UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

NOME DA UNIDADE ACADÊMICA

FABIANNE ASSUNÇÃO OLIVEIRA

Echo Shiroi:

Desenvolvimento de Concept art para um jogo digital inspirado no folclore japonês

Uberlândia - MG

2025

FABIANNE ASSUNÇÃO OLIVEIRA

Echo Shiroi:

Desenvolvimento de Concept art para um jogo digital inspirado no folclore japonês

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

Orientador: Profa. Dra. Sabrina Maia Lemos

Uberlândia - MG
2025

Dedico este trabalho com carinho à minha família, meu pai, minha mãe e minhas duas irmãs pelo apoio. Aos meus amigos do curso pela companhia, pelas risadas e pelo aprendizado compartilhado e a minha orientadora a professora Sabrina pela orientação, pelos conhecimentos transmitidos ao longo de todo curso.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento do concept art para o jogo digital 2D de plataforma *Echo Shiroi*, inspirado no folclore japonês e nas criaturas conhecidas como yōkai. O projeto envolveu a pesquisa cultural sobre esses elementos, a criação de personagens, cenários, interface e mecânicas, bem como a elaboração de um artbook que sintetiza a identidade visual da obra. A iniciativa buscou aplicar metodologias e ferramentas do design, transformando referências culturais em soluções visuais autorais e coerentes com a narrativa e a experiência do jogador. O trabalho evidencia a relevância da integração entre pesquisa, experimentação estética e criação autoral no desenvolvimento de jogos digitais, destacando o papel do designer na construção de universos visuais e interativos.

Palavras-chave: Design de jogos; Jogo 2D; Concept art; Artbook; Pixel art; Folclore japonês.

ABSTRACT

This work aims to develop the concept art for the 2D platform game *Echo Shiroi*, inspired by Japanese folklore and the supernatural creatures known as yōkai. The project involved cultural research on these elements, the creation of characters, environments, interface, and mechanics, as well as the development of an artbook that summarizes the game's visual identity. The initiative sought to apply design methodologies and tools, transforming cultural references into original and coherent visual solutions aligned with the narrative and player experience. The study highlights the importance of integrating research, aesthetic experimentation, and creative authorship in digital game design.

Keywords: Game design; 2D game; Concept art; Artbook; Pixel art; Japanese folklore.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Hyakki Yagyō (Parada Noturna dos Cem Demônios)....17
Figura 2 – Páginas do artbook de Okami, conceitos de inimigos....20
Figura 3 – Artes conceituais do jogo Cuphead....21
Figura 4 – Arte conceitual de Knight Zhang, Riot Games....22
Figura 5 – Arte conceitual de armas de The Legend of Zelda: Breath of the Wild....23
Figura 6 – Props de pixel art para plataforma de vila....24
Figura 7 – Artes conceituais dos cenários do jogo Ōkami....25
Figura 8 – Resultados das entrevistas com 16 participantes....26
Figura 8 – Continuação....27
Figura 9– Personas Gabriel Silva e Mariana Alves....28
Figura 10– Mapa mental....31
Figura 11– Moodboard inicial do concept do jogo....32
Figura 12– Cards informativos....32
Figura 13– Brainstorm de naming....32
Figura 14– Moodboard Identidade visual....33
Figura 15– Identidade Visual elaborada para o jogo....34
Figura 16– Moodboard e Sketch inicial para Level Design....35
Figura 17– Concept art do Level Design....35
Figura 18– Moodboard e Sketch inicial Templo Inari....36
Figura 19– Concept art do Templo Inari....37
Figura 20– Interface do cenário do Templo Inari....37
Figura 21– Moodboard e Sketch inicial Mansão dos Esquecidos....38
Figura 22– Interface do cenário da Mansão dos Esquecidos....38
Figura 23– Sprites dos cenários Templo Inari e Mansão dos Esquecidos....39
Figura 24– Moodboard e Sketch inicial de Yuume....40
Figura 25– Concept art e Sprites de Yuume....41
Figura 26– Moodboard e Sketch inicial de Koyuki....42
Figura 27– Concept art de Koyuki....42
Figura 28– Moodboard e Sketch inicial de Kamaitachi....43
Figura 29– Concept art de Kamaitachi....44
Figura 30– Moodboard de Kasa-Obake....45
Figura 31– Concept art de Kasa-Obake....45
Figura 32– Moodboard de Tanuki....46
Figura 33– Concept art de Tanuki....46
Figura 34– Moodboard de Kappa....47
Figura 35– Concept art de Kappa....47

Figura 36– Moodboard de Jorogumo..... 48
Figura 37– Concept art de Jorogumo..... 48
Figura 38– Moodboard de Tengu..... 49
Figura 39– Concept art de Tengu..... 49
Figura 40– Moodboard de Oni..... 50
Figura 41– Concept art de Oni..... 50
Figura 42– Moodboard de Yuki-Onna..... 51
Figura 43– Concept art de Yuki-Onna..... 51
Figura 44– Moodboard e Sketch inicial de Armas..... 52
Figura 45– Moodboard e Sketch inicial de Props..... 53
Figura 46– Concept art de Artefatos..... 54
Figura 47– Fluxograma da interface e Sketch inicial da Interface..... 55
Figura 48– Moodboard da Interface..... 55
Figura 49– Sprites da Interface..... 56
Figura 50– Tela inicial..... 56
Figura 51– Interface gameplay..... 57
Figura 52– Interface Inventário..... 57
Figura 53– Programação de Yuume no Godot..... 60
Figura 54– Programação do Cenário Templo Inari no Godot..... 60
Figura 55– Desenvolvimento da Textura do Artbook..... 61
Figura 56– Sketch inicial da capa e contra capa do Artbook..... 61
Figura 57– Capa e contra capa do Artbook do jogo..... 62
Figura 58– Sumário do Artbook do jogo..... 63
Figura 59– Página de conteúdo do Artbook do jogo..... 63

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....10
2 OBJETIVOS.....12
2.1 Objetivo Geral.....12
2.2 Objetivos Específicos.....12
3 JUSTIFICATIVA.....13
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....14
4.1 O que é um jogo?.....14
4.2 A evolução dos jogos.....14
4.3 O designer nos jogos.....15
4.4 O folclore japonês e os yōkai.....16
4.5 O que é um Artbook de Jogo?.....18
4.6 Concept Art: definições e abordagens.....20
4.6.1 Design de Personagens.....21
4.6.2 Design de Armas.....21
4.6.3 Design de Props (Objetos).....22
4.6.4 Design de Cenários.....23
5 DESENVOLVIMENTO.....24
5.1 Público-alvo e personas.....24
5.2 Análise de similares.....28
5.3 Brainstorming.....29
5.4 Definição da Proposta do jogo.....31
5.5 Sinopse.....32
5.6 Identidade Visual.....32
5.7 Desenvolvimento Cenários.....33
5.7.1 Level Design.....33
5.7.2 Templo Inari.....35

5.7.3 Mansão dos Esquecidos....37
5.8 Desenvolvimento Personagens....39
5.8.1 Protagonista....39
5.8.2 NPCs....40
5.8.3 Inimigos....43
5.9 Desenvolvimento de Artefatos....51
5.9.1 Armas....51
5.9.2 Props....52
5.10 Interface....53
5.11 Mecânicas....57
5.12 Artbook....58
5.12.1 Trecho em Godot com QR Code....58
5.12.2 Desenvolvimento do Artbook....60
6 RESULTADOS....61
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS....63

1 INTRODUÇÃO

Desenvolver jogos digitais virou uma das áreas mais importantes dentro da indústria criativa, misturando design, tecnologia e cultura. Segundo dados globais divulgados pelo portal BNews (2023), o setor de jogos já é a maior indústria de entretenimento no mundo, movimentando bilhões de dólares e alcançando bilhões de jogadores ao redor do globo. Nesse contexto, os jogos vão além do simples entretenimento, passando a ter um papel também como forma de expressão artística, crítica social e experiências realmente imersivas. Por isso, o designer de jogos ocupa um lugar importante na criação, construindo experiências que combinam estética, narrativa e a interação do jogador de uma forma que prende a atenção de verdade.

Nos últimos anos, os jogos independentes (indies) têm evidenciado o protagonismo do designer ao priorizar propostas autorais, experimentação estética e inovação narrativa. Em produções com equipes reduzidas e recursos limitados, a identidade visual torna-se elemento essencial para destacar a obra e atrair o público, evidenciando a importância de escolhas conscientes de estilo, cor, composição e simbolismo.

Entre as diversas fontes culturais que influenciam o design de jogos, o folclore japonês se destaca, especialmente por meio das criaturas conhecidas como *yōkai*. Essas entidades sobrenaturais, que variam de monstros e demônios a espíritos e aparições, desempenham um papel significativo na cultura japonesa, conectando o medo, a imaginação e a identidade nacional. Os *yōkai* podem ser compreendidos como:

> […]denotado pela palavra yōkai (妖怪), traduzida de várias maneiras como monstro, espírito, goblin, fantasma, demônio, espectro, ser fantástico, divindade de ordem inferior ou, mais amorfamente, como qualquer experiência inexplicável ou ocorrência numinosa. (Foster, 2009, p.21)

Considerando esse contexto, este trabalho propõe o desenvolvimento de um *concept art* para um jogo digital 2D de plataforma inspirado no folclore japonês. A proposta visa reinterpretar a temática dos *yōkai* em personagens, cenários e narrativas, utilizando pesquisa cultural, metodologias e ferramentas do design. A iniciativa busca demonstrar como o design pode transformar referências culturais em soluções visuais inovadoras, fortalecendo a identidade e a experiência lúdica dentro do universo dos jogos digitais.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Desenvolver *concept art* para um jogo digital 2D de plataforma inspirado no folclore japonês, explorando a temática dos *yōkai* e aplicando a metodologia e as ferramentas do design.

2.2 Objetivos Específicos

a) Compreender os principais elementos do folclore japonês, com ênfase nos *yōkai*;

b) Analisar como essas referências culturais podem ser aplicadas ao design de um jogo digital 2D de plataforma;

c) Explorar possibilidades de implementação da temática dos *yōkai* no design de personagens, cenários, mecânicas e atmosfera do jogo;

d) Aplicar metodologias, ferramentas e técnicas do design no desenvolvimento dos *concepts art* de personagens, cenários e elementos narrativos;

e) Desenvolver uma identidade visual autoral;

f) Elaborar um *artbook* que represente a proposta do jogo, incluindo personagens, cenário, interface e a primeira fase.

3 JUSTIFICATIVA

O mercado de jogos digitais tem se destacado como um dos setores mais influentes da indústria do entretenimento, e nesse cenário o design assume papel fundamental na criação de experiências que unem narrativa, visualidade e interação.

A escolha do folclore japonês, especialmente dos *yōkai*, justifica-se pela riqueza simbólica que esses elementos oferecem, possibilitando interpretações visuais originais e a construção de universos lúdicos que aproximam o público desse imaginário cultural.

Dessa forma, o trabalho se mostra relevante por unir teoria e prática do design na elaboração de *concept art* para jogos digitais, evidenciando como a combinação entre referências culturais e experimentação estética pode gerar propostas autorais e contribuir para o fortalecimento da área.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 O que é um jogo?

A compreensão do que é um jogo tem sido amplamente estudada no design de jogos. De acordo com Salen e Zimmerman (2004), pesquisadores da área, definem o jogo como um sistema organizado de regras, no qual os participantes interagem com desafios e resultados. Para eles, as regras não apenas estruturam a experiência, mas também dão sentido às escolhas e estratégias dos jogadores. Além disso, destacam a importância da interação entre os jogadores, que envolve tanto o raciocínio quanto a emoção.

Segundo Schell (2016), designer de jogos, complementa essa visão ao mostrar que um jogo também é uma experiência, entendida como um espaço de possibilidades que promove desafios significativos, nos quais a interação entre o jogador e o sistema gera feedback contínuo e um ciclo de decisões.

Essa abordagem mostra que o jogo não se resume às regras, mas depende de como o jogador percebe, interpreta e se envolve na experiência.

Assim, um jogo vai além do simples entretenimento, funcionando como um ambiente planejado onde regras, desafios e objetivos se combinam para criar experiências significativas. No design de jogos, isso significa que cada elemento deve equilibrar desafio, clareza e diversão, permitindo ao jogador explorar, aprender e tomar decisões ativamente.

4.2 A evolução dos jogos

Os jogos digitais surgiram inicialmente como experimentos acadêmicos nas décadas de 1950 e 1960, mas rapidamente se expandiram para além das universidades, conquistando espaço em fliperamas, consoles domésticos e, mais recentemente, em dispositivos móveis e realidades virtuais. A Tabela 1 apresenta os principais marcos dessa trajetória, organizados com base no estudo de Kent, historiador especializado em videogames (KENT, 2001).

Tabela 1 – Principais marcos na evolução dos jogos digitais.

PERÍODO	MARCO HISTÓRICO	EXEMPLO / DESTAQUE
1950–1960	Primeiros experimentos acadêmicos	Tennis for Two (1958); Spacewar! (1962)
1970	Popularização com fliperamas e primeiros consoles	Pong (1972); Atari 2600 (1977)
1980	Consolidação da indústria e expansão narrativa	Nintendo NES (1983); Super Mario Bros. (1985)
1990	Avanço gráfico e dos consoles 3D	PlayStation (1994); The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
2000	Internet e jogos online	The Sims (2000); World of Warcraft (2004)
2010 – atualidade	Expansão mobile, VR e indie games	Minecraft (2011); Undertale (2015); Elden Ring (2022)

Fonte: Elaborado pela autora.

4.3 O designer nos jogos

O designer de jogos tem um papel central na criação de um jogo, sendo responsável por planejar como cada parte vai funcionar e como o jogador irá interagir com ela. Isso significa que seu trabalho vai além de desenhar ou programar; é preciso pensar em como o jogador se sentirá, quais escolhas fará e de que forma cada desafio do jogo influenciará a diversão e a experiência como um todo. Cada decisão, como criar objetivos ou obstáculos, impacta diretamente a história, a jogabilidade e a forma como o jogador se envolve com o jogo.

Ele organiza todos os elementos do jogo de modo que façam sentido e proporcionem uma experiência agradável ao jogador. Para isso, é necessário testar, refletir e ajustar cada componente, garantindo que a experiência seja

envolvente, divertida e coerente. Dessa forma, o designer não apenas cria jogos, mas molda experiências que conectam o jogador à narrativa de maneira intencional.

Como Schell (2016) ressalta que a prática do design de jogos exige constante reflexão e experimentação, na qual o designer deve analisar criticamente cada elemento, testar hipóteses e ajustar componentes para assegurar que a experiência proporcionada seja envolvente, divertida e coerente.

4.4 O folclore japonês e os yōkai

Figura 1 – Hyakki Yagyō (Parada Noturna dos Cem Demônios)



Fonte: https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2024/12/hyakki-yagyo-o-desfile-noturno-de-cem.html

O folclore japonês reúne uma tradição milenar repleta de seres sobrenaturais conhecidos como *yōkai* (妖怪), que ocupam um espaço significativo na cultura e na imaginação popular do Japão. Essas entidades apresentam naturezas diversas: podem assumir formas benevolentes, ligadas à proteção e à fertilidade, ou se manifestar como criaturas assustadoras, associadas a perigos e mistérios. Ao longo dos séculos, suas narrativas foram incorporadas às lendas orais, à literatura clássica, às artes visuais e, mais recentemente, à cultura popular contemporânea.

Segundo Foster (2009), os *yōkai* não são apenas elementos de entretenimento; eles refletem os medos, valores e preocupações da sociedade japonesa ao longo do tempo, funcionando como metáforas para comportamentos humanos, fenômenos naturais e eventos inexplicáveis.

A presença dos *yōkai* vai além do caráter fantástico, pois eles também exercem funções simbólicas e pedagógicas dentro da cultura. Muitas dessas figuras servem como advertência contra comportamentos imprudentes, transmitindo lições morais de forma lúdica, enquanto outras cumprem o papel de encantar e entreter por meio de histórias criativas e imaginativas.

Cada *yōkai* possui características singulares que revelam aspectos específicos da tradição japonesa, como crenças espirituais, interpretações da natureza e formas de compreender o desconhecido. Por isso, seu estudo permite não apenas conhecer melhor o folclore, mas também compreender como esses seres contribuíram para moldar o pensamento cultural japonês ao longo da história.

A seguir, apresenta-se uma tabela com alguns dos *yōkai* mais conhecidos, contendo descrições, habilidades e significados culturais, elaborada a partir de Foster (2009) e complementada com informações do site *Yokai.com* (2025).

Tabela 2 – Principais yōkai do folclore japonês, suas características e significados

NOME	DESCRIÇÃO	CARACTERÍSTICAS / HABILIDADES	SIGNIFICADO CULTURAL OU SIMBÓLICO
Kitsune/ Inari	Raposa espiritual associada à deidade Inari	Transformação, inteligência, proteção	Prosperidade, fertilidade, cura e proteção espiritual
Kasa-Obake	Guarda-chuva que ganha vida	Aparência de com um olho e língua longa	Objetos do cotidiano ganhando consciência

Tabela 2 – Conclusão

NOME	DESCRIÇÃO	CARACTERÍSTICAS / HABILIDADES	SIGNIFICADO CULTURAL OU SIMBÓLICO
Kamaitachi	Doninha com garras em forma de foice	Velocidade, cortes precisos	Espírito do vento; associado a acidentes rápidos
Tanuki	Cão-guaxinim com habilidades mágicas	Transformação, travessuras	Símbolo de prosperidade, diversão e sorte
Tengu	Criaturas com aparência de homem-pássaro	Habilidades marciais, voo	Representam o equilíbrio entre o humano e o divino
Kappa	Ser aquático com aparência de tartaruga	Força, habilidades aquáticas,	Advertência sobre perigos da água
Jorōgumo	Mulher-aranha que atrai vítimas	Manipulação, sedução	Representa perigos ocultos e traição
Oni	Demônios com aparência de ogro	Força bruta	Símbolos de maldade e punição
Yuki-Onna	Mulher de neve que aparece em tempestades	Congelamento, sedução	Representa a beleza e o perigo do inverno

Fonte: Elaborado pela autora.

4.5 O que é um Artbook de Jogo?

Um *artbook* de jogo é uma publicação voltada à exploração do universo conceitual e artístico de um game. Esses livros costumam reunir artes conceituais, *storyboards*, designs de personagens, cenários, rascunhos e

anotações explicativas, proporcionando uma imersão nos bastidores do processo criativo.

Mais do que uma coletânea de imagens, os *artbooks* revelam a evolução visual de um jogo, registrando esboços, referências e etapas de desenvolvimento da equipe de arte. Eles permitem observar como ideias iniciais foram transformadas em elementos do produto final, evidenciando o valor do trabalho criativo envolvido.

> Os artbooks são livros que reúnem diversas artes, rascunhos, ideias, conceitos e inspirações que levaram à concepção dos elementos no universo de um jogo, como os personagens e o ambiente. (FRANÇA JR., 2022).

Assim, pode-se compreender o *artbook* como um registro artístico e documental, que possibilita ao público conhecer melhor a construção visual de um jogo e valorizar o processo criativo que o sustenta.

Figura 2 – Páginas do artbook de Okami, conceitos de inimigos.



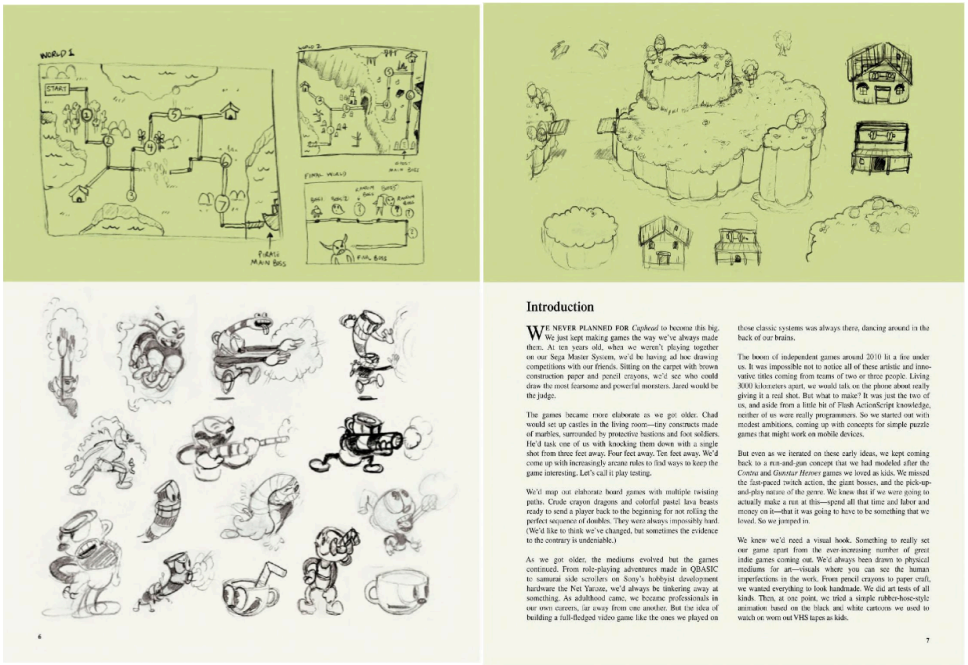
Fonte: Fonte: https://store.udonentertainment.com/products/okami-official-complete-works-udon-store-exclusive-hardcover

Assim, pode-se compreender o *artbook* como um registro artístico e documental, que possibilita ao público conhecer melhor a construção visual de um jogo e valorizar o processo criativo que o sustenta.

4.6 Concept Art: definições e abordagens

A *concept art* é uma etapa essencial no desenvolvimento de projetos visuais, como jogos, animações e filmes. Segundo a CG Spectrum (2025), ela funciona como uma ferramenta para visualizar ideias e resolver problemas de design, enquanto a ilustração comunica uma narrativa ou mensagem de forma pronta. Para Yoshitaka Amano (Shmuplations, 2025), artista japonês conhecido por seu trabalho em jogos, animações e quadrinhos, a *concept art* constitui o primeiro passo na construção de um mundo, servindo como base para todo o restante do projeto.

Figura 3 – Artes conceituais do jogo Cuphead



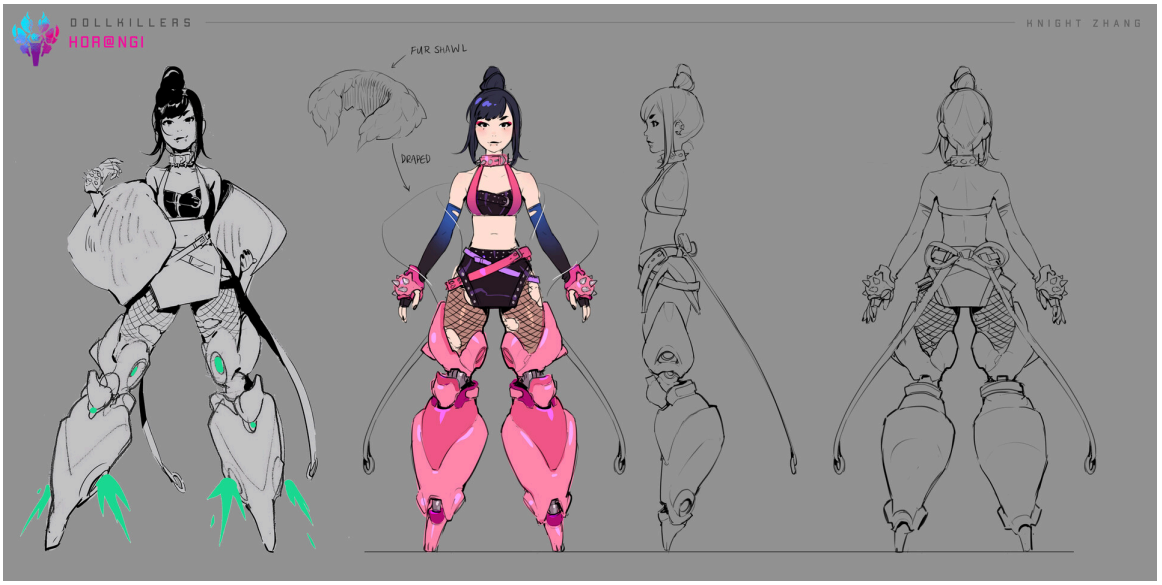
Fonte: https://archive.org/details/the-art-of-cuphead/page/n9/mode/2up?view=theater

4.6.1 Design de Personagens

Elementos como silhueta, cores, roupas e expressões desempenham papel fundamental na construção da identidade do personagem, permitindo que o público compreenda sua função, características e presença dentro do universo do projeto.Como podemos compreender como:

> O design de personagens em filmes e jogos é uma forma de arte conceitual e envolve a definição visual da aparência física, personalidade, comportamento e estética de um personagem. É mais do que apenas um desenho. (SPECTRUM 2023, tradução própria).

Figura 4 – Arte conceitual de Knight Zhang, Riot Games.



Fonte: https://arucelli.artstation.com/projects/zOWx9Z

4.6.2 Design de Armas

O design de armas tem o papel fundamental na comunicação da função, da narrativa e do contexto do universo ao qual pertencem. Elementos como formato, materiais e detalhes visuais indicam se a arma é pesada, ágil, tecnológica ou mágica, transmitindo informações imediatas ao público e fortalecendo a coerência do mundo do jogo. Como afirma:

> A forma segue a função. Tenha isso em mente ao projetar veículos e armas porque superfícies rígidas dependem da estrutura da funcionalidade. Se a forma contradizer a função, o conceito parecerá artificial. (Belozorov, 2018, tradução própria).

A Figura 5 apresenta um exemplo de design de armas no universo de *The Legend of Zelda*: *Breath of the Wild*:

Figura 5 – Arte conceitual de armas de The Legend of Zelda: Breath of the Wild.



Fonte: https://www.creativeuncut.com/gallery-31/lozbotw-hyrulean-weapons-and-shields.html

4.6.3 Design de Props (Objetos)

O design de props consiste na criação de objetos que compõem o universo de uma obra, como móveis, utensílios, armas e elementos de cenário. Esses elementos vão além de simples decoração, desempenhando funções narrativas essenciais: reforçam a ambientação, auxiliam na construção de contexto e fornecem informações visuais sobre os personagens e o mundo em que estão inseridos.

Figura 6 – Props de pixel art para plataforma de vila.

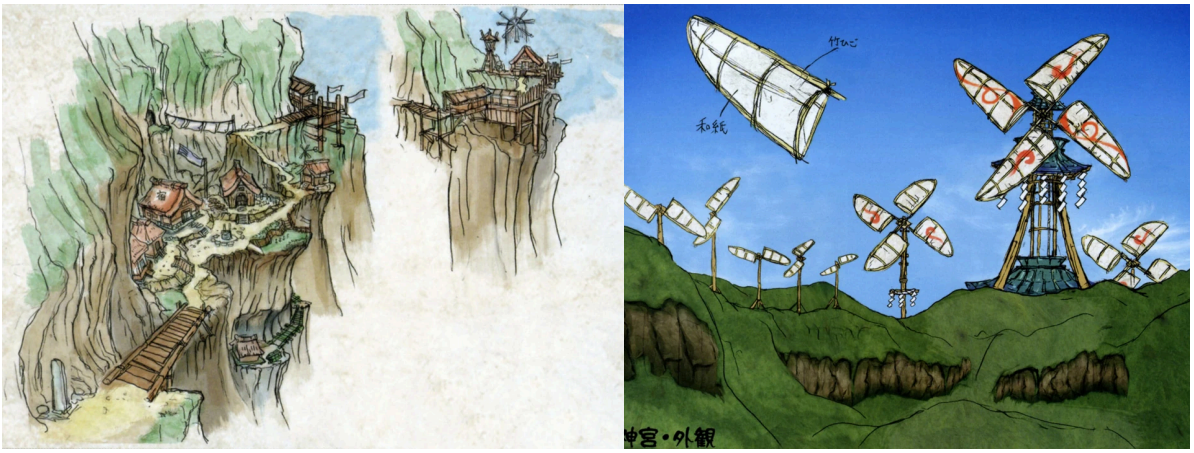


Fonte: https://cainos.itch.io/pixel-art-platformer-village-props

4.6.4 Design de Cenários

O design de cenário consiste na criação de ambientes visuais, internos ou externos, que compõem o universo de uma obra. Esse processo busca gerar atmosfera, reforçar o contexto narrativo e proporcionar imersão ao público, utilizando elementos como composição, iluminação, perspectiva e estilo visual. Um cenário não apenas delimita o espaço, mas também comunica informações sobre o mundo, o momento da narrativa e os personagens que nele habitam. A Figura 7 apresenta um exemplo de cenário elaborado para o jogo *Ōkami*:

Figura 7 – Artes conceituais dos cenários do jogo Ōkami.



Fonte: https://www.creativeuncut.com/art_okami_b.html

5 DESENVOLVIMENTO

5.1 Público-alvo e personas

O desenvolvimento do projeto iniciou-se com a realização de entrevistas com 16 participantes, incluindo estudantes universitários e pessoas já inseridas no mercado de trabalho. Essa etapa teve como objetivo compreender diferentes perspectivas sobre o tema, permitindo identificar necessidades do público. Os dados obtidos serviram de base para a definição do público-alvo e para a criação das personas que orientaram o desenvolvimento do projeto, garantindo que as soluções propostas fossem alinhadas às demandas dos usuários. A Figura 8 apresenta os resultados dessas entrevistas realizadas:

Figura 8 – Resultados das entrevistas com 16 participantes.

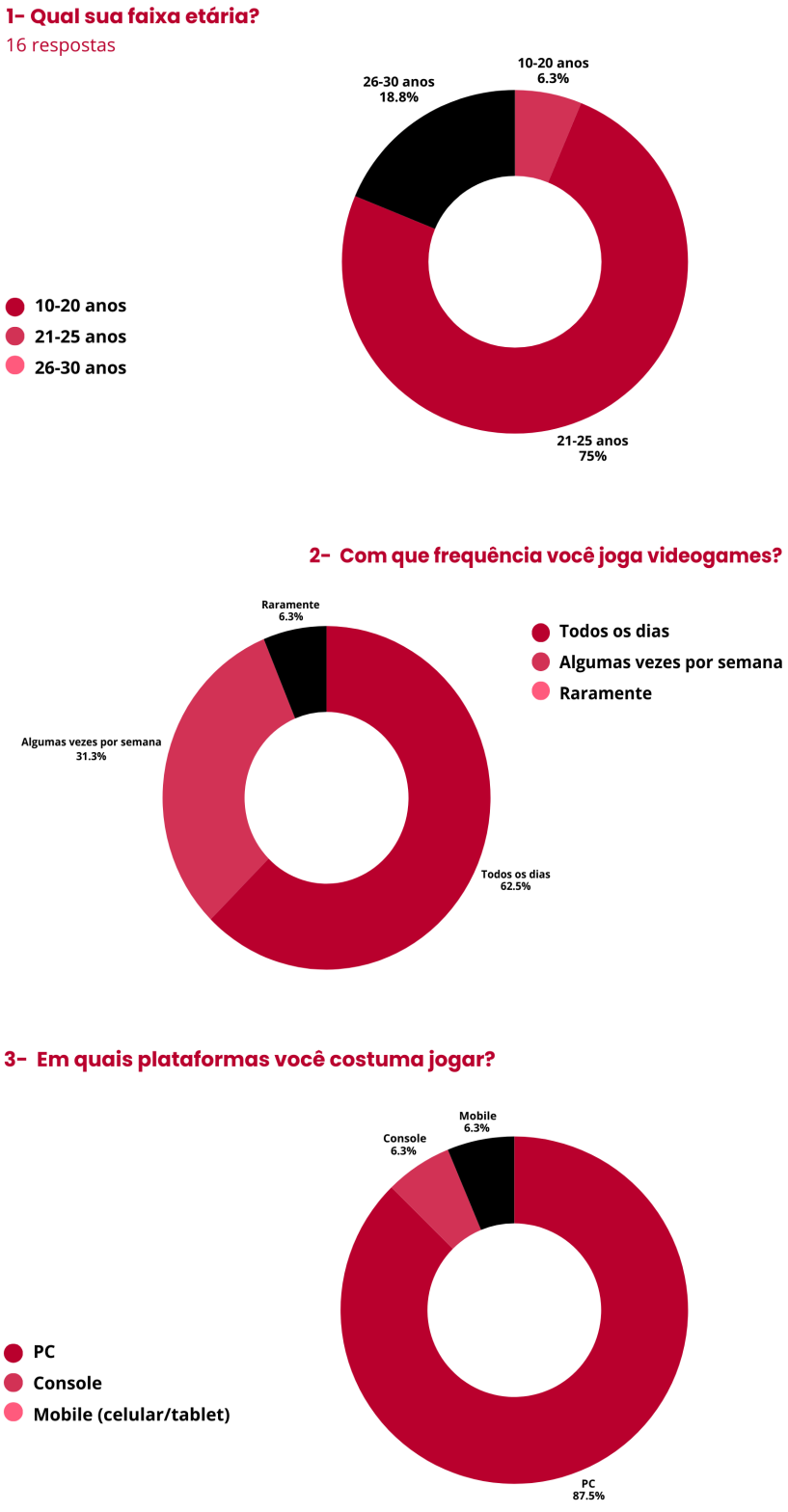
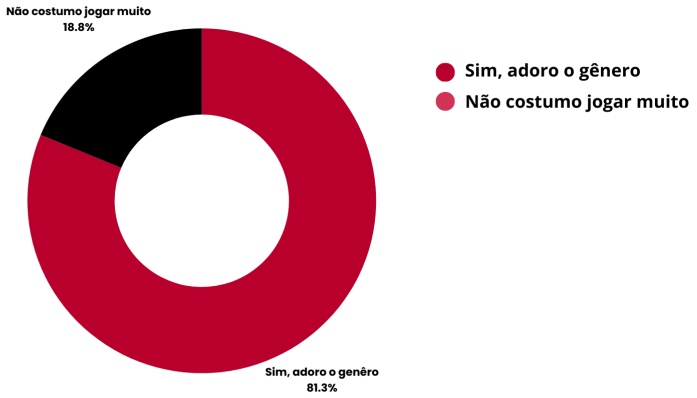
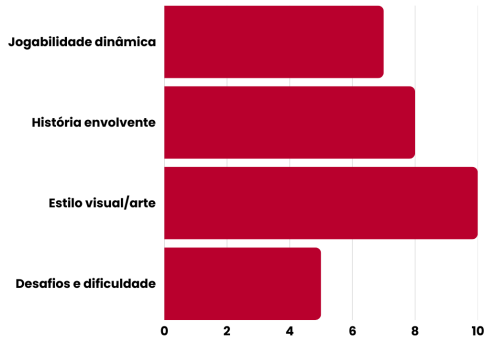


Figura 8 – Continuação

4- Você já jogou algum Action Platformer 2D (Plataforma de Ação), como Celeste ou Hollow Knight ?



5- O que mais te atrai em um jogo?



6- O quanto você gosta de jogos com estética japonesa (folclore, yokais, pixel art inspirada no Japão)?

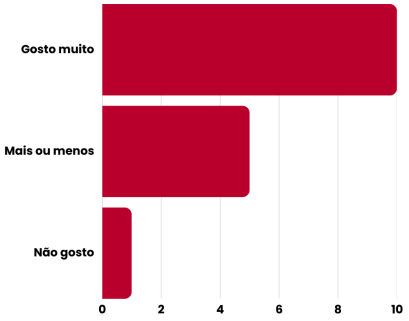
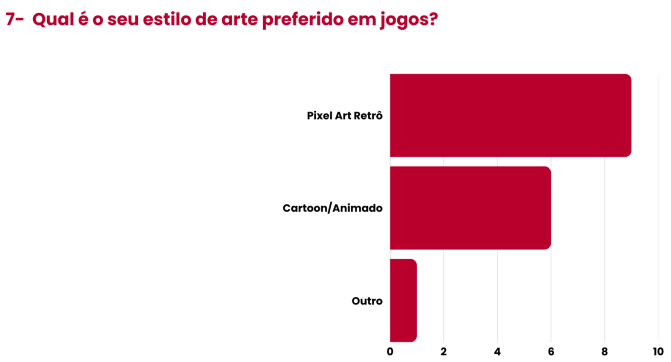


Figura 8 – Conclusão



Fonte: Elaborado pela autora.

Com base nos resultados obtidos nas entrevistas, foram elaboradas personas que representam o público-alvo desse projeto, agregando as principais características, comportamentos e necessidades identificadas ao longo da pesquisa. Essas personas atuam para orientar as decisões do projeto, promovendo maior alinhamento entre os objetivos do *concept* e as expectativas do público.

Figura 9– Personas Gabriel Silva e Mariana Alves.



Fonte: Elaborado pela autora.

As duas personas desenvolvidas, Lucas uma criança de 10 anos, e Mariana uma jovem adulta de 27 anos, foram criadas para representar perfis distintos do público-alvo e orientar as decisões ao longo do processo de desenvolvimento do jogo. Lucas demonstra maior interesse por experiências lúdicas, visuais e desafiadoras, com preferência por estilos cartoon e estética japonesa, enquanto Mariana busca narrativas mais complexas, combinadas a desafios estratégicos e a uma estética visual detalhada.

A construção dessas personas permite compreender diferentes motivações, expectativas e hábitos de jogo, servindo como referência para a definição das mecânicas e das direções estéticas do projeto. Nesse sentido, a psicografia surge como um método ideal:

> A psicografia é um método que considera o estilo de vida e as preferências dos jogadores, reforçando que as escolhas de design devem estar alinhadas a essas características para que a experiência se torne mais significativa.(Schell, 2016, p. 72).

5.2 Análise de similares

Para compreender os elementos que poderiam contribuir para o desenvolvimento deste projeto, foi realizada uma análise de similares entre três jogos: *Ōkami*, *Momodora: Reverie Under the Moonlight* e *Cuphead*. Esses jogos foram selecionados por apresentarem características relevantes à pesquisa. A comparação entre esses jogos serviu como referência para orientar decisões de design, mecânicas e estética do jogo proposto.

Tabela 3 – Análise de similares Ōkami, Momodora e Cuphead

ASPECTOS			
Gênero	Ação e aventura em 3D, inspirado em RPGs japoneses e jogos de exploração.	Metroidvania 2D com foco em exploração e combate.	Run and Gun 2D, inspirado em jogos clássicos de tiro e plataforma.
Estilo	Estética inspirada em pinturas tradicionais japonesas (sumi-e), com traços fluidos e orgânicos.	Pixel art minimalista, sombria e atmosférica, remetendo a jogos retrô.	Estilo de animação inspirado em cartoons dos anos 1930, com estética retrô.

Tabela 3 – Conclusão

ASPECTOS			
Paleta de cores	Suave e aquarelada, com predominância de tons terrosos, brancos e vermelhos.	Cores escuras e frias, reforçando atmosfera melancólica.	Paleta vibrante e contrastante, inspirada em animações antigas.
Narrativa	Baseada no folclore japonês, com a deusa Amaterasu restaurando o mundo.	História de sacerdotisa em missão contra forças corrompidas.	Cuphead e Mugman em busca de recuperar suas almas.
Jogabilidade	Exploração de cenários, resolução de puzzles e combate com habilidades do pincel celestial.	Exploração não linear, coleta de itens e combate.	Sequências de tiro e chefes desafiadores; foco na memorização e reflexos rápidos.
Sistema de Progressão	Avanço por áreas abertas, desbloqueio de poderes do pincel que permitem acessar novos lugares.	Progressão por mapas interconectados, desbloqueio de habilidades ao avançar.	Avanço fase a fase, com desbloqueio de armas e poderes após vitórias sobre chefes.
Mecânicas de Combate	Combate misturando ataques físicos e poderes do pincel (magia de desenho).	Combate rápido em 2D, esquivas e combos precisos, uso estratégico de itens.	Luta contra chefes com padrões complexos de ataque, alta exigência de reflexos.
Artbook	Arte conceitual rica em referências culturais japonesas; cenários e criaturas detalhados.	**NÃO POSSUI ARTBOOK**	Artbook contém seus sketches baseados na animação tradicional, com estudos de personagens e chefes.

Fonte: Elaborado pela autora.

5.3 Brainstorming

Após a análise de jogos similares, foi produzido um brainstorm com o objetivo de definir os elementos do jogo. Essa etapa possibilitou organizar ideias de forma estruturada e estabelecer caminhos para o desenvolvimento do projeto, assegurando que gênero, estilo visual, mecânicas e narrativa estivessem alinhados tanto à proposta conceitual quanto às características do público-alvo.

Figura 10– Mapa mental.



Fonte: Elaborado pela autora.

O brainstorm possibilitou a definição dos elementos centrais do jogo, cada um justificado com base nos objetivos do projeto. O gênero *action platformer* 2D foi selecionado pela acessibilidade e desafio. O uso da pixel art foi definido tanto pela viabilidade técnica quanto pelo apelo estético, considerando que esse estilo é amplamente valorizado em jogos independentes.

A perspectiva *side-scrolling* foi escolhida por oferecer clareza na progressão das fases e por ser facilmente reconhecida pelo público. O tema central, inspirado no folclore japonês e nos yōkai, proporciona riqueza cultural e potencial narrativo significativo. As mecânicas principais, incluindo combate dinâmico, exploração e confrontos com chefes, foram selecionadas para manter o ritmo do jogo e garantir o engajamento dos jogadores. Por fim, o tom de humor reforça esse tom de contradição pela proposta de “curar” yōkai corrompidos por meio de pancadaria caótica.

A partir desses elementos, foi elaborado um moodboard com o objetivo de representar visualmente a identidade estética do projeto. Esse recurso reuniu referências de cores, formas, cenários e estilos artísticos que dialogam com a proposta do jogo, servindo como guia visual para assegurar consistência estética em todas as etapas do desenvolvimento.

Figura 11– Moodboard inicial do concept do jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.4 Definição da Proposta do jogo

Com base nas etapas anteriores, foi elaborada a definição da proposta do jogo em formato de cards informativos, que contêm os principais elementos do projeto (como gênero, jogabilidade, personagens e level design). Esse formato foi escolhido por facilitar a leitura e a compreensão, além de destacar cada aspecto do jogo de forma clara e objetiva.

Figura 12– Cards informativos.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.5 Sinopse

“Nem todo herói nasce para salvar o mundo. Yuume, uma humana com força anormal, e Koyuki, uma kitsune preguiçosa, formam uma dupla de curandeiras nada convencionais: surrar primeiro, curar depois. Sua missão? Enfrentar os 7 Figurões Yokais e “curá-los” do Corrumo para quitar uma enorme dívida, deixando destruição e caos pelo caminho.”

5.6 Identidade Visual

A identidade visual do projeto começou pela escolha do nome do jogo, que serviu como base para posteriormente seu visual. A partir disso, foram definidos logotipo, paleta de cores, tipografia e referências visuais, garantindo a coerência entre o conceito e a estética do jogo.

Figura 13– Brainstorm de naming.

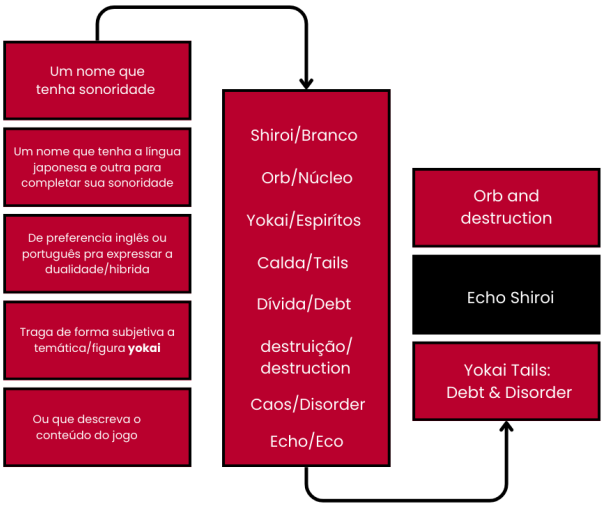


Figura 14– Moodboard Identidade visual.



Fonte: Elaborado pela autora.

O título “Echo Shiroi” une Echo (eco) e Shiroi (branco), simbolizando a natureza espiritual dos yokais: o branco remete ao aspecto fantasmagórico, enquanto o eco evoca seus sussurros. Esse conceito é traduzido visualmente no moodboard, que reúne referências do folclore japonês como pinceladas artísticas, máscaras de kitsune, carimbos tradicionais e sinos de templos servindo como guia para a identidade visual do projeto e de seu Artbook.

Figura 15– Identidade Visual elaborada para o jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.7 Desenvolvimento Cenários

5.7.1 Level Design

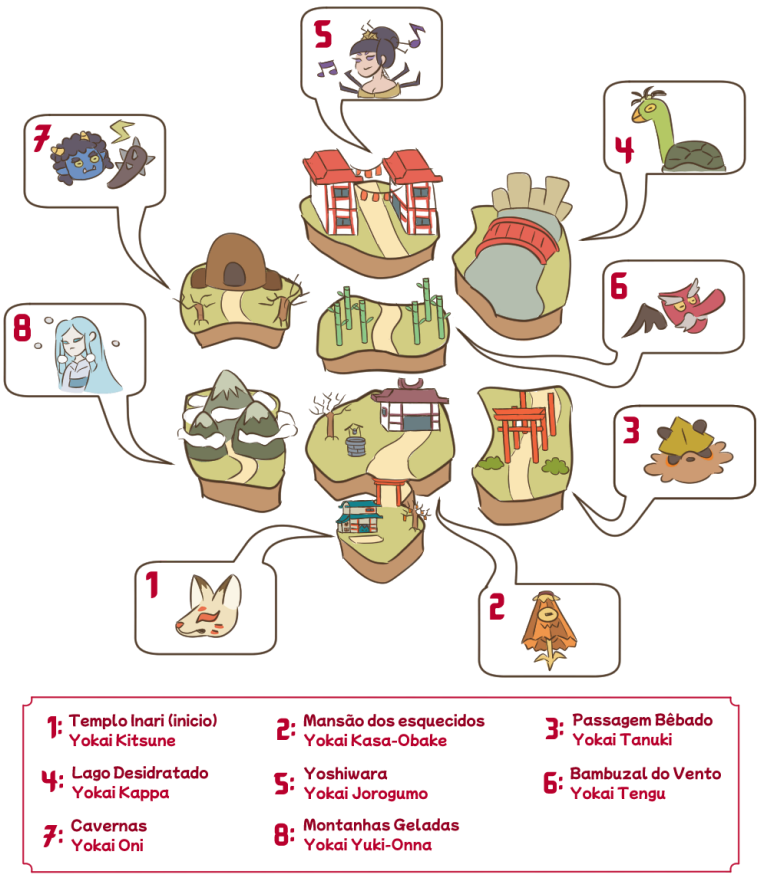
Conforme definido anteriormente, o jogo será composto por oito áreas distintas sendo a primeira introdutória e as sete seguintes dedicadas aos territórios dos Figurões Yokais, cada uma com cenário e chefe próprios. Neste tópico são apresentados os sketches do mapa e sua versão finalizada, que mostram a progressão do jogador ao longo da jornada.

Figura 16– Moodboard e Sketch inicial para Level Design



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 17– Concept art do Level Design



Fonte: Elaborado pela autora.

5.7.2 Templo Inari

O Templo Inari, à área inicial do jogo, é o tutorial e é destinada também ao aperfeiçoamento de habilidades e armas. O cenário é apresentado como a casa/comércio de Yuume e de sua mestra, a yokai Kitsune Koyuki. Sua elaboração arquitetônica foi inspirada no templo Inari existente no Japão, buscando mesclar características de templos tradicionais com elementos de residências japonesas. O ambiente conta ainda com um portal *torii*, que funciona como barreira protetora, estabelecendo o local como uma área segura para o jogador.

Figura 18– Moodboard e Sketch inicial Templo Inari



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 19– Concept art do Templo Inari.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 20– Interface do cenário do Templo Inari.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.7.3 Mansão dos Esquecidos

A Mansão dos Esquecidos é a primeira área de combate do jogo, onde o jogador enfrenta o Figurão Yokai kasa-obake. O cenário inicia na entrada e se desenvolve dentro da mansão, que por si só é representada como um yokai, inspirado no folclore de objetos que ganham vida após cem anos. Sua criação visual foi baseada em grandes residências de samurais de alto escalão.

Figura 21– Moodboard e Sketch inicial Mansão dos Esquecidos.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 22– Interface do cenário da Mansão dos Esquecidos.

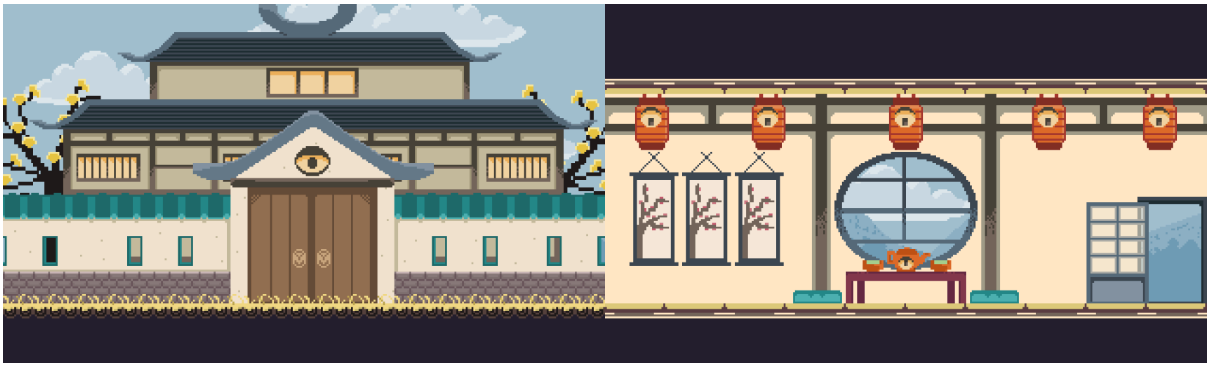
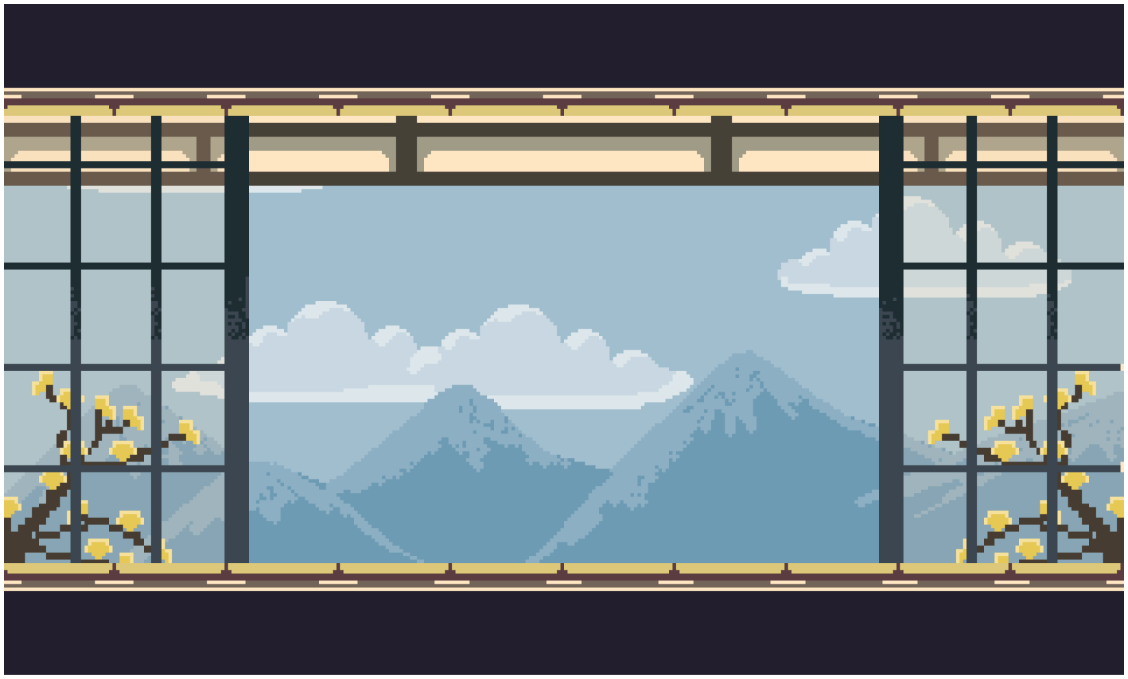


Figura 22– Conclusão



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 23– Sprites dos cenários Templo Inari e Mansão dos Esquecidos.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.8 Desenvolvimento Personagens

5.8.1 Protagonista

O nome Yuume (幽芽) tem origem japonesa, combinando os kanjis 幽 (“yū”, brilho distante, visão etérea) e 芽 (“me”, broto). Esse significado reflete a singularidade da protagonista: alguém que não se encaixa, evidenciada por sua aparência albina e personalidade energética e desastrada. Seu nome reforça a dualidade de sua personagem, fragilidade e força, caos e cura que define sua identidade na narrativa.

Yuume veste roupas de miko, sacerdotisas responsáveis pela purificação no contexto espiritual e sagrado. Sua arma também remete a objetos tradicionais de templo, como a cabaça (hyotan) e a concha de bambu (hishaku), reforçando sua conexão com rituais e elementos espirituais, mesmo que sua forma de atuar seja pouco convencional.

Figura 24– Moodboard e Sketch inicial de Yuume.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 25– Concept art e Sprites de Yuume.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.8.2 NPCs

Koyuki – A mentora Interesseira.

O conceito de Koyuki parte da ideia de uma *kitsune yōkai* que contrasta o papel tradicional de guia espiritual. Em vez de transmitir sabedoria, ela simboliza preguiça e ganância, utilizando seu ábaco e elixires duvidosos para explorar financeiramente Yuume. Sua função narrativa é trazer humor e ironia ao assumir o papel de mentora movida por interesse. O nome Koyuki (小雪), que pode ser traduzido como “pequena neve”, reforça a contradição da personagem, já que remete a delicadeza e pureza, em oposição à sua verdadeira personalidade oportunista.

Figura 26– Moodboard e Sketch inicial de Koyuki.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 27– Concept art de Koyuki.



Fonte: Elaborado pela autora.

Kamaitachi –O ceifador burocrático.

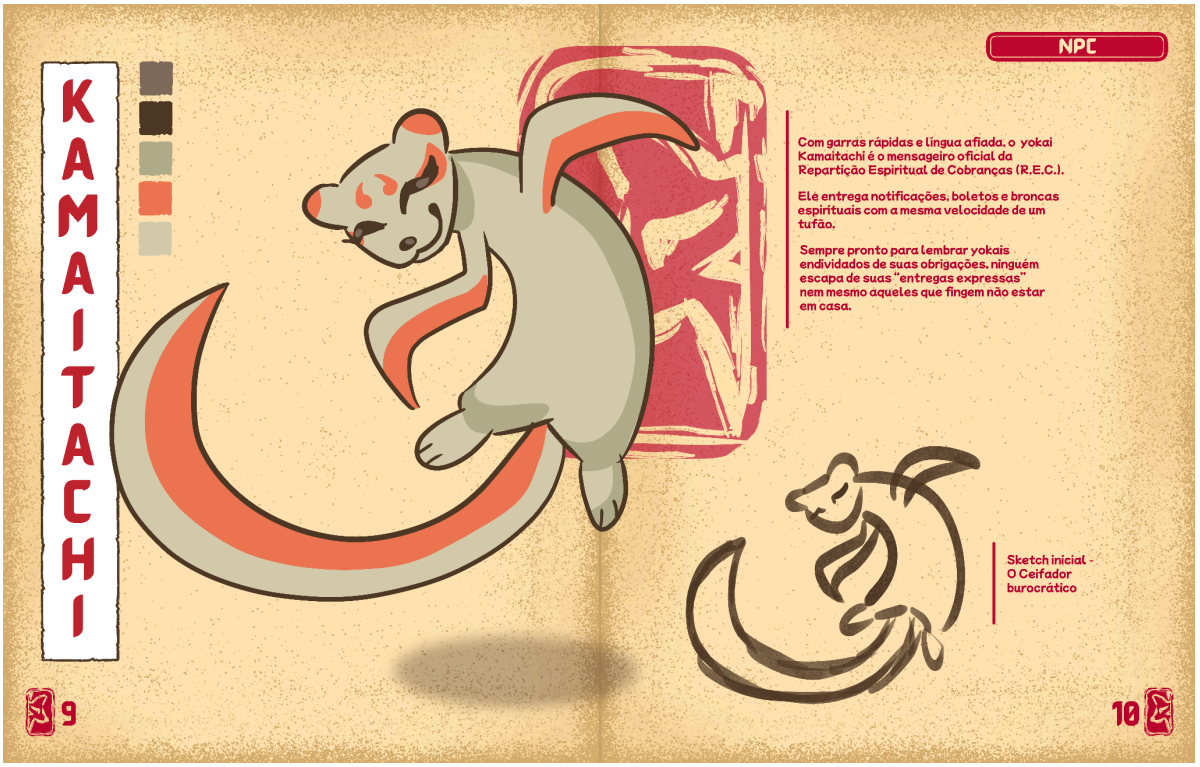
O *yōkai* Kamaitachi foi concebido como a personificação das dívidas inevitáveis, incorporando de forma simbólica a pressão constante das obrigações financeiras. Caracterizado por sua velocidade e pelas garras afiadas, desempenha o papel de mensageiro da Repartição Espiritual de Cobranças (R.E.C.), surgindo de maneira implacável para lembrar e cobrar os devedores. Sua concepção tem a intenção de transformar um tema sério e cotidiano em elemento narrativo cômico, equilibrando crítica social e humor dentro do universo ficcional.

Figura 28– Moodboard e Sketch inicial de Kamaitachi.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 29– Concept art de Kamaitachi.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.8.3 Inimigos

Kasa-Obake- O Risonho Caótico.

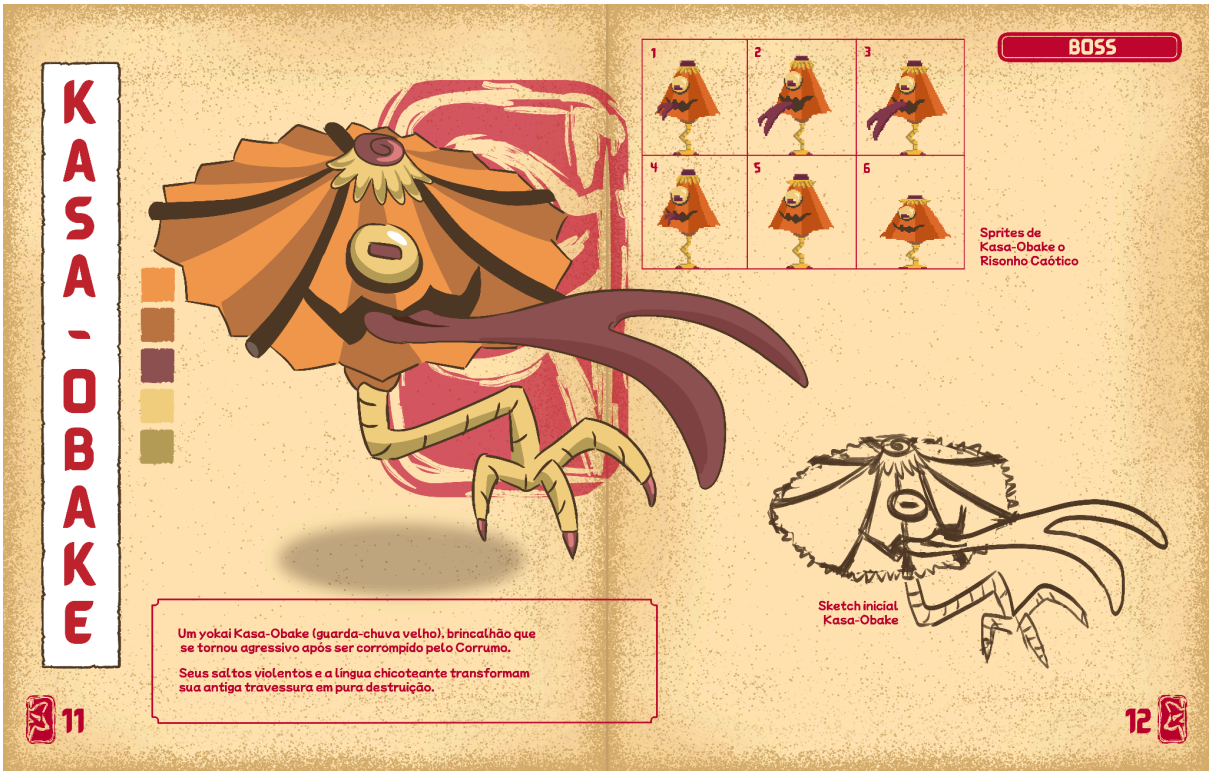
O Kasa-Obake é um yokai de um objeto inanimado, um guarda chuva originalmente brincalhão de espírito livre. Após ser corrompido pelo Corrumo, torna-se agressivo, usando saltos pesados que destrói por onde passa e uma língua-chicote, transformando sua travessura em ataques perigosos.

Figura 30– Moodboard de Kasa-Obake.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 31– Concept art de Kasa-Obake.



Fonte: Elaborado pela autora.

Tanuki – O Tiozão do Sake.

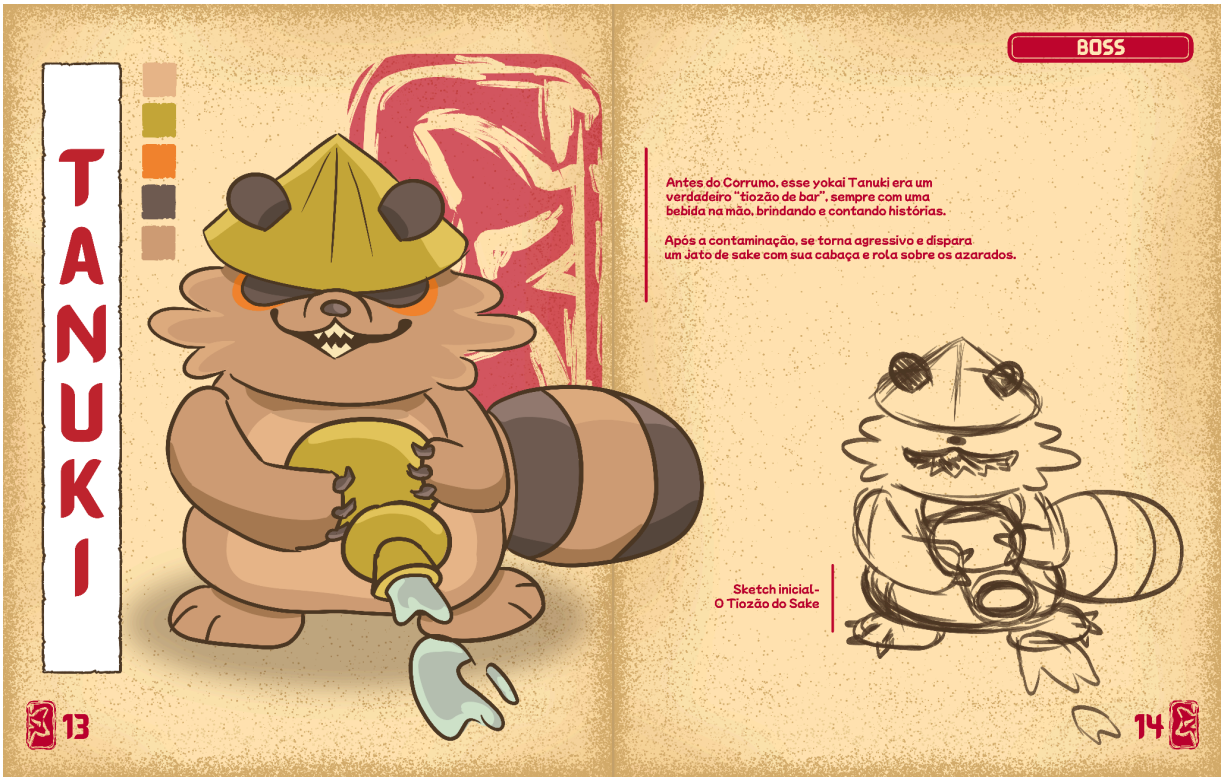
O Tanuki é um yokai originalmente brincalhão, conhecido como um verdadeiro “tiozão de bar”, sempre com uma bebida na mão, brindando e contando histórias. Após ser corrompido pelo Corrumo, torna-se agressivo, usando um jato de sake disparado de sua cabaça e rolando sobre os azarados.

Figura 32– Moodboard de Tanuki.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 33– Concept art de Tanuki.



Fonte: Elaborado pela autora.

Kappa – O Hippie da Lagoa.

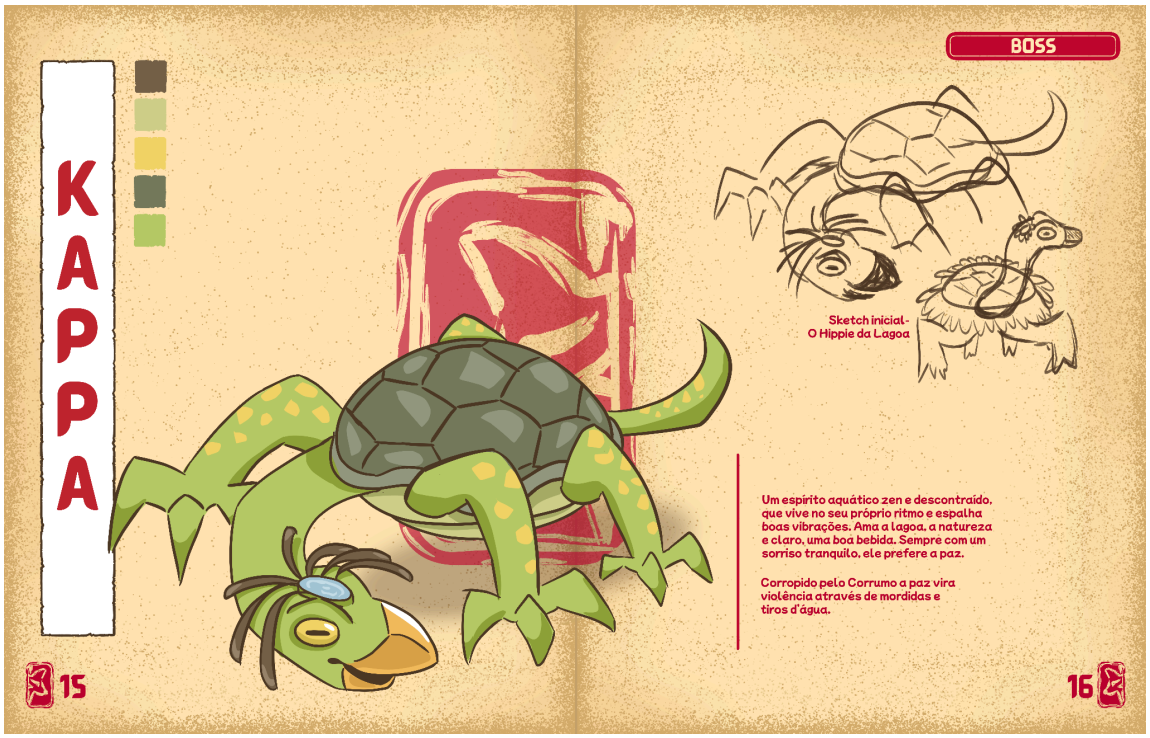
O Kappa é um yokai de natureza zen e descontraída, que vive no próprio ritmo e transmite boas vibrações. Apaixonado pela lagoa, pela natureza e por uma boa bebida, mantém sempre um sorriso sereno e prefere a paz. No entanto, após ser corrompido pelo Corrumo, sua calmaria dá lugar à agressividade, passando a atacar com mordidas e jatos de água.

Figura 34– Moodboard de Kappa.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 35– Concept art de Kappa.



Fonte: Elaborado pela autora.

Jorogumo – A Dama das Teias Noturnas.

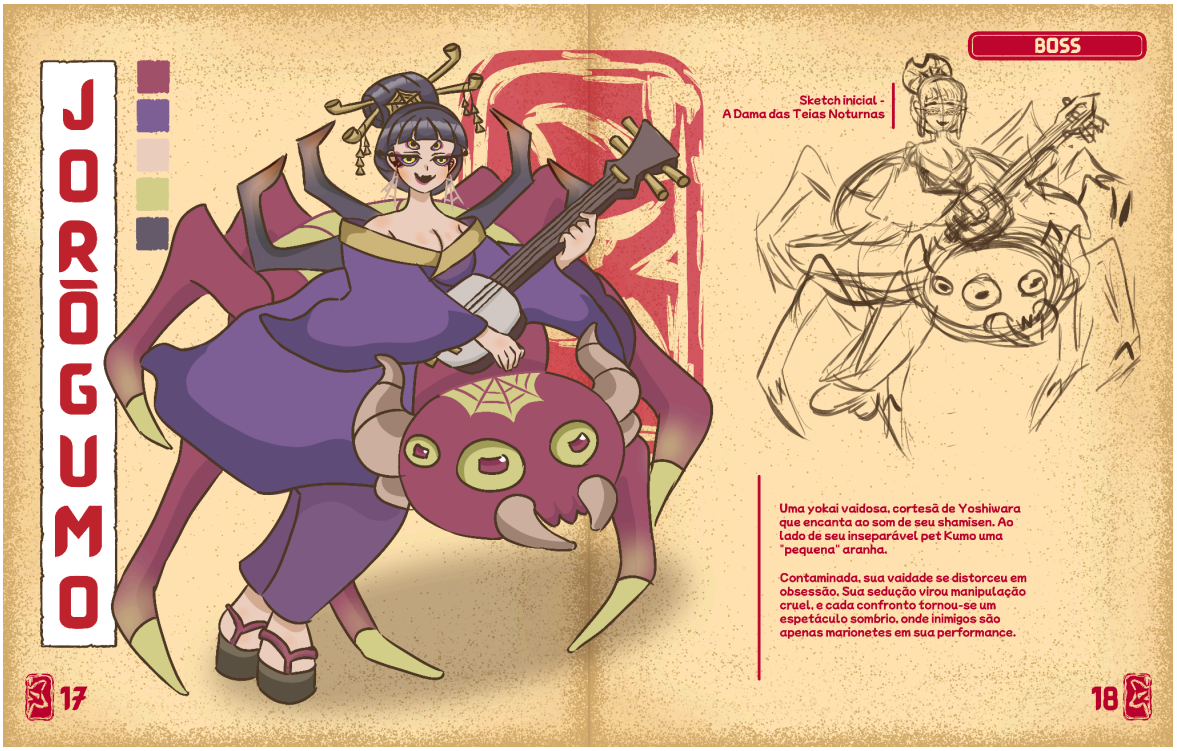
A Jorogumo é uma yokai vaidosa, cortesã de Yoshiwara, que encanta ao som de seu shamisen e está sempre acompanhada de seu inseparável pet Kumo, uma “pequena aranha”. Contudo, após ser corrompida pelo Corrumo, sua vaidade transforma-se em obsessão e sua sedução em uma manipulação cruel, fazendo de cada confronto um espetáculo sombrio, no qual seus inimigos não passam de marionetes em sua performance.

Figura 36– Moodboard de Jorogumo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 37– Concept art de Jorogumo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Tengu – O Guardião Alado Aposentado.

O Tengu é um yokai que já foi um guerreiro alado, mas que hoje um idoso rabugento, sempre pronto para ensinar disciplina. No entanto, após ser corrompido pelo Corrumo, seus ventos passam a se manifestar como golpes violentos, atingindo inimigos de forma impiedosa, como um avô resmungão que lança galhos contra os netos.

Figura 38– Moodboard de Tengu.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 39– Concept art de Tengu.



Fonte: Elaborado pela autora.

Oni – O Gigante Faminto.

O Oni é um yokai bobalhão e guloso, sempre rindo alto e devorando tudo o que encontra, especialmente raios, seu petisco favorito nas tempestades. Porém, após ser corrompido pelo Corrumo, sua fome dá lugar a uma fúria descontrolada: lança rajadas de raios e empunha seu enorme bastão como um martelo.

Figura 40– Moodboard de Oni.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 41– Concept art de Oni.



Fonte: Elaborado pela autora.

Yuki-Onna – A Rainha Gelada.

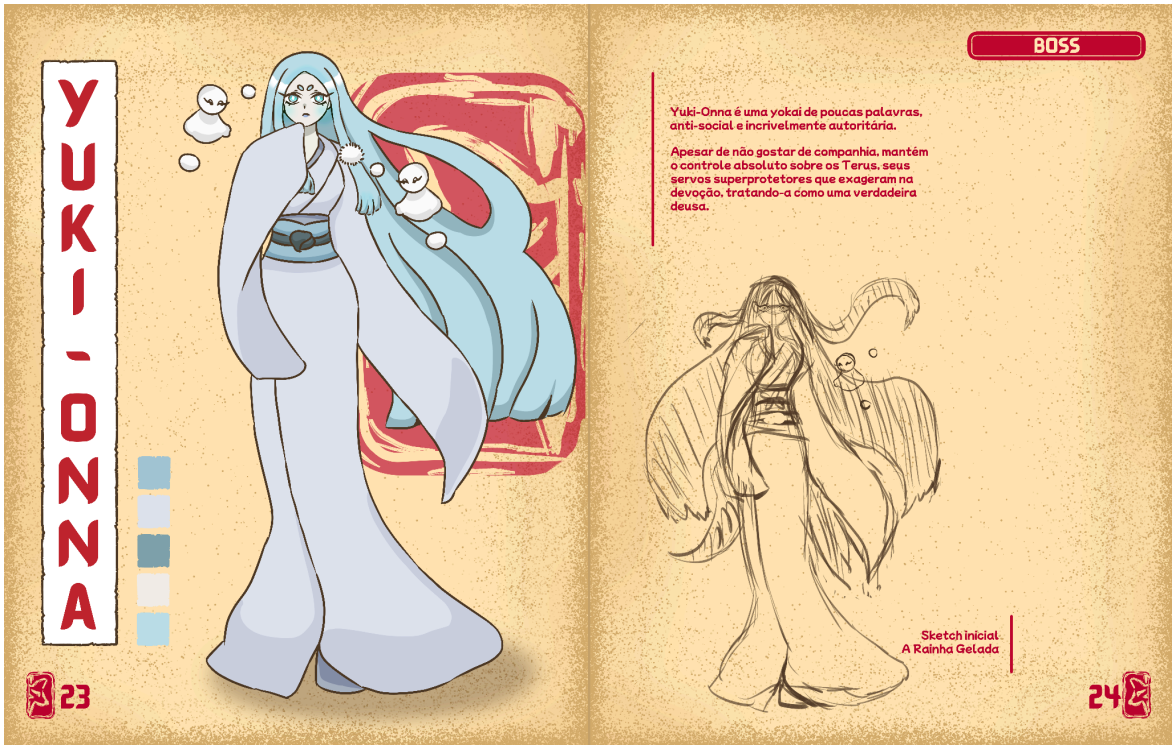
A Yuki-Onna é uma yokai de poucas palavras, de postura fria e autoritária. Mesmo rejeitando a companhia, mantém domínio absoluto sobre os Terus, servos que a veneram como uma deusa. Corrompida pelo Corrumo, sua presença torna-se ainda mais ameaçadora: no Abraço Gélido dos Terus, eles caem sobre o inimigo para imobilizá-lo, enquanto nas Lâminas de Neve ela dispara projéteis de gelo que atingem múltiplos alvos à distância.

Figura 42– Moodboard de Yuki-Onna.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 43– Concept art de Yuki-Onna.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.9 Desenvolvimento de Artefatos

5.9.1 Armas

A Hishaku é uma grande colher de bambu, tradicionalmente usada em rituais de purificação, reinterpretada como arma de combate. Serve para golpes básicos e um ataque especial capaz de nocautear yokais, representando a quebra de expectativa entre objeto sagrado e ferramenta ofensiva. Além da colher, foram adicionados elementos típicos de templos, como fitas de papel e um sino, reforçando a imagem dos templos.

A Hyotan é uma cabaça que contém o elixir duvidoso da maestra de Yuume. Pode curar yokais e purificar caminhos contaminados, desbloqueando novas áreas para o jogador.

Figura 44– Moodboard e Sketch inicial de Armas.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.9.2 Props

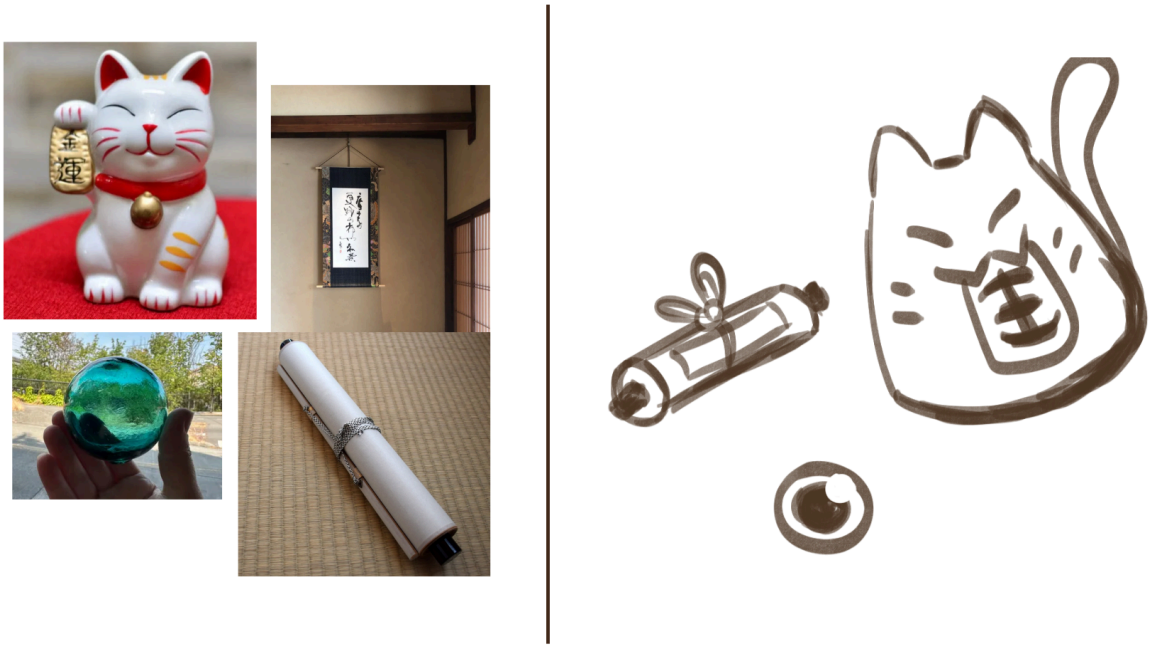
No jogo, os props (objetos) tem a função de enriquecer a narrativa ao trazer elementos que remetem à cultura nipônica e à atmosfera de seus templos.

O Maneki Neko funciona como um baú especial, responsável por fornecer itens de cura e eventualmente, *orbs* a moeda espiritual do jogo.

As Orbs, por sua vez, representam a essência dos *yōkai* e exercem a função de possibilitar a aquisição de itens e habilidades.

Já o Pergaminho de Habilidades o Kakejiku constitui um recurso para o aprimoramento da personagem. De forma simbólica, reflete a ideia de transmissão de conhecimento e de fortalecimento espiritual.

Figura 45– Moodboard e Sketch inicial de Props.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 46– Concept art de Artefatos.

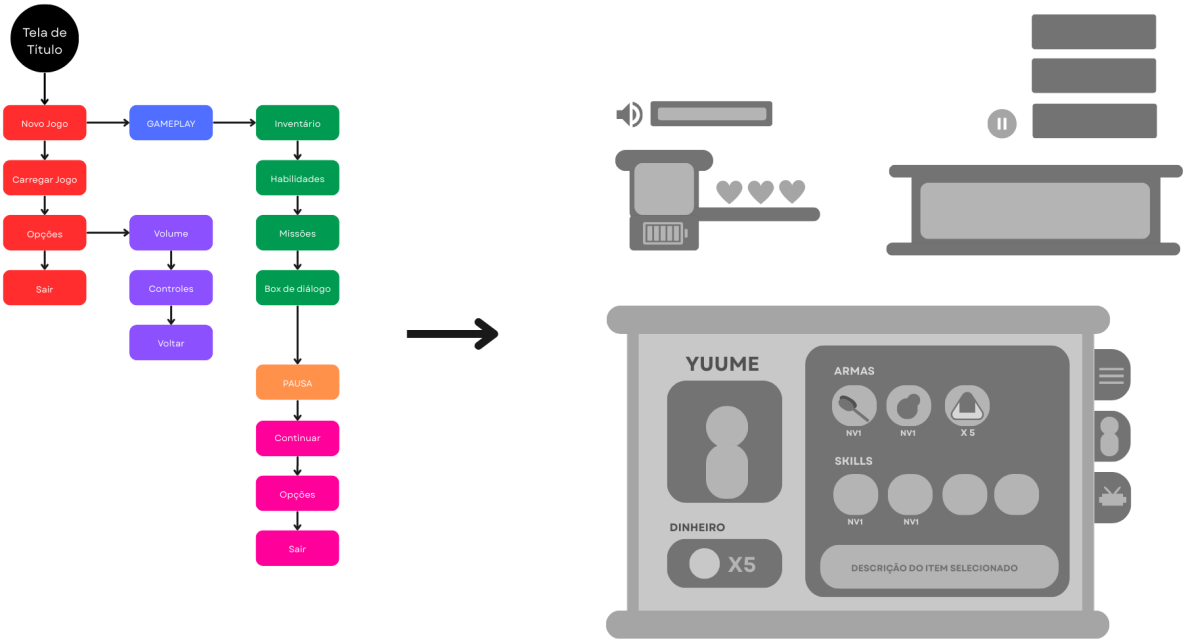


Fonte: Elaborado pela autora.

5.10 Interface

A interface do jogo foi elaborada a partir de um fluxograma da jornada do usuário, com o objetivo de mapear e estruturar a experiência do jogador de forma intuitiva. A partir do fluxograma, desenvolveu-se um esboço visual dos elementos até sua versão final, mostrado nas figuras 47 ao 52.

Figura 47– Fluxograma da interface e Sketch inicial da Interface.



Fonte: Elaborado pela autora.

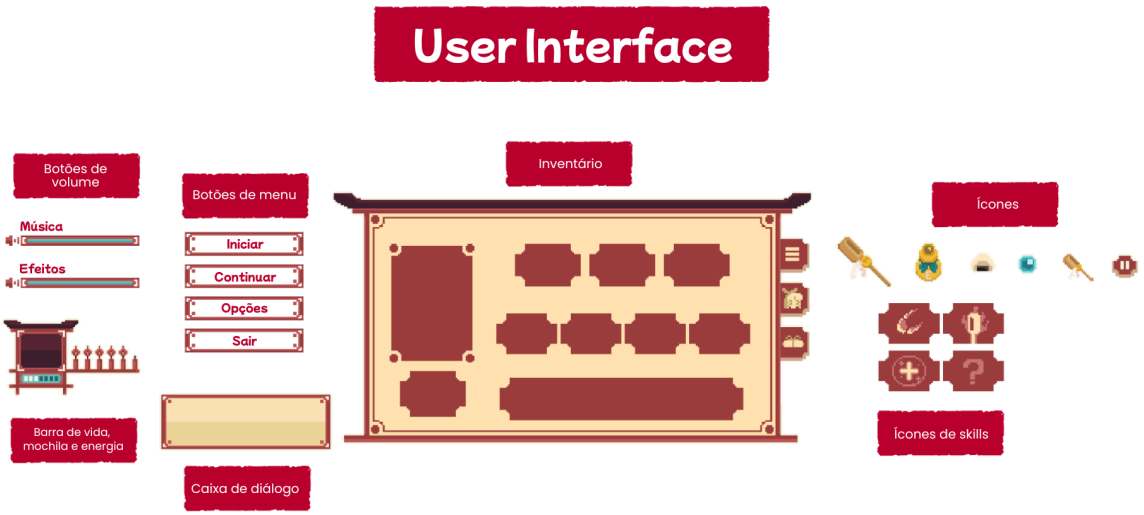
A partir do esboço visual, iniciou-se a concepção da interface, definida em forma de painel inspirado na arquitetura japonesa, com referências do uso da cor vermelha, remetendo aos templos e ao sagrado, reforçando a identidade visual.

Figura 48– Moodboard da Interface.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 49– Sprites da Interface.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 50– Tela inicial.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 51– Interface gameplay.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 52– Interface Inventário.



Fonte: Elaborado pela autora.

5.11 Mecânicas

Para melhor compreender as mecânicas do jogo, foi elaborada uma tabela resumida para apresentar de forma objetiva as mecânicas do jogo, destacando suas funções e interações na experiência do jogador.

Tabela 4– Mecânicas do jogo.

SISTEMA / MECÂNICA	DESCRIÇÃO	FUNÇÃO NO JOGO
Hishaku – Arma Principal	Ataque básico e golpe especial. Skills desbloqueadas: Golpe Relâmpago, Lançamento de Orbes.	**Golpe Relâmpago:** carregada de energia espiritual libera um ataque rápido que atordoa inimigos temporariamente. **Lançamento de Orbes:** arremessa pequenas orbes espirituais como projéteis, atingindo inimigos à distância e acumulando pontos para o jogador.
Hyotan – Cura	Cura de yokais e purificação de áreas. Skills desbloqueadas: Campo de Essência, Selo Divino.	**Campo de Essência:** cria uma área ao redor da personagem que cura constantemente os yokais dentro dela. **Selo Divino:** purifica uma grande área instantaneamente e deixa um selo que previne a corrupção por alguns segundos.
Recarga de Recursos	Derrota de inimigos ou fontes termais.	Mantém a capacidade de cura e purificação.
Orbes Espirituais	Coletadas curando yokais, purificando e encontrando segredos.	Moeda do jogo para upgrades e incentiva exploração.
Melhorias no Templo Inari	Evolução por níveis: Hishaku (dano, combos, velocidade), Hyotan (capacidade, raio).	Melhoria de armas
Sistema de Dívidas	Dívida fixa diminuída ao curar yokais e coletar moedas.	Objetivo de terminar com a menor dívida possível.
Relatório Final / Ranking	Exibido após o 7º chefe, mostra dívida final.	Avalia desempenho e classifica jogador.
Estrutura de Mundo	Templo Inari (área central) e progressão linear por sete áreas.	Organiza jornada e centraliza upgrades.
Características por Área	Mecânicas únicas e chefes com padrões específicos.	Diversifica experiência e exige estratégia.

Fonte: Elaborado pela autora.

A seguir, são apresentados os principais elementos e mecânicas do jogo, organizados de forma resumida para facilitar a compreensão da estrutura, progressão e dinâmica da experiência do jogador. Resumo dos pontos Essenciais do Jogo:

- **Combate e Skills**: Hishaku com ataque básico, golpe especial e skills avançadas (Golpe Relâmpago e Lançamento de Orbes).

- **Cura e Purificação**: Hyotan cura yokais e purifica áreas, com skills adicionais (Campo de Essência e Selo Divino).

- **Orbes Espirituais**: Moeda do jogo obtida ao curar yokais, usadas para upgrades.

- **Melhorias no Templo Inari**: Evolução da Hishaku (dano e velocidade) e Hyotan (capacidade e raio).

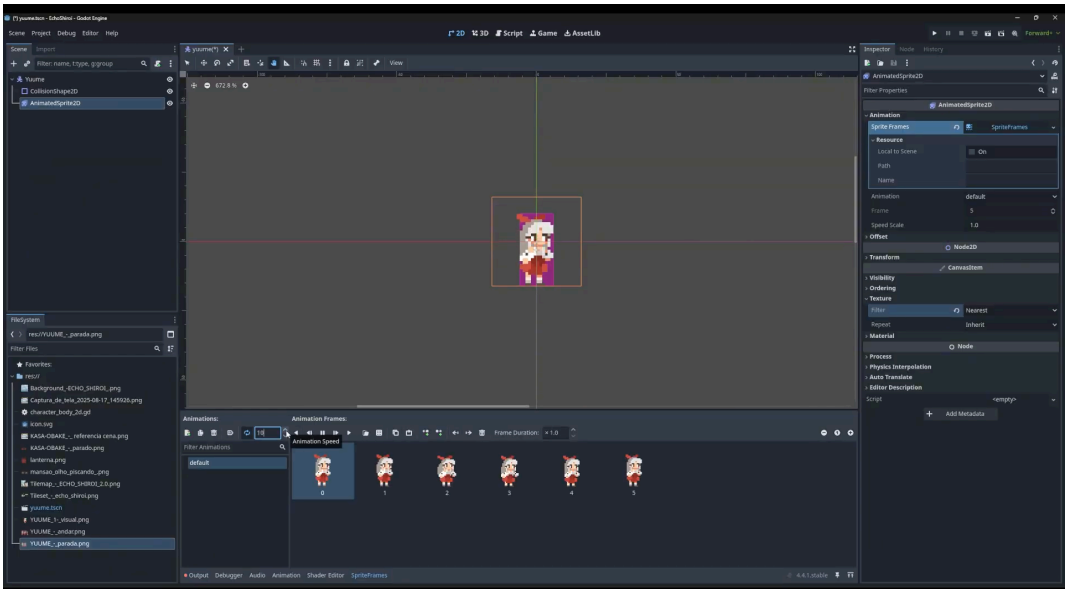
- **Sistema de Dívidas**: Dívida fixa que diminui com ações do jogador; objetivo é finalizá-la no menor valor possível.

5.12 Artbook

5.12.1 Trecho em Godot com QR Code

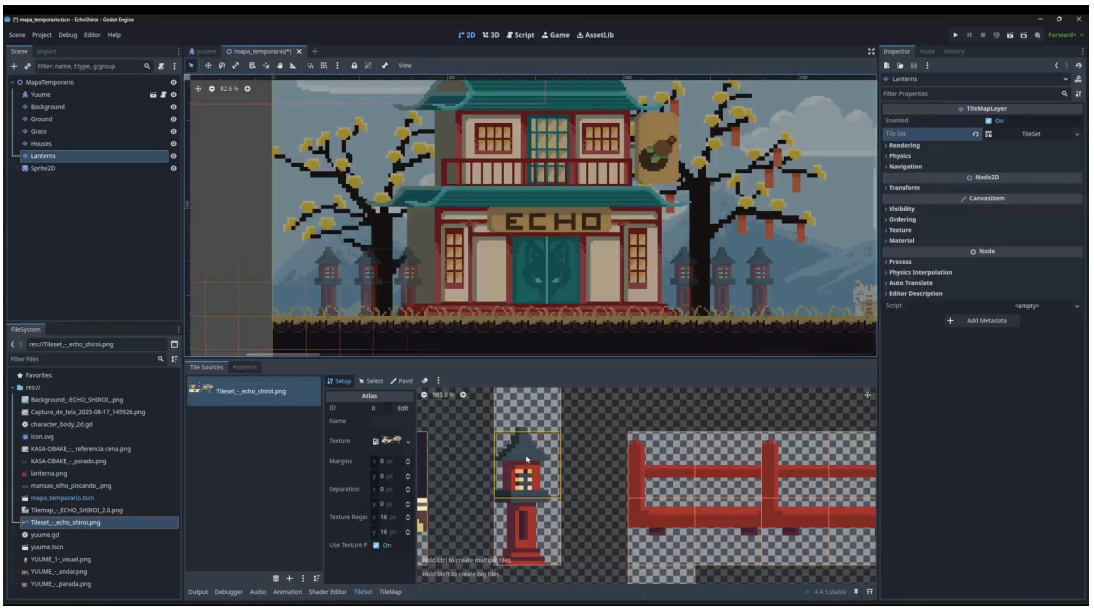
Antes da elaboração do artbook, os sprites e a interface do jogo foram integrados à engine Godot, possibilitando uma pré-visualização da experiência do jogador. O trecho resultante foi incorporado ao artbook por meio de um **QR code**, permitindo que o leitor acesse o vídeo e observe a dinâmica do jogo.

Figura 53– Programação de Yuume no Godot.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 54– Programação do Cenário Templo Inari no Godot.



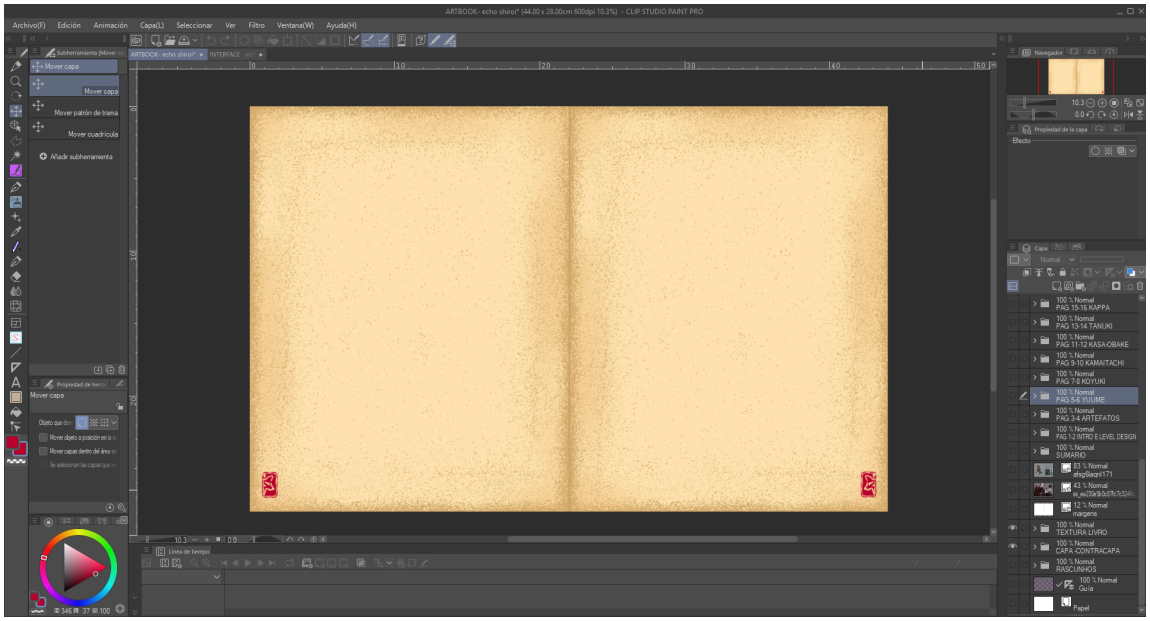
Fonte: Elaborado pela autora.

Durante o desenvolvimento na Godot, foram adicionadas colisões entre objetos, configurados tilesets e implementadas transições de cenas e a movimentação da protagonista Yuume.

5.12.2 Desenvolvimento do Artbook

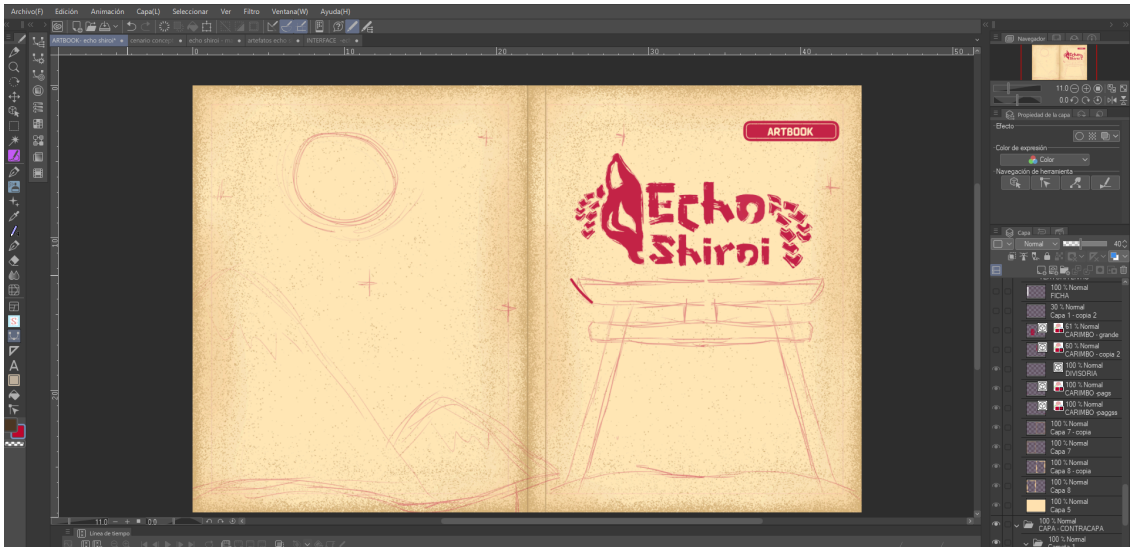
O artbook foi desenvolvido para representar o conceito e a identidade visual do jogo, reunindo concept arts, personagens, cenários, props e interface. Além de sintetizar o universo do projeto, ele funciona como documentação e guia visual. O programa utilizado para esta etapa foi o Clip Studio e Indesign.

Figura 55– Desenvolvimento da Textura do Artbook.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 56– Sketch inicial da capa e contra capa do Artbook.

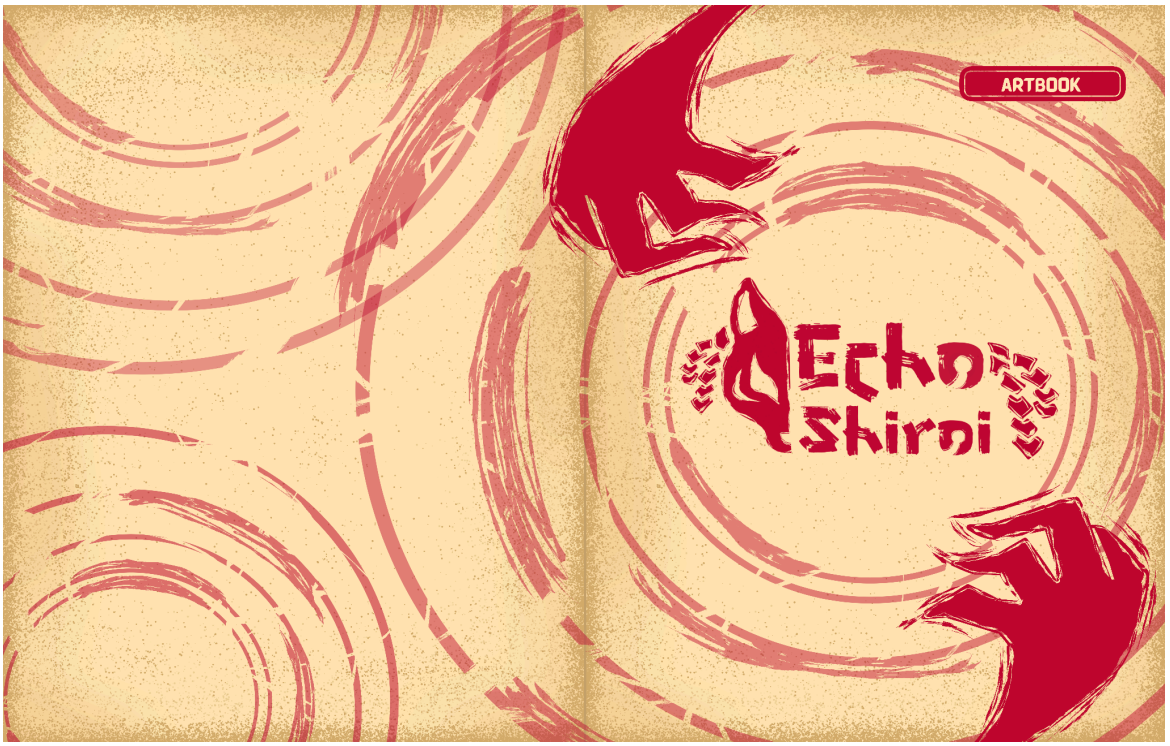


Fonte: Elaborado pela autora.

6 RESULTADOS

O resultado do projeto foi satisfatório, pois todos os objetivos foram alcançados ao longo do desenvolvimento. Para demonstrar esse resultado, são apresentadas a seguir algumas páginas do artbook, que destacam a identidade visual e os conceitos trabalhados do projeto. O documento completo está disponível por meio de um link ao final deste tópico, permitindo ao leitor acessar e explorar integralmente o material produzido.

Figura 57– Capa e contra capa do Artbook do jogo.



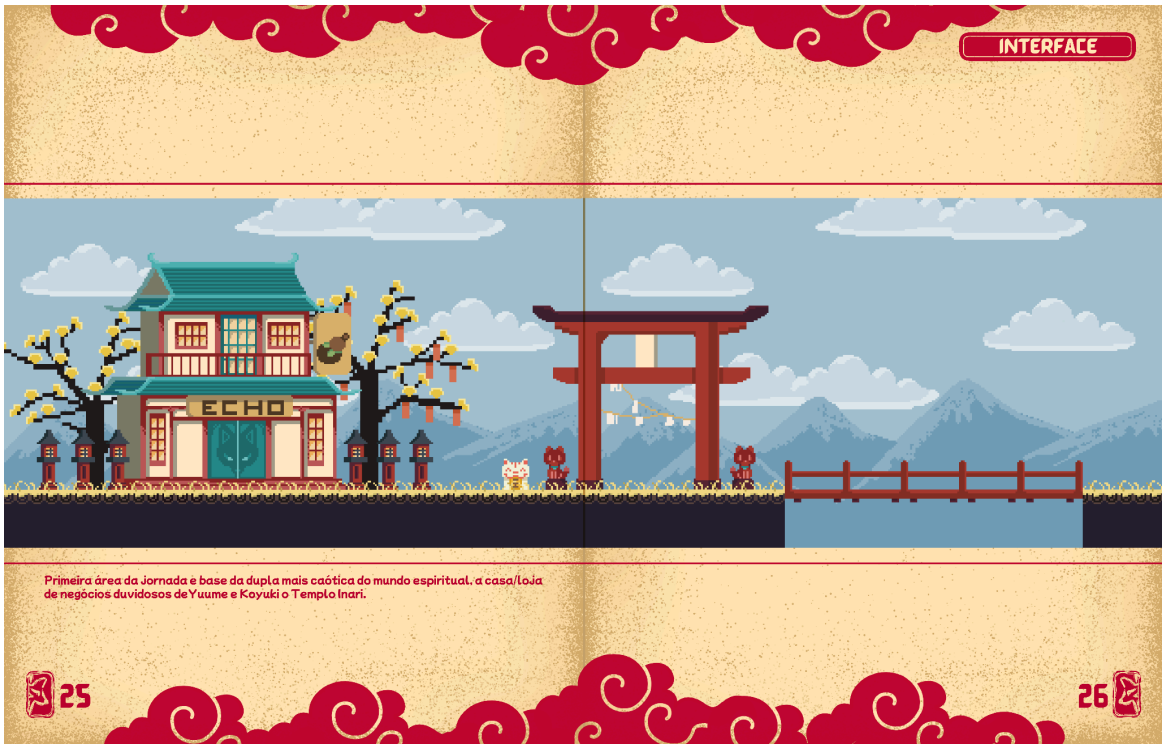
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 58– Sumário do Artbook do jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 59– Página de conteúdo do Artbook do jogo.



Fonte: Elaborado pela autora.

O **artbook completo** do projeto de *Echo Shiroi* encontra-se disponível para acesso através do seguinte link:

<https://drive.google.com/file/d/1KKgteKPVQMsx16N8Ur8vC1VNIjtZrvJH/view?usp=sharing>

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo criar um artbook para um jogo digital 2D inspirado no folclore japonês, com foco nos yōkai. Durante o processo, todos os objetivos foram alcançados e ajudaram a construir o resultado final.

Primeiro, o estudo sobre os elementos do folclore japonês permitiu entender melhor quem são os yōkai e o papel cultural que possuem. Esse conhecimento serviu de base para dar identidade ao projeto e orientar as escolhas visuais. Depois, foi possível analisar como essas referências poderiam ser usadas dentro do jogo, garantindo que os yōkai não fossem apenas figuras decorativas, mas parte da história e da experiência do jogador.

A exploração da temática nos personagens, cenários, mecânicas e na atmosfera do jogo trouxe soluções que deixaram o projeto mais coerente e envolvente. O uso de técnicas e ferramentas de design ajudou a organizar todo o processo, dando clareza e qualidade ao material produzido.

A criação de uma identidade visual própria foi alcançada ao unir as referências culturais com escolhas criativas pessoais, resultando em um estilo único. Por fim, o artbook reuniu personagens, cenários, interface e a primeira fase do jogo, servindo como um material que apresenta de forma clara a proposta e pode orientar os próximos passos do desenvolvimento.

Em resumo, o trabalho mostrou como referências culturais podem enriquecer a criação de jogos digitais, resultando em uma proposta consistente e criativa. O artbook produzido reúne de forma clara todos os elementos do projeto, personagens, cenários, interface e primeira fase cumpre o papel de comunicar a identidade visual e narrativa do jogo. Além disso, abre caminhos para que a proposta possa ser expandida futuramente, seja em novas fases, no aprofundamento da narrativa ou em sua adaptação para diferentes formatos.

REFERÊNCIAS

BNEWS. ***Setor de jogos eletrônicos já representa maior indústria de entretenimento do mundo****; veja números*. Salvador, 2023. Disponível em: https://www.bnews.com.br/noticias/economia-e-mercado/setor-de-jogos-eletronicos-ja-representa-maior-industria-de-entretenimento-do-mundo-veja-numeros.html. Acesso em: 3 ago. 2025.

FOSTER, M. D. ***The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore***. São Francisco: University Press, 2009.

YOKAI***. The illustrated database of Japanese folklore***. Disponível em: https://yokai.com/. Acesso em: 3 ago. 2025.

MARGADONA, Laís Akemi; ROSSI, Dorival Campos; YONEZAWA, Wilson Massashiro**.** ***Introdução aos jogos digitais independentes: conceitos & desafios*****.** 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/344463179_Introducao_aos_jogos_digitais_independentes_conceitos_desafios. Acesso em: 3 ago. 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. ***Rules of Play: Game Design Fundamentals*****.** Cambridge: MIT Press, 2004.

GEEKCE. ***A história dos videogames: da origem aos dias atuais*****.** Geekce, 11 mar. 2025. Disponível em: https://geekce.com.br/a-historia-dos-videogames-da-origem-aos-dias-atuais/. Acesso em: 4 ago. 2025.

SCHELL, Jesse. ***The Art of Game Design: A Book of Lenses*****. 3.** ed. Boca Raton: CRC Press, 2016.

KENT, Steven L. ***The Ultimate History of Video Games*****.** New York: Three Rivers Press, 2001.

FRANÇA JR., Carlos. ***Artbooks mostram bastidores da criação dos games*****.** UOL Start, 13 jan. 2022.Disponível em: https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/01/13/artbooks-conheca-detalhes-e-segredos-dos-bastidores-da-criacao-de-jogos.htm Acesso em: 5 ago. 2025**.**

MDHR, Studio**.** ***The Art of Cuphead*****.** 1. ed. Dark Horse Books, 2020. Disponível em: https://archive.org/details/the-art-of-cuphead/page/n7/mode/2up?view=theater. Acesso em: 5 ago. 2025.

CAPCOM. ***Okami Official Illustration Collection*****.** 1. ed. Capcom, 2006. Disponível em:https://archive.org/details/artbook_Okami_Official_Illustration_Collection/page/n1/mode/2up. Acesso em: 5 ago. 2025.

PORTAL XBOX. ***Análise jogo brasileiro – Momodora: Reverie Under the Moonlight*****.** Portal Xbox, 2 dez. 2017. Disponível em: https://www.portalxbox.com.br/comunidade/index.php?threads/an%C3%A1lise-jogo-brasileiro-%E2%80%93-momodora-reverie-under-the-moonlight.34553/. Acesso em: 5 ago. 2025.

AMANO, Yoshitaka. ***1987 Artist Interview***. Disponível em: https://shmuplations.com/amano/. Acesso em: 5 ago. 2025.

CG SPECTRUM. ***What is Character Design for Film & Games*****.** Disponível em: https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design. Acesso em: 10 ago. 2025.

BELOZOROV, Dmitry. ***Notes on Weapon Concept Art*****. 80.lv**, 22 nov. 2018. Disponível em: https://80.lv/articles/notes-on-weapon-concept-art. Acesso em: 10 ago. 2025.

SRIDHARAN, K. ***Propping Up Play: Game Objects, Affordances, and Player Interaction*****.** 2024. Disponível em: https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/2349/2346. Acesso em: 10 ago. 2025.