



Universidade de Brasília

Universidade de Brasília – UnB

Instituto de Artes

Departamento de Desenho Industrial

Castelo de Vestal: Jogo Digital

Sara Oliveira Lins

Brasília, DF

2016

Sara Oliveira Lins

Castelo de Vestal: Jogo Digital

Relatório apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília – UnB como requisito parcial para aprovação na Diplomação em Programação Visual, orientado pelo professor Tiago Barros Pontes e Silva.

Brasília, DF

2016

Dedico este trabalho às próximas gerações de Game Designers, espero que o conteúdo seja enriquecedor para seus estudos e projetos.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus, por conceder ao ser humano toda sua capacidade criativa. Aos professores que me instruíram durante minha passagem na Universidade, por abrirem meus olhos para um mundo completamente novo de possibilidades. Agradeço a minha família pela paciência, compreensão e apoio durante toda minha graduação e ao Fernando Salgado, por sua contribuição na redação deste relatório e no desenvolvimento do projeto, pelo apoio técnico, emocional, e por saber me dar amor e chocolate nas horas certas.

Nós continuamos seguindo em frente, abrindo novas portas, e fazendo coisas novas, porque somos curiosos, e a curiosidade nos mantém em direção a novos caminhos.

Walt Disney

Resumo

O presente projeto apresenta o processo de produção de um jogo digital e as investigações feitas durante o processo de concepção, até a produção de um protótipo jogável. O mercado de jogos digitais é dominado por grandes empresas, mas parte de tal mercado tem sido conquistado por produtores independentes e empresas com poucos indivíduos. Tendo em vista tal expansão da produção independente de jogos digitais no mundo – e, mais especificamente no presente projeto, em Brasília –, o alcance e variedade dos jogos Indie, contínuas investigações no formato independente de produção se fazem necessárias. Viu-se a oportunidade de desenvolver o projeto para investigar e explorar a interação do jogador com os diversos elementos presentes, e na experiência do jogo. Através de pesquisas essenciais sobre a definição de um jogo, apresentação de tipos diferentes de classificação de um jogo – de acordo com parâmetros visuais, técnicos e de mecânica – o tipo de jogo e as técnicas utilizadas para a produção gráfica e para a confecção de um protótipo jogável foram definidos, para exemplificar a experiência proposta.

Palavras-chave: Jogo digital, Game design, Jogos Indie, Emoções

Abstract

This project presents the process of production of a Digital Game and the investigations that took place since the idea conception until the final playable prototype. The market of digital games is occupied mostly by big producers, but a piece of this market has been conquered by independent producers and small companies. Considering this expansion of independent production of digital games – specifically, for this project, in Brasilia – and the wide range and variety of Indie games, continuous investigations of this independent process are needed. An opportunity was seen to develop a project to explore and investigate the gaming experience in poetic dimension, and the interaction of the player with the elements of the game. Through essential researches of the definition of “game” and the presentation of different classifications of a game, the type of game for production, the techniques for concept arts, the final files and the production of the playable prototype were defined to exemplify the proposed experience.

Keywords: Digital game, Game Design, Indie Games, Emotions

Lista de Figuras

Figura 1: Diagrama da metodologia de Duplo Diamante.

Figura 2: Fluxo de trabalho.

Figura 3: Destaque para os elementos de HUD no jogo Super Mario World.

Figura 4: Destaque para um *sprite*, e exemplo de *spritesheet* no jogo Super Mario World.

Figura 5: Destaque para o *Background* no jogo Super Mario World.

Figura 6: Destaque para um *tile*, e exemplo de *um tilemap* para compor o chão no jogo Super Mario World.

Figura 7: Diagrama representando os conceitos de Diversão Intensa, Diversão fácil, Diversão interpessoal e Diversão séria.

Figura 8: Aviso da necessidade de áudio em Five Nights at Freddy's 4: “!Aviso! Ouça com cuidado! Se você ouvir respiração, feche bem a porta! Se você não ouvir respiração, então use sua lanterna!”.

Figura 9: Composição visual de cena de Life is Strange.

Figura 10: Destaque nos objetos interagíveis.

Figura 11: Os jovens na cabana, após a pegadinha que tem desfecho trágico.

Figura 12: Comandos para decidir ações.

Figura 13: Mapa de Castlevania Symphony of the Night. Este mapa também é percorrido invertido de cabeça para baixo no jogo.

Figura 14: Unidade visual do cenário, personagem e inimigos.

Figura 15: Inimigos que exigem habilidade e estratégia.

Figura 16: Cenários com profundidade.

Figura 17: Elementos com os quais se pode interagir.

Figura 18: Cenário de floresta bem planejado e bem variado.

Figura 19: Cenário de floresta com bom trabalho de cores.

Figura 20: Cenário nevado, com início de batalha, mostrando indicador de número de golpes consecutivos no canto superior direito.

Figura 21: Capas de livros usados como inspiração. Da esquerda para a direita: Entrevista com o Vampiro, O vampiro Lestat, Os sete, Vampiro a Máscara.

Figura 22: Capa de livro e filme usados como inspiração: A última carta de amor, O sorriso de Monalisa

Figura 23: Representação da Jornada do Herói.

Figura 24: Teste simples de anatomia de dragões.

Figura 25: Teste de personagem humana.

Figura 26: Cartaz com o Fluxo de história.

Figura 27: Planejamento de ambientes e de ações.

Figura 28: Level Design do protótipo.

Figura 29: Primeiros Concepts de Desirée.

Figura 30: Primeiros Concepts de Desirée.

Figura 31: Primeiros Concepts de diferentes vestimentas de personagens.

Figura 32: Coleção Desirée, da esquerda para a direita: Roupas Vampíricas, Roupas Poder do Fogo, Vestido Primavera, Vestido Verão, Vestido Outono e Traje de Inverno.

Figura 33: Vestido Outono, escolhido para ser a roupa inicial de Desirée.

Figura 34: Painéis para referência de cor.

Figura 35: Painéis para referência de cor.

Figura 36: Painel referencial de jogos.

Figura 37: Cores retiradas dos painéis.

Figura 38: Auster e poderes de raio.

Figura 39: Nix e poderes das trevas.

Figura 40: Vestal e poderes de cristais.

Figura 41: Desirée e poderes de fogo.

Figura 42: Adaptações para visual cartunesco.

Figura 43: Testes de animação a lápis.

Figura 44: *Concepts* de movimentação de Desirée.

Figura 45: *Concepts* de rosto e expressões de Desirée.

Figura 46: *Concepts* de Cabelo de Nix.

Figura 47: *Concepts* de expressões de Nix.

Figura 48: *Concepts* de aparência de Alohanna.

Figura 49: *Concepts* de Alohanna com proporção cartunesca.

Figura 50: *Concepts* de Auster.

Figura 51: *Concepts* de Vestal.

Figura 52: *Concepts* do ambiente do corredor.

Figura 53: *Concepts* de elementos do corredor.

Figura 54: *Concept* detalhado do quarto de Desirée (acima) e de Vestal (abaixo).

Figura 55: Testes de *tiles* para compor o cenário.

Figura 56: Testes de dimensionamento do personagem em relação ao cenário de corredor (à esquerda) e de quarto (à direita).

Figura 57: Castelo de Schwerin, na Alemanha, referência para o cenário da praça da fonte.

Figura 58: Formas principais obtidas a partir da imagem do Castelo de Schwerin.

Figura 59: Teste de profundidade com camadas em azul.

Figura 60: Teste de profundidade com camadas em cinza.

Figura 61: Teste a lápis com o boneco para animação.

Figura 62: Animação de caminhada de um guarda com uma lança.

Figura 63: Animação *idle* (quando o personagem se encontra parado sem receber nenhum comando) de um guarda com uma lança.

Figura 64: Caminhada desanimada de Alohana.

Figura 65: Corrida furtiva de Alohana.

Figura 66: Animação de *idle* (quando o personagem se encontra parado sem receber nenhum comando) de Desirée, ofegante.

Figura 67: Animação de Desirée caindo das escadas.

Figura 68: Animação de corrida de Desirée, que foi escolhida como animação padrão de movimentação.

Figura 69: Animação com silhueta da parte inferior do vestido-capa de Desirée

Figura 70: Animação com silhueta das pernas de Desirée.

Figura 71: Animação com silhueta completa dos membros, e com o vestido, sem manga.

Figura 72: Teste de fontes. Eccentric Std (esquerda, acima); AR BONNIE (esquerda, abaixo); Auriol LT Std (direita, acima) e Linotext Std (direita, abaixo).

Figura 73: Marca final em preto-e-branco.

Figura 74: Marca em quatro padrões de cor, baseadas no painel de cores.

Figura 75: Concepts de anões.

Figura 76: Asset final de Desirée.

Figura 77: Cenário - praça.

Figura 78: Cenário - corredor.

Sumário	
Agradecimentos.....	3
Resumo.....	5
Abstract.....	5
Lista de Figuras.....	6
1. Introdução.....	13
2. Método.....	15
3. Game Design.....	16
3.1 Termos em Game Design.....	16
3.2 Gêneros tradicionais.....	20
3.3 O que é jogo.....	21
3.4 Por que Jogamos?.....	24
3.5 Taxonomia de Bartle e Público-alvo.....	25
4. Emoções e jogos.....	27
4.1 Sentimentos.....	27
4.2 Alguns tipos de sentimentos.....	28
4.3 Desafios.....	29
4.4 Percepção.....	30
5. Referências de jogos similares.....	33
5.1 Life is Strange.....	33
5.2 Until Dawn.....	35
5.3 Castlevania Symphony of the Night.....	36
5.4 Valdis Story – Abyssal City.....	38
5.5 Ori and the Blind Forest.....	40
5.6 Dust – An Elysian Tail.....	42

5.7 Análises dos jogos estudados.....	43
6. Referências Literárias.....	45
7. História do jogo.....	46
8. Requisitos do projeto.....	49
9. Geração de alternativas.....	50
10. Conclusão.....	77
Referências Bibliográficas.....	79
Links.....	00
Apêndice A.....	83
Apêndice B.....	89
Apêndice C.....	93
Apêndice D.....	99

1. Introdução

O mercado de jogos digitais é ocupado por grandes empresas de produção de conteúdo, criadoras de títulos recordistas em vendas em todo mundo, com grandes equipes envolvidas no processo produtivo. Paralelamente, têm crescido nos últimos anos os jogos independentes produzidos por equipes pequenas (há jogos produzidos por apenas uma pessoa, outros produzidos por equipes de cerca de 5 a 10 pessoas), os chamados “Jogos Indie”. Tais jogos têm estado em foco devido a grande popularidade que tiveram, e o grande leque de possibilidades que exploraram: muitas vezes são produzidos visando objetivos mais específicos, como implementar novas mecânicas e interações, contar uma história, ou atender um público-alvo restrito; são vendidos em cópias digitais, excluindo muito do custo que envolve produzir e distribuir cópias físicas; sem grandes exigências do público e com a renda arrecadada com a venda dos jogos, os criadores têm mais espaço para inovações na história, jogabilidade, mistura de estilos e técnicas.

O Brasil é um grande exportador de mão de obra qualificada na área de *Game Design*, e em Brasília há vários estúdios que já possuem visibilidade no mercado, como o Behold Studios, Bad Minions, The Balance Inc. e o No Pain No Games, e a tendência é que o número de estúdios aumente cada vez mais. Tendo em vista tal expansão da produção independente de jogos digitais em Brasília, e o alcance e variedade dos jogos Indie, contínuas investigações no formato independente de produção são incentivos à produção local de jogos e contribuem para que os jogos Indie cresçam em qualidade, diversidade de conteúdos e maior abrangência no mercado.

O processo de produção de um jogo é uma tarefa multidisciplinar, que abrange muitas áreas de atuação de um Designer: estruturação e gerenciamento de projetos, ilustração e planejamento visual, planejamento de interações, pesquisa e planejamento de usabilidade, dentre outras mais específicas exigidos por cada tipo de projeto. Sendo o Brasil um exportador de mão de obra qualificada na área de *Game Design*, viu-se a oportunidade de desenvolver o projeto para investigar e explorar a experiência do jogo na dimensão poética e na interação do jogador com os diversos elementos; gerar portfólio da autora na área; auxiliar na inserção no mercado de jo-

gos e demonstrar o domínio das ferramentas e habilidades necessárias. Portanto, o objetivo geral é criar um jogo digital desenvolvendo uma narrativa que seja envolvente que demonstre o processo de produção de um jogo digital.

2. Método

Neste projeto buscou-se seguir a metodologia de Duplo Diamante (Figura 1), trabalhando em três frentes simultaneamente (Pesquisa, desenvolvimento da história e geração de alternativas), para otimizar o tempo de trabalho: descobrir – envolvendo principalmente a frente de pesquisa; definir – envolvendo principalmente a etapa de detalhamento da história; desenvolver – geração de alternativa (fase de *concept arts*); entrega – produto final

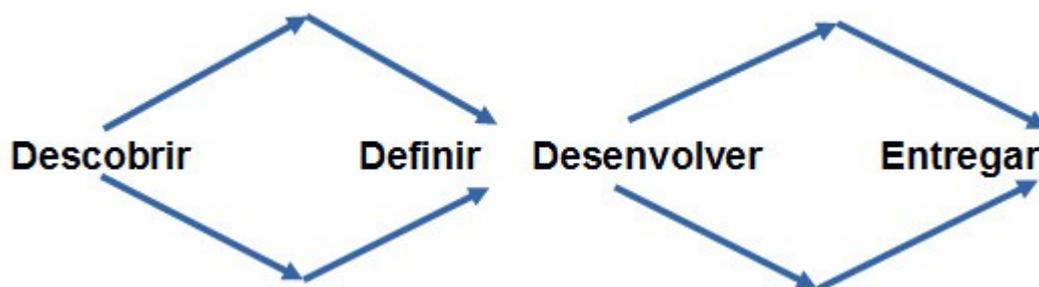


Figura 1: Diagrama da metodologia de Duplo Diamante.

Inicialmente foi feita a pesquisa para obter definições básicas sobre *Game Design* e sobre o que é um jogo em sua essência, para então partir para o trabalho paralelo de desenvolver a trama para um formato mais adequado para as etapas do projeto; com o desenvolvimento de *concepts* e das alternativas finais. O fluxo de trabalho está demonstrado na Figura 2.

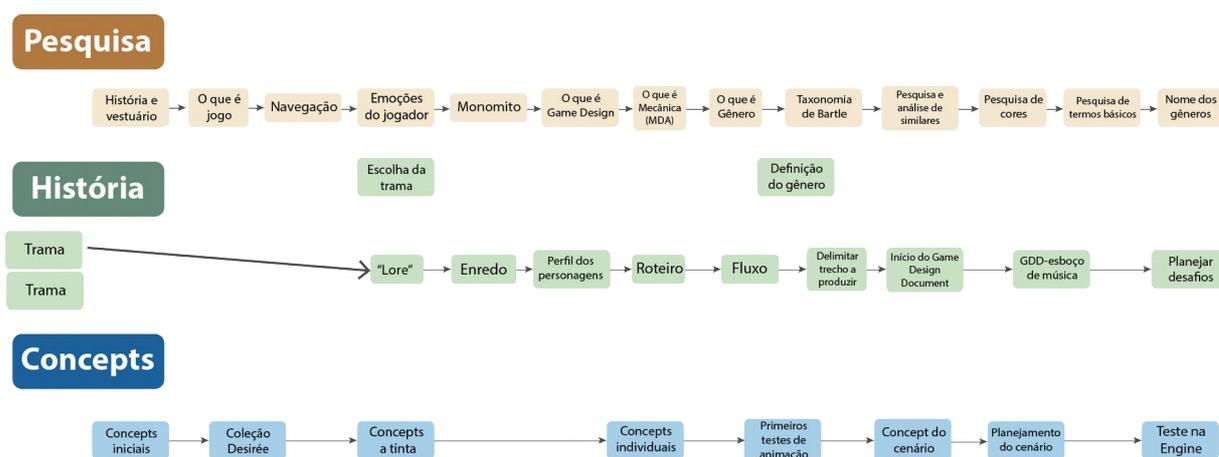


Figura 2: Fluxo de trabalho.

3. Game Design

Game Design é o processo de criação de jogos. É um processo multidisciplinar, que envolve várias áreas do conhecimento, como Programação, Arte, Design, Música, entre outras possíveis de serem incluídas no projeto em etapas que se façam necessárias, como por exemplo, pesquisas de campo envolvem profissionais de turismo ou biologia; ou antropologia e sociologia para entender os perfis e contextos diversos do público-alvo do projeto.

O método utilizado para desenvolvimento do produto final em *Game Design* varia muito de acordo com o objetivo final. Normalmente os projetos são constituídos por diversas etapas: a concepção da história, o tipo de jogo, a tecnologia utilizada, a arte, os elementos visuais e a música entre outros aspectos mais específicos dentro de cada projeto, visando a melhor experiência do jogador. Cada etapa deve ser ordenada numa lógica específica para obtenção do resultado pretendido, e todas devem ser pensadas em conjunto: as mecânicas e o funcionamento podem ser pensadas antes de aspectos gráficos, ou podem ser escolhidas depois que todos os outros aspectos essenciais estejam definidos, para que ela atenda às necessidades do projeto.

3.1 Termos em Game Design

A compreensão de alguns termos se faz importante para as análises do processo de *Game Design*, e nesta sessão serão delimitados para melhor compreensão do projeto.

HUD (Heads-up-display, ou “Elementos de cabeça levantada”, em tradução literal), se refere aos elementos exibidos no jogo que fornecem ao jogador informações complementares ao que é exibido pelo cenário e pelo personagem, como quantidade de pontos, de energia do personagem, item equipado, mapa do local, dentre outros (Figura 3). É uma das principais ferramentas para fornecer feedback ao jogador sobre o que está acontecendo internamente no jogo.

Input, Output e Feedback são termos utilizados em *Game Design* para a troca de informações entre o jogo e o jogador, fazem parte do processo para entender

o funcionamento da Dinâmica do jogo, segundo o modelo MDA, que será detalhado na seção 3.3 do presente relatório. *Inputs* são as informações que o jogador insere no jogo, por meio de comandos no teclado ou controle, que representam no jogo ações e interações. *Outputs* são as informações que o jogo gera em reação aos *inputs* do jogador. Os *outputs* podem ser ocultados, de acordo com a experiência que se deseja proporcionar (um jogo de terror, por exemplo, pode escolher ocultar do jogador quantos golpes são necessários para derrotar algum inimigo, para gerar tensão) ou podem ser repassados de volta ao jogador – sendo chamado de *feedback* – por meio de informações na HUD, números indicando quantidade de dano causado ou cura recebida, através de vibração do controle, dentre outros recursos.

Asset é o nome usado para designar principalmente os elementos visuais (áudio também se encaixa nessa categoria) presentes no jogo, como *sprite*, *tile*, *background*. Um *sprite* é equivalente a um quadro de animação de um elemento do jogo. *Spritesheet*, ou “folha de *sprites*” é uma imagem com todos os quadros da animação alinhados lado a lado para que, durante a programação do jogo, configura-se que seja lido cada Figura em uma ordem específica, para que a animação desejada ocorra (Figura 4). *Background* é a imagem ou conjunto de imagens em segundo plano, criando o plano de fundo do jogo (Figura 5). Pode ser estático ou apresentar alguma forma de movimentação suave para causar o efeito de “paralaxe”, que é a impressão de profundidade causada pela diferença de velocidade de várias camadas de *background*.

Tilemap, ou “mapa de *tiles*” consiste em uma técnica de construção do cenário, onde são criados vários módulos quadrados, chamados **tiles**, que são arranjados em uma grade para formar todo o cenário (Figura 6). Os *tiles* são projetados de forma a oferecer diversas combinações entre si, para criar uma variedade ampla de ambientes com menos quantidade de arquivos de imagem. É uma técnica muito utilizada por gerar um jogo que exija menos uso de memória do computador, celular ou de qual seja a plataforma na qual será executado.



Figura 3: Destaque para os elementos de HUD no jogo Super Mario World (à esquerda).



Figura 4: Destaque para um *sprite*, e exemplo de *spritesheet* no jogo Super Mario World (à direita).



Figura 5: Destaque para o *Background* no jogo Super Mario World.



Figura 6: Destaque para um *tile*, e exemplo de *um tilemap* para compor o chão no jogo Super Mario World.

A palavra **Level** tem 3 significados principais no contexto de *Game Design*: pode se referir à fase, o ambiente em que o jogador se encontra, onde tem que superar os desafios e chegar até o ponto final para prosseguir para a próxima fase; pode se referir à escala de aprimoramento do personagem, acumulando experiência com as batalhas e subindo de níveis; ou, por fim, pode se referir ao cenário, sem se prender a limitações entre fases. **Level Design** é o processo de planejamento e criação dos ambientes do jogo, posicionamento de desafios, de inimigos, de pontos de descanso e da localização de itens. É uma etapa muito importante do desenvolvimento de um jogo, pois determina o ritmo e a dificuldade do jogo, é um dos respon-

sáveis por prender a atenção do jogador, guiá-lo em momentos confusos e estimulá-lo a prosseguir. Já **Gameplay** é o termo utilizado para designar a experiência de jogo, o conjunto das reações do jogador durante o tempo que está usufruindo do jogo. Atualmente é comum encontrar em portais de vídeo pessoas registrando e compartilhando sua experiência de jogo.

Character Design é o processo de criação dos personagens, onde o designer avalia os atributos psicológicos e sociais do personagem para refletir adequadamente tais características em seus atributos físicos. Também são definidos os parâmetros para manter a identidade visual do personagem em qualquer situação, seja ela dentro do jogo, ou fora, com peças de publicidade e divulgação. O *character Designer* usa como principal ferramenta as **Concept arts**, também chamados de “Artes de conceito”, são ilustrações feitas nos primeiros estágios de produção para o desenvolvimento de propriedades visuais. As equipes de produção costumam ser compostas por diversas pessoas que trabalham em um mesmo produto final, mas cada uma possui seu estilo artístico próprio. Para ajudar a padronizar a produção e deixar as ideias claras para todos os envolvidos no projeto, são produzidos os *concepts*. Eles demonstram características emocionais, físicas, referências artísticas por meio de elementos visuais; padronizam paletas de cores e demonstram seu uso, assim como técnicas, proporções e comportamentos. Em *Game Design*, são feitos *concepts* para todos os elementos visuais: personagens, inimigos, cenários, itens, efeitos visuais.

No âmbito da história por trás do jogo, há quatro termos principais usados no projeto: A **trama (ou o enredo)** é o texto com o conjunto de acontecimentos principais da história, descritos de maneira básica, cronológica, sem romantização, para nortear o projeto; O **roteiro**, é redigido de maneira diferente a um roteiro cinematográfico ou teatral, sendo uma versão detalhada da trama com registro dos pensamentos e sentimentos da personagem principal, e descrevendo os pontos de decisão da história e o que acontece em cada alternativa; O **fluxo** é um diagrama simplificado dos principais pontos da história, colocado em um cartaz para referência durante o projeto (Figura 29); e o **Lore** (em tradução literal do inglês, significa conhecimento, erudição, coletânea) é o conjunto de histórias, fatos e informações específi-

cas sobre o universo onde se passa a história, muitas vezes anteriores à história em si. Envolve a origem do mundo, folclore, descrição de espécies de seres existentes em diferentes áreas, suas histórias e destinos. O objetivo geralmente é dar mais base à história, mostrando tudo o que aconteceu de relevante e influente até o ponto da história atual (Apêndice A).

3.2 Gêneros tradicionais

Na Indústria de jogos digitais, há uma convenção de gêneros usados para classificar os tipos de jogos disponíveis, que muitas vezes são questionados por não traduzir a essência e individualidade de cada jogo (EXTRA CREDITS,2013). Para posicionar o projeto nessa categoria corrente, são descritos nessa sessão os gêneros plataforma 2D, que é tanto estilo visual adotado para o projeto, quanto um gênero com grande número de representantes; *Metroidvania*, *point-and-click*, *stealth* e *RPG*, que foram grandes inspirações para o projeto.

Plataforma 2D é um estilo visual e mecânico de jogos digitais, muitas vezes utilizado como gênero para classificar jogos onde os elementos se apresentam de maneira bidimensional; onde o personagem explora o cenário lateralmente, escalando plataformas localizadas estrategicamente; derrota inimigos; consegue itens e habilidades; possui fases onde o jogador tem que chegar de um ponto inicial, enfrentando os desafios, e chegar a um ponto final para ir a fase seguinte. **Metroidvania** é um subgênero dos jogos de ação e aventura, inspirados nos jogos Castlevania e Metroid. Muitos se apresentam no formato plataforma 2D, mas no mercado Indie, inovações tem aparecido e jogos Metroidvania podem ser encontrados em diversos formatos e níveis de complexidade. Em essência, possuem um grande mapa com várias partes interligadas – sem divisão de fases – sendo que alguns setores só se pode acessar depois de adquirir determinado item ou habilidade. É um gênero que incentiva o jogador a revisitar áreas já exploradas em busca de novas descobertas.

O gênero **Point and Click** (“Aponte-e-clique”) é um gênero onde os principais comandos do jogo se dão em cliques (de mouse, ou entradas simples em um controle) mais esparsos. O foco desse tipo de jogo costuma ser a fluidez da narrativa, e não na habilidade do jogador de movimentar o personagem. O jogo progride dando

ao jogador pequenos pontos de escolha e interação com elementos específicos para que a história continue a ser contada.

Stealth é Jogo de furtividade, onde o principal objetivo é atravessar um determinado espaço do jogo sem ser notado. O jogador não deve ser visto, nem deixar rastros para trás, seja o corpo de um oponente derrotado, pegadas, ou algum item coletado que deixa de estar em seu local de origem. É uma categoria bem explorada no mercado, com jogos em diversos estilos visuais, apresentando mecânicas variadas e criativas.

RPG: *Role-playing-game*, ou “Jogo de interpretação de papéis” tem dois significados principais. O primeiro se refere ao “RPG de mesa”, que são jogos de interpretação jogados em grupo, pessoalmente. Apresentam um conjunto de regras; um universo onde se passa; cada jogador cria um personagem – seguindo as regras de criação de personagem – e interpretam esse personagem vivendo uma aventura, decidindo o sucesso ou fracasso de suas ações em valores de dados rolados na mesa diante dos outros jogadores. O Segundo significado, se refere a um gênero de jogos digitais, onde um personagem principal vai em uma aventura – grande parte dos jogos RPG tem duração longa –, encontra aliados com os quais pode montar grupo, e inimigos contra os quais têm que batalhar considerando as habilidades de cada membro escolhido para integrar o grupo. Costumam apresentar um sistema de progressão de níveis de habilidade, e variados sistemas de batalha.

3.3 O que é jogo digital

De acordo com Paul Schuytema (2008), o jogo digital é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do jogo, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do jogo são apresentadas por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. É um conjunto de decisões interessantes ao jogador. A concepção do jogo digital reúne a materialização em uma linguagem visual, do ambiente onde o jogo vai se realizar (que é essencialmente imaginário nos primeiros estágios da produção) com todos seus agentes nativos, leis físicas e possibilidades interativas.

O jogo eletrônico também pode ser considerado um artefato como qual o jogador interage, que lhe proporciona experiências (SCHELL, 2008). De acordo com essa linha, o foco do *game designer* é proporcionar por meio desse tipo de mídia, as experiências que o jogador espera obter ao escolher o jogo, dentre outras opções de jogos, ou mesmo dentre outras opções de mídias de entretenimento.

O modelo MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*, em português, Mecânicas, Dinâmicas e Estética) analisa o jogo como um artefato e divide os jogos em 3 partes essenciais, que podem ser considerados lentes pelas quais pode-se analisar os jogos digitais e pensar abordagens diferentes do convencional (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004). A ordem com que o jogador percebe esses elementos no jogo é inversa a como os desenvolvedores a percebem. O desenvolvedor pensa na mecânica (o funcionamento por trás das cortinas); na Dinâmica, (como e quais informações serão apresentadas ao jogador); e por fim a Estética, (toda a experiência do jogar). O jogo como artefato de design é pensado para reagir e responder continuamente às ações do jogador, e cada pessoa constrói sobre ele um significado próprio. Algumas modificações estéticas podem mudar as mecânicas de um jogo, e consequentemente o sistema de dinâmica.

Os elementos são a seguir expostos na ordem de percepção do Jogador, para e proporcionar uma análise mais rica, um resultado mais abrangente e eficiente.

Estéticas são os motivos subjetivos pelo qual o jogador se compele a jogar (ex: a fantasia de ser um bravo soldado na segunda guerra, um explorador espacial), e é um reflexo da resposta emocional que se deseja proporcionar ao jogador, por meio de sua interação com os outros elementos. Cada jogo se encaixa em 2 ou mais estéticas descritas no modelo, mas a combinação e variação delas é o que leva os jogos a se diferenciarem muito uns dos outros. As estéticas são: prazer sensitivo, fantasia, narrativa, desafio, companheirismo, descoberta, expressão e submissão.

Prazer sensitivo: Envolve os jogos que estimulam mais intensamente um sentido. Jogos com trilha sonora cativante, ou com um visual arrebatador que faz o jogador voltar a jogar depois de um tempo são exemplos.

Fantasia: Jogos que levam o jogador a outro mundo fantasioso, ou a uma fantasia dentro do mundo real, como, por exemplo, desempenhar papéis que provavelmente não teria chance de desempenhar, como ser um astro do rock, ou um grande espião internacional.

Narrativa: Jogos onde a narrativa da história contada atrai sua atenção. Histórias dramáticas, que levam o jogador a refletir ou se emocionar.

Desafio: Jogos com novos funcionamentos que apresentam desafios inéditos ou em níveis diferentes do que o jogador conhecia previamente. São como um circuito de obstáculos que o jogador tem que superar.

Companheirismo: Jogos que permitem interação entre jogadores. Geralmente são jogos online, mas não necessariamente. Eles saciam a necessidade humana de trabalhar em equipe, em grupos.

Descoberta: Envolve jogos onde é possível descobrir novidades. Novos personagens, novas interações, novos ambientes, jogos de descoberta instigam a curiosidade e podem conter elementos de aventura.

Expressão: Jogos que permitem que o jogador expresse algum aspecto de si, como jogos de criação de ambientes, ou com elementos de customização no decorrer do jogo.

Submissão: Jogos casuais (ou aspectos do jogo) para passar o tempo. Ao chegar cansado em casa por exemplo, o jogador escolhe um jogo para relaxar, para “desconectar-se” do mundo em uma atividade que não lhe canse mais ainda.

Já as **Dinâmicas** são maneiras com que as mecânicas interagem com o jogador, considerando seus *inputs* do jogador, e *outputs* do jogo a todo tempo, regulando quais *feedbacks* são repassados ao jogador, ainda no plano do funcionamento do jogo. Envolve saber o que mostrar e como mostrar ao jogador (de forma integrada com a estética) para proporcionar uma determinada experiência. Decidir como um jogo terá um aspecto expressivo pode envolver implementação de áreas customizáveis em um jogo, que estimulem o espírito criativo dos jogadores; ou para incentivar

trabalho em equipe, o jogo exibirá uma série de informações para um grupo de jogadores, que facilite o progresso ou auxilie na estratégia.

Por fim, **Mecânica** é o conjunto de regras e sistemas que criam a experiência da jogabilidade, no nível de representação de dados e algoritmos. São as ações, comportamentos, e mecanismos de controle disponibilizados ao jogador no contexto do jogo. Podem ser meios de nivelar jogadores de nível de habilidade muito díspares, ou para encorajar o jogador a prosseguir, como sistemas de recompensas e bônus.

Usando o modelo MDA para analisar a experiência que se pretende proporcionar com o projeto Castelo de Vestal, as abordagens estéticas se aproximam mais de Narrativa, Fantasia e Prazer Sensitivo. O objetivo é proporcionar experiência visual cativante, delicada, e ao mesmo tempo sombria; imersão na história por meio da narrativa e da interação com o ambiente (EXTRA CREDITS,2014).

3.4 Por que Jogamos?

Segundo Huizinga (1938), o ato de jogar, simular, brincar, é algo intrínseco ao ser humano e o precede na história. Animais brincam entre si, muitas vezes como treinamento para lutas quando forem adultos, mas muitas vezes não há tal objetivo presente. O jogo é uma atividade voluntária e não-essencial – se um indivíduo for obrigado a participar, isso deixa de ser jogo, perde suas características determinantes – e é dispensável na vivência do dia a dia (exceto quando o *prazer* decorrente do jogo o transforma em uma necessidade). Todo jogo se processa e existe no interior de um espaço previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea, pode ser suspenso a qualquer momento e não tem obrigação moral ou necessidade física. Ele é uma “evasão da vida real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.

O ser humano tem a capacidade de espelhar sensações físicas e emocionais por meio da observação de outros seres humanos, (IAMARINO, 2014) graças a uma das regiões do cérebro destinada a isso: ela é composta por neurônios-espelho que, ao identificar uma pessoa realizando uma ação, levando um golpe ou demonstrando

uma emoção intensa, ativa as respectivas áreas no cérebro que estimulam a própria pessoa como se a ação ou emoção ocorresse com ela mesma. Isso realça um dos principais motivos pelos quais pessoas jogam videogame para abstrair a realidade em que vivem: ao acompanhar um personagem em uma aventura, o jogador sente o que acontece com ele como se fosse consigo mesmo, a vitória do personagem é a vitória do jogador, assim como sua tristeza, frustração ou raiva.

3.5 Taxonomia de Bartle e Público-alvo

Outros motivos também levam pessoas a buscar a experiência dos jogos digitais: Richard Bartle (2003) estudou jogadores em ambiente *multiplayer* (de múltiplos jogadores) por 16 anos para descobrir se havia algum padrão entre eles. Conversou com jogadores de alto nível e experiência com jogos e descobriu essencialmente 4 tipos de jogadores quanto aos jogos *multiplayer*, que também podem ser analisados em jogos *single player* (de jogadores individuais): Empreendedores, Exploradores, Socializadores e Assassinos.

Empreendedores jogam para obter metas e conquistar desafios dentro do jogo. Para esses jogadores é importante conquistar o máximo do jogo, e para encorajá-los os game designers adicionam metas que aumentam progressivamente, modos de jogo diferenciados após completar o jogo pela primeira vez, entre outros recursos.

Exploradores jogam pela descoberta, pelo prazer das novidades. Eles não jogam para obter os níveis mais altos, querem apenas ter o suficiente para prosseguir a história e alcançar novos lugares, ou entender como as regras do jogos se entrelaçam na história. Os game designers encorajam esses jogadores escondendo pequenas coisas no jogo, sejam itens extra em paredes escondidas, ou uma funcionalidade diferenciada (como desenhar em algum lugar).

Socializadores jogam para interagir com os outros jogadores. Eles participam de grupos dentro e fora do jogo, formam parcerias, comercializam ou ajudam novos jogadores pelo prazer de interagir com outros jogadores. Eles podem às vezes ser

mais ativos em comunidades fora do jogo do que jogar o jogo em si. Ferramentas que possibilitem interações variadas entre jogadores os atraem.

Assassinos jogam pelo prazer de subjugar os outros jogadores. Existe a competição para ser o mais forte contra outros jogadores como fator motivador, saber que outra pessoa está frustrada em algum lugar.

Enfim, empreendedores gostam de agir sobre o mundo; exploradores gostam de interagir com o mundo; socializadores gostam de interagir com jogadores e assassinos gostam de agir sobre os jogadores. Para o projeto Castelo de Vestal, identificar detalhadamente o perfil do público-alvo da maneira como usualmente se faz em projetos de Design não se mostrou uma atividade prioritária, portanto a taxonomia de Bartle propiciou-nos informações suficientes para orientar a concepção do jogo. Interatividade, exploração do cenário, e narrativa cativante são características do projeto Castelo de Vestal, portanto os tipos de jogadores, segundo a taxonomia de Bartle, que mais se aproximam do público-alvo do projeto são Empreendedores e Exploradores.

4. Emoções e jogos

Estudos em psicologia apontam os jogos eletrônicos como mídias que proporcionam com mais facilidade o estado de imersão profunda, de *hiperfoco*, vivenciada durante uma experiência. De acordo com Mihaly Csikszentmihalyi (1998), esse é o estado de “fluxo”, que acontece quando o indivíduo está ativamente envolvido na tarefa: a percepção de tempo, de fome, do ambiente ao redor, as lembranças dos problemas do dia, se reduzem para que a mente se concentre exclusivamente na atividade. É um estado complexo de proporcionar intencionalmente com um jogo digital, mas quanto mais imersivo o jogo possa ficar, mais perto o jogador fica desse estado.

4.1 Sentimentos

Os sentimentos são motivação e recompensa por jogar um jogo, e cada tipo de jogo oferece recompensas emocionais diferentes (LAMANTIA,2009). O diagrama a seguir (Figura 7) traduzido livremente pela autora do presente relatório, mostra 4 tipos de diversão, classificados pela pesquisadora Nicole Lazzaro (2004) de acordo com as emoções sentidas durante um jogo, conforme ele se aproxima dos extremos Jogo – Vida real (quanto mais perto de *Jogo*, mais fictícias as atividades serão; e quanto mais perto de Vida real, mais realistas) e dos extremos Metas – aberto (quanto mais próximos a metas, mais os objetivos serão claros e definidos dentro do jogo; e quanto mais perto de Aberto, mais liberdade de escolha e de ações o jogador terá)

Diversão Intensa é o perfeito equilíbrio entre as habilidades do jogador e a dificuldade do jogo, que não é tão fácil a ponto de entediar, nem tão difícil a ponto de frustrar o jogador (EXTRA CREDITS,2012,2013). Proporciona o sentimento *Fiero* (do Italiano, sem tradução literal, representa a sensação de triunfo pessoal sobre uma adversidade), que é incentivado por conquistas, vitórias, alcance de metas, obstáculos, subir de nível, melhora de poderes, etc. **Diversão Fácil** recompensa o jogador por gerar ambientes criativos, estimulando a imaginação do jogador e o sentimento de exploração. **Diversão interpessoal** providencia deslumbramento baseado em relacionamentos, interações e laços sociais. **Diversão séria** proporciona relaxamento

e distração, estimulando capacidades mais reflexivas, como prática, ritmo, concentração.

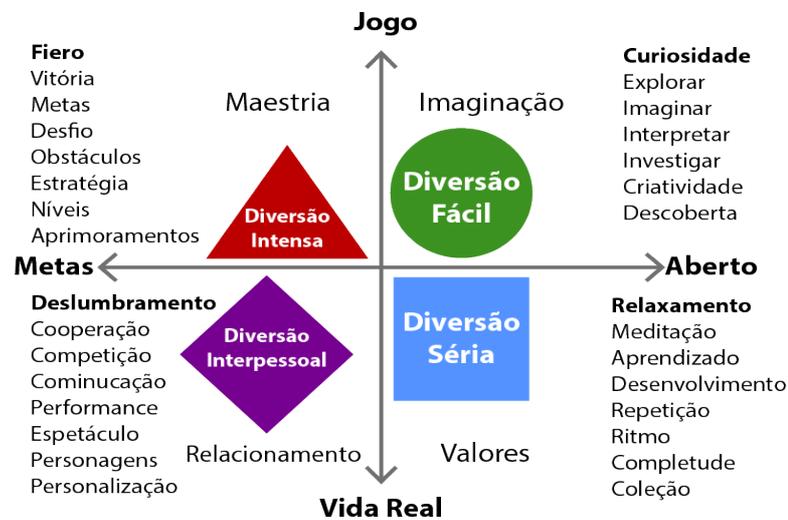


Figura 7: Diagrama representando os conceitos de Diversão Intensa, Diversão fácil, Diversão inter-pessoal e Diversão séria.

4.2 Alguns tipos de sentimentos

Realização e fracasso são estimulados pelo conquistar de objetivos. Ao se superar grandes obstáculos o sentimento de realização toma conta, principalmente depois de períodos tensos em busca do sucesso. É importante considerar o espaçamento entre os momentos de realização, para que não se torne algo banal ou comprometa a dificuldade do jogo.

Resolução de problemas causa sentimentos de habilidade, maestria e realização, juntamente a surpresa e descoberta. Como há inúmeros tipos de problemas que podem ser apresentados, cabe ao Designer conhecer as reações associadas aos tipos de problemas e projetar a experiência de modo a minimizar a frustração e ainda assim ter conteúdo desafiador.

Socialização o ser humano é um ser social, e em um jogo ele se relaciona com os outros, seja online em jogos *multiplayer*, ou presencialmente com amigos. A socialização pode ser “dentro” do jogo, com os jogadores interpretando seus papéis como seus personagens, ou “fora do jogo”, onde o jogador é ele mesmo usando o

personagem como meio de comunicação sem necessariamente interpretá-lo. Algumas pessoas apontam o aspecto social como principal motivador para que joguem determinados tipos de jogos.

As **reações aos personagens e à história** podem ser poderosas se a história for bem elaborada e bem orquestrada junto aos elementos do jogo. Uma boa estratégia é misturar as reações do jogo com as reações da história para que pareçam aos olhos do jogador, uma coisa só. Com **momentos inesperados** os jogadores podem descobrir coisas que os desenvolvedores não pretendiam, o que pode ser positivo ou negativo a depender da extensão do que foi descoberto (um mal funcionamento que trava o jogo, certamente é negativo). Pode ser positivo pelo fato de os jogadores descobrirem novas formas de explorar o jogo e construir a experiência junto aos criadores do jogo.

Comportamento viciante é resultado de um *gameplay* atraente, é o que compele o jogador a voltar diversas vezes para reviver as experiências que ele proporciona, ou voltar para conquistar um objetivo difícil e ainda não alcançado. Uma das regras essenciais de um bom design é deixar claro que **ações** o jogador deve executar (exceto em caso de resolução de enigmas), o desafio deve ser tentar alcançar um objetivo, não em descobrir qual é o objetivo. O jogador deve estar envolvido no jogo ao longo de toda a experiência, (variando de intensidade, mas não suspendendo o jogador da ação)

4.3 Desafios

O jogo é uma progressão de obstáculos do início ao fim, entrelaçados na tapeçaria de um contexto que permite que tudo faça sentido para o jogador. Os jogadores querem variedade de desafios e a oportunidade de provar sua sagacidade e habilidades por desafios cada vez mais difíceis. Desafios crescentes e variados podem ser proporcionados por elementos da história (locais difíceis de se atravessar, por exemplo), variedade de itens para o jogador escolher, inimigos com movimentação e golpes diferentes para enfrentar. À medida que o jogador se adapta as habilidades básicas que precisa dominar para prosseguir, novos desafios devem ser implementados.

Oportunidade de **risco e recompensa** é oportunidade de conquistar algo opcional ao desenrolar do jogo, mas que é benéfico. Para equilibrar, normalmente a recompensa é de valor menor que o custo do fracasso. **Desafios adaptáveis** ao jogador a medida que ele progride são características importantes para equilibrar o nível de dificuldade, e acompanhar o arco de aprendizado do jogador. É importante que essa característica se apresente de maneira mais subjetiva, para que o jogador não perca o encanto pelo desafio. **Encontros com chefes de fases**, ou *bosses* são oponentes que se destacam em termos de escala, capacidade e comportamento. O encontro com o boss é para testar as habilidades adquiridas até então, e muitas vezes apresentá-lo com novas possibilidades de movimentos, novos itens ou power-ups.

Conhecendo os termos e as possibilidades, pode-se documentar o arco emocional do jogo, escolhendo as emoções a serem despertadas durante a jogabilidade, para ajudar a escolher os melhores elementos mecânicos e gráficos para atingir os objetivos. É impossível prever exatamente como o usuário vai reagir, mas com pesquisas de outros jogos e *feedbacks* pode-se chegar bem próximo à reação idealizada.

4.4 Percepção

O ser humano busca padrões onde quer que olhe, no que quer que analise, pois essa foi uma característica desenvolvida ao longo da evolução que garantiu a sobrevivência da humanidade. Nos jogos, padrões de movimento, de comportamento ou de alterações são intercalados e usados de maneira mais complexa para que o desafio seja maior e o sentimento de realização ao decifrar uma ordem no caos seja mais recompensador.

No processo de desenvolvimento de um jogo digital, a ordem e a maneira que os elementos são apresentados ao usuário causam impactos e sensações diferentes, e alguns desses aspectos são percebidos antes de outros. Para construir a experiência de jogo os desenvolvedores devem possuir conhecimento dessas reações para proporcionar a experiência concreta e envolvente (ou não, caso não seja seu objetivo). A percepção dos elementos varia de pessoa para pessoa, pois cada indiví-

duo possui experiências e memórias prévias, mas entender as percepções é fundamental para perceber suas reações e o envolvimento emocional do jogo.

Som é uma das primeiras coisas a serem percebidas pelo jogador. É ideal equilibrar o que se deseja passar para o jogador em cada etapa do jogo: calma ou agitação; tensão ou um momento de descanso. Som inclui a música de fundo para ambientação, os efeitos sonoros de seleção de menus, efeitos sonoros das ações do jogo como saltos, sons de projéteis, guincho de inimigos, mudanças no cenário. O som também é importante como ferramenta para fornecer feedback ao jogador, contribuindo para a experiência de imersão, mas levando sempre em consideração que o jogador tem controle sobre o som (ele pode reduzir o volume do computador ou da TV). Não é recomendado colocar informações essenciais ao desenvolvimento do jogo somente no áudio, a não ser que sua necessidade seja claramente apresentada ao jogador, como no jogo *Five Nights at Freddy's 4* (Figura 8). Ele apresenta uma criança fechando as portas de seu quarto para evitar o ataque de bonecos robô assassinos durante a madrugada. Como a visão é limitada no jogo de terror, o áudio é uma ferramenta fundamental de imersão e criação de suspense, pois o jogador só tem como saber se o inimigo está perto se ouvir sua respiração, antes de acender as luzes.

A música muitas vezes é percebida quase de maneira inconsciente, mas geralmente se destaca em momentos estratégicos de mudança de clima, e suaviza quando o jogador precisa se concentrar numa resolução de enigma ou batalha de dificuldade mais elevada.

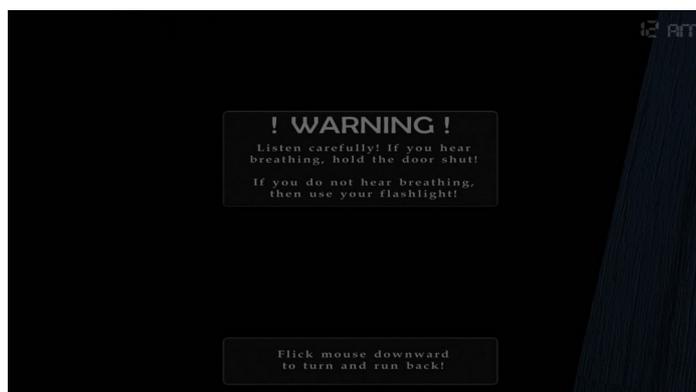


Figura 8: Aviso da necessidade de áudio em Five Nights at Freddy's 4: “!Aviso! Ouça com cuidado! Se você ouvir respiração, feche bem a porta! Se você não ouvir respiração, então use sua lanterna!”.

O **Movimento** é o mais óbvio depois do som: ele alerta o jogador para uma mudança de estado no jogo, seja na movimentação dos personagens ou nos elementos HUD. Movimentos tem que ser dosados: em excesso causam tensão, confusão, agitação, se houver pouco, causam calma, porém podem gerar tédio e desinteresse. A interface (HUD) tem que ser estática para que o jogador se acostume a vê-la quieta, e exibir movimento quando necessário destacar alguma informação.

Luz e cor são os elementos que são percebidos mais subjetivamente, mas são importantes para estimular as emoções. A luminosidade de um ambiente pode dizer muito sobre o clima do jogo, sobre uma situação de perigo ou de relaxamento, assim como as cores mais sombrias podem representar frio e um ambiente hostil, um arco-íris de cores na cena causam tranquilidade.

5. Referências de jogos similares

Por conviver com jogos digitais desde a infância até os dias correntes, o repertório da autora de possíveis referências se mostrava muito vasto e variado, portanto muitos jogos foram analisados durante todo o processo de concepção do jogo, para analisar a fundo as diversas características gráficas e estruturais intrínsecas a cada gênero de jogo, à cultura do país onde o jogo foi criado, à época e à plataforma na qual ele se apresentava. Para o presente relatório, foram selecionados os jogos que possuíam características que mais influenciaram no resultado final do jogo.

As referências de jogos usadas para o projeto foram organizadas em uma pesquisa de caráter qualitativo que tem por objetivo: analisar a história do ponto de vista de roteiro; A maneira que a narrativa dos jogos tomados como inspiração é apresentada; Como são utilizados os elementos auxiliares na tela; A interatividade com o cenário; A presença e uso de itens; e averiguar a influência das decisões do jogador no decorrer da história. As informações básicas de cada jogo são: Nome, Console, Desenvolvedor, Gênero/estilo(na nomenclatura comercial adotada).

Para tanto, cada jogo foi jogado por cerca de seis a 10 horas, com exceção do jogo *Until Dawn*, do qual foram analisados dezesseis vídeos de jogabilidade no site YouTube, totalizando cerca de nove horas. Cada um dos aspectos citados foram registrados durante a experiência do jogo.

5.1 Life is Strange

Foi lançado no ano de 2015 para computador, pela empresa *Square Enix*, pertencendo ao gênero de aventura Interativa. A estudante Maxine volta para sua cidade natal depois de 5 anos, para estudar fotografia e reencontra sua velha amiga Chloe, que está muito diferente e chateada depois de ficar todo esse tempo sem receber notícias. Chloe e Max investigam o desaparecimento de Rachel Amber, amiga de Chloe na ausência de Max. Durante os acontecimentos, Max descobre um estranho poder de voltar alguns eventos no tempo e refazer suas ações. Com isso elas prosseguem sua investigação enquanto eventos climáticos estranhos prenunciam alguma grande tragédia na cidade.

A história é apresentada do ponto de vista da personagem Maxine, interagindo com os outros personagens. O jogo se assemelha muito a um episódio de seriado de televisão, com tomadas de câmera e outros elementos característicos da linguagem cinematográfica (Figura 9). Os elementos de HUD se resumem a contornos em branco em objetos interativos (Figura 10), ícone de borboleta para indicar ações que influenciam acontecimentos futuros, itens no inventário, mensagens SMS recebidas, descrição das escolhas, legenda das falas, e registro automático (*auto-save*).

A grande maioria dos objetos são interativos, e a personagem interage ou simplesmente analisa o objeto ou área selecionado. Os itens que Max coleta são auxiliares aos objetivos que ela deve cumprir. O jogo apresenta escolhas para o jogador fazer à medida que as circunstâncias mudam, o que proporciona uma grande variedade de sentimentos no jogador, como tensão, apreensão, poder de decisão. Ao mesmo tempo houve um tipo de conflito entre a história que o jogo permite que o jogador construa com suas decisões e a história que é imposta pelas próprias limitações do jogo: a liberdade que o jogo dá ao jogador dá a ilusão de que tudo é possível, o que pode causar estranhamento ao chegar em partes da história onde não há como decidir o que a personagem fará.



Figura 9: composição visual de cena de Life is Strange.



Figura 10: Destaque nos objetos interativos.

5.2 Until Dawn

Foi lançado no ano de 2015 para *PlayStation 4*, pela empresa *Supermassive Games*, pertencendo ao gênero de Aventura Interativa e Horror. Dez adolescentes fazem uma viagem para uma cabana semiabandonada da família de três dos jovens, que são irmãos, e uma pegadinha acaba com a morte de duas das irmãs, que estavam entre eles. Um ano depois, eles voltam à cabana em férias, mas eventos estranhos começam a acontecer e ao mesmo tempo que as tensões dos relacionamentos sociais aumenta, o medo também toma conta quando eles percebem um assassino ou um monstro entre eles. O jogador acompanha e toma decisões de vida ou morte com 8 dos adolescentes. A história é apresentada através dos diálogos dos personagens, com forte influência de filmes de terror com adolescentes, dos anos 80 (Figura 11).

Os elementos de HUD presentes no jogo são reduzidos durante a maior parte do tempo de jogabilidade. Há indicação de botões para executar ações (Figura 12); indicação de ações para mover/ficar parado; mira; tutoriais. No cenário do jogo, o jogador pode interagir com objetos específicos para desencadear ações e explorar os ambientes. Os itens coletáveis são instrumentos com armas de fogo, bastões de baseball, lampiões, mas eles não são diretamente influenciáveis pelo jogador; e Totens de cores diferentes para alertar sobre possíveis acontecimentos futuros, que encontram eventualmente durante o jogo.

O jogo funciona com o chamado efeito borboleta, e suas decisões influenciam fortemente os acontecimentos futuros. A história muda em grandes parcelas no seu decorrer dependendo das decisões do jogador, mas a linha principal da história permanece a mesma no final, com a diferença na quantidade de informações sobre o caso o jogador obtêm no final. O jogo gera um arco emocional interessante, que proporciona sentimentos de apreensão intensa, sensação de controle, tensão, dúvidas nos “flashbacks” com o terapeuta misterioso que interrompe a narrativa.



Figura 11: Os jovens na cabana, após a pegadinha que tem desfecho trágico.

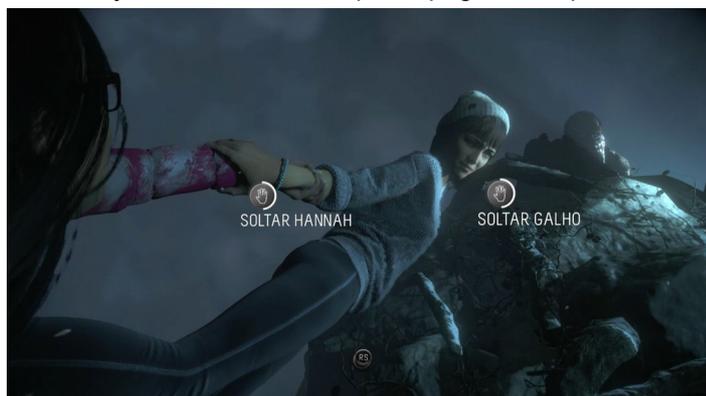


Figura 12: Comandos para decidir ações.

5.3 Castlevania Symphony of the Night

Foi lançado em 1997 para *PlayStation 1*, pela empresa *Konami*, pertencendo ao gênero de Aventura Plataforma. Quatro anos após a batalha entre Richter Belmont e Drácula, a escuridão reaparece. O fantasma do sacerdote das trevas Shaft, ressurgue com um novo plano de ressuscitar seu mestre. Ele lança um feitiço em Richter, fazendo-o ficar sob seu domínio. Shaft deve ser impedido por Alucard, filho de Drácula, para que a humanidade seja salva. Durante a jornada de Alucard no castelo, ele encontra Maria, uma grande amiga de Richter, várias vezes. Eles se ajudam e

descobrem a origem do mal de Richter. Por fim, Alucard salva Richter do encanto, e manda o fantasma de Shaft de volta ao inferno para em seguida enfrentar seu pai, Drácula. Dentro do jogo, a história é apresentada através de um texto no início, e com o decorrer do jogo, através de diálogos entre os personagens.

Os elementos de HUD Barra superior esquerda com número de HP; quantidade de corações; quantidade de Mana; Indicação de subitem; espaços pop-up com nome dos itens recolhidos, nome dos inimigos e dinheiro coletado. Há variedade grande de itens equipáveis e armas que o personagem usa. Eventualmente há a necessidade de itens específicos para passar por trechos da fase, como óculos de visão noturna para atravessar um trecho escuro. Há itens quebráveis, passagens secretas através de paredes quebráveis, elevadores para facilitar o deslocamento nas torres altas.

O jogador segue a história principal, tendo pouca escolha de onde seguir. Os caminhos que não devem ser acessados no momento são bloqueados por obstáculos que requerem itens ou habilidades específicas para superar, mandando o jogador em outra direção para obtê-los. É um jogo de maior nível de dificuldade, que pode frustrar jogadores com menos habilidade, mas apresenta progressão de nível de desafios que permitem que com um pouco mais de prática o jogador acompanhe o aumento de poder dos inimigos. É um jogo que apresenta um *Level Design* complexo (Figura 13), com um mapa imenso (e duplicado, pois em determinado ponto do jogo, o jogador tem que percorrê-lo novamente, invertido de cabeça para baixo) e com muitas câmaras interligadas, que proporciona muitas horas de jogo, mas também com alta possibilidade de que o jogador se perca durante a experiência de jogo. A arte do cenário é bem trabalhada e condiz com a atmosfera da história, assim como a arte dos inimigos (Figura 14).

amigos e tentar ajudar as pessoas da cidade. Há 4 personagens para se jogar, e cada um revela mais sobre si e sobre o mundo a sua volta. A história é apresentada através dos diálogos entre os personagens.

Os elementos de HUD presentes são os indicadores de Vida e Mana, poções de vida e mana, itens equipados, parceiros e cargas de habilidades. No cenário do jogo há cristais que servem como botões para abrir certas portas e passagens bloqueadas, e há armadilhas no chão, as quais só se evita prestando atenção em detalhes que indicam seu posicionamento.

Há variedade de itens e combinações entre cada um deles. Os itens podem alterar atributos do personagem, como taxa de recuperação de vida ou mana e potencializar uma habilidade do personagem, ou o dano de outro item. O jogador não possui muita influência no decorrer da história, somente segue o que foi estabelecido na programação de maneira linear. Há porém, objetivos secundários de cada personagem jogável, que apesar de não influenciar o final da narrativa, revelam fatos interessantes da história de cada personagem e do mundo, além de estimular o jogador a recomeçar o jogo várias vezes para descobrir coisas diferentes.

O nível de dificuldade é equilibrado, os inimigos são bem pensados e fornecem lutas dinâmicas que exigem estratégia e reconhecimento de padrões para superar (Figura 15). As animações são simples e conseguem expressar os movimentos com economia de quadros de animação. O *Level Design* proporciona desafios intensos e paisagens com bastante profundidade, harmonia e riqueza de cores (Figura 16).



Figura 15: inimigos que exigem habilidade e estratégia



Figura 16: Cenários com profundidade.

5.5 Ori and the Blind Forest

Lançado em 2015 para computador e Xbox One pela empresa Moon Studios, pertencendo ao gênero Aventura e Plataforma. Ori era uma criatura da floresta que cresceu longe do seu local de origem, a árvore Ginso. O desequilíbrio das energias, e uma criatura sombria fizeram com que a floresta (inclusive Ori) perdesse a vida gradativamente. Depois de algum tempo, Ori revive e tem como missão levar a pouca energia restante para a árvore Ginso, para que a floresta volte a viver. A história é narrada inicialmente pela árvore Ginso, com o texto da narração surgindo suavemente por cima do cenário à medida que o personagem se movimenta. No decorrer do jogo, o personagem Sein, que é parte da energia viva da Árvore, guia Ori, dando informações técnicas do jogo, indicando os próximos objetivos e explicando sobre coisas novas que Ori encontra, como pequenos brotos, que foram alguns dos irmãos de Ori, que o concedem alguma habilidade.

Os elementos de HUD são reduzidos e simples, e indicam a quantidade de HP; mana; pontos de experiência coletados; e quais botões pressionar para algumas ações. O cenário possui plataformas, troncos, galhos, para locomoção; elementos destrutíveis para conseguir recursos; alavancas, ou botões para liberar passagens ou ativar mecanismos (Figura 17). Os itens que são encontrados durante o jogo são peças de mapa para liberar áreas ocultas, e pedras-chave pra liberar passagens específicas.

A história é única, permanece a mesma independente das ações do jogador durante o jogo. Existem áreas opcionais a serem exploradas que são independentes

da história principal, para conseguir mais pontos de habilidade e novas habilidades para o personagem. É um jogo onde a narrativa dramática e o visual buscam causar sensação de deslumbramento a todo momento, e contribui para incentivar o jogador a prosseguir. O mapa é fácil de compreender, e os cenários são bem variados em cores e configuração dos elementos, refletindo bem o cenário de uma floresta, que não possui um padrão lógico em sua configuração (Figura 18).

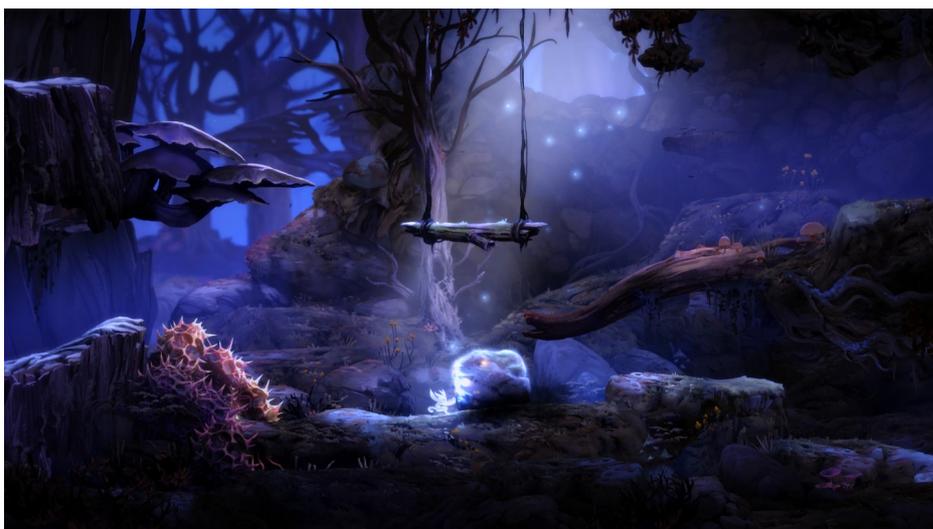


Figura 17: Elementos com os quais se pode interagir.



Figura 18: Cenário de floresta bem planejado e bem variado.

5.6 Dust – An Elysian Tail

Lançado em 2012 para computador, pela empresa Humble Hearts, pertence ao gênero de Ação “*hack-n-slash*”. Dust é um guerreiro que desperta sem memórias no meio de uma floresta. Ele encontra Ahrah, uma poderosa espada e sua pequena

guardiã, chamada Fidget, e vão em busca de respostas sobre a identidade de Dust pelos vilarejos próximos. À medida que conhecem e ajudam pessoas, Dust vai lembrando pouco a pouco seu passado, e os atos que praticava a mando de um general, na guerra contra os monstros. A história é contada através dos diálogos entre os personagens, e por alguns *flashbacks*. Os elementos de HUD são os indicadores de HP, energia, indicador de habilidade da Fidget, item auxiliar, e as indicações de combo. Há pouca interação com o cenário além de algumas vinhas para escalar e a possibilidade de entrar em estabelecimentos. Há diversos itens vestíveis que alteram atributos de Dust, e itens equipáveis e consumíveis para recuperar recursos ou se livrar de efeitos como lentidão ou envenenamento.

A história do jogo permanece a mesma independente de escolhas do jogador. Existem decisões que se pode fazer nas missões, que alteram seu relacionamento com os personagens, mas não influenciam na história principal. Existem também áreas opcionais a serem exploradas, independentes da história principal, para conseguir mais pontos de habilidade e novas habilidades para o personagem. Os personagens são carismáticos, a animação é bem elaborada. Os cenários têm profundidade moderada, com um bom trabalho nas cores (Figura 19). O nível de dificuldade permite que jogadores menos experientes superem adequadamente os desafios, e os estímulos por conseguir cadeias de golpes cada vez mais longas incentivam jogadores mais experientes a conseguir pontuações mais altas (Figura 20).



Figura 19: Cenário de floresta com bom trabalho de cores.



Figura 20: Cenário nevado, com início de batalha, mostrando indicador de número de golpes consecutivos no canto superior direito

5.7 Análises dos jogos estudados

Depois de analisar as características de todos os jogos acima descritos, concluiu-se que para o jogo Castelo de Vestal – com objetivo de aproximar o jogo de uma linguagem cinematográfica – os elementos de *HUD* serão reduzidos ao mínimo necessário. O estilo visual do projeto se aproxima simultaneamente dos gêneros conhecidos como plataforma 2D, no que tange às imagens bidimensionais (que não necessariamente restringem a profundidade do cenário), à movimentação e à técnica de animação dos personagens; e do gênero *point-and-click*, no que tange à maneira orgânica e natural como a história costuma se desenvolver, seguindo o ritmo do jogador. Ao longo do jogo, o jogador deverá fazer algumas escolhas que interferirão no final – em maior ou menor escala – e no visual da personagem principal, para dar autonomia e poder ao jogador (EXTRA CREDITS,2013,2014).

6. Referências Literárias

As referências literárias para a criação da história se mesclam entre as obras das Crônicas Vampirescas de Anne Rice – especialmente os títulos “Entrevista com o vampiro” (1976) e “O Vampiro Lestat” (1985) – com sua vasta gama de vampiros únicos e característicos; O livro “Os sete” do brasileiro André Vianco (2000) que trouxe vampiros portugueses e outras criaturas fantásticas para a costa Sul do Brasil e além; Aos escritos do sistema de RPG de mesa Vampiro: a Máscara, por Mark Rein-Hagen (1991) (Figura 21). Inspirando a visão da personagem principal, Desirée – que representa modernidade em relação ao medieval vampiro – foram muito influentes o livro “A última carta de amor” de Jojo Moyes (2010), por sua ambientação na classe alta americana dos anos 60 e o filme “O sorriso de Monalisa”, ambientado nos anos 50, dirigido por Mike Newell em 2003, estrelado por Julia Roberts no papel principal. Também influenciaram na ambientação do jogo, séries de televisão inspiradas pelo período medieval, como o seriado Merlin, de 2008, produzido pela emissora britânica BBC; Guerra dos tronos, de 2011, produzido pelo canal HBO.



Figura 21: Capas de livros usados como inspiração. Da esquerda para a direita: Entrevista com o Vampiro, O vampiro Lestat, Os sete, Vampiro a Máscara.



Figura 22: Capa de livro e filme usados como inspiração: A última carta de amor, O sorriso de Monalisa

7. História do jogo

A história do jogo Castelo de Vestal já existia anteriormente ao projeto. Ela foi aproveitada e reestruturada seguindo muitas das etapas presentes no Monomito, também conhecido como “jornada do herói”, para seguir de maneira mais familiar para o jogador, e mais adequada ao projeto (Figura 23). O monomito é um conceito de jornada cíclica, advindo de vários mitos e histórias, desde a antiguidade até os tempos modernos. O termo apareceu pela primeira vez na obra de Joseph Campbell (1980), no livro “*O herói de mil faces*”, e pode ser dividida em 3 etapas principais, cada uma com suas próprias subdivisões e acontecimentos típicos.



Figura 23: Representação da Jornada do Herói

A primeira parte normalmente é chamada de “chamado ao heroísmo”, ou o “mundo comum”. Geralmente é o começo da história, o momento onde o protagonista da jornada está em seu mundo comum, seja ele qual for, e algo acontece para tirá-lo de sua normalidade. A segunda parte é a jornada em si, e tende a ocupar a maior parte da história. É onde todos os grandes desafios acontecem, onde o herói conhece seu mentor, recebe seus presentes e/ou poderes, e onde herói e/ou mentor morrem (e tal morte pode ser literal ou simbólica). A última parte é o retorno, onde acontece o confronto final com o antagonista, a resolução do problema que gerou a história e o chamado à aventura, e por fim a volta do herói para o mundo comum, mudado, ressuscitado.

Segundo Campbell (1980), Cada uma dessas etapas pode conter várias subetapas, sendo as mais comuns as seguintes:

1. **Mundo Comum:** Ambientação do mundo comum do protagonista;
2. **O chamado da aventura:** Um problema se apresenta ao herói;
3. **Recusa do chamado:** O herói recusa se envolver com o problema ou demora a aceitar esse desafio, seja por medo ou por não ter real envolvimento com o caso. Normalmente algo ruim acontece a ele por consequência
4. **Encontro com o mentor:** Também conhecido como “Ajuda Sobrenatural”, é o momento onde o herói encontra um mentor ou algum tipo de ajuda que o convence a aceitar o chamado ao heroísmo.
5. **Cruzamento do primeiro portal:** É o desafio que separa o mundo comum com o mundo da aventura, e onde a transformação do herói começa.
6. **Provações, aliados e inimigos:** É o momento onde o herói encontra aliados, inimigos, desafios e aprende as regras do mundo especial onde se encontra.
7. **Aproximação:** Essa subetapa normalmente ocorre quando o herói já superou diversas provas, e prepara-se para encarar o problema que o trouxe a esse mundo. Nesse ponto começa a subida do clímax da história.
8. **O Abismo:** Também conhecido como morte e renascimento, é a maior prova enfrentada até então, clímax da história, normalmente um momento onde o herói morre simbolicamente, seja com uma grande mudança psicológica, seja com a morte do mentor ou outro aliado importante.
9. **Recompensa:** O herói enfrentou a morte, superou seu desafio, e provavelmente resolveu o problema que o jogou na aventura.
10. **O caminho de volta:** Um momento de fuga, um retorno ao mundo comum, com o problema resolvido.

11. **Ressurreição do herói:** Normalmente no limiar do mundo comum, o herói enfrenta o derradeiro desafio, sendo o auge do clímax da história, é um momento de tudo ou nada, vida ou morte.

12. **Retorno com o elixir:** O herói finalmente volta para casa com o “elixir”, o sucesso, o problema resolvido, e ajuda a todos do mundo comum.

Os passos da Jornada do Herói não são obrigatoriamente fixos na ordem descrita acima: podem ser aplicados em ordem diversa, dependendo da história e de sua utilidade, ou até removidos por completo. Essas etapas estereotípicas são encontradas em muitas histórias antigas e modernas.

8. Requisitos do projeto

Com base nas pesquisas anteriores, foram definidos quais requisitos o jogo deve preencher para atender ao propósito do presente projeto. Eles são:

- Abordagem focada na narrativa.
- Atender aos jogadores dos tipos Empreendedores e Exploradores, segundo a taxonomia de Bartle
- Interatividade e exploração do cenário
- Proporcionar ao jogador emoções de realização, resolução de enigmas, urgência, necessidade de furtividade.
- Os personagens do jogo têm objetivo de cativar o jogador, assim como o estilo visual.
- Com objetivo de aproximar o jogo de uma linguagem cinematográfica – os elementos de *HUD* serão reduzidos ao mínimo necessário.
- O estilo visual 2D
- A história deve fluir de maneira orgânica e natural, seguindo o ritmo do jogador.
- Ao longo do jogo o jogador deverá fazer algumas escolhas que interferirão no final, em maior ou menor escala, e no visual da personagem principal

9. Geração de alternativas

O projeto foi desenvolvido no período de um ano, compreendendo o segundo semestre letivo (Julho a Dezembro) de 2015 e o primeiro semestre letivo (Fevereiro a Julho) de 2016 na Universidade de Brasília. O projeto não seguiu uma metodologia linear, portanto as etapas serão apresentadas de maneira intercalada

Inicialmente foi considerado desenvolver um projeto de pesquisa focado em “Concept arts” e em como se dá o processo de transmissão e reinvenção das ideias contidas neles, até o produto final. Depois de algumas pesquisas, e considerando o interesse pelo processo de criação de jogos, a experiência prévia da autora em projetos de jogos digitais, optou-se por focar em desenvolver com o jogo uma narrativa envolvente, que envolveria conceitos de programação visual e demonstrar o processo de produção de um jogo digital.

Tinha-se duas tramas preexistentes que poderiam ser utilizadas para o jogo. Ambas estavam em estágios similares de desenvolvimento, apenas com as ideias básicas e pontos principais do clímax: A primeira história envolvendo uma raça de dragões e uma raça de humanos que eram rivais há pouco tempo, (desde o aparecimento repentino dos humanos). Com o surgimento de um inimigo ameaçador, os personagens principais – um de cada facção – teriam que convencer os dois lados a superar suas diferenças – não se tornando necessariamente amigos, mas cooperando para um bem comum; e a segunda, uma história de Vampiros, envolvendo uma humana salva da morte e criada desde a infância por um antigo vampiro por motivos que ele próprio desconhece, mas antigos parceiros do Grande vampiro sequestram sua alma e dominam o castelo. A protagonista deve então enfrentar desafios no castelo onde vive para resgatar seu mestre, enfrentando amigos controlados pela vilã, e subterrâneos desconhecidos.

Nessa etapa, alguns rascunhos e estudos visuais foram feitos para avaliar o que seria necessário desenhar para cada alternativa de história e qual estilo visual poderia ser aplicado a cada história. (Figuras 24 e 25).



Figura 24: Testes simples de anatomia de dragões.

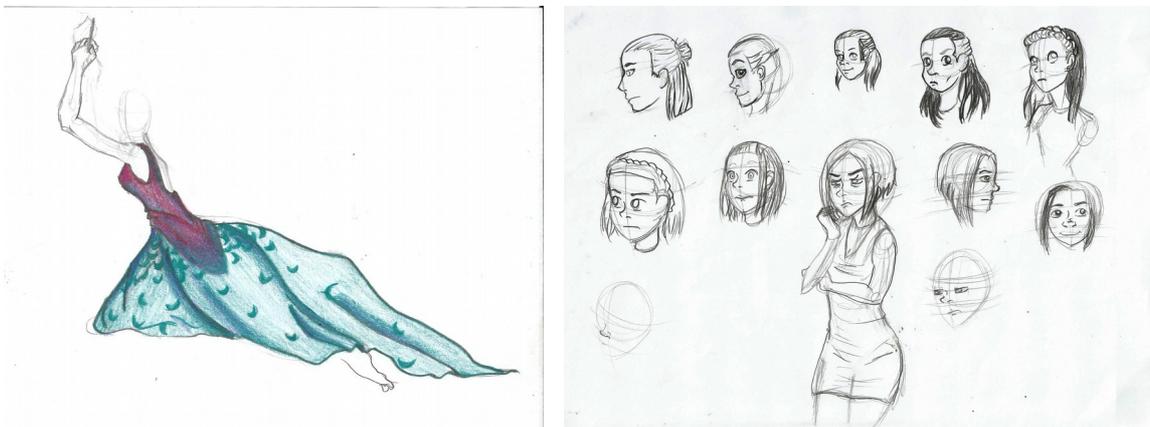


Figura 25: Teste de personagem humana.

Para auxiliar o processo de escolha da história a ser contada, foi feita uma pesquisa sobre as emoções dos jogadores durante a experiência de um jogo eletrônico, e sobre sua percepção dos elementos durante o tempo que joga. As emoções variam, claro, de acordo com a experiência pessoal de vida e as memórias de cada jogador em relação ao que lhe é apresentado. Nem sempre as reações podem ser previstas, mas há muitos aspectos em comum, relacionados a instintos, ao processo evolutivo humano ou aos hábitos da vida em sociedade, que permitem um bom nível de previsão das reações emocionais dos jogadores. Com isso, pode-se documentar o arco emocional de um jogo, compreendendo os sentimentos de realização, fracasso, socialização, reações aos personagens e à história, a momentos inesperados, a desafios e a resolução de problemas, pode-se mesmo estimular com-

portamentos viciantes. Com tais aspectos em mente, escolheu-se a história de vampiros, Castelo de Vestal, que contribuiria mais para o planejamento do arco emocional do jogo e melhor desenvolvimento dos aspectos visuais pretendidos pela autora.

A partir do momento em que a história foi escolhida, a trama existente foi detalhada e complementada pela autora do projeto e o autor da história original. Primeiro detalhou-se o *Lore* – conjunto de histórias e fatos sobre o universo onde se passa a história – para dar mais embasamento e credibilidade aos acontecimentos do período em que a história do jogo se passa. Abaixo, um exemplo do texto do *Lore*, que se encontra na íntegra no Apêndice A:

Um dos poucos nobres sobreviventes se instaurou como rei, e vendo quão terrível vinha sendo a vida naquele reino decidiu tentar fazer algo diferente para o povo. Seu reinado foi próspero, e ele era um rei bondoso, que se esforçava para que toda a população vivesse de forma digna, porém, a antiga politicagem não foi morta, e o rei e sua família foram mortos, o poder tomado, e apenas um filho bastardo do rei sobreviveu. Ele foi criado pelo avô materno, um oleiro, que o ensinou sua função, e contou-lhe de sua descendência nobre. O jovem bastardo não deixou a oportunidade passar, e foi aceito no castelo como oleiro real, e vivia dentro da muralha, com sua mulher. Por muitos anos esse oleiro trabalhou, fazendo as melhores peças de barro para o uso no castelo, tentando subir na política e alcançar o trono, porém, sua profissão não lhe ajudava com o renome necessário. Os anos passaram-se, e o oleiro teve uma filha, que veio num verão fraco e sombrio, onde as colheitas foram fracas. Boatos diziam que um mal terrível se abatia sobre o reino, que vampiros rondavam a cidade, que anões comiam as montanhas, e que o verão seguinte nunca chegaria.

Depois do *Lore* desenvolvido, a história que será representada no jogo foi detalhada e dividida nas etapas do Monomito, de Joseph Campbell para seguir de maneira mais familiar e mais adequada ao projeto. Abaixo, um exemplo do texto adaptado ao Monomito, que se encontra na íntegra no Apêndice B

Recusa ao chamado:

Desirée não tenta fazer nada imediatamente para acordar Vestal, não chama por ajuda nem se preocupa com o assunto, passando o dia em suas atividades corriqueiras. Nix e Auster chegam ao castelo durante a noite, pedem por acomodação e Desirée os recebe, pressentindo que algo de ruim está acontecendo, ela decide chamar por Alohanna e conversar sobre suas dúvidas com Shon.

Encontrando o mentor:

Alohanna chega ao castelo escondida na noite seguinte, quando boa parte dos anões e outros servos já estão sob o domínio de Nix, atraídos por promessas de riquezas novas e poder. Desirée decide agir, mas agora, o castelo está contra ela.

- 13. A barriga da Baleia: Apesar de o castelo ser o mesmo onde Desirée sempre viveu, agora seus habitantes se viraram contra ela, e ninguém é confiável. Ela terá de se esgueirar por passagens secretas e caminhos escondidos para conseguir descobrir uma forma de fazer tudo voltar ao normal.*
- 14. Inimigos: Os habitantes do castelo estão em sua maioria sob o domínio de Nix, e agora desejam matar Desirée ou ao menos trancafiá-la em seu quarto ou nas masmorras.*
- 15. Aliados: Desirée ainda pode contar com a ajuda de Alohanna, filha de Vestal, e Shon, seu mentor e amigo enânico.*
- 16. Obstáculos: A falta de armamentos e proteção é o primeiro empecilho a ser superado, para poder andar com mais confiança pelo castelo. Isso obriga Desirée a ir ao quartel do castelo em busca de seus equipamentos.*

Com os principais pontos da história bem definidos, e para facilitar a visualização da história como um todo, foi feito um painel de fluxo da história (Figura 26), com o principal ponto de decisão e os diferentes finais possíveis para a história, dependendo da decisão do jogador. A partir do fluxo, foi escolhido qual trecho seria recortado da história para desenvolvimento do protótipo em tempo hábil.

Depois de pesquisar softwares para produção do protótipo, decidiu-se por utilizar o programa Construct 2, por ser um programa de interface simplificada, de fácil aprendizagem e configuração, com possibilidade de exportação para diversas plataformas e cuja versão gratuita possibilitava todas as ações e eventos que o protótipo exigia. De acordo com o que o software possibilitava, foram definidas as dimensões básicas que a produção dos *Assets* deveria seguir e deu-se início à etapa de *Level Design*, designando quais ambientes necessitariam ser produzidos, definindo seu posicionamento, ordem de aparição, possibilidades de revisitação (Figura 27), localização de personagens e objetos, entre outros aspectos. O *level design* (Figura 28) será retomado posteriormente neste capítulo.



Figura 26: cartaz com o Fluxo de história .

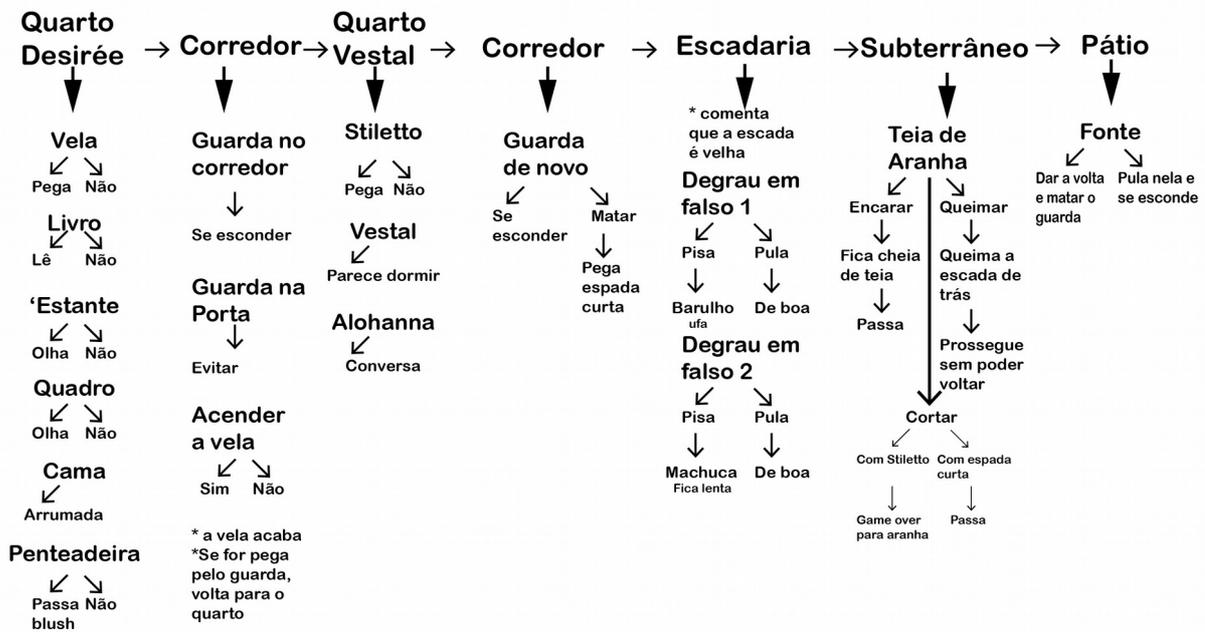


Figura 27: planejamento de ambientes e de ações.

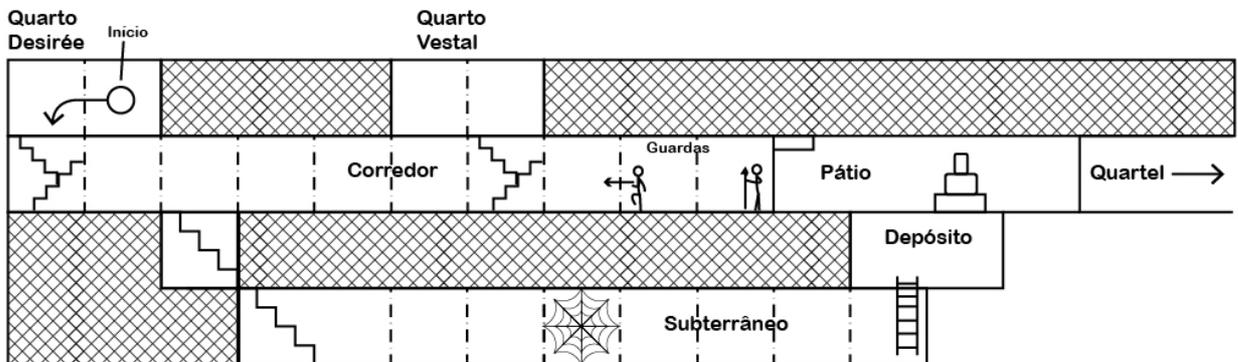


Figura 28: Level Design do protótipo.

Paralelamente ao detalhamento da história, foi feita a pesquisa histórica aproveitando as atividades desenvolvidas na disciplina Estudos Dirigidos em Design – História da Moda. Com essa pesquisa, foi escolhido o período de 1950 como inspiração para o visual da personagem principal, e o desenvolvimento dos primeiros *concepts* (Figuras 29, 30 e 31) acompanhou as atividades da disciplina Estudos Dirigidos em Design – Criação de Coleção. Também foram desenvolvidos *concepts* de outros personagens nessa etapa.

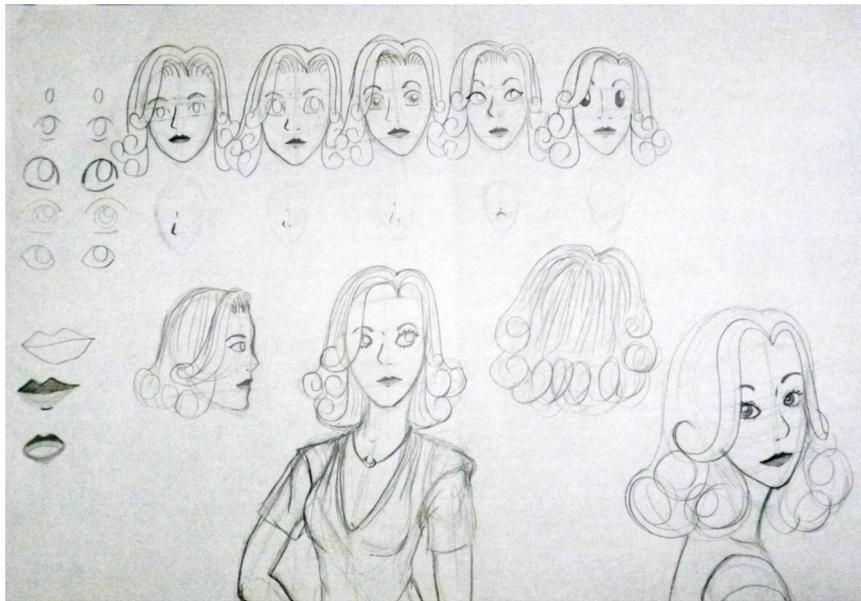


Figura 29: Primeiros Concepts de Desirée.



Figura 30: Primeiros Concepts de Desirée.



Figura 31: Primeiros Concepts de diferentes vestimentas de personagens.

Como resultado da Disciplina EDD – Criação de Coleção, foram criadas uma série de vestimentas que refletiriam vários estados da personagem (Figura 32): uma roupa “Vampírica”, uma roupa representando o “Poder do Fogo”, e quatro vestidos refletindo cada um, uma estação do ano. Para o trecho da história escolhido para produção, foi escolhido o vestido de Outono (Figura 33), por possibilitar mais praticidade nos movimentos, considerando a situação de urgência na história.



Figura 32: Coleção Desirée, da esquerda para a direita: Roupa Vampírica, Roupa Poder do Fogo, Vestido Primavera, Vestido Verão, Vestido Outono e Traje de Inverno.



Figura 33: Vestido Outono, escolhido para ser a roupa inicial de Desirée.

Foram montados dois painéis de referência para as cores. O primeiro painel foi feito com inspiração nos vitrais das antigas igrejas católicas, principalmente góticas (Figura 34). O segundo painel foi baseado nas fotografias que usam como recurso expressivo o desfoque das luzes, chamado efeito Bokeh. Esse painel demonstra o clima que deve ser seguido nas artes do jogo (Figura 35). Também foi feito um painel de referência de jogos, também como referência de clima para a história (Figura 36). Algumas imagens foram retiradas dos painéis para teste (Figura 37).

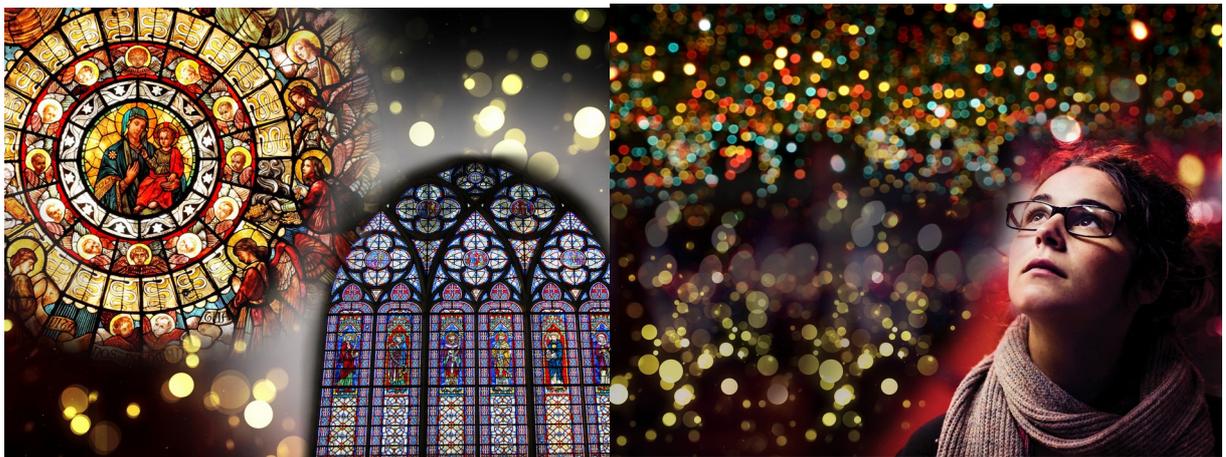


Figura 34 e 35: Painéis para referência de cor .



Figura 36: Painel referencial de jogos.



Figura 37: Cores retiradas dos painéis.

Em seguida, teve início o processo de confecção dos Concepts dos outros personagens. Foi escrito um documento com a descrição dos personagens como no exemplo abaixo, que se encontra na íntegra no apêndice D:

Alohanna: Filha de Vestal da época em que ele era vivo, é uma vampira tão antiga quanto ele. Quando ela era ainda criança seu pai desapareceu inexplicavelmente por anos, e por serem escravos, sua vida não foi muito boa depois disso. Anos depois ele voltou e a transformou em vampira para ter uma companhia familiar, contra sua vontade. Frustrada com sua transformação, passou boa parte da sua não-vida se alimentando de animais, se escondendo e hibernando, tentando não virar por completo um monstro. Por muitas décadas ela nutriu grande rancor pelo pai mas superou com o tempo.

A descrição completa de cada personagem se encontra na íntegra no Apêndice C. Com a descrição, foram feitos *concepts* a tinta, com o objetivo de externar a Figura mental da autora para cada personagem inicialmente, além de começar a testar algumas cores e aura de cada personagem, de acordo com os poderes que possuem: Auster com raios (Figura 38), Nix com poderes das trevas (Figura 39), Vestal com cristais (Figura 40) e Desirée com fogo (Figura 41).



Figura 38: Auster e poderes de raio.

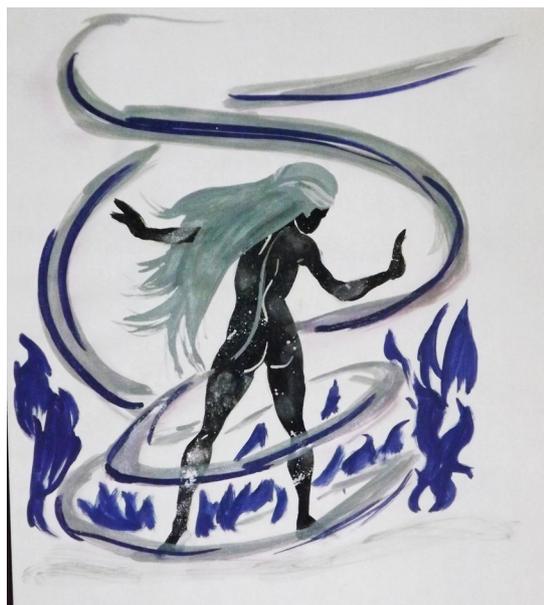


Figura 39: Nix e poderes das trevas.



Figura 40: Vestal e poderes de cristais.



Figura 41: Desirée e poderes de fogo.

Depois foram feitos detalhamento de características de vestimentas, assim como testes de animação a lápis e de adaptações para uma proporção mais cartunesca. Desirée (Figuras 42 a 45) teve a cor do cabelo definida (castanho), testes confirmaram a roupa de outono como ideal para a movimentação da personagem. A personagem Nix teve o processo de desenvolvimento conceitual interrompido, pois houve mudança no trecho de jogo a ser prototipado e a produção de *assets* para ela

não se fez tarefa prioritária (Figuras 46 e 47). A personagem Alohana (Figuras 48 e 49) começou a ser desenvolvida posteriormente aos outros, também em função da mudança do trecho da história a ser produzido.

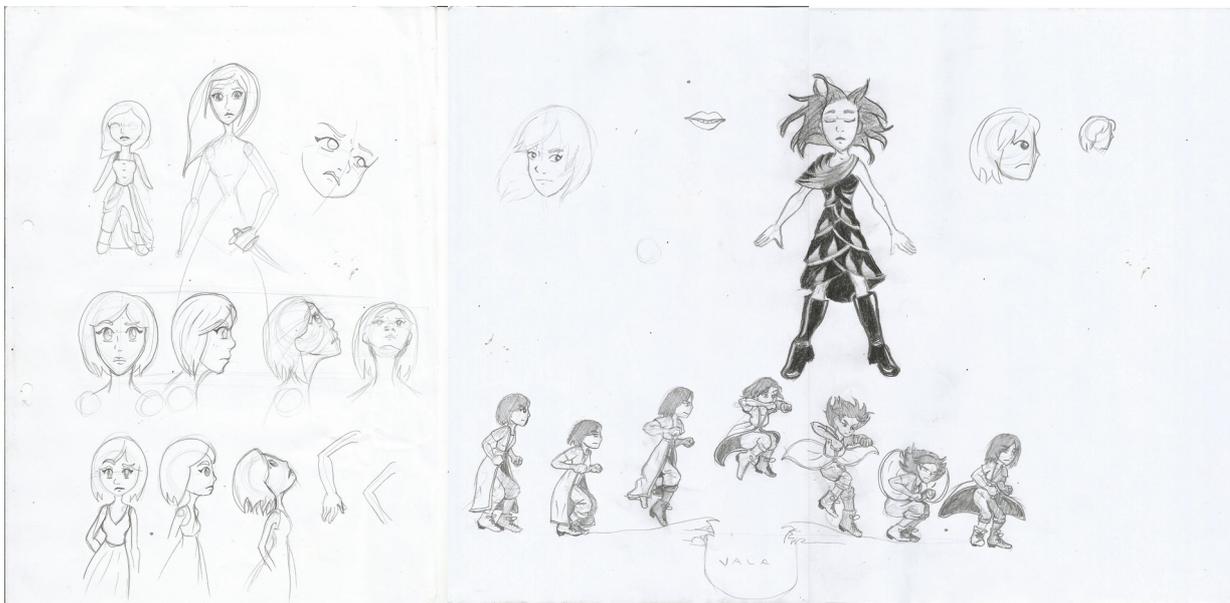


Figura 42: Adaptações para visual cartunesco.

Figura 43: Testes de animação a lápis.



Figura 44: *Concepts* de movimentação de Desirée.

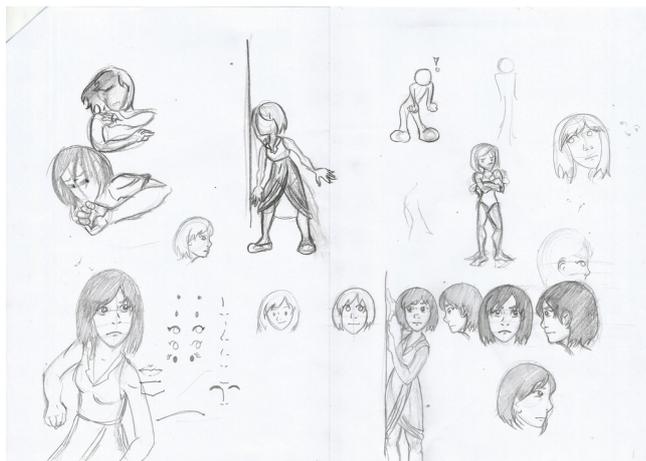


Figura 45: Concepts de rosto e expressões de Desirée.



Figura 46: Concepts de Cabelo de Nix.



Figura 47: Concepts de expressões de Nix.

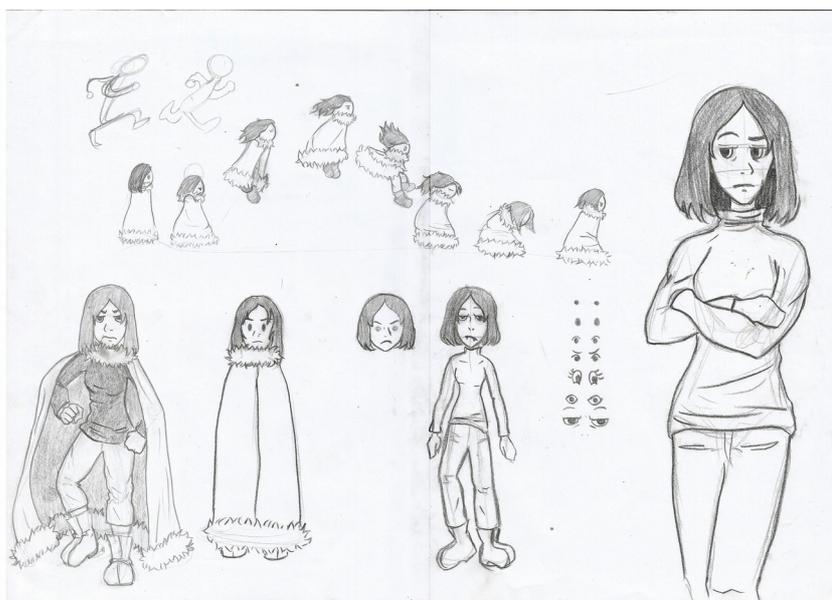


Figura 48: Concepts de aparência de Alohana.

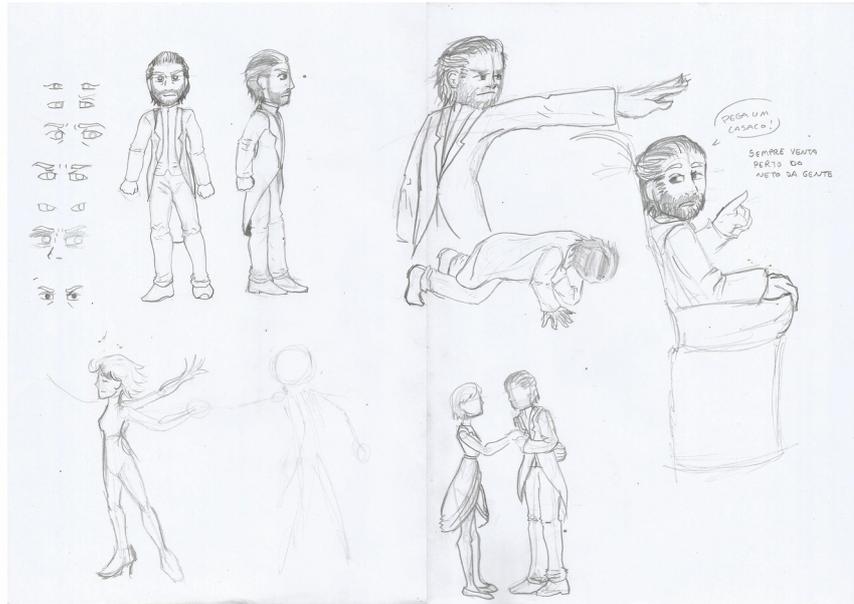


Figura 51: Concepts de Vestal.

Retornando ao *level design*, interrompido anteriormente: o esquema de organização dos cenários (Figura 28) e o diagrama das áreas e ações guiaram o planejamento dos cômodos mais detalhadamente, como na figura 52 onde foi feito um *concept* para o corredor, e na figura 53, onde foram estudados alguns elementos menores de móveis e detalhes de arquitetura para posicionar no corredor.



Figura 52: Concepts do ambiente do corredor.

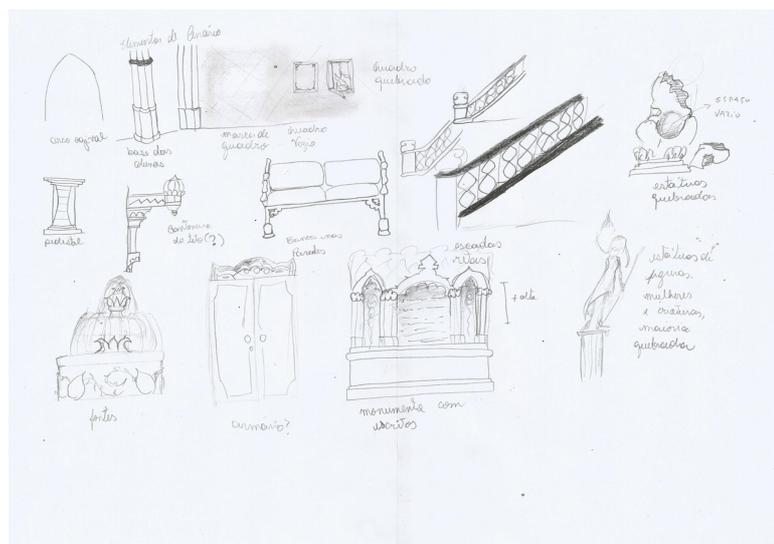


Figura 53: Concepts de elementos do corredor.

Em seguida, foram detalhados o quarto de Desirée e de Vestal (Figura 54). Posteriormente a este *concept* dos quartos, houve a ideia de fazer o quarto de Desirée mais moderno em comparação ao de Vestal, para realçar a diferença do tempo existente entre os dois, no entanto tal alteração foi feita já na produção do cenário para o protótipo.

Foram produzidos alguns *tiles* para compor o cenário (Figura 55), utilizando o software Adobe Illustrator para criar as imagens vetoriais, e o software Adobe Photoshop para fazer a composição com as imagens geradas no tamanho final do jogo. Para o *tile* básico foi definido o tamanho de 32x32 pixels, e para a área de cenário a ser exibida por vez, um quadrado de 256x256 pixels. Durante os primeiros testes no software Construct 2, foi constatado que para o protótipo com a versão utilizada do software, seria necessário utilizar uma técnica diferenciada. Seriam necessários eventos para configurar o cenário de tiles, no entanto, o software oferecia um número limitado. Com o intuito de usar os eventos para interações prioritárias e devido a falhas no alinhamento de cada unidade de *tile* foram utilizadas imagens grandes com o cenário completo.

Foi utilizado um boneco-teste, com a proporção que os personagens assumiriam nas artes-finais, para calcular o tamanho do cenário em relação aos elementos, usando uma escada como referência (Figura 56).



Figura 54: *Concept* detalhado do quarto de Desirée (acima) e de Vestal (abaixo).



Figura 55: Testes de *tilés* para compor o cenário.

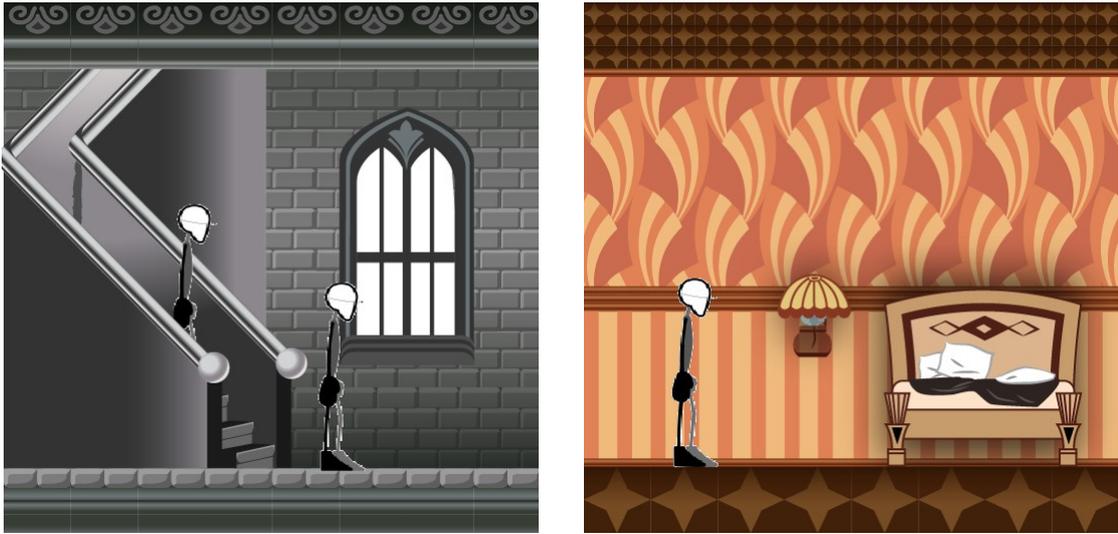


Figura 56: Testes de dimensionamento do personagem em relação ao cenário de corredor (à esquerda) e de quarto (à direita).

O cenário da praça foi concebido com base em uma praça do Castelo de Schwerin, na Alemanha (Figura 57). Depois que foram obtidas as formas básicas da praça (Figura 58), foi feito também o teste de tamanho com o boneco de teste de animações, e teste de profundidades, com camadas em azul (Figura 59), depois em cinza, com opacidade baixa (Figura 60).



Figura 57: Castelo de Schwerin, na Alemanha, referência para o cenário da praça da fonte.



Figura 58: Formas principais obtidas a partir da imagem do Castelo de Schwerin.



Figura 59: Teste de profundidade com camadas em azul.



Figura 60: Teste de profundidade com camadas em cinza.

O boneco de teste de animação foi planejado para se adequar à proporção estilizada dos personagens, inicialmente feito à lápis (Figura 61). As animações foram feitas no softwares Adobe Photoshop e Illustrator, utilizando a característica sinérgica de salvar as alterações em cada quadro no Adobe Illustrator, e automaticamente a mudança é repassada ao Adobe Photoshop, onde a animação é configurada, visualizada e exportada. Inicialmente foram feitas as animações somente com o boneco básico, com o objetivo de fazer com que os movimentos fossem claros com o mínimo possível de elementos (figuras 62 a 68).

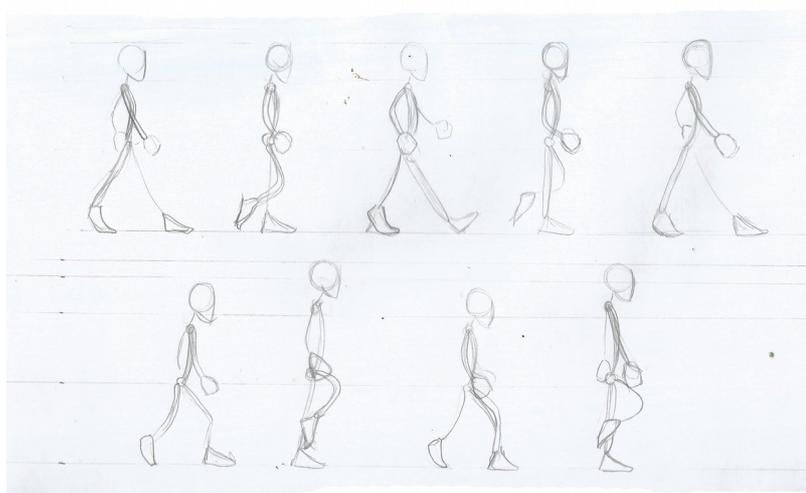


Figura 61: Teste a lápis com o boneco para animação.

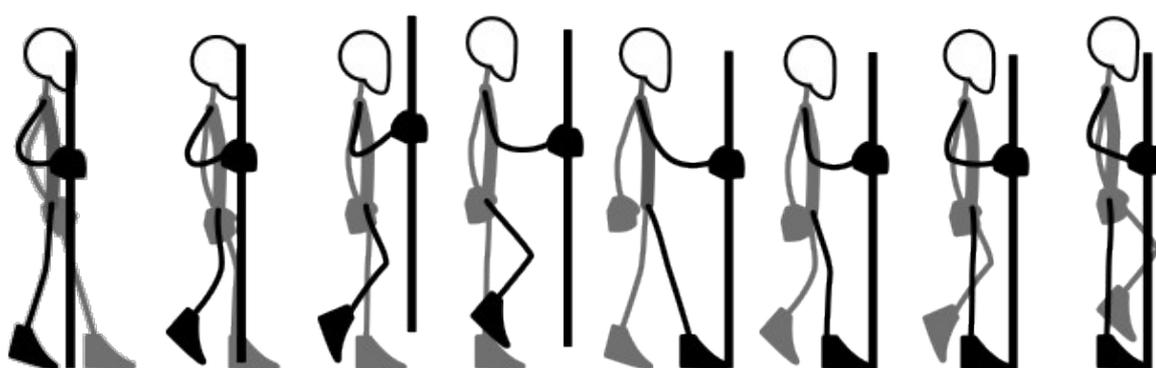


Figura 62: Animação de caminhada de um guarda com uma lança.

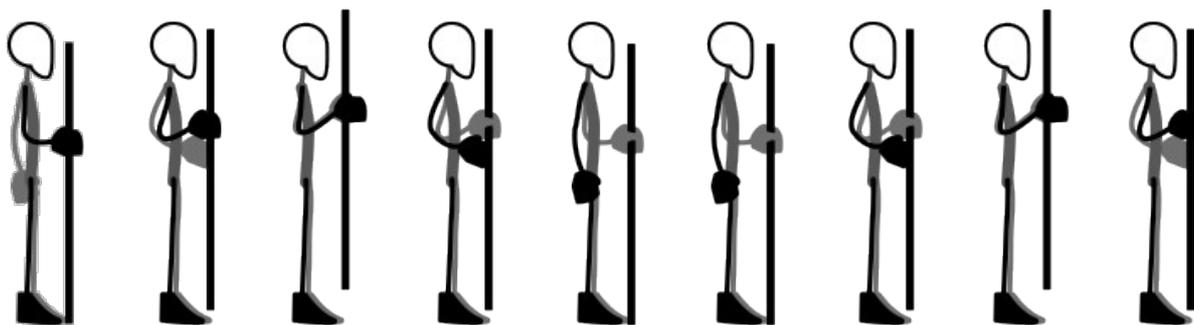


Figura 63: Animação *idle* (quando o personagem se encontra parado sem receber nenhum comando) de um guarda com uma lança.

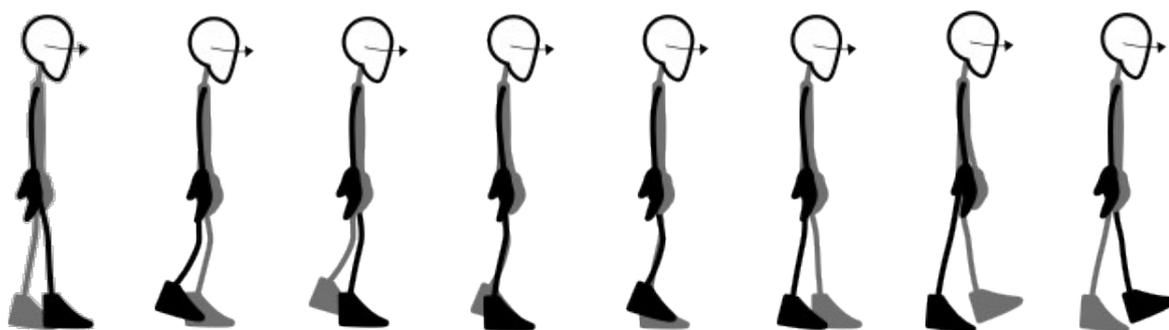


Figura 64: Caminhada desanimada de Alohanna

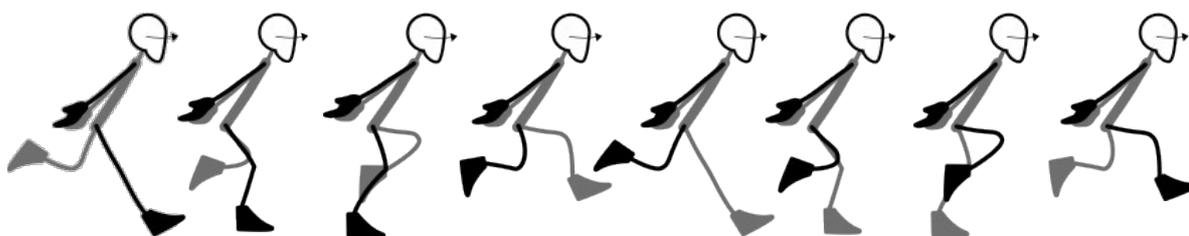


Figura 65: Corrida furtiva de Alohanna



Figura 70: Animação com silhueta das pernas de Desirée



Figura 71: Animação com silhueta completa dos membros, e com o vestido, sem manga.

Para o desenvolvimento de uma marca para o jogo, foram feitos testes de Fontes (Figura 72), e foi escolhida a Fonte Linotext Std, junto a uma figura de uma rosa feita de cristal. A marca final foi feita em versões preto-e-branco (Figura 73) e colorida, com as cores retiradas dos painéis de cor (Figura 74).



Figura 72: Teste de fontes. Eccentric Std (esquerda, acima); AR BONNIE (esquerda, abaixo); Auriol LT Std (direita, acima) e Linotext Std (direita, abaixo).



Figura 73: Marca final em preto-e-branco

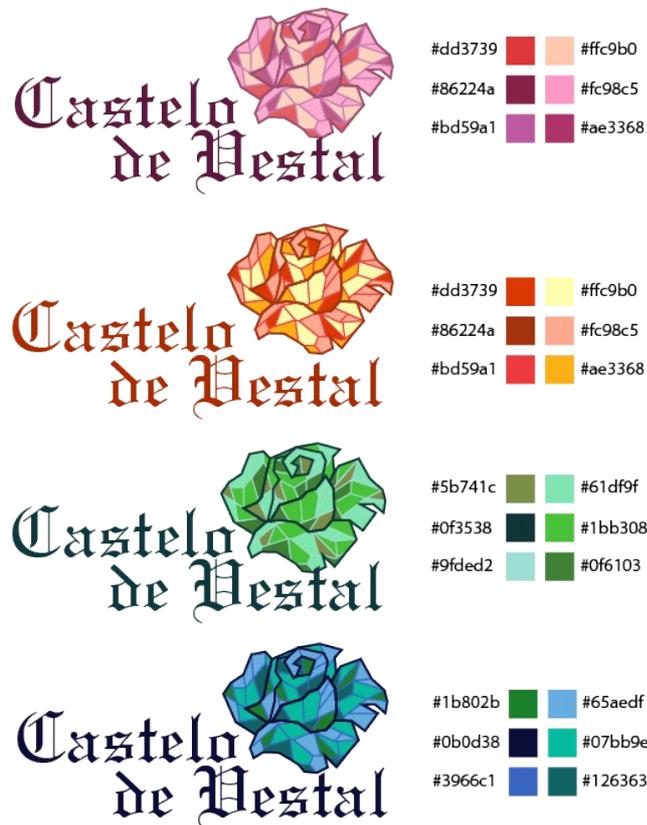


Figura 74: Marca em quatro padrões de cor, baseadas no painel de cores.

Constatando a necessidade de modelos de anões para o protótipo, fez-se alguns *concepts* de anões (Figura 75) que estarão de guarda em alguns pontos do jogo, dos quais Desirée terá que desviar.



Figura 75: Concepts de idosos.

A aparência final do *sprite* de Desirée foi definida (Figura 76). Foram feitos testes para verificar a coerência visual das cores e a dimensão no cenário da praça (Figura 78) e do corredor (Figura 77). Nas figuras 77 e 78 também constam alterações nos cenários, com o uso de sombras projetadas para complementar a técnica de camadas com pouca opacidade das figuras 59 e 60.



Figura 76: Asset final de Desirée



Figura 77: Cenário - praça.



Figura 78: Cenário - corredor.

O arco emocional foi definido de acordo com os ambientes: os **quartos** representam aconchego, repouso, segurança, com um local para guardar itens (baú ou armário); a **torre do relógio** proporcionará a sensação de esforço para subir, escaldada, medo de cair, tensão; o **quartel** transmite sensação de poder, familiaridade, abrigo temporário, breve descanso; o **Subterrâneo** é uma semiescuridão, desconhecido, gera tensão que aumenta gradativamente, instinto de fuga. A **parte antiga** causa desorientação, perseguição, falta de visão, fuga intensa, instiga luta por sobrevivência.

A trilha sonora do jogo também foi planejada por ambiente, sendo descritas as características básicas para passar a emoção desejada, mas não foi produzida até a data de redação do presente relatório. Nos **quartos**, a música é aconchegante, sua-

ve, sugerindo descanso e relaxamento; preferencialmente uma música erudita. A **torre do relógio** terá cliques de relógio irregulares, com alguns estalos ocasionais, como de um relógio que não funciona direito; Sons ecoados e música mais baixa, aparentando estar longe, mas com tensão. No **quartel** a música possuirá batidas metálicas, sugerindo a presença de uma forja por perto, e certo movimento. Música firme, com um toque de militarismo, com oboés firmes, por exemplo. O **subterrâneo** terá música com tons graves, com tom de apreensão, mas não de perigo iminente. A **parte antiga** terá música com tons graves, ambientação pesada, sugerindo a vibração do som e de movimento nas paredes de caverna.

10. Conclusão

No contexto de produção de jogos independentes, constatou-se com este projeto, que a tecnologia disponibilizada pela da internet permite plenamente o desenvolvimento de um jogo digital por poucas pessoas – ou mesmo uma única pessoa – sem a necessidade de conhecimentos profundos sobre programação. No entanto, para melhor fluidez do trabalho, e liberdade de criação, há de se considerar a aquisição de softwares, pois apesar de existirem muitos softwares gratuitos, nem todos são amigáveis ao usuário e ao aprendizado. Foi uma experiência agradável contar com a comunidade – que disponibiliza muito material educativo – e com o software Construct 2.

O cenário “Indie” de produção de jogos digitais tem contribuído positivamente para cooperação com áreas além do entretenimento, como educação, medicina, marketing. Isto possibilitou o acesso dos profissionais destas áreas a profissionais com conhecimento em desenvolvimento de jogos, sem precisar de um grande investimento e sem depender de chances escassas de contato com as mesmas.

O projeto Castelo de Vestal foi um projeto com foco no desenvolvimento pessoal da autora como uma profissional na área de Design Gráfico e Design de Jogos. Tal aspecto guiou algumas escolhas que não se mostraram tão explícitas durante o processo, como por exemplo, a opção pelo visual plataforma 2D, que se deu principalmente à vontade de desenvolver o jogo nesse estilo.

Durante as pesquisas conceituais, pensou-se em adicionar mais uma camada de profundidade ao projeto, considerou-se a ideia de trabalhar o processo de navegação por mapas. O assunto de navegação por mapas foi excluído do projeto final, pois seria necessário avaliar os níveis de alfabetização cartográfica do público-alvo. A execução do jogo também demandaria idealmente uma tecnologia que refletisse alguns tipos de situações reais onde houvesse a necessidade de utilizar tal conhecimento de navegação em mapas (DAMBROS, 2014). Tal tecnologia seria mais complicada de dominar o suficiente para executar o projeto em tempo hábil para o prazo final estabelecido (MOURA, 2007).

O trecho escolhido inicialmente para a produção do protótipo seria o ponto no qual Desirée teria de escolher entre salvar sua irmã, ou seguir um chamado misterioso (montanha adentro), no entanto, este trecho se provou muito complexo para o tempo disponível para a produção, então optou-se por fazer o trecho inicial do jogo, no qual Desirée sai de seu quarto furtivamente, para encontrar Alohana no quarto de Vestal.

O projeto Castelo de Vestal gerou um protótipo jogável envolvendo os cenários e *sprites* apresentados no capítulo anterior, e mais alguns, que não foram incluídos no projeto devido à data de entrega do presente relatório divergir da data da apresentação final do projeto. O protótipo e outros assets foram produzidos nesse ínterim. O projeto proporcionou grande aprimoramento da capacidade de observar os jogos de maneira técnica, de enxergar as características boas e ruins de um jogo e de saber por que motivo foram feitas determinadas escolhas de design. Para o futuro, pretende-se produzir o jogo integralmente, inserindo algumas características do estilo Metroidvania – ainda a serem analisadas para encaixar adequadamente –; fazer parcerias para produção da música, por ser uma disciplina pouco dominada pela autora; e expandir o conteúdo do jogo, com animações para apresentar trechos do *Lore*, e desenvolvimento de um romance, abordando acontecimentos posteriores, uma história sequencial à tratada no presente projeto.

Referências Bibliográficas

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. Cultrix/Pensamento, São Paulo 1995

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. A descoberta do fluxo – a psicologia do envolvimento na vida cotidiana. Rocco, Rio de Janeiro, 1999

Mihaly Csikszentmihalyi: Fluidez, o segredo da felicidade. Disponível em:
<https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow?language=pt-br#t-397682>. Acesso em 17/06/2016

DAMBROS, Gabriela, Por uma cartografia escolar interativa: Jogo digital para a alfabetização cartográfica no ensino fundamental. Dissertação de mestrado em Geografia e Geociências, Universidade Federal de Santa Maria, 122f. Maio de 2014

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Perspectiva, São Paulo, 1980

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A formal approach to game design and game research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004

Download Disponível em: <<https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>
Acesso em 17/06/2016

LAZZARO, Nicole. Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story . XEODesign, Oakland, 2004

Download disponível em:
<http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf> Acessado em
17/06/2016

MOURA, Dinara; mestranda; Navegação em jogos digitais. Universidade Federal de

Pernambuco – UFPE, Recife, 2007

MOYES, Jojo. A última Carta de Amor. Intrínseca, Rio de Janeiro, 2012.

REIN-HAGEN, Mark. Vampire, the Masquerade. White Wolf, Ohio, 1991.

RICE, Anne. Entrevista com o Vampiro. Tradução por Clarice Lispector. Rocco, São Paulo, 1996.

_____ O vampiro Lestat. Rocco, São Paulo, 1999.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Elsevier, Massachusetts, 2008.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: Uma abordagem prática. Cengage Learning, São Paulo, 2008.

VIANCO, André. Os sete. Novo século, São Paulo, 2001

Links

IAMARINO, Atila. Nerdologia 17: Aflição!!!. 30/01/2014. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=XINJpXE4eqM>>. Acesso em 17/06/2016

LAMANTIA, Joe. Learning from Games: A Language for Designing Emotion.
03/08/2009 Disponível em:<<http://johnnyholland.org/2009/08/we-could-learn-a-lot-from-games-a-language-for-designing-emotion/>>. Acesso em 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS, What Is a Game? - How This Question Limits Our Medium. 27/11/2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=blj91K-LOvZQ&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=4>. Acessado em: 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS, Aesthetics of Play - Redefining Genres in Gaming. 01/11/2012. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=uepAJ->

rqJKA&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=5>. Acessado em: 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS, Easy Games. 06/03/2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BWFzFsHc75U&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=16>. Acessado em: 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS, When Difficult Is Fun - Challenging vs. Punishing Games. 04/07/2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ea6UuRTjkKs&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=17>. Acessado em: 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS, The Magic Circle - How Games Transport Us to New Worlds. 22/01/2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qZ-EY9gTsgU&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=18>. Acessado em: 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS, Choice and Conflict - What Does Choice Mean in Games?. 24/03/2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lg8fvtkyYxY&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=24>. Acessado em: 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS, The Illusion of Choice - How Games Balance Freedom and Scope. 03/10/2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=45PdtGDGhac&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=26>. Acessado em: 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS, Choices vs Consequences - What Player Decisions Mean in Games. 23/07/2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7ikIM_djBeY&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=28>. Acessado em: 17/06/2016

Equipe EXTRA CREDITS. Bartle's Taxonomy - What Type of Player are You?. 14/10/2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yxpW2ltDNow&list=PLhyKYa0YJ_5BkTruCmaBBZ8z6cP9KzPiX&index=35>. Acessado em: 17/06/2016

Apêndice A - Lore

O reino de piririri (nome provisório) era um reino prospero, ao norte da europa, construído às margens de uma enorme fortaleza, um castelo desmedidamente grande para aquelas vastidões frias e montanhosas, originalmente construído por uma ordem de monges para trancafiar um mal inominável. A terra negra daquela região era improvavelmente fértil, o que atraiu toda a sorte de desabrigados do mundo para aquela região em busca de uma nova vida. Década após década, com a população crescendo e a ordem dos monges entrando em decadência, a politicagem cresceu, até que a ordem monástica foi esquecida, e o domínio da região passou para as mãos de um ducado, e posteriormente virou um reino. Sem a influência dos monges, o mal antigo foi esquecido, mas não deixou de influenciar as cercanias, fazendo a população ser maldosa e egoísta, o poder ser sempre o objetivo, e guerras discretas serem travadas a todo momento, por todos, em busca das mais diferentes coisas.

Séculos após o esquecimento dos monges, uma vampira de grande poder percebeu esse reino longínquo e isolado, e decidiu apoderar-se dele. A tomada não foi difícil, seu reinado foi negro para a população local, no entanto, durou pouco. Monges daquela antiga ordem vieram do sul no encalço de Carmilla, e após uma noite tenebrosa, ambos os monges e a vampira estavam mortos. Um dos poucos nobres sobreviventes se instaurou como rei, e vendo quão terrível vinha sendo a vida naquele reino decidiu tentar fazer algo diferente para o povo. Seu reinado foi próspero, e ele era um rei bondoso, que se esforçava para que toda a população vivesse de forma digna, mas a antiga politicagem não foi morta, e em um golpe, o rei e sua família foram mortos, o poder tomado, e apenas um filho bastardo do rei sobreviveu. Ele foi criado pelo avô materno, um oleiro, que o ensinou sua função, e contou-lhe de sua descendência nobre. O jovem bastardo não deixou a oportunidade passar, e foi aceito no castelo como oleiro real, e vivia dentro da muralha, com sua mulher. Por muitos anos esse oleiro trabalhou, fazendo as melhores peças de barro para o uso no castelo, tentando subir na política e alcançar o trono, no entanto sua profissão não lhe ajudava com o renome necessário. Os anos se passaram, e o oleiro teve uma filha, que veio num verão fraco e sombrio, onde as colheitas foram fracas. Boa-

tos diziam que um mal terrível se abatia sobre o reino, que vampiros rondavam a cidade, que anões comiam as montanhas, e que outro verão nunca chegaria.

Mal sabiam eles que algo próximo estava para acontecer.

No inverno daquele ano, um grupo de vampiros muito poderosos invadiu o castelo, promoveu um banho de sangue, e foram embora deixando as escadarias lavadas em vermelho. Nenhum nobre sobreviveu, e poucos serviçais, dentre eles, o oleiro e sua família. O oleiro tentou tomar conta da situação, clamar seu sangue real, mas foi ignorado, o terror fora tão grande que ninguém mais quis viver dentro das muralhas, e ele ficou mal visto por tentar se apoderar de uma situação tão terrível.

Mais um ano se passou, outro verão com cara de outono veio, e agora, sem a fartura do castelo, o oleiro e sua mulher passavam fome. Sua filhinha, com pouco mais que um ano, mal tinha como sair de perto da lareira, pois o frio não perdoava e eles não tinham com o que vesti-la. O inverno provavelmente os mataria, se o vampiro que se abrigava no castelo não o fizesse antes. Por várias noites, o Oleiro ou sua esposa o viram entrando e saindo do castelo, viram sinais de sua presença quando entrava no castelo a procura de algo para queimar na lareira ou algo que valesse dinheiro para comprar comida. Por algum motivo, o vampiro não os importunava, apesar de a cidade sofrer com sua sede de sangue noite após noite. Até que no final do outono, as janelas do castelo voltaram a se acender, e a cidade percebeu que anões estavam ali vivendo, além de outros vampiros. E ao contrário do que se esperava, a chegada dos anões movimentou o comércio da cidade, pois eles queriam coisas que as montanhas não podiam lhe dar, como tecidos, vegetais e grãos para fazer cerveja. Isso movimentou um novo surto de crescimento para a cidade, que a ajudou a não ser devorada pelos vampiros noite após noite.

Como esperado, o inverno chegou rigoroso, e os vampiros vigiavam a casa do pobre oleiro noite após noite. Ele já não conseguia mais dormir, com medo do que as criaturas poderiam fazer. Sua mulher faleceu numa noite fria, e ele não resistiu muito tempo além dela. Em sua última noite, ele clamou para que o vampiro que estava do lado de fora entrasse e desse um fim ao seu sofrimento e de sua filha. O vampiro entrou, sentou-se na poltrona de frente para a lareira e olhou a criança que

dormia no berço. O oleiro tossia sangue, sabia que não chegaria ao fim da noite, e pediu:

-Senhor da noite, poupe-me desse sofrimento, dai-me uma morte rápida.

-E por que eu deveria lhe conceder isso, pobre oleiro? – Inqueriu o vampiro.

-Por que eu sou Cantus, filho bastardo do bom rei Jhotum, e pelo sangue real que corre em minhas veias, pelo direito que tenho sobre essa terra e esse castelo onde hoje habita, peço que dê a mim e a minha filha uma morte rápida, e um fim a minha linhagem.

-Você realmente não tem condições de passar dessa noite, e pela “bondade” de me ceder seu castelo, eu posso lhe conceder um fim misericordioso. Mas sua filha não precisa morrer hoje. Ela está suficientemente saudável, e poderá sobreviver.

-Mas como minha pequena Desirée poderia sobreviver sozinha a esse inverno, em tão tenra idade? Cuidaria dela até ser adulta, mestre da morte?

-Algo nesta pequena criatura me atrai, alguma coisa de estranho eu pressinto nela. Sinto algo de muito diferente no sangue de vocês, e vou dar a ela uma vida, até o dia em que eu mude de ideia.

-Muito obrigado senhor da noite, és muito bondoso com esse pobre bastardo a beira da morte.

-Não me chame de senhor da noite, ou mestre, ou qualquer coisa assim, pois apenas sou um vampiro que viveu demais. Chame-me de Vestal. Ou melhor: se houver uma consciência após a morte, lembre-se de meu nome.

E então o vampiro matou o oleiro, deliciou-se com seu sangue, embrulhou a menina em mais panos e a levou para o castelo, onde criou-a como sua filha por muitos anos.

Os anos se passaram, e Desirée cresceu forte e formosa, sob os cuidados de Vestal. Os anões reformaram e expandiram o castelo, transformando grande parte dele de uma fortaleza em um palácio, onde Desirée cresceu livre, explorando

cada corredor, cada câmara, cada passagem secreta, exceto por uma parte antiga que todos evitavam, bem nas profundezas da terra.

Vestal era um vampiro muito antigo e poderoso, temido e caçado por metade do mundo, tido como um deus da noite, mas nunca mudou. No fundo, ele ainda é um pai de família que foi escravizado e depois morto. As saudades de sua família o fizeram transformar sua filha mais velha, Alohana, em uma vampira, mesmo contra a vontade dela. E a oportunidade de criar Desirée tocou fundo no homem que Vestal foi. Ele a criou como sua própria filha, sempre lhe guiando e protegendo, ensinando e estimulando. Mais do que apenas ser uma mulher, ele a ensinou a ser uma dama aceita em qualquer corte. Mais do que uma humana, ele mostrou tudo que ele sabia sobre a noite e suas criaturas, sobre o bem e o mal que habitam o mundo, sobre suas forças, fraquezas e interesses. Vestal prometeu lhe transformar em vampira assim que a vida humana dela estivesse completa, tendo vivido tudo que apenas um ser humano pode viver, desde correr no sol de verão a ter um filho, de ver o sol nascer em todas as situações a ter bebido todas as bebidas possíveis. Enquanto a existência humana de Desirée não fosse plena, ele não a transformaria.

No fundo, Vestal sentia que havia algo em Desirée, em seu sangue, em sua própria alma, que era diferente de tudo que ele já havia visto. Ele sentiu isso no sangue de seu pai, e sente isso muito mais forte nela, algo que o repele e o atrai, como uma mariposa à chama de uma vela, algo no qual ele não quer encostar, mas não consegue se afastar, e todas as condições que ele impôs para trazer Desirée para as trevas visam postergar ao máximo isso, tentando descobrir que mistério se esconde nessa menina aparentemente indigna de atenção.

Sob tamanha proteção, Desirée cresceu uma menina arrogante e prepotente, consciente da proteção de Vestal, e do medo que os aldeões sentem dele, e do respeito que os outros habitantes do vasto castelo nutrem, ela sabe que o único a repreendê-la seria o próprio Vestal, então, ela age de forma irresponsável e livre, muitas vezes escandalizando os outros humanos, sejam seus servos no castelo, quanto as pessoas da cidade. No fundo, nada lhe foi proibido. Tudo que Vestal lhe pede é que tenha uma vida plena, que sinta tudo que um humano possa sentir, que viva tudo que um humano possa viver, e que não faça algo que ele não possa salvá-

la, como adoecer ou se afastar demais do castelo de dia. Isso, junto com todo o senso de liberdade que os vampiros sentem normalmente, fez com que Desirée não tivesse pudores ou terrores, de roubar frutas em pomares no outono a nadar nua no lago no verão, de flertar com meninos da cidade, afinal, ter um romance e filhos fazem parte da condição de ser humano.

Desirée foi criada em conjunto pelo Vestal, ensinando-a sobre a noite e sobre a vida, um anão chamado Shon, que lhe ensinou a se defender e sempre fez o papel de seu melhor amigo, além de mentor, e uma de suas aias, que lhe ensinou a ser uma lady, e não teve muito sucesso. Desirée sempre brinca que ela será a primeira refeição quando ela virar uma vampira.

Vestal nem sempre foi essa criatura paterna que Desirée conheceu, ele era um escravo, que exercia a função de tutor num reino há muito esquecido, onde foi transformado em vampiro por Nix, uma vampira nova e irresponsável, que achava que qualquer pessoa mais legal e gentil deveria ser eternizada. Posteriormente, Nix também transformou Auster, um militar que apesar de fazer papel de durão, é um bonachão *bom vivant*, que gastava seu soldo em bares e cabarés, onde um dia arrumou uma briga para manter a aparência e acabou largado sangrando na sarjeta para morrer, quando Nix, que já estava de olho nele a algumas noites, e transformou-o num rompante para salvá-lo, posteriormente tendo uma relação de paixão e ódio com seus rompantes de fúria inútil, sua mania de beber suas vítimas até elas virem uma uva passa ou droga-las antes de se alimentar delas, tentando estar bêbado mais uma vez.

Após séculos dessa vida a três, tendo boas conversas filosóficas com Nix e aturando as idiossincrasias de exageros de Auster e as brigas deles por ninharias, e as noites segurando vela nos seus momentos de romance, Vestal começou a achar que aquela não-vida não era para ele, que deveria haver alguma forma melhor de passar sua eternidade, porém, vampiros são criaturas eternizadas no momento em que foram transformadas, e nenhum dos três realmente conseguiria aceitar essa mudança. Por muito do mundo eles andaram, muito viram, muito lutaram, nunca se assentando em um lugar, sempre caçando algo que lhes faltava, até que numa noite de outono, o trio se encontrava no reino de **piririri**, onde já haviam passado várias

vezes em eras diferentes de sua história. Vestal sentiu uma sensação diferente, algo como um suave chamado, uma impressão familiar, que não soube explicar. Noite após noite, Nix e Auster perceberam que ele estava mais e mais distante, até que uma noite não conseguiram encontrá-lo antes do amanhecer, e nem na noite posterior. Preocupados, procuraram-no, mas sem nada encontrar, suspeitaram do pior, e chacinaram a quem culpavam pela morte de Vestal: Os guardas e nobres do castelo, e depois foram embora se sentindo vazios. Mal sabiam eles que Vestal estava vivo e evitando-os, pois não tivera coragem de tentar se despedir. Semanas se passaram, com Vestal vivendo no castelo agora abandonado, até que ele encontrou o Desirée, e então sua vida começou.

Décadas se passaram, Desirée agora era uma mulher vivida, no auge de sua maturidade, com toda sua criação nobre, sabendo de seu passado, da traição de seus antepassados e tudo mais.

Apêndice B - Adaptação à Jornada do Herói

Chamado a aventura:

Desirée recebe o chamado a aventura ao perceber que **vestal não despertou de seu transe onírico**.

Recusa ao chamado:

Desirée não tenta fazer nada imediatamente para acordar Vestal, não chama por ajuda nem se preocupa com o assunto, passando o dia em suas atividades corriqueiras. **Nix e Auster chegam ao castelo durante a noite**, pedem por acomodação e Desirée os recebe, pressentindo que algo de ruim está acontecendo, ela decide chamar por Alohana e conversar sobre suas dúvidas com Shon.

Encontrando o mentor:

Alohana chega ao castelo escondida na noite seguinte, quando boa parte dos anões e outros servos já estão sob o domínio de Nix, atraídos por promessas de riquezas novas e poder. Desirée decide agir, mas agora, o castelo está contra ela.

17. A barriga da Baleia: Apesar de o castelo ser o mesmo onde Desirée sempre viveu, agora seus habitantes se viraram contra ela, e ninguém é confiável. Ela terá de se esgueirar por passagens secretas e caminhos escondidos para conseguir descobrir uma forma de fazer tudo voltar ao normal.

18. Inimigos: Os habitantes do castelo estão em sua maioria sob o domínio de Nix, e agora desejam matar Desirée ou ao menos trancafiá-la em seu quarto ou nas masmorras.

19. Aliados: Desirée ainda pode contar com a ajuda de Alohana, filha de Vestal, e Shon, seu mentor e amigo enânico.

20. Obstáculos: A falta de armamentos e proteção é o primeiro empecilho a ser superado, para poder andar com mais confiança pelo castelo. Isso obriga **Desirée a ir ao quartel do castelo em busca de seus equipamentos**.

Ato 2

Primeiro limiar: No cofre do quartel, Shon espera por Desirée, dominado pela ganância e pela influência insidiosa tanto do castelo quanto da vampira, ele pretende matar sua pupila.

Aproximação da caverna escondida: Desirée, após seu **confronto com Shon**, tem que passar pelas profundezas do castelo, uma parte antiga onde nem os anões se aventuraram muito. Criaturas estranhas vagam por ali, e uma energia terrível ali esta encarcerada.

Casamento sagrado/encontro com a sombra de si mesmo:

Desirée terá uma escolha de caminhos a fazer: Explorar as profundezas do castelo, se aproximando das trevas ou fugir dessas trevas, que a levará ate Alohanna, que foi capturada e está empalada.

Indo pelas trevas do castelo, Desirée encontrara a origem da aura insidiosa que sempre afetou a cidade acima, um mal trancafiado a séculos, que aos poucos foi vazando e espalhando sua influência, se alimentando da perfidez humana, tentando ganhar forças para se libertar. Esse Mal tentara dominar Desirée e usá-la como um corpo para si próprio, porém, Desirée tem no seu sangue um poder a muito esquecido, o poder da chama primordial, que foi suprimido pelo sangue vampírico de vestal, e agora nesse momento negro, desperta novamente, salvando-a da corrupção e abrindo-lhe os olhos para seus verdadeiros poderes.

Evitando as trevas e fugindo delas, Desirée encontrara Alohanna, que foi capturada. Alohanna está empalada em uma sala, exangue, paralisada com uma estaca de madeira em seu coração. Desirée sabe que precisa retirar a estaca, mas em sua pressa, esquece-se que vampiros perdem o controle de si próprios quando ficam sem sangue, e ao retirar a estaca, imediatamente é atacada por Alohanna, em um frenesi de fome. Ambas lutam, porém, Desirée não é páreo para uma vampira tão antiga e em frenesi, e acaba sendo devorada. Como uma última tentativa desesperada para não morrer, Desirée bebe o frasco com o sangue de Vestal que trazia consigo, transformando-se assim em vampira.

A descida no Abismo.

Caso Desirée desperte o poder da chama primordial, ela ainda pode encontrar e enfrentar Alohana, porém, agora com chances de vitória, e caso seja derrotada, não será transformada em vampira.

Caso Desirée vire vampira e desça para a escuridão, não haverá combate contra as trevas, e ela não despertará o poder das chamas primordiais.

Segundo Limiar

Agora, armada e com poderes, Desirée tem que encontrar um caminho para o laboratório de Alquimia, onde algo deve servir para resgatar Vestal. O melhor caminho é indo pelo subterrâneo até a torre do relógio e atravessar de lá para a torre de alquimia. No topo da torre do Relógio, Auster a espera.

Terceiro limiar

A luta com Auster é feroz, pois o oponente é um vampiro muito antigo e poderoso, com ampla experiência nos seus poderes, porém, desmotivado em sua missão e indeciso sobre se realmente deve matar uma mera humana. Caso Desirée tenha virado vampira, ela não conseguira desmotivar Auster de lutar, e terá de matá-lo. Caso tenha o poder do fogo primordial, poderá convencê-lo que lutar é inútil, e talvez até voltá-lo contra Nix.

Após essa luta, Auster revelara o que aconteceu a Vestal, e como libertá-lo. Sobra apenas descer a torre de alquimia, encontrar o que libertará a alma de Vestal e enfrentar Nix.

Desafio/clímax

Após conseguir a salvação para Vestal, Desirée tem que seguir para a Sala do Trono, onde Nix está, e matá-la para conseguir poder libertar a alma de Vestal. Esse combate será o último do jogo, e inicialmente, Desirée não conseguira matar uma vampira tão poderosa quanto Nix.

- Caso Desirée tenha libertado Alohana, a mesma se juntara a luta, chegando quando Nix derrubar Desirée, salvando a vida de Desirée.

- Caso Desirée tenha obtido o poder do fogo primordial não tenha salvo Alohanna, Auster chegara para impedir que Nix a mate. Nesse caso, Nix e Auster discutirão, lutarão, e caberá a Desirée finalizar a luta.

Quarto limiar

Agora que Nix foi derrotada, Desirée vai ate o quarto de Vestal, liberta sua alma e ele acorda. Desirée conta a história de o que aconteceu.

- Caso Desirée tenha se transformado em vampira, ela e Alohanna estarão juntas, e segue para o final vampírico;
- Caso Desirée tenha conseguido o poder primordial e não tenha salvado Alohanna, ela contara a história, mas não saberão o que aconteceu com a filha de vestal, e Desirée não terá como se tornar vampira, seguindo para o final ruim;
- Caso Desirée tenha conseguido o poder primordial e tenha salvo Alohanna, ambas contarão suas aventuras, o que aconteceu com Auster, e o jogo segue para o final verdadeiro.

Fim

Apêndice C - Roteiro Descritivo

O jogo se passa em meados da década de 50, em um castelo incrustado em uma montanha, em uma região assemelhada ao centro da Europa, no outono. Em volta do castelo há uma cidade pequena, que está em rápida ascensão por causa da demanda do castelo: ele estava abandonado há quase um século, porém um lorde apossou-se dele, e começou a restaurá-lo, solicitando que os aldeões produzissem móveis, tapeçarias e todo tipo de coisa para reabastecer o interior do castelo. Dentro do castelo o jogo se passará nos aposentos de Desirée, nos corredores, túneis subterrâneos, quartel, torre do relógio, e sala do trono.

(Hall de entrada do castelo) Desirée chega em casa no começo da noite, depois de colher frutas em um pomar de algum desconhecido, junto com Shon, seu guarda-costas anão. Desirée recebe o recado que Vestal quer vê-la imediatamente. Ela dispensa Shon e começa a repensar o que pode ter feito de errado nos últimos dias para tentar prever alguma bronca, enquanto se dirige à sala de Vestal. *(introdução aos controles de movimento básicos enquanto vai até os aposentos)*

Ela chega sorridente perguntando o que ele deseja. Vestal percebe que ela tenta esconder alguma traquinagem. No fim das contas ele não queria repreendê-la, mas avisá-la de que ele vai naquela noite fazer uma viagem astral para tentar descobrir o que está perturbando as criaturas da noite e tentar descobrir o que anda errado no mundo astral. Ele deixa com ela um frasco do seu sangue, para ser usado em caso de emergência. Eles trocam um bom abraço e beijinhos na testa e Desirée se retira, indo para seus aposentos ler um pouco, e dormir.

(A cena vai direto para os aposentos de Desirée) Ela se prepara para dormir, quando tem um mal pressentimento de que algo aconteceu a Vestal. Antes que pudesse fazer qualquer coisa, um servo a chama avisando que chegaram visitantes ao castelo. Ela se veste, com uma roupa adequada para receber visitas, porém prática caso precise correr ou escalar algum lugar, e vai receber as visitas. *(Mostrar o ambiente desde o quarto de Desirée até a porta de entrada do castelo)*. A caminho da sala de visitas, ela repara que os servos anões estão meio inquietos. Ao chegar lá, encontra uma mulher de presença forte, cabelos longos e uma roupa elegante, mas

com aparência antiga; e um homem alto, com cabelos que brilham em tons púrpura, como se raios passassem ocasionalmente por entre os fios. Eles anunciam que são amigos de longa data de Vestal, e vieram prestar uma visita. Desirée diz que o mestre se encontra em uma pequena viagem e que deve voltar no dia seguinte. Oferece os aposentos para visitantes no castelo, pois devem estar exaustos da viagem que fizeram. Nix fala que Desirée mesma poderia retornar a seus aposentos e dá uma ordem aos guardas levarem-na até lá. Eles parecem atordoados, sem saber o que fazer, mas obedecem a ordem.

Desirée não entende o motivo da reação dos guardas, sabe que pode contar com duas pessoas: Shon e Alohana, filha de Vestal dos tempos de vivo a quem ele transformou em vampira. Tenta uma comunicação com Alohana e consegue uma telepatia fraca, mas suficiente para entender que ela está acordada e perto, e Alohana pede que se encontrem nos aposentos de Vestal. Ela sai de seu quarto e procede sorrateiramente rumo ao quarto de Vestal, onde poderia encontrar Alohana *(começa a encontrar anões e outros inimigos no caminho, que a faz estranhar mais ainda suas ações)*. Chegando lá, vê que ele ainda está em uma viagem astral, e não retorna.

Alohana entra por uma janela em sua forma de morcego e aterrissa cansada, pois acaba de acordar de um longo período de dormência. Ela diz que foi acordada por uma ação de Nix, e acha que a alma de Vestal está presa. Ela também dá um pouco de seu sangue em um frasco para Desirée, para mais segurança em algum caso extremo, e vai tentar recuperar o poder sobre alguns anões. Ela manda Desirée avisar Shon no Quartel, para que recebesse os anões aliados que Alohana conseguisse mandar para o subsolo e juntos tentariam lutar contra Nix com uma tropa. Depois Desirée precisava encontrar algo na torre de alquimia que pudesse libertar a alma de Vestal do domínio do amuleto de Nix. Desirée se esgueira por passagens *(mais passagens secretas do que partes do castelo, enfrenta situações mais arriscadas até chegar na sala de Shon)* e encontra Shon no quartel. *(Boss Fight)* Ele atende e entra na sala, mas está atordoadado como os guardas e percebe o grande poder de Nix atraindo sua fidelidade a ela. Eles lutam, com Shon intercalando frenesi

de luta com momentos de lucidez onde tenta se conter. Ela consegue fazê-lo voltar a si explorando os momentos de lucidez dele para que ele retomasse o controle de si.

Pouco depois de deixar Desirée, Alohana é emboscada e capturada por Nix. Ela fica muito ferida e é jogada no calabouço empalada em uma estaca de madeira, para que ficasse paralisada, até que Nix decidisse o que fazer com ela.

Das profundezas da mina, Desirée sente um chamado, uma atração poderosa que a faz querer largar tudo e seguir. Ela fica indecisa entre seguir o chamado ou ignorar e ir atrás de Alohana.

A) Shon conta que ouviu outros anões falando de Alohana nas masmorras, mas não sabe se ela está presa ou não. Desirée desata a correr em direção às minas e Shon a segue. Depois da terceira curva, ele a perde de vista e para de ouvir os passos, então volta para a entrada da mina para chamar mais anões para procurar.

Seguindo as trevas, ela não consegue parar de correr naquela direção. Perde a noção de quanto correu, de que direção ia, mas sabia que os túneis desciam cada vez mais fundo dentro da terra. De repente ela se depara entrando em uma sala de paredes brancas, com quatro colunas sustentando-a, praticamente vazia. Havia um canto escuro, no extremo oposto de onde ela se encontrava, que emanava uma aura sombria e ruim. O único móvel que havia na sala era uma pira no centro. Com algumas brasas e um fogo fraco. Desirée olhou para trás, e não havia saída na sala por onde entrara, nem nenhuma outra visível, era como estar em uma caixa. Aproximou-se do fogo e estranhamente, as pequenas labaredas pareciam mostrar imagens: via um oleiro com sua esposa e sua filha, via um castelo em reconstrução, via um inverno que cobriu o mundo em neve, e viu o rosto sereno de Vestal.

Quando tirou os olhos do fogo que lhe mostrava sua vida, viu à sua frente um vulto. Era de um mal trancafiado a séculos, que aos poucos foi vazando e espalhando sua influência, se alimentando da perfidez humana, tentando ganhar forças para se libertar. Havia se posicionado atrás da Pira e observava Desirée, sua silhueta era humana, e era vagamente como se olhar em um espelho quebrado, uma imagem distorcida e feia de si mesma. O vulto gera uma espada e avança. *(luta contra as*

trevas. Se perder, morre. Se ganhar ganha o poder). Ele tenta dominar Desirée e usá-la como um corpo para si próprio, porém, Desirée tem no seu sangue um poder a muito esquecido, o poder da chama primordial, que foi suprimido pelo sangue vampírico de vestal, e agora nesse momento negro, desperta novamente, salvando-a da corrupção e abrindo-lhe os olhos para seus verdadeiros poderes. Com um vulto derrotado, Desirée sente um calor intenso, vê chamas ao seu redor que cegam-na e aos poucos abaixam, e ela se vê de volta no corredor do subsolo, onde Shon reúne um pequeno grupo para adentrar a montanha em busca de Desirée.

Nesse ponto Desirée tem que decidir se corre logo para salvar vestal, com seu poder, ou se salva Alohanna. Pode prosseguir com ambas as opções.

B) Shon conta que ouviu outros anões falando de Alohanna nas masmorras, mas não sabe se ela está presa ou não. Desirée sente um chamado, uma atração poderosa que a faz querer largar tudo e seguir. Ela fica indecisa entre seguir o chamado ou ignorar e ir atrás de Alohanna, mas acaba decidindo ir atrás de resgatá-la. Desirée encontra a cela (*sem muitas vigias porque uma vampira empalada não vai longe*) e enquanto Shon termina de deter um dos dois guardas, ela retira a estaca de Alohanna antes que Shon a avise de não fazer isso. Alohanna ferida, acorda num frenesi de sede de sangue, mas seus braços feridos não respondem. Desirée e Shon correm por corredores e entram em um túnel escavado na montanha, tentando fugir de Alohanna e de guardas que pudessem surgir ali. Desirée bastante ferida e perseguida por Alohanna, resiste até que Shon, também ferido, a empale de novo e desmaie logo depois por causa de seus ferimentos.

Desirée se senta, sentindo-se tonta, percebe a profundidade de um ferimento grande em seu pescoço, e cai novamente, sabendo que sangrará até a morte. A única chance de sobrevivência de Desirée encontra-se no sangue de Vestal. Bebê-lo ao perder todo seu sangue pode transformá-la em uma vampira, mas quanto sangue lhe resta? Poderia ela sobreviver o bastante? O sangue não a curará se ela ingerir muito cedo, e ela pode desfalecer se demorar demais e morrer. Desirée bebe o sangue do frasco, sua vista se escurece e ela morre.

Minutos depois, Desirée acorda, sentindo tudo diferente. Não parecia estar no subterrâneo, mas via um anão se aproximando e tentando arrancar suas roupas. Ela sente uma sede imensa, e ataca-o direto no pescoço, bebendo seu sangue a goladas. Viu outro anão junto a ele, tentando atacá-la, e arremessou-o longe com um golpe. Ela o vê se recuperando, e em uma manobra rápida, arremessa Alohana na direção dele, retirando a estaca. Alohana ataca o anão em frenesi, mas para alguns momentos depois, percebendo o que fazia. Quando olha para trás vê Desirée bebendo todo o sangue do anão que atacou e olhando desejosa para Shon. Com dificuldade Alohana impede Desirée de atacar Shon, e ela começa a acalmar a mente. -----daqui vai para o desfecho-----

Desfecho

Alohana volta a sua tarefa de recrutar anões, Junto com Shon. (*caso Alohana tenha sido resgatada. Caso não tenha sido resgatada, Shon prossegue com essa tarefa*). Desirée decide subir pela torre do relógio para chegar até a torre de alquimia. Encontra Auster no topo, e luta com ele. (*Desirée vampira: mata Auster ao fim da batalha*)(*Desirée de fogo: o dissuade de lutar, e o convence a fugir enquanto Nix não está olhando*). No alto da torre de alquimia encontra um artefato/poção que pode libertar Vestal.

Após conseguir a salvação para Vestal, Desirée tem que seguir para a Sala do Trono, onde Nix está, e matá-la para conseguir poder libertar a alma de Vestal. Esse combate será o último do jogo, e inicialmente, Desirée não conseguirá matar uma vampira tão poderosa quanto Nix.

A)Caso Desirée tenha libertado Alohana, ela se juntará a luta, chegando quando Nix derrubar Desirée, salvando-lhe a vida.

B)Caso Desirée tenha obtido o poder do fogo primordial e **não** tenha salvo Alohana, Auster chegará para impedir que Nix a mate. Nesse caso, Nix e Auster discutirão, lutarão, e caberá a Desirée finalizar a luta.

Com Nix derrotada, Auster vai embora sem se despedir, antes que Vestal acorde, incapaz de encarar seu ex-companheiro. Desirée vai até o quarto de Vestal, liberta sua alma, ele acorda e se decepciona em ver suas preciosas mulheres feri-

das e banhadas em sangue, ver Desirée transformada e a destruição ao seu redor. Desirée conta a história do que aconteceu.

A)Caso Desirée tenha se transformado em vampira, ela e Alohana estarão juntas, e segue para o final vampírico;

B)Caso Desirée tenha conseguido o poder primordial e não tenha salvo Alohana, ela contará a história, mas não saberão o que aconteceu com a filha de Vestal, e Desirée não terá como se tornar vampira, seguindo para o final ruim;

C)Caso Desirée tenha conseguido o poder primordial e tenha salvo Alohana, ambas contarão suas aventuras, o que aconteceu com Auster, e o jogo segue para o final verdadeiro.

Após as explicações, Vestal compreende que não havia muito mais o que ser feito, se desculpa por ser tão descuidado, e já que Desirée já foi transformada, desposa-a logo, como planejou fazer por várias décadas.

Apêndice D - Descrição do Personagens

Desirée: Desirée era filha de um filho bastardo do antigo rei, o último herdeiro do reino. Eles moravam numa propriedade dentro das terras do castelo, trabalhando como oleiros para o castelo e tentando politicamente retomar o poder. Desirée nasceu em um inverno sombrio quando vampiros assolaram a cidade e tomaram o castelo, e tempos depois, com a falta de comida e recursos, perceberam que o inverno seguinte seria a morte para eles. Após a morte da esposa, o oleiro recebeu uma visita do vampiro do castelo e implorou por uma morte rápida para si e sua filha. O vampiro cedeu ao pedido e poupou Desirée pois sentia algo diferente nela e ela poderia facilmente sobreviver, diferente do pai que já estava doente.

Atualmente, ela tem cerca de 19 anos, foi criada por Vestal para ser a futura rainha da noite. Conhece as criaturas das trevas e seus costumes, conhece a maior parte do castelo de Vestal e muitos de seus segredos e passagens. Por ter vivido no castelo desde muito nova, e crescendo sobre tão insólita tutoria, ela desenvolveu uma personalidade confiante, meio arrogante e até mimada, por ter a proteção onipresente de Vestal e acesso a tanto conhecimento. Seus conhecimentos as vezes podem soar petulantes, então ela foi vista na cidade e entre os poucos servos do castelo como uma sabe tudo irritante e mimada.

A Desirée atual é mais madura e contida, menos mimada e irresponsável. Sabe mentir e enganar quando necessário, sabe lutar o suficiente, mas impulsividade e prepotência ainda são traços fortes de sua personalidade. Tem com vestal uma relação profunda: ele é para ela pai, mentor, amigo, além de terem uma ligação mágica concedida pelo sangue de vestal que Desirée bebe ocasionalmente.

Alohanna: Filha de Vestal da época em que ele era vivo, é uma vampira tão antiga quanto ele. Quando ela era ainda criança seu pai desapareceu inexplicavelmente por anos, e por serem escravos, sua vida não foi muito boa depois disso. Anos depois ele voltou e a transformou em vampira para ter uma companhia familiar, contra sua vontade. Frustrada com sua transformação, passou boa parte da sua não-vida se alimentando de animais, se escondendo e hibernando, tentando não vi-

rar por completo um monstro. Por muitas décadas ela nutriu grande rancor pelo pai mas superou com o tempo.

Por hibernar bastante, ela acaba não conhecendo muito bem o contexto do mundo que está sempre em mudança. Quando acorda tenta se vestir de acordo como que está em voga para ficar mais discreta. Tende a ficar sonolenta logo após despertar de uma hibernação, ficando fora do ar em dias intercalados até se reacostumar a estar acordada por vários dias.

Nix: Nix é a mais velha do trio de vampiros. Nos tempos antigos ela procurava homens belos para se relacionar e talvez, transformá-los em vampiros, se demonstrassem potencial e gentileza. Ela transforma vestal em vampiro e eles prosseguem por anos juntos, mas Nix se encanta por Auster pouco tempo depois, e tendo seus encantos correspondidos, transforma-o também quando o encontra ferido. É muito possessiva e arredia a qualquer mudança, tem muitas dificuldades em se adaptar a passagem do tempo, e detesta quando pessoas próximas somem ou vão embora. Gosta de ser vampira por não envelhecer, e sua beleza permanecer intacta através dos séculos.

Auster: Auster era um militar "romano" por quem Nix se apaixonou, em uma de suas passagens com Vestal por Roma, e com quem se encontrava diversas vezes. Uma noite, depois de uma briga na rua, Auster acabou esfaqueado e largado para morrer em uma rua. Nix o estava seguindo, e cede aos pedidos de ajuda, transformando-o em um vampiro. Auster sempre foi grato a Nix por ter dado a ele uma nova vida, melhor do que a que levava, e devota a ela sua fidelidade. Finge ser uma pessoa austera e rígida na maior parte do tempo, mas é dado a mudanças bruscas de humor, e prefere farrear e paquerar em uma taverna as escondidas. Tem personalidade fraca e manipulável, é dado a fugas. Quando desafiado tende a enfrentar o desafio para manter sua imagem, mas a um sinal de que as coisas podem ser resolvidas de maneira diferente e mais fácil, ele tende a mudar de ideia.

Vestal: Era um escravo, que exercia a função de tutor num reino a muito esquecido, onde foi transformado em vampiro por Nix. Posteriormente, Nix também transformou Auster, um militar que apesar de fazer papel de durão, prefere farrear e paquerar em uma taverna as escondidas. Após séculos de uma vida a três, tendo

boas conversas filosóficas com Nix e aturando as idiossincrasias de exageros de Auster e as brigas deles por ninharias, Vestal começou a achar que aquela não-vida não era para ele, que deveria haver alguma forma melhor de passar sua eternidade, no entanto nenhum dos três realmente conseguiria aceitar essa mudança. Por muito do mundo eles andaram, sempre caçando algo que lhes faltava, até que numa noite de outono, o trio se encontrava no reino de **piririri**, onde já haviam passado várias vezes em eras diferentes de sua história, Vestal sentiu uma sensação diferente, algo como um suave chamado, uma impressão familiar, que não soube explicar. Noite após noite, Nix e Auster perceberam que ele estava mais e mais distante, até que uma noite não conseguiram encontrá-lo antes do amanhecer, e nem na noite posterior. Preocupados, suspeitaram do pior, e chacinaram a quem culpavam pela morte de Vestal: Os guardas e nobres do castelo, e depois foram embora se sentindo vazios. Mal sabiam eles que Vestal estava vivo e evitando-os, pois não tivera coragem de tentar se despedir. Semanas se passaram, com Vestal vivendo no castelo agora abandonado, até que ele encontrou o Desirée, e então sua vida começou. Ganhou fama por seu poder na região, temido e caçado, tido como um deus da noite, mas nunca mudou, no fundo, ele ainda é um pai de família que foi escravizado e depois morto. A oportunidade de criar a Desirée tocou fundo no homem que Vestal foi. Ele a criou como sua própria filha, sempre lhe guiando e protegendo, ensinando e estimulando.

Shon: Shon é um dos anões que vieram morar no castelo após a vinda de Vestal para o reino. Seu pai era conhecido do vampiro de outras aventuras, e Vestal os convidou a revitalizar o castelo, e talvez, minerar a montanha. Shon foi designado para ser guarda-costas de Desirée, tarefa que o desagradou imensamente, principalmente durante a juventude e adolescência agitadas da menina. Ele preferiria ficar no subterrâneo, nas minas criando alguma coisa que ajudasse o trabalho dos outros, ou que fosse simplesmente engraçada, como uma maquininha que aperta o próprio botão de desligar assim que alguém a ligava, ou apetrechos que davam choque em quem os manuseasse, como cabos de martelo ou de espadas. Ele acabou se tornando o amigo mais próximo de Desirée, ele percebe quando ela quer despistá-lo para fazer alguma traquinagem, sabe quando deixá-la com mais espaço e vigiar de longe, ou quando deve ficar no pé dela ou carregá-la de volta para casa. Ele tam-

bém ajudava nas aulas de esgrima, sempre ganhava dela mas reconhecia seu progresso, e elogiava sua agilidade, mas o fato de ele ser muito mais parrudo que ela, o fazia resistir às investidas dela com facilidade.