

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN

MARIA JULIA COSTA OLIVEIRA

Panaceia

Desenvolvimento do Concept de um jogo digital

Uberlândia - MG

2024

MARIA JULIA COSTA OLIVEIRA

Panacea | Desenvolvimento do Concept de um jogo digital

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em design.

Orientador: Prof. Dr. João Carlos Ricco Placido da Silva

Uberlândia - MG

2024

Dedico a minha família que me deu a base e encorajamento para seguir meus sonhos e chegar até aqui. Aos amigos de curso pelos bons momentos, suporte e animo para nunca desistir. A minha noiva por sempre me incentivar a ir mais longe e ser meu braço direito em tudo. Agradeço também, ao professor João pelo incentivo, motivação e orientação nesta caminhada acadêmica.

RESUMO

Atualmente os jogos digitais estão em constante crescimento, gerando receita significativa para o ramo do entretenimento e se estabelecendo como um fenômeno cultural. Os jogos independentes, com recursos limitados mas grande criatividade, desempenham um papel importante, oferecendo experiências únicas e inovadoras que desafiam as normas da indústria.

Dessa forma o presente trabalho consiste na aplicação das diversas funcionalidades do design gráfico para construção de um concept de um jogo digital. O objetivo foi desenvolver do zero uma narrativa para um jogo 2d estilo plataforma, criando assim, todos os elementos visuais que darão suporte a trama.

O processo de produção acarretou como resultado um jogo de uma jornada galáctica de uma jovem tentando buscar a cura para restaurar a vida em seu planeta, foram desenvolvidos identidade visual, interface e concept dos personagens, cenários e elementos do universo.

Palavras-chave: Jogo 2d. Metroidvania. Design de Jogos. Concept art.

ABSTRACT

Currently, digital games are constantly growing, generating significant revenue for the entertainment sector and establishing themselves as a cultural phenomenon. Independent games, with limited resources but great creativity, play an important role, offering unique and innovative experiences that challenge industry norms.

Therefore, this work consists of applying the various functionalities of graphic design to construct a concept for a digital game. The objective was to develop a narrative from scratch for a 2D platform-style game, thus creating all the visual elements that will support the plot.

The production process resulted in a game about a galactic journey of a little girl trying to find a cure to restore life on her planet. Visual identity, interface and concept of characters, settings and elements of the universe were developed.

Keywords: 2d game. Metroidvania. Game Design. Concept art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogo tennis for two.

Figura 2: Jogo Spacewar!

Figura 3: Representação do jogo Pong.

Figura 4: PlayStation e Nintendo 64 - Principais consoles da 5ª geração dos videogames.

Figura 5: Comparação Space Invaders Atari 2600 com Crash Bandicoot PlayStation.

Figura 6: Evolução gráfica jogo The Sims.

Figura 7: Jogo Candy Crush Saga.

Figura 8: Artes conceituais de personagens da animação Toy Story, Buzz Lightyear e Woody.

Figura 9: Concept art das personagens principais do desenho animado Steven Universe, da Cartoon Network.

Figura 10: Poster finalizado do desenho animado Steven Universe, da Cartoon Network.

Figura 11 e 12: Arte conceitual de Zane Flint - Borderlands 3 e Dragões de the Dragon Empire.

Figura 13 e 14: Arte conceitual de cenários.

Figura 15 e 16: Design de veículos do filme Madmax.

Figura 17 e 18: Arte conceito e finalizada da arma Fishbones da personagem Jinx.

Figura 19 e 20: Arte conceitual de design de móveis para o jogo Windborne.

Figura 21 e 22: Personas Lucas Ferreira e Luara Oliveira.

Figura 23 e 24: Jogo Hollow Knight.

Figura 25 e 26: Jogo Cave Story +.

Figura 27 e 28: Jogo Ori and the blind forest.

Figura 29: Mapa mental.

Figura 30: Moodboard jogos 2d plataforma.

Figura 31: Moodboard Identidade visual.

Figura 32: Brainstorm de naming.

Figura 33: Moodboard planeta S-56.

Figura 34: Moodboard planeta C-164.

Figura 35: Sketches com giz pastel oleoso.

Figura 36: Moodboard planeta H-223.

Figura 37: Sketches com giz pastel oleoso.

Figura 38: Moodboard planeta A-012.

Figura 39: Sketches com giz pastel oleoso.

Figura 40: Moodboard planeta O-55.

Figura 41: Sketches com giz pastel oleoso.

Figura 42: Moodboard Zaya.

Figura 43: Sketches Zaya.

Figura 44: Processo Zaya.

Figura 45: Moodboard Imperador Éris.

Figura 46: Sketches Imperador.

Figura 47: Processo Imperador.

Figura 48: Processo plantas planeta C-164.

Figura 49: Sketches planta chicote.

Figura 50: Sketches planta carnívora.

Figura 51: Referência boss planeta selva.

Figura 52: Sketches boss planeta selva.

Figura 53: Processo plantas planeta A-012.

Figura 54: Sketches peixes A-012.

Figura 55: Sketches boss planeta água.

Figura 56: Moodboard Chakram.

Figura 57: Sketches chakram.

Figura 58: Moodboard nave espacial.

Figura 59: Sketches nave espacial.

Figura 60: Exemplo de fluxograma.

Figura 61: Fluxograma botões interface.

Figura 62: Elementos UX/UI Finalizado.

Figura 63: Tela inicial.

Figura 64: Tela menu.

Figura 65: Tela opções.

Figura 66: Interface gameplay.

Figura 67: Interface gameplay cenário e diálogo.

Figura 68: Tela progresso.

Figura 70: Tela game over.

Figura 71: Fluxograma acontecimentos.

Figura 72: Resultado Zaya.

Figura 73: Resultado Corredor S-56.

Figura 74: Resultado Imperador Éris.

Figura 75: Resultado biblioteca.

Figura 76: Resultado Chakram.

Figura 77: Resultado nave espacial.

Figura 78: Resultado C-164.

Figura 79: Resultado H-223.

Figura 80: Resultado A-012.

Figura 81: Resultado O-55.

Figura 82: Resultado sala principal/Luta final.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Mecânica de XP e HP fases.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 OBJETIVOS.....	12
2.1 Objetivo geral.....	12
2.2 Objetivos específicos.....	12
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
3.1 O que são jogos?.....	13
3.2. Evolução dos jogos e videogames.....	13
3.3. Design de games.....	17
3.3.1 Papel do designer no desenvolvimento de jogos.....	17
3.4. Concept art.....	18
3.4.1 Diferença entre uma Concept Art e ilustração.....	19
3.4.2 Tipos de Concept Art.....	20
3.4.2.1 Design de Personagem.....	20
3.4.2.2 Design de Cenário.....	21
3.4.2.3 Design de Veículos.....	21
3.4.2.4 Design de Armas.....	21
3.4.2.5 Design de Props (objetos).....	22
4 DESENVOLVIMENTO.....	23
4.1 Público-alvo e Persona.....	23
4.2 Análise de similares.....	24
4.2.1 Hollow Knight.....	24
4.2.2 Cave Story.....	25
4.2.3 Ori and the Blind Forest.....	25

4.3 Processo.....	26
4.3. Sinopse.....	28
4.4 Identidade Visual.....	28
4.5.1 Desenvolvimento Cenários.....	31
4.5.1.1 S-56 Planeta principal.....	31
4.5.1.2 C-164 Selva.....	32
4.5.1.3 H-223 Vulcão.....	32
4.5.1.4 A-012 Água.....	33
4.5.1.5 O-55 Industrial.....	33
4.6 Desenvolvimento Personagens.....	33
4.6.1 Zaya.....	33
4.6.2 Imperador Éris.....	35
4.6.3 Monstros planeta C-164.....	37
4.6.3.1 Mastígio.....	37
4.6.3.2 Sarkofago.....	38
4.6.3.3 Sfyto.....	38
4.6.3. Monstros planeta A-012.....	39
4.6.3.1 Psári.....	40
4.6.3.2 Chéli.....	40
4.7 Desenvolvimento de armas.....	41
4.7.1 Chakram.....	41
4.8 Desenvolvimento de veículos.....	41
4.8.1 Nave Grígora 2000.....	41
4.9 UX/UI Interface.....	43
4.7 Mecânica.....	48
5 RESULTADOS.....	49

1 INTRODUÇÃO

O cenário dos jogos digitais atualmente é empolgante, a cada ano o setor dos games gera mais receita para o setor do entretenimento, provando que mesmo com o curto tempo do surgimento do primeiro console até os dias atuais, os jogos eletrônicos são um fenômeno cultural.

Os jogos indies ou independentes, que costumam ter poucos recursos mas enorme carga criativa, tem um local importante no universo dos games, proporcionando experiências únicas e alternativas inovadoras, cativando o público e se tornando referência no meio. Como descrito pelo Olhar digital: Os jogos indies têm sido responsáveis por oferecer experiências únicas e inovadoras para os jogadores, muitas vezes desafiando as normas da indústria de videogames.

Nesse contexto, os designers desempenham um papel fundamental, contribuindo com suas habilidades inventivas tanto metodológicas quanto criativas. Seu toque pode solidificar e enriquecer a experiência e a imersão no universo do jogo, tornando-a mais gratificante e envolvente.

Com base nisso, o projeto propõe a implementação das ferramentas de design na construção de um jogo digital, com o objetivo de explorar ao máximo as áreas que podem se beneficiar desse expertise. Utilizando práticas comuns do meio criativo e de desenvolvimento projetual, como pesquisas, análises, métodos e ferramentas, bem como esboços, busca-se potencializar a qualidade e a originalidade do produto final.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

Aplicar metodologias e conhecimentos de design a fim de desenvolver uma arte conceitual para um jogo de plataforma 2D.

2.2 Objetivos específicos

- a) Compreender o papel do design no desenvolvimento de jogos;
- b) Buscar e analisar referências de jogos já desenvolvidos no estilo 2d plataforma;
- c) Desenvolver uma proposta de jogo;
- d) Aplicar o design em sua pluralidade na construção do projeto. Como no desenvolvimento de: Enredo, identidade visual do jogo, mecânicas e interface.
- e) Estruturar personagens, cenários e elementos que os compõe a fim de ilustrar a história a ser contada.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 O que são jogos?

Segundo o sociólogo Roger Caillois (1990) os jogos estão presentes a tanto tempo na prática humana que não é possível traçar suas origens. E para Rabin (2012) “O que significa um jogo?” é uma pergunta difícil sob qualquer aspecto, uma pergunta com carência de opiniões diversas e argumentações acaloradas. Todos os jogadores, desenvolvedores e acadêmicos tem suas crenças preferidas e é improvável que uma visão única surja em breve.

A origem dos jogos é quase tão antiga quanto a história da humanidade e como citado pelo pesquisador Rodrigo de G. Domingues desde a década de 30 do séc. XX há mais de 60 “definições de jogos”, Segundo [Siviy98] Jogar, para humanos, pode ser um fator crítico que leva à cultura, criatividade, classes sociais, alfabetização, guerra, economias de mercado etc. Estudos mostraram similaridades na atividade do cérebro que pode, no final das contas, levar ao entendimento dos impulsos no ato de jogar animal e humano.

Ao fazer uma busca na web para a etimologia da palavra jogo é obtida a seguinte informação: Jogo é um termo do latim “jocus” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. E dentre diversas definições e discussões sobre o assunto há ainda pontos comuns que podem ser percebidos, como diz Rabin (2012):

“Um bom lugar pelo qual começar é perguntar aos cientistas como o ato de jogar surge – que aparência tem quando acontece? Há um grande consenso nesse tópico; filtrar muitas descrições destaca alguns temas familiares.

- Sem propósito aparente, jogar é apenas jogar
- Voluntário
- Diferente de comportamentos sérios
- Divertido, jogar é agradável
- Começou em situações relativamente seguras
- Improvisado”

3.2. Evolução dos jogos e videogames

O primeiro videogame foi desenvolvido por William Higinbotham com o tennis for two em 1958, Amorin (2006) cita que, nesse jogo a bola é rebatida em uma linha horizontal na parte inferior da tela de um osciloscópio. Existe também uma linha vertical no centro que representa a rede. Há duas caixas com um potenciômetro e um botão para que o jogador controle o jogo. Os potenciômetros afetam o ângulo da bola e o botão rebate a bola de volta para o outro lado da tela. Caso o jogador erre o ângulo, a bola cai na rede. Existe um botão de reset que permite ao jogador reiniciar o jogo, fazendo com que a bola reapareça do outro lado da tela. Como vemos

nas figuras 01 e 02.

Figura 01 - Jogo tennis for two.



Fonte: Wikipédia.

Figura 2: Jogo *Spacewar!*

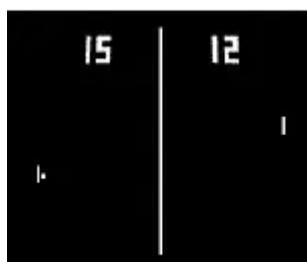


Fonte: (AMORIN, 2006).

Após ele veio o *Spacewar*, porém esses jogos não haviam ainda atingido um grande patamar de sucesso.

Isso iria mudar por volta de 1970, como dito por Rabin (2012): Ralph Baer e Nolan Bushnell, trariam os videogames e os fliperamas para alegria das massas. Assim, esses dois visionários deram à luz a indústria dos videogames como nós conhecemos hoje. Em 1972 houve a criação do jogo *Pong*, um jogo fácil e intuitivo, que apesar do alto custo e baixas vendas foi o pontapé inicial para uma revolução, *Pong* se tornou o primeiro videogame conhecido e ajudou a lançar toda a indústria do vídeo game. Rabin (2012).

Figura 3: Representação do jogo *Pong*.



Fonte: ARANHA, 2004.

Em seguida a esse “boom” inicial a popularização e acessibilidade dos videogames foi crescente.

Após o sucesso de Pong, o próximo passo na evolução dos videogames nas residências eram os consoles de cartucho. Rabin (2012).

Os consoles são os próprios aparelhos de videogame, desenvolvidos para o uso doméstico, que, conectados a um aparelho de televisão, exibem um jogo, armazenado em cartucho ou CD-ROM, no qual o jogador interage, tentando vencer os desafios propostos pelo jogo (BRESCIANI, 2001).

Em 1985 houve o surgimento da Nintendo e em 1994 a Playstation, essas empresas trouxeram marcos para a indústria, que estabilizariam os games no cotidiano popular. Como mostra a Figura 04.

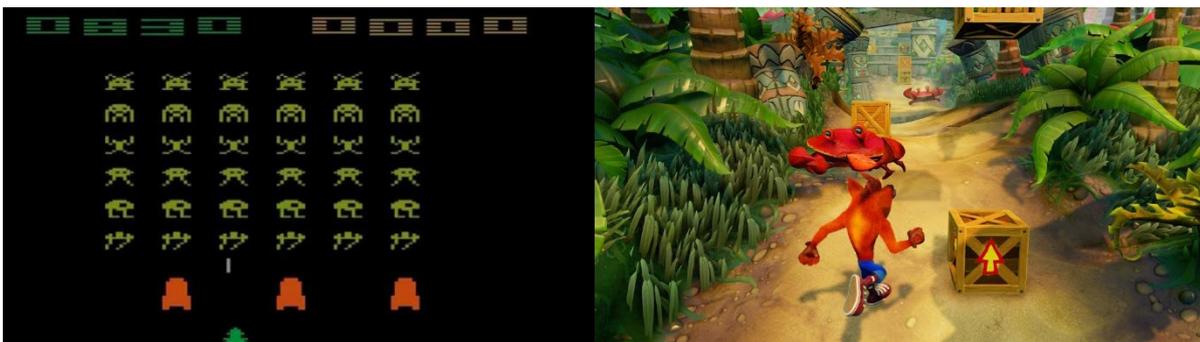
Figura 4: PlayStation e Nintendo 64 - Principais consoles da 5ª geração dos videogames.



Fonte: Alvanista.com.

Em títulos como Super Mario Bros, Sonic, Donkey Kong, Crash, The Legend of Zelda, entre outros, podemos perceber como ao longo da evolução dos consoles foram se aprimorando em processamento e qualidade gráfica. Analisando em um aspecto geral é possível verificar um aumento de complexidade de detalhamento em cenários e personagens, surgimento da utilização de tridimensionalidade e aumento no processamento de bits. Como podemos ver na Figura 05.

Figura 5: Comparação Space Invaders Atari 2600 com Crash Bandicoot PlayStation.



Fonte: Autora.

Toda essa jornada permitiu que hoje, na era digital, a busca pela excelência gráfica se tornasse o centro das atenções. A experiência do usuário, nunca esteve tão em foco, em busca do realismo e imersão cada vez maior. Como ilustra a Figura 06.

Figura 6: Evolução gráfica jogo The Sims.



Fonte: Divulgação/EA.

Alves (2008) afirma que: “Nos últimos trinta anos os games têm marcado presença na sociedade contemporânea principalmente pelo viés do entretenimento, movimentando em 2007, uma cifra U\$ 41 bilhões de dólares no mundo, superando a indústria do cinema, gerando a abertura de empresas na área de desenvolvimento de games, principalmente os casuais como os jogos de celulares que demandam menos tempo e recursos para desenvolvimento.”.

Atualmente estamos na considerada 8º geração dos consoles, com máquinas poderosas e processamento impecável, mas não podemos esquecer da expansão dos games para o celular, uma nova tentativa bem-sucedida para atingir novos públicos.

Figura 7: Jogo Candy Crush Saga.



Fonte: BBC News Brasil.

Hoje possuímos jogos dos mais diversos gêneros, que atendem ao interesse dos mais diversos grupos, por conta disso é impossível ignorar o impacto da indústria de jogos na sociedade atual.

3.3. Design de games

Segundo o ICSID (2000), design é uma atividade criativa e projetual que tem o propósito de estabelecer características funcionais, estruturais e estético-formais a um produto, assim como estabelecer qualidades em processos, serviços e sistemas. Outra definição é que o design identifica e avalia relações organizacionais, expressivas e econômicas, além de ampliar a sustentabilidade global e proteção ambiental, como também gera um importante papel nas indústrias de comércio e de entretenimento, seja nas áreas de produtos, jogos, impressos, animações, automobilismo, entre outros, oferecendo benefícios para a sociedade em geral, mesmo que estes valores não sejam percebidos pelas pessoas. *(Está no tcc HENRIQUE_BOLINELLI_CASTILHO mas não achei essa fonte nas referencias)*

O design de jogos, é uma extensão da prática do design cujo foco é a criação de jogos, sejam eles digitais ou não.¹

O profissional da área de design pode atuar em todas as etapas da produção dos jogos, desde o desenvolvimento da temática ou roteiro,[1] produção da arte conceitual (esboços e rascunhos da história e personagens), modelagem 3D e chegando até a programação, no caso de jogos digitais. ²

3.3.1 Papel do designer no desenvolvimento de jogos

Um designer nada mais é que um projetista, a ele cabe a criação e desenvolvimento de itens cruciais dos jogos, como: enredo, personagens e cenários, interface, mecânica, regras e obstáculos a serem superados, entre outros. Tudo isso, visando a maior imersão e boa experiência do jogador.

Salen e Zimmerman, que afirmam que “um designer de games não cria tecnologia. Um designer de games cria experiências. A tecnologias de computadores e videogames podem ser uma parte desta experiência [...]” (2004, p.87)

O papel do designer não se limita apenas a utilizar sua criatividade na parte gráfica e visual, ele também entra no ato de idealização e conceituação. Contudo, não cabe ao designer todas as funções no desenvolvimento de um jogo, normalmente é uma atividade multidisciplinar que envolve programadores, artistas, roteiristas e músicos, para criar um ambiente de envolvente. (Querobolsa.com.br)

¹ Guia da Carreira. [<http://www.guiadacarreira.com.br/cursos/curso-design-de-jogos/>] «Curso de Design de Jogos: Perfil do Profissional». Guia da Carreira. Consultado em 12 de fevereiro de 2024

² Cham, Iana. «8 dicas para fazer seu próprio jogo de tabuleiro». Superinteressante. Consultado em 12 de fevereiro de 2024

Apesar de acontecer de tempos em tempos, é raro que os designers de jogos se aventurem sozinhos. Existem certamente muito mais pessoas que poderiam projetar, programar e construir jogos sozinhos do que pessoas que realmente fazem isso. Criar jogos é na verdade uma arte colaborativa – mesmo para aqueles que estão fazendo “sozinhos”. Rabin (2012)

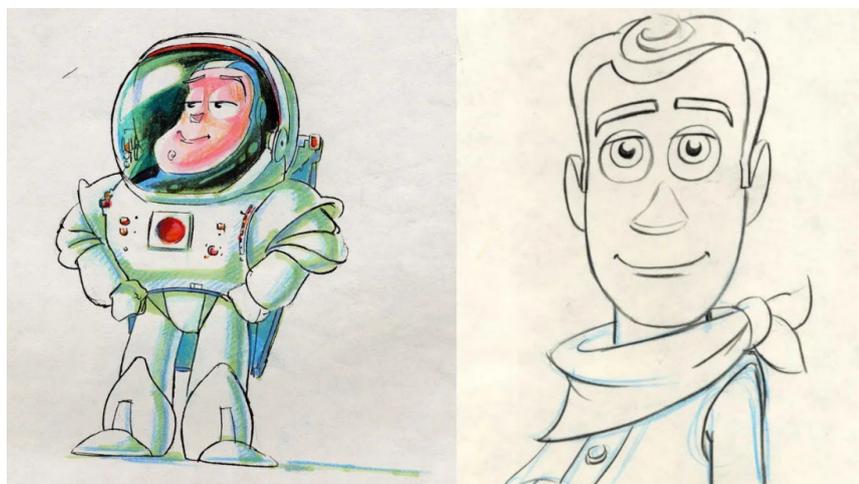
3.4. Concept art

A Concept Art é todo o trabalho sujo que você precisa fazer para estabelecer o visual inicial.

Tradução livre

Essa é a definição que obtemos do artista Anjin Anhut. E ele não está enganado, afinal é caracterizada por esboços rápidos que tem como objetivo direcionar e desenvolver o conceito/visual inicial de um elemento, para que com agilidade possa ser modificado e aprimorado. Como podemos ver abaixo na Figura 08.

Figura 8: Artes conceituais de personagens da animação Toy Story, Buzz Lightyear e Woody.



Fonte: Pixar.

Rabin (2012) Durante o processo de pré-produção, os diretores de design e arte começam a explorar a aparência do jogo. Esboços e desenhos conceituais ajudam a visualizar a aparência do jogo. Conceitos iniciais de design podem ser testados e rejeitados, com um mínimo de esforço e muito pouca mão de obra desperdiçada. Os primeiros desenhos ou pinturas ajudam a definir o visual de um jogo e começam a definir as expectativas de todos os envolvidos. Eles são usados para definir as qualidades, como tom, humor e estilo.

Segundo Nakata e Silva (2013) o Concept art serve como um guia para o desenvolvimento de projetos e sua realização não depende de nível de acabamento ou de técnicas específicas, provendo ao concept artista a liberdade para expressar o

potencial da sua ideia, abraçando desde um esboço mais grosseiro até um trabalho super renderizado.

3.4.1 Diferença entre uma Concept Art e ilustração

Figura 9: Concept art das personagens principais do desenho animado Steven Universe, da Cartoon Network.



Fonte: Artbook oficial da série.

O profissional encarregado do Concept age no início de qualquer produção, onde ainda está em fase de definição e experimentação das alternativas visuais e projetuais. A eles cabem o papel de com traços rápidos oferecerem as primeiras ideias de como tudo deve se parecer.

Por isso os concepts acabam se tornando desenhos bastante simples e rápidos, mas que passam uma ideia geral e que não “desperdiçam” tempo finalizando ideias que podem não ser desenvolvidas, para depois irem sendo afinados e ganhando mais detalhes até a decisão final e os concepts escolhidos possam começar a ser desenvolvidos pelas equipes de produção, animação, figurino, etc. (Giulia Marchi, Revo Space, 2020)

Já os ilustradores, entram no final da produção, quando o visual já está bem definido e é necessária uma visualização mais profissional e concreta. Aplicando volume, perspectiva, luz e sombra, entre outros elementos necessários em uma boa ilustração.

Além disso, também é trabalho do ilustrador considerar a finalidade exata de cada ilustração feita, se vai ser um banner gigante, um splash art de jogo, ou até um ícone para um app mobile, por exemplo, e adaptar as informações do briefing e do concept para isso. (Giulia Marchi, Revo Space, 2020)

Figura 10: Poster finalizado do desenho animado Steven Universe, da Cartoon Network.



Fonte: AdoroCinema.

3.4.2 Tipos de Concept Art

3.4.2.1 Design de Personagem

Como o próprio nome indica, é responsável pela criação dos personagens, sejam eles humanos ou criaturas.

Nessa área é importante um bom conhecimento e aplicação em relação a anatomia e características físicas. Além de conseguir retratar bem traços que nos permitam reconhecer a personalidade e outros aspectos fundamentais do personagem. Como mostra as Figuras 11 e 12.

Figura 11 e 12: Arte conceitual de [Zane Flint - Borderlands 3](#) e [Dragões de the Dragon Empire](#).



Fonte: 3d-ace.com.

3.4.2.2 Design de Cenário

Essa é a área responsável por dar vida aos cenários e ambientes da história, seja eles cidades futuristas ou uma vila medieval.

É importante que o artista tenha uma boa noção de composição, perspectiva, edificações e elementos naturais e geológicos. Como podemos ver nas Figuras 13 e 14.

Figura 13 e 14: Arte conceitual de cenários.



Fonte: Luis Esteves 2013 Senior Concept Artist at Bandai Namco Studios.

3.4.2.3 Design de Veículos

Responsável por projetar veículos sejam eles terrestres, marítimos, aéreos ou espaciais. O design de veículos requer um cuidado especial quando se trata de cálculos e componentes que vão estar presentes no projeto. Uma parte muito interessante desse trabalho, é que o artista pode fugir do convencional e aplicar formas e elementos que fogem do ideal que temos em mente. Como ilustram as Figuras 15 e 16.

Figura 15 e 16: Design de veículos do filme Madmax.



Fonte: RevoSpace.

3.4.2.4 Design de Armas

Semelhante ao design de produtos, o objetivo é produzir os armamentos, como: armas de

fogo, espadas, facas, etc. Para realizar esse trabalho o designer necessita de um bom conhecimento de desenho industrial.

Como no design de veículos, um aspecto interessante é a possibilidade da adição de elementos únicos e fantasiosos que estilizarão e farão as armas serem mais compatíveis a narrativa. Como mostram as Figuras 17 e 18.

Figura 17 e 18: Arte conceito e finalizada da arma Fishbones da personagem Jinx.

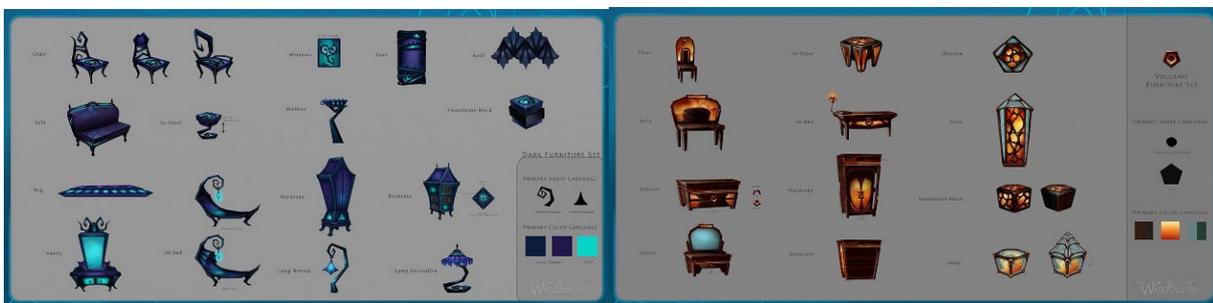


Fonte: League of Legends.

3.4.2.5 Design de Props (objetos)

Também muito similar ao desenvolvimento de produtos, cabe ao artista criar e ambientar os objetos que serão utilizados em todo o universo da história. É importante levar em conta texturas e materiais, cores e até estilos de épocas para que o item não se perca no contexto geral. Como vemos nas figura 19 e 20.

Figura 19 e 20: Arte conceitual de design de móveis para o jogo Windborne.



Fonte: Marisa Erven.

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 Público-alvo e Persona

Um bom ponto de partida para qualquer projeto, é identificar seu Público-alvo. Segundo a **Pesquisa Game Brasil 2022** 74,5% das pessoas no Brasil são adeptas a jogos eletrônicos. Quando nos aprofundamos no perfil delas, percebemos que:

- A principal faixa etária é de 25 a 34 anos (25,5%), seguida por 16 a 24 anos (17,7%).
- As mulheres são maioria entre o público gamer, representando 51%.
- 48,3% das pessoas preferem jogar pelo celular, enquanto 20% priorizam o videogame e 15,5%, o computador.
- Entre os jogadores e as jogadoras, 67% se consideram gamers casuais, sem uma rotina de partidas tão frequente. Já 33% se consideram gamers hardcore, disputando três ou mais vezes por semana.

A partir de pesquisas foram levantados dados que permitiram criar com mais fidelidade as personas, ou seja, a personificação do público-alvo ideal para o projeto. Como mostra a figura 21 e 22.

Figura 21 e 22: Personas Lucas Ferreira e Luara Oliveira.



Fonte: Autora.

Buscando criar um jogo livre e que abrangesse um público de idade diversa, foram criados Lucas e Laura. Lucas representa os jogadores mais jovens, geração que já nasceu conectado a tecnologia e aprecia jogos eletrônicos como forma de lazer.

Já Laura, é uma exploradora, conhece muito sobre o universo dos games e procura sempre novos títulos que possam a desafiar de alguma forma, e é claro, trazer diversão e entretenimento.

Os jogadores têm preferências: sentimentos que gostam de ter durante o entretenimento, e sentimentos de que não gostam. Nem todos apreciam caçar e recolher recursos. Um designer precisa entender o público que utilizará o jogo. Emoções não são apenas para entretenimento. Emoções também abrangem seus propósitos e tudo com o que nos preocupamos. Rabin (2012)

Cada um de seu modo, agregam para o desenvolvimento da história, estilo de arte e forma como os desafios serão montados.

4.2 Análise de similares

4.2.1 Hollow Knight

Figura 23 e 24: Jogo Hollow Knight.



Fonte: Nintendo e IGN youtube.

Hollow Knight é um jogo indie de gênero metroidvania desenvolvido e publicado pela Team Cherry, lançado em 2017.

O jogo narra a jornada de O Vessel em Hallownest, um reino de insetos, que foram enlouquecidos pela contaminação, deixando o protagonista, Hollow Knight, como último guardião.

Ele descobre ser um receptáculo para selar a entidade Radiância, após o Rei Pálido dar sapiência aos insetos. A trama apresenta a escolha do cavaleiro de enfrentar a Radiância ou suportar o fardo de sua prisão.

Na definição da plataforma Steam: “Forje seu caminho em Hollow Knight! Uma aventura de ação épica em um vasto reino arruinado de insetos e heróis. Explore cavernas serpenteantes, lute contra criaturas malignas e alie-se a insetos bizarros.”

Sua estética é um estilo clássico 2d, desenhado a mão e com muita atenção aos detalhes. Utiliza-se contrastes e silhuetas, com pontos de luz destacando-se em meio a ambientes mais escuros.

4.2.2 Cave Story

Figura 25 e 26: Jogo Cave Story +.



Fonte: Epic Games e Nintendo world report.

Cave Story + é um jogo indie de plataforma gênero metroidvania, criado e desenvolvido por Daisuke “Pixel” Amaya e publicado em 2011.

O jogo é um RPG de ação-aventura que inicia com o protagonista (Quote) acordando em uma caverna escura, sem qualquer lembrança de sua identidade ou como chegou lá. A jornada se desenrola ao escapar desse local e alcançar a vila das Mimigas, uma espécie peculiar de personagens. O objetivo é salvá-los de um cientista maluco, ao mesmo tempo em que busca descobrir informações cruciais sobre si mesmo.

Cave Story conduz os jogadores a um mundo extraordinário, habitado por uma curiosa raça de criaturas inocentes, semelhantes a coelhos, conhecidas como Mimigas, que vagam livremente por esse universo único.

A plataforma Steam define como: “Corra, pule, atire, voe e explore uma enorme aventura de ação que lembra os jogos clássicos de 8 e 16 bits.” (tradução livre)

O design do jogo mescla elementos nostálgicos de uma forma moderna, os personagens são carismáticos e expressivos. A jogabilidade se passa em uma atmosfera pixel art com uma paleta de cores rica e vibrante, trazendo em si uma referência a jogos clássicos.

4.2.3 Ori and the Blind Forest

Figura 27 e 28: Jogo Ori and the blind forest.



Fonte: Nintendo e r/OriAndTheBlindForest Reddit.

Ori and the Blind Forest é um jogo do gênero aventura em plataforma, também pertencente ao subgênero metroidvania. Foi lançado em 2015, publicado pela Microsoft Studios e desenvolvido pela Moon Studios.

Como observado pelo site Adrenaline: O jogo conta a história de Ori, um espírito materializado que foi adotado por Naru, uma espécie de urso que há muito tempo vivia em uma floresta encantada. Certo dia, a escassez de comida e água dizimam os recursos naturais do local, causando a morte de Naru. Ori se vê sozinho na imensidão verde e assume a responsabilidade de explorar a floresta para sobreviver e, com um pouco de sorte, trazer Naru de volta para perto de si.

Segundo a plataforma Steam: “Ori and the Blind Forest conta a história de um jovem órfão destinado ao heroísmo, em um jogo de Ação em Plataformas com visual incrível criado pela Moon Studios.”

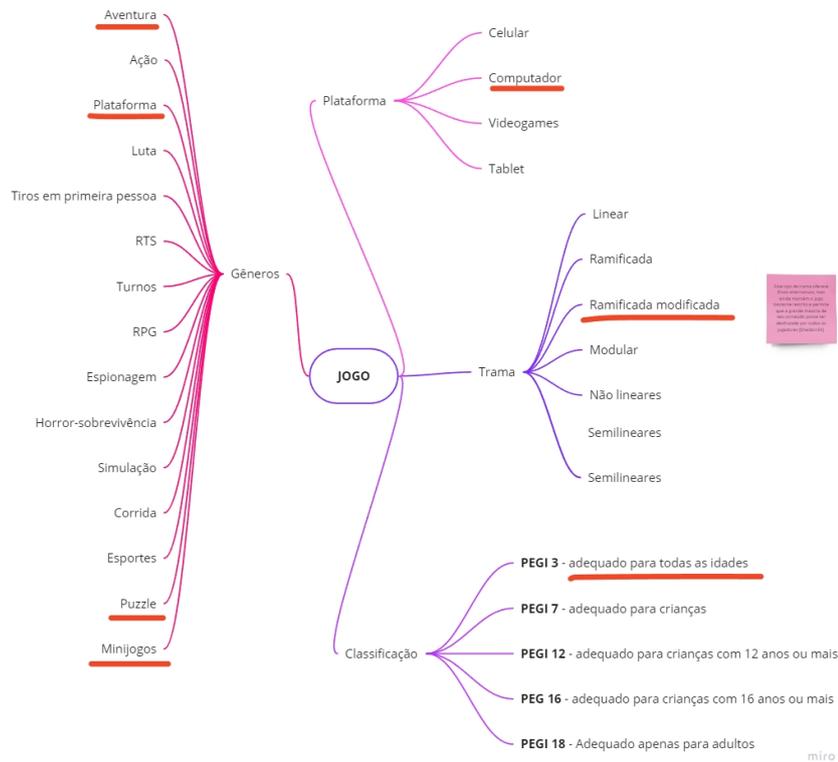
Visualmente, o jogo entrega uma atmosfera 2D deslumbrante, com muito cuidado aos detalhes e utilização de jogos de luz e sombra para criar mais profundidade e realismo no ambiente. A paleta de cores é vibrante, contribuindo para a imersão nesse fascinante mundo.

4.3 Processo

Inicialmente foi feito um mapa mental para que pudessem ser exploradas as possibilidades de construção de um jogo, após análise constatou-se que o presente trabalho se trataria de um jogo de plataforma estilo metroidvania, que pertencesse também ao gênero de aventura contendo puzzles e minijogos como forma de desafiar e recompensar o jogador. Será desenvolvido para computador e o conteúdo livre para todas as idades, com uma trama leve e divertida e que possa ser aproveitada por todos os jogadores, como diz a definição de uma trama ramificada modificada:

Este tipo de trama oferece finais alternativos, mas ainda mantém o jogo bastante restrito e permite que a grande maioria de seu conteúdo possa ser desfrutada por todos os jogadores [Sheldon04].

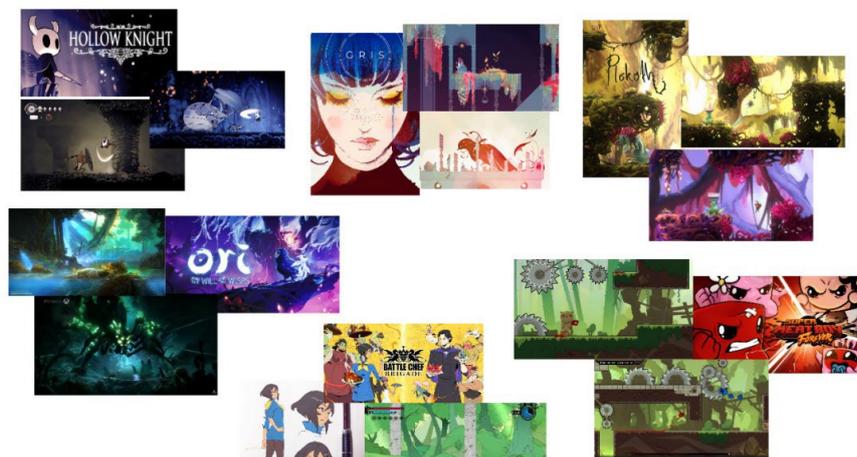
Figura 29: Mapa mental.



Fonte: Autora

A partir disso, foi feito um moodboard, Figura 30, para que pudesse ser estudado o estilo visual utilizado em jogos de plataforma 2d e a partir disso definir qual a melhor linha gráfica para o projeto. O jogo Hollow Knight se tornou uma grande referência visual para o projeto, por conta de seu estilo de ilustração cartunesco e a um primeiro olhar “simples”, porém repleto de detalhes que trazem vida e tornam os cenários e gráficos do jogo extraordinários.

Figura 30: Moodboard jogos 2d plataforma.



Fonte: Autora.

4.3. Sinopse

A imersão é a principal razão para criar histórias de jogo fantásticas e construir mundos impressionantes. Dar aos jogadores uma presença no mundo e fazer que eles se tornem parte da história é essencial para criar uma sensação de imersão. [Krawczyk06].

Em um livro, grande parte do conflito é interno e acontece dentro da mente da própria personagem. Em um roteiro para cinema ou televisão, a maioria dos conflitos é interpessoal e é mostrado como conflito entre as personagens. Com os jogos, contudo, enquanto os outros tipos de conflitos existem, a maioria deles vai ser externa e proveniente do ambiente. É importante, portanto, tornar o ambiente rico e cheio de conflitos. Isso pode vir na forma de puzzles que devem ser resolvidos, inimigos a serem combatidos, pessoas a serem coagidas, recursos que precisam ser reunidos e muitas outras maneiras, mas o principal aqui é manter o jogador em movimento, através da história. Rabin (2012).

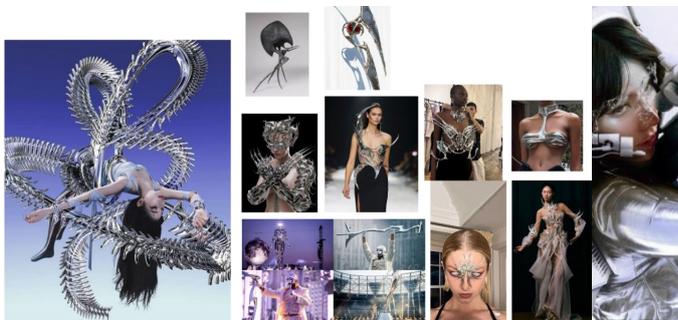
Tendo em mente que a história é o gancho que trará o usuário/jogador, foi desenvolvida uma trama com mistérios, batalhas e quebra-cabeças, que guiarão a jornada e elevarão a tensão do jogo. O plot principal se passará em um planeta futurista de uma galáxia distante, que será explorada pela protagonista em busca de respostas.

Sinopse do jogo:

“Zaya é filha do imperador do planeta S-56. Seu planeta está morrendo e cabe a ela a missão de explorar a galáxia em busca de uma cura. Salvando sua população da extinção.”

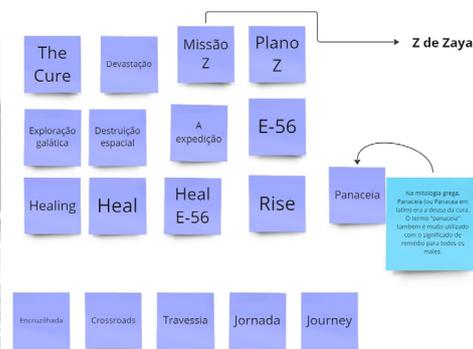
4.4 Identidade Visual

Figura 31: Moodboard Identidade visual.



Fonte: Painel elaborado pelo autor.

Figura 32: Brainstorm de naming.



Fonte: Autor.

A identidade buscou trazer um conceito futurista, sci-fy, com toques do estilo cyberpunk, mas sem perder a leveza de um jogo livre para todos os públicos.

O nome escolhido para o jogo não poderia caber melhor, Panaceia.

“Na mitologia grega, Panaceia (ou Panacea em latim) era a deusa da cura. O termo “panaceia” também é muito utilizado com o significado de remédio para todos os males.” Wikipédia.

O termo representa a busca de Zaya para uma cura para seu planeta. Após análises e esboços foi produzido o seguinte resultado:



PANACEIA

LOGO

O logotipo tipográfico utiliza a fonte Project Space, que por si só já traz uma sintonia com o tema proposto, porém suas terminações e espaço interno foram modificados para ter o movimento e limites mais pontiagudos característicos das referências visuais selecionadas.



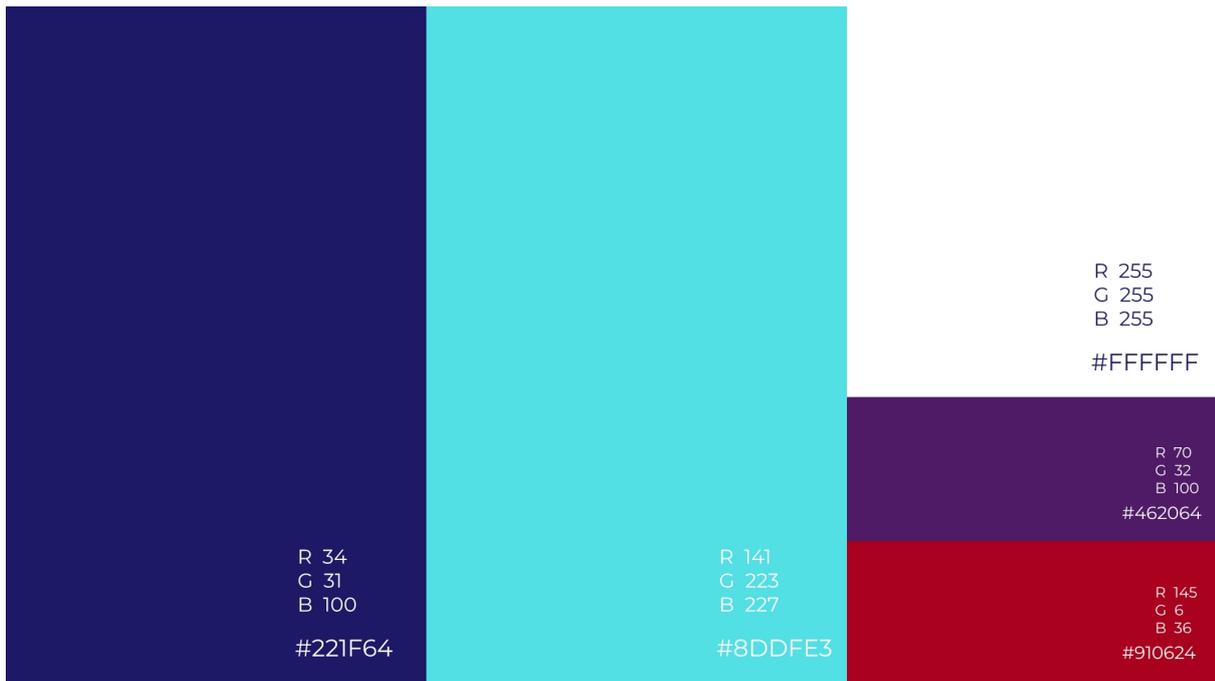
PANACEIA



PANACEIA



PANACEIA



PALETA DE CORES

A paleta de cores além de remeter ao ambiente espacial, também deixa subentendido a luta entre bem e mal, normalmente caracterizado pelo azulXvermelho.

No jogo os tons vermelhos sempre serão utilizados para remeter a sensação de alerta.

ConthraxSb

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
123456789

TIPOGRAFIA PRINCIPAL

Para tipografia principal foi escolhida a ConthraxSb-Regular, seu estilo futurista e corpo geométrico com bordas arredondadas trazem o movimento perfeito para a identidade visual e imponência necessária para títulos.

Kanit

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
123456789

TIPOGRAFIA SECUNDÁRIA

Para trabalhar em conjunto, foi selecionada a Kanit para corpo de texto e detalhes, a fonte é combinação de conceitos, misturando um motivo Humanista Sans Serif com as curvas dos estilos Geométricos Capsulados que o torna adequado para diversos usos, contemporâneos e futuristas.

Um detalhe notável é que os terminais de traço possuem ângulos planos, o que permite que o design desfrute de menor espaçamento entre as letras, preservando a legibilidade e a legibilidade em pontos menores.

4.5.1 Desenvolvimento Cenários

4.5.1.1 S-56 Planeta principal

Figura 33: Moodboard planeta S-56.



Fonte: Painel elaborado pelo autor.

O planeta principal, que seria habitado pela protagonista foi idealizado para transmitir a estética sci-fy, futurista e que passasse a imponência de um império. Com cores tom de azul neons e roxo que simboliza soberania.

4.5.1.2 C-164 Selva

Figura 34: Moodboard planeta C-164.



Fonte: Painel elaborado pelo autor.

Figura 35: Sketches com giz pastel oleoso.



Fonte: Autor.

No planeta selvagem, intitulado C-164, buscou-se trazer os perigos que habitam a floresta. Com monstros plantas mutantes e um cenário fluido e raízes que compõe o fundo.

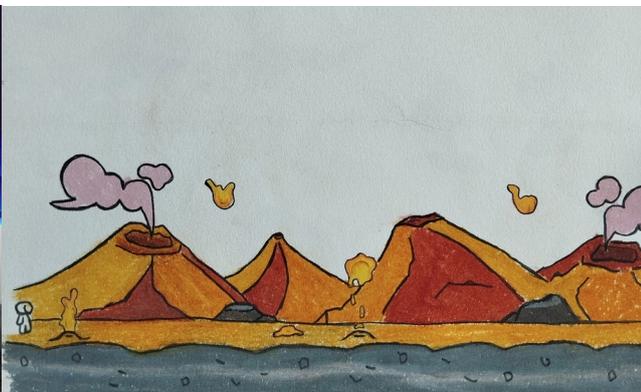
4.5.1.3 H-223 Vulcão

Figura 36: Moodboard planeta H-223.



Fonte: Painel elaborado pelo autor.

Figura 37: Sketches com giz pastel oleoso.



Fonte: Autor.

O planeta vulcão tem em seus elementos lava, erupções vulcânicas, pedras e fumaças. O jogador deve se sentir imergido em um ambiente rochoso explosivo que será explorado por meio de plataformas.

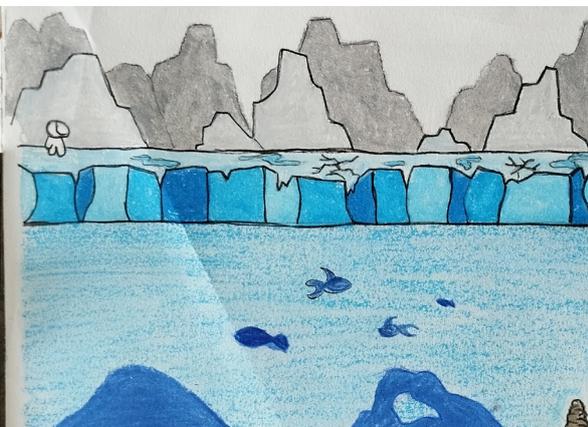
4.5.1.4 A-012 Água

Figura 38: Moodboard planeta A-012.



Fonte: Painel elaborado pelo autor.

Figura 39: Sketches com giz pastel oleoso.



Fonte: Autor.

O planeta gelo/água foi idealizado para ser uma aventura subaquática, o primeiro plano será composto por um cenário montanhoso e glacial, enquanto no plano inferior a personagem terá de nadar para explorar o local.

4.5.1.5 O-55 Industrial

Figura 40: Moodboard planeta O-55.



Fonte: Painel elaborado pelo autor.

Figura 41: Sketches com giz pastel oleoso.



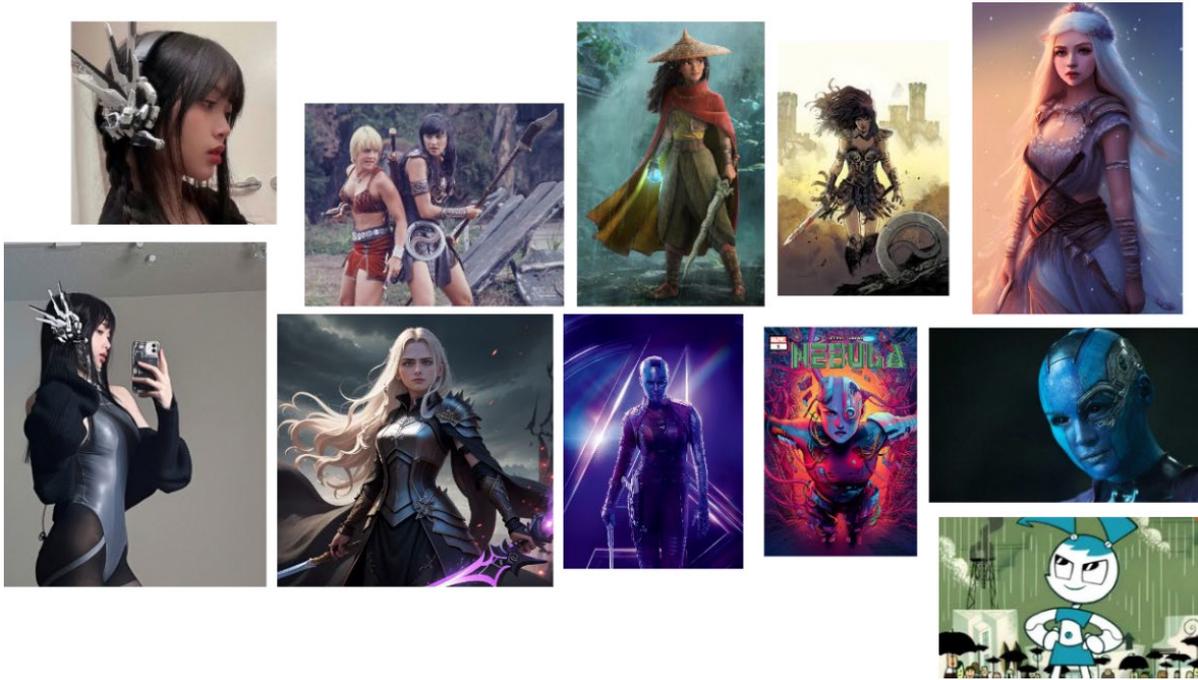
Fonte: Autor.

O planeta industrial é o ultimo da trajetória. Nele encontramos elementos como máquinas, cabos, engrenagens. Como no planeta vulcão, possuirá plataformas para movimentação no espaço, além de engrenagens flutuantes.

4.6 Desenvolvimento Personagens

4.6.1 Zaya

Figura 42: Moodboard Zaya.



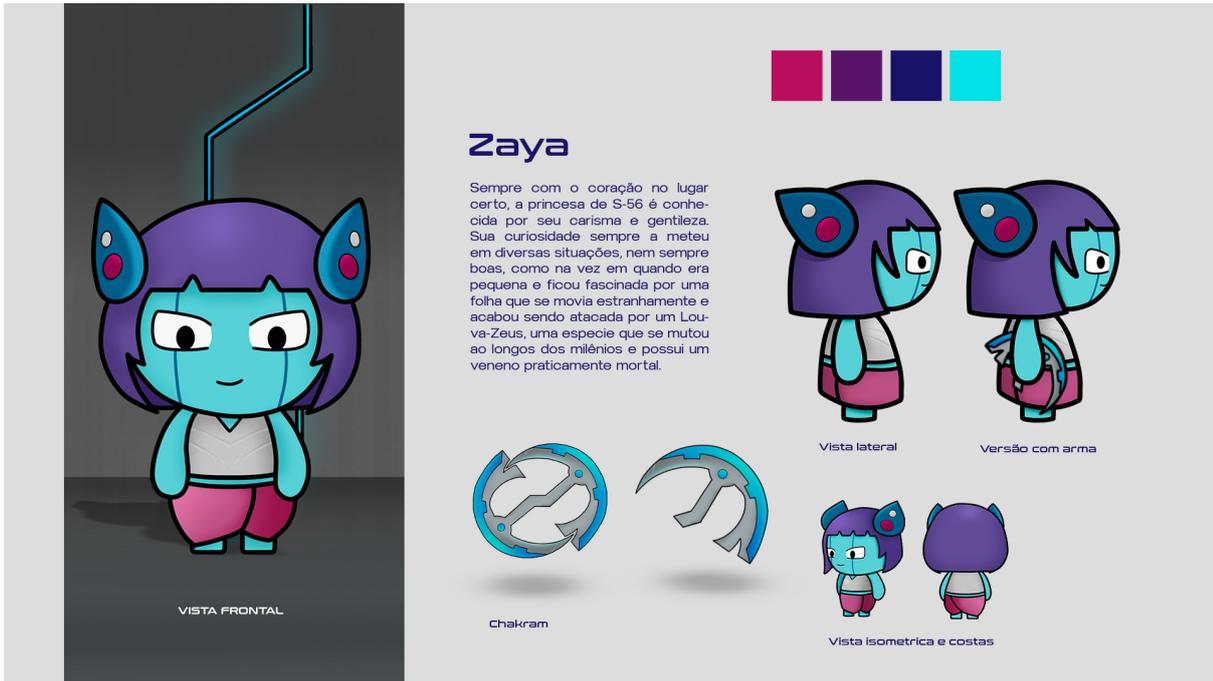
Fonte: Painel elaborado pelo

Figura 43: Sketches Zaya.



Fonte: Autor.

Figura 44: Processo Zaya.



Fonte: Autora.

O nome Zaya significa “destino”, “sorte” ou “flor que floresce”. Esse nome feminino tem a origem incerta. A partir da língua mongol significa “destino”, “sorte”. Se encaixando perfeitamente para a história, onde o destino do planeta se encontra nas mãos da protagonista, que se obtiver sucesso/sorte irá encontrar uma cura.

Para a personagem, foi desejado passar um semblante jovem e gentil, além da estética robótica e futurista assim como de seu planeta. Grandes referências foram as personagens Nebulosa para características físicas e Xena para figurino e armas.

4.6.2 Imperador Éris

Figura 45: Moodboard Imperador Éris.



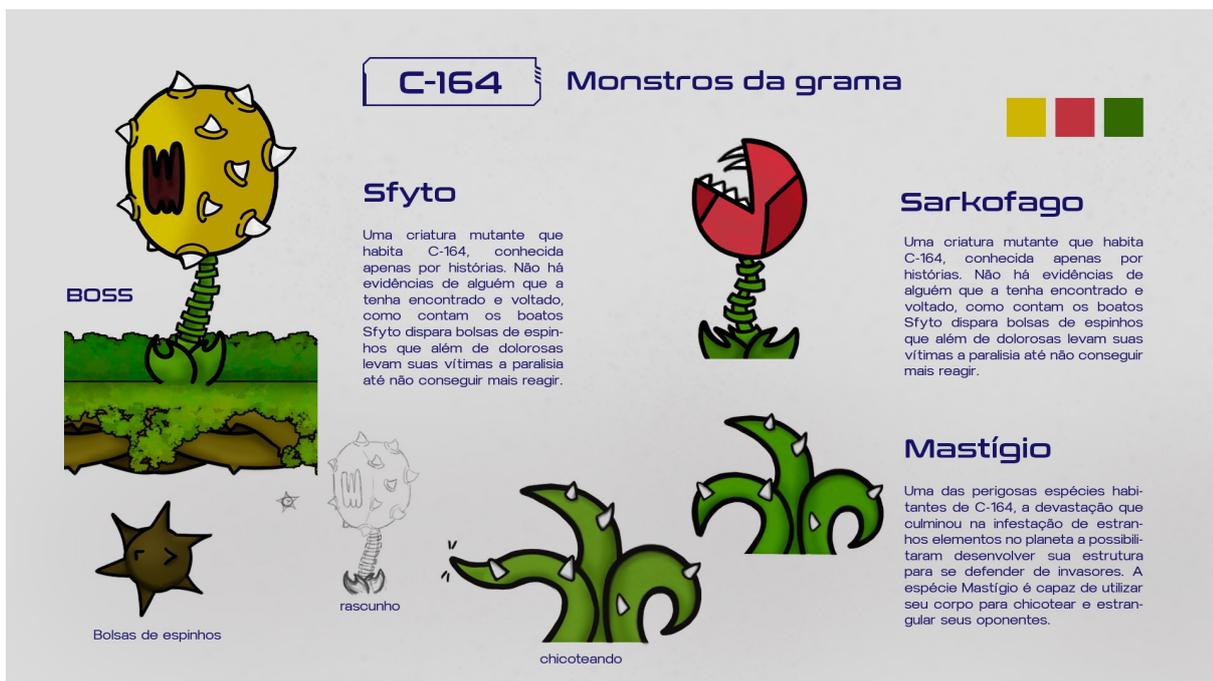
Fonte: Painel elaborado pelo autor.

fim, será revelado que quem havia prejudicado tantos planetas da galáxia e o seu próprio império, era Éris, em busca de mais poder.

Esteticamente, buscou-se trazer roupas reais mas com toques futuristas, sua aparência é similar a de Zaya e para sua versão transformada/vilanesca a maior alusão foram as garras do Doutor Octopus.

4.6.3 Monstros planeta C-164

Figura 48: Processo plantas planeta C-164.



Fonte: Autor.

4.6.3.1 Mastígio

Figura 49: Sketches planta chicote.



Fonte: Autor.

Uma das espécies encontradas no planeta selva, sua estrutura possui vários braços espinhosos que atacam o jogador dando chicotadas. Em todos os monstros que foram criados para

o trabalho, buscou-se uma coerência visual com a estética da galáxia, com detalhes pontudos, robóticos e tecnológicos. Os nomes também seguem o padrão da mitologia grega, que inspirou o nome do vilão principal do jogo e do próprio jogo em si, Mastígio significa chicote em grego.

4.6.3.2 Sarkofago

Figura 50: Sketches planta carnívora.



Fonte: Autor.

Outra espécie encontrada no planeta selva, teve referência na imagem de plantas carnívoras que já está na mente do público por conta de jogos como Super Mario. Porém buscou-se trazer características únicas para essa planta, alterando o caule, retirando os lábios e adicionando uma malha. Sarkofago fyto significa planta carnívora em grego, então foi utilizada a parte inicial para nomear o monstro.

4.6.3.3 Sfyto

Figura 51: Referência boss planeta selva.



Fonte: Hypescience.

Figura 52: Sketches boss planeta selva.

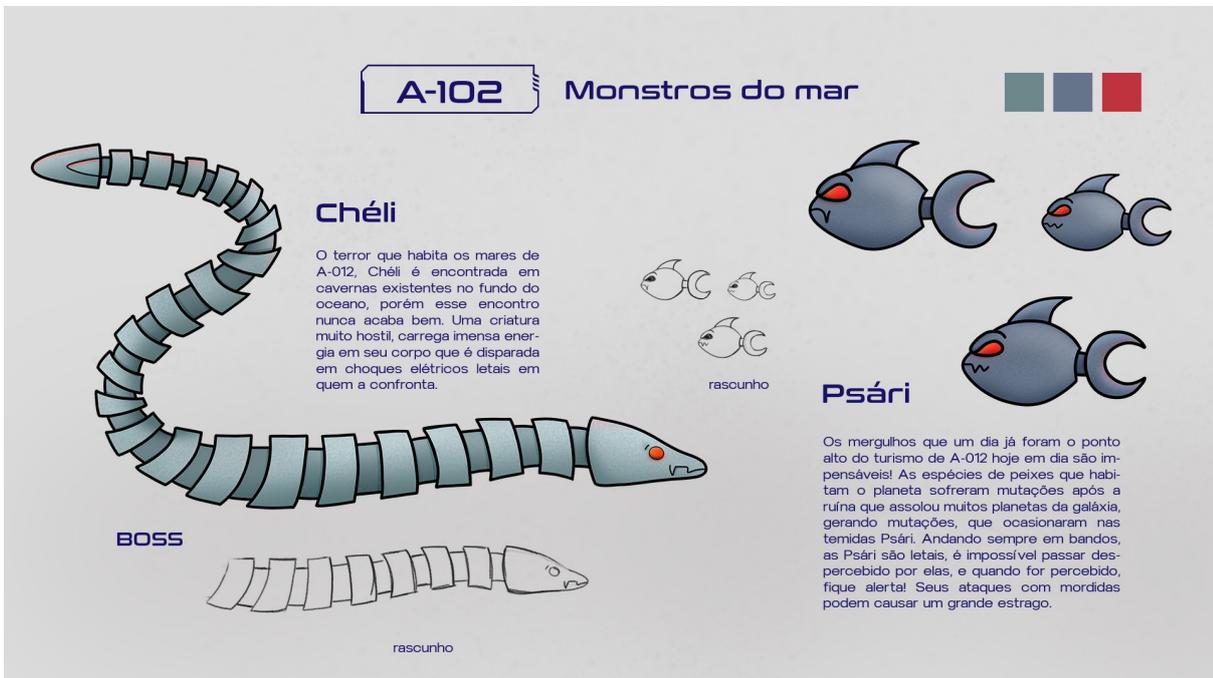


Fonte: Autor.

Datura stramonium ou figueira-do-demo é uma planta perigosa e venenosa que serviu como inspiração para o monstro principal. Seus espinhos foram estilizados para ficarem mais próximos ao visual do jogo, suas sementes que ficam aparentes no fruto trouxeram a ideia de que o monstro atacasse cuspidendo-as. Para seu nome foi mesclado a palavra fytó planta em grego + S de super.

4.6.3. Monstros planeta A-012

Figura 53: Processo plantas planeta A-012.



Fonte: Autor.

4.6.3.1 Psári

Figura 54: Sketches peixes A-012.



Fonte: Autor.

Os peixes mutantes que serão encontrados nadando no planeta água, andando sempre em bando e com uma aparência robótica e assustadora por conta de suas terminações pontudas, indicando ameaça. Seu nome representa peixe em grego.

4.6.3.2 Chéli

Figura 55: Sketches boss planeta água.



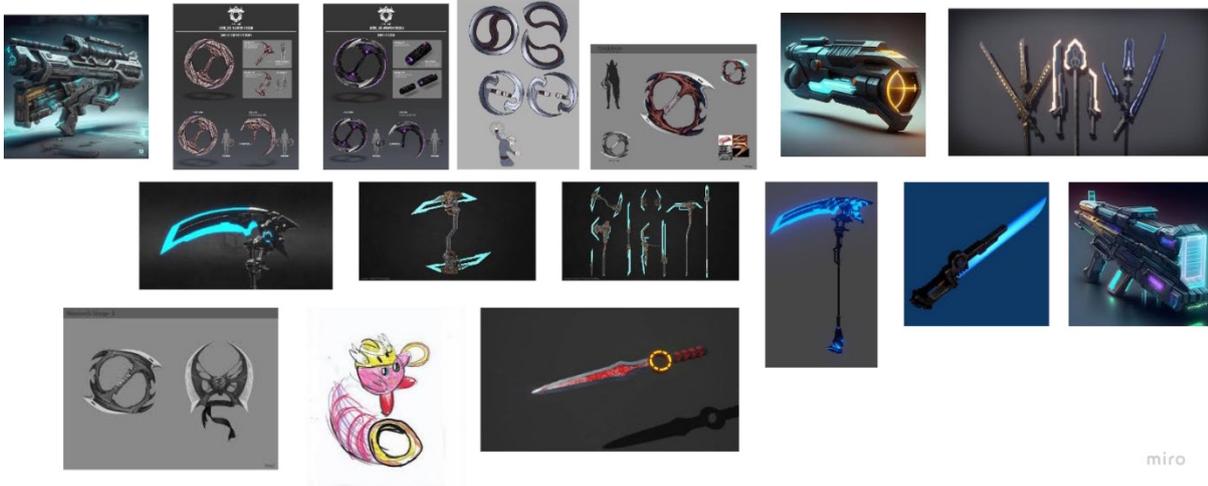
Fonte: Autor.

O principal monstro do planeta água, tem estrutura muito similar a uma enguia mas seu corpo foi remodelado para ter mais coerência com os outros habitantes da galáxia. O nome dessa criatura significa enguia em grego.

4.7 Desenvolvimento de armas

4.7.1 Chakram

Figura 56: Moodboard Chakram.



Fonte: Painel elaborado pelo autor.

Figura 57: Sketches chakram.



Fonte: Autor.

A arma da protagonista foi escolhida por já ter sido utilizada por guerreiras da ficção, porém seu estilo fugiu muito de uma arma de guerras antigas e seguiu a linha sci-fy do jogo. O chakram também se provou muito versátil por poder se dividir em dois, fazendo com que pudesse ser utilizado de mais de uma forma, escalando a dificuldade da manipulação.

4.8 Desenvolvimento de veículos

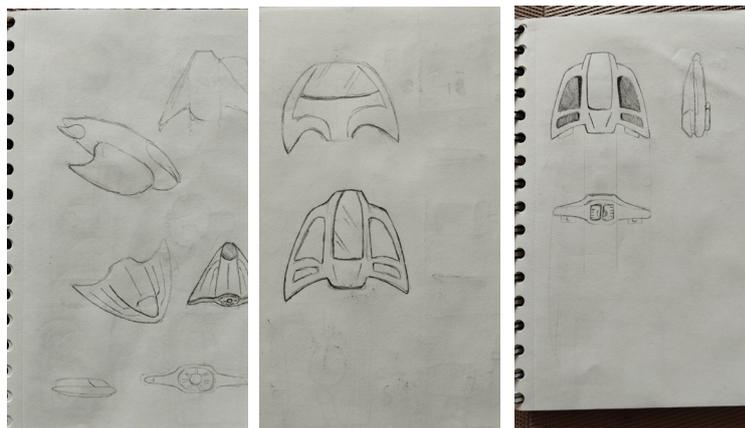
4.8.1 Nave Grígora 2000

Figura 58: Moodboard nave espacial.



Fonte: Painel elaborado pelo autor.

Figura 59: Sketches nave espacial.

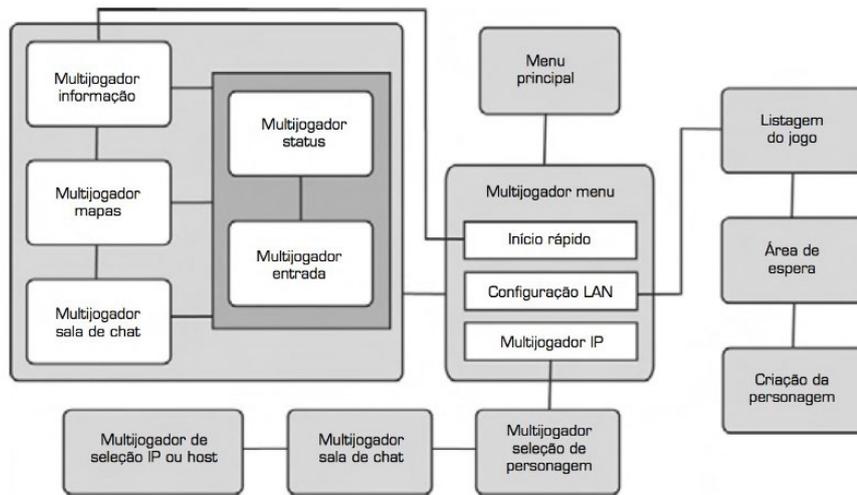


Fonte: Autor.

As naves espaciais são muito cotidianas do universo da ficção científica, por conta disso o desafio foi criar uma que não copiasse algo já usado anteriormente, para o desenvolvimento do design foram utilizadas as finalizações curvas e corpo geométrico que está sendo empregado na identidade visual de todo jogo.

4.9 UX/UI Interface

Figura 60: Exemplo de fluxograma.

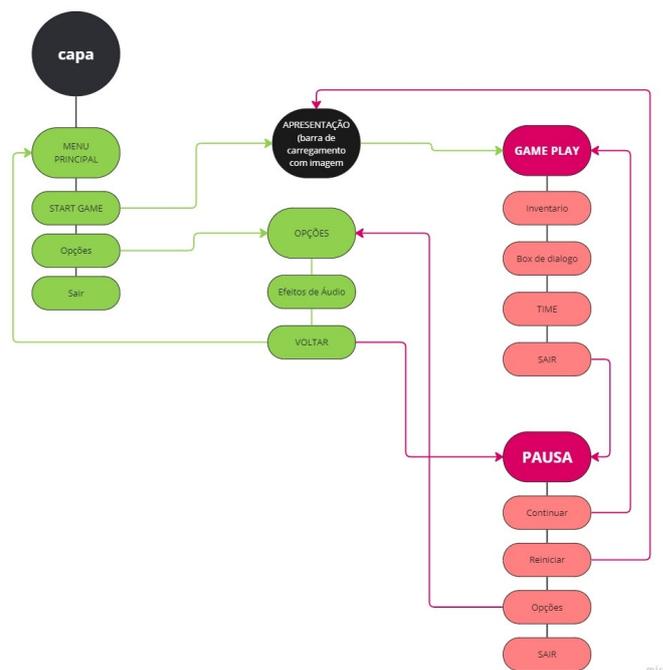


Fonte: Introdução ao Desenvolvimento de Games - Volume 3 - Criação e produção audiovisual.

Salen e Zimmerman: “Jogar um jogo é experienciar esse jogo: olhar, tocar, ouvir, cheirar e provar; mover o corpo durante a experiência, sentir emoções relacionadas com a progressão, comunicar com os outros jogadores, alterar padrões comuns de pensamento. Ao contrário das formas limpas das regras da matemática, o jogo 121 experiencial é confuso”

Para a jornada do usuário ser a mais intuitiva possível no jogo, foi feito um esquema para tentar compreender quais seriam os caminhos que poderiam ser feitos e escolhas dentro da interface.

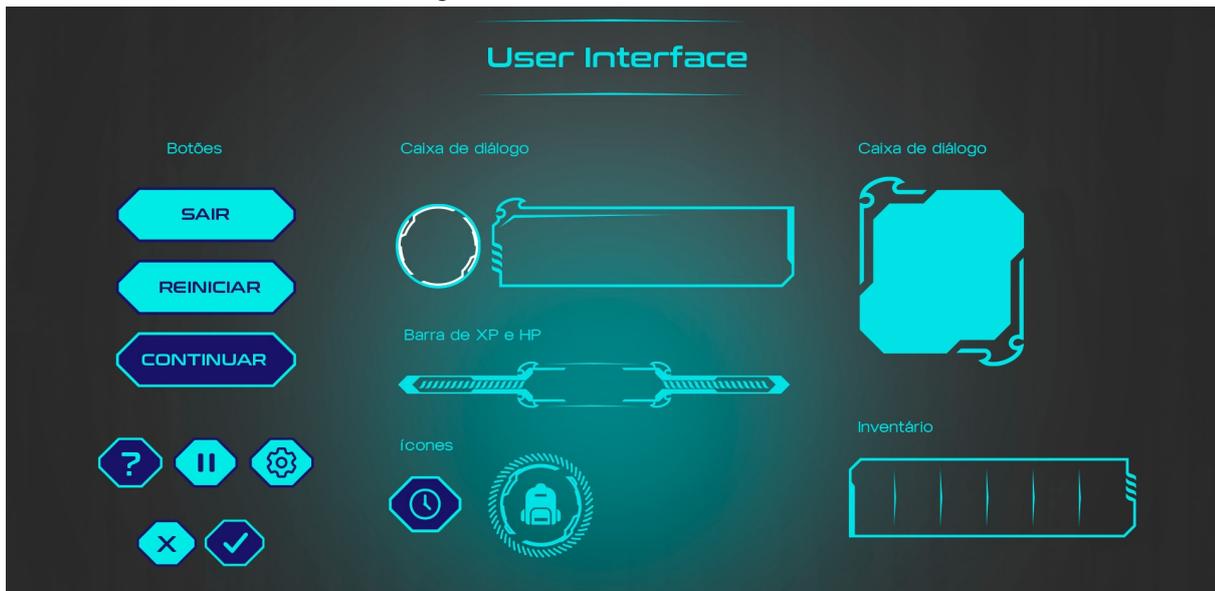
Figura 61: Fluxograma botões interface.



Fonte: Autora.

Após o esboço, foram identificados quais seriam os botões e ícones necessários para o desenvolvimento. Foi feita uma análise de como eram utilizados os botões em jogos futuristas para que neles também seguimos com a identidade visual, aplicando cores e componentes com a estética do jogo. A seguir vemos como ficou o resultado da interface desenvolvida:

Figura 62: Elementos UX/UI Finalizado.



Fonte: Autora.

Figura 63: Tela inicial.



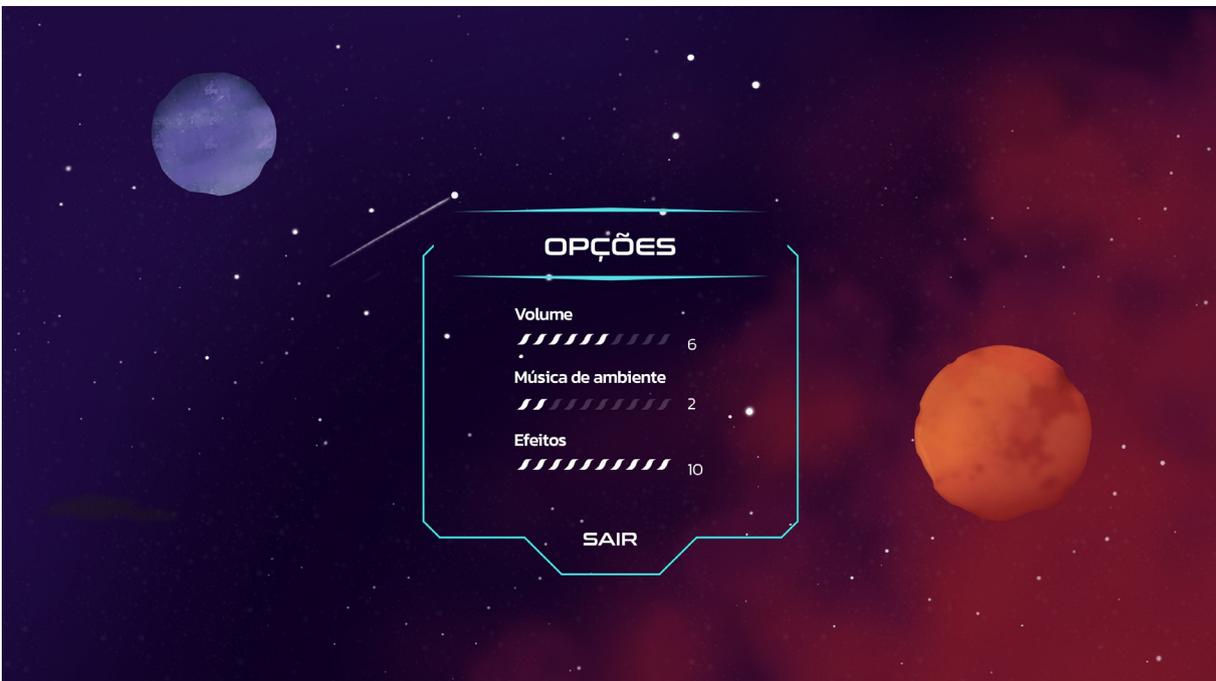
Fonte: Autora.

Figura 64: Tela menu.



Fonte: Autora.

Figura 65: Tela opções.



Fonte: Autora.

Figura 66: Interface gameplay.



Fonte: Autora.

Figura 67: Interface gameplay cenário e diálogo.



Fonte: Autora.

Figura 68: Tela progresso.



Fonte: Autora.

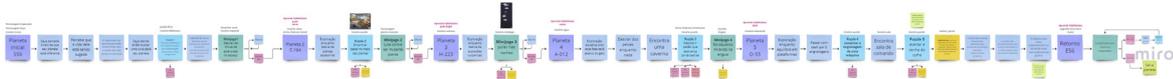
Figura 70: Tela game over.



Fonte: Autora.

4.7 Mecânica

Figura 71: Fluxograma acontecimentos.



Fonte: Autora.

Tabela 1: Mecânica de XP e HP fases.

	xp necessário	o que ganha	xp distribuido na fase	dano tiro	HP vilões	dano fases
1. Início E56	0		minijogo 1: 200 xp puzzle 1: 300 xp	300 500		asteroides: 100 cada 3 morte
2. C-164 (selva)	500	pular atirar	minijogo 2: 200 xp puzzle 2: 300 xp	350 1050	100	plantas carnívoras: 50 hp planta mutante: 600 hp plantas: 117 3 morte planta mutante: 150 3 morte
3. H-223 (vulcão)	1000	pulo duplo	minijogo 3: 1000 xp itens coletáveis: 20x5=100 xp	400 2150	125	Lava: 133 4 morte Chão minijogo: 500
4. A-102 (água)	2000	nadar arremessar 2400xp	minijogo 4: 600 xp puzzle 3: 400 xp	450 3150	150	criaturas marinhas: 300hp Peixes: 90 5 morte
5. O-55 (Industrial)	3000	dash	puzzle 4: 700 xp puzzle 5: 700 xp dash engrenagens: 5x 20xp= 100xp	500 4650	175	Chão: 167 3 morte
6. Final	4500	upgrade tiros e hp		1200	300	Imperador: 1200 Imperador: 300

Fonte: Autora.

Para a mecânica do jogo, foram estabelecidas algumas normas que seriam essenciais para o desenrolar da história, como:

- Utilização de timer para intensificar a noção de urgência.
- Sistema de barra de vida/HP.
- Desbloquear habilidades a medida que aumenta XP/Experiência.
- Certas habilidades adquiridas serão necessárias para um planeta em específico.
- Sistema de salvamento de jogo: Por meio de checkpoints, a cada minijogo ou puzzle resolvido o progresso será salvo.

Tendo identificado esse itens e estabelecido números base para cada acontecimento, também foi feito um fluxograma para entender onde cada desafio melhor caberia no jogo.

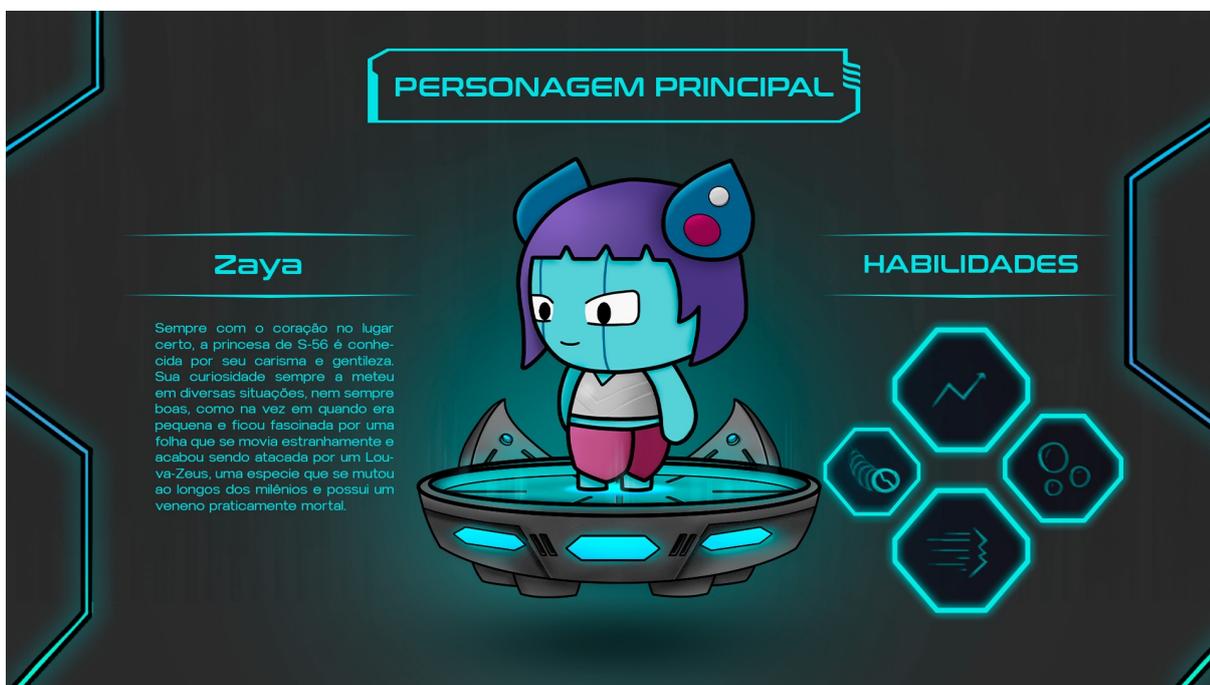
5 RESULTADOS

Os resultados foram muito satisfatórios, tendo sido desenvolvidos todos os pontos que eram buscados inicialmente: Cernário, personagens, props (armas, veículos), identidade visual e jornada do usuário.

A seguir será apresentada a ficha final de cada componente finalizado, juntamente com os acontecimentos da história, para que seja combinado o visual e a narrativa da história:

Zaya é filha do Imperador do planeta S-56, ela é uma jovem conhecida por seu carisma e gentileza. Sendo muito amada por seu povo e retribuindo de volta esse amor sempre que pode.

Figura 72: Resultado Zaya.

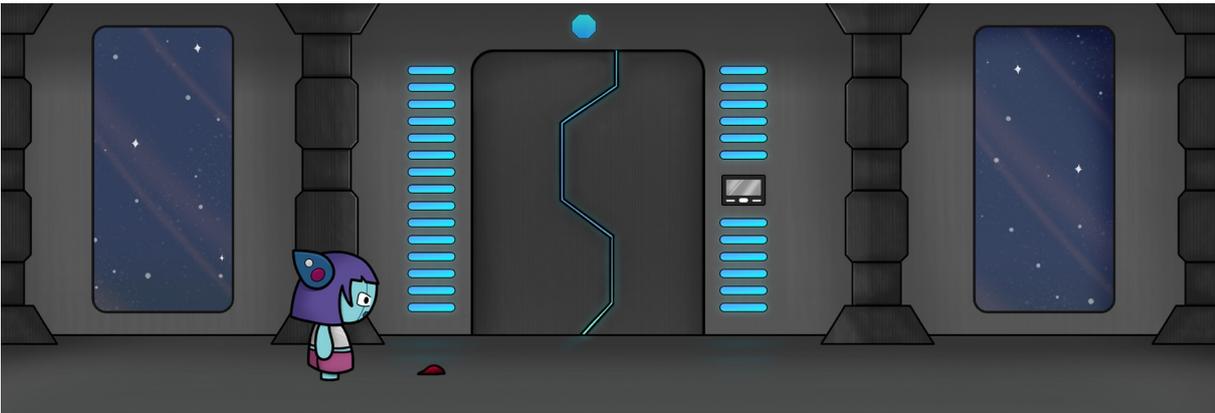


Fonte: Autora.

Certo dia, caminhando pelos corredores do império percebeu uma estranha gosma, com aparência e odor que jamais havia encontrado. Intrigada decidiu investigar mais, andando por S-56 percebeu um ambiente estranho, a alguns dias já havia sentido a mesma sensação, mas ela só se intensificava: parecia que o planeta estava perdendo o brilho, a vida.

A vegetação, animais e até mesmo os habitantes pareciam estar perdendo sua vitalidade, S-56 sempre foi conhecido por ser um planeta muito iluminado e vivo, e aos poucos esses tons estavam se perdendo.

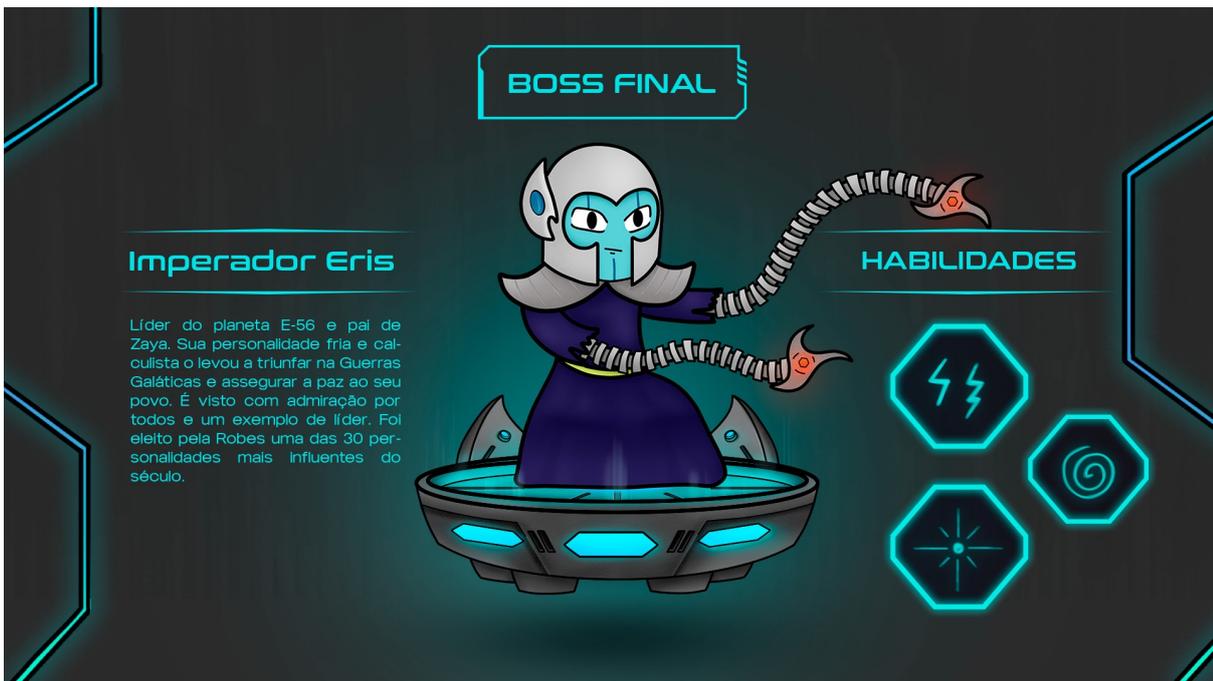
Figura 73: Resultado Corredor S-56.



Fonte: Autora.

Preocupada decidiu consultar seu pai, o Imperador Éris. Ele disse que também estava percebendo a situação a um tempo, que já tinha acionado a segurança para que buscassem por uma explicação, mas que a razão não estava sendo encontrada.

Figura 74: Resultado Imperador Éris.



Fonte: Autora.

Ela então foi a biblioteca do império, o local onde ela acreditava que poderia encontrar as informações que precisava.

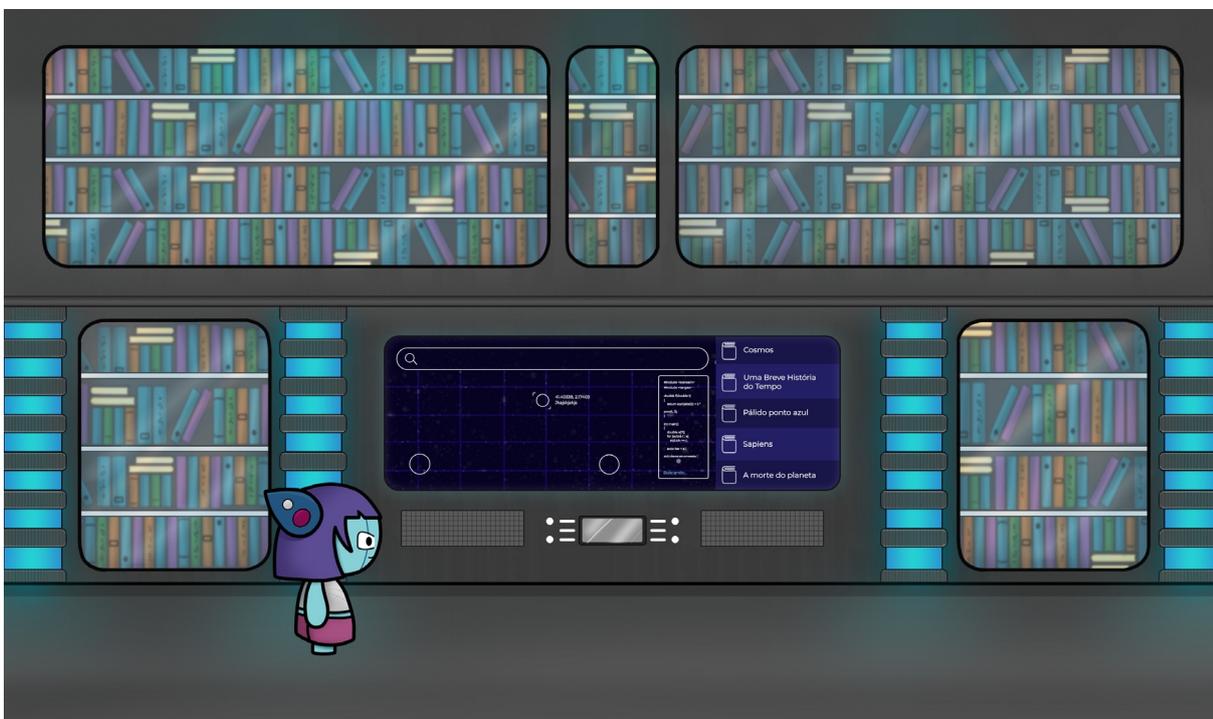
Puzzle 1: Zaya deve resolver anagramas(jogo de palavras criado com a reorganização das letras) colocando as letras em suas devidas posições para que possa ler a mensagem com-

pleta.

Após solucionar a protagonista descobre que ao longo dos anos, acontecimentos semelhantes aos que estavam acontecendo em S-56 já aconteceram em sua galáxia. Ninguém foi capaz de entender o que estava acontecendo e a situação só piorou, levando diversos planetas a extinção.

Zaya entende que a única forma de salvar seu planeta e seu povo, é ir a esses planetas devastados anteriormente e buscar por um padrão que possa a ajudar a entender o que seria essa situação e curar seu planeta.

Figura 75: Resultado biblioteca.



Fonte: Autora.

Ela sabia que essa jornada não seria fácil e que muitos perigos poderiam estar por vir, então seu primeiro passo foi pegar emprestado uma arma que seu pai sempre admirou e costumava a admirar e contar histórias sobre ela, quando Zaya era menor.

Figura 76: Resultado Chakram.



Fonte: Autora.

Estando bem equipada e sem avisar ninguém, Zaya pega sua nave e parte rumo a sua jornada de exploração.

Minijogo1: Zaya deve desviar de uma chuva de meteoros que encontra no meio do caminho com sua nave.

A soma da experiência de resolver o puzzle e o minijogo dão a Zaya 2 novas habilidades: Pular e bater com o chakram.

Figura 77: Resultado nave espacial.



Fonte: Autora.

Com sucesso ela chega então a seu primeiro destino C-164, um planeta totalmente tomado por sua vegetação. Lá ela deve fazer suas buscas enquanto tenta não ser pega e morta pelas espécies nativas mutantes.

Puzzle 2: Enquanto explora, ela irá encontrar um cenário onde deve fazer buscas de itens que estão escondidos entre as plantas, estilo Criminal Case, um desses itens que é o mais relevante para a trama será encontrado, um fragmento de papel que será salvo no seu inventário.

Zaya encontra um pedaço de papel com uma sequência numérica, que por alguma razão decide guardar consigo, vendo que não obteve muito resultado no planeta decide seguir para o próximo, nesse momento encontra o chefe da fase Sfyto, com quem deve batalhar para sair do planeta.

A soma da experiência de resolver o puzzle e a batalha/minijogo dão a Zaya a habilidade de: Pulo duplo.

Figura 78: Resultado C-164.



Fonte: Autora.

Seguindo então para o planeta H-223 Zaya entende que sua busca pode ser mais difícil do que pensava, o planeta está totalmente em ruínas e caótico, explodindo lava para todos os lados. A protagonista deve então andar cautelosamente subindo em plataformas e desviando de lavas que vem de cima e de baixo.

Minijogo 3: Zaya deve usar suas novas habilidades de saltar para se equilibrar nas plataformas que se movem lateralmente, enquanto ao mesmo tempo, deve desviar dos meteoros de lava.

Como recompensa pelo êxito, ela recebe um segundo fragmento de papel, do qual não se dá para identificar muito, mas se assemelha a uma parte de uma foto.

A soma da experiência de resolver o minijogo dão a Zaya a habilidade de: Nadar.

Figura 79: Resultado H-223.



Fonte: Autora.

Chegando em A-012 Zaya se depara com um planeta congelado, com muita neve e nenhum sinal aparente de vida, nele a protagonista deverá perceber que as fendas no gelo são o que a levam para o verdadeiro cenário.

Após pular na plataforma o gelo se quebra, revelando uma exploração subaquática onde Zaya deverá desviar de peixes mutantes que atacam tudo o que se aproxima. Chegando até as profundezas do mar, ela irá encontrar uma caverna que possui uma entrada, mas está trancada.

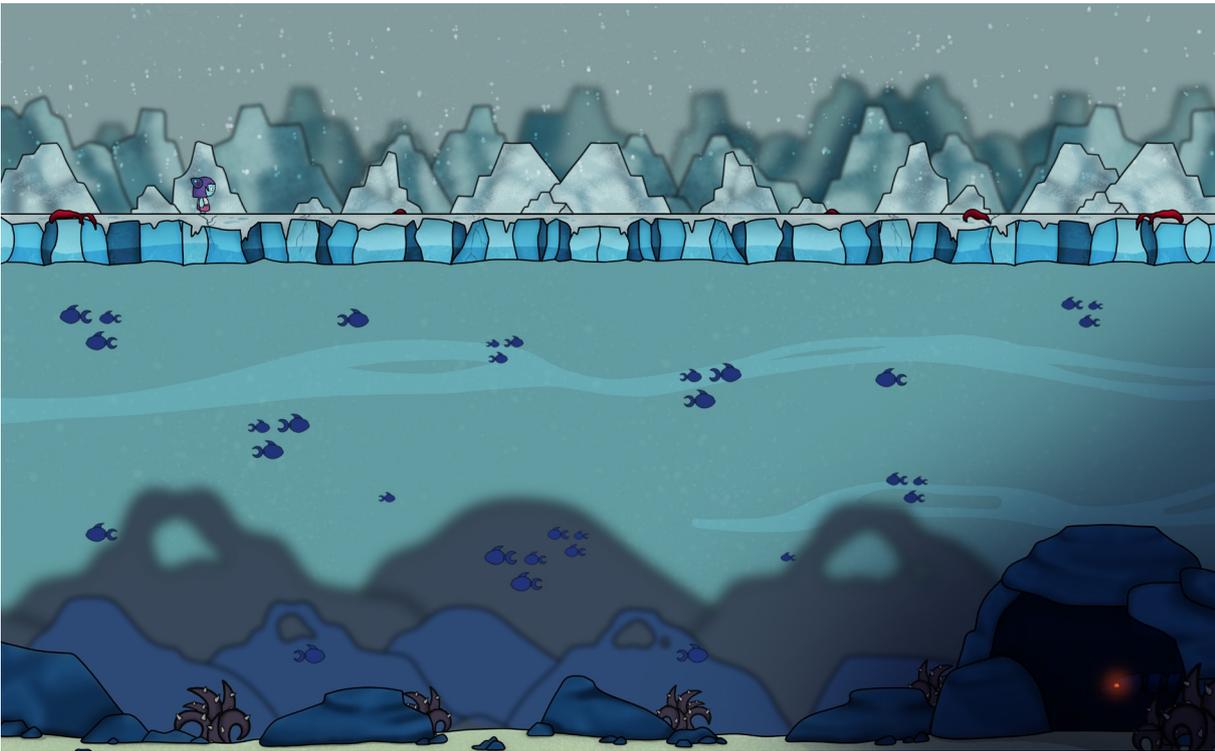
Puzzle 3: Ao olhar ao redor ela encontra um local onde deverá descobrir o padrão de pedras para que possa desbloquear a porta e seguir para dentro da caverna. Com êxito ela recebe o terceiro fragmento de papel, onde parece haver o rosto de um bebê em uma manta.

La dentro ela encontra o que jamais imaginaria, perdido a milênios, ela encontra a parte complementar de seu chakram, podendo agora arremessa-lo a distância. Infelizmente essa não era a única razão de ela estar lá.

No quarto minijogo ela luta com o chefe da fase, uma espécie de monstro da água mutante, onde ela deve utilizar sua nova habilidade de arremessar a arma para enfrentar a criatura.

A soma da experiência de resolver o minijogo dão a Zaya a habilidade de: Dash.

Figura 80: Resultado A-012.



Fonte: Autora.

Chegando ao ultimo ponto de sua jornada com esperança de lá encontrar uma pista mais concreta para retornar a seu planeta e salva-lo, Zaya se depara com O-55. Um planeta que antigamente era muito famoso por ser uma potência industrial, mas agora tudo não passava de máquina enferrujadas.

Mas isso não significa que nele não havia perigos, nele a protagonista deverá saltar e equilibrar entre plataformas e utilizar sua nova habilidade de dash para conseguir atravessar as engrenagens e atingir outros locais.

Puzzle 4: Zaya se depara com uma máquina quebrada e deve conserta-la encaixando novamente suas várias engrenagens.

Tendo sucesso, ela encontrará a sala de comando da industria, que possui um cofre com uma charada.

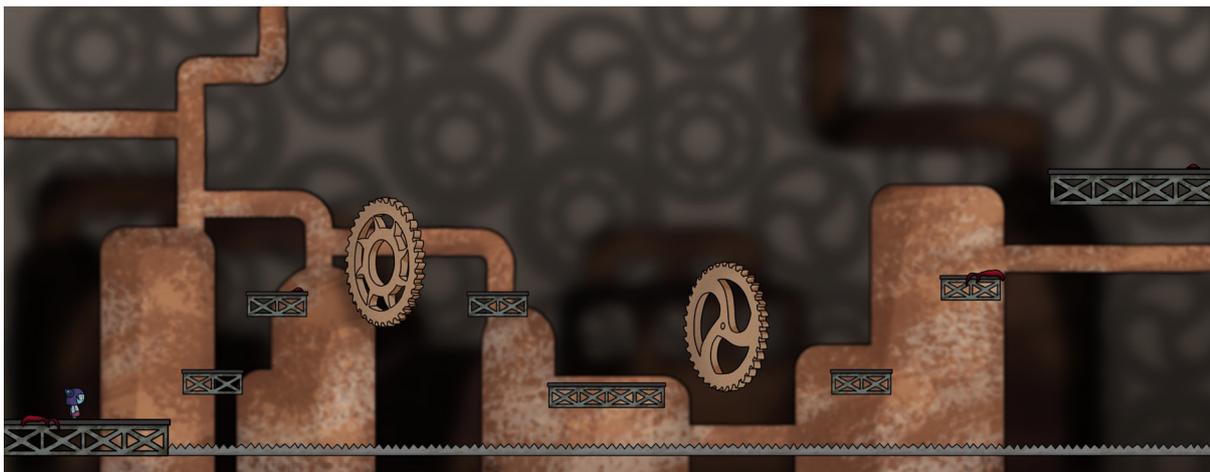
Puzzle 5: Ela deve acertar a sequencia que destrava o cofre, que no caso é a sequência numérica encontrada no primeiro fragmento de papel que Zaya adquiriu.

Dentro do cofre ela encontra o ultimo fragmento de papel, montando eles juntos, ela consegue perceber que se tratava de uma foto, e para sua surpresa essa foto era dela bebê e seu

pai. Zaya então percebe, que quem havia passado por todos aqueles planetas não foi só ela, mas também o Imperador, devastando-os e sugando sua vida. Ela retorna então para casa em busca de uma explicação.

A soma da experiência de resolver os puzzles dão a Zaya a habilidade de: Maior dano em sua arma.

Figura 81: Resultado O-55.



Fonte: Autora.

Retornando a S-56 ela confronta seu pai, que surpreso com sua descoberta, decide explicar seu plano: Ele estava devastando planetas pois precisava da energia vital para experimentos próprios, que envolviam essa estranha gosma que Zaya encontrou ao longo do caminho. Os planetas não foram escolhidos aleatoriamente, seus nomes significavam algo, a ordem dos acontecimentos era muito importante, e o ultimo passo, era seu próprio planeta, uma triste perda em nome da maior glória, para finalizar sua jornada do Caos.

Isso mesmo, a sequência de planetas devastados C-164, H-223, A-012, O-55 e por fim S-56, formavam C-H-A-O-S. Caos, na mitologia grega o primeiro deus primordial a surgir no universo, uma força gigante, e por meio da desordem e caos ele iria se tornar o ser mais poderoso da galáxia.

Os experimentos que sugaram a energia vital dos planetas meticulosamente planejados, trouxeram como resultado mutações nele próprio, que o tornariam mais forte e capaz de dominar universos. Ele convida Zaya a se juntar a ele.

Muito triste com as escolhas de seu pai, ela não acredita que esse é o caminho certo a se seguir, então começa o combate.

Figura 82: Resultado sala principal/Luta final.



Fonte: Autora.

Zaya luta com o Imperador e a partir daí o jogador experencia duas possibilidades de finais. Caso ela ganhe (o jogador teve sucesso) o Imperador será preso e julgado por seus atos. Caso ela perca ela que irá presa, e terá que desvendar um puzzle para desbloquear a porta da prisão e reencontrar seu pai em busca de uma nova batalha.

6 NOTAS CONCLUSIVAS

Como resultado, foi possível concluir que os métodos e ferramentas de design não só auxiliam o processo criativo, mas facilitam-o, tornando as etapas mais claras e eficientes. Os conceitos foram realizados com sucesso graças a todo o processo de estudo e análises feitas, assim como os demais elementos do jogo.

Panaceia se baseia em uma história mágica e empolgante, com revelações e muitas interações do jogador com o jogo. Visualmente se apresenta um jogo muito coerente, tendo a aplicação dos conceitos de design para que haja harmonia entre os ícones, cenários, personagens e objetos encontrados.

Como proposta futura, seria muito interessante ver a versão final do jogo que possa ser gamificada em uma engine de jogos. Com os conhecimentos de programação seria possível tornar Panaceia 100% experienciável para o jogador.

REFERENCIAS

ANHUT, Anjin. Let's Get Real About Concept Art. Howtonotsuckatgamedesign, 2014. Disponível em: <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>> Acesso em: 26 out. 2023.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Estado da Arte dos games no Brasil: trilhando caminhos. Zon Digital Games, Braga, v. 1, n. 1, p.9-18, maio 2008.

AMORIN, A. A origem dos jogos eletrônicos. USP, 2006.

BATISTA et al, ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS. FMG, 2007.

DESIGNER de games: tudo sobre a profissão. Querobolsa. Disponível em: <<https://querobolsa.com.br/carreiras-e-profissoes/designer-de-games>> Acesso em: 24 out. 2023.

DOMINGUES, Rodrigo de Godoy. Uma Estratégia Baseada na Diegese para Auxílio na Definição da Taxonomia de Jogos. 2018.

EIKO, Julia. O que é Concept Arte?. Revospace, 2020. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>> Acesso em: 26 out. 2023.

FAAP. Do fliperama à realidade virtual: a evolução do mercado de games. Faap Online, 2022. <Disponível em: <https://digital.faap.br/blog/evolucao-do-mercado-de-games#:~:text=Desde%20ent%C3%A3o%2C%20a%20evolu%C3%A7%C3%A3o%20do,com%20relat%C3%B3rio%20da%20consultoria%20Newzoo.>> Acesso em 17 out. 2023.

GIUROIU, Anton. 5 Types of Concept Art to Consider Today. Homesthetics, 2023. Disponível em: <<https://homesthetics.net/types-of-concept-art/>> Acesso em: 26 out. 2023.

[Krawczyk06] Krawczyk, Marianne, and Novak, Jeannie, Game Development Essentials: Game Story & Character Development, Delmar Cengage Learning, 2006.

MARCHI, Giulia. Qual a Diferença Entre Concept Art e Ilustração?. Revospace, 2020. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/qual-a-diferenca-entre-concept-art-e-ilustracao/>> Acesso em: 26 out. 2023.

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. da. Concept art para design: criação visual de objetos e personagens. Bauru: Canal 6 Editora, 2013.

OLIST. Mercado de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor. Olist, 2023. Disponível em: <<https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>> Acesso em: 21 nov. 2023.

RABIN, Steve. Introdução ao desenvolvimento de games. **São Paulo: Cengage Learning**, 2012.

RENAN, A Evolução dos Vídeo Games. Alvanista, c2015. Disponível em: <<http://alvanista.com/re-nansd/posts/3136761-selecao-natural-gamer-a-evolucao-dos-videogames>> Acesso em: 26 set. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: game design fundamentals. Massachusetts: MIT Press, 2004.