



Departamento de Design - Instituto de Artes da UnB

Lucas Pelosi Silva Melo

Trabalho de Conclusão de Curso

Rebellious: Um jogo sobre medo e intolerância

Brasília - DF

Fevereiro de 2023



Universidade de Brasília

Departamento de Design - Instituto de Artes da UnB

Rebellious: Um jogo sobre medo e intolerância

Relatório apresentado ao Departamento de Design 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

Fevereiro de 2023

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer imensamente a todos os amigos que se envolveram neste projeto e demonstraram empolgação de trabalhar com minhas ideias, seja contribuindo diretamente com arte ou dando apoio emocional. Muitos deles eu já conhecia antes da concepção deste jogo, e muitos tive o prazer de conhecer por meio da iniciativa que tiveram de me ajudar. Sem vocês, não teria conseguido nem metade do que está escrito neste relatório.

Agradeço ao meu orientador Tiago Barros, que me aconselhou durante o último ano inteiro, me ensinando sempre sobre o processo com toda a serenidade e compreensão. Obrigado pela oportunidade de aprender com você!

Por fim, agradeço a minha família por sempre me apoiar e, desde criança, estimular minha criatividade e minhas ideias esquisitas. Amo vocês

RESUMO

O presente trabalho relata, passo a passo, o processo de desenvolvimento de um jogo digital com foco em experiência do usuário, desde a ideia original até o resultado pretendido. O projeto pertence ao gênero *Metroidvania* e surgiu a partir da intenção de criar um jogo que expandisse as possibilidades do gênero, a partir da mistura com o gênero Horror e narrativa que gere reflexão sobre temas existenciais e sociais. O relatório passa por todas as etapas do projeto de acordo com sua metodologia, e também relata a experiência de ensino e troca de conhecimento remoto sobre a técnica de animação tradicional para outros alunos da matéria de design. O projeto contou com o apoio de diversos artistas voluntários que o apoiaram de diversos modos diferentes.

Palavras-chave: Jogo, videogame, *metroidvania*, animação, trabalho em equipe.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Fluxograma de produção.....	10
Figura 2. Página do GDD em formato Wiki.....	11
Figura 3. Galeria de imagens do GDD.	12
Figura 4. Pirâmide de hierarquia do medo, por Karl Albrecht.....	14
Figura 5. Cena do jogo Super Metroid (1994).....	16
Figura 6. Fase da primeira versão do jogo Rebellio.....	17
Figura 7. Luta contra boss do jogo Rebellio.....	17
Figura 8. Cena do jogo Hollow Knight (2017).....	19
Figura 9. Ilustração do artista Matthieu Cousin.....	20
Figura 10. Capa do álbum Abyss, de Pastel Ghost.....	20
Figura 11. Concept art de uma insígnia de Occultia.....	22
Figura 12. Concept art do jogo Dante's Inferno (2010).....	23
Figura 13. Cena do filme The Neverending Story (1984).....	24
Figura 14. Pintura feita por Zdzislaw Beksinski.....	25
Figura 15. Imagem da cidade de Banff, Canadá.	26
Figura 16. Montagem feita com arte de Alberto Mielgo e Wayne Barlowe.....	26
Figura 17. Concept art da cidade Occultia, por Rafaela Sukiyaama.....	27
Figura 18. Mais uma cena do filme The Neverending Story (1984).....	27
Figura 19. Concept art da floresta selvagem.....	28
Figura 20. Fluxograma da narrativa criado no Miro.....	32
Figura 21. Anotações das características do protagonista no Miro.....	33
Figura 22. Fluxogramas de arcos de personagem no Miro.....	34
Figura 23. Resumo do enredo.....	35
Figura 24. Outra ilustração do artista Matthieu Cousin	39
Figura 25. Slideshow com referências do traço do jogo.....	39
Figura 26. Rascunho inicial do Bel.....	40
Figura 27. Ilustração do personagem Bel, feita em 2018.....	41
Figura 28. Frame utilizado na versão do design de jogos ao lado de um sprite do jogo Chasm.....	42
Figura 29. Primeiro turnaround do Bel.....	42
Figura 30. Comparação entre as proporções de alternativas do personagem.....	43
Figura 31. Testes variando a espessura de linhas do personagem na proporção utilizada no gameplay.....	44

Figura 32. Turnaround final do personagem Bel.....	44
Figura 33. Turnaround do personagem René.....	46
Figura 34. Turnaround do personagem Magnus.....	47
Figura 35. Exemplo de sprite sheet utilizado no jogo Scott Pilgrim vs The World.....	48
Figura 36. Exemplo de utilização de um tileset em um tilemap.....	49
Figura 37. Demonstração de três etapas na produção de um sprite sheet: rascunho, lineart e colorização.....	51
Figura 38. Wireframe com proporções de tela.....	52
Figura 39. Rascunho do cenário da floresta, feito por Isabelly Carvalho.....	53
Figura 40. Sprites finalizados das árvores da floresta.....	53
Figura 41. Cenário concluído para a demonstração do jogo	54
Figura 42. Esboço dos tiles para o cenário, por Lucia Casement.....	55
Figura 43. Esboço da HUD, por Isabelly Carvalho.....	55
Figura 44. Logotipo do jogo mobile Treasure Hunter, por NestStrix Studio.....	57
Figura 45. Primeira versão do logotipo, por Luís Felipe.....	57
Figura 46. Menu principal de nosso projeto de design de jogos de 2019, com aplicação da primeira logo.....	58
Figura 47. Logotipo de Shrouded, banda britânica de Death Metal.....	59
Figura 48. Segunda versão do logotipo, feita em nanquim pelo artista Márcio Blasphemator em 2021.....	59
Figura 49. Versão vetorizada do logotipo feita no Adobe Illustrator, com alguns ajustes e testes de aplicação.....	60
Figura 50. Uma das possíveis aplicações do logotipo.....	60
Figura 51. Cena da demonstração de Rebellious.....	62

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	7
2.	DELINEAMENTO.....	9
3.	PROPOSTA E HIGH CONCEPT.....	13
3.1.	Tema.....	13
3.2.	Proposta.....	15
3.3.	High Concept.....	18
4.	REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS.....	19
5.	WORLD BUILDING.....	21
5.1.	Cultura.....	21
5.2.	Cenários.....	22
6.	ENREDO E FLUXO NARRATIVO.....	29
7.	PERSONAGENS.....	37
7.1.	Bel.....	40
7.2.	Personagens secundários.....	44
8.	ASSETS.....	48
8.1.	Jogador.....	49
8.2.	Cenários.....	51
8.3.	HUD.....	55
9.	TÍTULO E LOGOTIPO.....	56
10.	O JOGO REBELLIOUS.....	62
11.	CONCLUSÃO.....	64
12.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
13.	APÊNDICE A - ENREDO DO JOGO.....	67

1 INTRODUÇÃO

Não existe nenhuma mídia como a dos *videogames*, ou jogos eletrônicos. A experiência de se sentir imerso em um ambiente fictício, interagindo e fazendo escolhas que influenciam a narrativa, é intrínseca aos jogos, o que gera uma infinidade de possibilidades de expressão para artistas e desenvolvedores que se interessam em trabalhar com esse meio.

Quando criança, meu fascínio por jogos eletrônicos sempre fomentou minha curiosidade de compreender como são feitos para, eventualmente, criar um. Ao entrar na UnB para o curso de design, tive a oportunidade de conhecer outros alunos que, além de compartilharem do sentimento, já haviam tido experiências estudando e desenvolvendo jogos, dentro e fora da universidade. Alguns professores, como meu orientador Tiago Barros, ministravam a matéria de design de jogos, direcionada especificamente para esta experiência. Além disso, descobri que existe em Brasília um movimento de criação de jogos eletrônicos, com muitos profissionais movimentando o mercado. Senti que meu sonho, aos poucos, foi se tornando mais tangível.

Conforme fui aprofundando meus estudos em *game design* (termo atribuído ao planejamento geral no desenvolvimento de um jogo eletrônico), percebi que a produção de um jogo demanda um conhecimento amplo e multidisciplinar. Embora já sentisse afinidade com as demandas artísticas, aprendi sobre a necessidade de gerir efetivamente um projeto, a partir do uso de metodologias adequadas. Felizmente, graças à minha trajetória no curso da universidade, acredito que pude aperfeiçoar minha capacidade projetual.

Além da discussão relacionada à área de jogos, é importante mencionar o potencial que as mídias de entretenimento têm de transmitir aprendizados e gerar reflexões por meio de progressões narrativas. Neste sentido, filmes, séries e jogos populares que apresentam histórias fictícias não podem ser encarados como fúteis. De acordo com a professora de comunicação Moyer-Gusé (2008), o aspecto narrativo de mídias de entretenimento gera um envolvimento com o espectador, levando-o a superar formas de resistência à persuasão, ou seja, os tornando mais propícios a considerar ideias e mudar de opinião.

Com isso em mente, meu objetivo com o projeto *Rebellious* é a concepção de um jogo eletrônico de ação e exploração, cuja narrativa possa gerar reflexões sobre

vários temas, como medo, preconceito, religião e existencialismo. A proposta para o momento presente não é de ter o jogo completo conforme gostaríamos, mas sim desenvolver uma demonstração que ilustre uma experiência reduzida de como ele será no futuro. Mas, a longo prazo, pretendemos levar o projeto adiante para finalizar lançar comercialmente o *game*.

A seguir serão apresentadas todas as etapas de desenvolvimento do projeto, desde sua idealização até o produto pretendido. O projeto será relatado a partir de uma visão geral, começando com a metodologia e delineamento, para que à frente possa ser aprofundado, destrinchado com detalhes nossas várias escolhas projetuais.

2 DELINEAMENTO

Neste tópico, explicaremos o sistema de produção utilizado para o projeto, desde sua concepção até o resultado pretendido: uma demonstração interativa do jogo eletrônico *Rebellious*. O trabalho não foi desenvolvido de modo linear, visto que foi necessária uma gestão multidisciplinar, lidando com muitas áreas diferentes ao mesmo tempo - entre elas, *game design*, ilustração, composição musical e programação. Além disso, nossos métodos tiveram de ser redirecionados diversas vezes, principalmente pela constante mudança dos artistas trabalhando no projeto. Todos os que se dispuseram a me ajudar o fizeram sem remuneração, então naturalmente muitos deles se afastaram por responsabilidades cotidianas.

Além do trabalho direto no jogo, foi ministrado (durante o segundo semestre de 2021) um *workshop* online de animação 2D para outros artistas, em sua maioria alunos da UnB. As aulas tinham como objetivo capacitá-los para contribuir com o projeto, além de incentivar estes artistas a trabalharem com animação, já que muitos tinham esse interesse, mas nunca tiveram instrução ou oportunidades práticas. As aulas aconteceram virtualmente na plataforma Discord, e duraram em torno de um semestre. Além de ser uma oportunidade de se aprofundar mais nos conteúdos propostos para poder realizar as aulas, o *workshop* serviu de experiência para lidar com divisão de tarefas e gerenciamento de grupo.

A elaboração de um jogo eletrônico pode ser resumida em três estágios principais: a pré-produção, produção e pós-produção (Figura 1).

Na pré-produção é quando o jogo é idealizado, definindo seu escopo geral em termos visuais, narrativos, regras e mecânicas. O escopo também dependerá de limitações tecnológicas, financeiras e o tempo necessário para ser dedicado ao jogo. Nesta etapa é desenvolvido todo o *concept art*, ou seja, arte visual (normalmente ilustrações) feita para definir os elementos do jogo e ser usado de base para o produto final.

Na etapa da produção, o jogo realmente começa a ser construído na prática. Aqui serão desenvolvidos *assets*, que são todos os tipos de elementos que constituirão a experiência do jogo - por exemplo: animações dos personagens, mapas de cenário, trilha sonora, programação de física e mecânica. Esta etapa só termina quando o jogo estiver pronto para ser lançado.

Em muitos exemplos de metodologias para projetos audiovisuais, é chamada de pós-produção a etapa de acabamento da produção, na qual os últimos ajustes e detalhes são aplicados. Na metodologia que escolhemos, consideramos como pós-produção o período após o lançamento do jogo, que dialoga, em grande parte, com a experiência do produto pela comunidade. Nesta etapa o jogo ainda pode ser atualizado, com o time consertando erros de programação que passaram despercebidos antes do lançamento, ou criando conteúdo extra como mais fases e personagens diferentes. Visto que o escopo do projeto atual não inclui o término do jogo inteiro, não chegamos a realizar esta etapa.

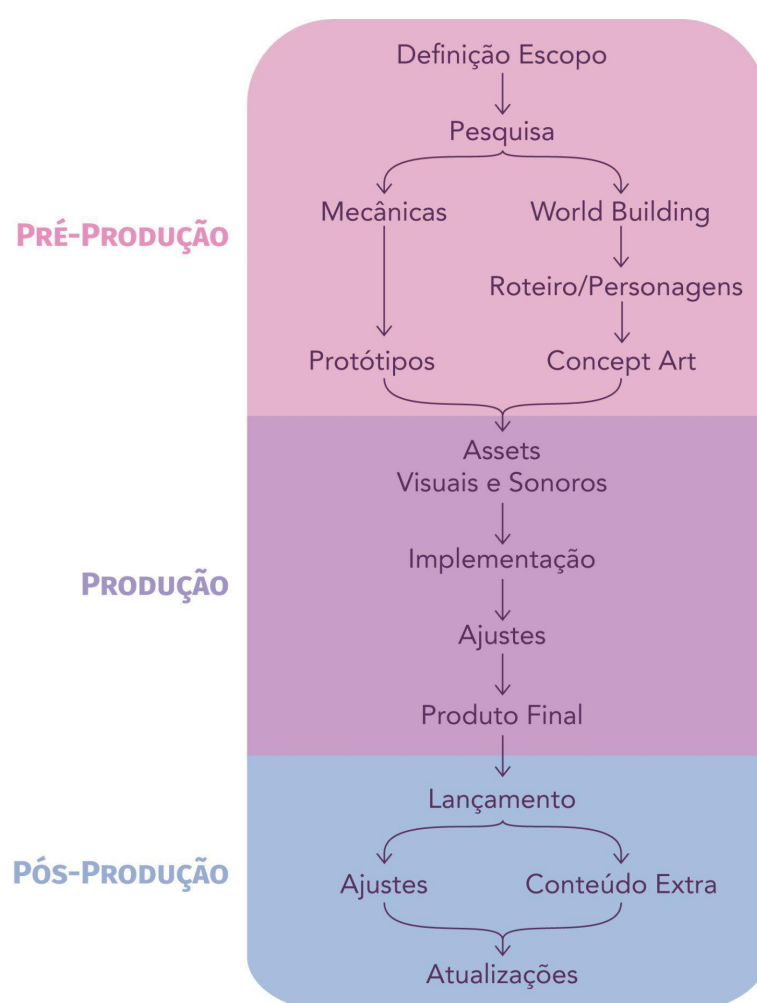


Figura 1. Fluxograma de produção.

Em um projeto de formato não linear como o nosso, diversos elementos do jogo podem estar na etapa de pré-produção enquanto outros estão na de produção. Para a realização do projeto, participaram da equipe diversas pessoas com perfis e atribuições distintas, listadas a seguir.

- Isabelly Carvalho: Concept
- Felipe Neves: Programação, Game Design e Música
- Lucas Botelho: Programação e Game Design
- Pedro Tepedino: Programação
- Luíza Cardoso: Concept e Animação
- Samuel Walber: Concept e Narrativa
- Rafa Sukiyama: Concept
- Gabriel Cortez: Concept e Narrativa
- Douglas Verden: Concept e estudos sobre ocultismo
- Ana Clara Matos: Concept e muitos feedbacks
- Viviane: Concept Art
- Igor Ribeiro: Concept Art
- Henrique Euzébio: Concept Art
- Morgana Cabral: Música e Game Design
- Arthur Brenner: Música
- Lucas Eduardo: Música
- Ian (Izzy): Música
- Calebe Marinho: Animação
- Vi Levy: Animação
- Thaís Santos: Animação
- Paola Beatriz: Animação
- Bia Melo: Animação
- Lucia Casement: Concept
- Luma Accioli: Concept e Animação
- Isabela Leal: Concept e Animação
- Heitor Carvalho: Concept
- Clara Taboza: Concept
- Luís Felipe: Concept
- Cristina Bauchspiess: Animação
- Aline Yumi: Arte de cenário

Para que todos os integrantes estejam cientes e atualizados do que está acontecendo nas várias áreas do jogo, é utilizada uma ferramenta chamada de *Game Design Document*, ou GDD (em português, Documento de design do jogo), que é um arquivo unificado, criado e atualizado constantemente pelos desenvolvedores do projeto, contendo todo o conteúdo e orientações necessárias. Neste documento estarão informações sobre o universo do jogo, explicações das mecânicas e imagens como referências e *concept art*, por exemplo.

Não existe uma definição restrita sobre como o *Game Design Document* deve ser construído, mas atualmente é recomendável que este seja compartilhado com o time por meio da internet, podendo ser atualizado em tempo real. No nosso caso,

foram testadas diversas ferramentas, até chegarmos no aplicativo de produtividade e organização chamado Notion, que, por ser facilmente customizável, nos permitiu adotar um formato de *Wiki* (Conjunto de páginas web que permitem a construção colaborativa de conhecimento, tal qual o site Wikipedia), exemplificado pelas Figuras 2 e 3. Assim, se tornou simples arquivar e organizar todas as informações de nosso projeto.



Figura 2. Página do GDD em formato Wiki.

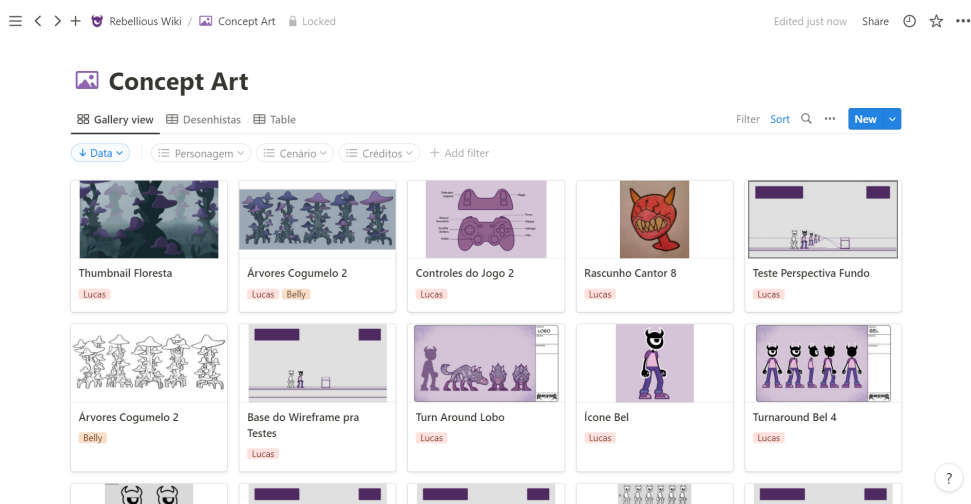


Figura 3. Galeria de imagens do GDD.

3 PROPOSTA DE JOGO E HIGH CONCEPT

Neste capítulo, discutiremos a ideia inicial do jogo, os temas que a originaram e seus desdobramentos. Depois, vamos resumir a experiência pretendida citando seu *high concept*, conceito que será explicado mais à frente.

3.1. Tema

Quando se sugere a premissa inicial de um jogo, é importante que seja introduzida alguma ideia que seja sólida o bastante para gerar interesse para outros jogadores. Em nosso caso, a proposta surgiu primeiramente a partir de um tema narrativo, que então foi utilizado para inspirar todo o resto do jogo. A proposta não foi criada a partir de uma metodologia, pois foi uma ideia que surgiu naturalmente.

Nos anos antes do desenvolvimento do jogo, comecei a apreciar muitas narrativas do gênero horror. Uma das características deste tipo de história é a possibilidade de utilizar o assustador e chocante como ferramenta narrativa para tratar do psicológico de um personagem fictício. Estes conceitos abstratos e subjetivos podem ser expressos visualmente com facilidade nesse gênero, e abrem muito espaço para a criatividade fluir. A partir disso, foi decidido um dos principais temas do projeto, a emoção do medo em si.

Embora pareça contraditório, outro tema frequentemente relacionado ao horror é a religião, que em tese traz segurança e tranquilidade ao ser humano, mas muito frequentemente traz consigo cenários aterrorizantes - a existência do inferno, por exemplo. O incômodo dessa ideia em específico acabou me atraindo mais ainda a esse tema, já que uma das maiores qualidades do horror é que, neste gênero, frequentemente lida-se com conceitos tabu ou porções da mente humana pouco discutidas no cotidiano: a vida após a morte, o sofrimento e o propósito do ser humano, como alguns exemplos. Todos estes elementos trazem grande potencial para discussões em uma narrativa.

Pesquisando sobre os temas apresentados, foi encontrado um modelo proposto pelo escritor norte-americano Karl Albrecht (2012) que se tornou a maior de todas as inspirações para o projeto. A partir da “Pirâmide de Maslow”, (teoria que sugere uma ordenação hierárquica das necessidades do ser humano), Albrecht desenvolveu o que ele chamou de “*Feararchy*”, uma hierarquia de conceitos que

motivam o medo humano. A pirâmide, representada na Figura 4, tem como sua base os medos mais fisiológicos e concretos, até chegar no pico, com medos abstratos e complexos psicologicamente.



Figura 4. Pirâmide de hierarquia do medo, por Karl Albrecht.

O nível mais baixo da pirâmide, o mais instintivo e básico para a sobrevivência, é o da **Extinção**. Essa ansiedade humana por desconhecer a falta de existência é um modo mais fundamental de expressar o medo da morte, não só individual como coletiva, no caso literal da extinção de uma espécie.

O segundo nível de cima para baixo é **Mutilação**, que além de conceituar a ansiedade de perder ou machucar alguma parte do nosso corpo também se aplica à ideia de ter nossas fronteiras corporais invadidas. Pode ser relacionado à fobia de animais pequenos, insetos e afins.

O nível seguinte, ao meio da pirâmide, é a **Perda de Autonomia**, o medo de estar preso por circunstâncias fora de nosso controle, ser imobilizado, paralisado, restringido, capturado, ou mesmo estar em um ambiente claustrofóbico. Embora se relacione a questões de sobrevivência de estar preso e possivelmente morrer para um inimigo, esta camada já pode ser destrinchada de modo subjetivo como a ideia de perder o direito pessoal de ter controle de si próprio, inclusive em situações sociais de pressão externa.

O quarto nível é da **Separação**. A sociabilidade é algo importantíssimo para o ser humano, então logicamente a ideia de ser abandonado é algo que lhe dá ansiedade. É o medo de ser rejeitado, perder a conexão, não se sentir respeitado ou

valorizado como outros. Mais uma vez, pode servir para o isolamento literal e físico, mas principalmente psicológico.

Por último, o quinto e mais complexo nível: **Morte do Ego**. É o medo da humilhação, vergonha ou profunda sensação de insatisfação consigo mesmo. Se relaciona a sentimentos comuns da depressão, como se sentir desintegrado como pessoa, sem integridade e valor. Nesta última etapa, nota-se que as descrições são puramente no campo abstrato - esse medo não constitui um reflexo necessário para a sobrevivência, como tantos outros, mas é tão real quanto qualquer um.

Este tipo de divisão entre categorias do medo é especialmente interessante para a construção de um jogo porque inspira a criação de conjuntos de níveis ou áreas do mapa, cada uma relacionada a um dos medos. Também há a capacidade de trabalhar esses medos na própria narrativa dos personagens conforme eles avançam em cada uma das fases.

3.2. Proposta

A ideia inicial de *Rebellious* surgiu junto da criação do personagem principal - explicado mais adiante, no capítulo de personagens - mas independente disso, a primeira vez que o conceito foi aplicado em um projeto de foi em 2019, quando participei da matéria de design de Jogos, realizada por professores da UnB dos cursos de design, música e programação.

Durante a matéria, foi apresentado por membros do grupo a proposta do jogo ser projetado como um *metroidvania*, um subgênero de ação e aventura cuja principal característica é não ser dividido em níveis, pois a maior parte do gameplay envolve a exploração e descoberta de um único grande mapa. Existem áreas diferentes, mas todas elas estão ligadas e são desbloqueadas conforme o jogador coleta itens e descobre novas habilidades. O nome desse subgênero surgiu graças à combinação do nome das franquias *Castlevania* e *Metroid*, das quais surgiram muitos jogos clássicos que têm todas essas características. Um exemplo desses é o jogo *Super Metroid* (Figura 5), lançado para o console SNES.



Figura 5. Cena do jogo *Super Metroid* (1994).

Este tipo de jogo combinou bem com o tema já determinado, porque permitia que todas as categorias de medo pudessem ser representadas em pontos diferentes do mapa, sendo descobertas na ordem da pirâmide, por exemplo. Outra questão do *metroidvania* que conversa bem com a proposta é que, nestes jogos, é costumeiro que os cenários sejam tomados por uma atmosfera de mistério, visto que muitos deles têm como narrativa a exploração de ambientes abandonados.

Com isso decidido, durante um semestre construímos a primeira versão do jogo, na época chamada *Rebellio* (retratado por meio das Figuras 6 e 7). O resultado foi um jogo de plataforma simples, no qual o protagonista, Bel, explorava cavernas subterrâneas e salvava almas humanas, que o concediam aos poucos novos poderes: uma espada, que permitia a possibilidade de atacar, um feitiço de pulos duplos, para atingir locais altos, e um feitiço de projétil para gerar mais dano nos inimigos. O jogo era bem curto, com poucas salas diferentes e uma fase de boss, no qual um monstro inspirado no Cthulhu socava o protagonista enquanto seus olhos pulavam das órbitas, se tornando inimigos como os que apareceram antes no jogo.



Figura 6. Fase da primeira versão do jogo Rebellio.



Figura 7. Luta contra boss do jogo Rebellio.

Ao fim da matéria, decidimos que a proposta era tão interessante que gostaríamos de prosseguir com o projeto para criar uma versão completa do jogo a partir dessa demonstração. Com isso, convidamos outros colegas interessados, muitos deles alunos do curso de design na UnB, aumentando o time para poder trabalhar com mais cuidado nas diversas áreas do jogo.

Desta versão antiga do jogo, mantemos algumas das nossas escolhas, como manter a estética sombria e continuar trabalhando com animação tradicional, pela paixão de muitos dos nossos artistas por esse estilo de arte. Do ponto de vista das mecânicas e narrativa, planejamos aumentar o escopo dos feitiços disponíveis para o personagem utilizar, continuar com a proposta de desenvolver lutas bosses memoráveis e expandir a narrativa do personagem e do mundo que ele habita.

Sendo assim, a proposta final do jogo pode ser descrita como: um *metroidvania* de aventura e exploração, com estética sombria e misteriosa, no qual será explorado um universo de diferentes ambientes que representam conceitos abstratos de medo a partir da pirâmide do medo. Na narrativa, a ideia é que o personagem principal lide com seus próprios medos enquanto explora esses locais.

3.3. High concept

O *high concept*, no contexto do desenvolvimento de jogos, consiste em uma representação compacta da proposta inicial de um projeto, seja por meio de uma frase ou imagem. A ideia é poder passar a experiência pretendida do jogo do modo mais simples e rápido, e é uma ferramenta útil para marketing ou convencer investidores em potencial. Conforme a proposta que apresentamos anteriormente, segue nosso *high concept*:

“O demônio Bel terá de enfrentar seus maiores pesadelos, usando uma grande variedade de feitiços, para salvar almas humanas de uma dimensão infernal repleta de monstros aterrorizantes.”

Este pequeno resumo do que consideramos a experiência ideal do jogo no futuro também pode ser utilizado internamente pelo time de desenvolvedores, como um lembrete do que devemos priorizar e almejar com todas as escolhas de design.

4 REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

O projeto foi inspirado por obras de diversas áreas, não só de outros jogos eletrônicos. Neste capítulo pretendemos analisar algumas delas e destrinchar quais características específicas delas serviram de inspiração para o trabalho.

Em termos gerais, a obra que mais se relaciona com o resultado pretendido de *Rebellious* é *Hollow Knight*, jogo independente lançado em 2017 que atualmente é considerado um dos melhores exemplos do subgênero *metroidvania*. Neste jogo (representado na Figura 8), prevalece uma atmosfera misteriosa e sombria em todos os ambientes que o jogador visita, tendo pouca informação sobre a história do personagem principal e o que ocorreu nas áreas que ele visita. Além disso, o ritmo de evolução das áreas a serem exploradas e das ferramentas à disposição do personagem é uma característica que gostaríamos de nos inspirar.



Figura 8. Cena do jogo *Hollow Knight* (2017).

Já do ponto de vista da estética visual, optamos por uma forte estilização de todos os elementos, com personagens geométricos e fofos, contrastando com os temas sombrios que serão tratados na narrativa. Assim, uma das referências que achamos foi o artista Matthieu Cousin, cuja arte, além da representação de monstros e temas macabros, tem a característica de priorizar a estilização geométrica sobre a perspectiva e volumetria realistas, como o exemplo da Figura 9. Deste modo, as formas parecem tortas, mas de modo que consideramos interessante.



Figura 9. Ilustração do artista Matthieu Cousin.

Por fim, o projeto teve inspiração na esfera musical pelo subgênero de música chamado *Witch House*, estilo de música eletrônica caracterizado por seus temas sombrios e relacionados a ocultismo e bruxaria. Nesse tipo de música, é comum a predominância de sintetizadores e *loops* de bateria eletrônica, gerando uma sensação etérea e surreal. Uma das artistas que se destaca nesse nicho é a compositora e produtora americana *Pastel Ghost*, que além de composições musicais que conversam com o tema pretendido de *Rebellious*, também serviu de inspiração estética com suas capas de álbuns, como o exemplo da Figura 10.

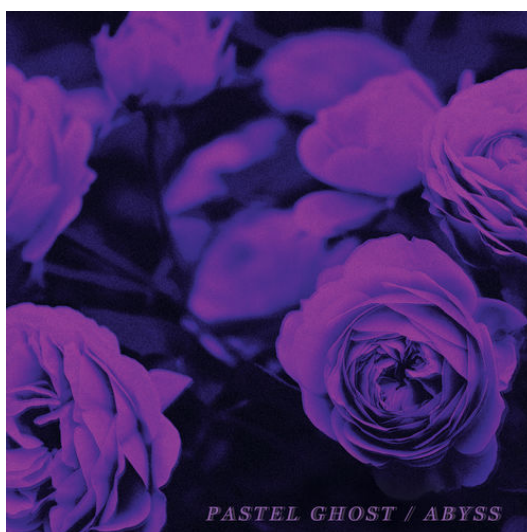


Figura 10. Capa do álbum *Abyss*, de *Pastel Ghost*.

5 WORLD BUILDING

O termo *world building* é utilizado para denominar o processo de conceitualização do universo no qual se passa uma obra fictícia, o que é essencial especialmente se nela estarão presentes elementos fantásticos ou fantasiosos, como seres mágicos ou sistemas de magia. *World building* inclui não só definir o aspecto visual ou geográfico do ambiente no qual a narrativa irá se passar, mas também como são os seres vivos e a sua relação com tal ambiente, como funciona a cultura do lugar imaginado e quais foram os eventos históricos que influenciaram esses elementos para que se tornarem o que são. A conceitualização deste universo pode ir bem além do que a obra em si irá mostrar no enredo, mas quanto mais bem definidos forem estes tópicos, melhor será a base que trará coesão, credibilidade e imersão à história.

Em vista disso, no presente capítulo será retratado todo o processo de desenvolvimento e as soluções às quais chegamos em relação ao mundo fictício no qual se passará o jogo *Rebellious*, e como elas serão relacionadas ao produto. É fundamental que a composição deste universo imaginário seja bem construída pois, mesmo tratando-se de uma história fantasiosa, dependendo da suspensão de descrença do espectador (ou seja, a vontade de aceitar as premissas irrealis e impossíveis de um trabalho fictício), a experiência da obra vai gerar mais interesse e imersão quanto mais detalhado e bem desenvolvido for o mundo descrito. Será importante que tudo que ocorra dentro da narrativa tenha causas e consequências lógicas, de modo que não contradiga as regras do universo, e esta coerência irá contribuir para a conexão emocional e intelectual com o espectador.

Como o *world building* se refere a diversas esferas, resolvi separar este módulo entre cultura e cenários, para organizar melhor os aspectos de cada uma delas.

5.1. Cultura

Começando com o aspecto cultural da comunidade do universo de *Rebellious*, um dos maiores interesses era a inversão de valores da lógica religiosa existente no mundo real, de modo a discutir como doutrinas rígidas podem gerar medo e intolerância. Na vida real, é comum da religião católica a ideia de temer

seres demoníacos, culpados por representar tudo de ruim na vida dos seres humanos, especialmente sua falta de fé. Neste contexto, infelizmente, a religião é largamente utilizada como um instrumento de intolerância, visto que outras religiões acabam sendo vilanizadas por se oporem às doutrinas católicas.

Dentro do universo de *Rebellious*, os demônios são a comunidade que teme as almas dos seres humanos, erroneamente concluindo que elas são malignas simplesmente porque não as entendem. Esta cultura que se orgulha da marginalização dos espectros permite que o governo autoritário os explore livremente para seu ganho pessoal sem nenhum protesto. Na Figura 11, é apresentado o *concept art* para uma insígnia do autoritarismo da cidade de Occultia, incluindo um ícone representando um espectro sendo perfurado.



Figura 11. *Concept art* de uma insígnia de Occultia.

5.2. Cenários

Cenários são todos os ambientes físicos nos quais o jogo irá se passar, os quais o jogador poderá explorar e onde a narrativa dos personagens será desencadeada. Como já foi comentado, o importante não é só a natureza deste mundo fictício, mas também a relação dos habitantes com esta. Portanto, neste módulo trataremos de elementos naturais (Flores, árvores, montanhas) assim como elementos feitos pela comunidade dos personagens (Construções, aparelhos, enfeites), refletindo a cultura deles. Como se trata de uma narrativa fantasiosa,

diversos elementos deste cenário também podem ser explorados de modo surreal e onírico, no caso da representação da mente de um personagem.

Na prática, foi um processo espontâneo decidir como seria visualmente o universo no qual se passa “Rebellious”. Meu interesse em destrinchar conceitos abstratos como o medo me atraíram para a construção de cenários surreais e assustadores, nos quais poderia haver criaturas monstruosas encarnando e elevando os estados emocionais dos personagens. Mesmo se não constituíssem perigos reais ao jogador, seria interessante que a experiência como um todo trouxesse essa sensação de mistério, estranheza e insegurança.

Com isso, estava certo que a narrativa se passaria em um ambiente fantástico, populado por criaturas perigosas com as quais o jogador iria interagir. Conforme decidimos que a religião seria um dos temas a ser tratado, fez muito sentido escolher que o ambiente do jogo seria o inferno, ou pelo menos um ambiente inspirado nele.

O uso do inferno como cenário para videogames não é nada novo. Os cenários de jogos como *Dante's Inferno* (Figura 12), por exemplo, tendem a se encaixar no clichê do “Inferno de Fogo e Enxofre”, como descreve o site tvtropes.com: “As características comuns de tal local incluem decorações de cavernas subterrâneas, abundância de fogo do inferno e lava, e demônios de pele vermelha, com chifres e caudas cutucando as almas dos pecadores com suas forquilhas. Às vezes, é mostrado como literalmente subterrâneo, mas na maioria das vezes em outra dimensão.”

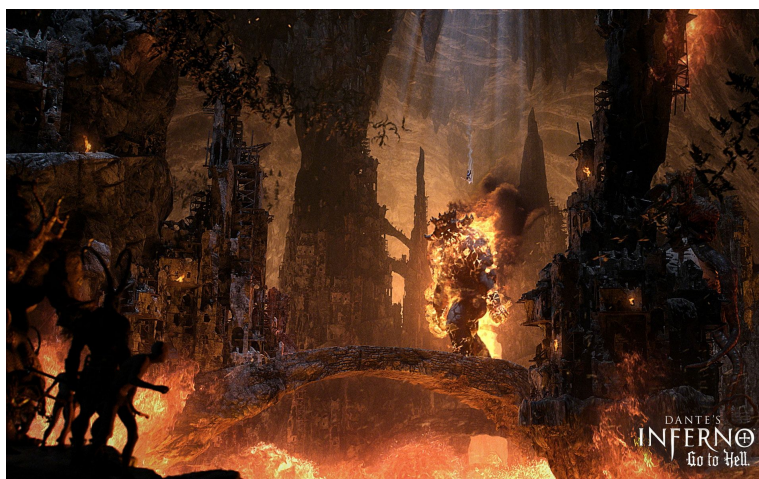


Figura 12. Concept art do jogo *Dante's Inferno* (2010).

Tais características remetem ao atual entendimento cristão de como o inferno seria visualmente, mas no caso era de meu interesse fugir desses clichês visuais, primeiramente pelo fato de que é uma representação muito comum e limitada esteticamente, visto que meu interesse é de pensar em níveis esteticamente distintos dentro deste universo. Além disso, era meu propósito repensar a ideia desse ambiente como uma dimensão independente de qualquer outra, na qual os seres que nela habitam estão vivendo suas vidas e até certo momento nem imaginam que as almas de humanos estão sendo transportadas para essa realidade após suas mortes.

O começo do processo de criação desse universo se baseou bastante em uma experiência sinestésica, começando com uma estética sonora e só depois visual. A música “Skeleton” da artista Pastel Ghost (citada anteriormente no capítulo de Referências) foi o ponto de início, pois me trazia uma sensação estranhamente nostálgica e misteriosa, semelhante à sensação de estar dentro de um sonho misterioso. Um clipe não oficial da música (postada no youtube pelo usuário “80s Ladies”) apresenta ela unida a cenas específicas da franquia “The Neverending Story” (Figura 13), cujos filmes do gênero de fantasia medieval dialogam com muita afinidade com a sensação pretendida.

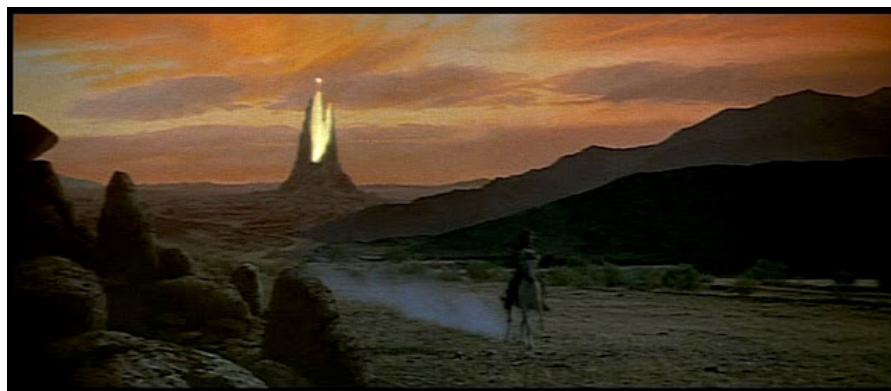


Figura 13. Cena do filme *The Neverending Story* (1984).

A partir deste parâmetro, soube que a proposta seria criar um ambiente muito ligado à experiência abstrata e onírica. Outra referência que mantém essas características, mas é mais voltada para uma estética grotesca e demoníaca, é o pintor polonês Zdzislaw Beksinski, cujos quadros passam com mais clareza ainda a sensação de estar em um pesadelo aterrorizante, senão no próprio inferno, com um uso parecido de construções abstratas e uso de cores fortes e terrosas, como

exemplificado na Figura 14. Tais artistas me levaram mais perto da sensação que pretendia levar a um futuro jogador.



Figura 14. Pintura feita por Zdzislaw Beksinski.

Mesmo tendo decidido esta visão geral de como o universo se apresentaria, precisávamos focar em quais partes desse ambiente o jogo passaria prioritariamente. Assim, decidi que seria interessante a existência contrastante de um cenário comum ao protagonista (que poderia ser o ponto central do jogo) e outro mais perigoso e desconhecido (o resto do mapa, onde as aventuras reais e os maiores desafios ocorreriam), o que também se encaixava no padrão de mapa de games em geral, onde existe um enorme mapa a ser explorado e locais mais familiares aos quais o protagonista pode voltar de tempos em tempos para encontrar novas missões, conversar com NPCs e melhorar suas habilidades.

Por meio do método de *brainstorming* com outros artistas, pensamos na possibilidade do protagonista viver em uma cidade pequena, mas moderna em questão de arquitetura e tecnologia, rodeada de montanhas e florestas para trazer a sensação de estar rodeado por um ambiente desconhecido e enorme. Ao pesquisar locais em filmes ou séries no qual esse tipo de cidade existe, encontramos cidades no Alaska e Canadá, por exemplo, que se assemelhavam à nossa ideia. Um exemplo está presente na Figura 15.



Figura 15. Imagem da cidade de Banff, Canadá.

Tendo essas referências começamos a trabalhar em alternativas, tanto de colagens como ilustrações, apresentadas nas Figuras 16 e 17. Inspirados nos cenários de *Hollow Knight*, procuramos criar cenários com cores análogas (cores com matizes próximos dentro do círculo cromático), mas ao mesmo tempo fortes e fantasiosas para gerar a sensação surrealista. Com esse cenário da cidade, não criamos uma alternativa finalizada, mas chegamos em resultados satisfatórios com os *concepts*.



Figura 16. Montagem feita com arte de Alberto Mielgo e Wayne Barlowe.



Figura 17. *Concept art* da cidade Occultia,
por Rafaela Sukiayama.

E então, para contrastar com a cidade, começamos a desenvolver um cenário mais abandonado e selvagem, passando mais a sensação de abandono e falta de segurança. A principal referência que utilizamos foi outra cena de *The Neverending Story*, no qual o personagem passa por um pântano cheio de nevoeiro (Figura 18).



Figura 18. Mais uma cena do filme *The Neverending Story* (1984).

A partir desta referência, conseguimos desenvolver como seria a área ao redor da cidade de Occultia, ilustrada pela Figura 19.



Figura 19. Concept art da floresta selvagem.

Com estes dois cenários bem desenvolvidos visualmente, ficou mais fácil de conceitualizar o mapa e os acontecimentos do enredo, que serão mencionados no próximo capítulo.

6 ENREDO E FLUXO NARRATIVO

Existem diversos modos de trabalhar no fator narrativo de um jogo digital, pois o aspecto interativo desta mídia permite que o projeto cumpra bem seu propósito apenas focando no fator do entretenimento por meio da interação simples. Com as possibilidades tecnológicas dos dias atuais, o modelo dos games começou a se mesclar mais com tramas complexas que se conectam aos desafios e interação da parte jogável da obra.

Não é comum ao gênero *metroidvania* a presença de uma narrativa muito direcionada, pois a tendência desses jogos é de incentivar a exploração e a descoberta gradual do mundo ao seu redor, em sua maioria tendo protagonistas introspectivos ou calados que não se pronunciam muito. Contudo, para este projeto, existe o interesse de tratar diferentes medos, suas causas e consequências psicológicas, então havia a pretensão de desenvolver personagens que seriam afetados por esses temas, com histórias e personalidades ricas o suficiente para gerar uma conexão com o jogador e aprofundar as emoções sentidas nas diversas fases do jogo. Portanto, escolhi uma proposta mista de narrativa, que alterna entre momentos de exploração introspectiva e outros em que o enredo guiaria mais o jogador.

É importante ressaltar que o escopo narrativo que criei apenas se relaciona à porção inicial do jogo. A ideia é que o projeto se expanda a longo prazo, e, portanto, a proposta narrativa aqui presente seria de apresentar os personagens e iniciar sua jornada, mas deixando claro que ela teria uma continuação. Contudo, existe a necessidade dessa parcela refletir o projeto futuro, tanto em questão de temas narrativos como mecânicas principais da interatividade com o jogo, para que o futuro jogador saiba o que esperar do projeto inteiro.

Visto que nunca havia trabalhado no desenvolvimento de histórias, procurei me basear em uma estrutura básica de narrativa. Em minha pesquisa, o livro que mais me ajudou foi "*Creating Character Arcs: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development*", da autora K.M. Weiland, no qual são delineados diferentes padrões de narrativa, contando com orientações para que, por exemplo, todos os elementos narrativos se relacionem com o maior desafio pessoal do personagem, e ele evolua de modo natural e fluido. Essas histórias, em geral, focam em personagens que começam o enredo de um modo e

terminam transformados de alguma maneira, seja este positivo (amadurecendo, lidando de modo saudável com seus traumas) ou negativo (se desiludindo, tornando-se personagens moralmente questionáveis). Para o Rebellious, meu interesse era de que Bel se tornasse um personagem mais seguro e soubesse lidar com seus medos no desenrolar de sua jornada, então foi escolhida como base o “Arco de Personagem Positivo”.

O primeiro passo que o livro sugere, antes mesmo de pensar nos acontecimentos cronológicos, é descobrir qual é “A mentira que o personagem acredita”. Para que o personagem aprenda algo durante a trama, é preciso que haja algum problema na vida dele com o qual ele precisa lidar, mas ainda não sabe como. Na maioria das vezes ele estará convencido de que sabe o que trará felicidade (em muitos casos será algum elemento físico e tangível), mas, consciente ou inconscientemente, isso é uma mentira. A “coisa que ele quer” é diferente da “coisa da qual ele precisa”, que sempre envolve uma desconstrução subjetiva de seus valores para que o personagem verdadeiramente amadureça e resolva o seu problema. A história como um todo, tudo que ocorre no cenário e os personagens ao seu redor, devem refletir de alguma maneira à “mentira” para que haja uma coesão temática à narrativa.

Tendo esses conceitos decididos, já é possível desenvolver a história em si. De acordo com Vogler¹ (1992), uma narrativa é construída em três atos: a decisão do protagonista de agir, a ação em si e as consequências dessa ação. Em geral, o primeiro ato toma em torno de 25% da narrativa, o segundo ocupa 50% e o terceiro, os últimos 25%. Independente da mídia e duração da obra, essas medidas tendem a ser as mais comuns.

Visto que o escopo do projeto, por ora, é de criar apenas a experiência introdutória do mundo do jogo, uma demonstração que provoque interesse ao resto da narrativa, concluímos que a demonstração do jogo iria conter apenas o primeiro ato da história. E de acordo com K.M. Weiland, este ainda pode ser dissecado em 6 pontos distintos, para facilitar sua construção:

- 1) Reforçamento da mentira;
- 2) Indicação do potencial de mudança;
- 3) Primeira mudança sutil;

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/The_Writer%27s_Journey:_Mythic_Structure_for_Writers

- 4) Evento Provocador;
- 5) Transformação da mentira;
- 6) Decisão do personagem.

Na etapa de **reforçamento da mentira**, é ideal que seja apresentado ao espectador quais são os problemas internos do personagem, os ideais que ele busca e quais são as consequências externas destes. É interessante também fazer alusão, mesmo que sutil, aos seus problemas de caráter, mas ao mesmo tempo dando motivos para que o espectador empatize com ele. Paralelo a isso, é sugerido que seja apresentado o ambiente que o personagem mora, e como sua mentira afeta sua relação com esse ambiente.

Na segunda etapa, a sugestão é de **indicar o potencial interior** que o personagem tem de superar a tal mentira. Quais são as qualidades que o personagem tem que mostrem que ele tem a capacidade de mudar? É interessante pensar em um momento narrativo que apresente essa ideia. Depois disso, sugere providenciar um **primeiro passo em seu crescimento**, embora bastante sutil. É interessante prenunciar a mudança que o personagem vai sofrer, embora seja só um momento introdutório. No primeiro ato da narrativa, o personagem ainda nem tem consciência de que precisa mudar.

Ao quarto passo, do **evento provocador**, ele terá em sua frente alguma oportunidade de mudança que pode tirá-lo da zona de conforto, mas ele não estará interessado ou não vai entender como lidar com isso, então vai deixar a oportunidade de lado e continuar a agir como sempre agia. Mesmo assim, ele vai começar a entender que existe um problema, pois apenas entrar em contato com esta oportunidade já o levará a um questionamento. Esse evento provocador geralmente aparece na metade do primeiro ato.

Subconscientemente, o personagem vai começar a questionar o modo como lida com a mentira, mas a base ainda permanece intacta. Ele pode ainda ter certeza de que o que quer é a coisa mais importante, mas agora pode buscar ela de uma maneira diferente. Esta é considerada a **transformação da mentira**. E por fim, o primeiro ato termina com uma **escolha do personagem de como agir** com o evento provocador, que ainda o perturba de alguma maneira. Ele não sabe ainda, mas este ato iniciará a jornada mais importante da narrativa, que o fará nunca mais ser o mesmo.

O fechamento do primeiro ato se dá no que é chamado de **Primeiro Ponto da Trama** (First Plot Point em inglês), também conhecido como ponto sem volta. Esta é a consequência inesperada da decisão que o personagem tomou no ponto 6, que desordenará seus planos, mas precisará ser enfrentada - o que será o conflito principal da história. A questão é que o personagem, independente de como reagir ao conflito, ainda estará focado em sua mentira, e até o fim da história irá aprender o que realmente importa.

Meu propósito para o enredo do jogo não era de formular uma narrativa com uma estrutura subversiva ou inovadora, apenas buscava uma base sólida para que a história fosse contada, e por isso no processo de desenvolvimento dela acabamos seguindo essa diretriz de construção do primeiro ato relativamente à risca. A partir do segundo semestre de 2020, foram feitas reuniões virtuais com o time de artistas, com o intuito de desenvolver cada ponto do primeiro ato da história.

A ferramenta *Google Docs* foi utilizada para anotar as necessidades de cada etapa narrativa em formato de lista, para que todas fluíssem de modo coeso. Além disso, também foi criado um diagrama em formato de fluxograma na plataforma Miro.com, que trouxe a possibilidade de escrever diversos blocos com ideias, organizá-los e distribuí-los facilmente em uma linha do tempo, indicada na Figura 20. Conforme a narrativa foi se solidificando, as reuniões foram menos frequentes.

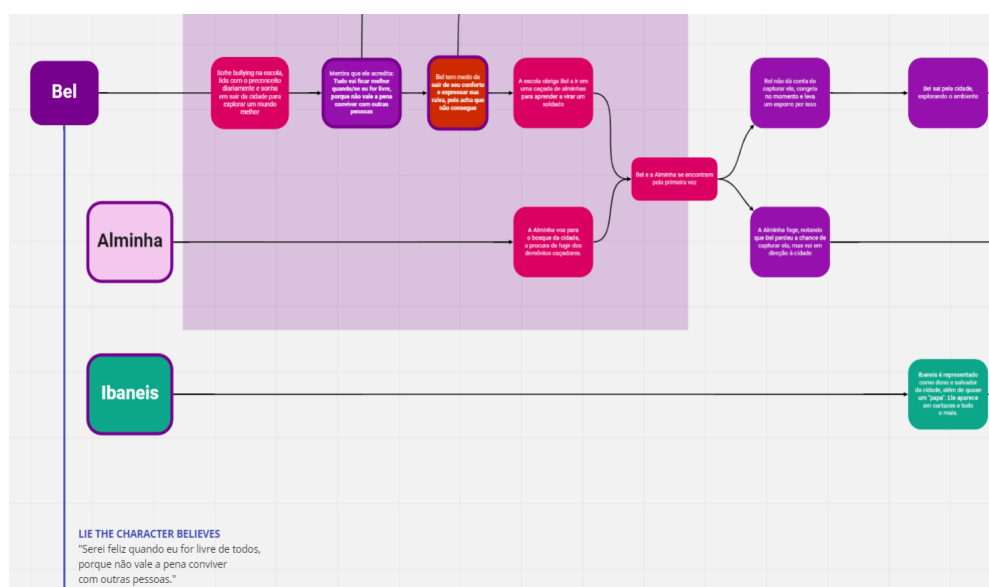


Figura 20. Fluxograma da narrativa criado no Miro.

Uma das vantagens da utilização de um fluxograma foi a de poder utilizar mais de uma linha do tempo paralela à outra, no caso demarcando o que cada personagem está fazendo e como a narrativa individual de cada um deles se entrelaça na progressão do jogo. Também foram feitas anotações nos pontos chave do primeiro ato (especialmente os 6 pontos demarcados pelo livro que nos guiava), para nos lembrar do que é mais importante ser destacado em cada um deles e que os ideais do personagem se mantivessem constantes. Na Figura 21, demonstramos algumas dessas anotações.

<p>LIE THE CHARACTER BELIEVES "Serei feliz quando eu for livre de todos, porque não vale a pena conviver com outras pessoas."</p>
<p>WHAT HE WANTS Ser independente e viver sozinho, sem ninguém perturbar ele. Explorar o mundo por si só.</p>
<p>WHAT HE NEEDS Viver e encarar seus medos só vai ser possível com a presença de outras pessoas, seus amigos com quem ele pode contar. Ele precisa se abrir e fazer amizades.</p>
<p>GHOST OF HIS PAST Bel é acostumado a se fechar e não confiar em ninguém graças a seu upcoming em uma cidade ditatorial e sofrer bullying de todos por só ter um olho</p>

Figura 21. Anotações das características do protagonista no Miro.

Além disso, também foi mais fácil demarcar os arcos dos personagens, ou seja, pontos de virada nos quais eles começam pensando de um jeito e terminam aprendendo algo em específico. Na Figura 22, blocos vermelhos indicam pontos iniciais e os azuis indicam os pontos finais nesses arcos, no meio das linhas do tempo.

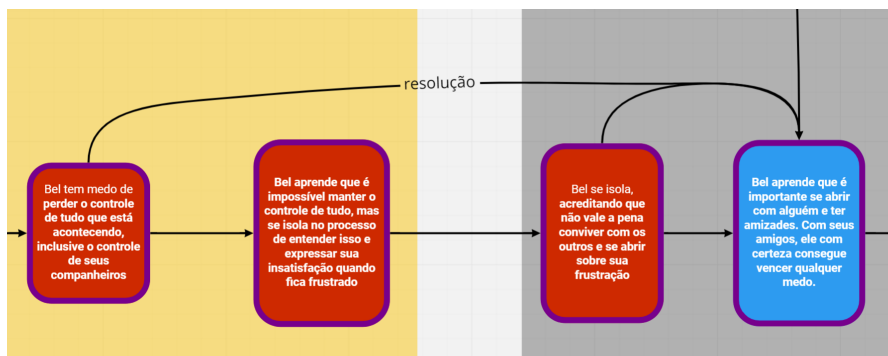


Figura 22. Fluxogramas de arcos de personagem no Miro.

Dito tudo isso, apresentaremos agora um resumo do resultado de nosso enredo, seguido por uma representação em formato de fluxograma (Figura 23). A história por completo está disponível no fim do documento, no Apêndice A.

Começamos definindo a mentira que o protagonista acredita: ele é um personagem antissocial e ranzinza, que acredita que só vai ser feliz quando conseguir fugir e viver isoladamente. O que ele precisará aprender durante seu arco é que para viver é necessária a convivência e apoio das outras pessoas.

No início da narrativa, somos introduzidos à Occultia, uma pequena cidade com governo autoritário, ocupada por demônios. Nesta cidade, também existem seres fantasmagóricos chamados de espectros, antagonizados por toda a população. Com este contexto, somos apresentados a Bel, um adolescente recluso que também sofre antagonização pelos outros habitantes, sofrendo bullying de outros jovens e desprezo pela maioria dos adultos.

Em certo momento, René, um desses espectros, consegue fugir dos oficiais da cidade e pede refúgio na casa de Bel, que aceita, mesmo que contrariado. Quando os oficiais inevitavelmente o descobrem, punem Bel, o jogando para fora da cidade em uma floresta selvagem e mortífera.

Fugindo de diversos perigos e seres assustadores, Bel encontra outro demônio vivendo em uma casa em meio à floresta, o bruxo Hannibal, que também foi exilado de Occultia. O sujeito então explica para o protagonista a verdade: o governador Magnus, que comanda a população com mão de ferro, inventou a mentira de que os espectros são seres malignos, mas na verdade os aprisiona para utilizá-los como matéria-prima energética. Disposto a manter essa narrativa a todo

custo, o governo hoje em dia aprisiona e tortura qualquer cidadão que ouse questionar o governo.

Com essa descoberta, Bel se enfurece, propondo juntar as forças com Hannibal para retornar à cidade. Ele se dispõe a estudar bruxaria, para se fortalecer e soltar todos os espectros, derrubando o ditador Magnus.

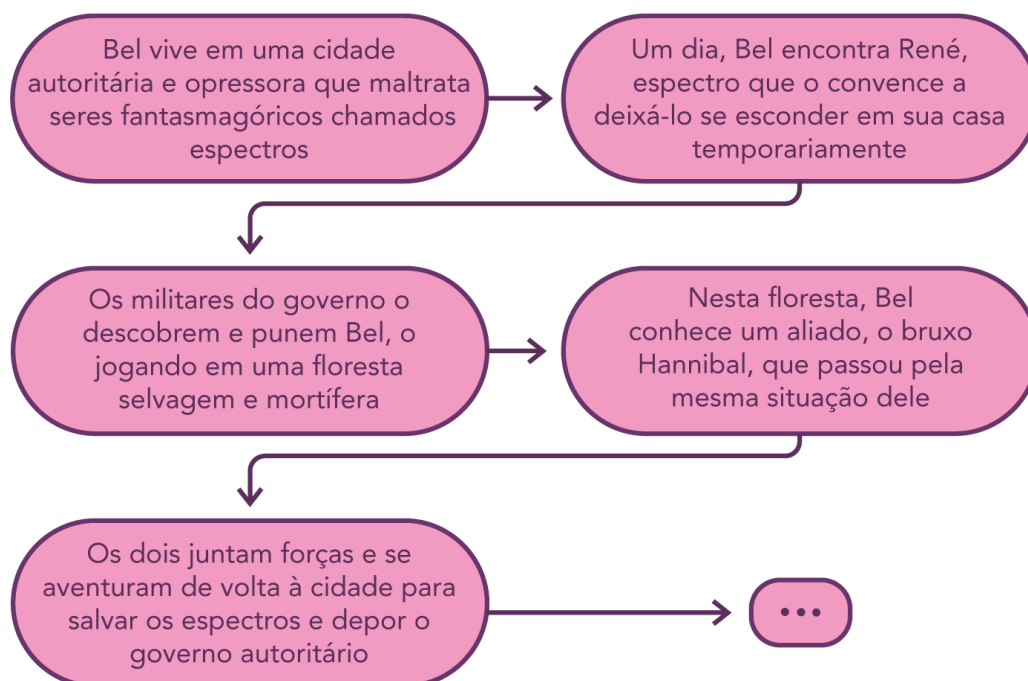


Figura 23. Resumo do enredo.

A narrativa planejada para o projeto do jogo se fecha por aqui e, com ela, o ponto 6 também é apresentado. Bel decide que precisa agir contra Magnus, e isso o direciona rumo a um percurso sem volta. Terminar a história aqui é uma estratégia intencional, feita para criar expectativa para o conflito iminente entre os dois, mas ainda está longe do fim.

A intenção é que após o término desse conflito, a porta se abra para que o jogador consiga explorar ainda mais os diversos cenários fora da cidade inicial do jogo. Em termos de narrativa, foi exposto aqui que o protagonista gostaria de lidar apenas com o conflito imediato e depois desaparecer, mas não será fácil assim. Libertar a cidade do governo ditatorial trará novas consequências e responsabilidades, e ter de lidar com estas mesmo a contragosto será a parte essencial da sua jornada. Pode-se dizer que o Primeiro Ponto da Trama que comentamos, então, seria realizado no momento que ele fosse confrontado com essa situação, o desafio maior que terá de enfrentar.

Como foi dito, a construção de toda essa narrativa foi feita aos poucos até chegar no estado atual, mas a estruturação dos pontos principais do conflito e ambientação geral foram indispensáveis para que avançássemos em outras áreas do projeto, como a definição dos personagens e progressão de *gameplay*. Com o enredo, o direcionamento de todos esses tópicos se realizou de modo mais fácil e rápido.

7 PERSONAGENS

Neste módulo serão retratados os personagens principais do jogo, ao redor dos quais a narrativa e a jogabilidade vão se desenvolver. Eles foram desenvolvidos não só narrativamente, por meio da escrita, mas também visualmente pelo processo chamado de design de personagens, passando sua personalidade a partir de sua forma e seus gestos. Esse recurso é utilizado não só em jogos, como filmes, séries animadas e quadrinhos, por exemplo.

Regularmente, é na criação do enredo que o personagem é construído para que então o visual o acompanhe, mas o processo pode ser invertido, e é comum que no processo de conceitualização surjam mais ideias para a narrativa. Se este processo for bem trabalhado, os personagens se tornam mais memoráveis e cativantes, fazendo a história refletir emocionalmente com o espectador. Nisso, também se trabalha com a ideia dos arquétipos, ou seja, padrões de personagem comuns a qualquer tipo de narrativa humana, que geram expectativas e uma sensação de familiaridade. Ao compreender eles, é possível criar personagens que coincidam com, ou subvertam, estes padrões.

A metodologia que norteou nosso design de Personagens foi a do artista brasileiro Caio Martins, ensinada no seu curso da plataforma Domestika. De modo resumido, sua técnica pode se resumir nos seguintes passos:

1. Definição do briefing;
2. Junção de referências;
3. Rascunho de formas e silhuetas;
4. Teste de cores;
5. Turnaround.

Antes de começar a desenhar, a etapa de **definição do briefing** consiste em escrever, em detalhes, todas as características que se atribui ao personagem, de modo a orientar o processo (dependendo do contexto de trabalho, estas escolhas não serão feitas pelo artista, mas deverão ser explicadas a ele). É importante também definir o briefing do projeto como um todo, para que todos os elementos sigam a mesma proposta. Depois disso, há a etapa da **junção de referências**, ou seja, pesquisa de imagens de outros personagens que reflitam o que foi definido no briefing. É útil dividir as referências em vários aspectos, como shapes de

personagem, traço desejado e roupas. Muitos artistas costumam juntar estas referências, fazendo uma imagem guia, ou *moodboard*.

Tendo as referências selecionadas, a proposta na etapa de **rascunhos de formas e silhuetas** é começar os desenhos, mas priorizando quantidade sobre a qualidade das alternativas, buscando possibilidades distintas de formas para o personagem. Após isso, sugere-se repetir o processo, dessa vez apenas considerando as silhuetas (formato externo) do personagem, focando na legibilidade e capacidade de reconhecimento do personagem apenas por essas formas. Ao final desta etapa é possível observar a gama de alternativas e, a partir das características mais interessantes, formar o visual definitivo do personagem.

Com as formas já definidas, começa a etapa de geração de **teste de cores**, mais uma vez seguindo a proposta do briefing. Também é recomendado testar todo tipo de combinação, levando em conta os valores tonais das cores, podendo gerar contrastes e pontos de maior destaque dentro da forma do personagem. Ao finalizar a escolha das cores habituais, também é interessante considerar como as cores do personagem serão em ambientes de diferente iluminação (ao pôr do sol e à noite, por exemplo).

Agora que o personagem está praticamente finalizado, o **turnaround** é o principal entregável de todo o processo - será a ilustração de referência para ser utilizada em todo o projeto. Se chama *turnaround* (virar em português) porque é importante que aqui sejam detalhados todos os ângulos do personagem que ajudem a compreender como ele aparecerá de modo tridimensional em qualquer contexto pretendido. Podem ser criados diferentes arquivos para combinações de roupas e iluminações. Além dele, o artista pode desenhar uma folha com o personagem demonstrando expressões de seu modo característico, para também servir de referência para qualquer contexto e situação que ele for aparecer.

Como modo geral, o modelo desta metodologia foi utilizado para todos os personagens trabalhados. Além disso, toda a identidade visual destes personagens, suas características de traço, também foram definidas deste modo, embora as etapas de briefing e busca de referências foram mescladas.

No processo de definição do *briefing*, estabelecemos que o atributo principal que os personagens deveriam apresentar era a presença de características visuais fofas e simpáticas, contrastando com temáticas grotescas e situações aterrorizantes. Ao contrário do comum nessa representação de monstros, que é o grande nível de formas complexas e detalhes de textura, optamos então pelo uso de formas simples e redondas. Como comentado anteriormente, nos inspiramos muito nas artes digitais do artista Matthieu Cousin. A Figura 24 demonstra outro exemplo de seu trabalho.



Figura 24. Outra ilustração do artista Matthieu Cousin.

Assim, montamos *moodboards* com exemplos de estilizações específicas que este e outros artistas utilizam, estudando exemplos de como cartunizar mãos e pés, ou quais tipos de proporção de formas são usadas nos personagens para que eles se tornem mais atrativos e simpáticos. Este aglomerado de imagens foi compilado em formato de apresentação *slideshow* (representado na Figura 25) e compartilhado por meio de link no google drive, para que todos do time tivessem acesso.



Figura 25. Slideshow com referências do traço do jogo.

Deste modo, estas diretrizes foram aplicadas no processo de criação de todos os personagens, como será exemplificado nos próximos subtópicos.

7.1. Bel

Além de ser o primeiro personagem criado para o projeto, o protagonista Bel também precede e é a base de toda a idealização do jogo. Por isso seu processo de design foi mais desordenado que o dos outros, visto que já estávamos trabalhando nele antes de estabelecer uma metodologia padrão. O personagem começou com um simples rabisco (Figura 26), feito em meio a uma aula da universidade em 2017, no qual estava experimentando com a ideia de um personagem endiabrado.



Figura 26. Rascunho inicial do Bel.

Neste momento não havia nenhum contexto no qual ele foi feito, mas havia uma ideia inicial de que seria um personagem jovem e rebelde que vivia aventuras desafiando criaturas monstruosas. Uma das referências das quais posso identificar que estava lendo no momento é a *graphic novel* *Battling Boy*, do quadrinista Paul Pope, cuja narrativa apresenta um adolescente semideus que se veste com estética punk e luta contra monstros enormes com seus poderes sobrenaturais.

A partir disso, fui redesenhando Bel em outras ocasiões, interessado na possibilidade de criar uma narrativa a partir dele. Redesenhei o personagem em várias outras ilustrações desconexas (como a da Figura 27), nas quais alguns padrões foram surgindo. Como havia definido que sua pele seria completamente preta, a linha ao redor de sua pele seria branca para criar um contraste e sugerir um

tipo de brilho sobrenatural. Além disso, o único matiz de cor que eu utilizava nele além dos tons de cinza era um roxo bem saturado, uma cor fria que suscita a ideia de um elemento sobrenatural ou místico. Suas proporções não estavam definidas ainda nesse ponto, então em todo exemplo elas eram completamente diferentes.



Figura 27. Ilustração do personagem Bel, feita em 2018.

No contexto da matéria de design de jogos, a adaptação que fizemos no seu design foi para o adaptar ao modelo comumente utilizado em jogos de plataforma, especificamente como maior referência o protagonista do jogo *metroidvania* Chasm. Como o propósito dessa versão era aparecer em um pequeno espaço na tela dentro de um grande cenário, desenhamos o corpo dele com proporções menores em geral, mas com a cabeça ainda maior para que suas expressões fossem visíveis. Ainda que não muito aperfeiçoadas, as proporções se adaptaram bem, como demonstra a Figura 28.

Em questão à expressividade, escolhemos montar a expressão corporal do personagem para passar sua personalidade - um misto de atitude marrenta e temperamental com atitude de coragem e rebeldia. Assim, seu olho aparece semicerrado e seus punhos estão fechados na maioria dos *frames*, ao mesmo tempo que sua postura está curvada e dinâmica.



Figura 28. Frame utilizado na versão do design de jogos ao lado de um sprite do jogo Chasm

Depois da matéria ser terminada, concluímos que seria importante fazer um *turnaround* para o personagem e definir um molde mais específico para que as animações não variassem tanto quanto aconteceu no jogo anterior. Além disso, a paleta de cor foi desenvolvida, tudo com tons análogos de um matiz roxo, e tons menos saturados. A Figura 29 expõe o resultado, que definitivamente teve um acabamento melhor do que suas versões anteriores, mas ainda faltava personalidade e as proporções gerais do personagem ainda eram rígidas.

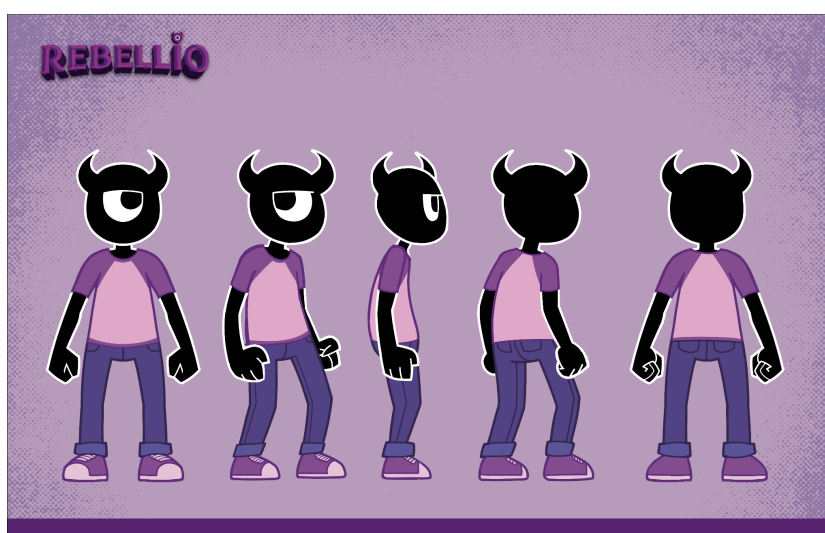


Figura 29. Primeiro *turnaround* do Bel.

Ficamos satisfeitos temporariamente com esse modelo, mas depois de um tempo julgamos necessário repensar o briefing e identificar as estilizações mais específicas das referências que estávamos adotando. Nesse momento foi criado o

slideshow com *moodboards*, comentado no último tópico. Alguns padrões que notamos foram o contraste maior entre as formas e proporções dos personagens, além do arredondamento de todas as curvas. Em relação ao *briefing*, algumas características que gostaríamos de retratar mais visualmente no personagem eram sua jovialidade e agilidade, além de maior expressividade para retratar seu mau humor.

Assim, na próxima alternativa, pela questão da expressividade, sua cabeça e mãos ficaram maiores e mais arredondadas. Suas pernas agora são maiores em relação ao torso, o que o fez parecer mais dinâmico e veloz. Em geral, o contraste entre as formas mais finas e as mais grossas ou arredondadas foi intensificado, dando mais carisma ao personagem. A Figura 30 deixa claro o contraste entre ambas as versões.

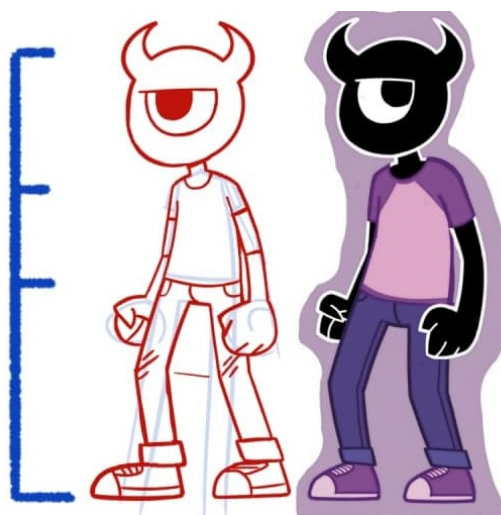


Figura 30. Comparação entre as proporções de alternativas do personagem.

Por fim, a última decisão a ser feita sobre o personagem, que seria aproveitada também para os outros, seria em relação à espessura da linha externa e interna. Nesse período foram realizados muitos testes (como o representado na Figura 31), aplicando o personagem na proporção exata que apareceria na experiência do *gameplay* em relação ao cenário e um esboço da HUD.

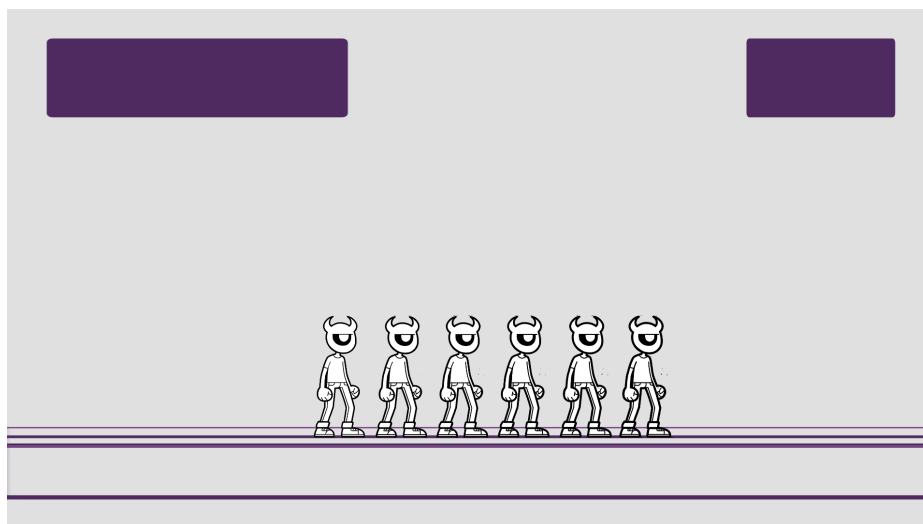


Figura 31. Testes variando a espessura de linhas do personagem na proporção utilizada no gameplay.

Assim, finalizamos com a última versão do *turnaround*, destacada na Figura 32. Desta vez, o personagem condizia com sua personalidade, o estilo desejado para todo o projeto, e o contexto de jogo no qual seria inserido, servindo eficientemente de referência para todas as futuras aplicações dentro do jogo.

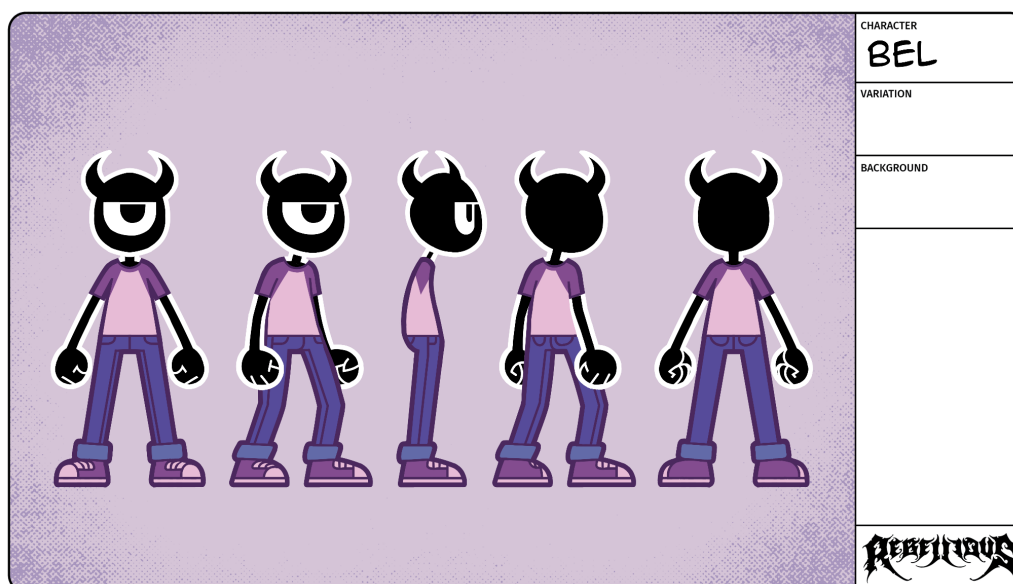


Figura 32. *Turnaround* final do personagem Bel.

10.2. Personagens secundários

No caso do desenvolvimento dos personagens coadjuvantes (ou seja, figuras que não são o foco da narrativa, mas são importantes para o desenvolvimento

desta), o processo de *character design* ocorreu mais rapidamente do que o do protagonista. Mesmo assim, em todos foram necessárias várias tentativas até chegar em um resultado que se adequasse ao visual pretendido do jogo. Neste módulo, serão descritos como ocorreram esses processos com os personagens René e Magnus.

O personagem **René** (cuja tradução em francês significa "renascido" ou "ressuscitado"), é um espectro, ou seja, um ser misterioso que se assemelha a uma bola flutuante envolvida por um revestimento amolecido. Estes seres naturalmente geram grande quantidade de uma substância conhecida como aura, que serve como fonte de grande energia, além de matéria prima para feitiços mágicos. A doutrina da cidade de Occultia dita que os espectros são seres criaturas malignas e odiosas, embora na verdade sejam praticamente inofensivos. Quando Bel conhece René de perto, mesmo que inconscientemente, começa a repensar seus preconceitos sobre tudo que aprendeu sobre essas criaturas.

Sem muitas memórias de como foi seu passado e como chegou no mundo exótico que agora habita, tudo que se sabe sobre René é que um dia ele já foi um ser humano e viveu uma vida por completo antes de vir para esse outro plano de existência. Sua personalidade é de uma pessoa curiosa, bem-disposta e compreensível, se importando muito com todos ao seu redor, inclusive ao ponto de se magoar por isso. Também por isso, René sempre tende a temer estar fazendo algo errado ou perigoso - característica inversa ao instinto rebelde e indiferente de Bel.

O processo de desenvolver esse personagem não só envolvia refletir sua personalidade, mas também a questão de inventar um modelo para todos os espectros que apareceriam no jogo, o que foi um desafio a mais. Assim, determinamos o formato geral desta espécie como a de um ovo ou embrião rachado, simbolizando o processo de renascimento pelo qual esses seres passaram. Também era importante que fossem entidades flutuantes, sem membros e força física para poder atuar no mundo sem colaboração com outros seres. Por serem inspirados em fantasmas, a camada maleável por cima do seu núcleo também se assemelha ao visual costumeiro de um espírito ou fantasma coberto por um lençol.

Quanto à questão individual de René, decidimos retratar ele com um grande olho para se assemelhar ao Bel, embora sua atitude seja mais de curiosidade e empatia em relação a seus arredores. O formato de gota, característico do

personagem, faz o personagem parecer mais ágil e dinâmico. Visto que não é um personagem muito complexo visualmente, foram necessárias poucas vistas em seu *turnaround* (Figura 33) para exemplificar os ângulos no qual ele pode aparecer em cena.

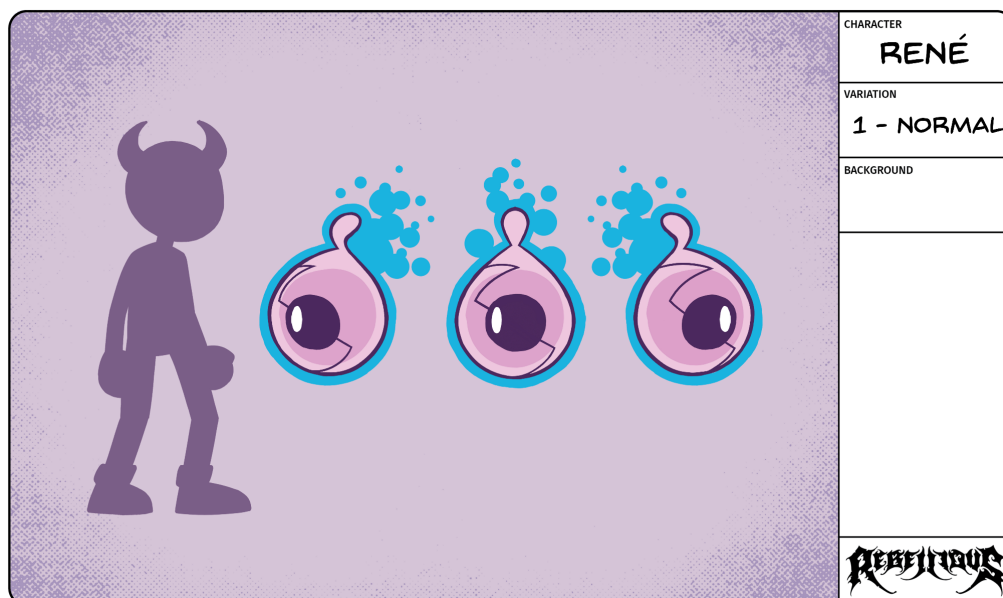


Figura 33. *Turnaround* do personagem René.

O próximo personagem que desenvolvemos é o governador autoritário da cidade de Occultia, **Magnus**, um indivíduo arrogante que não demonstra misericórdia a qualquer personagem que ouse questionar seus ideais, ou saia do molde que ele considera ideal para a comunidade. Sendo o principal antagonista da narrativa até agora, praticamente toda a sua personalidade é contrária à de Bel, valorizando a doutrina e a obediência em vez da rebeldia, a racionalidade em vez da subjetividade emocional. Além disso, prima por uma imagem elevada de herói e comandante, enquanto Bel age sem se importar com o que os outros pensam dele.

Visualmente, o personagem é alto e musculoso, se portando como uma representação máxima de um cidadão masculino ideal para sua sociedade. Sua postura é rígida e estável, e suas roupas estão sempre em perfeito estado, expondo sua grande quantidade de medalhas graças ao seu ego inflado. A paleta de cores de tom verde e ocre será utilizada em todos os personagens militares da cidade, e foi criada para passar uma sensação desinteressante e antiquada.

Visto que os demônios não têm cabelo no topo da cabeça, optamos por um bigode acinzentado que deixe claro que o personagem é envelhecido e apegado a

ideais obsoletos (além de funcionar como uma referência ao Grande Irmão, personagem do livro 1984 de George Orwell, um símbolo da representação do autoritarismo distópico na ficção). Para seu *turnaround*, demonstrado na Figura 34, foram necessárias mais vistas do que as dos outros personagens, visto que seu uniforme não é simétrico.

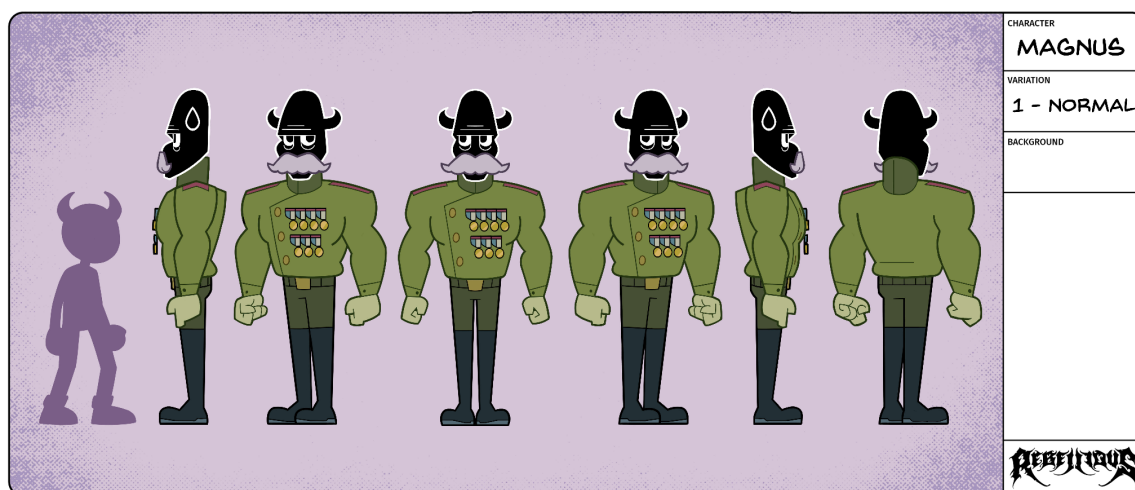


Figura 34. *Turnaround* do personagem Magnus.

8 ASSETS

O termo *asset*, no contexto do desenvolvimento de jogos, consiste em qualquer tipo de elemento virtual utilizado na construção do jogo: personagens, cenários, objetos e sons, por exemplo. Os *assets* baseados em imagens se diferem de *concept art* porque são efetivamente aplicados na *game engine* (um programa construído para a montagem de um jogo eletrônico) e, por isso, são construídos em formatos específicos - neste projeto, usamos majoritariamente os formatos de *sprite sheets* e *tilesets*.

Os *sprite sheets* são o formato utilizado para implementar elementos animados tradicionalmente, ou seja, constituído por múltiplos quadros individuais, cada um representando um *sprite*. Quando esses frames são todos agrupados na mesma imagem em formato de grade, como na Figura 35, o arquivo é chamado de *sprite sheet*. Estes arquivos vão ser utilizados, por exemplo, para os movimentos dos personagens.



Figura 35. Exemplo de *sprite sheet* utilizado no jogo *Scott Pilgrim vs The World*.

Já os *tilesets* são conjuntos de diferentes tipos de peças, chamadas de *tiles*, também agrupados em formato de grade. Estas são espécies de blocos de textura que são utilizados para a montagem do cenário com o qual o jogador pode interagir, como pisos, paredes, escadas e telhados. Esta ferramenta permite que os mapas do jogo possam ser feitos de modo modular, a partir de diferentes categorias de *tiles*, cada um com ligeiras variações. Se for necessária a mudança em um tipo de *tile*, ela já poderá ser aplicada em todas as instâncias que este se repete, por meio do *tilemap* (um mapa de como os *tiles* serão organizados em determinada fase). É comum que exista um *tileset* por fase diferente do jogo. Na Figura 36, é exemplificado como um *tilemap* pode ser construído a partir de um *tileset*.

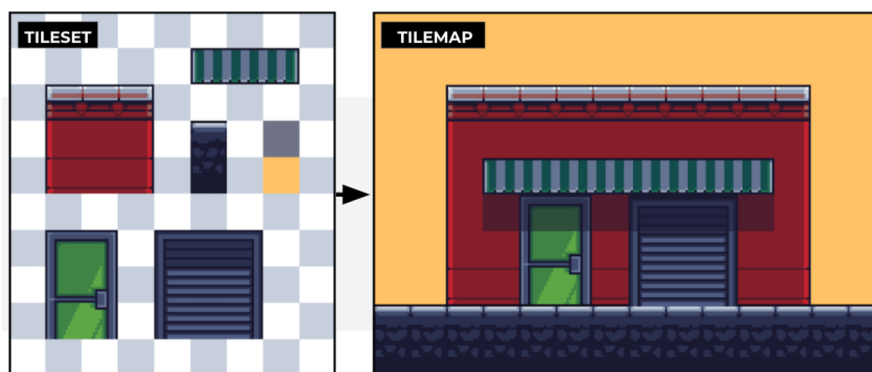


Figura 36. Exemplo de utilização de um *tileset* em um *tilemap*.

Além dessas duas categorias, os elementos sonoros também se encaixam dentro da definição de *asset*, podendo ser divididos entre sons de ambiente, música de fundo e efeitos sonoros associados a ações específicas. A seguir, será detalhado como foram utilizados esses recursos em nosso projeto.

8.1. Jogador

O personagem principal, que é controlado pelo jogador, é o elemento mais crucial da experiência do jogo. Cada movimento seu - como andar, pular e até ficar parado - precisa de uma animação correspondente e, portanto, uma *sprite sheet*. Visto que nossa escolha estética foi de optar por animação tradicional (ou seja, método de animação mais trabalhoso que envolve desenhar cada quadro à mão), dividimos a tarefa em algumas etapas que poderiam ser executadas por membros diferentes. Essas etapas consistem em:

1. Estudo de referências;
2. Esboço de *keyframes*;
3. Esboço de *inbetweens*;
4. Arte-finalização;
5. Colorização.

No contexto de animação tradicional, o termo *keyframe* (em português, quadro-chave) se refere aos quadros principais, que definem o movimento, e portanto costumam ser desenhados antes de qualquer outra coisa. No caso de uma animação de personagem, por exemplo, os *keyframes* podem ser as poses realizadas diretamente antes e depois de uma ação.

Como diretor do projeto, todo o processo de **esboço dos keyframes** até o presente momento foi feito por mim, para que eu pudesse encaminhar e conduzir as etapas seguintes. Assim, eram definidas tanto as poses quanto o tempo, em geral, que a animação duraria, a partir do **estudo de referências** de outros jogos com mecânicas parecidas.

Em seguida, esse esboço poderia ser encaminhado para outro artista, que **esboçaria os inbetweens** (em português, “quadros intermediários”), isto é, quadros posicionados entre os *keyframes*, feitos para suavizar o movimento. Trabalhar em *inbetweens* também envolve uma direção criativa, mas a presença dos *keyframes* como base serviu para ancorar o trabalho dos artistas.

Até então, todas as etapas consistiram em esboços - ou seja, rascunhos soltos, sem a necessidade de uma precisão técnica - já que o intuito principal é a representação clara do movimento. Antes de se preocupar com o aprimoramento visual dos *frames*, que será feito nas próximas etapas, é essencial que os desenvolvedores já comecem a testar a animação dentro do contexto do jogo. Deste modo será possível comprovar se a animação funciona bem, não só visualmente, mas também associada à interação do jogador. Só por meio desse teste percebemos que estávamos utilizando frames demais para ações que deveriam ser instantâneas na versão final, o que redirecionou nosso trabalho.

Quando nos sentíamos satisfeitos com o esboço, partíamos para a parte de **arte-finalização**, ou seja, o acabamento. Neste momento o artista trabalha em cima dos rascunhos já desenhados, recriando o movimento, mas agora com traços mais nítidos e mais atenção aos detalhes do personagem, conforme estabelecidos por seu *concept art*. Por fim, é realizada a **colorização**, igualmente informada pela paleta já escolhida no *concept*.

Com a animação concluída, o passo final é a exportação no formato de *sprite sheet*. O programa reúne todos os quadros e os posiciona em forma de grade, no mesmo tamanho e na ordem pretendida. Neste momento, a escolha das dimensões do *sprite* dependerá de como o elemento irá aparecer no final, mas caso o tamanho não seja adequado, pode ser facilmente consertado graças à sua construção por meio de vetores. Na Figura 37, é possível observar um resumo de todo o desenvolvimento dos frames da animação, desde o rascunho até a aplicação de cores.

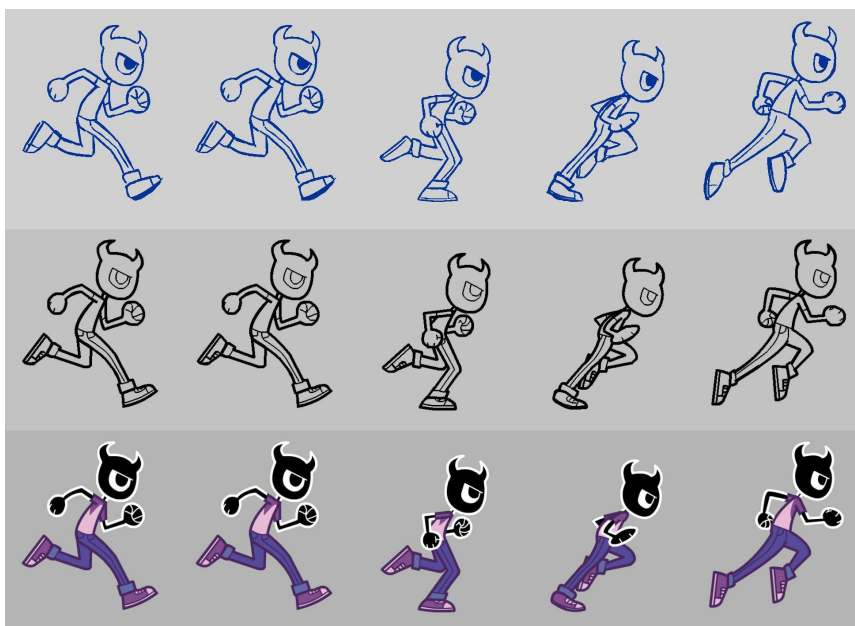


Figura 37. Demonstração de três etapas na produção de um *sprite sheet*: rascunho, *lineart* e colorização.

Todo esse processo foi realizado no programa Adobe Animate, que permite que os desenhos tenham formato de vetores. Isso quer dizer que, dentro do programa, a arte não é composta de pixels, mas sim formas montadas por pontos e linhas. Este formato permite que todas as ilustrações possam ser redimensionadas facilmente, além de ser leve, fazendo com que os arquivos consumam menos espaço de memória dos computadores.

8.2. Cenários

As etapas de desenvolvimento de cenário são semelhantes à do personagem, embora no nosso caso optamos por não construí-lo com elementos animados. Na questão de aplicação, os cenários se dividem entre duas partes: a parte com a qual o jogador interage, montada por *tiles* (como já mencionado, blocos modulares de arte), e os *sprites* de fundo, que são importados como elementos separados. Assim, as etapas de produção são as seguintes:

1. Estudo de referências;
2. Esboço geral do cenário;
3. Separação dos elementos entre *tiles* e *sprites* fixos;
4. Arte-finalização;
5. Colorização.

Deste modo, a primeira etapa em nosso processo foi o estudo de outros *metroidvanias*, especificamente em relação às proporções de tela. Por meio da mensuração e comparação dessas referências, desenvolvemos o *wireframe* do jogo, ou seja, uma base fixa que define o tamanho do protagonista, a proporção padrão do tile, a altura do nível do chão a partir da tela e a média de espaço ocupado pela HUD (conjunto de elementos que serão explicados no próximo tópico). O *wireframe* pode ser observado na Figura 38.

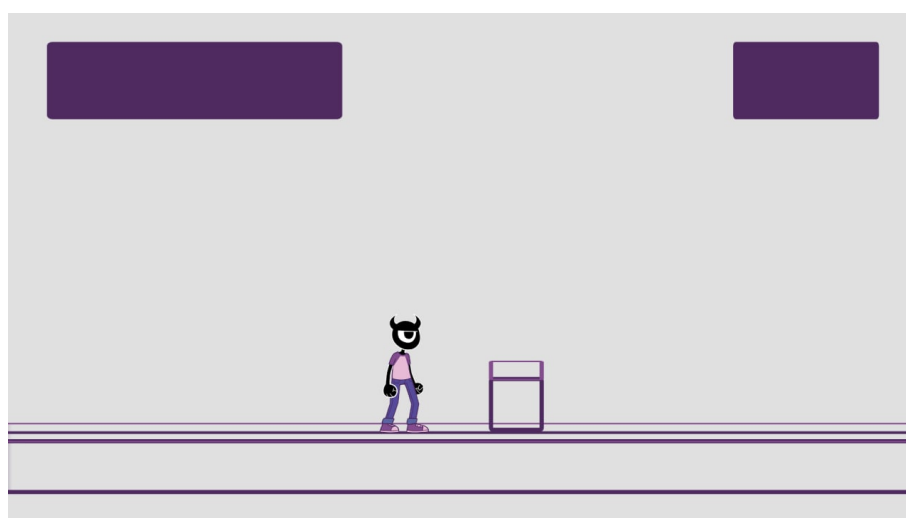


Figura 38. *Wireframe* com proporções de tela.

A partir disso, começamos a esboçar o cenário. Para a demonstração, escolhemos que o ambiente da floresta seria mais simples, visto que poderia apenas conter algumas camadas de árvores atrás do personagem e o fundo não teria muitos detalhes, estando coberto por uma neblina. A Figura 39 demonstra um dos rascunhos desenvolvidos.



Figura 39. Rascunho do cenário da floresta, feito por Isabelly Carvalho.

Para os elementos das árvores, a partir desse rascunho desenvolvemos algumas variações de *sprites* (Figura 40) que poderiam ser aplicados em qualquer ponto do cenário. As cores dos *sprites* foram devidamente selecionadas para pertencer a uma paleta análoga e não serem saturadas a ponto de sobrepôr o jogador.



Figura 40. Sprites finalizados das árvores da floresta.

Para concluir o trabalho nos elementos das árvores e gerar uma maior sensação de imersão, utilizamos o conceito de paralaxe - efeito visual no qual elementos mais distantes de uma paisagem aparentam se mover mais lentamente em relação aos mais próximos. Com esse objetivo, incluímos múltiplas camadas de árvores sobrepostas na *game engine*, que se movem em velocidades diferentes conforme a movimentação do jogador.

Para contribuir com a sensação de profundidade, outro conceito utilizado foi o de perspectiva atmosférica, que consiste em pintar as camadas distantes de modo gradualmente mais apagado e com cores mais similares ao fundo. Na representação de ambientes cheios de névoa, esse efeito pode ser aplicado de modo ainda mais evidente. É possível observar o efeito na versão do cenário com as árvores aplicadas (Figura 41).

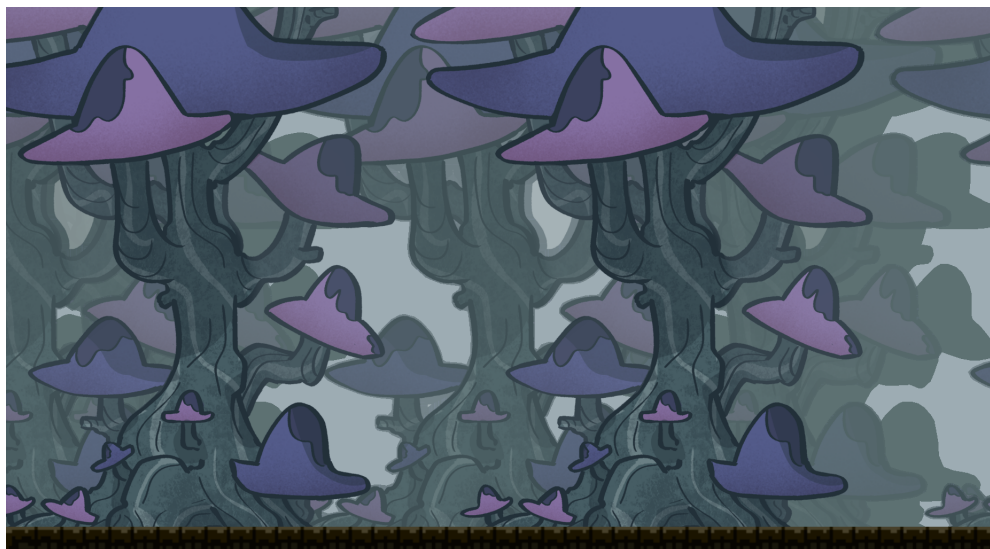


Figura 41. Cenário concluído para a demonstração do jogo.

Infelizmente, não foi possível que terminássemos o desenvolvimento do *tileset* para o jogo, apenas alcançando a etapa de esboço destes, aplicando então uma versão provisória já incluída na *game engine*. A artista Lucia Casement desenvolveu alternativas de rascunhos, presentes na Figura 42, com a intenção de representar um solo coberto por vegetação natural.

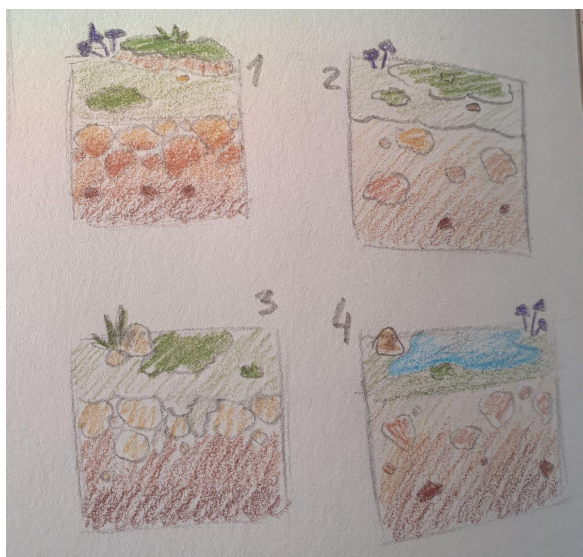


Figura 42. Esboço dos *tiles* para o cenário, por Lucia Casement.

8.3. HUD

A sigla HUD significa *heads-up display* (em português, tela de alerta), e é utilizada na produção de jogos para designar parte da interface da tela que comunica informações específicas que serão úteis ao jogador, como barra de vida, barra de energia, itens e mini mapa.

Como os elementos do *tileset*, também não conseguimos desenvolver a HUD além da etapa de esboço, então utilizamos *sprites* da primeira versão do jogo como elemento provisório para representar as vidas do personagem. As alternativas de rascunho presentes na Figura 43, desenhadas pela artista Isabelly Carvalho, foram desenvolvidas com o propósito de construir interfaces com elementos relacionados aos temas de bruxaria e ocultismo.

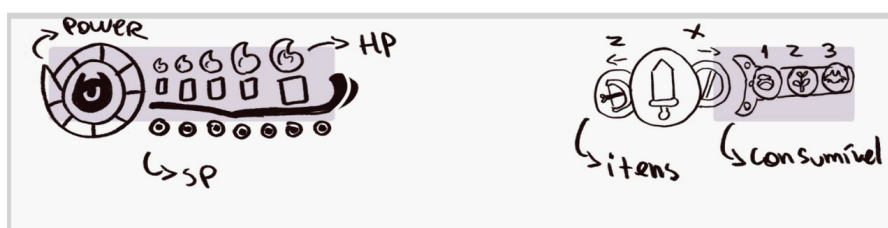


Figura 43. Esboço da HUD, por Isabelly Carvalho.

9 TÍTULO E LOGOTIPO

A escolha do título e logo de um jogo é um elemento relevante para a identidade do projeto, visto que é o primeiro elemento estético que potenciais jogadores irão conhecer, seja em material publicitário ou no próprio começo do jogo, antes da experiência completa. Assim, é importante que o título reflita a experiência e sensação que o jogo irá demonstrar, tanto no aspecto sonoro quanto visual. Se o nome for original e soar bem, também ajudará no marketing e pode contribuir para que se torne memorável com o tempo.

A criação da logo de *Rebellious* se deu em dois momentos distintos: primeiramente, durante a gênese do projeto na matéria de design de jogos da UnB, quando desenvolvemos a sua primeira versão. O processo se deu por meio de *brainstorming*, junto com o estudo de títulos de jogos similares. Após o final da matéria e, conforme o projeto foi divergindo da proposta inicial, tanto o título quanto o logotipo foram retrabalhados do mesmo modo para refletir a nova ideia.

Visto que no primeiro momento de *brainstorming* com o grupo de design de jogos já estava estabelecido que o jogo teria muita relação temática com a religião católica, experimentamos traduzir algumas palavras específicas para o latim. Uma delas foi “rebelião”, pois refletia a narrativa de conflito contra o status quo do protagonista, além do trocadilho de ter seu nome no meio. A tradução em latim, “*Rebellio*”, nos interessou e por hora foi o título escolhido.

No quesito de referências visuais, levamos em conta dois aspectos: primeiro, que a atmosfera do jogo seria cômica (embora com uma temática de horror), com traço e personagens cartunescos. Segundo, como não havia uma narrativa ainda, que a experiência do jogo se baseava apenas na exploração de espaços subterrâneos e o combate a inimigos. Sendo assim, pesquisamos alguns exemplos de jogos do gênero de aventura e exploração, especialmente com o público-alvo infanto-juvenil.

Muitos dos resultados que encontramos tinham uma estética parecida, especialmente jogos *mobile* como *Treasure Hunter*, da NestStrix Studio, cuja logo é demonstrada na Figura 44. A proposta era bem distante da nossa, mas o arquétipo

de marca texturizada com rochas sugeria o tema de exploração e aventura que procurávamos. A utilização de letras grossas, ícones estilizados e simples e cores saturadas e chamativas também se adequava ao clima que queríamos passar.



Figura 44. Logotipo do jogo *mobile Treasure Hunter*, por NestStrix Studio.

Sendo assim, o designer Luís Felipe ficou encarregado de trabalhar em nossa logo, com esse molde em mente - o resultado pode ser observado na Figura 45. Em vez de rochas e elementos orgânicos, nossa textura se assemelhava a cristais reluzentes e espessos, presentes em objetos sobrenaturais e mágicos, com a aparência desgastada para sugerir tanto a severidade da aventura quanto a ideia que o protagonista iria lidar com adversidades lendárias e antigas. Ao mesmo tempo, a presença do ícone representando a cabeça do protagonista unida à cor saturada e a fonte grossa também atendiam a sensação que queríamos para o projeto. Por fim, a cor roxa remetia tanto à ideia do cristal quanto à impressão onírica e misteriosa que o cenário pretendia passar. O grupo ficou satisfeito com esta solução, e o projeto no fim do semestre a tinha aplicado na tela de abertura e menu principal do jogo (Figura 46).



Figura 45. Primeira versão do logotipo, por Luís Felipe.



Figura 46. Menu principal de nosso projeto de design de jogos de 2019, com aplicação da primeira logo.

Em 2021, anos depois, conforme o projeto foi retomado na forma de meu Trabalho de Conclusão de Curso, a proposta já havia sido redirecionada e a logo não conversava mais com a proposta que nosso time tinha. Primeiramente, foi concordado que a narrativa do jogo ainda traria momentos humorísticos, mas não seria tão excessivamente cômica e amigável quanto havíamos feito na matéria da UnB. O título precisava refletir mais a brutalidade e a temática aterrorizante e diabólica dos acontecimentos do jogo. Além disso, do ponto de vista puramente visual, comecei a sentir que nossa logo tinha uma silhueta muito uniforme e estática. A semelhança às tendências de jogos *mobile* também se tornou um problema, nos pareceu melhor buscar uma alternativa mais característica.

Outra questão foi uma mudança sutil em relação ao texto em si: começamos a cogitar trocar “Rebellio” para “Rebellious”, dessa vez em inglês. O adjetivo significa “rebelde” ou “revoltado” e no caso se referiria diretamente a uma característica marcante do personagem principal. Mesmo não sendo uma alteração dramática, nos parecia um nome mais enérgico e provocador.

Uma das soluções encontradas, então, foi o uso de referências de logotipos de bandas de *death metal*, conhecidas por sua agressividade e brutalidade, além do gênero musical do metal ser constantemente associado a temáticas infernais, tanto por pessoas fora da comunidade como pelos próprios músicos. Essas logos também tendem a ter um grande dinamismo, repletas de pontas e espinhos, e achamos interessante como a grande quantidade de informação na sua composição contrasta

com o traço simples e geométrico do jogo. Um dos exemplos é o logotipo da banda *Shrouded*, reproduzido na Figura 47.



Figura 47. Logotipo de *Shrouded*, banda britânica de *Death Metal*.

Foram feitos alguns rascunhos a lápis e por meio de arte digital, utilizando a ferramenta de régua simétrica para construir uma silhueta espelhada, característica comum de diversos logotipos de *death metal*. Depois de muitas tentativas, entramos em contato com o artista Márcio Blasphemator, que trabalha profissionalmente com o mesmo estilo de logotipos que estávamos procurando. Após apresentar a ele todo o contexto e sugestões para o trabalho, ele começou a trabalhar com rascunhos a lápis, até finalizar com nanquim a alternativa que escolhemos, demonstrada na Figura 48.



Figura 48. Segunda versão do logotipo, feita em nanquim pelo artista Márcio Blasphemator em 2021.

Em seguida, o trabalho de nanquim de Márcio foi vetorizado, para que suas formas se tornassem mais definidas e ele pudesse ser aplicado digitalmente em diversos tamanhos de ampliação. Além disso, foram feitos testes em aplicações preto e branco, como demonstrado na Figura 49.



Figura 49. Versão vetorizada do logotipo feita no Adobe Illustrator, com alguns ajustes e testes de aplicação.

Assim, a nova versão do logotipo resolvia as críticas que tínhamos à versão anterior - agora ela apresenta uma estética mais própria, há mais agressividade nas formas e sua silhueta traz mais dinamismo. Embora seja mais detalhada e complexa do que o padrão de mercado para logos em geral, acreditamos que este fator pode contribuir para que se torne memorável e chame a atenção de possíveis jogadores. A Figura 50 denota uma de suas possíveis aplicações, junto de um ícone gráfico do protagonista.



Figura 50. Uma das possíveis aplicações do logotipo.

Com o logotipo definido, ele poderá ser aplicado em diversos contextos do projeto. No momento já está sendo aplicado tanto em redes sociais quanto apresentações de comunicação interna do time, mas futuramente poderá ser utilizada na tela inicial e menus do próprio jogo, *trailers* e publicidade, embalagens e produtos de *merchandising*. Deste modo, poderá ser estabelecida uma unidade e identidade para todas essas utilizações, sempre refletindo a impressão do jogo que desejamos passar.

10 O JOGO REBELLIOUS

Após o esclarecimento de todas as decisões do projeto presentes nesse relatório, o objetivo deste capítulo é demonstrar como todos esses elementos foram aplicados em conjunto na demonstração do jogo. A fase construída não tem uma progressão ou direcionamento para um objetivo, pois foi planejada para funcionar como um nível estilo *sandbox*, isto é, um ambiente feito para ser explorado pelo jogador, experimentando os movimentos possíveis do personagem.

O nível dispõe de espaço aberto para o jogador correr e pular, mas também de áreas escaláveis, nas quais é possível pular de uma parede a outra até chegar no topo (movimento conhecido como *wall jump*). Além de movimentação, outra mecânica implementada é o feitiço de levitação, com a qual o jogador consegue selecionar um objeto perto de si mesmo e controlá-lo, mudando sua aproximação e posicionamento em um ângulo de 360 graus.

Em relação aos elementos visuais, considero que todos foram aplicados de modo harmônico, cada um ocupando seu devido espaço no ambiente da tela, como é possível observar na Figura 51. As cores utilizadas no personagem de Bel são destacadas em relação ao ambiente, e os seus movimentos ocorrem de modo fluido e eficaz, não apenas apresentando animações satisfatórias mas também um tempo de resposta que condiz com o *gameplay* esperado. O cenário também teve êxito na proposta de gerar uma sensação de imersão e profundidade, além da atmosfera misteriosa e insegura, relevante para a narrativa.



Figura 51. Cena da demonstração de Rebellious.

Evidentemente, houveram diversos detalhes que gostaria de ter aprimorado, mas não foi possível graças a adversidades, tanto por disponibilidade do resto do time quanto por compromissos em relação à universidade. Além do *tileset* e HUD que não puderam ser aplicados na versão final, muitas das animações aplicadas ainda não estão coloridas, e ainda não desenvolvemos efeitos sonoros para complementar a movimentação.

Contudo, acredito que a condição atual do jogo alcança, de modo geral, o conceito proposto, servindo de firmamento para as próximas etapas planejadas, e demonstrando o potencial do projeto *Rebellious*.

11 CONCLUSÃO

Como primeira investida profissional na área de desenvolvimento de jogos, a experiência de gerenciar este projeto foi extremamente trabalhosa e desafiadora, mas igualmente enriquecedora. Todo o aprendizado deste período serviu de grande motivação, e definitivamente me tornou um designer mais confiante em minhas habilidades de planejar, gerenciar e pôr em prática um projeto.

Além disso, me traz grande satisfação constatar que o projeto gerou uma troca de experiências muito produtiva entre diversos alunos do curso (além de gerar várias amizades valiosas), durante um período de pandemia que provocou uma sensação de isolamento e distância do ambiente universitário. Espero genuinamente que possa ter motivado colegas que também sejam apaixonados com as áreas de jogos e animação a desenvolver suas próprias ideias.

Creio que o resultado que obtivemos manifesta todo o esforço e entusiasmo de cada uma das pessoas que se envolveram e contribuíram para esta conquista. Após toda essa jornada, me sinto ainda mais empolgado para levar o projeto adiante.

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBRECHT, Karl. **The (Only) 5 Fears We All Share**. [S. l.], 22 mar. 2012. Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/brainsnacks/201203/the-only-5-fears-we-all-share>. Acesso em: 02 fev. 2023.

DOMESTIKA. **O que é tileset e tilemap no desenvolvimento de games?** [S. l.], 09 mar. 2021. Disponível em: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>. Acesso em: 02 fev. 2023.

LADIES, 80s. **PASTEL GHOST - SKELETON**. YouTube, 14 out. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O7iDObzzlug>. Acesso em: 02 fev. 2023.

MASTERCLASS. **Metroidvania Games: 5 Characteristics of Metroidvania Games**. [S. l.], 20 jul. 2021. Disponível em: <https://www.masterclass.com/articles/metroidvania-definition#PJQNi8xsXWvPojvrX2qDL>. Acesso em: 02 fev. 2023.

MOYER-GUSÉ, Emily; NABI, Robin. **Explaining the Effects of Narrative in an Entertainment Television Program: Overcoming Resistance to Persuasion**. Human Communication Research, Volume 36, Edição 1, 01 jan. 2010.

PARASHAR, Nilesh. **What is Game Design Document?** [S. l.], 17 ago. 2022. Disponível em: <https://medium.com/@niitwork0921/what-is-game-design-document-f00b986781c2>. Acesso em: 02 fev. 2023.

PICKELL, Devin. **The 7 Stages of Game Development**. [S. l.], 15 out. 2019. Disponível em: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>. Acesso em: 02 fev. 2023.

PONTOTEL. **Pirâmide de Maslow: descubra o que é, para que serve e como aplicá-la na sua empresa.** [S. l.], 21 dez. 2022. Disponível em: <https://www.pontotel.com.br/piramide-de-maslow/#:~:text=A%20Pir%C3%A2mide%20de%20Maslow%20%C3%A9,s%C3%A3o%20ordenadas%20de%20maneira%20hier%C3%A1rquica>. Acesso em: 02 fev. 2023.

TVTROPES. **Fire and Brimstone Hell.** [S. l.], 17 jan. 2023. Disponível em: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FireAndBrimstoneHell>. Acesso em: 02 fev. 2023.

VOGLER, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers.** 1 ed. Michael Wiese Productions, 1992.

WIKIPEDIA. **Witch house (genre).** [S. l.], 27 jan. 2023. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Witch_house_\(genre\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Witch_house_(genre)). Acesso em: 02 fev. 2023.

APÊNDICE A - ENREDO DO JOGO

Antes de mais nada, desenvolvemos como funcionaria a mentira do protagonista de *Rebellious*: Partindo de seu exterior irritadiço e mal-humorado, faria sentido o personagem ter dificuldade em se relacionar com outras pessoas, preferindo se manter na sua e cuidar de sua própria vida. Sua mentira então se tornou a ideia de que ele seria feliz e satisfeito no momento que conseguisse ser livre e solitário, longe de qualquer pessoa para o perturbar. Isto é o que o personagem quer, e reflete seu pavor em expressar vulnerabilidades aos outros. Mas o que ele realmente precisa - e irá aprender até o fim de sua jornada - é que para lidar com qualquer desafio e vencer seus medos ele terá que aprender a conviver com outras pessoas e pedir ajuda a elas.

O ambiente que ele vive, que explica sua personalidade e reforça sua mentira, é *Occultia*, uma cidade pequena onde não há muito o que fazer, mas por baixo dos panos é controlada por um governador tirano, que de pouco a pouco reprime e controla os habitantes da cidade para que sigam suas ordens. Visto que a raça de demônios que existe no local dispõe de monstros com feições muito distintas - múltiplos olhos, chifres e bocas - o fato que Bel apenas possui um olho enorme em seu rosto faz com que todos o estranhem e o tratem com preconceito, além do controle excessivo que já existe em torno de todos os habitantes, principalmente os mais jovens. Esse ambiente opressivo no qual Bel cresceu o ensinou a apenas confiar em si mesmo e rejeitar qualquer tipo de relação, pois acredita que só ficando sozinho ele estará em paz, sem ninguém o monitorar e perturbar.

A experiência da história em si começará no ambiente de colégio de Bel, retratado praticamente como um quartel, no qual os alunos são forçados a agir de forma controlada e respeitosa. Nesse ponto será apresentado o personagem, reservado e incomodado com o modo que não só os professores como os outros alunos o tratam por seu visual e personalidade fora do padrão. O primeiro ponto, a mentira que ele acredita, é reforçada, mostrando que o personagem odeia conviver com outras pessoas e não vê a hora de chegar em seu quarto para ficar sozinho. Também em seu quarto, aprendemos por meio de anotações e *environmental storytelling* que o maior desejo de Bel é conseguir sair de vez da cidade onde mora,

explorando o resto do mundo livremente - coisa que é veementemente proibida pelo governo, que diz que faz isso pela proteção deles.

O principal treinamento do qual a turma escolar de Bel tem que participar é o da caça de espectros, que são seres fantasmagóricos flutuantes. De acordo com o governo, são criaturas altamente perigosas e mortíferas, mas nunca são vistas de perto pela população, exceto na atividade de caça à elas. Em uma das aulas dessa prática, o professor de Bel lhe entrega um arpão elétrico (principal ferramenta do exército de Occultia) e o direciona a uma área florestal perto da cidade, no qual os espectros costumam existir. Ao encontrar uma dessas figuras, Bel se prepara para atirar, mas no último momento percebe nela uma feição de confusão, dor e tristeza, empatizando com ela. Ele trava e não consegue apertar o gatilho, deixando-a fugir. O professor discute com ele, o chamando de covarde, e o leva de volta para a cidade. Nesse momento de empatia, a narrativa indica o potencial de Bel de se conectar emocionalmente com os espectros, principalmente por serem criaturas que a sociedade despreza como ele.

Após os ocorridos na escola, o protagonista retorna ao centro povoado da cidade, e a partir deste divaga por ela, explorando os ambientes por conta própria. Em todos os prédios e construções haverá propagandas do ditador da cidade e sua doutrina, fomentando a paranoia em relação aos espectros e sugerindo que todos estão em constante vigilância. Também poderá ser observado que existem escombros de edifícios antigos, agora transformados em locais de homenagem ao soberano, em lembrança a conflitos grandiosos contra os espectros que ocorreram no local. Além disso, em todos os pontos da cidade estarão presentes guardas armados do exército do ditador, para reforçar a vigilância e assegurar que nenhuma das rígidas imposições em relação a comportamento e vestimenta estão sendo cumpridas por todos.

Por meio de conversas e interações com os habitantes locais será possível também testemunhar como esse ambiente os afeta. A maioria deles se submete às ordens impostas, acreditando em tudo que é dito a eles, especialmente nos aplicativos sociais e veículos midiáticos, mesmo que contrarie algo de sua própria vivência ou memória. No celular de Bel, será possível observar essas interações além do ambiente físico. Poucos cidadãos e comerciantes locais se revelam como mais desconfiados, encontrando modos ilegais de se conseguir informações externas à cidade, e possivelmente se reunir entre si.

Alguns desses personagens revolucionários, que já são suspeitos conhecidos da polícia, irão pedir ajuda ao Bel, por ser anônimo aos olhos do governo. Um dos favores, que será relevante à história mais tarde, será de encontrar e desativar antenas espalhadas na cidade que monitoram a possível presença de espectros na cidade, além da atividade dos habitantes baseada em seus celulares. O personagem irá manipular o sinal dessas máquinas com o equipamento dos revolucionários, destruindo a funcionalidade original dos equipamentos e reapropriando-os para gerar acesso à redes de conexão fora do espaço da cidade - assim, os procurados irão conseguir se comunicar com o lado de fora em busca de apoio e reforços. Bel pessoalmente não se importa com a causa, mas faz o favor em troca da possibilidade de ele também ter acesso à comunicação universal e descobrir mais sobre o mundo que o cerca.

No fim do dia, Bel retorna à sua moradia, um edifício coletivo onde habitam diversos jovens da cidade, cada um em um dormitório individual. Após subir vários lances de escada, ele entra no seu quarto, que reflete esteticamente o que se passa em sua mente: Um ambiente que despreza qualquer tipo de organização, todo bagunçado e repleto de coisas que o interessam, especialmente artigos musicais como CDs e fitas, além de folhas rabiscadas com representações do que ele imagina ser o ambiente fora da cidade. Os uniformes padronizados da escola estão jogados no canto, em um balde ao lado de diversos outros materiais escolares que Bel nunca cogitou usar. Após a exploração do ambiente, Bel se deita na cama e começa a dormir.

Ao adormecer, Bel se encontra em um sonho, um ambiente surreal e distorcido, cheio de natureza, flores e seres fantásticos coloridos. A abertura entre certas árvores sugere uma passagem pela qual ele pode andar, admirado com a beleza do lugar e a euforia de, finalmente, estar livre de todas as pessoas e hierarquias que sempre o importunaram a vida inteira. Saindo do meio de um bosque, ele encontra um ambiente aberto, cheio de flores e um vento refrescante. Mas a sensação de paz termina rapidamente, conforme as flores vão se transformando em formas pontudas, garras cheias de dedos deformados. Delas, levantam silhuetas de monstros, figuras similares à dos demônios de sua espécie, mas com atributos visuais dos espectros. Os seres começam a atacá-lo, enquanto o ambiente aberto vai aos poucos fechando ao seu redor, até que ele acorda em choque.

Bel percebe que tudo foi um sonho, mas, para sua surpresa, não está sozinho em seu quarto: o espectro que tinha sido obrigado a confrontar previamente no dia está parado em sua frente, o observando, ainda com uma expressão amedrontada. Se afastando da criatura, Bel questiona o que ela está fazendo ali, e esta explica toda a sequência de eventos que ocorreu a ela nos últimos dias, desde antes do encontro que eles tiveram de caça aos espectros: Tudo que ela lembra é de acordar no dia anterior em meio às árvores na floresta perto da cidade, onde encontrou seres parecidos com ela, também flutuando pelos ares. Elas se juntaram, tentando descobrir o que estava acontecendo com elas e buscando sinais de comunidades próximas com as quais poderiam interagir e buscar abrigo.

A floresta tinha diversos barulhos esquisitos que deixaram elas nervosas, mas logo encontraram seres humanoides com roupas militares, que sentiram que podiam confiar - o que foi seu maior erro, pois os seres as capturaram e aprisionaram em jaulas eletrônicas, as levando para a cidade. Depois disso, passou um tempo considerável em uma sala 100% escura, até ser levada diretamente para a área da escola.

O espectro também parecia estar super confuso quanto a sua própria identidade, pois não conseguia lembrar de nada que havia acontecido antes de ontem, de onde veio, como veio parar ali. Mas o que deixou bem claro foi que a única outra pessoa com quem sentiu qualquer nível de empatia foi Bel, mesmo seu encontro sendo ligeiro. Visto que mais cedo Bel havia desligado os rastreadores de espectros ao seu redor, a alma teve a oportunidade de segui-lo até seu quarto e se esconder lá até conseguir se comunicar com ele.

Depois desse discurso todo, Bel estava menos confuso, mas mesmo simpatizando com o espectro, sabia que se envolver de qualquer modo só seria mais uma fonte de problemas, e ele não tinha o menor interesse nisso. Bel fala para a alma que ela pode se esconder no armário do seu quarto pela noite, mas depois teria que ir embora o mais rápido possível. A alma aceita a negociação, e Bel volta a dormir, um pouco mais pensativo do que o normal.

No dia seguinte, Bel acorda e abre o armário para checar se a alminha ficou quieta por lá, e para sua surpresa, ela desapareceu. Dando de ombros, ele se arruma e volta a passear pela cidade. Este será outro momento de exploração livre para o jogador, no qual ele pode voltar e explorar os cantos pelos quais passou no dia anterior, conseguindo explorar novos espaços e descobrindo como outros

espaços foram alterados, especialmente por atuação do controle da polícia da cidade, que descobre espaços de aglomeração e resistência e os invade, prendendo todos os envolvidos e deixando faixas de “proibido passar” no lugar. Bel começa a se questionar mais sobre o que está acontecendo ao seu redor, notando que a paranoia de certos cidadãos talvez tenha sido justificada.

Voltando à escola, Bel mais uma vez se prepara para outro dia monótono e entediante, quando, ao sentar em sua cadeira, um brilho irradiante surge de dentro do seu peito, de onde o espectro que conheceu no dia anterior surge, bocejando. O que ocorreu (e seria explicado mais à frente na narrativa) é que os espectros são capazes de se acoplar internamente a seres vivos, de modo que conseguem se abastecer energeticamente por sua conexão com a aura. A alma do Bel, nesse sentido, serviu como uma lareira para o personagem, especialmente sendo a primeira pessoa que o personagem confiou minimamente neste ambiente.

Ela percebe de repente que eles estão em um ambiente completamente diferente, e todos os estudantes da escola estão olhando diretamente para ela, morrendo de medo. O professor aperta um botão de alarme em sua mesa, e imediatamente um esquadrão de soldados desce do teto, prontos para render Bel e o espectro, gritando para que “o ser amaldiçoado seja entregue a eles imediatamente”. Sem pensar duas vezes, Bel empurra René na direção deles, dizendo que não tinha nada a ver com ele. Mesmo assim, os soldados eletrocutam Bel e o deixam inconsciente. A cena termina abruptamente.

Esta primeira experiência do protagonista com o espectro é o evento provocador - o quarto ponto do primeiro ato que foi comentado anteriormente. Embora tenha sempre convivido com a repressão, pela primeira vez Bel pôde experimentar uma prova viva de tudo de errado que está acontecendo ao seu redor, podendo escutar o ponto de vista de um ser que ele sempre foi ensinado a desprezar. Existe aí uma oportunidade dele sair de sua zona de conforto e lidar com a situação, mas ele ainda não está pronto pra isso, e no momento ainda está disposto a sacrificar a pobre alma para continuar vivendo sua vida sem ninguém perturbá-lo. Mas esta situação não tem volta, e de um modo ou de outro Bel terá de lidar com as consequências.

Logo depois, Bel se encontra jogado em uma cela toda suja, ao lado de outros demônios, todos com roupas rasgadas e sujas, alguns deles com rostos conhecidos, que ele encontrou na cidade anteriormente. Ele examina o local e

compreende que a polícia o levou para algum tipo de estabelecimento do qual o público da cidade nem sabia que existia, visto que a aparência de sociedade perfeita era mantida pelo ditador. Poucos momentos depois, soldados o tiram da cela e o levam para encontrar o próprio ditador, que se encontra em sua sala, interrogando outro demônio com expressão derrotada, claramente fraco por estar muito tempo preso. Os guardas retiram o prisioneiro anterior e, em seguida, prendem Bel em uma cadeira e o deixam amarrado nela, até que o ditador decide se levantar e questioná-lo. Ele diz ter ouvido falar que ele estava tramando uma revolução ao conversar com um espectro, o maior inimigo da sua própria nação. Bel, mais uma vez, diz que não tem nada a ver com isso, que ela só entrou em seu corpo enquanto ele dormia, sem ele notar.

O ditador continua a questioná-lo, duvidando de tudo que ele fala, e em certo momento parece se convencer de que Bel realmente não é um revolucionário. Ele ordena que outro soldado entre na sala, dizendo acreditar que “este aqui é só uma criança inofensiva.” Bel fica levemente aliviado, embora ofendido com a descrição, até que o ditador prossegue com as ordens: “Pode jogá-lo para fora da fronteira, não vale a pena interrogá-lo mais do que isso.”

Bel entra em pânico, mas mais uma vez os guardas o arrastam pelo corredor, dessa vez o levando para um espaço externo da prisão, em direção a um portão enorme que separa a cidade da grande mata selvagem que existe ao seu redor. Uma porta pesada de metal é aberta, e Bel é jogado para fora, ainda amarrado. Os guardas riem e batem a porta atrás dele, dizendo que não há o que fazer agora. Bel está super preocupado, tendo certeza de que se encontra realmente em apuros no momento.

Na floresta, Bel consegue se mexer até se soltar das cordas, mas logo é surpreendido por animais selvagens, espécies de lobos monstruosos, que o cercam para tentar caçá-lo. Bel luta para sobreviver e corre pela floresta, procurando qualquer tipo de abrigo ou local mais alto no qual ele possa ficar para observar seus arredores. Ele corre pela floresta, percebendo que a imagem real da “vida lá fora” é muito diferente do que ele tinha idealizado em sua mente.

Sua batalha é interrompida quando uma figura misteriosa e encapuzada surge das sombras, afastando as criaturas e o protegendo. Ele convida Bel a segui-lo, pois sabe de um local no qual ele pode ficar seguro. Bel acha o homem muito suspeito mas na atual situação, sabe que segui-lo é a melhor chance que tem.

Os dois caminham pela floresta, por passagens escondidas e estreitas que a figura encapuzada parece conhecer com maestria. Ao final, chegam em uma casa rústica, feita de madeira, e a figura abre a porta para que Bel entre. Ao entrar, ele se encontra em um quarto vazio, com algumas cadeiras de madeira.

O homem misterioso traz comida e abaixa seu capuz, revelando ser um demônio chamado Hannibal e, tal qual ele, revela que sua história é bem parecida com o que provavelmente aconteceu com o Bel: também foi exilado da cidade do ditador e teve que arrumar algum jeito de sobreviver, montando a casa com os materiais que encontrava por aí, juntando peças usadas e lixo jogado perto dos portões da cidade e se alimentando do que conseguia encontrar pela floresta. Ele diz a Bel para se sentir à vontade, e poderia ficar com ele o tempo que precisasse, visto que ele mesmo sentia que precisava de companhia. Bel dorme inquieto, se perguntando se não se meteu em uma situação ainda pior.

Acordando no dia seguinte, Hannibal passa algumas missões ao Bel, para acostumá-lo ao novo local que habita: Ele mostra a ele onde arranjar alimentos, como prepará-los, e pede para ele encontrar materiais específicos, com os quais ele constrói uma lâmina - a qual chama estranhamente pelo nome "athame" - para Bel poder se defender dos animais perigosos que os rodeiam. Os dois aos poucos começam a confiar um pouco mais entre si, mas o mistério que rodeia este ser que vive na floresta ainda continua presente.

Depois de um pouco de tempo, Bel começa a querer entender mais da vida desse sujeito estranho com quem está vivendo no momento. Ele dá um jeito de aos poucos explorar todos os quartos da casa, até achar um enorme porão que, para seu choque, está cheio de objetos relacionados à prática da bruxaria: mesas com copos brilhantes, livros enigmáticos e macabros, velas e bolas de cristal. Ele não entende o que está acontecendo, mas a partir de tudo que já escutou sobre as práticas mágicas, supõe que o dono da casa provavelmente não é uma pessoa boa como tentava passar que era. Ao confrontá-lo sobre isso, Hannibal confessa que na verdade não foi 100% sincero com ele sobre como ele foi parar naquela floresta.

O que ocorreu, na verdade, é que Hannibal costumava morar na cidade com seu namorado, e os dois sempre foram fascinados pela magia e o oculto - temas que, conforme o regime ditatorial foi avançando, foram proibidos pelo governo de Magnus. Para ele, estudar esses temas significava entender que os espectros não são os seres monstruosos tal qual o governo sempre pregou.

Em certo ponto, os soldados foram à caça dos dois, e o namorado de Hannibal o convenceu a fugir da cidade para sempre, enquanto ficou lutando. Ele correu o máximo que conseguiu, andou por dias até encontrar comunidades em reinos não muito longes da cidade, com as quais ele trocou informações. Conforme foi descobrindo jeitos de sobreviver alheio à sociedade, sempre se lembrou de quem deixou para trás, pensando em como voltar e salvá-lo, ou pelo menos vingá-lo, juntando conhecimentos de magia para fazê-lo.

Depois de um tempo, Hannibal conseguiu juntar recursos para construir sua casa e preparar seu ataque, mas de repente se sentiu paralizado. O medo de tentar enfrentar seu inimigo sempre o aterrorizou, e ele acabou arrumando muitas desculpas para se manter no mesmo lugar, sempre procrastinando em vez de agir. Ao ouvir isso tudo, Bel o confronta sobre tudo isso e urge para que eles finalmente se juntem para ir à revanche contra Magnus e se vingar dele, além de salvar a cidade de toda a opressão.

Neste ponto da narrativa, pode-se dizer que as crenças de Bel mudaram sutilmente, visto que agora ele acredita mais na luta contra a ditadura - mas seus motivos ainda são ligeiramente egoístas. Seu plano é se vingar de Magnus e salvar o espectro pela culpa que sente de entregá-lo aos oficiais, para depois então seguir seu plano de abandonar tudo e viver sozinho e em paz. Este seria o ponto 5 do primeiro ato - percebe-se que a mentira que o personagem acredita ainda está presente, embora haja um novo foco no caminho.

Após muita argumentação com Hannibal, Bel comenta que uma das pessoas que encontrou sendo torturada na prisão parecia muito com a descrição dada a ele do namorado de Hannibal. Isto surpreende muito ele, renovando seu vigor pela batalha após entender que seu amado ainda está vivo e passando por apuros. Com isso, Hannibal se convence de que é hora dele também criar coragem para enfrentar seu medo, e então começa também a treinar Bel para que ele aprenda um pouco das técnicas mágicas, para que ambos consigam se ajudar em sua jornada. Com essas ferramentas novas, os personagens se preparam para o enorme desafio que vem à frente.