

Universidade de Brasília

Instituto de Artes

João Henrique Silva de Lima

Arte e Interatividade

A produção visual nos jogos digitais

Brasília-DF - 2013

João Henrique Silva de Lima

Arte e Interatividade

A produção visual nos jogos digitais

Trabalho de conclusão do curso de Artes Plásticas,
habilitação em bacharelado, do Departamento de
Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade
de Brasília.

Orientador: Eduardo Belga

Brasília-DF – 2013

Este projeto é dedicado a todos que apoiaram e ajudaram, direta ou indiretamente, a sua produção. Professores, família, amigos. Mas especialmente três pessoas, que dentre essas que me ajudaram, foram de vital importância. A Vanessa Porto, cuja presença contínua e valiosa amizade foram motivadoras e me mantiveram no caminho certo. A Taís de Magalhães Santiago, cujo apoio e conversas frequentes ajudaram e motivaram a produção deste projeto escrito. E a Matheus Medeiros de Oliveira, cujas intrigantes e empolgantes conversas sobre jogos, que despertaram muitas indagações e ideias sobre este universo, possibilitaram o amadurecimento do projeto, e de seus possíveis desdobramentos.

E, por fim, dedico este projeto em especial a todos aqueles que acreditam no potencial dos jogos digitais.

“Contou histórias maravilhosas de
coisas surpreendentes criadas
pelo seu espírito porque o tinha
pleno de lindas fantasias.”

Oscar Wilde

Sumário

Introdução.....	08
História e evolução da visualidade nos jogos eletrônicos.....	09
A importância dos gráficos para a produção visual.....	16
O desenvolvimento visual pré-produção do jogo.....	21
A produção visual do projeto.....	26
Conclusão.....	29
Referências bibliográficas.....	30
Referências eletrônicas.....	31
Anexos.....	32

Lista de Imagens

Figura 1	Pong.....	10
	Encontrado em http://www.globomidia.com.br/jogos/pong# - Acesso em 09/2012	
Figura 2	Asteroides.....	10
	Encontrado em http://blastr.com/2011/09/you-can-stop-dreading-tha.php - Acesso em 09/2012	
Figura 3	Castlevania, Konami. Nintendo.....	11
	Encontrado em http://ocremix.org/game/18/castlevania-nes - Acesso em 09/2012	
Figura 4	Castlevania Drácula X, Konami. Super Nintendo	11
	Encontrado em http://pimentabluegames.blogspot.com.br/2011/12/os-25-melhores-jogos-do-super-nintendo.html - Acesso em 09/2012	
Figura 5	Ayami Kojima, Symphony of the Night. Konami.....	12
	Encontrado em http://gallery.minitokyo.net/view/541075 Acesso em 09/2012	
Figura 6	Yoshitaka Amano, Final Fantasy V. Square Enix.....	12
	Encontrado em : http://nagado.blogspot.com.br/2012/02/boletim-22-yoshitaka-amano-de-final.html Acesso em 09/2012	
Figura 7	Alan Lee, The Gray Heavens.....	14
	Encontrado em http://www.tumblr.com/tagged/grey%20havens - Acesso em 02/2013	
Figura 8	Menu de pausa do jogo Symphony of the Night.....	14
	Encontrado em http://www.epforums.org/showthread.php?72135-Castlevania-Symphony-of-the-Night-NTSC-U-Spanish-Patched-* - Acesso em 09/2012	
Figura 9	Final Fantasy IV, Square Enix.....	16

Encontrado em <http://www.gamebandits.com/psp/final-fantasy-4-complete-collection/12854/images/> - Acesso em 09/2012

- Figura 10 Final Fantasy XII, Square Enix..... 18
Encontrado em <http://www.gamingsteve.com/archives/review/?p=2> - Acesso em 03/2013
- Figura 11 Okami, Clover Studio 19
Encontrado em <http://pimentabluegames.blogspot.com.br/2011/12/os-25-melhores-jogos-do-super-nintendo.html> - Acesso em 03/2013
- Figura 12 Shadow of the Colossus, Ico Team..... 20
Encontrado em <http://gallery.minitokyo.net/view/541075> - Acesso em 03/2013
- Figura 13 Drakengard, Square Enix..... 23
Encontrado em: SQUARE ENIX. Drag on-Dragon – Memory of Blood Artbook. Ascii publisher. Japão.
- Figura 14 Fire Emblem – Awakening, Nintendo..... 23
Encontrado em <http://www.giantbomb.com/fire-emblem-awakening/3030-36394/> - Acesso em 03/2013
- Figura 15 Hal Foster..... 24
Encontrado em <http://www.graphiqbrasil.com/cartunistas/halfoster.html> - Acesso em 02/2013
- Figura 16 Devil May Cry 4, Capcom..... 25
Encontrado em CAPCOM. Devil May Cry 4 – Devil’s Material Collection Artbook. Publicado por Capcom

Introdução

Neste projeto serão abordadas questões ligadas a fundamentos da visualidade presentes nos jogos eletrônicos: como se configura essa relação, como isso pode ser percebido pelos jogadores e como se dá a importância da produção visual nessa forma específica de mídia.

O objetivo da produção deste projeto é elaborar *concept arts* de personagens, cenários, figurino, armas para um possível jogo ficcional, como uma pré visualização dos conceitos visuais que estarão presentes no almejado jogo.

Faço, em seguida, uma breve análise de como os jogos se configuram como sendo uma forma de expressão particular e de que modo isso afeta os observadores visualmente, como essa visualidade implica em fatores como diversão, entretenimento, imersão, narrativa, fatores esses tão íntimos dessa forma de produção.

Ao mesmo tempo, em paralelo com a pesquisa, serão produzidos desenhos para um possível jogo, com a intenção de expor e exemplificar certos aspectos da produção para o desenvolvimento visual nessa mídia eletrônica.

História e evolução da visualidade nos jogos eletrônicos

Durante os períodos pré-históricos os povos que habitavam a terra já pintavam em paredes de cavernas cenas de seu dia-a-dia, desenhos com funções ritualísticas, onde a representação imagética desses e vários outros aspectos da vida imagetivamente era presente na vida do homem.

O desenho enquanto representação, ou seja, que imita a imagem de objetos da realidade, foi se desenvolvendo ao longo do tempo, século após século, assumindo as mais diversas formas de utilização, função e estética. Após algum tempo esse tipo de recurso se tornou mais presente, e na Idade Média, tinha a função de ensinar e transmitir mensagens contidas na Bíblia, pois naquela época a maioria da população não sabia ler. A Igreja viu, então, nesse modo de expressão artística uma forma de poder transmitir os ensinamentos e modos de conduta que pretendiam pregar e dessa forma catequizar mais fiéis.

Então, cada vez mais utilizaram-se desenhos relacionados a narrativas e representações de mitos. Não importa a que cultura procuremos, sempre encontraremos registro de imagens que identificam a cultura daquele povo e o modo como enxergavam suas crenças, seu cotidiano, sua arquitetura, etc.

Assim que a tecnologia computacional alcançou um nível de processamento e capacidade, pensou-se em adaptar essa tecnologia à indústria do entretenimento e diversão. Logo esse tipo de produção progrediu rapidamente, até que a união da interatividade com o visual atingiram um nível de profundidade técnica muito complexa, resultando nos jogos eletrônicos.

Sejam jogos corporais, de tabuleiro, esportivos, eles sempre existiram na humanidade como forma de entretenimento e expressão. “Sendo uma das mais antigas atividades coletivas da humanidade, os jogos são um expoente cultural das sociedades antigas e modernas.”¹

¹ definição do conceito geral do termo jogo, retirada do livro de Daniel Gularte, Jogos Eletrônicos – 50 anos de interação e diversão. Brasil: Novas Idéias, 2010.

Segundo o dicionário Houaiss sobre jogo (2001, CD-ROM): “designação genérica de certas atividades cuja natureza – ou finalidade – é recreativa; diversão, entretenimento”.²

Entende-se por jogo, também, uma forma de entretenimento em que a questão do desafio é presente e onde há um conjunto de regras que estabelecem quem vence e quem perde. No xadrez, por exemplo, existe uma série de regras que estabelecem os movimentos das peças, e o vencedor é aquele que derruba o Rei adversário.

Dentre a notável variedade de jogos, existem os conhecidos como jogos eletrônicos. Essa categoria de jogos é caracterizada pela utilização de dispositivos especiais para funcionarem, específicos aparelhos eletrônicos.

Em 1972, Nolan Bushnell, fundador da empresa de jogos eletrônicos Atari, supervisionou a criação e lançamento de *Pong*, conhecido como o primeiro jogo eletrônico digital da história. Com jogabilidade simples e gráficos extremamente modestos, *Pong* (figura 1) representava, como seu próprio nome sugere, uma partida de Ping Pong, e foi um grande sucesso em sua época.

Posteriormente, os jogos foram ficando mais refinados. *Asteroids* – 1979 (figura 2), da empresa Atari, usava gráficos que permitiam ao game exibir objetos em rápido movimento formados por linhas extremamente nítidas. A partir daí, outra preocupação se estabeleceu nesse setor: o que a indústria de jogos chamam de gráficos. Daniel Gularte define: “entende-se como gráfico qualquer imagem gerada pelo dispositivo eletrônico buscando representar um objeto, ser vivo, construção ou elemento visualmente interpretado pelo jogador”³. É, basicamente, o que é percebido pelo sentido da visão do espectador, no caso o jogador. Aqui, o termo “gráficos” será muito usado, pelo fato de que, hoje em dia, a produção visual em jogos refletem diretamente o que será visto pelo jogador durante a experiência de jogabilidade.

² Este trecho foi retirado do livro *Jogos Eletrônicos – 50 anos de interação e diversão*, de Daniel Goularte.

³ Gularte, Daniel. *Jogos Eletrônicos – 50 anos de interação e diversão*. Novas idéias, Brasil. 2010.

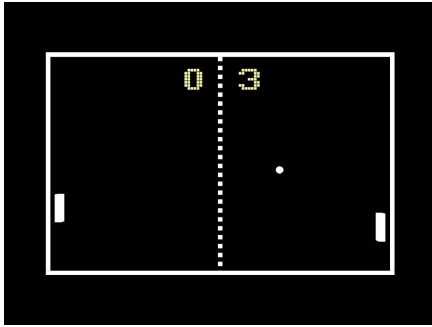


FIGURA 1 - Pong.

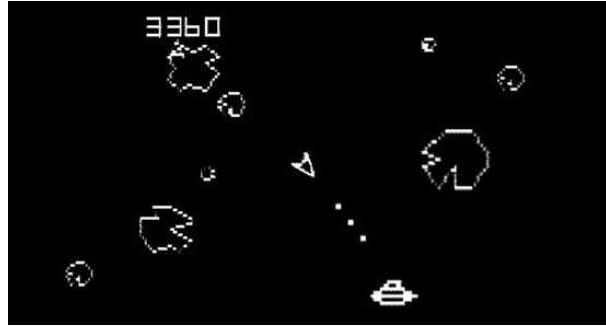
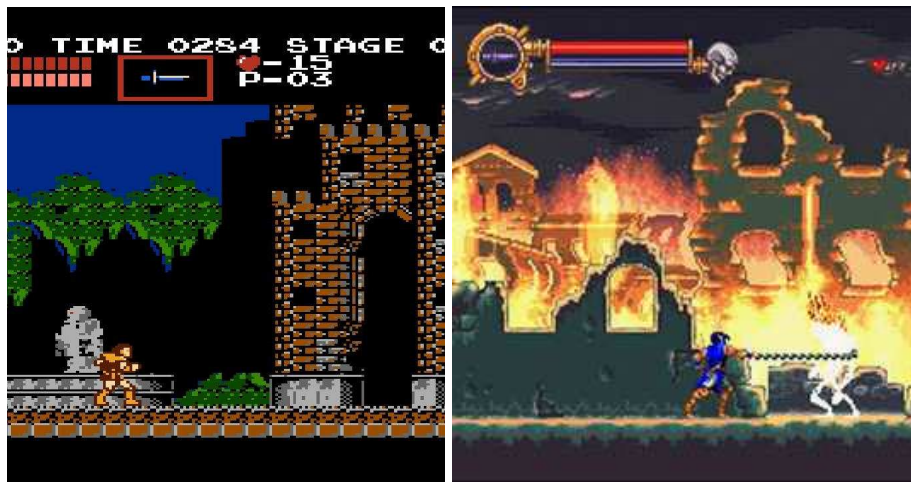


FIGURA 2 - Asteroids

Um aspecto importante a ressaltar, especificamente ligado à questão visual nos jogos, é o da limitação dos gráficos; isso se deve ao fato dos jogos serem baseados em bits.⁴ Nos games os bits representam o tamanho básico das informações do aparelho eletrônico, e também servem como medidores da quantidade da gama cromática que um console⁵ pode ter. Como todo computador, um vídeo-game possui um processador principal, é identificado pelos bits. Por exemplo, o Nintendinho, primeiro vídeo game da empresa Nintendo (também conhecido como NES) possuía um processador de 8 bits (isso fazia com que os jogos tivessem uma alta taxa de pixelização⁶). Já o console seguinte, o Super Nintendo (SNES), possuía 16 bits, que gerava maior variação de cores e pixels menores.



⁴ “Bit é a sigla para *Binary Digit*, que em português significa dígito binário. (..) é a menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida, e é geralmente usada na computação e teoria da informação. Um bit pode assumir somente 2 valores, sendo 0 ou 1.” Retirado do endereço eletrônico <http://www.significados.com.br/bit-e-byte/>

⁵ Nome dado aos aparelhos que processam esses jogos eletrônicos.

⁶ Pixel, que são como pontos, é a menor parte de uma imagem. O termo pixelização significa que a imagem tem uma resolução baixa, e isso permite ver nitidamente esses pontos.

FIGURA 3

FIGURA 4

Comparativo entre o jogo Castlevania. À esquerda, NES (8 bits). À direita, SNES (16 bits)

Com os lançamentos de consoles mais sofisticados, capazes de suportar o processamento de gráficos cada vez mais rebuscados, como Nintendo 64 e Playstation 1, foi possibilitado ao processo artístico, que já existia, a criação de novas formas de expressão visual, e que perdura, cada vez com mais força, até os dias de hoje. A inserção de uma narrativa, e o desenvolvimento de gráficos que contribuíssem para um bom entendimento e aproveitamento dessas histórias passaram a ser elementos-chave pra construção dos jogos. E, é claro, sem deixar de lado os aspectos da diversão e do entretenimento.

Os artistas, que antes eram apenas responsáveis pela elaboração das capas dos jogos, já despontam como criadores de todo o universo do game (cenários, personagens, armas, etc.). Nomes como de Ayame Kojima (Castlevania) e Yoshitaka Amano (Final Fantasy) são grandes exemplos nesse histórico de desenvolvimento artístico nos jogos.



FIGURA 5 – Ayami Kojima – Symphony of the Night



FIGURA 6 - Yoshitaka Amano – Final Fantasy V

Então chegamos ao termo *Concept Art*, que hoje é algo indissociável dos games. Para melhor entender o conceito de *concept art* é indicado explicar, primeiramente o que é ilustração.

Segundo o dicionário Aurélio Online, a definição de ilustração é: “Imagem que figura no texto de um livro, de um jornal”⁷. Ela está vinculada a uma publicação, literária ou

⁷ <http://www.dicio.com.br/ilustracao>, acessado em 03/2013

científica, e que é feita através de desenho ou gravura, de modo a traduzir, em termos visuais, um texto, facilitando sua compreensão, como complemento de informação.

Tomemos por exemplo as gravuras de Gustave Doré. Suas gravuras são um complemento imagético aos textos de outros autores, com um olhar pessoal do próprio artista. algo inevitável quando se decide ilustrar um texto de outra pessoa: sempre virão agregados conceitos e características de produção e composição, seja conceitual ou de imagem, do próprio ilustrador. É possível ler A Divina Comédia, de Dante Alighieri, sem ter em mãos as imagens (gravuras) feitas por Doré, pois a leitura do livro independe das imagens.

Deve ser observado como o artista Salvador Dali faz ilustrações sobre o mesmo texto, a Divina Comédia, e como sua forma interpretativa é completamente diferente da de Doré. O mesmo pode ser observado em Botticelli e William Blake, que também ilustraram a Divina Comédia.

Por outro lado, temos um exemplo na obra do já citado William Blake. Escritor de contos e lembrado especialmente por seus poemas, era também ilustrador de suas próprias obras. Suas ilustrações se tornam parte da narrativa, fundiam-se ao texto escrito, ajudando a compor a narrativa. Texto e imagem tornavam-se uma só composição visual.

Então, a partir do conceito de ilustração, é mais facilmente compreensível o que se trata o *Concept Art*: é uma forma de ilustração no qual o principal objetivo é elaborar uma representação visual de uma criação/idéia para uso em filmes, animação, histórias em quadrinhos, e vídeo games, antes de ser posto em prática no produto final. Tomo por exemplo o ilustrador Alan Lee. Em seu trabalho com as obras de J. R. R. Tolkien, inicialmente produziu ilustrações para as publicações do autor. Depois de passados muitos anos desde seu primeiro trabalho com o livro O Hobbit, foi chamado pelo diretor Peter Jackson para ser o diretor de arte do primeiro filme da trilogia O Senhor dos Anéis, obra de Tolkien. Então Alan Lee produziu diversas imagens (*concept arts*), que serviram de base para a produção do figurino, da arquitetura e dos cenários que seriam exibidos nos longas-metragens. Neste caso, sua linguagem serviu de base para a produção de outra.

“O trabalho de arte de Alan Lee possui belo lirismo. Sua arte capturou o que eu esperava capturar com os filmes, que é uma espécie de gracioso e nobre sentimento – poesia, eu suponho” (Peter Jackson. excerto extraído do livro *The Art of The lord of The Rings*, organizado por Gary Russell)



FIGURA 7 - Trabalho de Alan Lee para a obra de J.R.R. Tolkien

No caso da produção de *concepts* para os jogos eletrônicos, normalmente os desenhos e pinturas produzidos para esse fim não aparecem no produto final (com exceção de alguns casos, como em *Castlevania*, no qual os desenhos de Ayame Kojima são usados como avatares⁸ dos personagens no menu do jogo).



FIGURA 8 - Menu do jogo *Symphony of the Night*, com o desenho de Ayami Kojima como avatar do personagem principal

De acordo com Tom Meigs, em seu livro *ultimate game design – building game worlds*: “O verdadeiro ponto da pré-visualização é auxiliar a ter uma visão do seu jogo em

⁸ São desenhos que apresentam os personagens no próprio jogo, geralmente seus retratos.

uma direção de concordância e criar um ponto de referência visual ou de estilo; uma âncora visual, pode-se dizer.”⁹ Essa afirmação expressa o motivo de uma produção visual prévia, para que depois o desenvolvimento do jogo possa ser tomado.

Para a produção deste projeto foi escolhida essa etapa da criação de *concepts*, onde todo o universo visual do jogo é definido.

⁹ MEIGS, Tom. Ultimate game design – Building Game Worlds. Editora McGraw – Hill, 2003.

A importância dos gráficos para a produção visual

Um aspecto importante e decisivo para a produção imagética em um jogo os gráficos¹⁰. Existem diferentes aspectos para cada estilo de gráfico nos jogos. Nesse tipo de mídia a jogabilidade é o foco. Os gráficos são essenciais para definição da estética do jogo e de como este será recebido pelo público.

Os primeiros jogos produzidos, que possuíam uma capacidade de processamento de imagens muito limitada, tinham a característica já mencionada anteriormente sobre a pixelização¹¹. Ainda hoje há jogos que se valem dessa estética pixelada – conhecida como *Old School*¹² - para criar um universo de nostalgia em suas narrativas.



FIGURA 9 - Final Fantasy IV, Square Enix, 1991

Por outro lado, com a evolução da capacidade de processamento dos vídeo-games, foi possibilitado aos gráficos uma outra forma de representação, de maior complexidade. E é justamente essa a principal característica que interessa a esse projeto: o realismo fantástico.

¹⁰ Ver capítulo do entretenimento à arte: histórico e evolução da visualidade nos jogos eletrônicos

¹¹ Assunto abordado no capítulo anterior

¹² Uma tradução literária seria “velha escola”. No caso, os jogos mais antigos (décadas de 80 e 90) possuíam essas características da pixelização e limitação gráfica por questões de limitação tecnológica. Porém, mesmo hoje ainda são produzidos alguns jogos com essas características, que implicam no fator nostalgia.

A questão do realismo, dependendo da intenção do jogo, pode ser de extrema importância. Jogos que possuem características ligadas a técnicas de representação fotorrealística transmitem uma sensação de algo que “pode existir”, que é convincente visualmente. No caso da já mencionada franquia de jogos *Final Fantasy*, a intenção dos jogos é passar essa “veracidade”, esse senso de imersão e captura da atenção dos jogadores, e isso é fortemente favorecido pelo uso de gráficos mais definidos e de maior capacidade de processamento.

Um grande exemplo de criação visual realística é o jogo *Final Fantasy XII* (2006), que cria um aspecto de realidade, com gráficos que representam quase que fielmente questões de proporções, textura e acabamento ligados à própria técnica do fotorrealismo. No caso deste game, isso é um fator importante, pois ao mesmo tempo em que o jogo remete a elementos pertencentes à fantasia, o fato de se ter uma identificação realística com o game transmite a sensação de realidade ao jogador. Isso é chamativo principalmente aos jogadores que jogam pelo que é chamado de “escapismo”, definido por Jeannie Novak com a seguinte frase: “Muitos jogadores indicam que são motivados a jogar para escapar das tensões e dos desafios da vida real”¹³. É interessante como a autora também diferencia games de outras mídias (especificamente formas de linguagem ligadas a narrativas) considerando esse fator imersivo: “Embora seja possível escapar para outros ‘mundos’, como os dos livros e filmes, as pessoas não participam desses mundos tão diretamente como nos *games*”. Nesse caso, os produtores buscam uma forma de envolver o jogador ao desenvolver o personagem (elementos da história também são cruciais), buscando alcançar uma forte ligação e identificação com o jogador.

Essa imersão não se dá somente por questões visuais. A música, a narrativa, são outros fatores que auxiliam nessa identificação com a realidade.

¹³ NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de Games*. Editora Cengage Learning. São Paulo, 2010.



FIGURA 10 - Final Fantasy XII. Square Enix, 2006. O aspecto realista auxilia a uma maior imersão do jogador.

Há também os jogos sem foco realístico, preocupados mais em gerar uma estética característica para o game. Um bom exemplo disso é *Ookami* (2006). O jogo conta a história da Deusa Amaterasu, que possui a forma de uma loba, em sua missão de salvar a terra conhecida como Nippon. O jogo, amplamente inspirado nas famosas gravuras japonesas, apresenta a princípio uma característica de desenho, bidimensional, porém é perceptível a presença de três dimensões, principalmente ao se jogar. Isso porque o jogo usa uma técnica conhecida como sombreamento de célula, que possibilita representar objetos de modo que pareçam ter sido desenhados à mão, e que tentam imitar técnicas dos quadrinhos, como *Nankin*, por exemplo. Em outras palavras, dá uma aparência bidimensional a um mundo tridimensional. E para completar o lado artístico do jogo, além das técnicas básicas (pular, golpear, andar) o jogador é apresentado a 13 tipos de técnicas especiais, conhecidas como os *Celestial Brushes*, como os quais o personagem pode atacar usando como arma um pincel controlado pelo jogador, que literalmente desenha enquanto joga.



FIGURA 11 - Ookami, Clover Studio. 2006.

Há outros jogos que ficam em um meio termo. Se valem de características visuais realistas, com a intenção de atingir o público com essa imersão e senso de realidade, porém apresentam características estilizadas, que visivelmente não representam o fotorrealismo. Esses jogos propõem uma realidade nova; são figurativos, mas abstraem elementos contidos na realidade, assim, eles criam um novo sistema gráfico, um novo estilo visual. Tomo por exemplo o jogo *Shadow of the Colossus*. Com história intrigante e profunda, trilha sonora cujas faixas foram orquestradas, gráficos inovadores e jogabilidade completamente distinto dos outros jogos de sua mesma geração, *Shadow of the Colossus* se tornou referência no quesito imersão, e é uma das grandes bases de referência para o presente projeto, como um dos grandes exemplos dessa amálgama entre o realismo e a estilização, característica essa que é a finalidade da produção visual deste projeto.



FIGURA 12 - Shadow of the Colossus, Ico Team. 2005.

O desenvolvimento visual pré-produção do jogo

A possibilidade de interação e a capacidade imersiva ligada à narrativa que os jogos possuem é algo que só pode ser encontrado em tamanha profundidade e complexidade nessa forma de mídia, e representa o por quê da escolha desse tema para o desenvolvimento do presente projeto. “Interatividade é uma característica (...) que está muito evidente nos jogos eletrônicos. É a capacidade dos usuários de realizarem suas ações participativas do jogo”¹⁴.

É importante salientar que não está em questão o desenvolvimento do jogo em si, afinal isso envolve a participação de uma grande equipe, por exemplo a de programação, de música, de desenvolvimento gráfico, entre outros.

Outro ponto motivador para a tomada desse projeto de produção de concept art, este de cunho ainda mais pessoal, é expresso na frase contida no livro de Ernest Adams: “Criatividade é um ativo, não passivo, processo”¹⁵. Forçar este embate com uma situação de criatividade, encarar as frustrações, os erros e por fim se chegar a um resultado, é uma experiência valiosa, e ao mesmo tempo extremamente desafiadora.

Inicialmente foi decidido o gênero ao qual se encaixaria o jogo: aventura fantástica. A literatura fantástica é caracterizada pela mistura do real com o sobrenatural, o inexplicável.

“Para se entender a literatura fantástica é preciso que o texto leve o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de pessoas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados. (...) Na literatura fantástica, o imaginário assume uma forma de realidade ilusória. Ela nega o real é para cobrir o real com o impossível.” (Vera Lucia Lins Sant’Anna¹⁶)

Depois, foi feito um ‘mapa de referências’ (ver anexo, página 39) com vários jogos que serviriam de parâmetros para que se fosse criado um novo.

¹⁴ GULARTE, Daniel. Jogos Eletrônicos – 50 anos de interação e diversão. Editora Novas idéias, Brasil. 2010.

¹⁵ ADAMS, Ernest. Fundamentals of Game Design. Editora New Riders, New York. 2010

¹⁶ Retirado do endereço eletrônico

http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20060222094607.pdf, acessado em 03/2013

“Muitas pessoas que jogam desejam desenhá-los também. Quando você joga muitos games, você desenvolve um senso sobre como eles funcionam e quais são seus pontos bons e ruins. Jogar é uma experiência valiosa para um game designer”. (Ernest Adams, Fundamentals of game design)

Jogar é mais do que uma experiência valiosa: é essencial. Analisando os pontos fortes e os pontos fracos dos jogos, pode-se perceber meios de como desenvolver o seu próprio, e principalmente perceber como essas o jogo chegará ao público. Afinal de contas, games são desenvolvidos para um público alvo, então sua aceitação é de vital importância para o sucesso do jogo. No caso do jogo deste projeto, o público-alvo seriam principalmente jovens, e jogadores amantes de histórias de fantasia e jogos de aventura.

O enredo do jogo não foi detalhadamente definido, apenas sua base, uma premissa do que vai se tratar o jogo. Para esse desenvolvimento básico de enredo foi tomado como ponto de apoio o estudo de Joseph Campbell conhecido como “monomito” (também conhecido como “A Jornada do herói”), que é um conceito de jornada cíclica presente em vários mitos. Essa teoria mostra que uma quantidade enorme de mitos ao redor do mundo, mesmo possuindo características e conteúdos distintos, possuem uma mesma “fórmula básica” de desenvolvimento. Muitas coisas também foram definidas no decorrer do processo dos desenhos. Por exemplo, as serpentes em uma das armas, que representam um monstro inspirado em Uraeus, da mitologia egípcia, que se tornaram um símbolo de grande importância no enredo do jogo.



Como base para estilo de produção das imagens, foram tomadas três artistas como referências: Kimihiko Fujisaka, Yusuke Kozaki e Hal Foster.

Tanto Kimihiko Fujisaka (artista responsável pela produção dos conceitos do jogo *Drakengard*) quanto Yusuke Kozaki (produziu os concepts para o jogo *No More Heroes*, e mais especificamente como influência para o projeto, a arte do jogo recém lançado *Fire Emblem – Awakening*) serviram como parâmetros de estilo de tratamento da imagem, na maneira como os dois artistas tratam as linhas de contorno dos personagens, em conjunto com as cores e nuances de tonalidades e degradês. Além disso, a similaridade de tema dos dois jogos com a produção que é foco do presente projeto é muito grande.



FIGURA 13



FIGURA 14

À esquerda, *Drakengard*, Square Enix, 2005. à direita, *Fire Emblem-Awakening*, Nintendo, 2013.

Harold Rudolph Foster, cujo pseudônimo é Hal Foster, foi um ilustrador canadense que ilustrou várias histórias em quadrinhos, como *Tarzan*, mas foi mais consagrado com o

quadrinho Príncipe Valente. A característica do seu trabalho que mais influenciou na produção das imagens foi a questão de representação da figura, de traços e proporção mais realísticos (em contraste com as referências japonesas mostradas anteriormente, que possuem características de abstração muito mais ressaltadas. Por exemplo, os olhos grandes característicos dos mangás, anime, estética dos jogos japoneses).



FIGURA 15 - Hal Foster, Príncipe Valente.

Houve uma influência forte também do jogo Devil May Cry na produção das armas. Tanto conceitualmente quanto visualmente, Devil May Cry foi base muito presente e significativa nas idéias e concepções dos artefatos da produção visual para o jogo do projeto. Além dessa influência, a cutelaria, que é o ofício de fabricar instrumentos de corte (facas, por exemplo) foi muito presente na produção das armas, visualmente. Uma grande pesquisa de armamentos (principalmente da antiguidade e idade média) se mostrou necessária para conhecimento de formas e de tipos de armas, e a partir daí, a criação de novas.



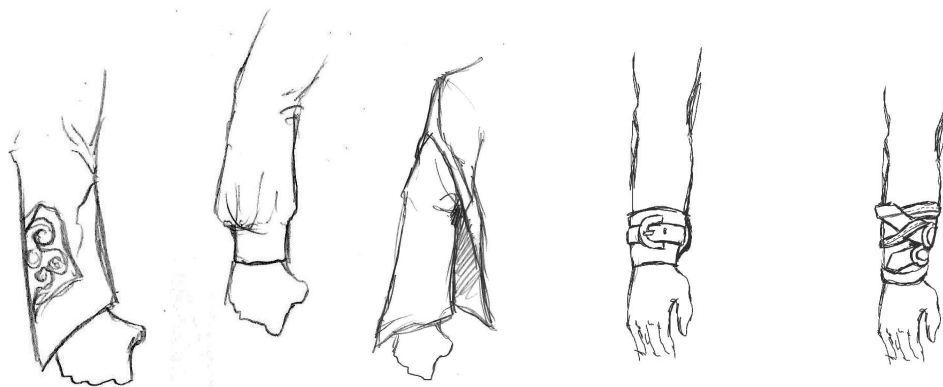
FIGURA 16 Devil May Cry 4, Capcom, 2008

A produção visual do projeto

Como principal recorte para produção do projeto, foi decidido pela etapa de criação dos *concepts*, onde é elaborado todo o universo do jogo, como cenário, armas, personagens, etc. Essa é a etapa no qual todo o visual é definido, e por isso a sua escolha como objeto de pesquisa.

No primeiro momento foi decidido o que seria produzido. Quais personagens, armas, cenários a serem desenvolvidos para o decorrer do projeto. Então por questões de importância foi decidido fazer os principais objetos do jogo: os dois personagens principais e suas armas principais, por exemplo.

Logo, foi dado início a uma série de rascunhos e esboços para registrar as ideias iniciais da visualidade do jogo, e dos aspectos dos personagens, cenários, entre outros, e o desdobramento de diversas possibilidades para cada elemento presente no jogo.



Exemplos de testes para criação do braço de um personagem.

Após a concepção dessa série de esboços, e decididos a aparência definitiva de cada ‘item’ da produção, foi dado início à produção das imagens definitivas. Foi possível observar que a etapa mais demorada do processo foi a de produção dos esboços, pois envolve muito mais raciocínio na hora de criar, e pesquisas que ajudassem nesse processo criativo. Uma vez que tudo estivesse decidido, fazer as versões finais foi uma parte bem mais fluida, demorando somente pela questão da qualidade técnica.



Ilustração com personagens e cenário já definidos

Os trabalhos reúnem vários tipos de materiais e técnicas, porém o predominante no tratamento das imagens é o lápis de cor aquarelável. Esse material foi escolhido pela vasta possibilidade de acabamentos (pode-se manter o granulado natural do lápis, ou dar um efeito liso, usando o lápis de cor branco por cima das outras cores, fazendo uma espécie de polimento e misturando melhor as cores) e pela praticidade que possui com ele. Embora o lápis seja aquarelável, esse recurso não é usado. A escolha desse tipo de lápis de cor se deve ao fato de ele ser mais macio do que o lápis normal.

Todos os desenhos produzidos seguiram uma mesma linha de construção em suporte (papel branco para aquarela, gramatura 300, sem textura) de tamanhos variáveis, entre A3 e A4. Após serem feitos os desenhos com lápis grafite, é feita uma camada de aquarela em todo o desenho. Essa aplicação é importante para que se tenha uma ideia de como ficará a composição cromática, e principalmente porque essa camada de aquarela aumenta a aderência do papel, facilitando a aplicação do lápis de cor. Após essa etapa, o desenho é colorido com o lápis de cor. Essa é a parte mais demorada do processo.

O acabamento final é feito com uma caneta nankin, para o contorno dos elementos presentes no desenho, e guache branco, que possibilita um melhor tratamento pra iluminação. O guache é importante pela sua característica de ser dilúvel em água, mesmo após sua aplicação sobre o papel.

A temática do jogo foi amplamente inspirada em diversas mitologias (como é o caso do monstro na imagem acima, inspirado no Hecatônquiros da mitologia grega, ou a espada do personagem principal chamada Asena, nome de uma loba na mitologia turca; há uma diversidade e mistura bem vasta nas idéias e conceitos). Essa mistura foi feita somente com a intenção de fazer referências a mitos já existentes, mas com outro contexto. As mitologias propriamente ditas não estão contidas no enredo do jogo, somente são base de inspiração e referência. Essa combinação já não é estranha no mundo dos jogos, como é o caso do já mencionado Devil May Cry, que possui armas batizadas a partir de referências mitológicas muito distintas, por exemplo: Pandora, uma maleta que se torna uma arma de fogo, nome provindo da mitologia grega; Gilgamesh, que é um conjunto de luvas e botas, nome originário da epopéia de Gilgamesh, antigo poema da mesopotâmia.

Conclusão

A produção visual anterior à produção do jogo propriamente dito é uma etapa essencial no processo de desenvolvimento de games. Sem essa produção, é impossível uma criação segura do jogo: se ele vai funcionar como diversão ou como imersão, se vai ser pertinente visualmente à proposta do jogo, entre muitos outros aspectos que devem ser motivo de atenção por parte daqueles que produzem esse tipo de mídia.

Como uma forma de pesquisar e conhecer na prática como se dá esse processo de produção imagética, nesse tipo tão peculiar de expressão, e após pesquisar sobre o assunto, tanto teórica quanto praticamente, o projeto se mostrou cada vez que se produzia, cada vez que se pensava mais sobre ele como jogo, como criação, com um potencial cada vez maior, levando a muitas idéias e desdobramentos. E também, em alguns aspectos, questionamentos: Como expressar de forma criativa a idéia principal do jogo, se valendo da visualidade? E é nesse momento que se percebe a complexidade da produção para jogos.

Como futuro desdobramento do projeto, a curto prazo será dada continuidade à criação dos demais personagens, cenários, artefatos, armas que não foram feitos durante esse projeto. Será dada também uma atenção especial ao enredo que, melhor definido, auxilia muito na definição de questões visuais, pois tem de se obedecer a questões de tema também. Após terminada toda essa produção dos *concept art*, e tudo estiver bem definido para o jogo, será dado início à produção de um *artbook*, contendo todos esses esboços de criação, desenhos definitivos, erros e acertos.

Além dessa produção prática, as possibilidades de pesquisa sobre o tema jogos digitais se mostraram amplas. Com relação à característica visual e artística nos jogos, pouco é falado. A grande maioria dos livros que abordam o assunto retratam somente questões de produção do jogo em si: programação, tecnologia, coisas relacionadas à computação.

Referências Bibliográficas

ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. Editora New Riders, New York, 2010

ADAMS, Ernest; DORMANS, Joris. *Game Mechanics – Advanced Game Design*. Editora New Riders, 2012.

ANTUNES, Ricardo. Guia do Ilustrador. Arquivo em PDF encontrado no endereço eletrônico http://www.guiadoilustrador.com.br/Guia_do_Ilust.pdf, acessado em janeiro de 2011

CAPCOM. *Devil May Cry 4 – Devil’s Material Collection Artbook*. Publicado por Capcom.

CAPCOM. *Monster Hunter illustrations vol. 1 e 2*. Publicados por Capcom.

GULARTE, Daniel. *Jogos Eletrônicos – 50 anos de interação e diversão*. Brasil, 2010.

HOWE, John. *Mundos Perdidos*. Girassol Brasil Edições, 2009.

MEIGS, Tom. *Ultimate game design – Building Game Worlds*. Editora McGraw – Hill, 2003.

NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de Games*. Editora Cengage Learning. São Paulo, 2010.

ROLLINGS, Andrew; MORRIS, Dave. *Game Architecture and Design – A new Edition*. Arquivo em PDF.

ROUSE III, Richard. *Game Design: Theory & Practice*. Wordware publishing, 2001.

RUSSEL, Gary. *The Art of the Lord of the Rings*. Harper Collins Publishers, 2004.

SCHELL, Jesse. *A arte de game design, o livro original*. Editora Campus/Elsevier. 2007.

SHELDON, Lee. *Character Development and Storytelling for Games*. Editora Premier Press, 2004.

SQUARE ENIX. *Drag on-Dragoon – Memory of Blood Artbook*. Ascii publisher. Japão.

SQUARE ENIX. *Drag on-Dragoon – The Materials Artbook*. Ascii publisher. Japão.

WADE, Daniel. *The Arte of God of War III*. Ballistic publishers. Australia, 2010.

Referências Eletrônicas

<http://www.significados.com.br/bit-e-byte/>, acessado em 02/2013

<http://www.tecmundo.com.br/imagem/203-o-que-e-pixel-.htm>, acessado em 02/2013

http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20060222094607.pdf, acessado em 03/2013

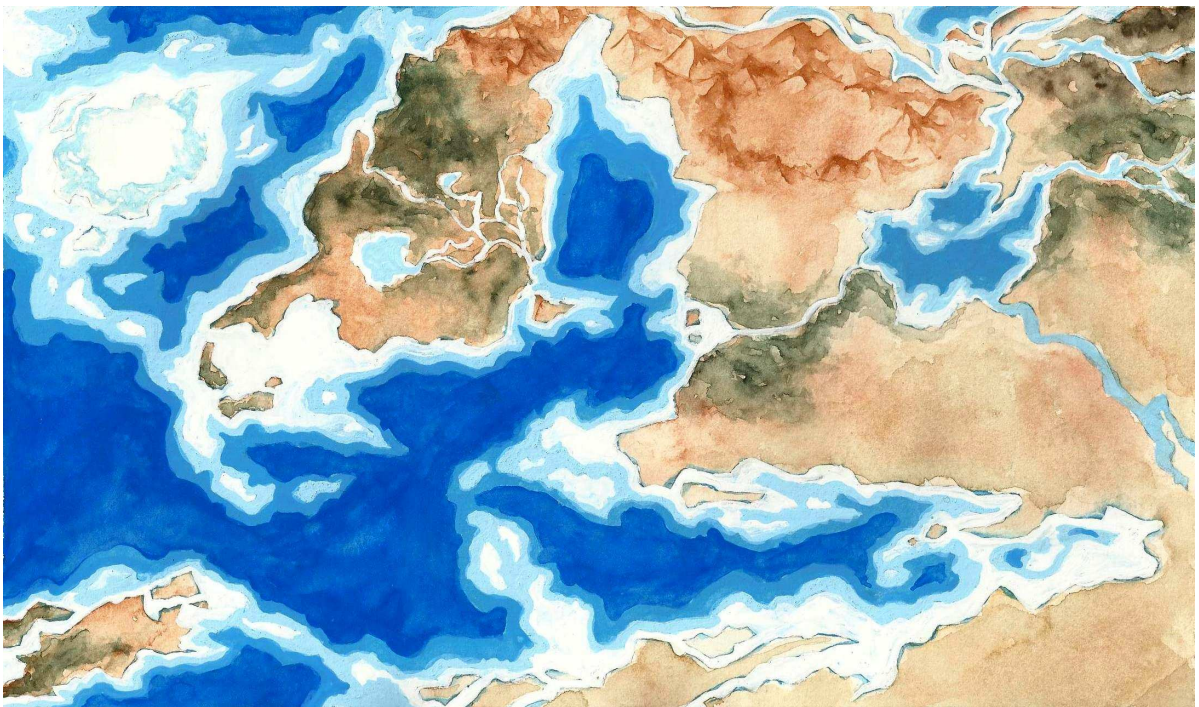
Anexos













Mapa de referências

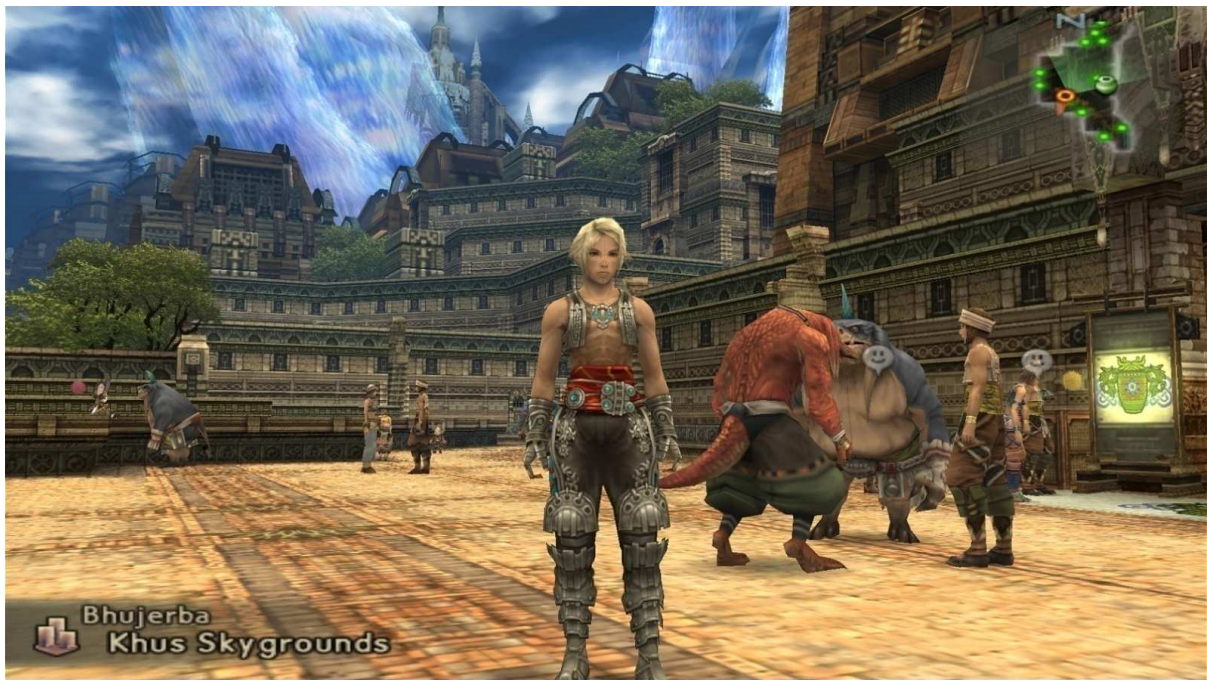
Sistema de “navegação” pelo mundo

- Mundo aberto, como em Final Fantasy XII, possibilitando que o jogador possa visitar lugares já visitados anteriormente.
- possibilidade de exploração de lugares ainda não visitados, desde que não haja limitação devido à falta de algum item ou habilidade, que possam ser adquiridos como o passar do jogo. Porém a maior parte dos lugares poderá ser visitada livremente como em Shadow of the Colossus.
- Utilização de veículo para locomoção mais rápida, como em Jak 3. Não haverão monstros aleatórios no caminho (mais conhecidos como “minions”).



Sistema de “navegação” pela cidade

- Interação com personagens do cenário da cidade (NPC's) como em final fantasy XII e em Jak 3.
- Mini mapa em algum dos cantos da tela.
- movimentação e posicionamento de câmera como em God of War – Ghost of Sparta, quando Kratos visita Sparta. A movimentação do personagem fica mais lenta (caminhando) e a câmera se posiciona atrás do personagem



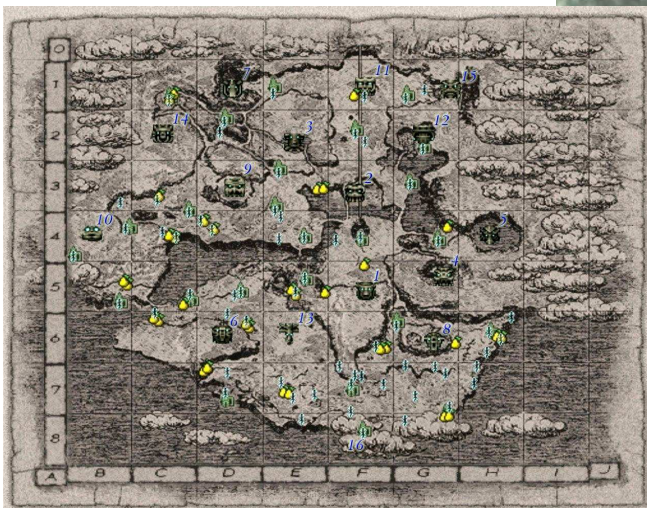
Sistema de combate

- Essencialmente um jogo de ação, como God of War.
- O sistema de combate seria bastante parecido com o de Devil May Cry 3 , Devil May Cry 4 e El Shaddai.
- SEM mini games como em God of War, mas talvez mini games durante as cutscenes como em Lords of Shadow ou Resident Evil 4.



“World Map”

- O mapa do mundo será desenhado à mão, como em Final Fantasy XII e em Shadow of the Colossus.
- Não necessariamente vai apresentar o mundo inteiro, como é o caso de Castlevania – Curse of Darkness, que só apresenta Valachia, cidade antiga próxima à Transilvania.
- Apesar de ser usada visão aérea, não será uma visão totalmente de cima; será como o mapa de Devil May Cry 4 e em Valkyrie Profile 2.



Armas

- Amplamente inspiradas na diversidade de armas de Devil May Cry.
- Tentar ao máximo criar armas de usos/aparências diferentes (como em Devil May Cry, no qual a arma de fogo Pandora, tem a forma de uma maleta). Outro jogo de referência para isso é El Shaddai.
- Muitos combos.



Bosses (Chefes)

- Bosses como em Lords of Shadow.
- Ainda a se decidir se haverão monstros e seres não-humanos como bosses.



Visual e gráficos do jogo

- Visual ligado a aspectos de realismo, mas com elementos gráficos que não o torne foto-realístico, basicamente como em Prince of Persia.
- Elementos gráficos como em Okami, e em Marvel versus Capcom 3.



