

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

RAFAEL LEÔNCIO VIANA

**DREAMCATCHERS:
AS CONCEPTS ARTS NA CRIAÇÃO GRÁFICA DE UM VIDEOGAME**

Uberlândia
2025

RAFAEL LEÔNCIO VIANA

**DREAMCATCHERS:
AS CONCEPTS ARTS NA CRIAÇÃO GRÁFICA DE UM VIDEOGAME**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a
Universidade Federal de Uberlândia como parte
das exigências para a obtenção do grau de
Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia
2025

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

V614 2025	<p>Viana, Rafael Leoncio, 2002- Dreamcatchers [recurso eletrônico] : As Concept Arts na Criação Gráfica de um Videogame / Rafael Leoncio Viana. - 2025.</p> <p>Orientador: João Henrique Lodi Agreli. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Artes Visuais.</p> <p>Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia.</p> <p>1. Artes. I. Agreli, João Henrique Lodi, 1980-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Artes Visuais. III. Título.</p> <p>CDU: 7</p>
--------------	---

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

BANCA EXAMINADORA

Prof. João Henrique Lodi Agreli - Iarte, UFU/MG

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Prof. Dr. Fábio Fonseca

AGRADECIMENTOS:

Primeiramente, gostaria de expressar minha gratidão à minha família. Em especial, à minha mãe, Zelia, que sempre me apoiou desde a infância e acreditou no meu interesse pelo mundo da arte. Ela fez inúmeros sacrifícios para me proporcionar as melhores oportunidades.

Às minhas tias, Helia e Nelia, que sempre estiveram ao meu lado, apoiando minha jornada artística com carinho e dedicação. A minha prima, Nicole, que considero como uma irmã, por me incentivar a seguir a carreira artística e por me apresentar ao universo da arte digital.

Agradeço também à Universidade Federal de Uberlândia, por me oferecer todo o suporte necessário como instituição de ensino, proporcionando uma base sólida para o meu desenvolvimento acadêmico e artístico.

Agradeço de coração ao meu orientador, João Agreli, pela confiança depositada no meu trabalho. Ele me ofereceu oportunidades incríveis, permitindo que eu ingressasse em projetos artísticos e me apresentando a outros artistas talentosos, tanto os que já atuam no meio quanto os que, assim como eu, estão iniciando suas jornadas. Agradeço ainda pela paciência e sabedoria ao me guiar, respeitando minhas próprias ideias e me ajudando a concretizar o *Dreamcatchers* durante os meses de TCC.

À todos os meus amigos, colegas e professores, tanto dos tempos escolares quanto universitários, que me acompanharam e acreditaram em mim durante essa jornada.



"Se você pode sonhar, você pode realizar."

- Walt Disney

RESUMO

A monografia discute o processo de criação de concept arts de personagens e paisagens para o jogo autoral *DREAMCATCHERS*. As ilustrações servem para o entendimento gráfico dos personagens e da paisagem e ajudam na visualização e compreensão sobre a narrativa do jogo. A pesquisa final desse trabalho mostra o resultado gráfico de uma proposta de um jogo eletrônico pessoal. Como objetivo geral da pesquisa temos o desenvolvimento de concept arts para o jogo ‘*Dreamcatchers*’. Como objetivos específicos: o entendimento das *concept arts* e sua utilização no desenvolvimento de personagens e cenários; análise da paleta de cores e sua influência na estética e atmosfera da narrativa; exploração visual de uma ideia durante seu processo de desenvolvimento até o produto final. Como resultado final temos as *concept arts* dos personagens principais, dos coletáveis, dos antagonistas e das paisagens.

Palavras-chave: Concept arts, Jogo eletrônico, Dreamcatchers.

ABSTRACT

This monograph discusses the process of creating concept art for characters and environments for the original game *DREAMCATCHERS*. The illustrations serve to provide a visual understanding of both the characters and the landscapes, aiding in the visualization and comprehension of the game's narrative. The final research presents the graphic outcome of a personal video game proposal. The general objective of this study is the development of concept art for the game *Dreamcatchers*. The specific objectives include understanding *concept art* and its use in the development of characters and settings; analyzing the color palette and its influence on the aesthetic and atmosphere of the narrative; and visually exploring an idea throughout its development process until the final product. As a final result, the project presents the *concept art* of the main characters, collectible items, antagonists, and environments.

Keywords: Concept arts, Video Game, Dreamcatchers.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO	16
2 – A PIXEL ART E INFLUÊNCIAS	23
2.1 – A Pixel art	23
2.2 – Principais Referências.	26
2.2.1 – Fran Bow.	27
2.2.2 – Little Misfortune	33
2.2.3 – House	39
2.2.4 – Ghouls ‘n Ghosts	44
2.2.5 – Doki Doki Literature Club!.	47
3 – DREAMCATCHERS	51
3.1 – As Protagonistas.....	51
3.2 – Os Coletáveis.	69
3.3 – Os Cenários e seus Inimigos.	76
3.3.1 – Parks and Recreation.	77
3.3.2 – Downtown Heights.	92
3.3.3 – Sakura Festival.	106
CONSIDERAÇÕES FINAIS	117
REFERÊNCIAS.....	118

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Concept art de “ <i>Branca de Neve e Os Sete Anões</i> ”	17
Figura 02 – Cena do filme “ <i>Branca de Neve e Os Sete Anões</i> ”	17
Figura 03 – Arte dos personagens de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	18
Figura 04 – Imagem do jogo “ <i>Pong</i> ”	23
Figura 05 – Imagem do jogo “ <i>Space Invaders</i> ”	24
Figura 06 – Imagem do jogo “ <i>Street Fighter</i> ”	25
Figura 07 – Logotipo do jogo “ <i>Undertale</i> ”	25
Figura 08 – Capa do jogo “ <i>Fran Bow</i> ”	27
Figura 09 – Cena do jogo “ <i>Fran Bow</i> ”	28
Figura 10 – Cena do jogo “ <i>Fran Bow</i> ”	29
Figura 11 – Cena do jogo “ <i>Fran Bow</i> ”	30
Figura 12 – Concept art de “ <i>Fran Bow</i> ”	30
Figura 13 – Cena do jogo “ <i>Fran Bow</i> ”	31
Figura 14 – Concept art de “ <i>Fran Bow</i> ”	31
Figura 15 - Cena do jogo “ <i>Fran Bow</i> ”	32
Figura 16 – Capa do jogo “ <i>Little Misfortune</i> ”	33

Figura 17 – Capa do livro de arte de “ <i>Little Misfortune</i> ”	34
Figura 18 – Imagem de cenário de “ <i>Little Misfortune</i> ”	35
Figura 19 – Imagem de cenário obscuro de “ <i>Little Misfortune</i> ”	35
Figura 20 – Concept arts dos personagens principais de “ <i>Little Misfortune</i> ”	36
Figura 21 – Concept art do vilão de “ <i>Little Misfortune</i> ”	36
Figura 22 – Descrição do personagem <i>Morgo</i> de “ <i>Little Misfortune</i> ”	37
Figura 23 – Concept arts de cenas de “ <i>Little Misfortune</i> ”	37
Figura 24 – Concept arts de cenas de “ <i>Little Misfortune</i> ”	38
Figura 25 – Capa do jogo “ <i>House</i> ”	39
Figura 26 – Cena do jogo “ <i>House</i> ”	40
Figura 27 – Cena do jogo “ <i>House</i> ”	40
Figura 28 – Cena do jogo “ <i>House</i> ”	41
Figura 29 - Cena do jogo “ <i>House</i> ”	42
Figura 30 – Cena do jogo “ <i>House</i> ”	43
Figura 31 – Cena do jogo “ <i>Ghouls ‘n Ghosts</i> ”	44
Figura 32 – Cena do jogo “ <i>Ghouls ‘n Ghosts</i> ”	45
Figura 33 – Cena do jogo “ <i>Ghouls ‘n Ghosts</i> ”	45

Figura 34 – Capa com logotipo do jogo “ <i>Doki Doki Literature Club</i> ”	47
Figura 35 – Cena do jogo “ <i>Doki Doki Literature Club</i> ”	48
Figura 36 – Cena do jogo “ <i>Doki Doki Literature Club</i> ”	49
Figura 37 – Cena final de “ <i>Doki Doki Literature Club</i> ”	50
Figura 38 – Concept art das personagens de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	51
Figura 39 – Concept art das personagens e vilões de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	52
Figura 40 – Concept art das personagens “ <i>Dreamcatchers</i> ”	53
Figura 41 – Concept art da personagem <i>Duck</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	54
Figura 42 – Concept art da personagem <i>Duck</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	54
Figura 43 – Imagem final de <i>Duck</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	55
Figura 44 – Concept art da personagem <i>Bunny</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	55
Figura 45 – Concept art da personagem <i>Bunny</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	56
Figura 46 – Imagem final de <i>Bunny</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	56
Figura 47 – Exploração da personagem <i>Duck</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	58
Figura 48 – Exploração da personagem <i>Duck</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	58
Figura 49 – Exploração da personagem <i>Bunny</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	59
Figura 50 - Exploração da personagem <i>Bunny</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	60

Figura 51 – Turnaround da personagem <i>Duck</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	61
Figura 52 – Turnaround da personagem <i>Bunny</i> de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	61
Figura 53 – Frames de uma animação da personagem <i>Bunny</i>	62
Figura 54 – Sprite em pixel art de <i>Duck</i>	63
Figura 55 – Frames de uma animação em pixel art da personagem <i>Duck</i>	64
Figura 56 – Comparação entre imagem ilustrada e pixel art de <i>Duck</i>	65
Figura 57 – Sprite em pixel art de <i>Bunny</i>	66
Figura 58 – Exploração das personagens de “ <i>Dreamcatchers</i> ”	66
Figura 59 – Frames de uma animação em pixel art da personagem <i>Bunny</i>	67
Figura 60 – Testes de variação do vestido de <i>Bunny</i> em pixel art.	68
Figura 61 – Comparação entre imagem ilustrada e pixel art de <i>Bunny</i>	68
Figura 62 – Concept arts do coletável da estrela	69
Figura 63 – Concept arts do coletável do carneirinho.....	70
Figura 64 – Imagem ilustrada dos coletáveis em cor	71
Figura 65 – Concept arts do coletável do coração.	72
Figura 66 – Concept arts dos coletáveis das luas.	74
Figura 67 – Comparando o visual ilustrado dos coletáveis com a pixel art.	75

Figura 68 – Concept art do cenário <i>Parks and Recreation</i> em cores	77
Figura 69 – Concept art do cenário <i>Parks and Recreation</i> em cores	78
Figura 70 – Concept art do cenário <i>Parks and Recreation</i> em cores	79
Figura 71 – Comparando esboços das árvores com a pixel art.	79
Figura 72 – Pixel art do primeiro cenário de <i>Parks and Recreation</i>	80
Figura 73 – Pixel art do segundo cenário de <i>Parks and Recreation</i>	80
Figura 74 – Pixel art do terceiro cenário de <i>Parks and Recreation</i>	81
Figura 75 – Esboço dos inimigos de <i>Parks and Recreation</i>	82
Figura 76 – Pixel art dos inimigos de <i>Parks and Recreation</i>	82
Figura 77 – Esboço em cores dos monstros	83
Figura 78 – Esboço em cores dos monstros	84
Figura 79 – Esboço em cores dos monstros do jogo.	84
Figura 80 – Frames do casaco roxo andando em pixel art.	85
Figura 81 – Frames do olho andando em pixel art.	86
Figura 82 – Frames da mão zumbi andando em pixel art.	86
Figura 83 – Esboço do primeiro cenário de <i>Parks and Recreation</i>	88
Figura 84 – Esboço do primeiro cenário em cores de <i>Parks and Recreation</i>	88

Figura 85 – Pixel art pronta do primeiro cenário de <i>Parks and Recreation</i>	88
Figura 86 – Esboço do segundo cenário de <i>Parks and Recreation</i>	89
Figura 87 – Esboço do segundo cenário em cores de <i>Parks and Recreation</i>	89
Figura 88 – Pixel art completa do segundo cenário de <i>Parks and Recreation</i>	89
Figura 89 – Esboço do terceiro cenário de <i>Parks and Recreation</i>	90
Figura 90 – Pixel art pronta do terceiro cenário de <i>Parks and Recreation</i>	90
Figura 91 – Pixel art em tons escuros do terceiro cenário de <i>Parks and Recreation</i>	90
Figura 92 – Esboço do quarto cenário de <i>Parks and Recreation</i>	91
Figura 93 – Esboço em cores do quarto cenário de <i>Parks and Recreation</i>	91
Figura 94 – Pixel art pronta do quarto cenário de <i>Parks and Recreation</i>	91
Figura 95 – Esboço do primeiro cenário de <i>Downtown Heights</i>	92
Figura 96 – Esboço das construções de <i>Downtown Heights</i>	93
Figura 97 – Esboço do segundo cenário de <i>Downtown Heights</i>	94
Figura 98 – Esboço do terceiro cenário de <i>Downtown Heights</i>	95
Figura 99 – Esboço de inimigo de <i>Downtown Heights</i>	96
Figura 100 – Testes de cores de inimigo de <i>Downtown Heights</i>	96
Figura 101 – Concept art do inimigo rato de <i>Downtown Heights</i>	97

Figura 102 – Concept art do inimigo pombo de <i>Downtown Heights</i>	97
Figura 103 – Testes de cores do inimigo trabalhador de <i>Downtown Heights</i>	98
Figura 104 – Visual final em pixel art dos inimigos de <i>Downtown Heights</i>	98
Figura 105 – Esboço em cores do primeiro cenário de <i>Downtown Heights</i>	99
Figura 106 – Pixel art do primeiro cenário de <i>Downtown Heights</i>	99
Figura 107 – Esboço em cores do segundo cenário de <i>Downtown Heights</i>	100
Figura 108 – Pixel art do segundo cenário de <i>Downtown Heights</i>	100
Figura 109 – Esboço em cores do terceiro cenário de <i>Downtown Heights</i>	101
Figura 110 – Pixel art do terceiro cenário de <i>Downtown Heights</i>	101
Figura 111 – Esboço em cores do quarto cenário de <i>Downtown Heights</i>	102
Figura 112 – Pixel art do quarto cenário de <i>Downtown Heights</i>	102
Figura 113 – Pixel art pronta do primeiro cenário de <i>Downtown Heights</i>	103
Figura 114 – Pixel art pronta do quarto cenário de <i>Downtown Heights</i>	104
Figura 115 – Pixel art pronta do terceiro cenário de <i>Downtown Heights</i>	104
Figura 116 – Pixel art pronta do segundo cenário de <i>Downtown Heights</i>	105
Figura 117 – Esboço do primeiro cenário de <i>Sakura Festival</i>	106
Figura 118 – Esboço do segundo cenário de <i>Sakura Festival</i>	107

Figura 119 – Esboço do terceiro cenário de <i>Sakura Festival</i>	107
Figura 120 – Esboço do quarto cenário de <i>Sakura Festival</i>	108
Figura 121 – Esboço de inimigos de <i>Sakura Festival</i>	109
Figura 122 – Etapas de desenvolvimento do inimigo mulher	109
Figura 123 – Etapas de desenvolvimento do inimigo dragão	110
Figura 124 – Esboço do inimigo Kitsune	110
Figura 125 – Etapas de desenvolvimento do inimigo Kitsune	111
Figura 126 – Esboço em cores do primeiro cenário de <i>Sakura Festival</i>	112
Figura 127 – Esboço em cores do quarto cenário de <i>Sakura Festival</i>	112
Figura 128 – Pixel art do primeiro cenário de <i>Sakura Festival</i>	113
Figura 129 – Pixel art pronta do primeiro cenário de <i>Sakura Festival</i>	113
Figura 130 – Esboço em cores do segundo cenário de <i>Sakura Festival</i>	114
Figura 131 – Pixel art pronta do segundo cenário de <i>Sakura Festival</i>	114
Figura 132 – Esboço em cores do terceiro cenário de <i>Sakura Festival</i>	115
Figura 133 – Pixel art pronta do terceiro cenário de <i>Sakura Festival</i>	115
Figura 134 – Segunda pixel art do terceiro cenário de <i>Sakura Festival</i>	116

1. INTRODUÇÃO

Durante os meus anos de estudo na universidade, resgatei antigos interesses no mundo das *concept arts* - que são imagens desenvolvidas com qualquer tipo de mídia, seja ela tradicional ou digital, para comunicar uma ideia que passará por diversas partes de produção durante o desenvolvimento de um produto - boa parte disso pelo meu contato com filmes de animação e jogos eletrônicos, principalmente os *jogos indie* – que são jogos desenvolvidos por uma equipe independente e menor do que o comum, com um orçamento menor do que se vê investido em grandes lançamentos.

Diferente da *Arte Conceitual*, que é um movimento artístico que foi iniciado no século passado durante as décadas de 60 e 70, a *concept art* está ligada a parte das manifestações visuais contemporâneas trabalhadas na área do audiovisual. Sendo um dos primeiros passos da etapa de pré-produção de um projeto, elas facilitam a visualização das ideias de uma equipe criativa tornando possível a compreensão do visual de personagens, sua estrutura corporal e vestuário; assim como da paisagem onde ele irá interagir.

Na década de 30, o estúdio de animação *Walt Disney Productions*, hoje conhecido como *Walt Disney Animation Studios*, fundado pelos irmãos Roy O. e Walt Disney, foi pioneiro pela criação de vários conceitos que definiram a animação como conhecemos hoje. Em 1937, criaram o primeiro longa-metragem em cores do mundo, *Branca de Neve e Os Sete Anões*. uma releitura da clássica história publicada em 1812, pelos *Irmãos Grimm*.¹

¹ DISNEY. A incrível história por trás de *Branca de Neve e os Sete Anões*: o primeiro filme de animação da Disney. *Disney Brasil*, 2025. Disponível em: <https://www.disney.com.br/novidades/a-incrivel-historia-por-tras-de-branca-de-neve-e-os-sete-anoes-o-primeiro-filme-de-animacao-da-disney>. Acesso em: 13 nov. 2024.



Fonte: *Snow White and the Seven Dwarfs: The Art and Creation of Walt Disney's Classic Animated Film*.

Acesso em: 13 nov. 2024.



Fonte: *Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937. Acesso em: 13 nov. 2024.

Em 2022, durante a disciplina de Ateliê de Desenho, lecionada pelo professor Fábio Fonseca, nos foi apresentado um rumo para seguir com nossos projetos para a matéria, com uma espécie de “problemas sociais”. Enquanto meus colegas desenvolviam seus temas, comecei a desenvolver artes para o tema de “Perigos Urbanos”, e durante as pesquisas ao longo do semestre, foi de meu interesse, paralelamente, construir essa ideia como um jogo eletrônico. O tema original explorava os riscos para uma criança nas cidades, mas, conforme avançava na pesquisa, percebi que poderia ampliar essa abordagem para algo mais simbólico e interativo. Foi assim que comecei a moldar um conceito de jogo que mantivesse os detalhes e a atmosfera do projeto inicial, mas que fosse mais lúdico e fantasioso.

A ideia dos monstros era transformar figuras humanas em algo distorcido e assustador, traduzindo de forma visual e metafórica o medo, a insegurança e a vulnerabilidade infantil diante de desconhecidos e situações de risco. Essa abordagem me permitiu construir uma narrativa sem precisar ser literal, utilizando o simbolismo para comunicar sensações e experiências de forma mais imersiva. Seria de o jogador interpretar, diante o lugar onde as personagens vivem, se aqueles monstros são reais, metáforas ou pura imaginação.

Esse caminho começou a se conectar naturalmente com as garotas do trabalho, que não possuíam nomes, mas logo teriam suas identificações. Aos poucos, fui refinando esses conceitos até chegar ao que se tornaria *Dreamcatchers*, um jogo que carrega a essência do meu projeto original, mas que também se desenvolveu para ter sua própria identidade.



Fonte: Acervo Pessoal

A ideia seria uma aventura em *pixel art*², e surgiu a partir das influências de diversos jogos indies que fizeram parte da minha trajetória no ensino fundamental e médio. Naquela época, joguei muitos títulos que me cativaram não só pela jogabilidade envolvente, mas também pela liberdade criativa que os desenvolvedores tinham ao trabalhar com recursos limitados. Esses jogos, com suas mecânicas simples, mas desafiadoras, e visuais completamente diferentes dos impostos pelas grandes empresas, me ensinaram que a essência de um bom jogo não está apenas na complexidade gráfica ou no orçamento, mas na experiência que ele proporciona ao jogador.

Inspirado por essas experiências, o jogo começou a tomar forma como uma aventura *em pixel art*, repleta de desafios. A história segue as protagonistas *Duck* e *Bunny*, duas personagens com personalidades e habilidades distintas. *Duck*, ousada e cheia de energia, é a personagem mais impulsiva e aventureira. Já *Bunny*, calma e estratégica, usa de sua inteligência e raciocínio para superar obstáculos. Juntas, elas saltam por plataformas, desviando de armadilhas e enfrentando criaturas misteriosas que se escondem nas sombras.

O objetivo delas é chegar à tempo de participar de um festival japonês itinerante, que agora chegou à cidade delas. Durante a aventura, elas reúnem objetos únicos – estrelas adormecidas, luas que pulam e ovelhas famintas – que auxiliam no desenvolvimento do jogo e liberam bônus que enriquecem as histórias das duas heroínas. Conforme progredirem pelas fases, o visual do jogo se transforma. A atmosfera vibrante e lúdica do começo cede espaço para um cenário mais tenebroso e sinistro, criando uma mudança gradativa, porém notável, que espelha o desenvolvimento da história e o desafio crescente encarado pelas personagens principais.

DREAMCATCHERS, portanto, não é apenas um jogo de plataforma; é uma forma de trazer à tona essa mistura de influências e experiências que marcaram minha adolescência, ao mesmo tempo em que me permite explorar minha própria visão criativa de como um jogo pode ser uma jornada com personagens cativantes e uma história que esconde sua verdadeira face.

Esse trabalho tem como objetivo geral o desenvolvimento de *concept arts* para o jogo *DREAMCATCHERS*, um projeto de jogo eletrônico pessoal, com artes do universo e seus

² **Pixel art** é uma forma de arte digital onde as imagens são criadas em seu nível mais baixo de resolução. Antes vista como limitação de hardware, hoje é vista como estética visual. É amplamente utilizada em jogos eletrônicos, especialmente os inspirados nos gráficos de consoles antigos.

personagens que foram sendo aperfeiçoados nos últimos dois anos durante a minha passagem pela universidade.

O trabalho tem como objetivos específicos o entendimento das *concept arts* e sua utilização no desenvolvimento de personagens e cenários. Seguir passo-a-passo na construção do visual final do jogo trabalhando-o por meio dos *concept arts*, analisando a estrutura e o seu estilo final. Analisar como as cores influenciam na estética e atmosfera de onde se passa a história. Explorar como uma ideia de *concept* de personagens e cenários se transformam durante seu processo de desenvolvimento até o produto final.

O processo de criação dos *concepts* foram realizados em um computador pessoal, com o auxílio de uma mesa digitalizadora (*Deco L Pen Tablet*), da marca *XPPEN*, para facilitar o desenho e a pintura digital de maneira mais intuitiva.

Por sua versatilidade e presença no mercado profissional de animação, sendo amplamente utilizados para a criação de *concept arts* em projetos de grande escala, como filmes e jogos, a criação dos personagens, cenários e objetos, se deram por meio da utilização dos softwares artísticos *Clip Studio Paint EX* e *Procreate*.

Por fim, como uma forma de explorar visuais distintos presentes nos jogos indie, o *design* final utiliza do poder da “simplicidade” desafiadora das *Pixel arts*. Então foi necessária a funcionalidade do software online e gratuito, *Pixelorama*, para a criação dos produtos.

O método da pesquisa adota um enfoque de estudo de caso e desenvolvimento prático, buscando correlacionar o impacto das *concept arts* no processo criativo e narrativo até seu produto final. Em busca de tornar inspiradora a experiência de construção de *Dreamcatchers*, foram utilizadas referências visuais de *jogos indie*, *design* de personagens e cenários, sempre com o objetivo de enriquecer o processo criativo.

Como parte do desenvolvimento prático, foi criado o *design* dos personagens principais, os itens coletáveis, inimigos e cenários. O processo iniciou-se com a definição do conceito do personagem, levando em consideração a história e o lugar no qual ele se encontra. Com base neste contexto, foram feitos esboços até o desenvolvimento de ilustrações mais detalhadas, com

variações nas cores, trajes e características físicas dos personagens. Buscando sempre um alinhamento entre o estilo visual e as necessidades narrativas do projeto.

Por fim, os resultados obtidos com a criação das *concept arts* para o jogo eletrônico foram analisados, levando em conta sua eficácia na construção de uma identidade visual coerente e sua contribuição para o entendimento e aprofundamento da narrativa do jogo.

Como justificativa sobre o tema da pesquisa realizada para meu trabalho de conclusão de curso, aponto que as *concept arts* são uma ferramenta essencial de comunicação visual na criação de mídias contemporâneas, como videogames, animações, filmes, séries, quadrinhos etc. Durante o desenvolvimento de um projeto criativo, as equipes envolvidas, sendo: *designers*, animadores, programadores, roteiristas etc. precisam de uma referência comum para centralizar suas ideias. As *concept arts* oferecem essa base visual, ilustrando de uma forma que todos podem compreender facilmente as ideias que estão sendo transmitidas.

A escolha de elementos visuais como luz, sombra, perspectiva e composição podem comunicar o tipo de experiência que o público terá ao consumir o produto final, pois esses elementos desenvolvem a atmosfera, seja ela sombria, alegre, épica ou misteriosa. E em um mercado cultural onde a diferenciação é crucial para o sucesso de um projeto cultural, a *concept art* é uma maneira eficaz de definir a identidade visual de uma obra. Ela ajuda a refletir o estilo único e a direção estética do projeto, o que é fundamental para atrair o público-alvo e se destacar dos demais.

Com um longo caminho artístico feito até o presente momento, baseado em: personagens e histórias, surgiu a necessidade de conduzir as minhas criações para uma diferente forma de contá-las, uma forma que deixaria de ser apresentada apenas com diálogos em caixas de texto ou ilustrações individuais. Durante a passagem por uma das matérias do curso de Artes Visuais, surgiu a ideia de transformar uma de minhas histórias em um projeto que não abrangesse somente movimentos e sons como uma animação, mas uma experiência de interatividade, um jogo eletrônico.

Com um jogo eletrônico, a relação do jogador com a história e os personagens que nela compõe, é muito mais pessoal. Pois esse jogador será colocado no corpo de um desses seres, habitar esse mundo, entender seus medos e desejos, e por fim, viver uma outra vida, mesmo que lúdica.

Diante a carência de conhecimento no mundo da programação de jogos e a necessidade de se adequar em um prazo para ser concluído, o projeto foi obrigado a ser remodelado para uma apresentação do que poderia ser essa história. Com o uso de *concepts* de imagens; sons e movimento, o tema para este trabalho se fundamentou na crescente relevância dos conceitos visuais na indústria e na sua influência direta na experiência do público.

Ao explorar as técnicas e metodologias utilizadas na criação dessas ilustrações, podemos compreender como os *concept arts* moldam o universo visual e a imersão do público consumidor da obra, seja ela interativa ou não, além de funcionarem como uma ferramenta de comunicação entre os membros da equipe de desenvolvimento.

3. A *PIXEL ART* E INFLUÊNCIAS

3.1 – A *Pixel art*

A *Pixel art* ou “Arte Pixelizada”, está ligada a evolução dos computadores e videogames. Tornou-se bastante conhecida nos primeiros jogos 2D, já que, devido às limitações na resolução das telas daqueles tempos, os artistas precisavam criar artes ricas em detalhes e cores utilizando pequenos blocos, denominados de “*pixels*”. Uma composição desses elementos forma uma imagem digital.



Fonte: Cultura Pixel – A História da *Pixel art*. Acesso em: 28 fev. 2025

Em 1972, com a criação do primeiro videogame, chamado de “*Pong*”, desenvolvido pela *Atari*, ficou marcado o início de toda a história da *pixel art*, que até então, era apenas uma “limitação gráfica”. Sua “arte” consistia unicamente de duas barras brancas sobre um plano de fundo escuro e uma bola que batia por elas. Apesar disso, o jogo foi crucial para o progresso da *pixel art*, pois demonstrou que uma vivência visual e interativa era alcançável usando pouquíssimos pixels.³

³ BBC NEWS BRASIL. *Os primórdios dos videogames: como surgiram os primeiros jogos eletrônicos*. 18 jan. 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-60039831>. Acesso em: 28 fev. 2025.

Depois de *Pong*, os jogos passaram a tentar estilos de *pixel art* ligeiramente mais intrincados. No fim dos anos 70, obras como *Space Invaders* (1978), criado por Tomohiro Nishikado, começaram a empregar visuais um pouco mais sofisticados, retratando naves e adversários por meio de pequenos sprites feitos de pixels quadrados. Esse foi um dos primeiros passos para a criação da arte *pixelizada* tal como a conhecemos.⁴



Fonte: Game Blast | Em *Space Invaders* (Arcade), sua missão era impedir uma invasão alienígena. Acesso em: 28 fev. 2025.

O impacto de *Space Invaders* teve um papel fundamental em tornar os jogos eletrônicos populares no final da década de 70. Ademais, o jogo impulsionou o desenvolvimento da *pixel art*. Outra inovação foi a inclusão de uma trilha sonora que se adaptava ao jogo, e o aumento gradual do desafio à medida que o jogador avançava.⁵

Nos anos 80, os consoles de jogos, o Nintendo Entertainment System (NES) e o Sega Master System, desempenharam um papel crucial na expansão da *pixel art*. Graças a uma gama de

⁴ **FORBES BRASIL.** *Space Invaders comemora 40 anos com reedição.* 29 maio 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/principal/2019/05/space-invaders-comemora-40-anos-com-reedioao/>. Acesso em: 28 fev. 2025.

⁵ **CULTURA PIXEL.** *A história da Pixel art.* Disponível em: <https://culturapixel.com.br/a-historia-da-pixel-art/>. Acesso em: 10 mar. 2025.

cores mais vasta e a uma capacidade de processamento superior, os jogos exibiam personagens com maior detalhe, animações mais fluidas e ambientes mais complexos.⁶



Fonte: Conheça detalhes e curiosidades sobre o primeiro game da série Street Fighter – Campo Grande News.

Acesso em: 10 mar. 2025.

De acordo com a pesquisa de Cultura Pixel (2021), mesmo com o avanço tecnológico que viria a seguir, com o crescimento do 3D durante os anos 90, até hoje, a *pixel art* é celebrada. Ela deixou de ser vista como um elemento ultrapassado da tecnologia e passou a ser usada como uma escolha artística, principalmente por desenvolvedores indie, visto em alguns jogos de sucesso, como *Undertale* (2015). Provando que não é necessário o melhor gráfico para se contar uma boa história.



Fonte: Análise: Undertale (Switch) é um tentador convite à reflexão – Nintendo Blast. Acesso em: 10 mar. 2025.

⁶ **MINISTÉRIO DA CULTURA DO JAPÃO.** [A Philosophy of Pixel art No. 2: Styles in Pixel art] Disponível em: <https://mediag.bunka.go.jp/article/article-18409/>. Acesso em: 25 mar. 2025.

3.2 – Principais Referências

Durante meu ensino fundamental, comecei a entrar no mundo dos *jogos indie*, e à medida que os jogava ou assistia outras pessoas jogando (por às vezes não ter condições de pagar pelos mesmos), nasceu um gosto pessoal pelas histórias que utilizam de sua estética lúdica e colorida para subverter sua trama e se tornar horrenda. Os jogos de terror indie, por sua natureza, em maioria têm uma abordagem mais criativa e experimental em relação a grandes jogos lançados pela indústria *gamer*, sendo capazes de explorar novas mecânicas, narrativas e estéticas com mais liberdade. A influência deles, em minha experiência, foi fundamental para compreender o que realmente transforma um jogo, à medida que avança, em uma experiência cada vez mais aterrorizante. Alguns dos exemplos a seguir, conseguem pegar o jogador de surpresa, substituindo elementos comuns do dia a dia, e introduzir de maneira abrupta ou gradual, o terror.

3.2.1 – Fran Bow



Fonte: Fran Bow Wiki – Fandom. Acesso em: 10 mar. 2025.

Fran Bow é um jogo de aventura e terror psicológico desenvolvido em 2015 pela *Killmonday Games*, fundada pelo casal Isak J. Martinsson, programador, e da ilustradora Natalia Martinsson. O jogo segue a trama de uma garota chamada *Fran*, que após presenciar o assassinato de seus pais, é internada num hospital psiquiátrico para tratar sua saúde mental e sua memória, que foi prejudicada durante o acontecido. Durante sua internação, ela é tratada de forma incorreta com pílulas vermelhas, que a possibilitam enxergar uma realidade paralela repleta de monstros e outros elementos que não existem em sua realidade - enquanto tenta encontrar respostas sobre a morte de seus pais e recuperar sua sanidade.

As imagens a seguir retratam o mesmo cenário do jogo *Fran Bow*, porém sob duas perspectivas distintas. Na primeira imagem, observa-se o ambiente de um consultório psiquiátrico, onde a protagonista, Fran, está internada. A paleta de cores predominante é composta por tons de verde, que contribuem para a construção de uma atmosfera de calma e segurança. Esse uso do verde reforça a ideia de um espaço destinado ao tratamento e ao bem-estar infantil, transmitindo uma sensação de tranquilidade e controle.



Fonte: Indie Hive/ Fran Bow. Acesso em: 10 mar. 2025.

No entanto, ao ingerir as pílulas vermelhas, *Fran* é transportada para uma realidade alternativa onde essa ambientação pacífica é drasticamente transformada. O cenário assume um tom predominantemente vermelho, intensificando a sensação de perigo e desconforto. A cor vermelha, frequentemente associada a alerta, medo e violência, domina o ambiente, indicando uma mudança brusca na atmosfera do jogo. Esse efeito é potencializado pelos elementos de *gore*⁷ presentes na cena, como sangue, monstros e detalhes perturbadores que subvertem completamente a ideia de um local seguro. Essa transição visual entre o verde e o vermelho não apenas diferencia as duas realidades experimentadas por *Fran*, mas também reforça a temática do jogo, onde a percepção da protagonista oscila entre a sanidade e o delírio, criando uma experiência psicológica intensa para o jogador.

⁷ O termo *gore* se refere a um estilo visual ou narrativo que envolve cenas de violência extrema, mutilações, sangue excessivo e elementos gráficos perturbadores. Esse tipo de conteúdo é muitas vezes utilizado em filmes de terror, jogos e histórias para chocar e causar desconforto no público.



Fonte: Quarter To Three - Fran Bow's horrific tale of a girl, her cat, and her new medication.

Acesso em: 10 mar 2025.

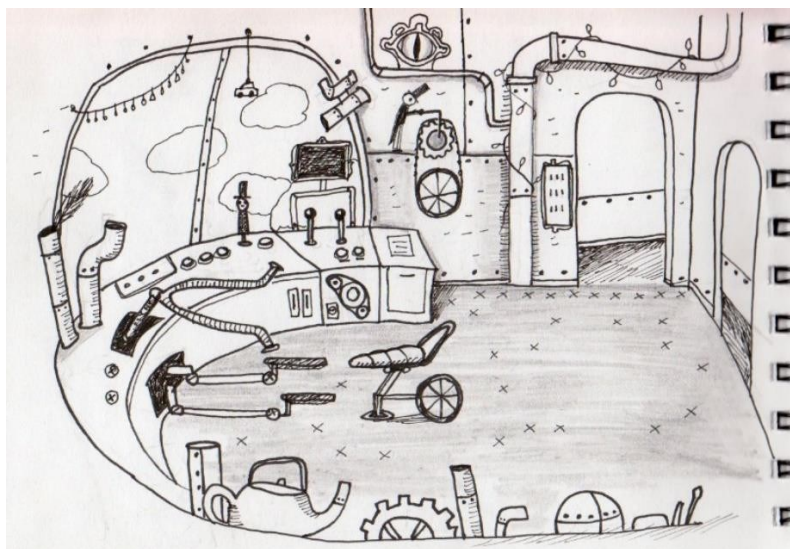
O que tornou *Fran Bow* tão marcante para mim é a maneira como o jogo te obriga a progredir fazendo o uso das pílulas vermelhas. Essa mecânica de alternância entre diferentes realidades, onde ela transita entre o mundo "normal" e um mundo distorcido e surreal, teve uma grande influência em meu projeto. Esse conceito de explorar camadas distintas da realidade, jogando com a percepção do jogador, é algo que eu quis incorporar ao meu próprio jogo, fazendo com que os jogadores questionassem o que é real e o que não é, assim como Fran faz ao longo de sua jornada.

Sua estética visual usa de elementos que lembram ilustrações de livros infantis, que de fato são desenhadas à mão, com temas profundamente sombrios e perturbadores - como a morte, a insanidade, o luto e a percepção distorcida da realidade, com cores saturadas e personagens de traços simples e fofos. Esse jogo de contrastes entre o inocente e o perturbador me fez perceber como uma estética aparentemente "inofensiva" pode ser eficaz na criação de uma atmosfera de horror psicológico, onde a verdadeira ameaça está escondida à espreita.



Fonte: Fran Bow Wiki - Fandom. Acesso em: 10 mar. 2025.

Uma das *concept arts*, publicada na página de *Facebook* do jogo, em 2016, apresenta uma das ideias que Natalia teve em 2012, para a nave de *Itward*, uma figura esquelética e enigmática que desempenha um papel significativo na narrativa. Essa ilustração destaca o estilo artístico característico que Natalia imaginou para o jogo, evidenciando a consistência entre o conceito original e o produto final.



Fonte: KILLMONDAY GAMES. Fran Bow Facts: These are sketches done by Natalia Figueroa back in 2012....Facebook. Acesso em: 10 mar. 2025.



Fonte: Adventure Gamers | Fran Bow – Screenshot Gallery. Acesso em: 10 mar. 2025

Além disso, Natalia compartilhou um *concept* de Fran ao lado de *Itward*. Essa imagem não apenas mostra a interação entre os personagens, mas também reflete a evolução do *design* de *Itward*, mantendo sua essência desde a concepção até a implementação no jogo.



Fonte: KILLMONDAY GAMES. Fran Bow Facts: These are sketches done by Natalia Figueroa back in 2012....Facebook. Acesso em: 10 mar. 2025.

A fidelidade ao conceito original é evidente na transição das artes conceituais para o jogo final, demonstrando o compromisso de Natalia em preservar sua visão artística. Essa consistência contribuiu para a atmosfera do jogo.

Para mais detalhadas informações sobre o processo criativo, o documentário "*Fran Bow Documentary - Behind the Scenes*" oferece um olhar mais humano nos desafios da criação de um jogo independente. Ele está disponível no canal da *Killmonday Games* no *YouTube*.

Em resumo, *Fran Bow* me ajudou a perceber o poder de uma estética aparentemente "fofa" ou inocente que, quando contrastada com temas pesados e psicológicos, pode criar uma atmosfera de terror mais envolvente e profunda. Eu busco criar uma experiência que, assim como *Fran Bow*, misturasse o lúdico e o sombrio, enquanto manipula as expectativas do jogador para gerar uma sensação de inquietação contínua.



Fonte: Medium.com "Sobre crianças, loucura e coisas estranhas". Acesso em: 10 mar. 2025.

3.2.2 – Little Misfortune



Fonte: Little Misfortune Wiki – Fandom. Acesso em: 10 mar. 2025.

Little Misfortune é um jogo de aventura ‘*Point and Click*’⁸, interativo, desenvolvido pela *Killmonday Games*, o mesmo estúdio responsável por *Fran Bow*. Lançado em 2019, *Little Misfortune* mistura elementos de humor negro, exploração, mistério e um estilo estético peculiar similar ao que a *Killmonday Games* já havia apresentado em *Fran Bow*.

A história segue *Misfortune Ramirez Hernandez*, uma menina de 8 anos, que tem uma visão do mundo ingênua e um tanto peculiar. Ela vive em uma cidade pequena, chamada de *Openfields*, com seus pais. Seu pai é um agressor, e durante o jogo, a garota comenta sobre como não gosta quando ele agride sua mãe, que é uma alcohólatra. Apesar disso, ela é uma criança muito doce, mas também um pouco excêntrica, e se vê envolvida em uma jornada após receber uma missão de encontrar a “Felicidade Eterna”, um prêmio que ela acredita ser a chave para tornar a vida de sua mãe melhor.

⁸ *Point and Click* é um estilo de jogo eletrônico onde o jogador interage com o cenário clicando em objetos e personagens para resolver enigmas e avançar na história.



Fonte: Little Misfortune Artbook

Ao adquirir o jogo na versão “*Fancy Edition*”, na plataforma online de jogos – *Steam* – O público tem acesso ao livro de arte, onde é reunido - pensamentos dos envolvidos no projeto, descrições sobre a história, características dos personagens, concept arts e imagens do jogo em si. Falando em arte, ela é um dos pontos fortes, com um estilo visual encantador que mistura traços simples que lembram ilustrações de livros infantis com elementos mais obscuros.

Diferente de *Fran Bow*, onde é utilizado o contraste entre a realidade de *Fran* e as outras - com o uso do *gore* e criaturas bizarras – *Little Misfortune*, em seu próprio contexto, utiliza da – luz e sombra, cores, diálogos e situações específicas, para demonstrar o contraste entre os momentos de paz e tranquilidade, dos momentos de perigo. Enquanto a personagem está em busca de seu objetivo, por exemplo, *Openfields* é pintada com cores quentes e aconchegantes, com tons alaranjados para representar o outono, mas quando *Misfortune* tem uma “premonição”, do seu destino, essas cores quentes e aconchegantes são substituídas por tons frios e escuros de azul, para representar a morte e a escuridão das intenções do narrador.



Fonte: Little Misfortune Artbook



Fonte: Little Misfortune Artbook

Não necessariamente apenas em momentos que a personagem “vê” o que irá acontecer em breve, que é utilizado esse contraste de cores. Em momentos comuns do jogo, as cores mais vividas são substituídas por tons escuros, tanto para representar a solidão da personagem como a região da cidade onde ela se encontra. Como a jornada da personagem começa num entardecer até a noite, seu esquema de cores vai se transformando desses tons alaranjados, passando por um esquema de tons azuis até chegar em tons avermelhados, que é onde o jogo termina.

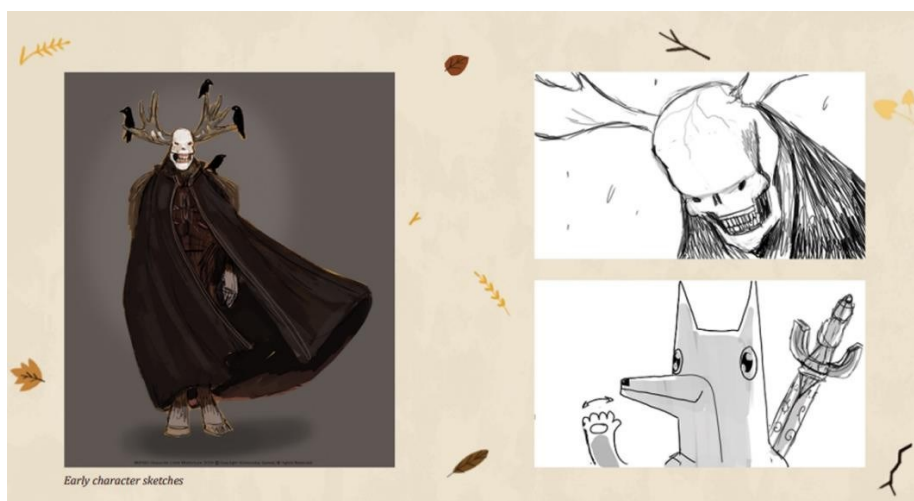
As concept arts do livro apresentam uma *Misfortune* e *Benjamin*, personagem importante para a trama, com visuais similares aos da versão final do jogo, mas com uma grande diferença – seus olhos são representados com um estilo completamente diferente, como se estivessem “sem vida”. Similar aos olhos das crianças desaparecidas que *Misfortune* vê em determinadas partes.

Sabemos que esse *design* não se manteve, pois no jogo os dois personagens possuem grandes olhos ilustrados com pupila.



Fonte: Little Misfortune Artbook

Ao longo do jogo, o jogador é guiado pelo “*Sr. Voz*”, um narrador onisciente que faz um acordo com *Misfortune*. Ele conta para o jogador algo que ela não sabe - ela irá morrer no fim daquele dia. No final do jogo, ela descobre que ele na verdade é um parasita de “*O Além*”, chamado *Morgo*, que utiliza de ilusões e mentiras para enganá-la, fazendo-a acreditar que está participando de um jogo especial onde pode ganhar a “Felicidade Eterna” para sua mãe. No entanto, sua verdadeira intenção é aprisionar sua alma em uma dimensão sombria, como fez com outras crianças antes dela. Ao longo da história, o jogador pode perceber seus métodos de manipulação e a presença de suas sombras nos cenários, criando um clima de mistério e tensão.

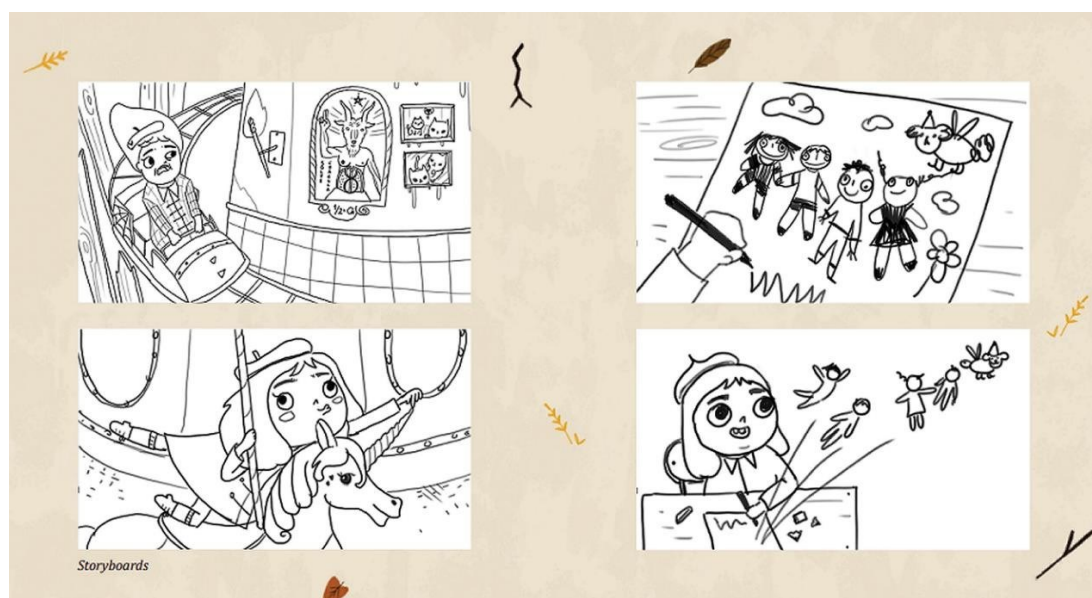


Fonte: Little Misfortune Artbook



Fonte: Little Misfortune Artbook

A seguir, apresentamos algumas *concept arts* de *storyboards*⁹ criados por Natalia Martinsson, onde é possível observar suas ideias para cenas específicas de *Little Misfortune* e compará-las com a versão final do jogo. Essas imagens evidenciam como o planejamento visual influenciou na construção da narrativa e na atmosfera do jogo.



Fonte: Little Misfortune Artbook

⁹ Um **storyboard** é uma sequência de ilustrações que representam, de forma visual, como uma cena ou narrativa se desenrolará. Ele funciona como um esboço ou roteiro, ajudando a planejar enquadramentos, movimentos de câmera e a fluidez da história antes da produção final. Muito utilizado em animações, filmes e jogos, o *storyboard* permite visualizar o resultado antes de finalizar o trabalho.



Fonte: Little Misfortune Artbook

Apesar de *Little Misfortune* e *Fran Bow* compartilharem o mesmo universo e serem ilustrados pela mesma artista, é perceptível a diferença estética entre os dois títulos. O estilo de ilustração dos personagens, a paleta de cores e a ambientação dos cenários apresentam abordagens distintas. Enquanto *Fran Bow* possui um tom mais sombrio e surrealista, com cores frias e um traço que remete a ilustrações mais detalhadas e mórbidas, *Little Misfortune* aposta em um visual mais suave e infantil, ainda que carregado de simbolismo e melancolia. Essa distinção reforça que, embora conectados narrativamente, os dois jogos possuem identidades visuais únicas que contribuem para a imersão e o impacto emocional de suas histórias.

3.2.3 – House



Fonte: Steam – House. Acesso em: 11 mar. 2025.

House é um jogo independente de terror em *pixel art* desenvolvido pela *Bark Bark Games*, uma dupla formada por Chris Rats e Isaac Nite. O jogo combina a arte da *pixel art*, por Chris, e sua trilha sonora feita com piano e sintetizadores, por Isaac.

Lançado em 16 de outubro de 2020, você controla *Tabby*, uma menina que explora uma casa cheia de perigos letais que ameaçam ela e sua família. O objetivo é sobreviver às armadilhas e monstros presentes na casa, tomando decisões que podem levar a múltiplos finais, dependendo das ações do jogador.

Além disso, uma sequência intitulada "*House 2*" está em desenvolvimento, com um teaser oficial divulgado em setembro de 2023. Diferentemente do primeiro jogo, essa sequência não será em *pixel art*, mas sim em ilustração 2D.



Fonte: Itch.io – House by Bark Bark Games. Acesso em: 11 mar. 2025.

Em *House*, *Tabby* está presa em um looping temporal dentro da casa nova que sua família acabou de mudar, onde eventos aterrorizantes e fatais se repetem continuamente. Cada ciclo começa da mesma forma: *Tabby* acorda em seu quarto e, ao explorar a casa, descobre que há inúmeras ameaças letais espreitando sua família. Todos os acontecimentos se repetem no mesmo horário, horário esse onde o jogador pode acessar dentro do jogo – Se *Tabby* não colocar um balde na goteira da cozinha, em determinado momento, sua mãe escorrega na poça que se forma e morre. Se o piano da irmã não for destruído antes que ela comece a tocar, eventualmente, o candelabro que está acima dele despenca sobre a garota, a esmagando.



Fonte: Itch.io – House by Bark Bark Games. Acesso em: 11 mar. 2025.

Seu pai está possuído, e sempre chega às 00:00 pronto para matar a protagonista. Então o jogador deve descobrir diferentes formas de acabar com o ciclo antes dele chegar. Ela sempre atualiza em seu diário, que pode ser acessado no quarto, os pensamentos e coisas que descobriu enquanto investiga como quebrar esse ciclo. Cada destino leva a um dos múltiplos finais, desde os mais trágicos, onde Tabby sucumbe ao ciclo, salva sua família, ou até aqueles onde ela finalmente encontra uma saída ou quebra a maldição da casa.

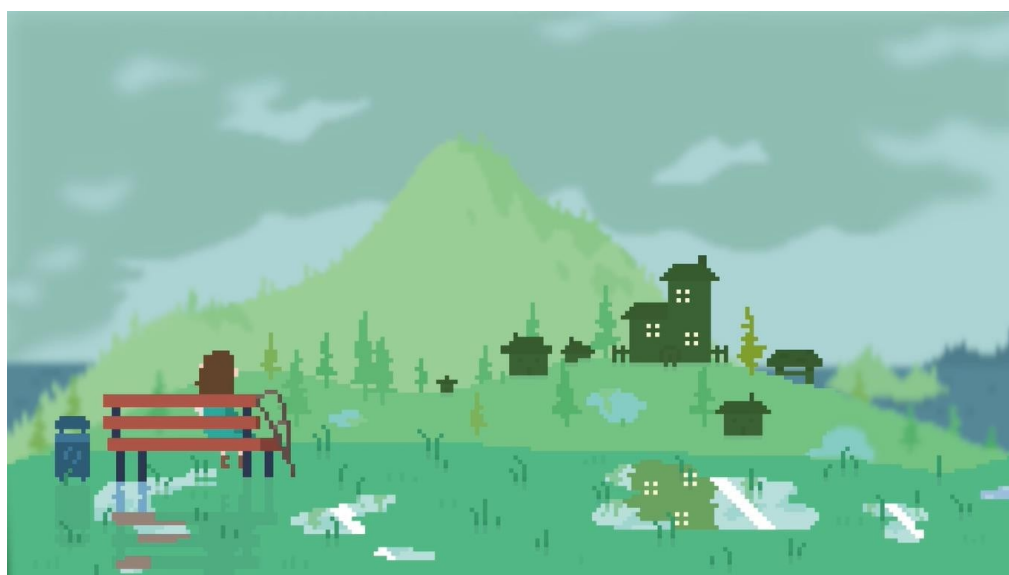
A paleta de cores de *House* é fortemente influenciada por tons escuros e saturados, criando um contraste entre a aparência dos personagens e os horrores que se desenrolam na narrativa. A casa onde o jogo se passa é representada com tons de marrom escuro, cinza e preto, evocando um ambiente antigo e misterioso. As cores dessaturadas e sem vida da casa em *House* refletem diretamente no estado emocional de *Melody*, a irmã mais velha de *Tabby*. O ambiente opressor, com tons acinzentados, marrons sujos e sombras pesadas, reforça a sensação de desesperança e solidão que ela carrega.



Fonte: IndieDB.com | *House*. Acesso em: 11 mar. 2025.

No “*True Ending*” de *House*, depois que *Tabby* consegue todos os finais do primeiro jogo, ela finalmente confronta o Homem Misterioso, a entidade que manipula sua família como marionetes, controlando seus destinos dentro da casa amaldiçoada. Ao matá-lo, ela quebra o ciclo de terror e libertação parcial que atormentava sua existência. No entanto, essa vitória vem com um custo: sua família, já consumida pela maldição, não pode ser salva. Eles sucumbem à casa, tornando-se parte do pesadelo para sempre.

Esse desfecho traz um alívio, pois traz uma mudança drástica na paleta de cores. Durante todo o jogo, a casa é representada por tons terrosos, dessaturados e opressores, criando um ambiente de decadência e até mesmo entediante. No entanto, ao atingir o *True Ending*, o cenário muda. O uso de verdes vibrantes, céu azul profundo e iluminação natural transforma o espaço ao redor dela, reforçando a sensação de um novo começo, distante da escuridão da casa. Porém, esse momento de alívio carrega um peso melancólico, pois, mesmo escapando, ela permanece sozinha, sem aqueles que amava.



Fonte: *House* – Bark Bark Games

Em janeiro de 2022, foi lançada a atualização "*Melodies*", que adicionou novos conteúdos ao jogo e uma oportunidade de salvar a irmã de *Tabby*, *Melody*. Ela de repente acorda da maldição da casa e tenta encontrar uma forma de escapar dali. No final chamado "*Garden*", as irmãs refletem juntas sobre a sua vida antes da casa. Agora as duas estão juntas, sem seus pais e seu gato de estimação. As cores desse final, assim como o outro trazem sensação de paz depois de tudo o que as duas passaram para escapar daquele pesadelo.



Fonte: *House* – Bark Bark Games

O estilo em *pixel art* de *House* me inspirou profundamente na criação da identidade visual do meu jogo eletrônico. A simplicidade dos traços, combinada com uma atmosfera densa e envolvente, mostrou como a *pixel art* pode transmitir emoções intensas e contar histórias de forma única. A estética charmosa e minimalista do jogo me fez perceber que não é preciso gráficos ultrarrealistas para construir um mundo cativante; basta atenção aos detalhes e um bom uso das cores e animações para dar vida ao cenário e aos personagens.

4.2.4 – Ghouls 'n Ghosts



Fonte: Vida de Gamer | Relembrando *Ghouls 'n Ghosts*. Acesso em: 11 mar. 2025.

Ghouls 'n Ghosts é um jogo em *pixel art* lançado em 1988 pela Capcom. O jogo conta a história de um cavaleiro numa missão de resgatar a alma de sua amada princesa Prin-Prin, e derrotar o maligno Loki, o governante do submundo.

Cada fase tem um ambiente bem característico, desde cemitérios com túmulos quebrados até cavernas cheias de diversos monstros assustadores. Os inimigos têm animações que dão ainda mais vida ao jogo, como os zumbis saindo do chão e estátuas que criam vida.

Diferente de outros jogos da época que utilizavam de cores vibrantes, *Ghouls 'n Ghosts* usa uma paleta bem equilibrada entre tons escuros e sombrios, criando aquela sensação de um mundo decadente, dominado por forças malignas, e isso reforça sua atmosfera de terror em Era medieval.

O uso de sombras e contrastes também é bem forte. Em muitas fases, o fundo é propositalmente mais escuro ou enevado, dando destaque para os inimigos e para os perigos à frente. Isso não só melhora a jogabilidade, tornando tudo mais legível, como também reforça o clima de aventura em um mundo hostil.



Fonte: ARCADE CLUB. *Ghouls 'n Ghosts*. Acesso em: 11 mar. 2025.

Os *sprites*¹⁰ do protagonista, *Sir Arthur*, também são bem expressivos. A armadura brilhante dele se destaca no meio dos cenários pintados com tons geralmente mais escuros que a sua armadura, e quando ele leva um golpe, fica só de cueca, além de causar uma situação engraçada, é um detalhe visual que deixa claro que você está a um passo da morte.



Fonte: SNES A Day 22: *Super Ghouls 'n Ghosts*. Acesso em: 11 mar. 2025.

¹⁰ *Sprite* é uma imagem ou animação utilizada para representar personagens, objetos e elementos visuais dentro do jogo. Sprites são amplamente usados em jogos em *pixel art* e funcionam como camadas móveis separadas do fundo, permitindo a criação de animações e interações sem modificar todo o cenário.

Seus inimigos são diversos, como – Zumbis, gárgulas vermelhas, porcos com grandes tridentes, abutres, espíritos malignos etc. – mostrando como o mundo de *Sir Arthur* é repleto de inimigos que farão de tudo para destruí-lo antes de chegar na sua princesa. Jogos assim, onde você precisa saltar entre plataformas, enquanto lida com inimigos, e coleta itens que podem te ajudar, me influenciaram na maneira de pensar como *Dreamcatchers* poderia ser. Onde cada movimento precisa ser bem calculado, pois um pulo errado pode significar morte certa.

4.2.5 – Doki Doki Literature Club!



Fonte: Doki Doki Literature Club! Wiki - Fandom. Acesso em: 11 mar. 2025.

Lançado em 2017, *Doki Doki Literature Club!* é um jogo “*visual novel*” de terror psicológico desenvolvido pela *Team Salvato*. À primeira vista, o jogo é apresentado como uma história interativa de romance em um clube de literatura, onde o personagem principal, que não possui identidade, interage com quatro garotas — Sayori, Natsuki, Yuri e Monika — onde o jogador conversa, se aproximando da garota de seu interesse, enquanto realizam a rotina de um clássico clube escolar. Cada uma das meninas tem suas próprias personalidades e diálogos únicos. No entanto, conforme a trama avança, a narrativa se torna cada vez mais sombria, quebrando a quarta parede e subvertendo as expectativas do gênero.

O jogo repercutiu muito durante a época do seu lançamento pelo fato de não ser “apenas” um jogo de romance, mas pelo fato dele esconder seu verdadeiro gênero e história enquanto o jogador cumpre o que deveria ser os objetivos de um clássico romance escolar. Devido ao seu impacto inesperado e reviravolta, *Doki Doki Literature Club!* se tornou um fenômeno cult, sendo amplamente discutido na comunidade *gamer*.

A apresentação visual de *Doki Doki Literature Club!* mistura o visual alegre de um jogo de romance vívido, com cores leves e personagens feitos num estilo anime comum, com olhos grandes e expressivos, fardas escolares e paisagens. As cores utilizadas são suaves e acolhedoras, criando uma atmosfera agradável e convidativa. Tons pastel de rosa, azul e lilás dominam o ambiente, transmitindo a sensação de um típico jogo de romance visual novel. As personagens também refletem essa estética, com *designs* coloridos e expressivos que combinam com suas personalidades.

Sayori tem cabelos cor de pêssego e veste um uniforme escolar típico, como as outras garotas. Sua personalidade é alegre e extrovertida.

Yuri possui longos cabelos roxos escuros e um olhar mais introspectivo e braços para trás, representando sua natureza reservada e intelectual.

Natsuki tem seus cabelos em tom rosa vibrante com alguns adereços e olhar mais raivoso. Estando sempre de braços cruzados. Seu *design* reflete uma típica personalidade *tsundere*¹¹, e de personagens de *anime*.

Monika tem seus cabelos castanho-avermelhados que lembram um ruivo, de olhos verdes e olhar sereno, ela se destaca por seu ar mais confiante e líder nata.



Fonte: Polygon – Doki Doki is a uncontrollably horrific visual novel. Acesso em: 12 mar. 2025.

¹¹ **Tsundere** é um termo utilizado em personagens da cultura japonesa, geralmente em *animes* e jogos, quando um personagem à primeira vista é agressivo, mas que logo revela uma natureza mais sensível e amigável.

Conforme o jogador se envolve com as integrantes do clube de literatura — *Sayori*, *Natsuki* e *Yuri* — e busca criar laços mais profundos, *Monika*, a líder do grupo, começa a exibir um comportamento estranho. Ao contrário das outras personagens, ela aparenta saber que vive dentro de um jogo e usa essa informação como vantagem. À medida que o jogador se aproxima das outras garotas, *Monika* altera o código do jogo para arruinar suas narrativas, intensificando seus conflitos mentais e as conduzindo a finais infelizes.

Ela leva *Sayori* a um estado depressivo tão profundo que a empurra ao suicídio, agrava a ansiedade e a insegurança de *Yuri*, levando-a a uma obsessão doentia pelo jogador com consequências trágicas, e ainda impacta a vida de *Natsuki*, piorando seu já difícil quadro de violência familiar antes de simplesmente fazê-la sumir do jogo. Progressivamente, as falhas no jogo se tornam mais visíveis — conversas defeituosas, aparências deformadas, melodias distorcidas — até o momento em que ela revela suas verdadeiras intenções.



Fonte: Doki Doki Literature Club – Fandom. Acesso em: 12 mar. 2025.

No clímax, durante a cena de "*Just Monika*", o visual do jogo muda completamente. O fundo se torna um ambiente de cores quentes e intensas, dominado por tons avermelhados e alaranjados, simbolizando o perigo iminente que *Monika* representa. Nesse momento, a atmosfera romântica inicialmente apresentada desaparece por completo, sendo substituída por um cenário opressivo, onde o jogador percebe que está preso apenas com ela.

Monika assume o comando absoluto, eliminando tudo e prendendo o jogador em um espaço isolado com ela, onde expressa seu amor e tenta persuadi-lo de que são as únicas pessoas que realmente importam.



Fonte: Doki Doki Literature Club! Wiki - Fandom. Acesso em: 12 mar. 2025.

3. DREAMCATCHERS

3.1 - As Protagonistas

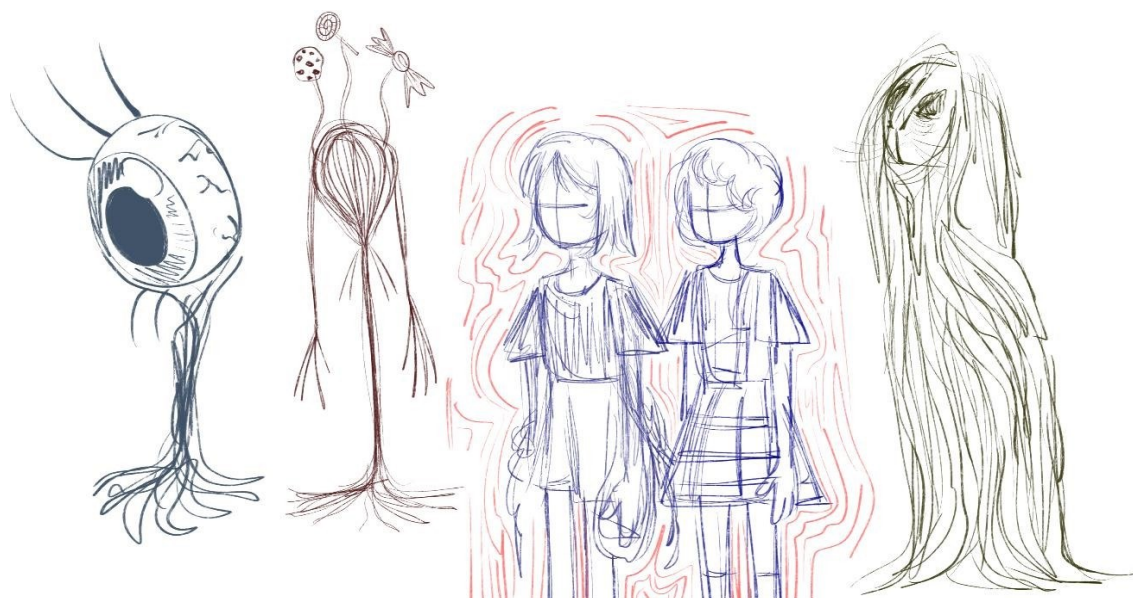
A criação visual de figuras para jogos normalmente se inicia com rascunhos variados, nos quais se experimentam diferentes estéticas, medidas e combinações de cores. A princípio, os contornos podem ser bastante minuciosos, mas, à medida que o projeto evolui, adaptações são realizadas para assegurar que as figuras sejam facilmente identificáveis e se encaixem bem no contexto do jogo.

No meu jogo de plataforma com visual em *pixel art*, os personagens e elementos como – itens, plataformas e cenários – são definidos por meio da ilustração digital, mas, ao serem convertidos em sprites que se movimentam, seus formatos precisam ser simplificados para favorecer a clareza na tela. Por isso, testes de animação são necessários para entender como esses elementos irão funcionar numa versão final, tal como a exigência de contornos mais evidentes ou reações faciais mais expressivas para suprir a simplicidade durante essa tradução de estilos.



Essa foi a primeira imagem que criei do visual das protagonistas de *Dreamcatchers*, *Duck* e *Bunny*, que até então fazia parte apenas da pesquisa que eu estava realizando em 2022, durante a disciplina de Ateliê de Desenho. A ideia inicial era representar duas garotas — irmãs ou amigas — cujos rostos fossem censurados, como ocorre em reportagens jornalísticas para preservar a identidade das vítimas. Esse conceito visual reforçava um ar de mistério e anonimato, criando uma forte conexão com a atmosfera do trabalho.

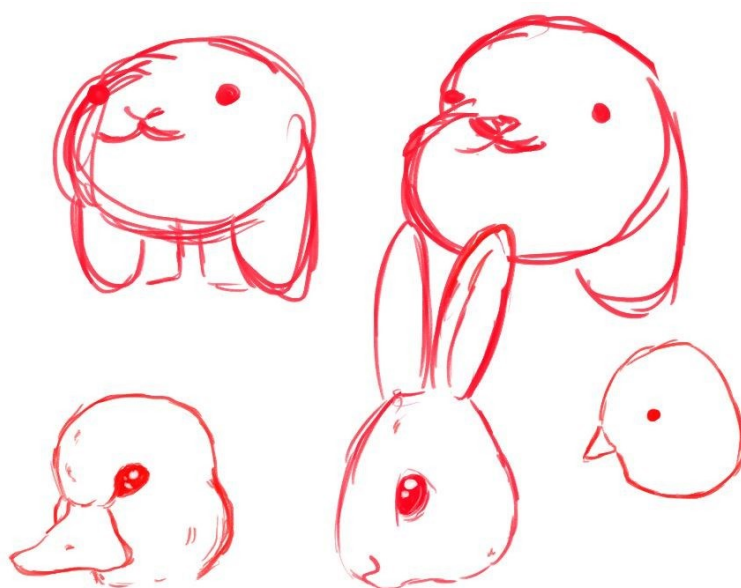
Desde o início, não tive muitos problemas com o desenvolvimento visual das personagens, porque já possuía uma ideia relativamente clara do que queria para as protagonistas. Quando as criei, enxergava nelas uma identidade bem definida, o que facilitou bastante o processo de adaptação para o trabalho, que deveria ser desenvolvido rápido. E ao colocar essa visão em prática, percebi que o *design* funcionava bem, mas ainda havia espaço para ajustes. Com o tempo, fui refinando e enxugando detalhes – simplificando algumas formas, ajustando proporções e equilibrando os elementos para que o visual ficasse mais coeso e expressivo dentro do estilo do trabalho final. Esse processo não foi sobre mudanças drásticas, mas sim sobre aperfeiçoamento, tornando cada detalhe mais intencional e harmonioso até chegar a um ponto onde eu realmente estivesse satisfeito.



Fonte: Acervo Pessoal

Originalmente, suas roupas seguiam uma abordagem mais discreta, com cores dessaturadas que reforçavam a atmosfera misteriosa da ideia inicial. No entanto, essa escolha tornava difícil

diferenciá-las do fundo do cenário, então, para solucionar esse problema e destacar melhor as personagens na tela, a paleta de cores foi reformulada para incluir tons mais vibrantes e estampas chamativas. A introdução de padrões visuais únicos em suas roupas também contribuiu para reforçar suas personalidades e criar um contraste mais forte com o ambiente. Essa decisão ajudou não apenas na estética do trabalho, mas também na leitura visual das protagonistas no jogo.



Fonte: Acervo Pessoal

Com a transição do conceito para o jogo eletrônico, surgiu a necessidade de um *design* mais marcante, que mantivesse a essência das personagens, mas facilitasse sua identificação no ambiente pixelado do jogo. Assim, suas faces censuradas evoluíram para máscaras grandes de animais: *Duck*, com uma cabeça de pato, e *Bunny*, com uma máscara de coelho. Essas escolhas não apenas preservaram a ideia original de ocultar suas identidades, mas também reforçaram o apelo visual e simbólico das personagens.

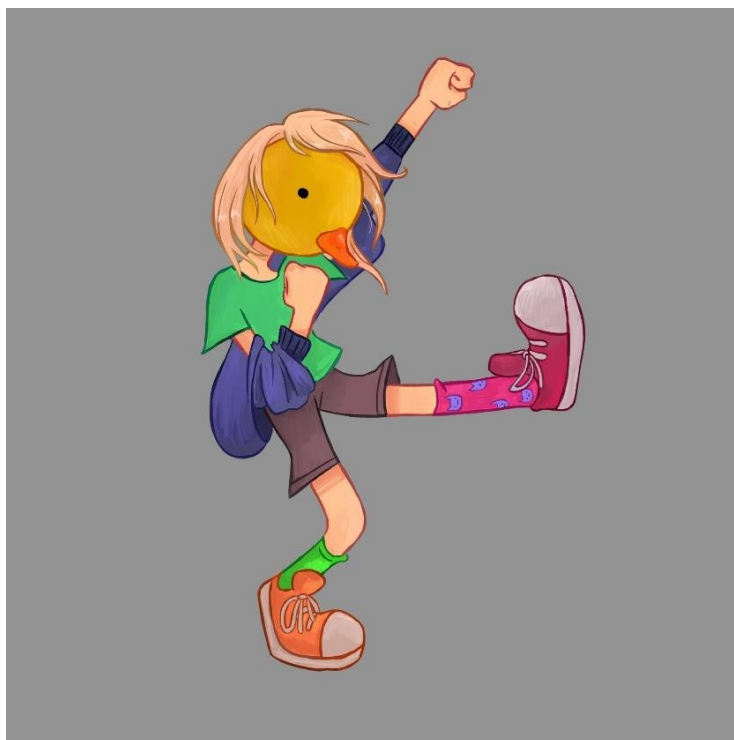
As imagens a seguir apresentam o processo do desenvolvimento do visual estético da personagem *Duck*, realizados em 2022. Imaginei-a com uma pose que representasse sua personalidade mais expansiva, então precisei me atentar aos detalhes de suas roupas enquanto ia me aproximando de uma versão definitiva da personalidade em 2D.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Depois de definir como seria o *design* final da personagem, comecei a desenvolver o de *Bunny*. Claro que, nos dois casos, eu usei aquela primeira imagem que havia feito para a matéria de Ateliê de Desenho para ir ajustando a versão que seria utilizada para o jogo.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

As máscaras desempenham um papel essencial tanto na estética quanto na narrativa de *Dreamcatchers*. Elas não só distinguem as protagonistas, como também adicionam um tom enigmático à história. A ausência de rostos visíveis faz com que o jogador projete nelas suas próprias interpretações e sentimentos, ampliando a imersão no mundo do jogo. Além disso, a escolha de animais específicos — um pato e um coelho — pode sugerir contrastes sutis entre as personalidades das duas personagens, ou até mesmo pistas sobre o universo em que estão inseridas.

É crucial refinar o *design* de um personagem ao máximo antes de iniciar qualquer animação, independente se o estilo final do jogo será em *pixel art*, há todo um processo de tradução do estilo 2D ilustrado para o 2D *pixelado*, então, ainda se faz necessário entender como esse personagem é. Um personagem bem elaborado não só chama a atenção visualmente, mas também funciona bem, seja em animação ou não, assegurando que ele seja consistente e expressivo em seus movimentos. Um *design* mal pensado pode causar problemas na animação, levando a inconsistências visuais e até mesmo prejudicando a identidade do personagem durante a produção.

Para evitar tais problemas, uma das primeiras medidas é desenhá-lo em várias posições, investigando como ele age em diferentes movimentos e interações. Avaliar sua postura, equilíbrio e gestos ajuda a captar sua personalidade e dinâmica. Um personagem cheio de energia pode precisar de linhas de ação mais exageradas e curvas suaves, enquanto um mais formal pode ter poses mais rígidas e controladas. Além disso, criar diversas expressões garante que ele possa comunicar emoções de maneira clara e eficaz.

No caso da personagem *Duck*, imaginei-a como uma criança extremamente hiperativa, cheia de energia e com uma personalidade vibrante. Para explorar essa característica, trabalhei bastante em poses expressivas e divertidas, que capturassem sua dinâmica e entusiasmo. Posições em que ela pulava, se esticava ou fazia gestos exagerados ajudaram a transmitir essa energia contagiante, refletindo a sua alegria. Também quis mostrar uma faceta mais introspectiva dela então explorei algumas poses onde ela estava alheia e pensativa, em momentos mais calmos. Essas poses mais estáticas e reflexivas permitiram equilibrar a sua hiperatividade, demonstrando que ela, apesar de sempre ativa, também tinha seus momentos de imersão no próprio mundo interior.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Bunny é um pouco oposta, imaginei-a como uma criança elegante e fofa, com uma presença delicada e encantadora. Para refletir essa personalidade, explorei a personagem em poses mais reservadas e amorosas, capturando a suavidade e a graça de seus gestos. Poses em que ela abraça um dos coletáveis do jogo, ou simplesmente se mantinha com uma postura refinada, que ajudaram a enfatizar sua natureza gentil e carinhosa, transmitindo um certo charme e ternura.

No entanto, para dar à personagem mais profundidade, também explorei algumas poses em que ela estava mais animada, quebrando um pouco sua imagem de calma e mostrando sua capacidade de expressar alegria e entusiasmo. Nessas poses, *Bunny* se solta mais, com gestos mais expansivos e espontâneos, trazendo à tona um lado mais vibrante de sua personalidade. Essa alternância entre momentos mais tranquilos e outros mais enérgicos ajudam a manter as duas personagens com personalidades diferentes, mas que de certa forma se completam ou até mesmo acrescentam na relação de ambas.



Fonte: Acervo Pessoal

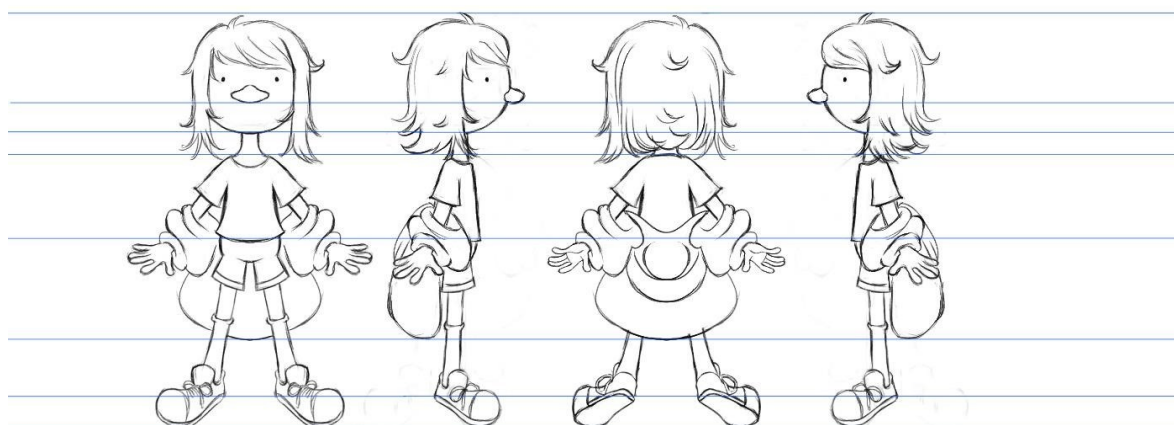


Fonte: Acervo Pessoal

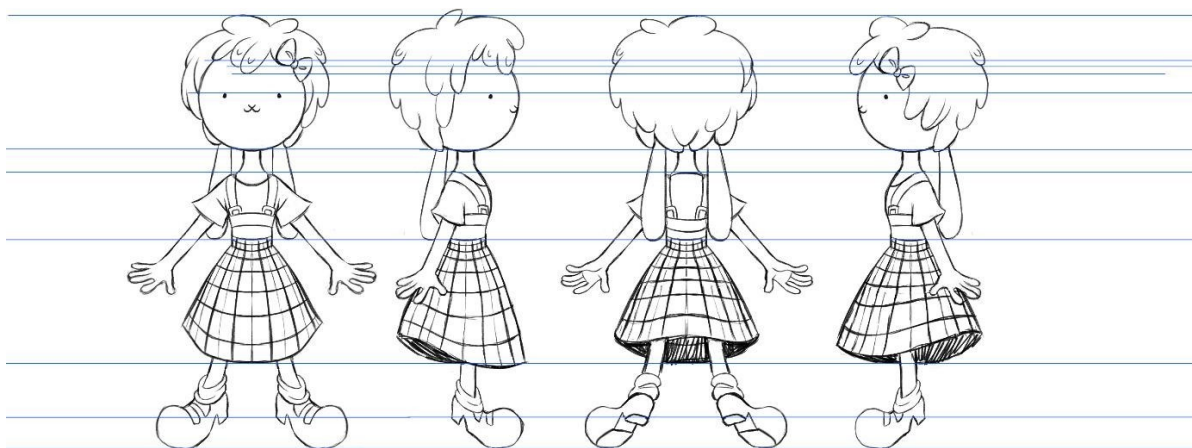
Como observado, as expressões faciais delas são inexistentes, já que ambas usam grandes máscaras de animais. Além disso, o jogo não contaria com vozes, o que significa que as falas das personagens são transmitidas por texto na tela. Dessa forma, momentos-chave em que o jogador lê o que as personagens estão conversando se tornam essenciais para entender suas personalidades. Como as expressões faciais não podem ser usadas para transmitir emoções, as interações entre as personagens ganham força através de seus gestos, posturas e a forma como elas reagem em determinados momentos. Esses gestos e atitudes acabam revelando muito mais sobre a essência delas do que as palavras poderiam fazer.

Por exemplo, enquanto o texto pode indicar o que elas estão dizendo, suas posturas e movimentos ajudam a transmitir a emoção por trás das palavras. *Duck*, sendo mais extrovertida, pode ser vista fazendo gestos amplos ou movimentos rápidos, expressando empolgação e energia. *Bunny*, com sua elegância, pode ser mostrada de forma mais sutil, com gestos delicados que indicam carinho ou até alguma leve surpresa. Acredito que esses momentos ajudam o

jogador a se aproximar mais das protagonistas, a entender suas personalidades e a criar uma conexão emocional com elas, mesmo sem suas expressões faciais ou vozes.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Um ponto vital no desenvolvimento de um personagem é a elaboração de uma rotação completa do personagem, conhecida como *turnaround*. Nessa etapa de produção, deve-se desenhá-lo em vários ângulos – normalmente de frente, de costas, de lado e em ângulos de três quartos. Essa fase é essencial para assegurar que ele permaneça reconhecível de qualquer ângulo.

Frequentemente, detalhes que ficam bons em um desenho fixo podem causar problemas quando vistos de outro ângulo, e a rotação ajuda a identificar e corrigir essas falhas antes que elas se tornem um impedimento na animação.



Fonte: Acervo Pessoal

Além da forma geral, é importante pensar em como cada parte do personagem reage ao movimento. Roupas, cabelo, acessórios e até mesmo a silhueta devem ser avaliados para prevenir erros ou dificuldades ao animar. Alguns *designs* podem precisar de ajustes para simplificar a animação sem perder sua característica principal.

Só depois de definir um *design* sólido e testado é que se pode prosseguir para a fase seguinte do desenvolvimento, seja a animação em si, a modelagem 3D ou a adaptação para outros estilos visuais. Esse cuidado antecipado diminui o retrabalho, aprimora o fluxo da produção e garante um resultado final mais refinado e eficaz.

Após finalizar e me sentir satisfeito com o visual 2D das personagens — versão essa que poderia ser utilizada futuramente em cenas animadas na versão definitiva do jogo — iniciei o processo de adaptação estética para o estilo *pixel art*, linguagem visual que o projeto utiliza como base. Esse momento marcou o início de uma nova etapa criativa: a transposição das personagens para sprites *pixeladas* que pudessem preservar ao máximo suas identidades visuais, mesmo com a limitação técnica do formato.

Comecei então a pensar estrategicamente sobre as dimensões ideais para as *sprites* das personagens em relação aos cenários do jogo. Era necessário encontrar um equilíbrio entre a simplicidade visual, exigida pela linguagem da *pixel art*, e o nível de detalhe necessário para que *Duck* e *Bunny* continuassem reconhecíveis e expressivas dentro do estilo gráfico proposto.

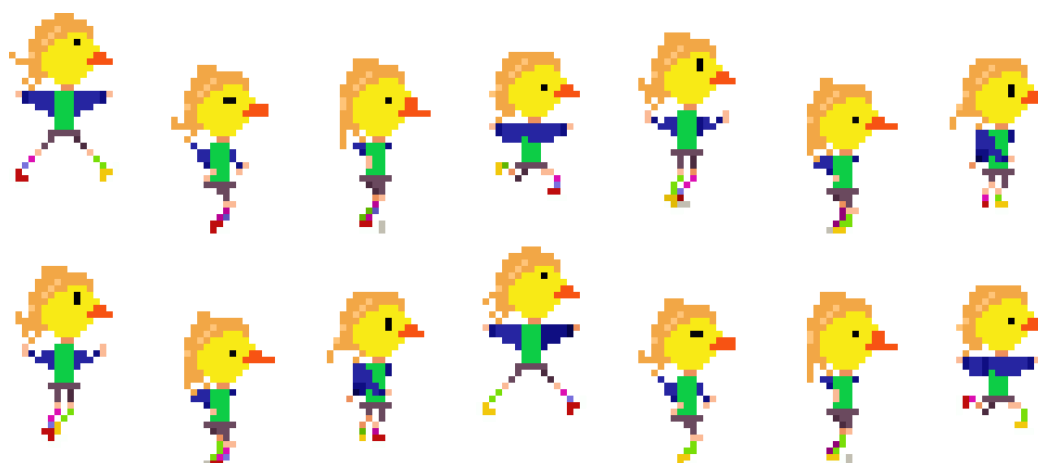
Utilizando o programa gratuito Pixelorama, cheguei à conclusão de que a dimensão de 100x100 pixels seria a mais adequada. Esse tamanho permitia criar sprites suficientemente detalhadas para manter os traços marcantes das personagens — como suas máscaras de animais, proporções corporais e gestos — sem comprometer a praticidade na hora de animar suas ações, como saltos, corridas ou interações com os elementos do cenário.



Fonte: Acervo Pessoal

Durante o processo de transposição do *design* 2D da personagem *Duck* para o estilo *pixel art*, enfrentei o desafio de preservar sua identidade visual dentro das limitações técnicas impostas por uma resolução reduzida. Trabalhar com uma *sprite* de 100x100 exigiu decisões criteriosas sobre quais elementos visuais deveriam ser mantidos e quais precisavam ser simplificados ou até eliminados. Um exemplo disso é que as mãos da personagem não são representadas na versão em *pixel art*. Devido à baixa densidade de pixels disponível, a solução encontrada foi ilustrar apenas os braços como traços simples na cor da pele da personagem, evitando poluição visual e mantendo a clareza do *design*.

O cabelo, originalmente mais detalhado e com várias mechas arrepiadas em sua versão 2D, também foi adaptado com uma abordagem minimalista, representado por poucas mechas pontiagudas que ainda remetem ao seu estilo original, mas de forma mais estilizada e coerente com a linguagem *pixelada*. Um dos detalhes que mais exigiu criatividade na tradução foi a icônica meia rosa com gatinhos, que, na versão em *pixel art*, passou a ser representada por dois *pixels* rosa e um *pixel* roxo, sendo este último responsável por sugerir a presença dos gatinhos. Por fim, elementos como os cadarços dos tênis precisaram ser omitidos, pois tornavam a silhueta confusa em tamanhos tão reduzidos.



Fonte: Acervo Pessoal

Durante o processo de animação, optei por adicionar alguns pixels a mais principalmente na região dos olhos e até no bico da máscara. Além disso, em certos frames específicos da animação, os pés da personagem chegam a ser representados por apenas um único pixel. Essa decisão acaba mantendo a coerência visual e fluidez durante o movimento. Quando a animação

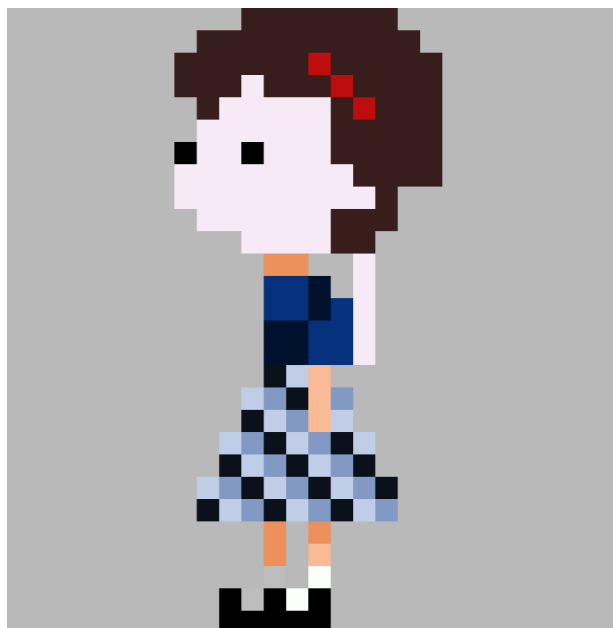
está em execução, esses detalhes mínimos se integram de forma orgânica, tornando-se compreensíveis graças à velocidade da movimentação da personagem.



Fonte: Acervo Pessoal

Apesar dessas simplificações, cada escolha visual foi pautada por um equilíbrio entre forma e função, e acredito que, mesmo com a perda de certos detalhes, consegui manter a alma da personagem presente — fiel à sua versão original, graças principalmente ao uso da paleta de cores da personagem que é bem variada.

Diferente de *Duck*, *Bunny* apresenta uma paleta de cores mais contida e sóbria. Seus tons predominantes são os azuis, variando entre claro e escuro, e apenas o laço vermelho que usa na cabeça se destaca de forma mais vibrante. Durante o processo de tradução de seu *design* 2D para o estilo em *pixel art*, alguns ajustes foram necessários para manter a coerência visual da personagem sem perder sua identidade.



Fonte: Acervo Pessoal

No *design* original ilustrado, *Bunny* não possuía o nariz pintado com o típico visual de um coelho; ela tinha apenas o formato sutil que remetia ao focinho de um. No entanto, ao adaptá-la para a *pixel art*, percebi que essa ausência poderia gerar estranheza na leitura visual do personagem. Por isso, decidi inserir um pequeno ponto preto que representasse o nariz, garantindo que a fisionomia dela continuasse clara mesmo em uma resolução menor.



Fonte: Acervo Pessoal

O laço, que no desenho original tem volume e contorno mais detalhado, foi reduzido a apenas três pixels vermelhos: dois para indicar as pontas laterais e um central para simular o botão. Essa simplificação foi importante para manter a leitura rápida e eficaz do elemento em meio às animações.

As mãos de *Bunny*, assim como as de *Duck*, não foram desenhadas com dedos individualizados. Já sua saia, originalmente com um padrão xadrez composto por branco e diversos tons de azul, apresentou um desafio particular.

O padrão era complexo demais para ser replicado diretamente, então optei por usar uma sequência desses mesmos tons organizados de forma a sugerir o xadrez. Essa solução proporcionou uma leitura visual semelhante sem comprometer a simplicidade necessária da arte em *pixel*.

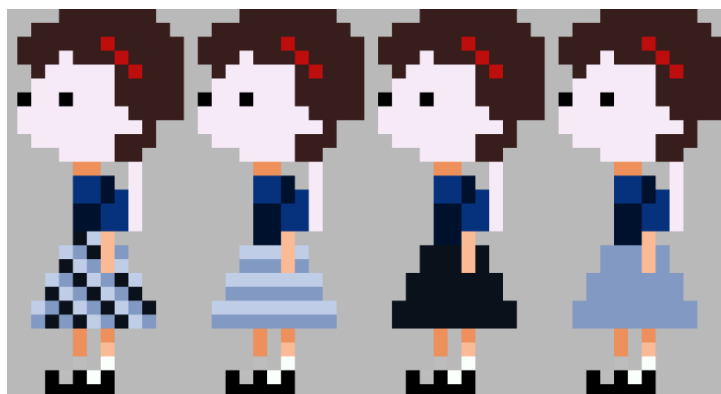


Fonte: Acervo Pessoal

Inclusive, diferente do caminhar de *Duck*, *Bunny* possui menos *sprites* que ela. Os frames da personagem são mais delicados e simples, tendo ela somente segurando seu vestido enquanto corre. Em algumas partes, os olhos de *Bunny* também são duplicados para dar mais movimento.

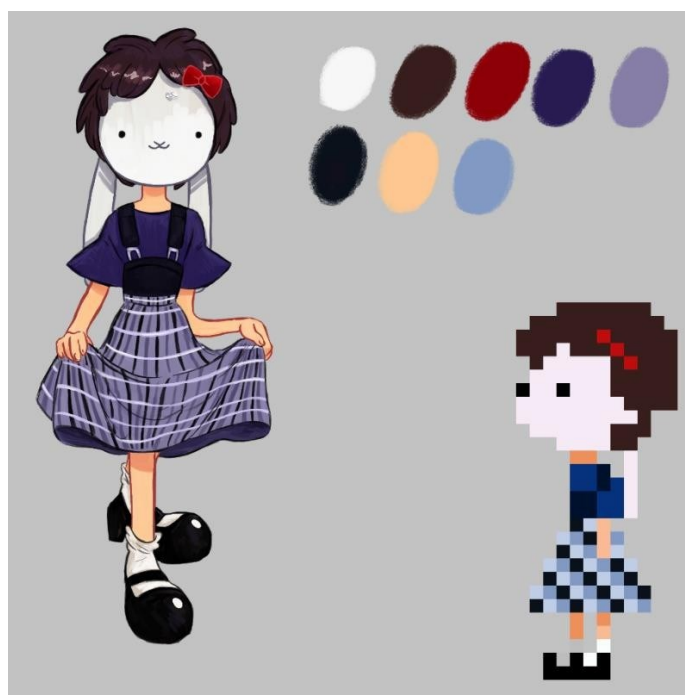
Em determinado momento do desenvolvimento fiquei muito pensativo se colocava ou não um rabo para a *Duck* e *Bunny*, mas acabei optando por não incluir, pois poderia tirar o foco principal das personagens que são suas máscaras. Além de *Duck* sempre estar com sua blusa de frio caída e ele só apareceria quando sua blusa de frio estivesse mais acima.

Esse processo evidenciou como as cores e formas são fundamentais na adaptação de um personagem ilustrado para a estética do *pixel art*. Cada decisão tomada ao longo dessa transposição foi pensada para manter a essência das personagens principais, mesmo com a simplificação necessária das formas.



Fonte: Acervo Pessoal

Conforme ajustava a composição final da personagem, surgiu também o questionamento se o padrão xadrez de seu vestido funcionaria bem nessas dimensões 100x100. Visto que ele está bem representado em sua versão 2D ilustrada, o padrão poderia se perder durante o jogo em tempo real. Então criei alguns padrões novos para a *pixel art* a fim de testar.



Fonte: Acervo Pessoal

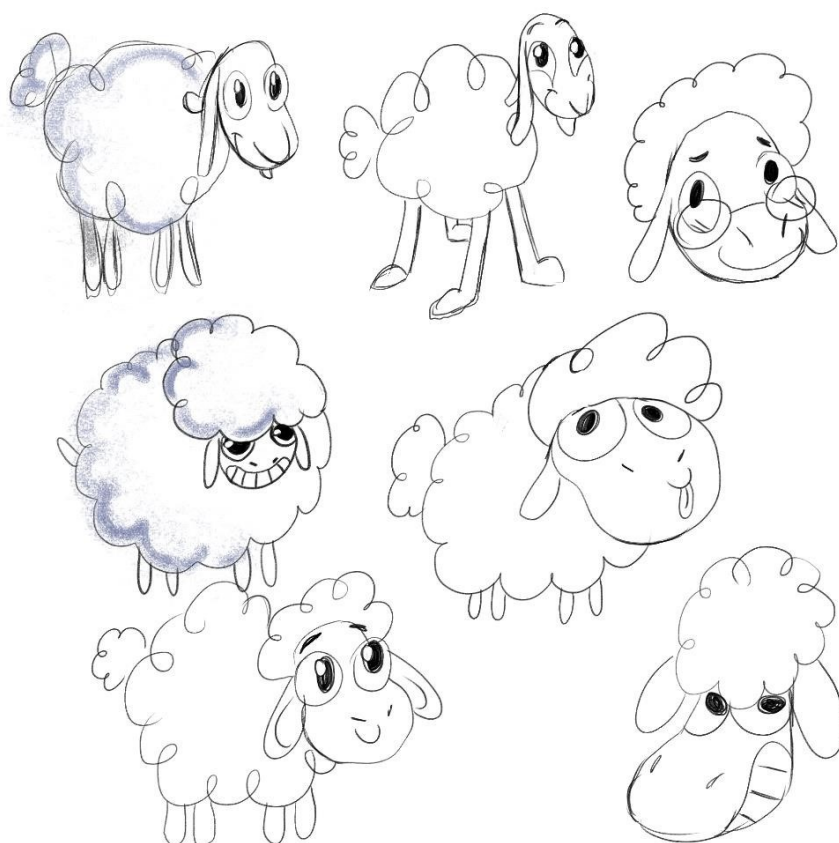
3.2 – Os Coletáveis

Desde o início, os coletáveis de *Dreamcatchers* foram pensados para ter uma forte relação com elementos noturnos, já que a noite é o momento em que dormimos e sonhamos. Queria que esses itens reforçassem a atmosfera do jogo e sua conexão com o mundo dos sonhos, tornando a experiência mais imersiva e coerente com o tema.

Com isso em mente, imaginei estrelas com olhos grandes e vestidas para dormir, trazendo um visual divertido e um pouco mágico. Além delas, luas fofas com olhos grandes e expressivos que também fariam parte dos coletáveis, reforçando ainda mais a sensação de um ambiente onírico. Outra ideia que encaixou perfeitamente foram os carneirinhos, inspirados na famosa frase de "contar carneirinhos" antes de dormir.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

O carneirinho foi um dos que eu alterei um pouco mais como seria a estrutura do seu corpo até onde chegasse em um visual mais agradável, e que de certa forma, combinasse com os outros coletáveis, tendo o mesmo tamanho.

Ao jogar, o jogador pode se questionar, se isso tudo o que ele está vivendo na pele das duas personagens é um sonho ou não. Essa dúvida se intensifica conforme o jogador avança pelos cenários e interage com os elementos do jogo. As protagonistas tocam nesses objetos, os coletam, mas será que esses itens realmente existem ou são apenas fragmentos de um sonho?

Queria que cada coletável de *Dreamcatchers* tivesse sua própria singularidade e propósito dentro do jogo, não sendo apenas um elemento colecionável por si só, mas algo que agregasse valor à experiência do jogador. Dessa forma, eles se revelam como algo mais que meros objetos dispersos nos cenários, atuando como pedaços do universo e da trama que o jogo oferece.

A progressão não exige a coleta de todos os itens em cada nível, mas quem decidir ignorá-los

deixará escapar conteúdos únicos que acrescentam a história do jogo. Esses itens colecionáveis trazem consigo informações sutis, detalhes das personagens e até dicas que auxiliam na compreensão da trajetória das duas. Em outras palavras, o jogador pode prosseguir sem juntá-los, mas terá uma vivência mais superficial da narrativa, enquanto a exploração e a busca por todos os itens proporcionarão uma visão mais aprofundada e abrangente do jogo.

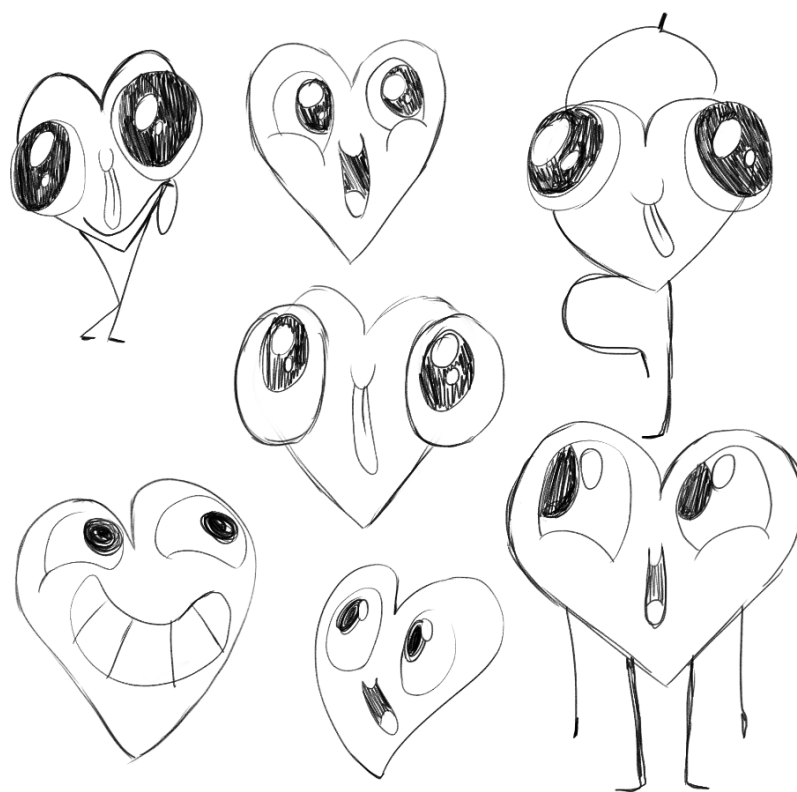
Essa opção também fomenta a vontade de jogar novamente, oferecendo ao jogador uma razão para retornar aos níveis e descobrir coletáveis que talvez tenham escapado na primeira vez. Assim, os itens transcendem o papel de um simples desafio adicional, tornando-se elementos cruciais para desvendar os enigmas do jogo.



Fonte: Acervo Pessoal

O **Coração** é um dos coletáveis mais importantes de *Dreamcatchers*, obviamente ele tem ligação direta à sobrevivência das protagonistas. Seu papel é simples, mas essencial: repor a vida perdida das personagens.

Durante cada nível, se uma das protagonistas for atingida três vezes por um inimigo, ela morrerá e será reiniciada no começo da fase. Isso significa que o jogador precisará coletar novamente tudo o que já havia conseguido, tornando a progressão mais difícil e desafiadora. No entanto, quando uma das personagens é acertada apenas uma ou duas vezes, o coração pode ser coletado para restaurar uma dessas vidas perdidas, ajudando a evitar um reinício desnecessário.



Fonte: Acervo Pessoal

Esse sistema incentiva o jogador a explorar os cenários em busca de corações, além de tornar os níveis mais perigosos dependendo do nível de inimigos e obstáculos pela frente. Escolher entre avançar rapidamente ou buscar um coração para se recuperar pode fazer toda a diferença na jogatina.

O coletável da **Estrela Sonolenta** adiciona uma mecânica interativa e estratégica. Diferente de outros itens, ela não fica simplesmente parada esperando para ser coletada. Se a Estrela perceber que o jogador está se aproximando, ela acorda do seu sono e se move para outro local, tornando a sua captura um desafio. Para pegá-la, o jogador precisa se aproximar com cautela e sem fazer

barulho. Caso avance rapidamente, a estrela despertará e escapará, mas se for cuidadoso e chegar devagar, conseguirá capturá-la. Também é possível pegá-la enquanto corre, mas é preciso ser bem ágil.

Essa mecânica está disponível apenas nos níveis em que *Duck* é jogável. A cada 10 estrelas capturadas, *Duck* recebe uma habilidade especial temporária que dura cerca de 10 segundos: as Estrelas coletadas se transformam em um martelo gigante e podem eliminar os inimigos com facilidade. No entanto, após esse tempo, a habilidade acaba, exigindo que o jogador colete mais 10 estrelas caso queira utilizá-la novamente.

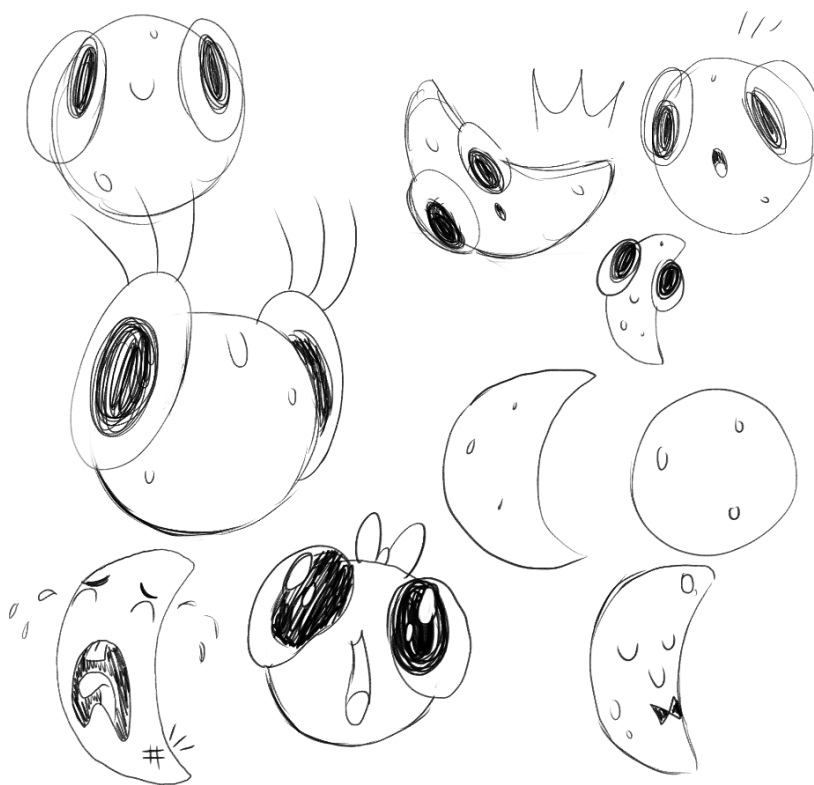
Além de seu impacto no *gameplay*¹², cada estrela capturada desbloqueia conteúdos extras relacionados à história de *Duck*. Esses conteúdos podem ser notas de pensamentos da personagem, revelando mais sobre sua vida, ou cenas animadas especiais que aprofundam a trama do jogo. Isso incentiva os jogadores a procurarem as estrelas sonolentas não apenas pela habilidade, mas também pelo desejo de compreender melhor a narrativa do jogo.

O coletável do **Carneirinho** adiciona uma mecânica interativa e estratégica semelhante à da Estrela Sonolenta, coletada por *Duck*. Assim como a estrela, o carneirinho percebe a aproximação do jogador e reage a ela. No entanto, para capturá-lo, o jogador precisa pular em cima dele — se tentar correr diretamente em sua direção, o carneirinho fugirá para outro local. O coletável está presente apenas nos níveis em que *Bunny* é jogável. Ao capturar 10 carneirinhos, *Bunny* desbloqueia uma habilidade especial que também dura cerca de 10 segundos: ela monta no carneirinho, que passa a devorar os inimigos como se fossem pasto. Após o tempo da habilidade se esgotar, *Bunny* precisa capturar outros 10 carneirinhos para ativá-la novamente.

Cada carneirinho capturado desbloqueia conteúdos extras relacionados à história de *Bunny*. Isso inclui pensamentos da personagem ou cenas animadas que aprofundam a história do jogo. No fim, os coletáveis de *Duck* e *Bunny* se complementam, já que, ao coletá-los ao longo do jogo, o jogador conseguirá reunir todos os pensamentos, diálogos extras e cenas adicionais de ambas

¹² **Gameplay** refere-se à experiência de um jogo eletrônico proporcionada ao jogador, que vai desde as mecânicas, interações, desafios e a forma como o jogo é jogado e compreendido.

as protagonistas. Dessa forma, quem buscar todos os carneirinhos e estrelas sonolentas terá acesso a todos os elementos extras.



Fonte: Acervo Pessoal

Os coletáveis das Luas **Crescente e Cheia**, trazem um elemento extra para quem gosta de explorar os níveis em busca de segredos. Ao coletar todas durante o jogo, o jogador desbloqueia, em cada nível, *concept arts* como conteúdo adicional – dos personagens, coletáveis, mas principalmente do nível em si. Diferente de outros coletáveis, as Luas não afetam o progresso da história nem oferecem vantagens em sua *gameplay*, funcionando como um bônus para quem deseja conhecer mais do processo criativo do jogo.

Cada uma das Luas tem um comportamento próprio dentro dos níveis. A **Lua Cheia** é mais agitada, saltando constantemente até ser coletada pelo jogador. Já a **Lua Crescente** tem um comportamento fica no mesmo lugar, apenas tentando se equilibrar de pé. Esses detalhes tornam os coletáveis mais expressivos e divertidos.

Para a tradução do estilo 2D para a *pixel art*, os coletáveis do jogo não apresentaram o mesmo nível de complexidade que as protagonistas no momento da adaptação. Isso se deve ao fato de seus *designs* já serem visualmente mais simples em comparação com *Duck* e *Bunny*, além de possuírem formas mais básicas e facilmente reconhecíveis.

Como as sprites dos coletáveis foram pensadas com dimensões semelhantes às das personagens principais, em 100x100, o processo de conversão foi mais tranquilo e direto. O maior desafio esteve na fidelidade à essência de cada item.



Fonte: Acervo Pessoal

Esses elementos foram apenas “*pixelados*”, ou seja, ajustados para o estilo gráfico do jogo, sem perder suas características principais. A estrela sonolenta, por exemplo, manteve seus olhos gigantes identificáveis, e os outros assim como ela puderam ser representados da forma mais verossímil possível.

As escolhas de cores, formas e movimentos ajudaram a garantir que, cada um deles ainda evocasse as mesmas sensações que suas versões ilustradas em 2D.

3.3 – Os Cenários e seus Inimigos

Apesar do desenvolvimento da história e de outras mecânicas de *Dreamcatchers* já estarem bem encaminhados, o *design* final dos inimigos e seus significados ainda não estão completamente definidos, porém, os níveis onde irão habitar, sim. A ideia central é que o jogo seja dividido em três níveis, com inimigos temáticos do seu em específico. No geral, os que são monstros são variados por se tratar da identidade do jogo, que vão de ameaças desconhecidas, até figuras que escondem sua verdadeira identidade.

Cada um dos níveis será diferente esteticamente para a jornada de *Duck* e *Bunny* até o evento japonês que chegou à cidade delas. Desde o início, não quis basear a ambientação do jogo em nenhum local real, seja no Brasil ou em qualquer outro lugar do mundo. Em vez disso, preferi criar um universo próprio, onde os cenários refletem tanto a atmosfera lúdica quanto os perigos que estão presentes na história. Essa abordagem me deu liberdade para construir ambientes da forma que eu gostaria, sem a necessidade de seguir referências diretas. Dessa forma, cada nível não apenas avança a jornada das protagonistas, mas também contribui para a identidade visual e narrativa do jogo.

3.3.1 – Parks and Recreation

Duck e *Bunny* são apaixonadas na cultura japonesa, e após receberem uma notícia de que esse evento imersivo na cultura chegou à cidade, elas saem sozinhas para conseguirem chegar à tempo. E a primeira fase é ambientada em um parque, onde os jogadores enfrentarão ameaças mais comuns e cotidianas, como esquilos e abelhas, além de crianças fazendo bullying, que atacam jogando bolas ou lançando bolinhas de papel com canudos.

Pensei nesse nível como um enorme parque, bem arborizado e acolhedor, repleto de árvores, arbustos e pequenos espaços onde algumas pessoas fazem piqueniques, criando um cenário inicialmente tranquilo e familiar. A ideia é que esse seja um nível introdutório, servindo para ambientar o jogador na mecânica do jogo e na movimentação das protagonistas, sem uma dificuldade muito alta logo de início. No começo, a progressão é simples, permitindo que o jogador explore e entenda as interações com os inimigos e coletáveis, mas conforme avança, os desafios começam a surgir de forma mais gradual. As plataformas exigem saltos mais precisos, certos inimigos tornam-se mais estratégicos de evitar ou derrotar com habilidades especiais, e a sensação de um lugar seguro vai dando espaço para uma atmosfera um pouco mais agitada. Mesmo assim, o nível mantém seu tom lúdico e visualmente agradável, contrastando com os perigos sutis que se escondem nesse ambiente aparentemente pacífico.



Fonte: Acervo Pessoal

Enquanto desenvolvia esse nível do parque, comecei a imaginar uma paleta de cores que transmitisse a sensação de um ambiente acolhedor e agradável. Como se fosse um dia ensolarado em um parque comum, as cores precisavam ser vibrantes, mas sem exagero,

mantendo um tom equilibrado entre o natural e o lúdico. O verde das árvores e da grama se tornaria a base predominante, variando em diferentes tonalidades para dar profundidade e diversidade ao cenário. Árvores mais próximas teriam um verde mais saturado, enquanto ao fundo, o verde se tornaria mais desbotado, criando uma sensação de distância.



Fonte: Acervo Pessoal

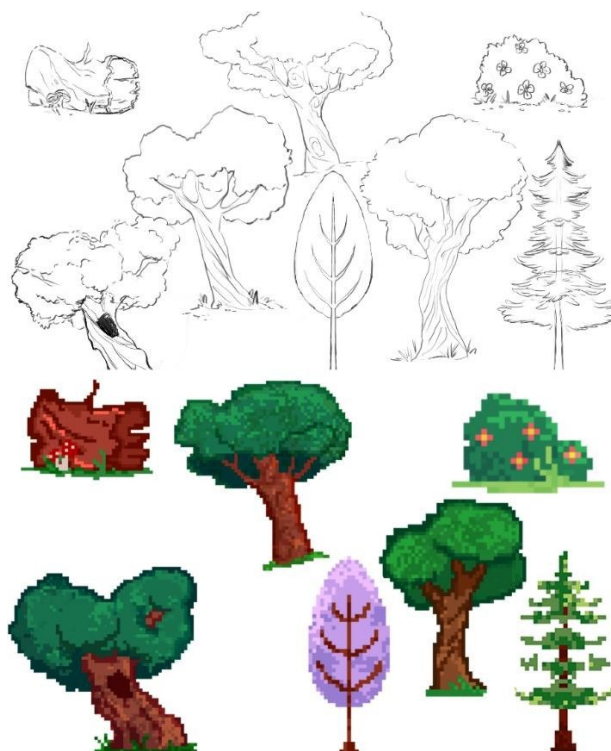
O céu teria um tom de azul suave, puxando para um tom pastel de início e vai se escurecendo gradualmente conforme a sua altura para não competir visualmente com outros elementos importantes do cenário. Seria possível ver a terra abaixo da grama, pintada de marrom, ajudando a criar um contraste natural com o verde predominante da vegetação.

No parque, as cores são mais vivas e naturais, transmitindo essa sensação de um espaço aberto e familiar. Conforme o jogo avança, cada novo cenário ganha uma nova identidade cromática, alterando drasticamente a atmosfera. Se no parque temos cores naturais e acolhedoras, níveis posteriores terão outras cores, acompanhando a mudança na jornada das protagonistas.

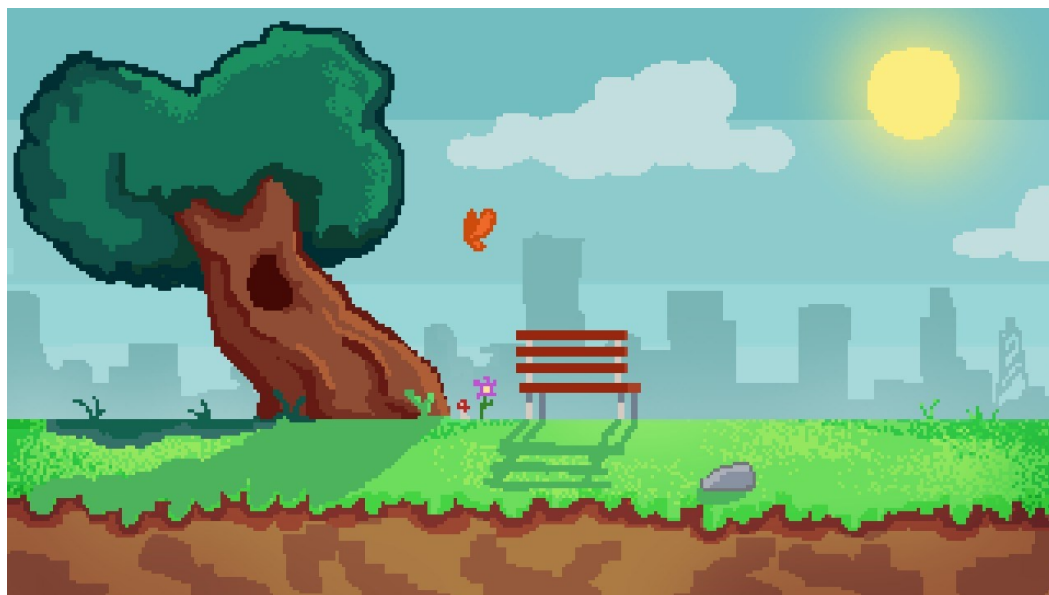


Fonte: Acervo Pessoal

Ao converter essas ideias para o formato de *pixel art*, precisei tomar decisões cuidadosas sobre o que manter e o que simplificar. A transição para o estilo pixelado exigia formas mais limpas, padrões repetíveis e um uso mais contido da paleta de cores, mas sem perder o charme e a identidade visual da ideia inicial. Por isso, mantive os elementos que tornam o nível marcante, como – as árvores de diferentes formas, bancos de praça, e algumas pessoas interagindo entre si, mas distante — sendo possível ver os prédios da cidade ao fundo em um tom azulado para criar sensação de distância de onde estamos.

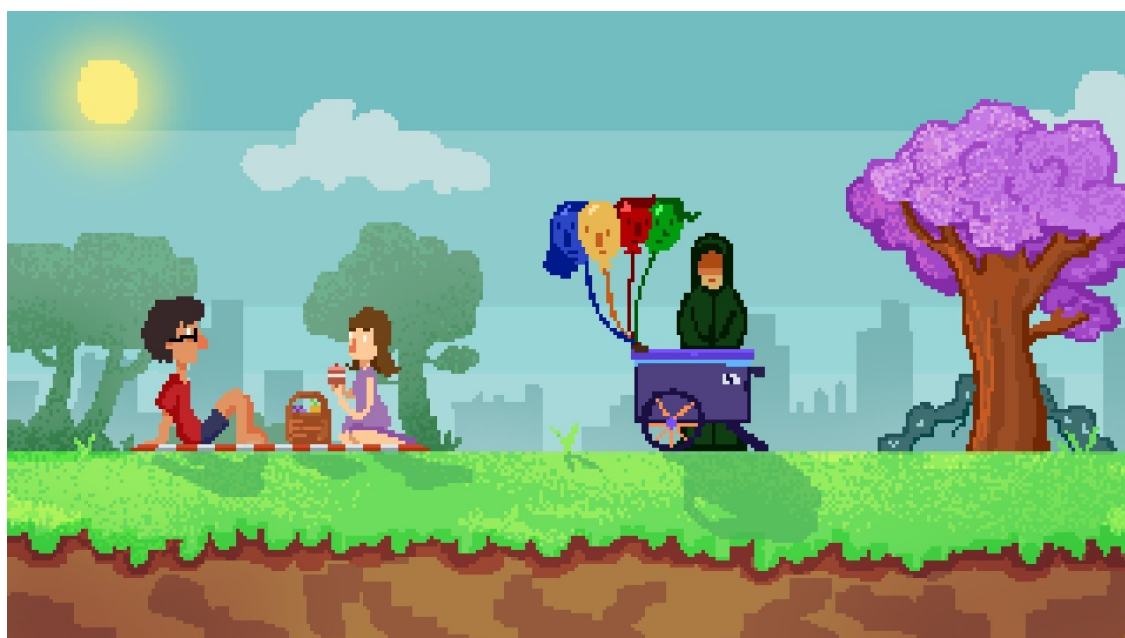


Fonte: Acervo Pessoal

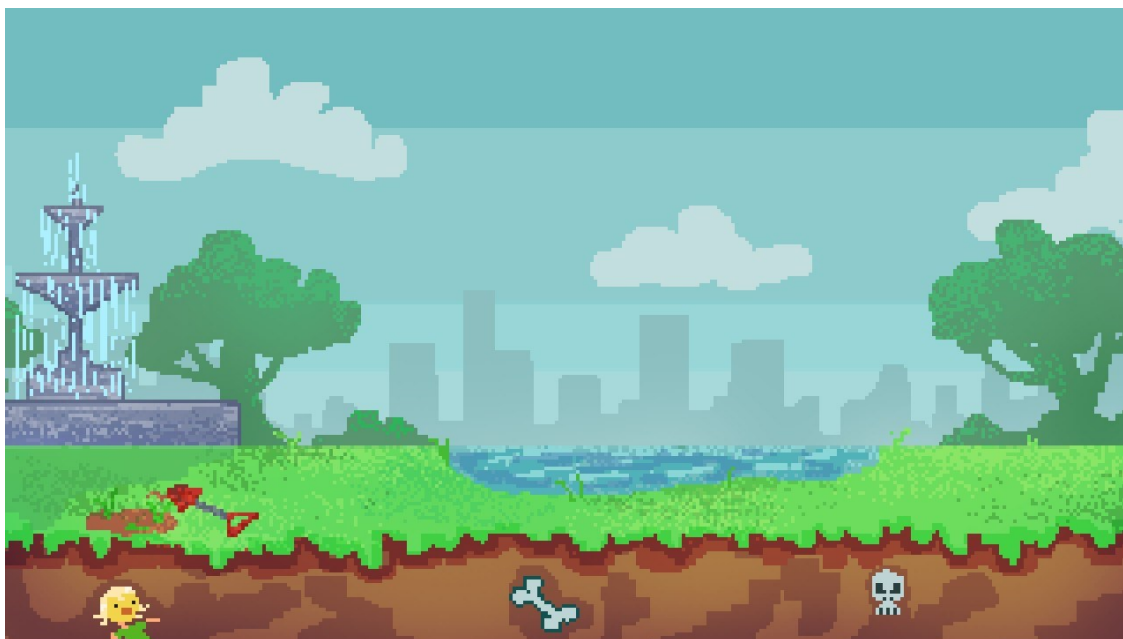


Fonte: Acervo Pessoal

Fui moldando os elementos do cenário com o pensamento de que menos é mais, mas isso não significava criar um ambiente vazio — e sim funcional e expressivo. Pequenos detalhes como pequenas flores e cogumelos, sombras das árvores e pessoas empinando pipa ao fundo davam dinamismo ao espaço, sem comprometer a clareza da ação principal.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Todos os cenários do jogo foram feitos em tamanho 320x180, e as *sprites* dos personagens em tamanho 100x100, mas algumas variam. Isso não é uma regra, mas sim uma escolha pessoal. Quanto menor o tamanho, menos detalhes é possível acrescentar pois existem menos pixels para serem trabalhados, e quanto maior, mais detalhes. A essa altura eu estava satisfeito com o resultado de alguns cenários desse nível, mas ainda faltavam acrescentar os coletáveis e os inimigos.

Comecei a fazer esboços rápidos dos *designs* que imaginei para os inimigos presentes nesse nível, explorando diferentes formas e características que poderiam se encaixar na proposta do jogo. Durante esse processo, fui testando o que funcionava ou não na criação desses personagens, sempre considerando como suas silhuetas e detalhes seriam traduzidos para a *pixel art* sem perder identidade ou clareza visual.

Como o nível se passa em um parque comum, busquei pensar em criaturas e elementos que fariam sentido nesse ambiente. Além dos esquilos que jogam nozes, das crianças que fazem bullying e das abelhas agressivas, expandi a ideia para incluir anões de jardim animados, que poderiam atacar as garotas com pequenas vassouras de jardim, e até capivaras que, ao se sentirem ameaçadas, poderiam tentar morder as protagonistas ao se aproximarem de áreas próximas a um rio. Esses testes iniciais foram essenciais para entender quais *designs* tinham potencial para se tornarem inimigos memoráveis dentro do jogo.



Fonte: Acervo Pessoal

Esse foi o primeiro teste que fiz para entender como eu gostaria que o *design* desses inimigos comuns do nível seriam, então, comecei a montar as sprites desses modelos. Além deles, os monstros do jogo começaram a surgir a partir desse momento.



Fonte: Acervo Pessoal

Um esboço inicial de alguns monstros que imaginei que pudessem estar presentes não só no primeiro nível do jogo, mas nele num todo. Eles vão desde uma criatura com rostos feitos de balões pregados em seu corpo até um olho gigante e esguio. Esses *designs* foram sendo melhores desenvolvidos conforme eu seguia com a criação de outras criaturas até chegar em suas versões finais em *pixel art*, onde alguns foram mantidos e outros aperfeiçoados.

Para o nível ambientado no parque, achei que o monstro disfarçado de vendedor de balões poderia ser o ideal para ser apresentado ao jogador, e conforme você avança no jogo, mais elementos de terror serão acrescentados ao jogo, assim como esses monstros que escondem segredos que o jogador pode tentar adivinhar.

Conforme as meninas se encontram com eles, a atmosfera do jogo se altera, mudando as cores e a música do nível, até que elas consigam se livrar dos monstros.



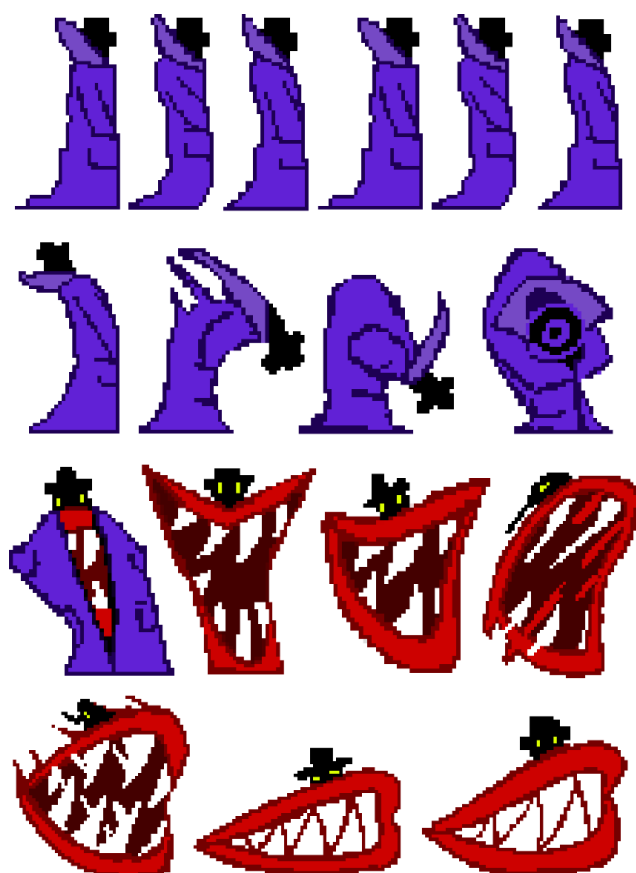
Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



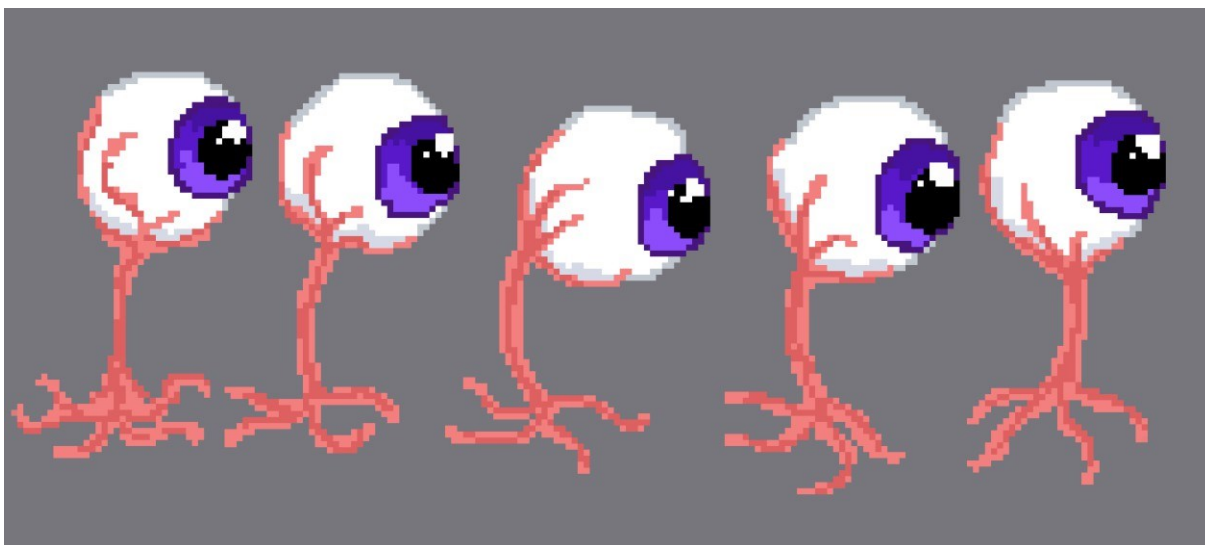
Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Um dos monstros que cheguei a pensar em como funcionaria dentro do jogo é o Casaco Roxo. Ele é esguio, ágil e se move rapidamente, tornando-se uma ameaça difícil de evitar. Sua aparência inicial pode não parecer tão intimidadora, mas, ao tocar em uma das protagonistas, ele se transforma em uma boca gigantesca repleta de dentes afiados, mordendo a personagem brutalmente. Se essa for a última vida, a personagem pode ser completamente engolida pela boca.

O Olho que Tudo Vê é um inimigo nojento e persistente que intensifica a sensação de perseguição no jogo. Ele vigia constantemente e, ao detectar uma das protagonistas em uma plataforma plana, inicia sua perseguição, tentando esmagá-las com um golpe ocular direto. No entanto, sua fraqueza está na sua limitação de movimento: ele não consegue saltar entre plataformas.



Fonte: Acervo Pessoal

A Mão Zumbi é um inimigo ainda mais ameaçador por sua capacidade de saltar entre plataformas, tornando a fuga mais difícil. Diferente do Olho que Tudo Vê, que se limita a uma única superfície, essa criatura persegue as protagonistas ativamente e, caso consiga agarrá-las, irá esmagá-las até a morte se for sua última vida.



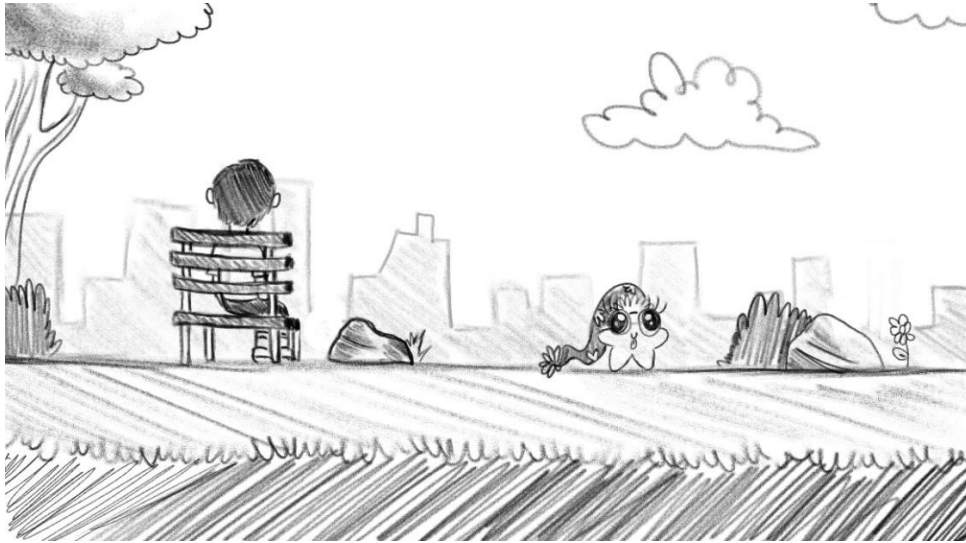
Fonte: Acervo Pessoal

Colocar esses inimigos no “papel” foi essencial para visualizar como seria uma possível versão final do nível dentro do jogo, considerando a composição de elementos gráficos e sua funcionalidade em tela. Cada sprite criada — seja de um inimigo, de um coletável ou de uma personagem — foi pensada para uma harmonia visual.

Mesmo com ajustes feitos posteriormente durante a passagem para a *pixel art*, esses conceitos prévios me proporcionaram uma base sólida e coerente sobre o que eu gostaria de transmitir

com esse nível. As *concept arts* foram importantes não apenas como referência estética, mas também como ferramenta para a experiência do jogador, ajudando a construir um espaço que fosse visualmente expressivo, funcional e integrado à proposta narrativa do jogo.

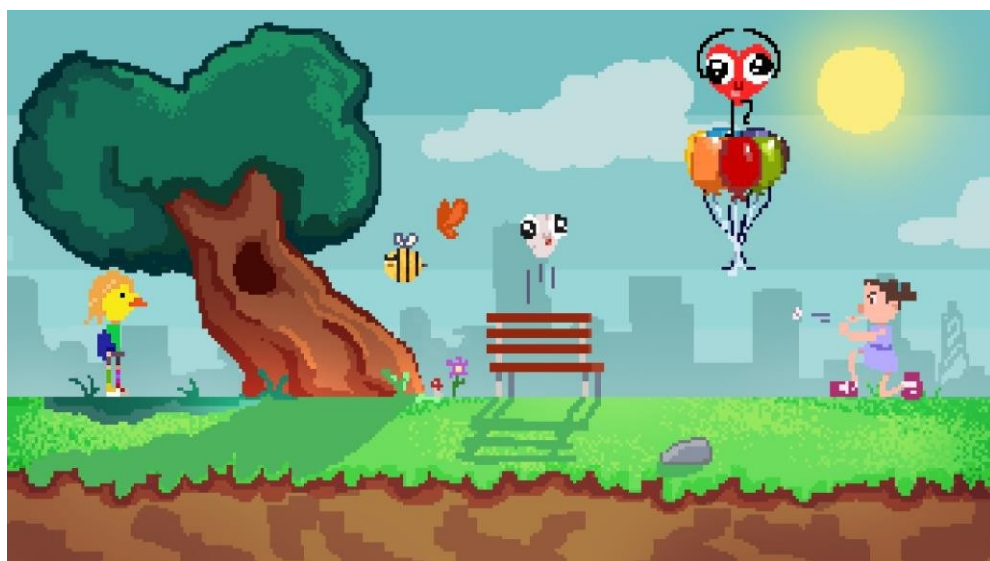
A seguir, apresento uma seleção de imagens que ilustram o processo de desenvolvimento visual do nível *Parks and Recreation*. A intenção é mostrar um comparativo entre as etapas de criação: desde os esboços iniciais, passando pela escolha e aplicação das cores, até chegar à versão final em pixel art. Cada uma dessas etapas foi fundamental para compreender melhor o que funcionava ou não dentro da estética do jogo. Apesar de ainda enxergar aspectos que podem ser aprimorados no futuro — especialmente em relação a detalhes visuais e variações de luz e sombra —, essas imagens representam um resultado com o qual estou satisfeito. Dentro do contexto deste trabalho, elas cumprem bem o papel de demonstrar como se deu o processo criativo, e revelam uma parte importante do caminho percorrido até a construção da identidade visual do nível.



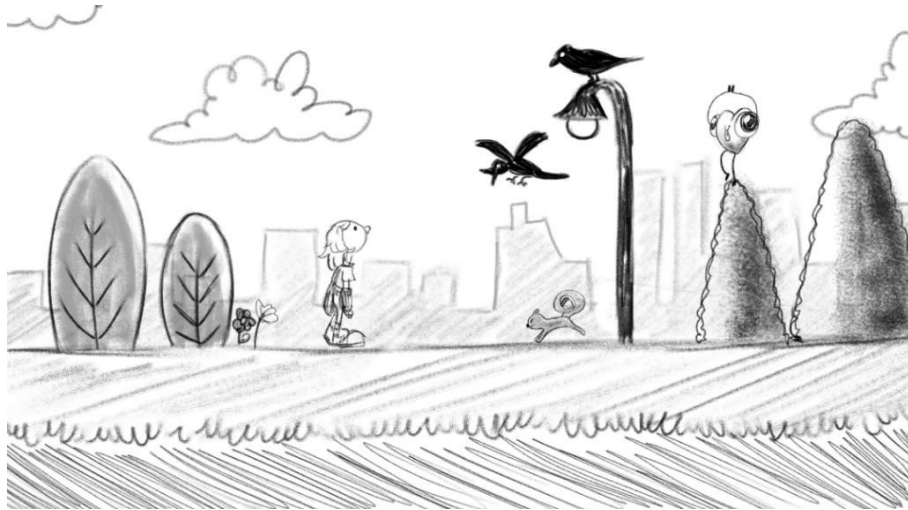
Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



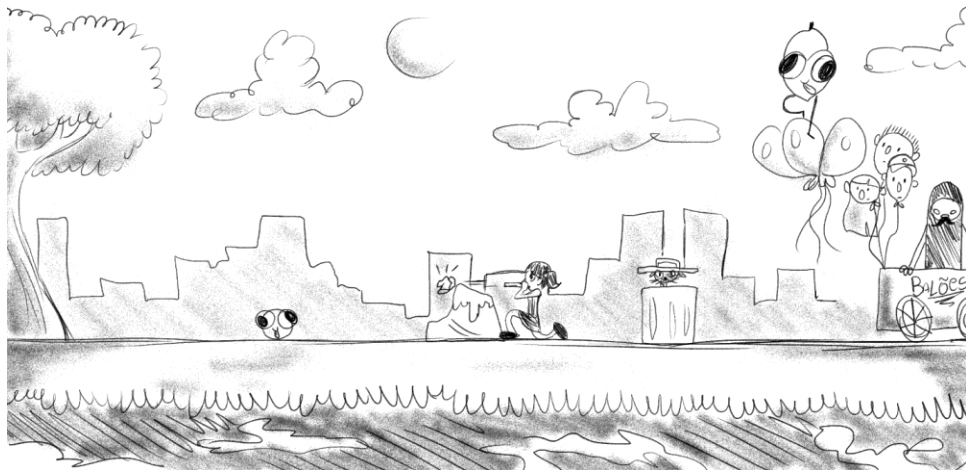
Fonte: Acervo Pessoal



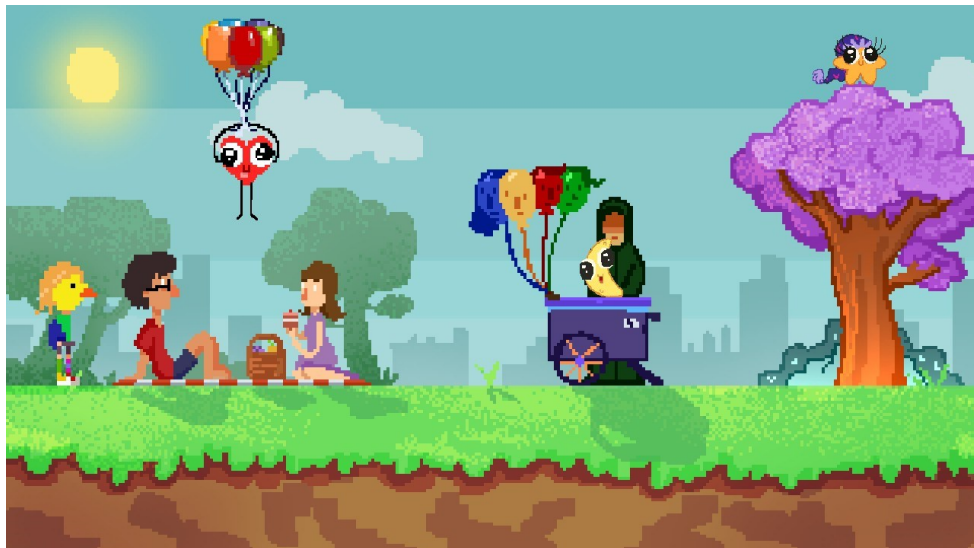
Fonte: Acervo Pessoal



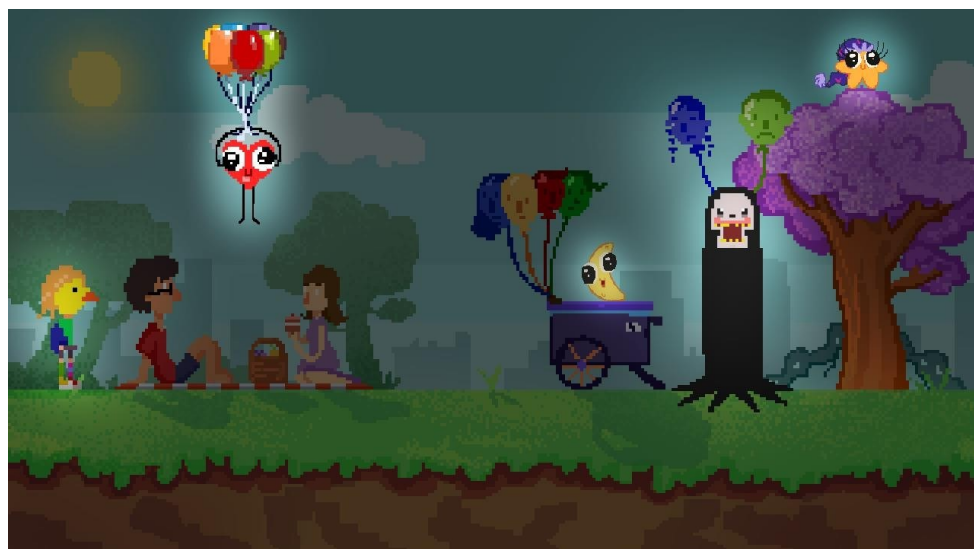
Fonte: Acervo Pessoal



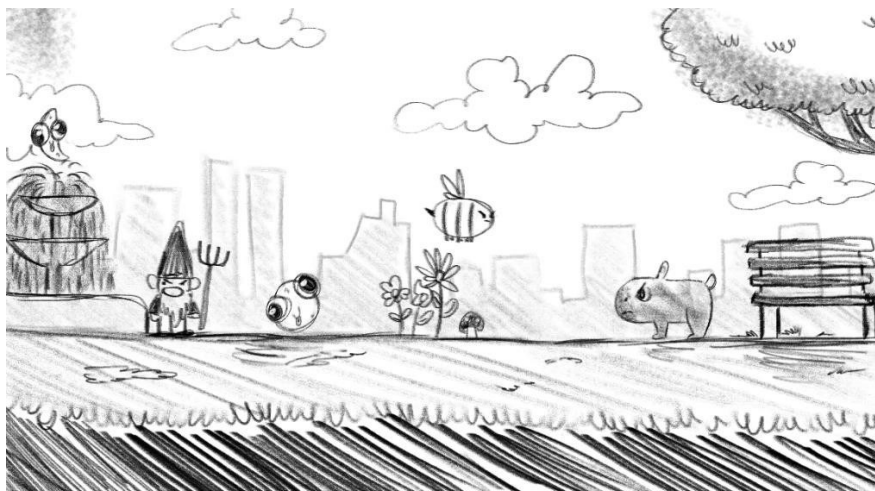
Fonte: Acervo Pessoal



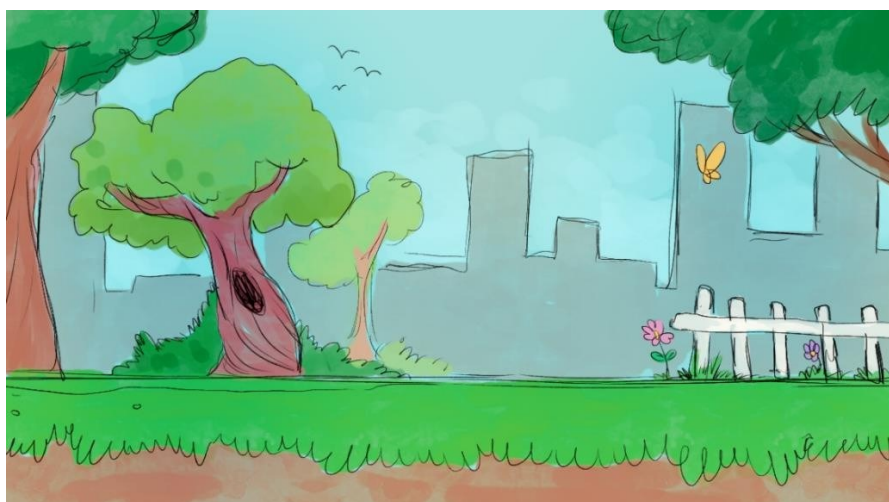
Fonte: Acervo Pessoal



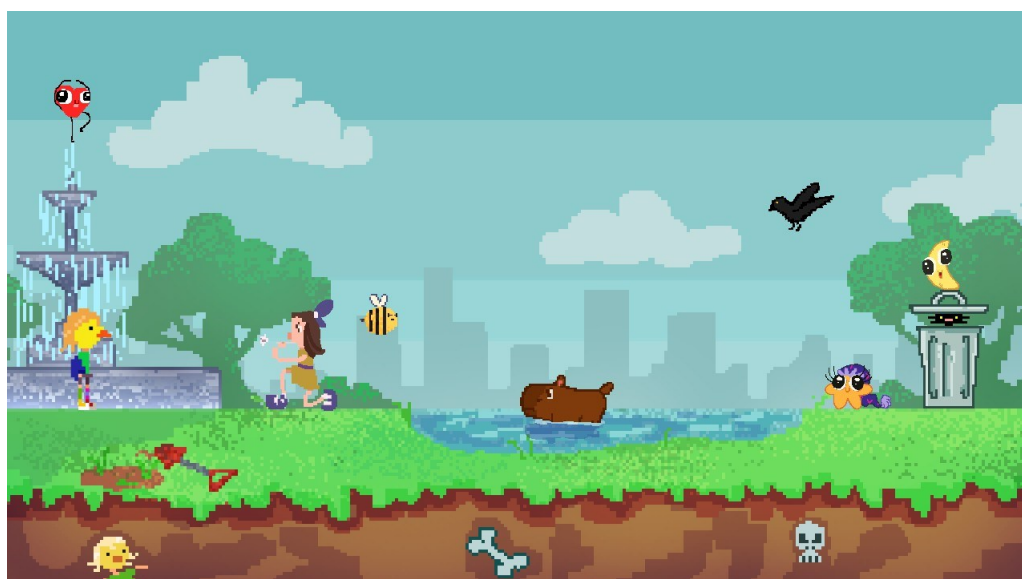
Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

3.3.2 – Downtown Heights

Downtown Heights é o segundo nível que idealizei para *Dreamcatchers*. Neste ponto da jornada, *Duck* e *Bunny* estão cada vez mais próximas do tão aguardado festival oriental que motiva sua aventura. Este nível representa a transição do ambiente relativamente calmo do parque para o caos vibrante da cidade grande. Desde o início do desenvolvimento, ainda em 2022, imaginei que a cidade seria um cenário ideal para aumentar o nível de dificuldade e intensidade do jogo.



Fonte: Acervo Pessoal

A ambientação urbana de *Downtown Heights* seria propositalmente caótica, refletindo a agitação e desordem típicas de um grande centro urbano. O cenário seria composto por prédios altos, postes, placas, e muito trânsito. É nesse espaço que os desafios começam a se intensificar: os monstros, que no primeiro nível ainda eram em menor quantidade, agora começam a ganhar mais presença.

As *concept arts* que comecei a desenvolver para esse nível passaram por diversas mudanças ao longo do processo criativo, especialmente porque eu não tinha muita experiência prévia em desenhar prédios, estruturas urbanas ou elementos típicos de uma cidade grande. Diferente de ambientes mais naturais ou simples, como o parque do primeiro nível, a representação de construções exigia atenção a proporção, detalhes arquitetônicos e variações de estilos — o que tornou esse processo mais complexo e desafiador. Precisei experimentar bastante até encontrar uma linguagem visual que funcionasse bem dentro do estilo do jogo, mantendo coerência com

o restante da estética, mas também transmitindo a ideia de caos urbano e verticalidade que esse nível pede.

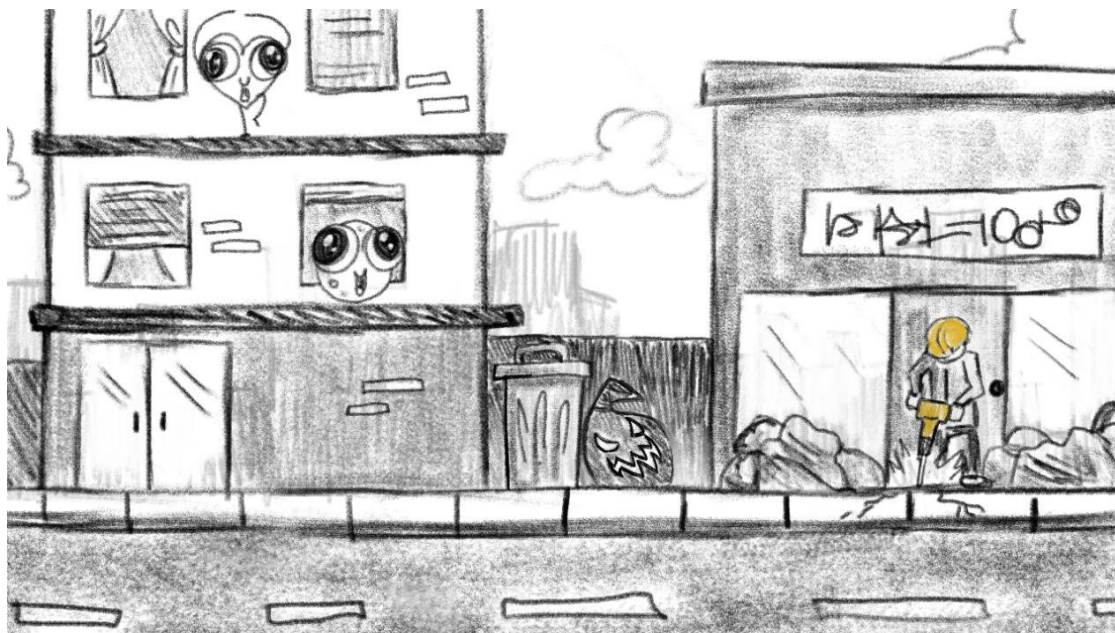


Fonte: Acervo Pessoal

Depois de desenhar alguns conceitos das construções que poderiam fazer parte do cenário desse nível eu observei que talvez estivesse sendo detalhista demais nos prédios que fariam parte, e comecei a recuar um pouco nas ideias porque, por serem níveis grandes, muitas das *pixel arts* desses elementos precisariam ser repetidas para facilitar na finalização de um nível. Seriam criadas algumas variações das construções em uma boa quantidade que pudessem ser repetidas para a versão final, de uma forma que não ficasse tão evidente.

Enquanto fazia esses esboços pensei que poderia utilizar o modo como fiz o fundo do cenário do primeiro nível, onde é possível ver a silhueta dos prédios em um padrão específico de cores que dariam a sensação de volume e quantidade. Alguns prédios que ficam próximos aos personagens poderiam sim ser diferentes, mas para não passar tanto tempo detalhando um cenário, esses mais à frente poderiam ser repetidos e alguns detalhes serem alterados para que

o jogador não notasse. Também comecei a pensar onde poderiam ficar alguns inimigos e obstáculos.



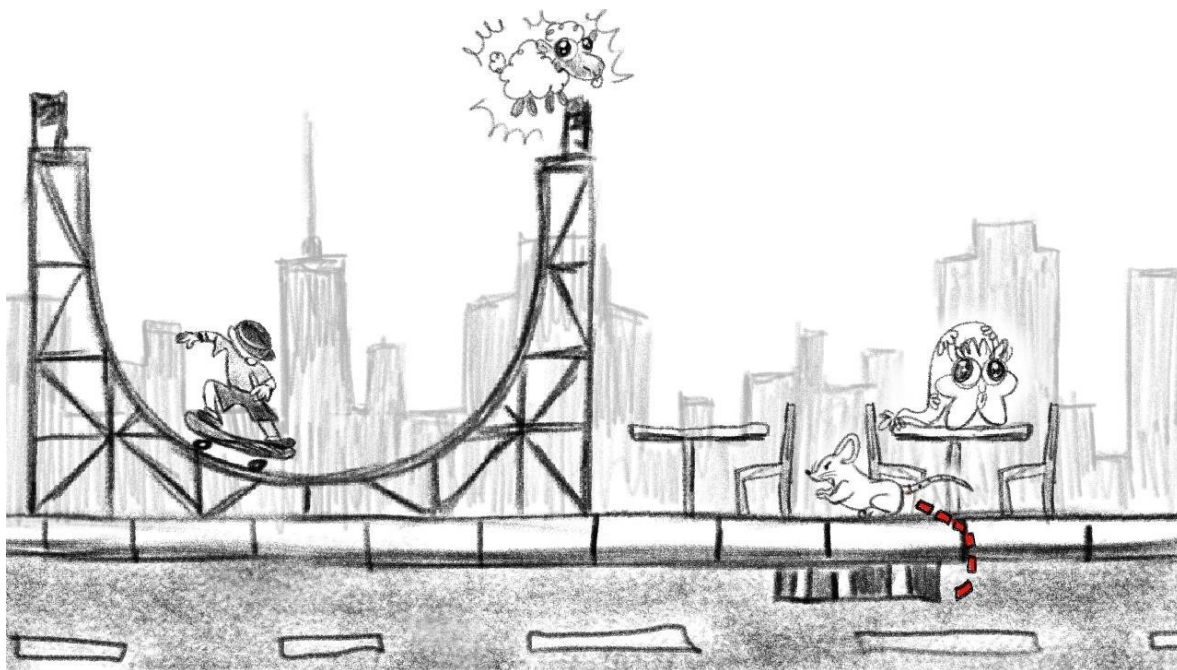
Fonte: Acervo Pessoal

Enquanto pensava e ilustrava as ideias da cidade que compõe o cenário do nível *Downtown Heights*, procurei imaginar maneiras de variar o ritmo visual e interativo do ambiente, já que boa parte dele era marcada por grandes construções, prédios altos e estruturas urbanas repetitivas. Foi nesse momento que surgiu a ideia de incorporar um espaço destinado a skatistas, como uma praça com rampas e corrimãos, onde jovens estivessem praticando manobras com seus skates.

Essa decisão serviu a dois propósitos principais: o primeiro foi quebrar a monotonia visual que poderia surgir em um nível excessivamente vertical e estático, trazendo um ponto mais movimentado e dinâmico para o cenário; o segundo foi criar um desafio onde a personagem *Bunny* precisa pegar os coletáveis enquanto evita os skatistas fazendo manobras. A movimentação constante dos inimigos nesse trecho obriga o jogador a pensar de forma mais estratégica e rápida.

Ao ilustrar essa ideia nas *concept arts*, pude testar diferentes composições para o espaço, desde a ambientação urbana até o comportamento visual desses personagens. A presença dos skatistas — que, embora façam parte da cidade, funcionam como inimigos no contexto da fase — ajudou

a reforçar a sensação de que Bunny está atravessando um mundo onde o perigo nem sempre assume formas monstruosas, mas pode estar camuflado em situações cotidianas.



Fonte: Acervo Pessoal

Enquanto desenvolvia as artes do nível, a forma que cheguei para decidir esses inimigos foi me perguntar “O que pode acontecer numa cidade movimentada?”, então, para acompanhar o nível, pombos que atacam do alto, sacos de lixo que ganham vida e tentam atacar as protagonistas, ratos que saem de esgotos e trabalhadores com equipamentos quebrando o chão. Tudo isso acaba dando um toque de humor ao caos urbano. Esses inimigos temáticos tornam o ambiente mais imersivo, ao mesmo tempo em que os monstros se tornam mais presentes, representando o início de uma atmosfera mais sombria, preparando o jogador para mais ameaças que estão por vir.

Para o visual do skatista, pensei em algumas variações e roupa e acessórios e fui os adaptando conforme simplificava para funcionar no resultado final – utilizava o boné de um, com a camisa de outro, com ou sem acessórios e seguindo com outros personagens. Depois, na colorização, testei alguns tons que me agradassem mais.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Para decidir um estilo para o pombo e o rato também fiz alguns *concepts* dos personagens, e na versão final, em pixel art, decidi o estilo e cores finais.



Fonte: Acervo Pessoal



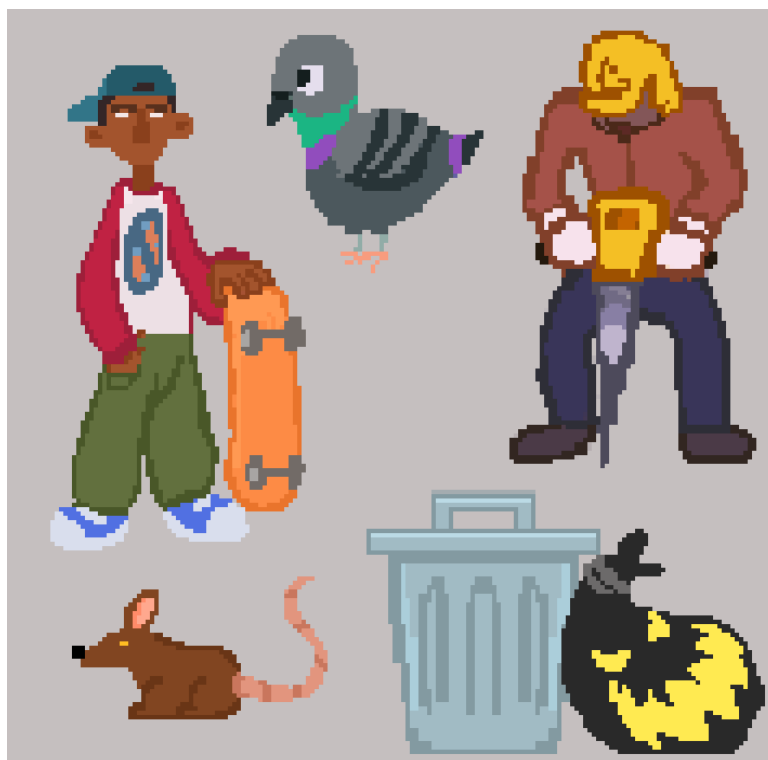
Fonte: Acervo Pessoal

Para a sprite do trabalhador, pensei em colocar uma britadeira para ele, onde faria sentido em partes específicas do nível. Então, segui para uma variedade de tons para o personagem, onde

me decidi e segui para a inclusão dos modelos no nível. Depois de terminar as sprites, segui para a versão final do visual que tinha em mente para esse nível.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



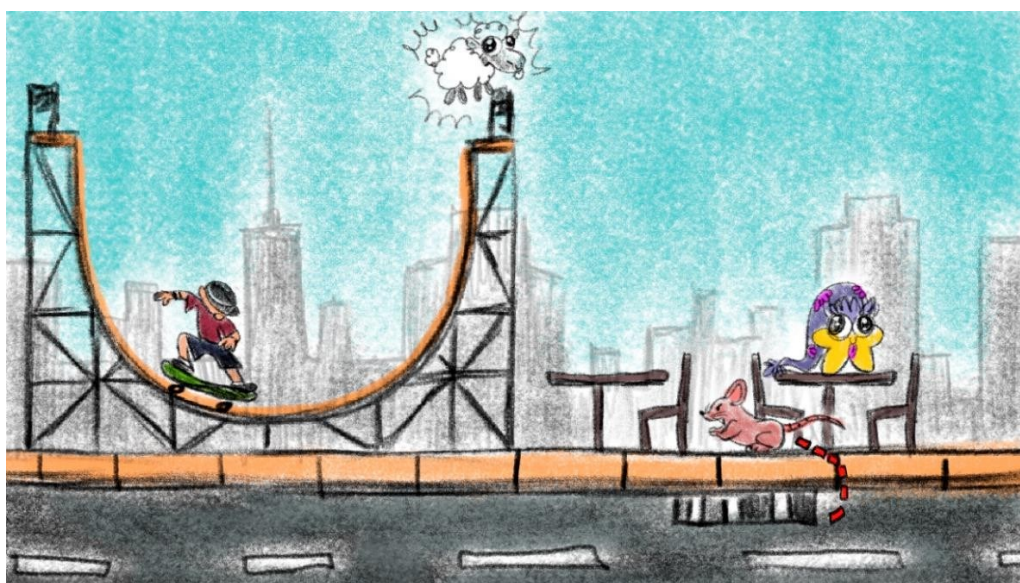
Fonte: Acervo Pessoal

Depois de definir os inimigos temáticos do nível urbano, passei a explorar as possibilidades cromáticas para compor a atmosfera da cidade. Inicialmente, considerei utilizar uma paleta predominantemente em tons de cinza, justamente por se tratar de uma cor frequentemente associada a ambientes urbanos — frios, densos e, por vezes, monótonos. No entanto, após alguns testes visuais, percebi que uma abordagem mais colorida poderia não apenas funcionar melhor esteticamente, mas também reforçar a identidade do jogo.



Fonte: Acervo Pessoal

A decisão de inserir tons mais saturados nos prédios surgiu da ideia de que a cidade, embora caótica e potencialmente hostil para as protagonistas, ainda poderia ter uma vitalidade visual marcante, contribuindo com a sensação de um ambiente vivo, em constante movimento. A mudança no céu também foi uma escolha narrativa e estética: diferente do primeiro nível, onde o fundo era em azul claro para representar o dia, aqui o céu começa a ganhar tons de entardecer, indicando a passagem do tempo na jornada de *Duck* e *Bunny*. Optei por mesclar rosas e amarelos suaves, criando uma atmosfera que sugere transição — tanto do tempo, quanto da sensação do jogo, que vai se tornando mais densa à medida que as protagonistas avançam.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Outros elementos do cenário, como os carros, também passaram a receber cores variadas, contribuindo com a composição vibrante e evitando que tudo se perdesse em uma única escala de tons neutros. Percebi que, mesmo sendo um ambiente urbano, a cidade não precisava ser dessaturada para transmitir seriedade ou perigo. Pelo contrário, ao integrar os inimigos — alguns fazendo manobras com skates, outros ocultos, como o rato que sai do esgoto — em uma cidade colorida e saturada, a sensação que se construiu foi a de um caos vibrante, onde o perigo pode vir de qualquer direção, mas o cenário nunca perde seu apelo visual ou sua complexidade estética.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Assim que me senti satisfeito com o resultado visual das artes desenvolvidas para o nível, iniciei a etapa de inserção dos inimigos e dos coletáveis na composição dos cenários, com o objetivo de visualizar, de forma mais concreta, como a fase funcionaria em tempo real dentro da lógica das plataformas - para entender o ritmo do gameplay e o modo como os elementos visuais interagiriam entre si durante a experiência do jogador.

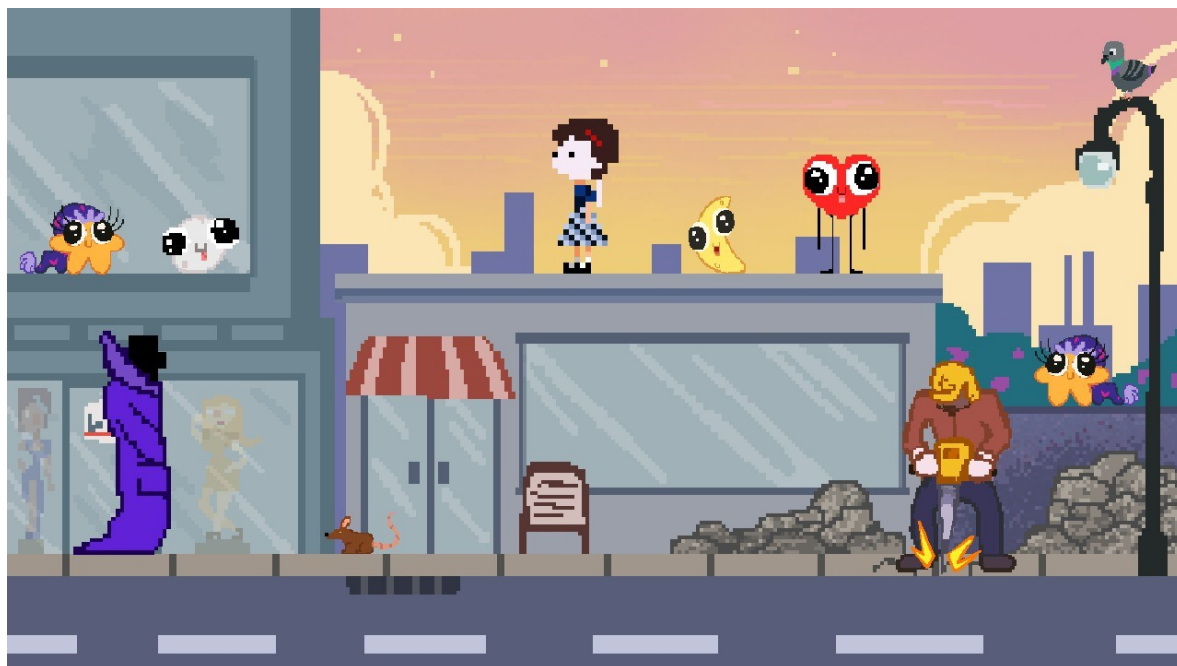
A disposição dos coletáveis e inimigos não foi feita de forma aleatória. Cada posicionamento levou em consideração as *concept arts* das plataformas e o trajeto que as protagonistas — *Duck* e *Bunny* — teriam que percorrer ao longo dos prédios e estruturas urbanas. Algumas exigiriam saltos precisos, outras obrigariam o jogador a pensar rapidamente para evitar inimigos ou ativar habilidades especiais ao coletar certos itens.



Fonte: Acervo Pessoal

Esse planejamento visual também ajudou a equilibrar o nível de dificuldade da fase. As plataformas mais altas, por exemplo, poderiam conter coletáveis mais raros ou úteis, mas estariam sob o risco de encontros com inimigos mais difíceis de evitar ou derrotar. Com isso, o próprio desenho do cenário passou a dialogar com a narrativa e com a mecânica do jogo, reforçando a sensação de progressão e de desafio crescente à medida que as personagens avançam.

É possível observar a harmonia cromática que venho desenvolvendo desde as primeiras *concept arts*, passando pelos testes de inserção dos prédios, inimigos até a definição final da paleta. Pensei nos cenários de uma forma que mantivessem a coesão estética, mas também para garantir clareza visual na leitura dos elementos importantes durante a *gameplay*.



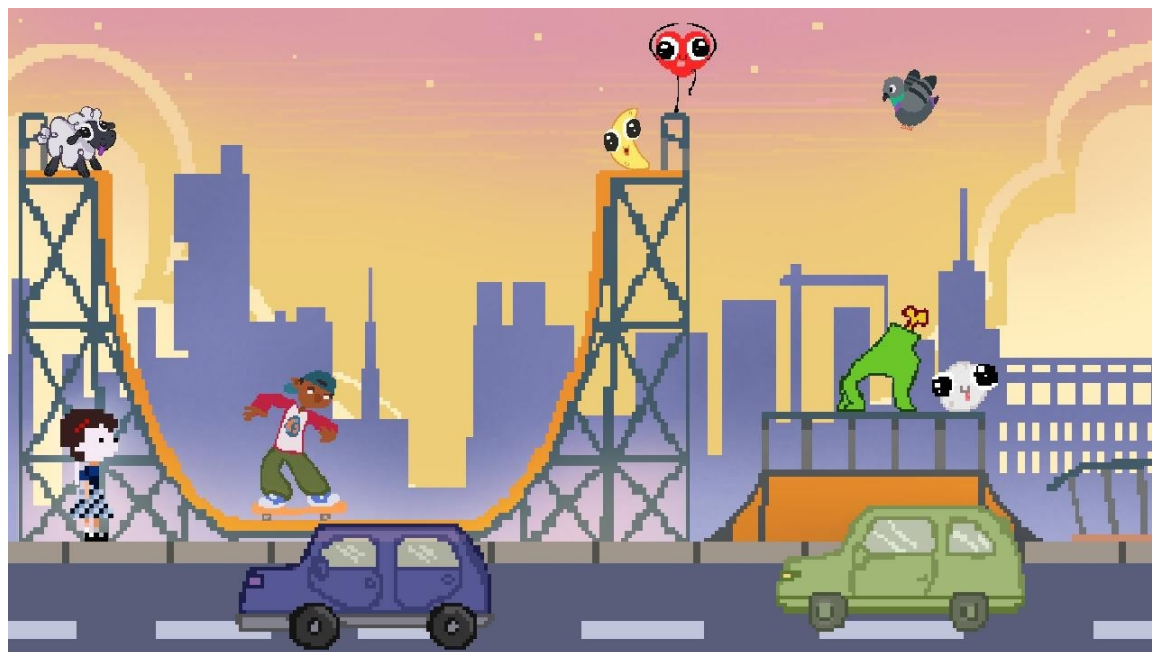
Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

As plataformas que compõem o percurso da fase foram projetadas a partir das estruturas dos prédios e muros da cidade em tons mais escuros, criando caminhos horizontais que desafiam o jogador a explorar diferentes alturas. Nessas plataformas, tanto coletáveis quanto inimigos estão posicionados, reforçando a lógica do desafio.

Para garantir que os coletáveis não se perdessem visualmente em meio aos detalhes do cenário urbano, optei por aplicar cores mais saturadas e contrastantes neles, além do design mais expressivo, o que facilita sua identificação imediata pelo jogador. Mesmo em um ambiente visualmente rico como este, os itens colecionáveis se destacam de forma clara, direcionando o olhar e incentivando a exploração.



Fonte: Acervo Pessoal

Na última imagem, o destaque é o espaço de skate, que se diferencia visualmente e conceitualmente do restante do cenário urbano, marcado por prédios altos e estruturas verticais.

Para reforçar essa distinção, utilizei tons de laranja nas pistas, criando um contraste direto com o cinza e os tons frios das construções ao redor. As barras e estruturas metálicas do local de skate foram representadas em azul escuro.

Diferente das outras seções do nível, onde as plataformas principais são compostas pelas estruturas de prédios e muros, aqui as pistas de skate assumem esse papel de forma integral, funcionando como solo e obstáculos ao mesmo tempo. Acredito que essa variação ajuda a manter o interesse ao longo do percurso e amplia as possibilidades de gameplay dentro de um mesmo nível.

3.3.3 – Sakura Festival

Sakura Festival representa o último nível imaginado para o jogo *Dreamcatchers*, funcionando como o desfecho da jornada de *Duck* e *Bunny*. Neste ponto da narrativa, as protagonistas finalmente chegam ao destino que as motivou a atravessar os dois níveis anteriores. Agora, cabe a elas enfrentar os últimos desafios, coletar os últimos itens essenciais e encarar os monstros finais, os obstáculos mais complexos de seus caminhos.

O cenário deste nível foi pensado como uma feira asiática ao ar livre, com forte inspiração visual em festivais tradicionais, mas sem a intenção de representar fielmente uma única cultura específica. A proposta foi criar uma ambientação que evocasse a atmosfera de um evento cultural noturno, com elementos decorativos asiáticos reconhecíveis, como lanternas penduradas, estruturas em madeira com telhados curvos e bandeirolas coloridas, permitindo que o jogador associe rapidamente o local a uma celebração festiva, mesmo sem uma abordagem documental ou histórica.



Fonte: Acervo Pessoal

Comecei a esboçar como seriam as barraquinhas da feira, que formariam a base da ambientação. A ideia era que esses elementos tradicionais — comuns em festivais de rua — não servissem apenas como parte do cenário decorativo, mas também funcionassem como plataformas.

As barracas foram desenhadas com atenção especial aos detalhes gráficos, como toldos estampados, caixas de madeira e letreiros simples que, mesmo em *pixel art*, ajudam a compor a atmosfera de um festival vibrante. Essa abordagem também favorece o contraste visual necessário para que os inimigos e coletáveis continuem se destacando, mesmo em um ambiente mais rico em elementos.



Fonte: Acervo Pessoal

Além das barracas, comecei a inserir lanternas flutuantes e outras decorações suspensas ao longo do cenário, contribuindo tanto para a estética noturna e mágica da fase quanto para a funcionalidade em termos de jogo. Algumas dessas lanternas, por exemplo, poderiam servir como plataformas móveis, exigindo que o jogador calcule bem o tempo dos saltos ou use essas estruturas para evitar inimigos que circulam nas partes inferiores da feira.



Fonte: Acervo Pessoal

Nesse nível, tanto os inimigos temáticos quanto os monstros recorrentes são adaptados ao novo ambiente. Alguns inimigos são mascotes ou pessoas que trabalham nas barracas, o que reforça a sensação de confusão e engano, enquanto os monstros retornam como ameaças mais intensas, desafiando o jogador a utilizar tudo que aprendeu até ali. Com isso, a ambientação se torna não apenas um pano de fundo, mas parte ativa da narrativa e do *gameplay*, colocando as protagonistas diante de um encerramento.



Fonte: Acervo Pessoal

Por conta da limitação de tempo durante o desenvolvimento, nem todos os inimigos que imaginei puderam ser explorados com grande variedade, mas procurei investir nas ideias que já vinham se consolidando ao longo do processo de criação. A partir disso, busquei unir elementos que fossem coerentes com a estética e a ambientação do nível, utilizando também de uma certa liberdade criativa para adaptar esses elementos ao universo de *Dreamcatchers*.

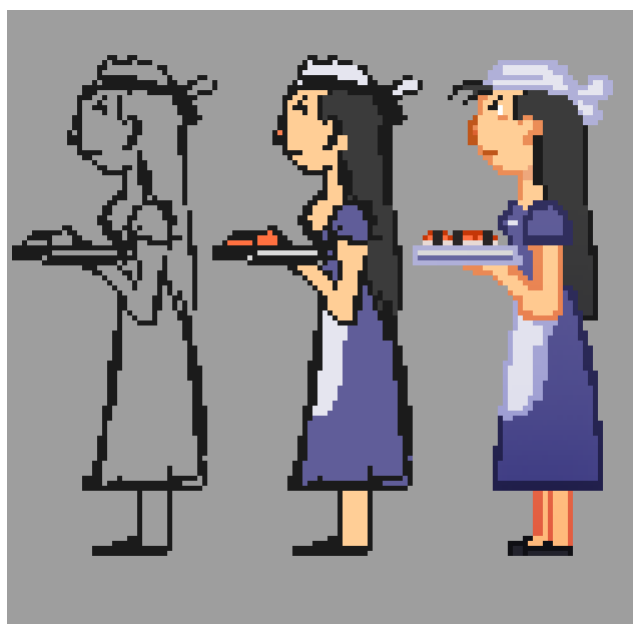
Uma das ideias mais marcantes surgiu ao imaginar que algumas pessoas da própria feira pudessem representar uma ameaça para as protagonistas. Isso resultou em um personagem como a vendedora de sushis, uma mulher que carrega uma bandeja e arremessa os sushis contra as meninas, como se estivesse irritada com a presença delas. Essa figura foi pensada como um inimigo fixo, posicionado em pontos estratégicos dos níveis, de modo a dificultar o avanço do jogador. A proposta é que outros personagens como ela também aparecessem com funções semelhantes — ou seja, inimigos fixos, cada um representando diferentes vendedores da feira

—, embora com variações no visual, como roupas distintas ou mercadorias variadas, reforçando a diversidade cultural da feira e enriquecendo o cenário.



Fonte: Acervo Pessoal

Tentei criar os designs desses personagens de formas mais simples para serem traduzidas para a *pixel art*, tendo sempre em mente que não ficarão 100% parecidos com seus *concept arts*, já que a quantidade de *pixels* que decidi para as *sprites* não permitem tantos detalhes.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Outro inimigo pensado especialmente para esse nível foi o dragão chinês, um elemento visual clássico em festivais asiáticos. Apesar de tradicionalmente serem vistos como criaturas benéficas ou simbólicas, aqui o dragão assume uma função antagonista. Na versão final, ele aparece com uma coloração verde, propositalmente escolhida para se destacar em meio à paleta quente predominante do cenário. Mesmo que o dragão chinês, em sua iconografia tradicional, não seja uma criatura que cospe fogo, optei por essa adaptação como uma licença poética dentro da narrativa e da estética do jogo. Ele seria o inimigo mais desafiador do nível: seu movimento seria contínuo pelo cenário, voando por diferentes alturas e disparando rajadas de fogo que poderiam atingir as protagonistas mesmo em plataformas elevadas.



Fonte: Acervo Pessoal

Por fim, criei a figura do *Kitsune*¹³, aqui, o *Kitsune* é representado em forma humanoide, portando uma espada e assumindo uma postura ameaçadora. Ele estaria posicionado em locais específicos do nível, funcionando como um inimigo imóvel, como os vendedores, porém perigoso caso o jogador se aproximasse.



Fonte: Acervo Pessoal

Dentre os inimigos temáticos desse nível, apenas o dragão possui movimento e alcance prolongado; tanto os vendedores quanto o *Kitsune* permanecem fixos, o que permite ao jogador evitá-los com estratégias de movimentação e saltos cuidadosos.

Tradicionalmente, um *kitsune* pode possuir até nove caudas, simbolizando seu nível de poder, sabedoria e longevidade. No entanto, optei por representá-lo com apenas quatro caudas. Essa decisão foi tomada principalmente porque facilitaria uma futura animação dessa *sprite*.

Visualmente, para evitar que o *kitsune* se tornasse apenas uma grande figura branca — o que poderia se perder no contraste com o fundo ou ficar visualmente monótono —, decidi vesti-lo com um *kimono*¹⁴. Inicialmente experimentei um vermelho, mas logo percebi que os detalhes do *kitsune* — como as marcas faciais e extremidades, como suas patas — já trazem o vermelho como cor predominante, seguindo a tradição. Para evitar excesso e garantir contraste, optei pelo azul.

¹³ *Kitsune* é uma raposa mítica da cultura japonesa, muitas vezes associada à magia e à transformação.

¹⁴ *Kimono* é uma vestimenta tradicional japonesa, caracterizada por seu formato em "T", mangas largas e um cinto chamado *obi*. Originalmente usado no dia a dia, hoje é reservado para ocasiões formais, cerimônias e celebrações culturais.

Durante o processo de colorização das *concept arts*, explorei uma variedade de tons vibrantes com o objetivo de criar uma identidade visual única e marcante para essa etapa final do jogo. Por se tratar de um momento mais festivo na narrativa, senti que esse era o momento ideal para me permitir ousar mais nas cores — buscando tonalidades que se diferenciavam dos níveis anteriores, tanto em atmosfera quanto em energia.

Ao mesmo tempo em que testava essas cores nos *concepts*, comecei a aplicá-las também nas versões em *pixel art*, ajustando e refinando os tons conforme observava o resultado direto no cenário do jogo. Esse processo me ajudou a ganhar tempo e foi essencial para entender quais combinações funcionavam bem dentro da linguagem visual do jogo e quais não capturavam a atmosfera que imaginava.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Eu particularmente iria manter as barracas padronizadas em vermelho, porém não conseguia me sentir satisfeito com a tradução daquelas barracas para a pixel art, então decidi que iria trazer variação na parte acima, onde as personagens utilizarão como plataforma para alcançar seus coletáveis. Fazer essas mudanças me mostrou que talvez estivesse exagerando no vermelho, e que ao alterar poderia trazer mais variedades e ainda resgatar a ideia de um evento mais colorido.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

A paleta de cores escolhida para refletir esse momento de transição e encerramento é quente, tons de vermelho, laranja e dourado, combinados com o céu em tonalidades de anoitecer, contribuíram para trazer a atmosfera do tipo de celebração dessas culturas.

Em outras *concept arts*, tentei colocar tons mais coloridos para o céu em anoitecer, porém não decidi seguir por esse caminho justamente para padronizar todos os elementos de fundo e manter destaque nos elementos que as personagens podem interagir. Justamente para não causar uma confusão visual.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Nessa versão final, para trazer variedade nas barracas, pensei em colocar essa casa alta em tons mais dessaturados do que o restante, contrastando à frente, uma lona verde com algumas lanternas, onde encontramos roupas tradicionais sendo vendidas. Acima das roupas, alguns coletáveis podem ser obtidos.

Para o trecho onde o dragão se encontra com o jogador, as suas cores originais em vermelho e amarelo. Logo acima dele, pensei que poderiam ter várias lanternas flutuantes onde alguns coletáveis poderiam ser capturados, e no chão também. Obrigando o jogador a permanecer por mais tempo próximo ao dragão que não pode ser derrotado.



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal



Fonte: Acervo Pessoal

Para se tornar mais desafiador, o dragão voaria entre as lanternas até o chão, tornando inevitável um eventual encontro das protagonistas com ele. Logo imaginei que aquele portal que illustrei na outra imagem combinaria bem com esse trecho, não deixando apenas as lanternas para serem utilizadas como plataforma.

Por ser o final de tudo, *Sakura Festival*, apesar de já transmitir o rumo que quero tomar com ele e trazer uma ambientação visualmente rica, ainda pode ser aprimorado em diversos aspectos. Acredito que há potencial para refinar a estética visual com mais sutileza, principalmente em elementos como iluminação, profundidade de cenário e variações das estruturas da feira. Além disso, o desenvolvimento dos inimigos pode se ampliar ainda mais, tanto em termos visuais quanto comportamentais, para que se integrem de maneira ainda mais coesa à atmosfera do nível. Além disso, os monstros não estiveram presentes nas imagens finais desse nível pois tentei trabalhar mais nesses questionamentos que trouxe sobre essa parte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para *Dreamcatchers*, cada personagem, cenário e elemento visual criado foi resultado de muita tentativa, erro e adaptação — e isso me fez entender ainda mais a importância do planejamento visual dentro da construção de um jogo. Os objetivos gerais foram alcançados, e, por mais que não esteja completamente satisfeito com o resultado de algumas ilustrações, foi importante trazer esses processos para esse TCC. Mostrar que ainda há muito espaço para crescimento, principalmente na parte estética de alguns níveis, refinamento dos inimigos e começar a desenvolver o aspecto do terror que se agrava no jogo.

Em relação aos objetivos específicos, também considero que foram alcançados. Foi possível compreender e aplicar o papel das *concept arts* na construção dos personagens e cenários, desenvolvendo-os desde os primeiros esboços até a finalização em *pixel art*. A análise da paleta de cores e sua influência na narrativa visual foi fundamental para criar atmosferas distintas entre os níveis, fortalecendo a ambientação desejada. Por fim, pude explorar de forma prática como uma ideia inicial se transforma ao longo do tempo, aprimorando seu *design* e adequando-o às necessidades narrativas e estéticas do projeto.

Ao detalhar o processo de transformação de ideias iniciais em produtos visuais acabados, a pesquisa reforça a importância da experimentação, da linguagem visual e da estética como ferramentas fundamentais para o fortalecimento de projetos criativos. Se torna pertinente para o campo das Artes Visuais pois apresenta um estudo sobre como o desenvolvimento de personagens, cenários, paletas de cores e atmosferas visuais contribui diretamente para a compreensão de como elementos gráficos se articulam para construir narrativas visuais coesas e imersivas.

A jornada de Duck e Bunny está apenas começando, e preciso garantir que seja da forma mais genuína possível.



REFERÊNCIAS:

DISNEY. A incrível história por trás de Branca de Neve e os Sete Anões, o primeiro filme de animação da Disney. Disponível em: <https://www.disney.com.br/novidades/a-incrivel-historia-por-tras-de-branca-de-neve-e-os-sete-anoes-o-primeiro-filme-de-animacao-da-disney>. Acesso em: 2024.

SAGA. O que um concept artist para games faz? Blog SAGA, 10 mar. 2022. Disponível em: <https://blog.saga.com.br/o-que-um-concept-artist-para-games-faz/>. Acesso em: 2024

CULTURA PIXEL. A história da Pixel art. Disponível em: <https://culturapixel.com.br/a-historia-da-pixel-art/>. Acesso em: 2025.

BBC NEWS BRASIL. A 'geração Pokémon': como o desenho japonês influenciou toda uma geração brasileira. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-60039831>. Acesso em: 2025.

GAMEBLAST. Relembre o clássico Space Invaders. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2014/05/relembre-o-classico-space-invaders.html>. Acesso em: 2025.

FORBES BRASIL. Space Invaders comemora 40 anos com reedição. 29 maio 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/principal/2019/05/space-invaders-comemora-40-anos-com-reedicao/>. Acesso em: 2025.

MINISTÉRIO DA CULTURA DO JAPÃO. [A Philosophy of Pixel art No. 2: Styles in Pixel art] Disponível em: <https://mediag.bunka.go.jp/article/article-18409/>. Acesso em: 2025.