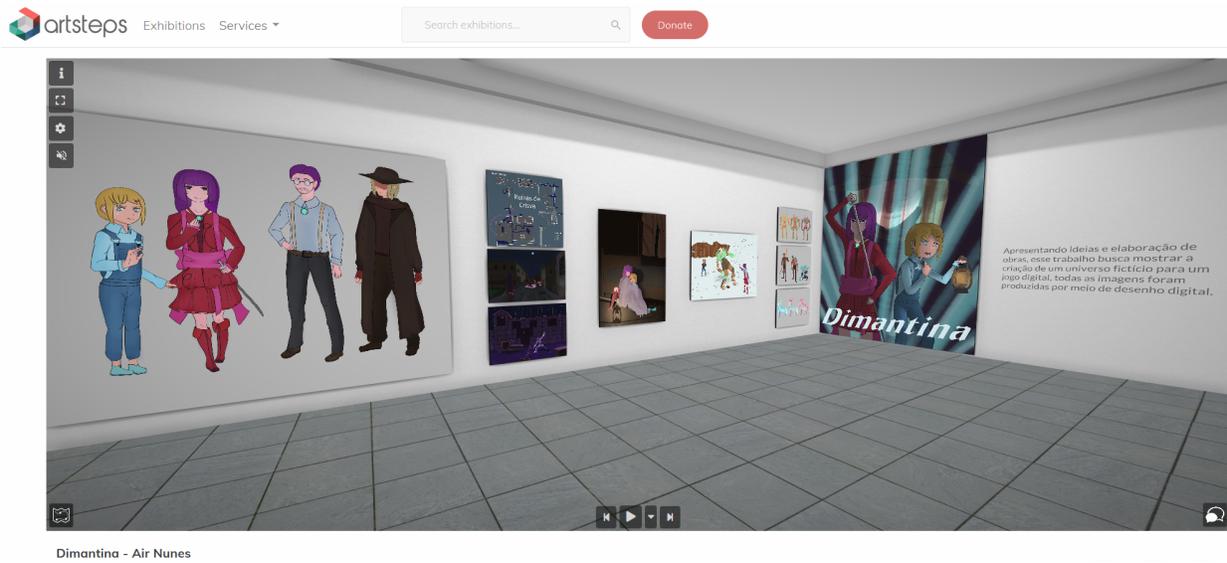
Os trabalhos em escala maior tiveram o intuito de criar uma imersão para a exposição, pois nesse ambiente virtual era possível se movimentar entre as obras, então poder observar o mapa geral e os personagens em tamanhos de humanos, ajuda a criar essa proposta imersiva e conexão para a pessoa e o projeto, afinal, isso também acontece quando jogamos com nossos personagens favoritos em *videogames*.

Figura 42: Cartaz da Exposição Virtual do projeto Dimantina 2



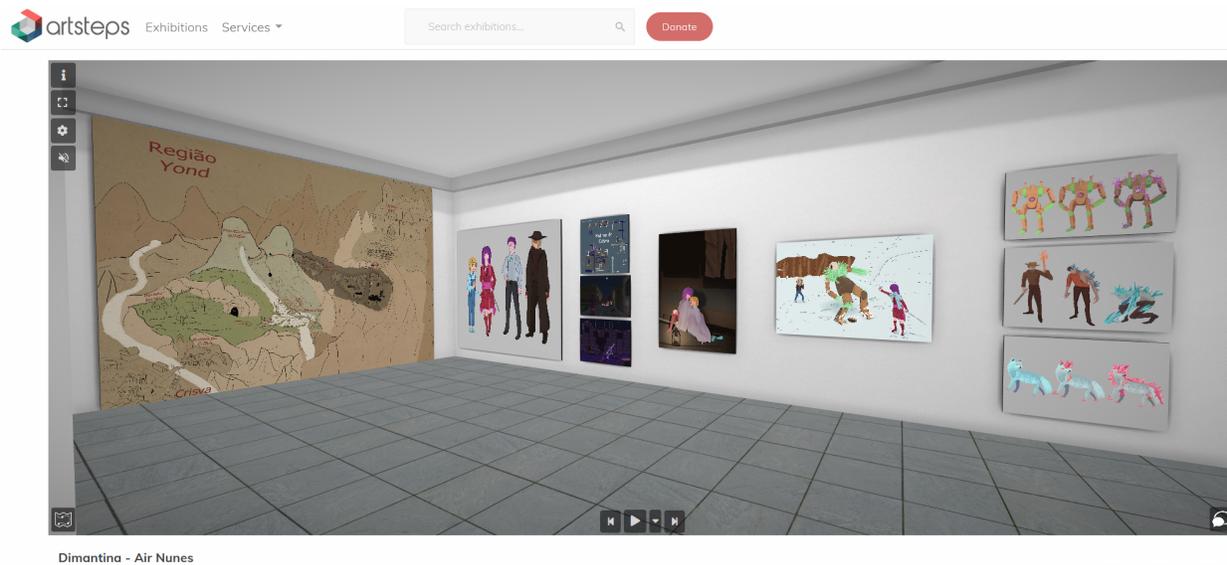
Fonte: Aquário Galeria ><https://www.instagram.com/p/Ca-q-X7vDmf/><

Figura 43: *Captura de Tela da Exposição Virtual Dimantina 1*



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 44: *Captura de Tela da Exposição Virtual Dimantina 2*



Fonte: Arquivo Pessoal

5. Considerações Finais

Definitivamente um projeto que iniciou com o título de *Moonlight Princess*, onde a Região *Yond* não existiria e sim uma *Torre do Infinito*, com uma grande inspiração na Torre de Babel, e a única personagem sendo a Emily. Foi um projeto que estava sendo pensado há anos com poucas produções em 2018, e se demonstrou importante para mim. Apesar de sempre que possível eu rabiscava ideias e personagens, *Dimantina* foi o primeiro em que coloquei toda a estruturação no papel, seja com imagens e textos produzidos entre matérias das aulas da faculdade. Então, realizar tudo isso até agora foi muito interessante e muito divertido.

Entretanto, não foi adicionado informações referente a um possível *HUD*, que seria um monitoramento de informação para o jogador, isso mostraria uma barra de vida, a localização dos objetivos, comandos gerais do personagem, entre outros. Mas decidi não arriscar no presente momento da produção por não ter conhecimento ou deixar simples demais.

Uma demonstração jogável desse projeto seria interessante. Mas, como a ideia do jogo aconteceria em três dimensões, se torna inviável no momento por não ter disponível os recursos necessários. No livro *LEVEL UP* (ROGERS, 2013), é citado e explicado várias áreas importantes para o desenvolvimento de um jogo, como por exemplo a inclusão de um músico que fosse responsável pelas músicas ambientes e efeitos sonoros, um programador que estrutura todo o código do jogo e torná-lo um *videogame*, dubladores para cada personagem, e claro, artistas que lidam com a visualidade, com as ilustrações no bidimensional e a produção no tridimensional.

Isso me faz imaginar um futuro deste projeto. Gostaria de expandir minhas qualidades em produção visual, seja ela tanto no bidimensional como também no tridimensional, aprender sobre design gráfico para ter melhores produções como o título da capa do jogo ser mais chamativa, criar um *HUD* estilizado próprio para jogo e outros detalhes nesse sentido. Para a parte jogável, eu imagino produzir uma demonstração simples em ferramenta em duas dimensões, porém pegando cenas menores, como no capítulo 3.2 *Personagens*, onde comento sobre uma experiência do Dan em que a jovem caçadora lhe resgata, que seria uma ótima cena pequena e

curta para apresentar ainda mais sobre esse universo. Sendo possível ser realizado até com menos orçamento.

Todas essas ideias são para a produção de um jogo, mas estaria aberto a fazer produção em outros meios, como em ilustrações únicas, histórias em quadrinhos ou até mesmo em livro. Foi o caso do jogo independente chamado *Omori*, onde a artista construiu os personagens e o universo por meio de história em quadrinhos, e depois viu que podia expandir em um jogo digital. Afinal, jogo digital nada mais é que uma forma de contar história, enquanto livros por meio de texto, quadrinhos por imagens, animações por áudio e imagem, os jogos apresentam diversas formas de interação e imersão. Por isso acredito e continuarei acreditando no projeto *Dimantina*, assim como possíveis outros trabalhos, ideias e universos que possam surgir por essa iniciativa.

6. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Carolina. **INDIE GAMES E A PRODUÇÃO DE JOGOS NO BRASIL**. Prof. Dr. Francisco José. 2016. 92 f. Curso de Comunicação Social. Universidade Federal Juiz de Fora. Disponível em: <https://www.ufjf.br/facom/files/2016/06/Indie-games-e-a-produ%C3%A7%C3%A3o-de-jogos-no-Brasil-Carolina-Almeida1.pdf>

COSTREL, France. et al. **HIGH SCORE**. Netflix Series. 2020. 6 episódios.

FERREIRA, João. **A ARTE E O LÚDICO: O JOGO ELETRÔNICO COMO SUPORTE DO ARTISTA**. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade de Artes Visuais. Universidade Federal de Uberlândia. 2021.

GAME MAKER'S TOOLKIT. **How Level Design Can Tell a Story**. Youtube, 11 de março de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RwlnCn2EB9o>

ISCAI. **Resident Evil Revelations 2 - Polêmico, porém fantástico!**. Blog. 2015. Disponível em: <https://www.nerdmaldito.com/2015/03/resident-evil-revelations-2-polemico.html>. Acesso em: 05 de março de 2022.

KLEINA, Nilton. **O QUE É ENGINE OU MOTOR GRÁFICO?**. Blog, Tecmundo. 2011.

Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/9263-o-que-e-engine-ou-motor-grafico-.htm>

LOURDES, Monica. et al. **UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS**. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*. Faculdade de Sistemas de Informação. N. 3, JUL/DEZ 2007. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>

PEPE, Felipe. **THE CRPG BOOK PROJECT**. Disponível em: <https://crpgbook.wordpress.com/>. Acesso em: 7 de fevereiro de 2022.

MOTT, Tony. **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Sextante Editora. 2013

NUTT, Christian. **The Solitary Creativity of Pixel. Game Developer**. 2011. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/the-solitary-creativity-of-pixel>>. Acesso em: 5 de março de 2022.

OMOCAT. **OMORI'S STORY**. 2013. Disponível em: <<https://www.omocat-blog.com/post/57264870461/omoriboy-omoris-story-omoris-sketchbook-o-mori>>. Acesso em 2 de março de 2022.

ROGERS, Scott. **LEVEL UP: UM GUIA PARA O DESIGN DE GRANDES JOGOS**. Blucher. 2013.

SHELL, Jesse. **A Arte de Game Design: o livro original**. Edson Furmankiewicz (Trad.). Elsevier Editora. 2011.

SILVA, Eduardo. et al. **Os reis do fliperama: saudosistas lembram dos tempos de jogos de arcade**. Blog. 2021. Disponível em: <<https://gizmodo.uol.com.br/reis-do-fliperama-saudosistas-lembram-arcade/>>

SILVEIRA, Barbara. **A ATUAÇÃO DO ARTISTA VISUAL NO MERCADO DE JOGOS E O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO JOGO FRESHMAN'S QUEST**. Monografia. Faculdade de Artes Visuais. Universidade Federal de Uberlândia. 2019.

TECHOPEDIA. **ADOBE FLASH**. Última atualização em 2017. Site. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/1991/adobe-flash>>