



UnB

**Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial**

NARRATIVAS INTERATIVAS

**Catharina da Silva Nazareth Baltar
Lígia Midori Takafuji**

**Brasília - DF
2015**

Catharina da Silva Nazareth Baltar
Lígia Midori Takafuji

NARRATIVAS INTERATIVAS

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

Brasília - DF
2015

AGRADECIMENTOS

Agradecemos às nossas famílias pelo apoio recebido para atingirmos nossos objetivos profissionais e acadêmicos, e pela compreensão do trabalho envolvido para que pudéssemos realizar este projeto.

Gostaríamos também de agradecer ao nosso orientador Tiago Barros Pontes e Silva pela atenção e dedicação em todas as etapas do desenvolvimento deste projeto. Sua orientação nos direcionou aos melhores caminhos para as tomadas de decisões.

Em especial, agradecemos aos membros que participaram no desenvolvimento do produto final: Lucas Neves, Murilo Simas, Pedro Cataldi e Rafael Gatti; pelo auxílio com a programação e com a produção e animação de gráficos 3D.

Agradecemos também pelas participações do professor Evandro Renato Perotto e do artista e designer de jogos Hugo Vaz na banca de avaliação deste projeto, por nos trazerem opiniões pertinentes para o aprimoramento do nosso trabalho.

RESUMO

O seguinte projeto de diplomação aborda a proposta de criação de um protótipo de jogo digital focado na narrativa, no desenvolvimento das personagens e na imersão em um mundo imaginário. O jogador é movido pela vontade de desvendar os mistérios da trama e explorar um ambiente fantástico.

O desenvolvimento deste projeto adotou uma metodologia não-linear, e usou como inspiração lendas e folclores de diferentes culturas. Os conceitos base que permeiam este projeto evidenciam a narrativa e a estética como principais fatores de imersão e envolvimento emocional em jogos. Por meio da exploração desses elementos, o jogo projetado busca propiciar uma experiência pessoal e significativa ao jogador.

Nesta experiência, o jogador vive uma divindade que é enviada a um vilarejo como forma de punição, obtendo então uma forma física humana. Desprovida de suas memórias e poderes, ela encontrará um guia espiritual que a seguirá em uma jornada na qual poderá recuperar suas lembranças e descobrir que tipo de divindade ela era e porque havia sido punida.

Palavras-chave: desenho industrial, design de jogos, narrativa, experiência de usuário.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Primeiro bloco de etapas do projeto na plataforma Trello	5
Figura 2: Segundo bloco de etapas do projeto na plataforma Trello	6
Figura 3: Painel de levantamento de ideias sobre o tema Narrativas Interativas	8
Figura 4: Introdução ao jogo <i>Heavy Rain</i>	20
Figura 5: Possíveis ações em <i>Heavy Rain</i>	21
Figura 6: <i>Quick Time Event</i> em <i>Heavy Rain</i> que encaminha para cenas diferentes	22
Figura 7: Instrução de comando para beber água em <i>Heavy Rain</i>	22
Figura 8: Personagem Ethan Mars nas cenas iniciais de <i>Heavy Rain</i>	24
Figura 9: O policial herói Jayden e seus problemas com drogas em <i>Heavy Rain</i>	24
Figura 10: Madison, uma das protagonistas de <i>Heavy Rain</i>	25
Figura 11: Personagem Scott e suas investigações em <i>Heavy Rain</i>	25
Figura 12: Introdução de <i>Gone Home</i> com a casa a ser explorada	27
Figura 13: Instruções para abrir a porta ou ver mais de perto em <i>Gone Home</i>	28
Figura 14: Mochila de Sam com bilhete e legenda da narração em <i>Gone Home</i>	28
Figura 15: Imagens do quarto de Sam em <i>Gone Home</i>	29
Figura 16: Tecnologia dos anos 90 nas cenas de <i>Gone Home</i>	30
Figura 17: Introdução ao jogo <i>Journey</i>	31
Figura 18: Peregrino emitindo sons em <i>Journey</i>	31
Figura 19: Peregrino ativa cachecol e plana no deserto de <i>Journey</i>	32
Figura 20: Companheiro <i>online</i> em <i>Journey</i>	33
Figura 21: Ambientes tranquilos, belos e hostis presentes em <i>Journey</i>	34
Figura 22: O fim de <i>Journey</i> ao lado de um companheiro	36
Figura 23: Evolução da personagem em <i>Journey</i>	36
Figura 24: Introdução ilustrativa de <i>To the Moon</i>	37
Figura 25: Exemplo de <i>puzzle</i> apresentado em <i>To the Moon</i>	38
Figura 26: Vista do jogo e <i>HUD</i> de <i>To the Moon</i>	38
Figura 27: Texto com falas dramáticas em <i>To the Moon</i>	39

Figura 28: Johnny e River idosos e crianças em <i>To the Moon</i>	40
Figura 29: Introdução do jogo <i>The Unfinished Swan</i>	41
Figura 30: Cenário desvendado com tiros de tinta preta em <i>The Unfinished Swan</i>	42
Figura 31: Plantas que auxiliam a locomoção do jogador em <i>The Unfinished Swan</i>	43
Figura 32: Páginas de livro contam a história do rei de <i>The Unfinished Swan</i>	44
Figura 33: Monroe avistando o cisne de <i>The Unfinished Swan</i>	44
Figura 34: O rei criador do mundo de <i>The Unfinished Swan</i>	45
Figura 35: História de Monroe em <i>The Unfinished Swan</i>	46
Figura 36: Introdução ao jogo <i>Thirty Flights of Loving</i>	47
Figura 37: Cena de <i>Thirty Flights of Loving</i>	48
Figura 38: Introdução de personagens de <i>Thirty Flights of Loving</i>	49
Figura 39: Cenas de Borges ferido e aeroporto de <i>Thirty Flights of Loving</i>	49
Figura 40: Vista do personagem bêbado em <i>Thirty Flights of Loving</i>	50
Figura 41: Sequencia da corrida de moto e do tiroteio em <i>Thirty Flights of Loving</i>	51
Figura 42: Introdução de <i>Life is Strange</i>	52
Figura 43: Interação com consequências futuras em <i>Life is Strange</i>	53
Figura 44: Opções de reação e poder de voltar no tempo em <i>Life is Strange</i>	54
Figura 45: A introvertida Max tirando fotos em <i>Life is Strange</i>	55
Figura 46: Painel temático	61
Figura 47: Painel de personagens.....	64
Figura 48: Painel de cenários e atmosfera	67
Figura 49: Painel de estilo	70
Figura 50: Visão geral do painel de acomodação de ideias	72
Figura 51: Questões gerais definidas na parte superior direita do painel.....	74
Figura 52: Primeiras memórias.....	76
Figura 53: Detalhe do painel que mostra a segunda, terceira e quarta memória	78
Figura 54: Detalhe do painel com a quinta, sexta e sétima memórias	80
Figura 55: Detalhe da última parte do painel de acomodação de ideias	82
Figura 56: Fluxograma em sua totalidade	84
Figura 57: Epílogo do jogo.....	85

Figura 58: Capítulo 1 do jogo	87
Figura 59: Capítulo 2 do jogo	88
Figura 60: Capítulo 3 do jogo	89
Figura 61: Capítulo 4 do jogo	91
Figura 62: Capítulo 5 do jogo	93
Figura 63: Capítulo 6 do jogo	95
Figura 64: Capítulo 7 do jogo	97
Figura 65: Capítulo 8 do jogo	99
Figura 66: Capítulo 9 do jogo	101
Figura 67: Epílogo	102
Figura 68: Evolução da personagem protagonista	105
Figura 69: Evolução da mascote	106
Figura 70: Conceito da personagem principal e da divindade dos morangos	107
Figura 71: conceitos da personagem principal, mascote e avó	108
Figura 72: Experimentações com roupas e traços da personagem principal	110
Figura 73: Experimentações com cabelo e face da personagem principal.....	111
Figura 74: Experimentações com cores e roupas da personagem principal	113
Figura 75: Conceitos finais da personagem principal e da avó	114
Figuras 76, 77 e 78: Conceitos do primeiro ambiente da nevasca	116
Figura 79: Vovó salva a menina	117
Figura 80: Conceito da casa da vovó	118
Figura 81: Conceito de bosque e templo destruído em preto e branco	119
Figura 82: Conceito de bosque e templo destruído coloridos.....	119
Figura 83: Conceito do ambiente da 1ª memória	120
Figura 84: Conceito da parte da divindade tanuki	121
Figura 85: Conceito do cenário da divindade da arte	121
Figura 86: Sequência que procede a obtenção de novos fragmentos.....	122
Figura 87: Esboço do final da história	123
Figura 88: Esboço da transformação da divindade em humana.....	124
Figura 89: Vistas frontal, lateral e de costas da versão infantil.....	126

Figura 90: Textura da versão infantil da personagem	127
Figura 91: Modelo 3D da versão infantil da personagem	128
Figura 92: <i>Rigging</i> da versão infantil da personagem	129
Figura 93: Vistas da personagem adulta	130
Figura 94: Modelo 3D da versão infantil da personagem	131
Figura 95: Quadros da animação da vovó interagindo	132
Figura 96: Quadros da animação da vovó andando.....	132
Figura 97: Visão geral do cenário da nevasca.....	134
Figura 98: Parte inicial do cenário da nevasca.....	134
Figura 99: Parte final do cenário da nevasca	135
Figura 100: Visão geral do cenário da casa da vovó.....	136
Figura 101: Parte final do cenário da casa da vovó.....	136
Figura 102: Parte central do cenário da casa da vovó	137
Figura 103: Parte inicial do cenário da casa da vovó	138
Figura 104: Visão externa da casa da vovó e redondezas.....	138
Figura 105: Parte sombria do vilarejo	139
Figura 106: Construção do cenário do vilarejo	139
Figura 107: Menino curioso	140
Figura 108: Velhinho e seu animal dorminhoco.....	141
Figura 109: Divindade presa dentro da garrafa	142
Figura 110: Divindade presa dentro da garrafa	143
Figura 111: Experimentação com tipos	145
Figura 112: Fonte <i>Redbird</i>	146
Figura 113: Logo do jogo.....	146

SUMÁRIO

1. Introdução.....	1
2. Método.....	4
3. Delimitação do Problema.....	7
4. Definição de conceitos	11
4.1 O que é jogo?	11
4.2 Envolvimento emocional em jogos	12
5. Inspirações	14
5.1 Divindades.....	14
5.2 Lendas.....	17
5.2.1 <i>Kitsune</i>	17
5.2.2 <i>Tanuki</i>	18
5.2.3 <i>Saci</i>	18
6. Análise de similares.....	19
6.1 <i>Heavy Rain</i>	20
6.2 <i>Gone Home</i>	26
6.3 <i>Journey</i>	30
6.4 <i>To the Moon</i>	37
6.5 <i>The Unfinished Swan</i>	41
6.6 <i>Thirty Flights of Loving</i>	47
6.7 <i>Life is Strange</i>	52
6.8 Levantamento de dados	56
7. Perfil do público	59
8. Análise de painéis visuais.....	60
8.1 Painel temático	60
8.2 Painel de personagens.....	63
8.3 Painel de atmosferas e cenários	66
8.4 Painel de estilo	69
9. Acomodação de ideias	72

10. Fluxograma.....	84
10.1 Prólogo	85
10.2 Capítulo 1 – O Nascimento.....	86
10.3 Capítulo 2 – A Inocência	88
10.4 Capítulo 3 – Oferendas	89
10.5 Capítulo 4 – Efemeridade.....	90
10.6 Capítulo 5 – Traquinas	92
10.7 Capítulo 6 – Impiedade	94
10.8 Capítulo 7 – Mágoa e Rancor.....	96
10.9 Capítulo 8 – O Castigo	98
10.10 Capítulo 9 – Aprendizado	100
10.11 Epílogo	102
11. Experimentação visual.....	104
11.1 Personagens	104
11.2 Cenas, cenários e ambientações	114
12. Desenvolvimento	125
12.1 Personagem principal.....	125
12.1.1 Versão infantil	126
12.1.2 Versão adulta	130
12.2 Vovó	131
12.3 Cenários	133
12.3.1 Nevasca	133
12.3.2 Casa da vovó	135
12.3.3 Vilarejo	138
12.4 Personagens secundários	140
12.5 Divindade.....	142
12.4 Identidade visual.....	143
12.4.1 Nome do jogo.....	144
12.4.2 Logo	145
12.5 Mecânica e tecnologia.....	147

13. O jogo Peregrina	148
13.1 Narrativa	149
13.2 Estética.....	150
13.3 Mecânica	151
14. Conclusão.....	152
15. Referências	154

1. Introdução

Com o grande crescimento da indústria de jogos nos últimos anos e com a popularização dos estúdios *indie* (pequenos grupos de desenvolvedores que não visam apenas o lucro), existem cada vez mais jogos que buscam um vínculo emocional com o jogador. Alguns deles até desafiam o conceito de "jogo", podendo proporcionar formas inovadoras de interação, trazer novas experiências mais subjetivas e se aproximar muito do conceito de arte.

Nosso projeto dialoga com esta categoria de jogos que foca na experiência do usuário, na qual o ato de jogar se torna uma ligação com o mistério e com exploração de um novo mundo, estimulando as emoções e os sentidos do jogador. Buscamos criar um jogo que dá ao jogador um momento para refletir sobre a importância e dimensão dos mundos reais e imaginários, e que o ajuda a lutar contra o adormecimento dos sentidos que resulta das atividades da vida moderna.

Existem diversos jogos no mercado focados na mecânica, ou seja, nos desafios apresentados ao jogador. Muitos deles com histórias criativas e interessantes, mas que tendem a se limitar a uma justificativa para a mecânica. Outros jogos são tão abstratos que não precisam nem mesmo de uma narrativa.

Este projeto irá focar na história a ser contada, a busca não será por aumento de habilidades ou eliminar todos os chefões, a motivação do jogador será desvendar a narrativa que lhe foi apresentada, entender as motivações e anseios das personagens e, junto com elas, crescerem e absorverem experiências ricas de significados e sensações.

Trata-se de um projeto abrangente. Nosso objetivo principal é desenvolver um jogo digital focado na narrativa apresentada ao jogador, valorizando principalmente a experiência do usuário.

Para isso propomos os seguintes objetivos específicos:

- Proporcionar experiências sensoriais, sentimentais e cognitivas memoráveis;
- Desenvolver arte, design e mecânica, ou seja, conceber personagens, ambientação, interface gráfica, entre outros elementos necessários no decorrer do processo de criação;
- Elaborar um roteiro envolvente e criativo, com profundidade na história e nas personagens.

Para facilitar a compreensão do relatório, organizamos ele de forma didática. Separamos os capítulos pelo assunto abordado e priorizamos uma ordem de compreensão lógica a uma ordem cronológica das etapas.

Apresentaremos o método utilizado e em seguida um capítulo da delimitação do problema no qual explicaremos o processo de discussão de ideias que originou este projeto.

No capítulo seguinte apresentamos uma pesquisa bibliográfica sobre alguns conceitos importantes para a compreensão deste relatório e que serviram de base para a concepção do jogo.

Na próxima etapa realizamos pesquisas bibliográficas sobre temas que inspiraram o roteiro deste projeto, as divindades e outras lendas relativas.

Em seguida relatamos uma análise de similares, ou seja, uma pesquisa de jogos que se destacaram por suas narrativas marcantes.

Após esta pesquisa de similares, obtemos alguns requisitos e decidimos descrever o perfil do público que queremos atingir, mas sem restringir muito.

Apresentamos então vários painéis visuais realizados durante a concepção do projeto. Estes painéis representam inspirações de temas, personagens, cenários/atmosferas e estilo que embasaram criativamente quase todas as etapas do projeto.

A etapa seguinte apresenta um painel de acomodação de ideias onde tivemos que realizar várias tomadas de decisões aliadas ao processo simultâneo de geração de ideias.

Com as ideias melhor encaminhadas, explicamos como se deu o processo de criação do fluxograma que ilustra bem todo o roteiro e fluxo de acontecimentos do jogo.

Em seguida vem o relato do processo de experimentação visual, no qual desenhamos as ideias antes descritas, tornando-as mais próximas do produto almejado e gerando caminhos para geração de novas ideias.

No capítulo seguinte, após as experimentações e com conceitos já bem definidos, partimos para a descrição do desenvolvimento dos materiais que farão parte do produto final.

Enfim, apresentamos o produto final do projeto, o jogo Peregrina. Apresentamos os resultados obtidos e as nossas considerações finais acerca do projeto.

2. Método

Para o planejamento das etapas de execução do projeto, utilizamos o Trello, que é uma ferramenta *online* que nos permite criar quadros e organizar as demandas por meio de itens, subitens e *deadlines*. Todos os participantes do projeto tiveram acesso a este painel e puderam acrescentar novas demandas e marcar como feitas as tarefas terminadas.

Apesar do Trello organizar as tarefas linearmente, adotamos um método não-linear para este projeto, onde pesquisas são realizadas em paralelo com gerações de alternativas.

A primeira tarefa foi a construção de um painel para delimitação do problema através de uma discussão inicial das ideias sobre o projeto, no qual levantamos algumas etapas necessárias para o seu desenvolvimento e depois aprofundamos estas etapas no Trello.

O primeiro bloco de etapas constitui-se de demandas que antecedem a produção final do protótipo do jogo. Nesta etapa inserimos as seguintes tarefas:

- Pesquisas bibliográficas para a definição dos conceitos utilizados neste projeto como jogos e criação de narrativas envolventes;
- Pesquisas bibliográficas sobre os temas que embasam o roteiro do jogo como divindades e lendas;
- Análise de similares através de pesquisas bibliográficas e teste dos jogos analisados com a utilização de alguns parâmetros para nortear os objetivos da tarefa;
- Análise e definição do público alvo;
- Criação de um painel visual exploratório com as primeiras referências visuais sobre o tema do projeto;

- Criação de painéis visuais específicos sobre personagens, cenários/atmosferas e estilo do jogo;
- Elaboração do roteiro através de um painel de geração e acomodação de ideias;
- Construção do fluxograma do jogo e desenvolvimento das ideias através de um painel digital no Adobe Illustrator e discussões de *brainstorm*;
- Geração livre de conceitos de personagens e cenários por meio de ferramentas tradicionais (lápis, aquarela, etc) e ferramentas digitais (Adobe Photoshop).

Esta primeira parte das tarefas pode ser vista na Figura 1.

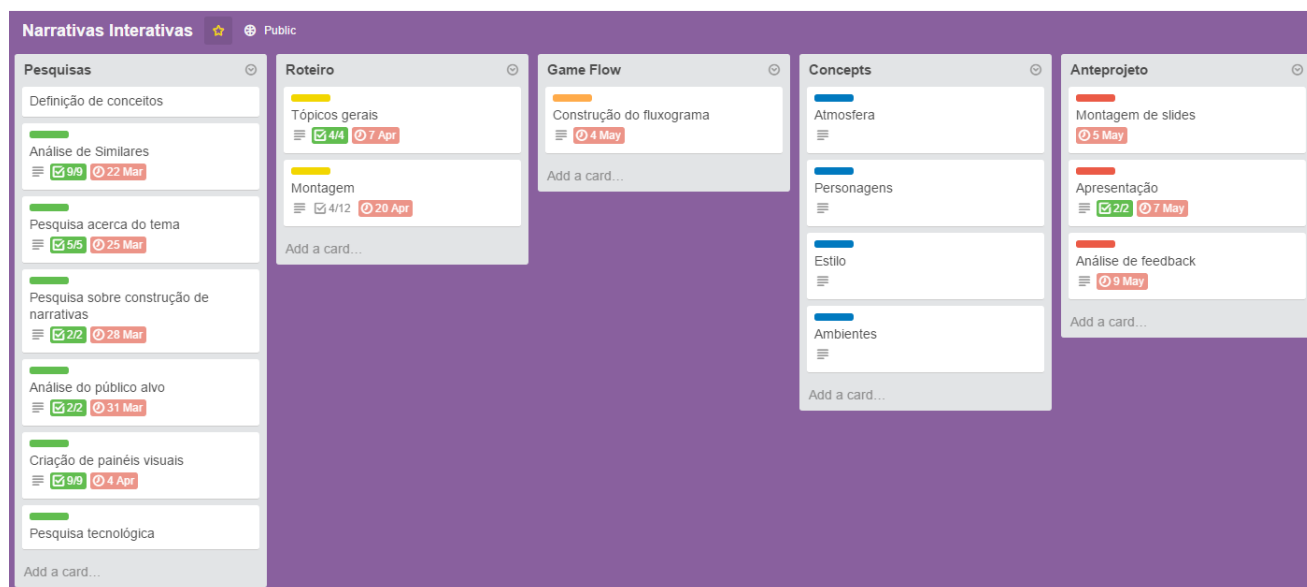


Figura 1: Primeiro bloco de etapas do projeto na plataforma Trello

O segundo bloco de etapas do projeto focou-se no desenvolvimento do protótipo do jogo. Realizamos as seguintes tarefas:

- Desenvolvimento dos gráficos finais 2D do protótipo através do programa Adobe Photoshop como ilustração de personagens secundários, criação

dos cenários por camadas e animação das personagens e elementos dos cenários;

- Desenvolvimento dos gráficos finais 3D que envolvem a modelagem das versões infantil e adulta da personagem principal, colocação do esqueleto para animação, planificação do modelo para pintura de textura da personagem e animação do modelo 3D;
- Criação da identidade visual do jogo através de um *brainstorm* para decidir o nome do jogo, pesquisa tipográfica e desenvolvimento do logo;
- Seleção de áudio através de bibliotecas livres encontradas na *web*;
- Programação do protótipo com a *engine* Unity.

A organização da segunda etapa das tarefas pode ser vista na Figura 2.

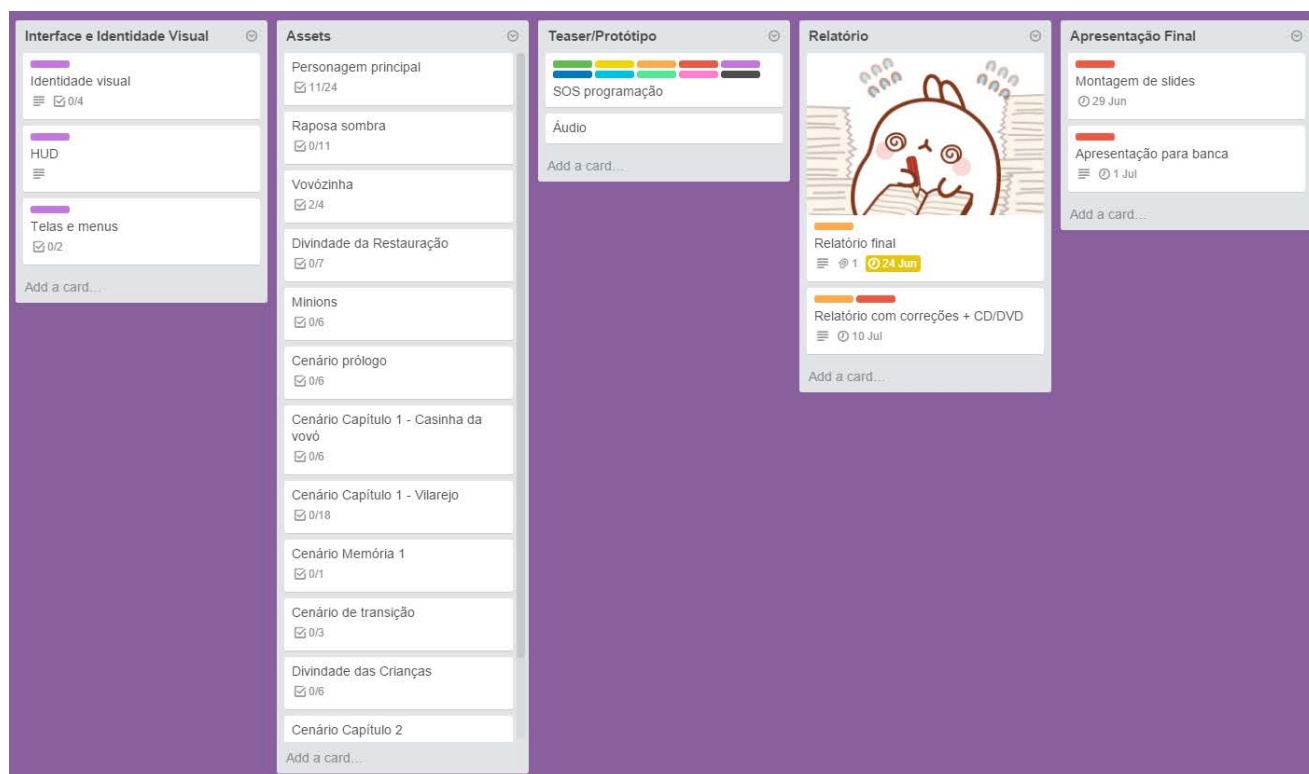


Figura 2: Segundo bloco de etapas do projeto na plataforma Trello

3. Delimitação do Problema

A princípio, o único item que havíamos decidido para este projeto era o que seria essencialmente abordado nele, decidimos trabalhar com o tema Narrativas Interativas através de um jogo digital. A partir deste ponto, sentimos a necessidade de discutirmos os pensamentos e abordagens que cada membro tinha sobre o assunto com a finalidade de obtermos um consenso dos aspectos iniciais deste projeto e quais caminhos seguiríamos para seu desenvolvimento.

Realizamos um painel com o objetivo de gerar e discutir ideias da dupla e assim dimensionar os objetivos deste projeto e abrir espaço para gerar outras ideias a partir de uma base bem definida. As ideias abordaram questões conceituais, técnicas e relativas a narrativas.

Criamos o painel manualmente através de uma folha de cartolina e *post it*. Desta forma, poderíamos facilmente visualizar o painel inteiro e conseguiríamos manter uma dinâmica flexível de pensamentos durante a discussão. Conforme as ideias surgiam, escrevíamos nos *post it* e colocávamos elas no painel. Nesta etapa conseguimos obter ideias bem fechadas, ideias que ainda precisavam ser melhor discutidas e questões levantadas. O painel é ilustrado pela Figura 3.

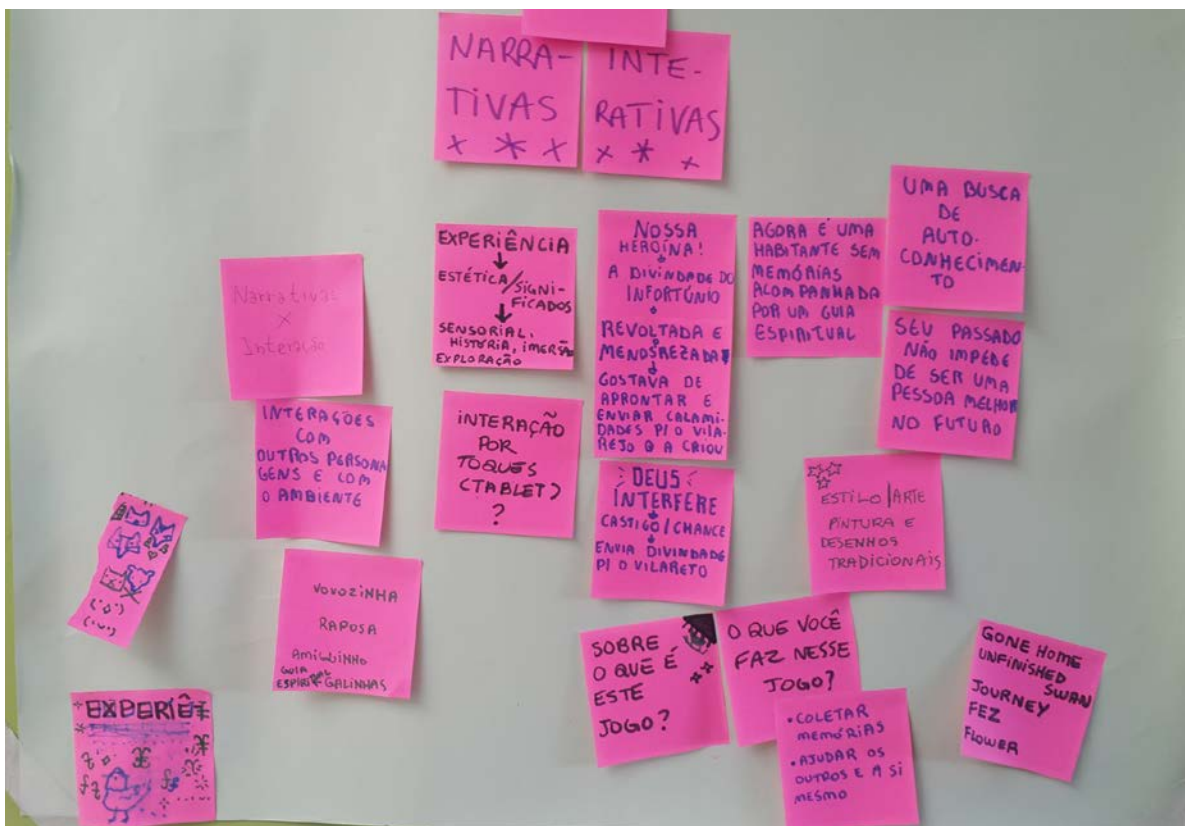


Figura 3: Painel de levantamento de ideias sobre o tema Narrativas Interativas

Com o tema decidido, precisávamos entender um pouco mais sobre ele e definir o que seria um jogo com foco na narrativa. Usamos como base a palestra *Less Game, More Experience* (Menos Jogo, Mais Experiência) ministrada por Ken Wong em 2014, designer do jogo digital para plataformas móveis *Monument Valley*, através dela foi possível traçarmos alguns pontos importantes para a concepção deste projeto. Consideramos principalmente a explicação dos conceitos de estética e semântica, que, quando aliados de forma coerente às interações, podem servir como base para a construção de uma experiência imersiva para o jogador. A semântica dá significado às ações do jogador no jogo e à estética apresentada, enquanto esta oferece uma representação visual do universo a ser explorado pelo jogador. Todos esses pontos são interligados e interferem uns nos outros.

Iniciamos uma discussão superficial sobre possíveis tecnologias a serem utilizadas. Consideramos a opção da interação por toque e gestos, para isso a plataforma seria *tablet* ou *smartphones*. Seria uma forma de tornar a experiência do jogo mais sensorial, porém ainda precisávamos tomar decisões sobre a atmosfera do jogo e realizar uma pesquisa mais profunda sobre plataformas e tecnologias antes de tomar uma decisão.

Optamos por criar um roteiro original para o jogo. Assim, baseando-se em lendas e mitologias, desenvolvemos a proposta de trabalhar um tema sobre divindades. A história começa com uma menina que desperta sem memórias e vai parar em um pequeno vilarejo aos cuidados de uma bondosa senhora. Na verdade, esta menina era uma divindade geniosa que causou uma série de problemas para os seres humanos e por isso havia sido castigada pelo Deus supremo que queria dar uma lição ou uma oportunidade para ela ao transformá-la em um ser humano. Conforme o jogador progredir no jogo, ele irá desvendar o passado da protagonista e poderá entender sua personalidade, seus motivos e anseios.

Discutimos algumas características das personagens principais como a divindade protagonista ser baseada nas lendas japonesas das *kitsunes*, tratam-se de histórias curiosas sobre raposas que serão apresentadas em breve através de uma pesquisa mais profunda sobre os temas envolvidos na narrativa. Sobre a senhora, ela possui uma personalidade bondosa e gentil que moldarão algumas características importantes para o desenvolvimento da protagonista.

A partir do esboço inicial da história, listamos alguns objetivos já apresentados na introdução deste relatório. Em sequência, conseguimos formalizar as mensagens principais da história que queremos transmitir aos jogadores. Elas foram sintetizadas em duas frases que guiarão o desenvolvimento do jogo e permitirão uma visão mais clara da proposta da narrativa.

A primeira frase que criamos define a história como uma busca de autoconhecimento e a usamos para descrever uma jornada em que a personagem

principal (e talvez o próprio jogador) vivencia novas experiências e sensações que afetarão diretamente no seu modo de ser e ver o mundo.

A próxima frase que desenvolvemos aproxima-se de uma lição de moral da história apresentada, uma lição de que o seu passado não o impede de ser uma pessoa melhor. O jogador descobre que sua personagem fez coisas cruéis no passado, mas que se esforça para se tornar mais bondosa e é recompensada por isso.

Discutimos também as primeiras ideias acerca do estilo dos gráficos e listamos alguns jogos similares que poderiam ser referência ao projeto, por serem jogos que focam na narrativa. Apresentaremos estes jogos futuramente através de uma análise de similares.

Este painel foi importante para que pudéssemos sintonizar os nossos pensamentos como dupla de diplomação e assim conseguimos chegar em uma proposta de projeto que cumpre as perspectivas de ambos os membros, criando uma boa unidade da equipe e gerando objetivos e justificativas que guiarão este projeto. Conseguimos criar uma boa premissa para narrativa que será aprofundada futuramente e iniciar questões relevantes acerca da tecnologia utilizada, conceitos base, estilo e atmosfera do jogo e algumas pesquisas necessárias para a realização deste projeto.

Após uma discussão sobre as conclusões do primeiro painel, sentimos a necessidade de aprofundar e detalhar todos os pontos abordados: gênero, roteiro da história, estilo, plataforma, objetivos e ações no jogo. Para isso, precisamos seguir para as próximas etapas de pesquisa de similares, pesquisa sobre o tema, pesquisa sobre tecnologia e criação de painéis de estilo.

4. Definição de conceitos

Realizamos pesquisas bibliográficas para definir os conceitos que norteiam o presente projeto. Pesquisamos principalmente os conceitos de jogo e envolvimento emocional em jogos.

4.1 O que é jogo?

De acordo com o autor Jesse Schell (1970), jogo é definido como uma atividade de solução de problemas encarada de forma lúdica. É uma atividade voluntária, onde o jogador se depara com objetivos, conflitos, regras e desafios dentro de um sistema formal fechado. É um produto interativo, que pode criar valores internos próprios e traz resultados de vitória ou derrota ao jogador.

O fato de o jogo ser uma atividade voluntária e fluida é muito importante para que o jogador se sinta entretido e imerso. Ele deve se sentir motivado para iniciar o jogo e progredir no decorrer das fases, cumprindo com os objetivos e desafios propostos pela mecânica e pela narrativa. Ao se tornar uma tarefa que não estimula o jogador, o jogo perde suas características lúdicas e se torna uma experiência desgastante.

As regras delimitam a estrutura formal do jogo e ditam como serão realizadas as interações. De acordo com Eric Zimmerman e Katie Salen (2003), elas são a lógica oculta sob a superfície da experiência de qualquer jogo. Como se trata de um sistema fechado, as regras têm impacto apenas no círculo do jogo.

A interatividade é a principal característica dos jogos, pois está ligada à imersão. É ela que leva o usuário a desvendar pontos da narrativa, superar os desafios e elaborar estratégias para ter um desempenho melhor. A interatividade contribui com construções de valores emocionais e serve como ligação entre o jogador e o mundo imaginário dos jogos.

Jesse Schell (2008) esquematiza quatro conceitos complementares e essenciais que constroem um jogo, são eles:

- Estética, a parte mais visível constituída basicamente de imagens e sons;
- Mecânica, ou seja, o conjunto de ações disponíveis ao jogador por meio da interação com uma base de regras definidas;
- Narrativa, definida como a sequência de eventos no decorrer do jogo, ela dá sentido à estética e às regras apresentadas ao jogador;
- Tecnologia, a qual é constituída pelos meios que tornam o jogo possível, como *softwares* e códigos de programação.

Schell defende que esses pontos devem ser igualmente trabalhados e ter a mesma importância no desenvolvimento de um jogo. Porém, neste projeto, temos como objetivo focar especialmente na narrativa e na estética. Vamos adotar mecânicas simples e trabalhar esses elementos para alcançar resultados aprimorados de imersão e fluidez no jogo. Queremos que o jogador se envolva emocionalmente com a história e com o mundo apresentados, através de uma experiência significativa e pessoal.

4.2 Envolvimento emocional em jogos

Josh Deane (2013) lista cinco métodos para o envolvimento emocional em jogos dentro das esferas da narrativa e da estética. Para ele, os métodos consistem em:

- Personagens;
- Relacionamentos entre as personagens
- Roteiro
- Atmosfera
- Desafios

O desenvolvimento das personagens é um dos fatores mais importantes no envolvimento emocional em jogos, pois quanto mais o jogador se conecta com a personagem, mais ele sente vontade de continuar a jogar. Quando este relacionamento é bem construído, é mais fácil criar situações na história do jogo que vão afetar as emoções do jogador. O usuário dá mais importância à personagem ao descobrir seus desejos e aspirações, e principalmente ao sentir que o destino da personagem está em suas mãos. Se projetar no lugar dos outros e sentir empatia são habilidades intrinsecamente humanas, e se tornam parte integral do *gameplay* (Schell, 2008).

É importante que o jogador não se identifique apenas com a personagem principal, mas também com as relações e conflitos existentes entre ela e as personagens secundárias. Transformações nestes relacionamentos, como *plot twists*, podem criar respostas emocionais dos jogadores e mantê-los interessados na trama.

O roteiro é identificado como uma série de eventos que ocorrem durante o jogo, diferentes técnicas podem ser usadas para que ele seja emocionalmente envolvente. Levar o jogador para um destino diferente do esperado é uma delas, assim como criar interesse em torno de um mistério. Quanto mais uma narrativa é aberta a interpretações, maior será a ênfase nos esforços do usuário, que se projetará mais na história e se sentirá recompensado ao descobrir detalhes da trama (Jesper Juul, 2001).

A atmosfera é formada por ambientações, imagens e sons, que podem encorajar sentimentos particulares no jogador. A atmosfera é responsável por transportar o jogador para um ambiente virtual emocionalmente sugestivo, que possui objetos e localizações simbólicas e significativas para o desenvolvimento da história e da mecânica.

Por último, os desafios apresentados ao jogador podem influenciá-lo a sentir determinadas emoções. Essas emoções estão mais relacionadas com o próprio jogador do que com a personagem, pois ditam se ele vai avançar no jogo ou não, e se ele vai ser recompensado ou não. Em jogos focados na narrativa, é comum que os desafios sejam simples e relativamente fáceis, para que a experiência do jogador não se torne frustrante e ele possa acompanhar o desenvolvimento da história e das personagens.

5. Inspirações

Sentimos a necessidade de dar início a pesquisas bibliográficas relativas às abordagens temáticas presentes no jogo. Já havíamos decidido trabalhar com o tema místico das divindades, mas ainda não tínhamos uma definição para a palavra divindade. Além disso, nossa personagem protagonista tem como base as lendas japonesas das *kitsunes* (raposas), uma pesquisa mais profunda acerca dessas lendas seria pertinente para desenvolver características de enredo e desenvolvimento da personagem.

5.1 Divindades

Segundo o dicionário Michaelis, a palavra divindade, substantivo feminino do latim *divinitate*, pode ter os seguintes significados:

- Qualidade de divino
- Natureza divina
- Essência divina
- Pessoa ou coisa divinizada
- Mulher formosa; deidade
- Qualquer deus ou deusa do paganismo

Conceitualmente, a palavra divindade pode se referir a uma crença do imaginário humano, supostamente um ser sobrenatural, mitológico, com poderes especiais, criado espontaneamente ou por outra divindade. Este ser costuma ser visto como santo, divino ou sagrado e muitas vezes possui imagem semelhante à do homem.

Normalmente, as divindades são percebidas como seres superiores aos humanos, às vezes superiores até à própria natureza e podem estar fortemente ligadas a ela ou até mesmo a controlarem.

Não existe uma forma padrão para divindades. Muitas assemelham-se a figuras humanas ou de animais. Uma divindade pode ser masculina, feminina, hermafrodita ou neutra e é geralmente imortal.

É possível encontrar estes seres identificados com elementos ou fenômenos da natureza, virtudes ou vícios humanos ou ainda atividades inerentes aos seres humanos.

Em muitas crenças, acredita-se que uma divindade tenha características bastante humanas como personalidade, consciência, intelecto, desejos e emoções. Além disso, é usual que uma determinada divindade presida sobre aspectos do cotidiano humano, como o nascimento, a morte, o tempo, o destino etc.

Podem interagir com seres humanos, positivamente ou negativamente, de forma a desenvolver novos níveis de consciência que vão além das preocupações comuns e mundanas (C. Scott Littleton, 2002). Algumas divindades possuem a missão de ensinar à humanidade leis civis e morais, como se fossem juízes de valores e comportamento humano. Muitas divindades estão também diretamente relacionadas à criação do universo e sua destruição.

Pesquisamos algumas histórias sobre divindades. Segundo uma delas, nos quatro cantos do mundo, as primeiras divindades eram mulheres. Elas representavam o começo e o fim de tudo. Por um bom tempo as deusas reinavam sozinhas, deixando os poderes masculinos à sombra. Elizabeth Badinter explica em seu livro *Um é outro* (1986) sobre a supremacia feminina de acordo com as relações homem e mulher naquelas épocas distantes.

A crença de que o universo foi criado por uma divindade feminina está presente em quase toda parte: Gaia na Grécia, Ísis no Egito, Aditi na Índia, Astarte na Mesopotâmia, Na Gua na China, Tlauteutli para os astecas.

Na cultura greco-romana, pouco a pouco surgiram divindades masculinas, pois a ideia da necessidade de casais para procriar e produzir criou raízes na sociedade. Apesar disso, o culto à deusa-mãe permaneceu.

As deusas só foram destronadas com o advento das religiões monoteístas, umas acabaram virando santas ou a Virgem Maria no ocidente. Outras foram acusadas de serem demônios ou prostitutas. As deusas indo-europeias tinham o poder de criar e destruir, esse aspecto destrutivo foi o mais atacado pelos inimigos do politeísmo.

Observamos que em diversas culturas, existem várias divindades que abordam assuntos diferentes, como a divindade da chuva, divindade da fertilidade, divindade da morte, entre outras. Queremos utilizar esta variação de temas para a criação de outras personagens divinas que aparecerão na trama.

Consideramos interessante essa abordagem das primeiras divindades serem femininas, pois a nossa ideia inicial é conceber uma personagem protagonista do sexo feminino. Desejamos criar uma personagem forte e marcante que parte em uma jornada por conta própria e entra em contato com vários seres sobrenaturais (outras divindades) e enfrenta sua dualidade interna advinda de sua sensibilidade humana e sua essência divina.

A partir desta pesquisa, pudemos aprofundar melhor a personagem como uma divindade poderosa criada a partir de desejos e crenças humanas. Apesar de sua natureza divina, ela não é perfeita e comete erros e por isso sofre a intervenção de uma outra divindade suprema, definida no enredo como um Deus supremo ou o deus dos deuses.

5.2 Lendas

Decidimos pesquisar lendas relativas a seres sobrenaturais (divinos, folclóricos, mitológicos) de diversas culturas. Esta pesquisa se daria conforme surgisse a necessidade de compreender melhor estes seres para estimular a criatividade e fortificar a conceituação das personagens do jogo.

Usamos a lenda da *kitsune* como base para a criação da personagem principal e parte da sua história. As lendas do *tanuki* e do saci servem de inspiração para a estética e história de personagens secundárias, como as divindades.

5.2.1 *Kitsune*

Segundo as lendas japonesas, a *kitsune* trata-se de um *youkai* (demônio) que pode ser bom (*zenko*, raposa do bem) ou ruim (*yako*, raposa maldosa). Estas raposas podem se transformar em qualquer coisa. As raposas maldosas gostam de se transformar em seres humanos para pregarem peças em vilarejos e se divertirem com isso. É possível reconhecer uma raposa disfarçada de humano ao se observar sua sombra ou seu reflexo, que continuam com a forma de animal. Algumas versões da lenda dizem que, após se transformar, a pessoa continua com o rabo de raposa.

As raposas, principalmente se forem brancas, são associadas à divindade *Inari*, deusa do arroz e da fertilidade e raposa mãe de 10 caudas. As *kitsunes* trabalham como suas mensageiras e a cada 100 anos de vida, ganham uma cauda, chegando no máximo a ter 9 caudas. Elas podem perder caudas como castigo se não seguirem as regras de conduta impostas por *Inari*: não ferir nem matar humanos e manter a palavra.

Seus poderes são muito variados, alguns acreditam que elas podem controlar o tempo e espaço, se transformar no que quiserem e controlar o fogo (poder chamado de *kitsune-bi*, fogo de raposa). Acredita-se que sua maior fraqueza são os cães.

As *kitsunes* possuem uma joia chamada esfera de *kitsune* (*hoshi no tama* ou esfera das estrelas). É uma bola pequena, branca, que não tem luz própria (algumas estórias dizem que ela brilha com o fogo da raposa) e nem poder. Joias são um símbolo comum de *Inari*, e representações das raposas sagradas de *Inari* sem joias são raras.

Algumas pessoas dizem que essas bolas carregam parte da alma da *kitsune* e também de suas habilidades mágicas. Se separadas por muito tempo da joia, elas morrem. Essa pode ser a única parte carregada ao se transformarem em humanos.

Alguns dizem ainda que a *kitsune* tem sua verdadeira forma como um espírito ou fantasma, o qual pode interagir com os humanos de três formas: possuindo-os, manifestando-se ou criando um avatar (corpo mais fraco, facilmente destrutível).

5.2.2 Tanuki

O *tanuki* (texugo) também surgiu no folclore japonês e está presente em alguns contos juntamente com a *kitsune*. Assim como as raposas, os texugos são mestres do disfarce, mas não chegam a ser cruéis, eles são travessos e alegres. Enquanto as histórias das raposas são sérias, as do *tanuki* são mais divertidas. Os planos do texugo são enganar humanos a fim de conseguir bebidas ou mulheres, mas geralmente falham por serem atrapalhados. Ele tem como principais características uma garrafa de saquê em uma mão, uma conta não paga na outra, um chapéu na cabeça e barriga e testículos enormes. É uma figura muito popular e simpática do folclore japonês.

5.2.3 Saci

A lenda do saci é uma das mais conhecidas no Brasil, é a história de um menino brincalhão com o poder de criar redemoinhos. Diz a lenda que, para se capturar um saci, é preciso jogar uma peneira em cima do redemoinho e, em seguida, prender o saci em uma garrafa. Seu poder vem de um chapéu vermelho, que deve ser retirado e escondido após a captura. O saci é retratado como um menino negro de uma perna só, que nasceu de um bambu, mora nas matas e vive para pregar peças nas pessoas.

6. Análise de similares

Desenvolvemos esta pesquisa com um caráter exploratório. O objetivo é identificar variáveis de apresentação de uma narrativa e como elas são utilizadas em cada um dos jogos selecionados para esta análise. Levamos em consideração também aspectos técnicos como gráficos, gênero, áudio, controles e duração.

Em relação aos aspectos de mecânica, descrevemos como são os controles e quais relações apresentam com as narrativas, bem com sua complexidade e contribuição para imersão e experiência do usuário. Observamos também aspectos de câmera e tipos de vista utilizados em cada jogo.

Para analisarmos o enredo, levamos em consideração a forma que as narrativas são apresentadas, em que pessoa e como a história é contada. Queríamos investigar a linearidade ou não-linearidade dos jogos, se as ações do jogador interferem ou não nos acontecimentos. Além disso, abordamos também questões referentes às personagens, descrevemos as motivações e personalidade das protagonistas e como elas são desenvolvidas no desenrolar das tramas e o impacto causado nos jogadores.

Outros pontos que incluímos como relevantes para esta análise foram elementos de interface como a presença de textos ou comandos nas telas e se os jogos apresentam ou não elementos de *HUD (heads-up display)*, ou seja representação gráfica de objetos importantes tais como vida, magia e tempo que trazem informações para o jogador se desenvolver no jogo.

Após realizarmos pesquisas em *websites* de jogos que se encaixam na abordagem deste projeto e discutirmos alguns já presentes em nossos pensamentos, escolhemos para esta análise sete jogos que se destacam popularmente por suas narrativas. São eles: *Heavy Rain*, *Gone Home*, *Journey*, *To The Moon*, *The Unfinished Swan*, *Thirty Flights of Loving* e *Life is Strange*.

6.1 Heavy Rain

Desenvolvido para *Playstation 3* pela *Quantic Dream*, *Heavy Rain* trata-se de um jogo de cinemática, uma ficção interativa com muito drama, suspense e ação. Sua duração é entre 8 e 10 horas, das quais 3 horas são *cutscenes* (sequencias nas quais o jogador possui pouco ou nenhum controle na cena, elas podem interromper a jogabilidade e costumam ser usadas para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento das personagens, introduzir inimigos e providenciar informações de cenários, atmosferas, diálogos e/ou pistas). Ver Figura 4.



Figura 4: Introdução ao jogo *Heavy Rain*

Heavy Rain chamou a atenção por apresentar um conceito de jogabilidade diferenciada. Com o objetivo de obter uma maior interação entre o jogador e o jogo e uma representação mais natural dos movimentos, *Heavy Rain* possibilita a execução de ações desde as mais simples (escovar os dentes, fazer a barba, gritar "Jason") a ações mais complexas como as de lutas. A Figura 5 ilustra algumas ações que podem ser executadas no jogo e que demonstram cenas cotidianas da personagem de um pai que interage com seu filho.



Figura 5: Possíveis ações em *Heavy Rain*

A maior parte do jogo utiliza-se de movimentação e *Quick Time Events*, ou seja, *cutscenes* que permitem o controle limitado da personagem nas quais geralmente o jogador precisa seguir comandos apresentados na tela como pressionar certos botões ou agitar o controle, a falha nestes comandos pode encaminhar a cena para um rumo diferente ou mesmo matar a personagem.

O jogo possui gráficos 3D e é apresentado em terceira pessoa através de câmeras fixas dos cenários. O jogador deve mover a personagem e interagir com os objetos ao redor, com o ambiente e com outros personagens não jogáveis para prosseguir na história. Estas interações se dão de formas variadas, algumas irão simplesmente pedir que aperte certos botões em certos momentos, outras ações podem exigir uma representação no controle analógico da ação a ser realizada (como abrir um armário). Há também ações que irão impor um tempo limite para apertar os botões (como nas cenas de lutas, exemplificadas através da Figura 6), outras podem pedir que o jogador aperte um botão, depois outro e outro sem largar os anteriores e também existem ações em que é necessário balançar ou sacudir o controle para serem executadas. Existem várias opções de comando, mas todas seguem certos padrões e se tornam intuitivos e fáceis de aprender.

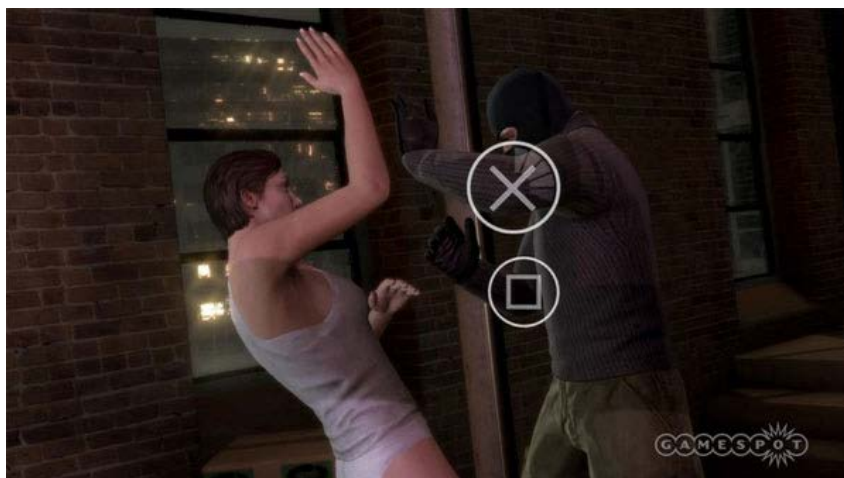


Figura 6: *Quick Time Event* em *Heavy Rain* que encaminha para cenas diferentes

Outros ponto interessante a ser citado é que o jogo possibilita ouvir os pensamentos da personagem que está sendo controlada, desta forma o jogador pode criar vínculos e entender melhor os sentimentos e motivações dela.

Para todas as ações, o jogador deve seguir instruções de comando que aparecem na tela, como ilustrado na Figura 7, e estas podem se apresentar de forma diferente conforme a situação do jogo. Em situações de *stress* ou medo elas podem balançarem ou aparecerem tremidas, com a finalidade de afetar a tomada de decisões do jogador e se tornar um elemento a mais de imersão no jogo.



Figura 7: Instrução de comando para beber água em *Heavy Rain*

Com grande apelo psicológico e sentimental, o jogo possui uma premissa bastante interessante e questiona o jogador “o quão longe você iria por amor”.

A história ocorre em outubro de 2011 no Estados Unidos e gira em torno de quatro personagens procurando o “Assassino do *Origami*” (*Origami Killer*), um criminoso que agia desde 2009, ele sequestrava meninos entre 9 e 13 anos de idade e envolvia os pais em um tipo de jogo doentio no qual eles devem provar seu amor pelo filho para poderem o encontrar, caso contrário o filho morre. É conhecido como assassino do *origami* porque suas vítimas são encontradas com um *origami*, já matou 8 crianças e está prestes a fazer sua nona vítima. Este *serial killer* age nas longas temporadas de chuva, que ocorrem a partir do final de setembro, afogando suas vítimas (por isso o nome *Heavy Rain*).

As ações/decisões do jogo afetam a narrativa de modo que as personagens podem morrer em certos momentos, em outros podem ser apresentadas cenas diferentes e/ou podem levar a encaminhamentos para um dos finais possíveis. Existem 7 finais diferentes com algumas variações para cada.

O objetivo do jogo é investigar o assassino do *origami* para tentar salvar o filho mais novo de Ethan.

Existem quatro personagens principais. Cada uma com uma personalidade bem definida e com seus próprios anseios e motivações.

Ethan Mars é a primeira personagem apresentada. No começo da trama, Ethan era um arquiteto com uma vida tranquila e feliz. Trabalhava em casa, tinha um ótimo casamento e dois filhos. Sua vida tem uma reviravolta quando, em um momento de distração, perde seu filho mais velho, Jason, de vista em um *shopping*. Ethan encontra seu filho e vê ele andar em direção a rua, ele tenta salvar o menino de um atropelamento, mas ambos são atingidos e Jason morre enquanto Ethan fica em coma por seis meses. Quando acorda, seu casamento havia desabado, ele se sente deprimido e culpado pela morte do filho e começa a ter apagões em suas memórias, acorda em lugares estranhos e sem lembrar o que tinha feito. Em um desses apagões,

seu filho mais novo desaparece sequestrado pelo Assassino do *Origami* e Ethan tem agora 5 dias para o salvar, para isso deverá passar por provas extremas e provar seu amor pelo filho. A Figura 8 mostra a vida de Ethan com a esposa e seus dois filhos e o momento do acidente.



Figura 8: Personagem Ethan Mars nas cenas iniciais de *Heavy Rain*

A próxima personagem é Jayden Norman, um agente do *FBI* enviado para ajudar a polícia a investigar o caso do Assassino do *Origami*. Sua missão é traçar o perfil psicológico do suspeito e capturá-lo. Ele usa uma luva e possui um óculos com uma tecnologia experimental de realidade aumentada chamada Interface de Realidade Adicionada (IRA). Esta tecnologia permite encontrar e analisar rapidamente as evidências nas cenas dos crimes como impressões digitais, pegadas, DNA, etc. Jayden seria um típico personagem herói ideal, mas ele sofre com vício de uma droga chamada “triptocaine” (ver Figura 9).

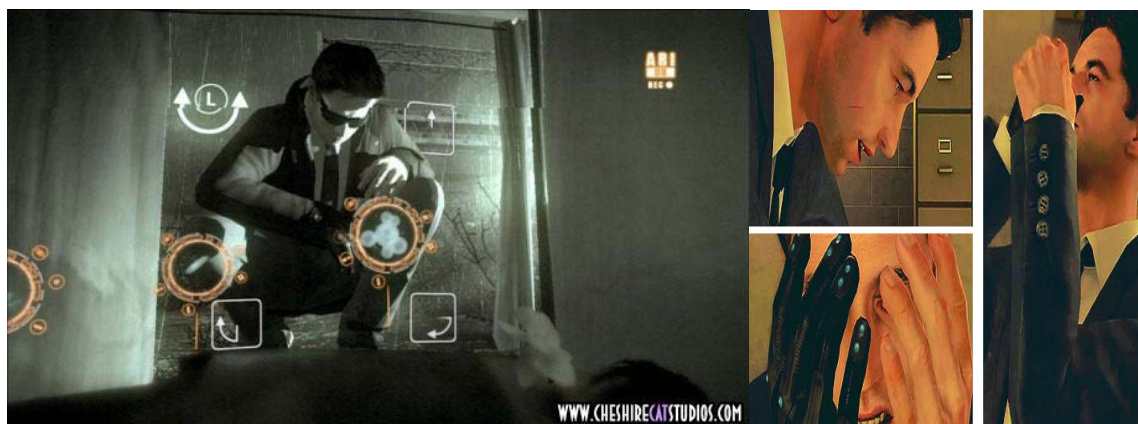


Figura 9: O policial herói Jayden e seus problemas com drogas em *Heavy Rain*

A outra protagonista é Madison Paige, uma jornalista investigativa que sofre de problemas de insônia crônica e só consegue dormir em motéis. Em um desses motéis, ela encontra Ethan e tenta ajudá-lo a encontrar seu filho e inicia uma investigação por conta própria do Assassino do *Origami*. A Figura 10 mostra uma interação de Madison com Ethan e uma cena de luta com o inimigo.



Figura 10: Madison, uma das protagonistas de *Heavy Rain*

A quarta personagem jogável da trama é Scott Shelby, um policial aposentado asmático que se tornou detetive particular e é contratado para resolver os casos do Assassino do *Origami*. Ele se alia a mãe de uma das vítimas. A Figura 11 mostra Scott durante suas investigações.



Figura 11: Personagem Scott e suas investigações em *Heavy Rain*

Algumas observações a respeito do jogo é que a movimentação é um pouco rígida, o que pode causar estranheza das animações, as personagens secundárias não são muito aprofundadas e há algumas pontas soltas no enredo, como a falta de explicação para os apagões de Ethan.

Com um roteiro muito bem escrito, o grau de imersão do jogador é bem elevado e isso gera um vínculo maior de simpatia com as personagens. O jogador consegue entender o que se passa na cabeça de cada personagem e facilmente se envolve com seus dilemas e reflete sobre eles. Dependendo das ações escolhidas as personagens podem seguir caminhos diferentes (como o caso do vício de drogas de Jayden) ou podem até mesmo morrer sem significar o fim do jogo (*game over*).

Os gráficos realistas foram fortemente elogiados e ajudaram a criar uma atmosfera envolvente, pois os detalhes fazem os jogadores se identificarem com o que está sendo apresentado.

6.2 Gone Home

Desenvolvido para computadores (*Windows* e *OS X*) pela produtora *The Fullbright Company*, *Gone Home* trata-se de uma ficção interativa com muita aventura e mistério. O objetivo é explorar a casa da protagonista e descobrir o que aconteceu, o jogo tem duração de 2 horas com gráficos 3D realistas. A Figura 12 ilustra a introdução ao jogo.



Figura 12: Introdução de *Gone Home* com a casa a ser explorada

As interações são simples e são realizadas através de mouse e teclado. O jogador deve explorar uma casa, pegar objetos, observá-los de perto (ver Figura 13) e os mover. Aos poucos é possível encontrar chaves de portas trancadas e descobrir locais mais obscuros ou secretos da casa, como o porão e o sótão.

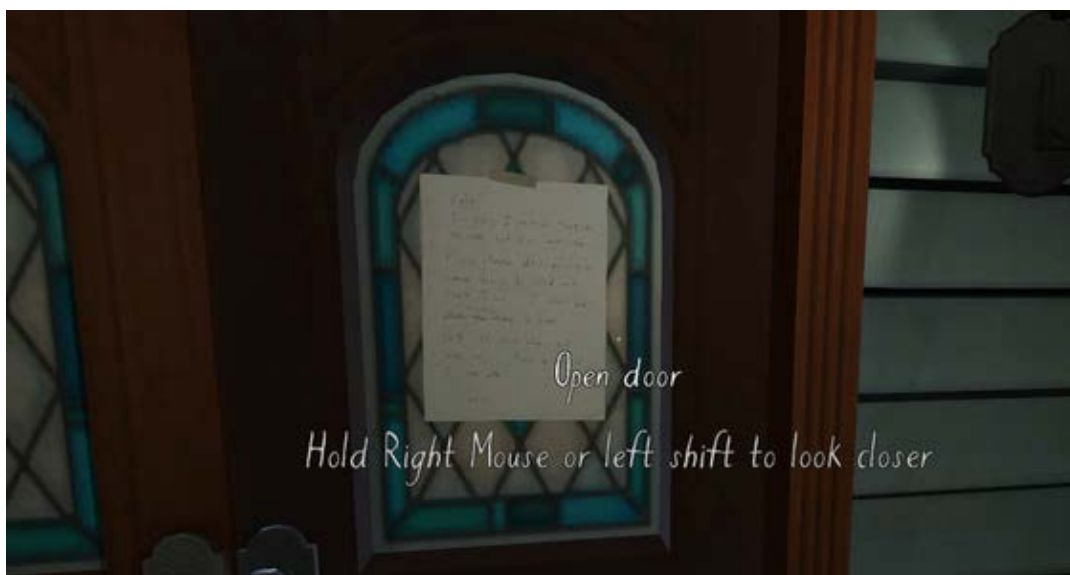


Figura 13: Instruções para abrir a porta ou ver mais de perto em *Gone Home*

Ao explorar sua casa, que é conhecida na cidade por ser mal assombrada, a personagem encontra objetos importantes de sua irmã Sam, a cada objeto encontrado, uma parte da história da irmã é revelada. Essa história é narrada pela voz de Sam, com legendas. Ver Figura 14.

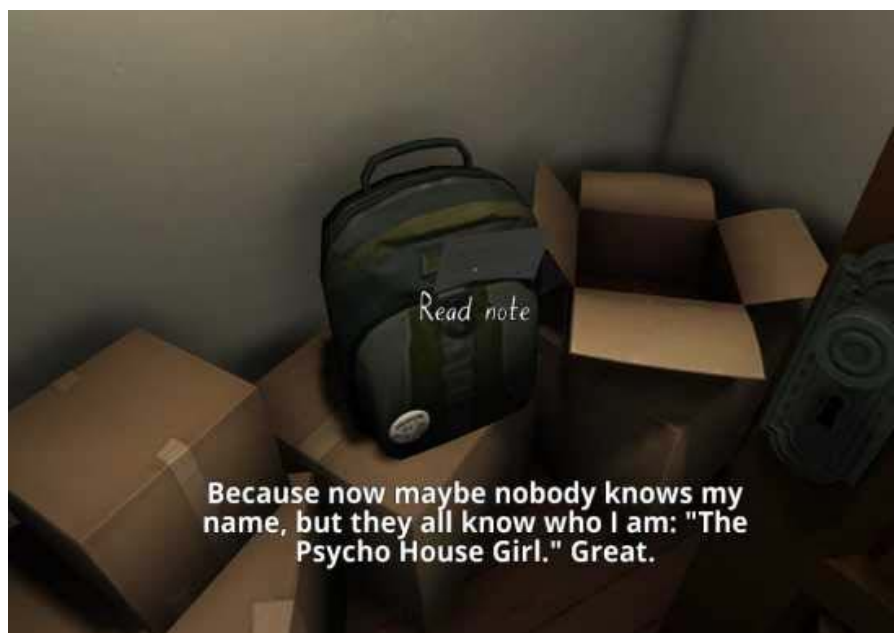


Figura 14: Mochila de Sam com bilhete e legenda da narração em *Gone Home*

Ao chegar de sua viagem de intercambio, a personagem chega em casa e percebe que sua irmã não está lá. O objetivo é encontrar pistas do porquê da irmã ter saído de casa. A ordem dos objetos encontrados interfere na ordem em que os fatos da história são contados.

Sam, mesmo estando fisicamente ausente, é a personagem principal do jogo. Ela é uma adolescente que está passando por transformações, começou a namorar uma garota, quer morar na cidade grande, produz uma *zine* feminista, curte brincadeiras de invocar espíritos e ouve músicas *trash*. Ela deixa mensagens em seu diário para o jogador entender o que ela esteve passando e sentindo antes de sair de casa. A Figura 15 ilustra o quarto e pertences de Sam.



Figura 15: Imagens do quarto de Sam em *Gone Home*

A personagem principal, no início, parece ser inocente e estar sendo influenciada por todos. Ela ainda é dependente dos pais e parece imatura. Depois que começa a se relacionar com sua namorada, ela vai se tornando mais madura, com uma voz própria e toma atitudes para seguir a vida que deseja.

A sensação de estar sozinho explorando uma casa "mal assombrada" é bastante envolvente, sendo o principal fator de imersão do jogo. Não é necessário que o jogador pause suas ações para ouvir a história, ele pode continuar explorando enquanto a narradora fala. O jogo se passa nos anos 90, o que torna a ambientação interessante e nostálgica para os jogadores (ver Figura 16). Ainda assim, são abordados temas que são atuais e pertinentes na vida do público jovem, como feminismo e homofobia.



Figura 16: Tecnologia dos anos 90 nas cena de *Gone Home*

A história é um pouco previsível. Na casa existem muitos objetos que fazem perder o foco da narrativa principal, como cartas e documentos dos pais. A personagem vivida pelo jogador possui pouca relevância na história.

6.3 Journey

Journey foi um jogo desenvolvido para *Playstation 3*. Trata-se de um jogo em terceira pessoa com câmera interativa (o jogador tem certo controle sobre ela) desenvolvido pelo estúdio *thatgamecompany*, famoso por criar jogos de cunho filosófico. O objetivo do jogo é chegar a montanha que aparece no horizonte do cenário, como ilustrado na Figura 17.



Figura 17: Introdução ao jogo *Journey*

Neste jogo, o jogador controla um misterioso peregrino encapuzado com vestes vermelhas em sua jornada iniciada no meio de um amplo deserto com ruínas. Os comandos são simples, pode-se andar pelos níveis dos cenários e mover a câmera com os botões analógicos. É possível pular, flutuar, planar e deslizar e também pode-se fazer a personagem emitir sons (ver Figura 18), o volume e a duração varia com a forma que o botão é apertado e a nota emitida é harmonizada com a música de fundo. O jogo não apresenta textos nem diálogos.



Figura 18: Peregrino emitindo sons em *Journey*

Este peregrino utiliza um cachecol que pode ser energizado ao se aproximar de pequenas peças de panos flutuantes, com isso o jogador pode voar/planar por um tempo e assim descarregar o cachecol (runas no cachecol indicam sua “energia” ao brilhar). O cachecol pode aumentar de tamanho se o viajante tocar/ativar palavras mágicas especiais espalhadas pelos cenários, isto permite voos maiores e mais longos. Existem longas e duras tiras de tecido acinzentado no percurso do jogo, elas podem ser ativadas com a emissão dos sons do peregrino, as tiras ganham cor vermelha e se transformam em peças importantes para o percurso do jogador como formar pontes ou lançar pequenas tiras de tecido. Existem criaturas feitas de tecido que podem auxiliar ou ignorar o jogador e inimigos que podem arrancar pedaços do cachecol. A Figura 19 ilustra o peregrino ao ativar o cachecol pela primeira vez através das runas e o uso da energia para saltar/voar.

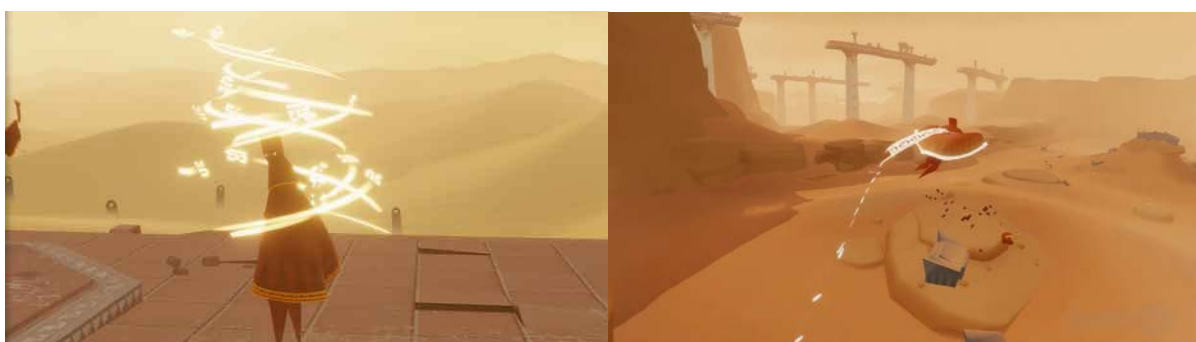


Figura 19: Peregrino ativa cachecol e plana no deserto de *Journey*

Apesar da possibilidade de jogar *offline* e sozinho, *Journey* destaca-se por seu modo *multiplayer* sutil e decisivo na experiência proporcionada ao jogador. É possível encontrar um outro jogador conectado e sua presença não afeta o progresso do jogo (no sentido de não ser requisito para completar o episódio), mas os jogadores podem se ajudar ao ativar tiras de tecido dos cenários ou ao se aproximarem e carregarem seus cachecóis/poder de voar. Quando os dois jogadores terminam o episódio juntos, eles iniciam o próximo juntos também, caso contrário poderá encontrar outro companheiro. A Figura 20 mostra dois jogadores cooperando em suas jornadas rumo à montanha.



Figura 20: Companheiro *online* em Journey

De forma suave, simples, mas intensa, *Journey* traz uma aventura emocional tocante e reflexiva. Durante a jornada, o viajante encontrará vários locais indicando a história de uma civilização o que poderia significar uma viagem de autoconhecimento pela história de seu povo. Entretanto, este jogo é totalmente aberto a interpretações, mas sem se tornar abstrato demais e nem cansativo.

A jornada tem um início mais tranquilo, de aprendizado e apresentação. Segue por uma linha exploratória e de aperfeiçoamento, desperta a curiosidade e as sensações do jogador através de uma atmosfera cativante. Há um pouco de tensão quando aparecem inimigos e esta tensão cresce em um ambiente hostil que limita sua liberdade inicial. Por fim, cria um ambiente belo e solitário no último capítulo da jornada, como se anunciasse o fim da história (Figura 21).



Figura 21: Ambientes tranquilos, belos e hostis presentes em *Journey*

O jogo é linear. Pode ser aberto para explorar, mas segue uma progressão de “episódios”. Trata-se de uma jornada rumo a uma montanha no horizonte. O objetivo dos produtores era evocar sentimentos de insignificância e admiração dos jogadores.

O peregrino possui características humanas, sem traços muito definidos, permite a identificação de praticamente qualquer pessoa com a personagem. Curioso que apesar de características humanoides, não vemos em nenhum momento os braços do viajante e nunca são utilizados no jogo. Não há um grande aprofundamento de sua história pessoal passada, tudo que se obtêm são as sensações durante o jogo, sensações como as de força, fraqueza, solidão, alívio, entre outras.

As reflexões que o jogo traz são muitas e variadas de pessoa para pessoa. Uma abordagem muito interessante é acerca da viagem ser bastante alusiva ao caminho da vida e a morte. Ao fim do jogo, as cenas parecem remeter o retorno do viajante ao início da jornada, como se fosse um ciclo eterno.

Outras reflexões vem acerca do seu companheiro de viagem, o modo *multiplayer* enriquece muito essa experiência, pois em meio aquela imensidão surge um outro peregrino como você. O jogo utiliza uma abordagem minimalista onde o jogador não conhece nada sobre o seu companheiro e a única forma de comunicação é através dos sons que o viajante consegue emitir. A primeira vista, este minimalismo pode parecer um limitador, mas torna-se um agregador, pois quase que naturalmente criam-se laços de carinho e amizade. Os jogadores mais novos aprendem, os veteranos ensinam e juntos ambos se ajudam e enfrentam os perigos. Assim aprende-se a comunicar um com o outro e a agir em conjunto. O fato de não se saber nada sobre ele e de uma comunicação limitada, cria uma interpretação própria e talvez idealizada de seu companheiro de viagem. Ver Figura 22.



Figura 22: O fim de *Journey* ao lado de um companheiro

A Figura 23 mostra que é possível observar jogadores mais experientes através da roupa da personagem que apresenta uma variação sutil de adereços. Ao completar todos os símbolos, pode-se obter a veste branca.

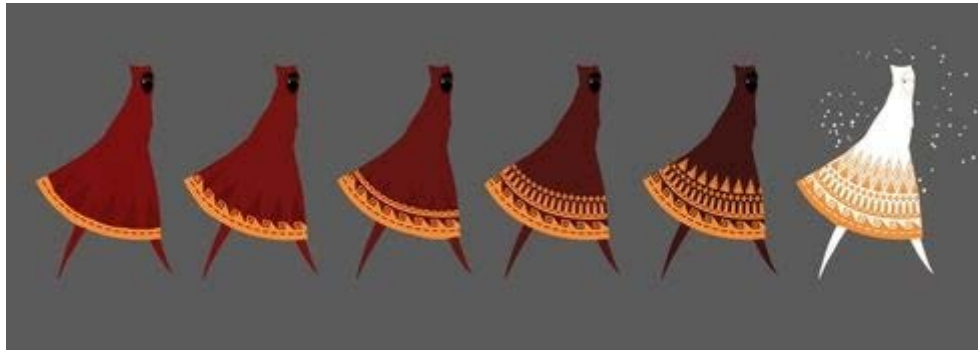


Figura 23: Evolução da personagem em *Journey*

Alguns consideram este jogo mais próximo de uma obra de arte (*gameart*). Apresenta gráficos belíssimos, animações suaves e delicadas e uma trilha sonora elogiadíssima, todos os elementos conversam tão bem entre si que criam um poder de imersão no jogo altíssimo. *Journey* utiliza conceitos básicos de um jogo e os transforma em elementos envolventes, em vez de apresentar textos com os objetivos ao jogador,

ele cria uma montanha brilhante no horizonte a *assets* criativos e atrativos, substitui uma barra de energia de voo por um “cachecol mágico”

Cada episódio evoca sentimentos diferentes. Sua linearidade deixa a jornada bem consistente, mas com um enredo pouco explicativo abre as portas para as mais diversas interpretações.

O único ponto negativo a ser citado é a falta de colecionáveis. Se houvessem mais objetos/itens, seria um ótimo incentivo para as pessoas jogarem novamente.

6.4 *To the Moon*

Produzido pela *Freebird Games*, *To the Moon* é um jogo de aventura e *RPG* (*role playing game*, realidade virtual em que os jogadores desempenham papéis de personagens em um cenário fictício) desenvolvido para *Windows*, *OS X* e *Linux*. A Figura 24 apresenta uma ilustração de introdução do jogo.



Figura 24: Introdução ilustrativa de *To the Moon*

A maior preocupação de *To the Moon* é contar uma história, então diferentemente dos *RPGs* típicos, esse jogo não tem um sistema de batalhas, *partys* ou inventário. Ele foca em resolver *puzzles* simples (ver Figura 25), em interpretar

informações sobre a vida do personagem Johnny e em encontrar meios de aprofundar em suas memórias. Os controles são muito simples, apenas *point-and-click* (apontar e clicar com o *mouse*). O jogador explora os ambientes das memórias de Johnny para encontrar objetos importantes na vida dele e coletar energia a partir desses objetos. A energia é usada para que o jogador seja transportado para memórias mais distantes, até chegar nas memórias de infância do personagem.



Figura 25: Exemplo de *puzzle* apresentado em *To the Moon*

A Figura 26 ilustra a vista superior usada no jogo (comum em *RPGs*) e elementos de *HUD* na tela.



Figura 26: Vista do jogo e *HUD* de *To the Moon*

A história é narrada pelos textos de diálogos dos personagens no decorrer do jogo. Não há nenhum som de fala, mas o texto usa pontuações dramáticas e capitulares para comunicar emoções intensas, como é visível na Figura 27.



Figura 27: Texto com falas dramáticas em *To the Moon*

Em *To the Moon*, o jogador controla dois médicos: Eva e Neil. Mas o jogo não é sobre eles, é sobre Johnny, um homem idoso em seus últimos momentos de vida. Eva e Neil foram contratados para dar a Johnny uma última chance de cumprir seu desejo de ir para a lua. Para isso, eles devem entrar na mente de Johnny e manipular suas memórias com uma máquina especial feita para isso. Eles não mudam o passado do paciente, mas mudam suas memórias, causando eventos que fazem seu sonho ser cumprido. O objetivo é ir alcançando as lembranças mais distantes, algumas delas foram inibidas por Johnny e são mais difíceis de serem alcançadas.

Os personagens principais são Eva, Neil, Johnny e River. Eva e Neil, os médicos, frequentemente brigam. Neil é muito brincalhão e não parece se importar muito com nada, o que irrita Eva, que é mais profissional e empática. Suas discussões

são bem humoradas e impedem que a história caia num sentimentalismo melancólico. Johnny teve uma vida muito difícil e uma infância traumática, o que afetou suas memórias. Seu relacionamento com River, sua esposa, foi se tornando cada vez mais difícil e eles tinham problemas financeiros. Apesar de tudo, ele teve alguns momentos felizes em sua vida, especialmente com River. Ao chegar em seu leito de morte, ele deseja se livrar de suas memórias, inclusive as boas e bonitas, e substituí-las por outras mais felizes nas quais ele se torna um astronauta e vai à lua. River é uma personagem complexa com comportamentos obsessivos que ficam cada vez piores. Ela sofre de Asperger e não consegue se comunicar direito com as pessoas, então Johnny nunca consegue compreendê-la, mesmo depois que ela morre. Ela passa boa parte da vida tentando fazer com que Johnny se lembre do que eles viveram juntos quando crianças, sem sucesso. Ver Figura 28.



Figura 28: Johnny e River idosos e crianças em *To the Moon*

Como é uma história contada de trás para frente, fica bastante claro que os acontecimentos durante a infância e juventude são os que tem mais impacto na vida das personagens. Ao final do jogo, quando alcançamos as lembranças mais antigas, todos os comportamentos estranhos dos personagens adultos encontram uma explicação.

Os controles nem sempre funcionam, mas a história é bem sucedida por muitas razões, uma delas é o diálogo convincente. Os conflitos que o jogador presencia

parecem reais e não forçados. A trilha sonora é simples porém muito bonita e efetiva em seu suporte a narrativa. Os personagens são bem desenvolvidos. A história do jogo é sobre o passado, sobre perda e nostalgia, por isso o tipo de arte que nos remete ao jogos de nossa infância parece bem cativante e apropriado.

6.5 *The Unfinished Swan*

Desenvolvido pela *Giant Sparrow*, *The Unfinished Swan* é um jogo de aventura para *Playstation 3* e 4. Com duração de cerca de 3 horas, utiliza gráficos 3D minimalista com algumas partes 2D *cartoon*. A Figura 29 apresenta uma imagem de introdução do jogo.



Figura 29: Introdução do jogo *The Unfinished Swan*

The Unfinished Swan é apresentado em primeira pessoa e faz o jogador seguir uma linha de raciocínio diferente da maioria dos jogos – enquanto em grande parte o cenário já é apresentado e você só deve seguir seu caminho, aqui você deverá descobri-lo antes, surpreendendo-se com cada pedacinho e revelando um anseio de “curiosidade” que muitas vezes não é trabalhado. A ação básica desse jogo é atirar

bolinhas de tinta ou água nas superfícies do ambiente. É essa mesma ação que se repete durante todo o jogo, porém com algumas variáveis. Por exemplo: na primeira parte o jogador se encontra em um ambiente totalmente branco e precisa jogar tinta preta para descobrir as silhuetas de objetos e fronteiras do ambiente, como ilustrado na Figura 30.



Figura 30: Cenário desvendado com tiros de tinta preta em *The Unfinished Swan*

Na segunda parte do jogo, o jogador atira água nas paredes para atrair plantas as quais ele pode escalar para se deslocar no ambiente, como demonstrado na Figura 31. Na terceira fatia do jogo, seus tiros voltam a ser pretos e perdem a utilidade na escuridão, servindo somente como forma de empurrar bolas reluzentes por um rio ou para acionar lâmpadas espalhadas pela floresta densa e hostil, protegendo-o de criaturas mortais.



Figura 31: Plantas que auxiliam a locomoção do jogador em *The Unfinished Swan*

A história é arquitetada como um livro de contos infantis, de forma bastante simples e com as clássicas lições de moral. Uma voz doce conta a história de Monroe, um menino que acabou de ficar órfão. A única coisa que ele guarda de sua mãe é um quadro de um cisne, uma de suas várias pinturas inacabadas. O cisne começa a se mover para dentro do branco da tela e Monroe o segue. Ele acaba entrando em um reino misterioso governado por um rei insano. Ao explorar esse reino, ele encontra páginas de um livro infantil que contam a história do rei (ver Figura 32). Esta história é narrada pela mesma voz do início do jogo. Entre as fases, também são apresentadas *cutscenes* com estilo *cartoon* que narram a jornada de Monroe em busca do cisne. No fim, ele acaba encontrando o cisne e o rei insano.



Figura 32: Páginas de livro contam a história do rei de *The Unfinished Swan*

O Objetivo do jogo é explorar um mundo imaginário em busca de um cisne, como mostra a Figura 33.

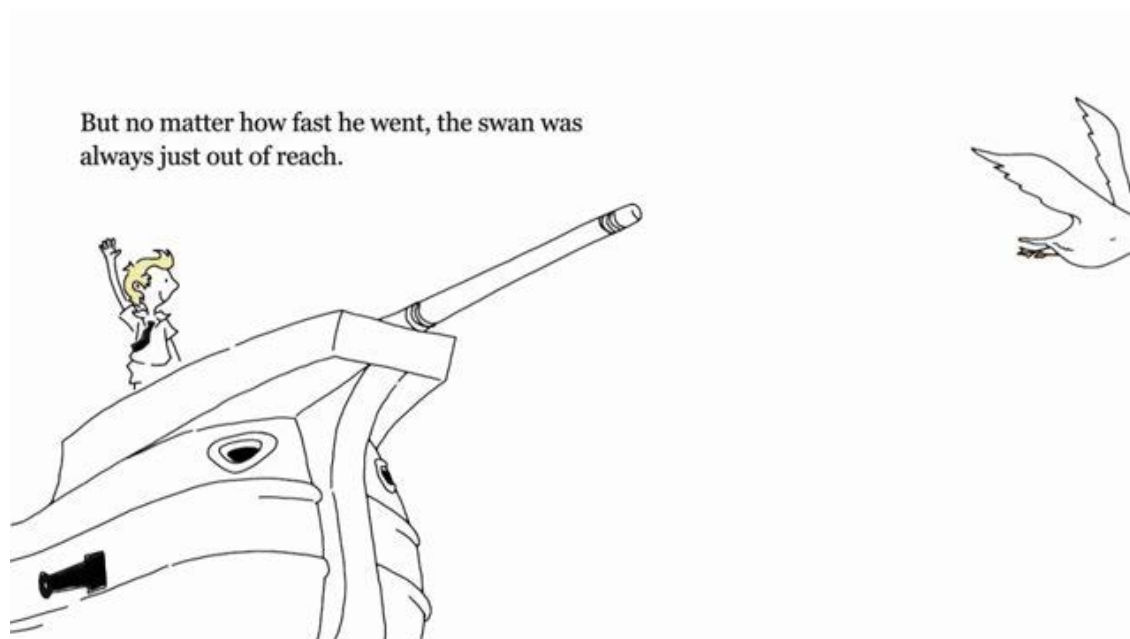


Figura 33: Monroe avistando o cisne de *The Unfinished Swan*

Monroe é um garotinho que se tornou órfão de sua mãe e nunca conheceu seu pai. Não se sabe muito da personalidade dele, mas ele busca entender melhor sua própria história e a de seus pais. O jogo é uma metáfora para essa busca.

No início, a personagem se encontra perdida em um mundo aparentemente vazio, onde nada existe até que ele deixe suas marcas de tinta. O mundo aos poucos toma forma e a personagem precisa modificá-lo para continuar sua jornada de exploração. Ele cria caminhos com as plantas, leva objetos luminosos para atravessar uma floresta sombria, cria blocos sólidos para subir plataformas mais altas. Tudo isso para encontrar o cisne e o rei criador daquele mundo (ver Figura 34).



Figura 34: O rei criador do mundo de *The Unfinished Swan*

Essa aventura representa a busca por entender a história de Monroe e a história de sua família após ser deixado órfão num vazio existencial. A Figura 35 conta um pouco sobre Monroe.



That night, even though he was very tired, Monroe did something that would have made his mother very happy. He painted.

Figura 35: História de Monroe em *The Unfinished Swan*

O jogo capta uma essência da jornada, com cenários surpreendentes em um ambiente completamente surreal e poético que traz o espírito de descoberta de quando éramos crianças.

Existem alguns balões escondidos pelas fases, que o jogador pode procurar e estourar para comprar itens na loja depois. Isso acrescenta mais desafio no jogo.

Os controles de movimentos nunca mudam, tornando o jogo um pouco cansativo. A primeira parte do jogo é muito impactante, brilhante e bela, esta parte deixa muita coisa por conta da imaginação do jogador. As partes seguintes se tornam um pouco decepcionantes, pois são menos artísticas e imaginativas. As narrações da história do rei se tornam cansativas depois de um tempo, faz o jogador querer passar adiante essas partes.

6.6 *Thirty Flights of Loving*

Thirty Flights of Loving é um jogo de aventura curto com duração de apenas 10 a 15 minutos. Desenvolvido pela *Blendo Games*, o jogo utiliza gráficos 3D simples e é apresentado em primeira pessoa. A Figura 36 apresenta uma Introdução ao jogo.



Figura 36: Introdução ao jogo *Thirty Flights of Loving*

O controle utiliza basicamente teclas para movimentação e *mouse* para interagir com as pessoas e objetos. Estas interações mostram os objetivos e te guiam através do jogo. É possível pegar objetos conforme sua necessidade para progredir no jogo e algumas outras ações opcionais também são possíveis em algumas partes do jogo, como beber álcool ou empurrar animais.

Não há diálogos ou caixas de textos. A história é contada através de vários saltos no tempo.

Apesar de ser um jogo curto, evoca sensações de curiosidade e experimentação e cabe ao jogador assimilar os acontecimentos, os cenários e montar o quebra cabeça da história.

O jogador começa sua aventura em um corredor, onde lhe são apresentados os comandos do jogo, a seguir vem uma sala cheia de bebidas (ver Figura 37). A princípio, o jogador entra em uma espécie de operação de tráfico de bebidas alcoólicas e planeja algum tipo de grande assalto com mais dois colegas, porém a cena do roubo em si nunca é mostrada.



Figura 37: Cena de *Thirty Flights of Loving*

Na próxima sala, o jogador é introduzido aos coadjuvantes Borges e Anita (ver Figura 38). Ao interagir com eles é possível ver uma série de rápidos flashbacks com algumas imagens que mostram características das personagens. Estes dois personagens serão responsáveis pelo desenrolar da história. O jogador poderá pegar armas e munição na sala, mas não usará em nenhum momento.



Figura 38: Introdução de personagens de *Thirty Flights of Loving*

As três personagens em seguida, aparecerão em um avião. Um corte quebra a narrativa e leva para uma cena com Anita segurando uma arma e Borges deitado com um tiro em uma sala cheia de caixas, o jogador deve levantar Borges e levá-lo para fora, onde parece ser um aeroporto (ver Figura 39). Ocorre outra quebra na cena e a personagem é levada para uma sala escura com Anita sentada em uma cadeira, descascando e comendo laranjas.



Figura 39: Cenas de Borges ferido e aeroporto de *Thirty Flights of Loving*

Depois de passar por outro corredor, Anita, Borges, e o jogador participam de um casamento. Anita e o jogador ficam bêbados em uma mesa, enquanto o resto dos personagens começam a dançar e voar pela sala (ver Figura 40).



Figura 40: Vista do personagem bêbado em *Thirty Flights of Loving*

Em seguida, o jogador é levado novamente para a sala onde Anita estava descascando laranjas, e depois de volta para o quarto onde estavam ela e Borges ferido. O jogador é mostrado deixando o aeroporto com Borges em um carrinho de malas. Eles chegam em um lugar pequeno, onde uma sequência de tiroteio ocorre, seguido da sequência de corrida de moto (ver Figura 41) e termina com um acidente que leva o jogador a um museu. Nesta área, há várias placas que mostram o nome e os créditos do jogo. O jogador deixa a área e entra em uma outra que explica o princípio de Bernoulli, sobre baixas e altas pressões de ar. Em seguida, o jogador é levado mais uma vez para a sequência da motocicleta, onde o jogo termina.



Figura 41: Sequencia da corrida de moto e do tiroteio em *Thirty Flights of Loving*

O jogador não pode influenciar em nenhum resultado da narrativa, independente do caminho a seguir. A história é contada em uma sequencia não linear.

O Objetivo do jogo é montar o quebra-cabeça dos acontecimentos e descobrir o que aconteceu.

Nada é explicado sobre a personagem principal, nem o nome. Por ser muito rápido não há um desenvolvimento profundo, mas a pouca informação dada sobre as personagens se torna um fator curioso.

Sem diálogos e com uma curta duração, não perde a dinâmica e nem se torna cansativo, consegue contar uma história interessante em pouco tempo e passa muitas informações através dos cenários, porém a narrativa é tão rápida, que o jogador está sempre bombardeado de referências e detalhes, mas não tem tempo de assimilar tudo.

O uso de gráficos simples e “rústicos” acaba por se tornar um elemento marcante para o jogo.

6.7 *Life is Strange*

Desenvolvido pela *Donnod Entertainment*, *Life is Strange* é um jogo de aventura desenvolvido para PC (*windows*). A Figura 42 apresenta uma Introdução ao jogo.



Figura 42: Introdução de *Life is Strange*

A personagem jogada, Max, tem uma vida típica de adolescente, mas com um aspecto fora do comum: ela pode voltar no tempo. O jogador a controla e pode andar pelos ambientes, pode interagir com pessoas e objetos, e fazer escolhas durante os diálogos que vão fazer a história seguir uma direção particular (ver Figura 43). A mecânica de voltar no tempo também permite alguns *puzzles* simples. Quando o jogador volta no tempo ele mantém os objetos recolhidos recentemente. E, possuindo mais informações do que antes, você pode fazer novas ações e ter novas conversas.



Figura 43: Interação com consequências futuras em *Life is Strange*

O jogo é dividido em 5 capítulos que serão lançados aos poucos. A narrativa é desenvolvida por meio das escolhas feitas pelo jogador durante os diálogos (ver Figura 44). Ele pode ver os resultados a curto prazo de suas escolhas, mas uma vez que segue em frente, não pode mais voltar atrás. Normalmente Max continua no mesmo lugar, enquanto tudo ao seu redor volta no tempo, mas o jogo quebra suas próprias regras de volta no tempo quando é conveniente para a narrativa.



Figura 44: Opções de reação e poder de voltar no tempo em *Life is Strange*

O primeiro capítulo arma o palco para conflitos futuros, prevendo uma tempestade que virá e informando o jogador que uma mulher da cidade está

desaparecida. O jogo faz parecer que todas as personagens podem ser culpadas pelo desaparecimento.

Max é uma adolescente introvertida que gosta de tirar fotos, como mostrado na Figura 45. Ela viaja no tempo para ajudar as pessoas, nunca machucá-las.



Figura 45: A introvertida Max tirando fotos em *Life is Strange*

Max é introduzida como quieta, tímida e introvertida e bastante pacata apesar de estar estudando em uma escola privilegiada. No decorrer do jogo, pelas escolhas do jogador, ela se revela como uma personagem forte, capaz e inteligente que desafia seu estereótipo retraído. A história testa essas qualidades ao apresentar dilemas desafiadores a uma adolescente pacata.

Life is Strange é envolvente pois captura um estágio do início da vida universitária. Algumas caracterizações são muito estereotipadas, mas ainda parecem reais. As interações com as personagens podem tocar o jogador por remeter a situações reais que ele pode ter vivido. Mesmo que as falas não sejam muito acreditáveis, as situações são.

A habilidade de voltar no tempo é o elemento mais marcante do jogo, mas também o mais problemático. Após apenas um episódio, é difícil saber as

consequências em longo prazo de suas escolhas. A volta no tempo só é interessante para mudar a reação imediata dos personagens, você volta no tempo várias vezes até ter uma reação que te agrade. Mas a ação de voltar repetidamente no tempo diminui a sensação de domínio sobre suas decisões. Não há muita imersão na personagem principal, o jogador não se sente muito no lugar dela.

6.8 Levantamento de dados

Ao fim da análise de todos os jogos, discutimos os pontos que achamos interessantes positivos e negativos em cada um deles, comparamos algumas situações que funcionam melhor em um jogo do que em outro e também comentamos questões gerais no desenvolvimento de narrativas envolventes.

The Unfinished Swan tem uma mecânica repetitiva e um fluxo de interações que não prende o jogador por muito tempo, pois começa emocionante e se torna morno depois. Já *To the Moon* possui um fluxo que envolve o jogador até o fim, pois a história se torna cada vez mais complexa e desafiadora, com mistérios a serem revelados no final.

Life is Strange e *Gone Home* possuem um ritmo mais lento e constante, as histórias não são tão intensas nem originais quanto nos outros jogos analisados. O jogador se atrai mais pela atmosfera de exploração e mistério.

Em jogos como *Journey* e *Thirty Flights of Loving* não é preciso diálogos ou caixas de textos longos e cansativos para fazer uma história criativa e imersiva. Ambos os jogos criam uma reflexão mais subjetiva.

Heavy Rain já usa uma abordagem diferente para o seu enredo, ele aprofunda características das personagens e do *background* delas, enquanto que os outros jogos deixam grande parte da construção da personagem a mercê da interpretação do jogador.

Outra diferença está na forma de contar a história. Enquanto que *Heavy Rain* utiliza longas *cutscenes* e o jogador sabe em que momento da história ele está e o seu objetivo é bem esclarecido, *Journey* e *Thirty Flights of Loving* deixa que o jogador experimente e se esforce mais para entender o que acontece no jogo.

Alguns pontos interessantes que observamos nos jogos que analisamos:

- Em alguns deles, a personagem vivida pelo jogador não é a principal, é uma personagem que explora um mundo a fim de descobrir a história de outra pessoa;
- Esses jogos evocam sentimentos nostálgicos no jogador, seja com a ambientação, com o estilo dos gráficos ou com o tipo de interação trabalhada;
- São jogos na maioria de curta duração, que duram cerca de 3 horas;
- O ritmo em que as histórias são contadas, aliado às variações de interação no jogo, são fatores muito importantes que determinam o nível de envolvimento do jogador, e a motivação que ele vai ter para continuar jogando;
- É possível criar personagens envolventes e marcantes sejam elas com uma história e personalidade bem definidas ou sejam elas mais misteriosas, sem muitas explicações textuais, onde a compreensão delas depende do próprio jogador e dos elementos gráficos apresentados.
- Alguns jogos possibilitam a interferência do jogador no curso da história através de suas tomadas de decisões, ou seja, suas decisões levam a acontecimentos diferentes (morte de alguma personagem, por exemplo). Outros jogos estabelecem uma história linear, no qual a interferência do jogador se baseia em sua própria interpretação do que lhe foi apresentado.

A partir desta análise e das outras pesquisas, definimos seis requisitos que pretendemos levar para o desenvolvimento deste projeto. Seguem eles:

- I. História bem definida, mas com alguns pontos abertos para a interpretação pessoal do jogador;
- II. O jogo terá o mínimo de diálogos possível (representados por sons e balões de fala ilustrados), quando necessária alguma explicação verbal das ações, um narrador (vovó ou Deus supremo) será encarregado de transmitir essas informações;
- III. Narrativa linear, sem ramificações na história, mas com possíveis flashbacks ou saltos no tempo;
- IV. Exploração dos conceitos de nostalgia e delicadeza por meio de um estilo gráfico baseado em métodos tradicionais (como aquarela e pastel);
- V. Duração entre 1 e 2 horas;
- VI. Itens colecionáveis para incentivar os jogadores a jogarem mais vezes

7. Perfil do público

Jogos altamente imaginativos são acessíveis a crianças, mas também funcionam em um nível mais profundo onde adultos podem descobrir conexões metafóricas com temas que nos desafiam e nos cativam, não importa a nossa idade.

Nosso objetivo é atingir um público amplo, de jogadores ou não jogadores, que busquem uma experiência diferente. Queremos despertar a vontade do jogador de completar a história e explorar o mundo imaginário do jogo, oferecendo experiências que podem ser aproveitadas por crianças e adultos.

A temática e estilo trabalhados neste projeto também podem atrair pessoas que se interessam pela arte e cultura asiáticas. O fato de os gráficos serem estilizados, remetendo a séries e filmes animados japoneses, gera potencial de atração do mesmo público que aprecia estes produtos de entretenimento.

8. Análise de painéis visuais

Coletamos imagens para a construção de painéis visuais em paralelo com outras etapas do desenvolvimento do projeto. Usamos a ferramenta *online* Pinterest para anexar imagens em quadros com diferentes abordagens sobre jogo, criamos quatro painéis através desses quadros: (I) Painel temático com imagens mais gerais sobre as impressões que tínhamos inicialmente acerca do jogo referentes a diferentes aspectos como personagens, cenários e lendas; (II) Painel de personagens que abordaria referências de imagens para criação da protagonista menina-raposa, da vovó, das outras divindades e da raposa-sombra; (III) Painel de cenários e atmosferas para coletar referências dos diferentes ambientes que a personagem passará em sua jornada e que tipo de atmosfera queremos criar para cada uma dessas ambientações; (IV) Painel de estilo com referências que possam estimular o nosso imaginário, enriquecer o universo que pretendemos criar para o jogo e manter unidade na arte a ser desenvolvida nas etapas de experimentações visuais e desenvolvimento do produto.

Utilizamos os quadros do Pinterest durante quase todas as etapas do projeto. Conforme encontrávamos imagens relevantes na *web*, anexávamos ela no quadro adequado e depois selecionamos as mais pertinentes de cada quadro e montamos um painel digital com as imagens selecionadas para cada abordagem. Assim evitávamos uma confusão visual de muitas imagens, mas se necessário consultar alguma das não selecionadas, elas continuariam disponíveis nas nossas contas do Pinterest.

8.1 Painel temático

Ainda no início do projeto, sentimos necessidade de coletar imagens que ilustrassem as nossas primeiras impressões acerca do jogo. Este painel não possui muitas limitações, incluímos imagens referentes a qualquer aspecto relativo ao tema deste projeto, sem desconsiderar os pontos já discutidos na delimitação do problema.

Nas imagens com personagens, é possível encontrar referências principalmente para vestimentas. Na parte inferior do meio, podem-se observar vestes que remetem a divindades, são roupas tradicionais, coloridas, imponentes e com chapéus extravagantes, conferindo um ar de superioridade a quem as veste.

Nos cantos do lado esquerdo e no centro do lado direito, há imagens onde predomina a técnica da aquarela. São imagens com um estilo suave e delicado, que podem remeter aos contos de livros infantis. Este foi um estilo considerado interessante para ser usado no jogo, por sua história se assemelhar a uma fábula.

A imagem das raposas serve como uma referência do estilo de como foi desenhada, com traços leves e sinuosos, e também como referência comportamental do animal que será usado como base para criação da protagonista, onde pode-se observar poses e movimentações suaves.

Em algumas das imagens da direita e do meio, observa-se que a proporção dos cenários causa uma sensação de vazio e imensidão, principalmente quando em algumas delas é possível avistar um personagem que ocupa apenas uma fração muito pequena do cenário. Além disso, a maior parte desses cenários é ocupada por um céu amplo e terras longínquas ou rios extensos, que fazem outros elementos que compõem este cenário, como árvores e montanhas, parecerem distantes do observador.

Apesar de ser um painel mais geral, percebemos muita unidade entre os elementos colocados que retrataram aspectos de estilo, atmosfera, narrativa e temática.

Em síntese, pode-se dizer que as imagens estão em harmonia, pois evocam uma delicadeza de expressão, tanto gráfica como sensorial. Os traços são leves, as personagens parecem contemplativas, pois estão de olhos fechados ou encaram um horizonte indefinido. A atmosfera predominante é de introspecção e magia, pois focam em ambientes aparentemente solitários, sem multidões ou elementos agitados e apresentam seres fantasiosos com cores cativantes e um universo lúdico misterioso.

Após a análise deste painel geral, seriam criados novos painéis mais específicos. Cada painel focaria em um aspecto único.

8.2 Painel de personagens

Fizemos este painel como um conjunto de referências visuais para conceituação das personagens da menina-raposa protagonista, da sombra-raposa, da vizinha e das divindades em geral. Serviu principalmente como referência de proporções das personagens, vestimentas, cores, formas e para analisar como esses elementos compõem a personalidade destes personagens.

A partir do painel geral selecionamos algumas imagens e acrescentamos outras da *internet* no quadro específico para esta abordagem do Pinterest, criamos um quadro só para personagens que achamos interessantes. O resultado da seleção de imagens para este painel pode ser visto na Figura 47.

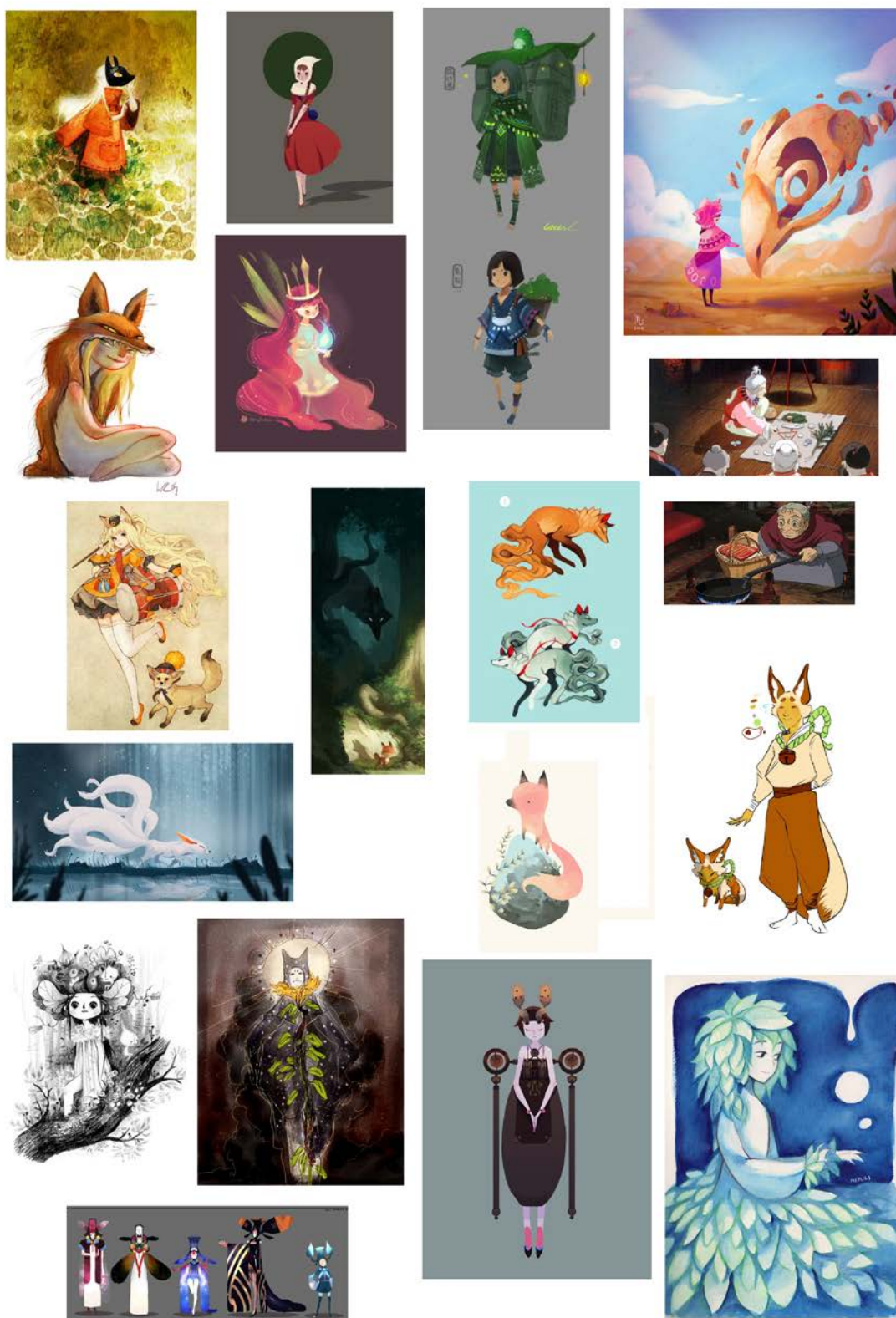


Figura 47: Painei de personagens

As imagens para referência da menina, na parte superior do painel, mostram figuras delicadas, com vestidos simples de camponesa em sua maioria longos, ou roupas com muitas camadas. As personagens também têm cores quentes e cabelos longos. Suas proporções são diversas, podendo denotar uma personagem criança ou adulta, mas são esguias com roupas volumosas e largas. Em algumas imagens as meninas estão com uma expressão de curiosidade, o que reflete aspectos da nossa personagem.

Na parte do meio temos algumas referências para a mascote e para a divindade raposa, escolhemos imagens de raposas grandes e pequenas, com muitas caudas ou com uma só. As raposas pequenas são filhotes com a cabeça grande e cauda fofinha, parecem mais amigáveis e inofensivas. As raposas maiores parecem mais ameaçadoras e têm proporções mais realistas. Algumas têm características fantasmagóricas ou sombrias, com comportamento misterioso.

No centro do lado direito, colocamos imagens que mostram personagens vovós. Ambas usam roupas simples e largas, com os cabelos grisalhos presos. Elas têm formas mais achatadas e arredondadas que a menina, sendo uma personagem mais baixa e volumosa. Elas também estão manuseando objetos caseiros como panelas, alimentos e ervas.

Também adicionamos imagens relacionadas a divindades na parte inferior do painel. São personagens com acessórios extravagantes, chapéus e roupas longas tradicionais ou com elementos da natureza. São personagens que contrastam com as da vovó e da menina, que parecem mais simples. Elas também têm uma expressão contemplativa e serena.

A partir da análise deste painel pudemos começar as experimentações com personagens e a criação dos conceitos. Levamos em conta as principais características que observamos nas figuras e que se encaixariam com as personalidades das personagens no jogo. Para a menina, usamos como base principalmente os vestidos longos, cabelos longos e roupas com mais volume e camadas. Quanto à mascote, inicialmente ela seria pequena e fofa, com a cabeça e caudas grandes em relação ao

corpo. Após crescer, ela teria proporções realistas e características mais obscuras ou misteriosas. A vovó seguiria com formas achatadas e arredondadas, com roupas simples, enquanto as divindades teriam seus acessórios extravagantes e roupas longas, com um ar de superioridade e serenidade.

O próximo passo é criar conceitos originais de personagens a partir das conclusões da análise do painel. Devem ser criados conceitos para a menina, a vovó, a mascote e a divindade da restauração, que são as principais personagens a aparecerem no protótipo.

Também montamos outros painéis para auxiliarem na criação de cenários e atmosferas, e para servirem como referência de estilo.

8.3 Painel de atmosferas e cenários

O painel de cenários e atmosfera é um conjunto de imagens selecionadas por retratarem aspectos que esperamos ver em nosso protótipo após sua conclusão. São imagens que mostram uma variedade de cenários externos, com diferentes paletas de cores, tipos de vegetações, climas e ambientações. Cada imagem possui em si uma atmosfera, escolhemos imagens que transmitem as ideias de introspecção, jornada e descoberta.

Procuramos as imagens na internet e as agrupamos em um quadro de atmosferas e cenários do Pinterest. Depois disso escolhemos as imagens que nos inspiravam mais e que melhor representavam os conceitos do jogo, passamos estas imagens para um arquivo que deu origem a este painel, ilustrado pela Figura 48.

As imagens mostram uma grande diversidade de cenários. Alguns são abertos, vastos e iluminados, enquanto outros são florestas fechadas e mais escuras. As cores e as vegetações em cada imagem dão denotações do clima e da estação do ano representados, que carregam em si conceitos como melancolia e conforto nas cores terrosas do outono, calor e vibrações nas cores vivas e amareladas do verão, alegria e delicadeza nas flores coloridas da primavera e solidão e vazio nas cores pálidas e vegetação escassa do inverno.

O painel também foi útil para termos uma ideia da relação de escala entre a personagem e o fundo. Na maioria das imagens, a personagem é um pequeno ponto na imensidão do cenário. Todo o ambiente parece enorme, vasto e pronto para ser explorado. Algumas imagens exploram ainda mais essas sensações ao incluir um grande objeto ou uma grande criatura diante da personagem. Essas características dão a estas imagens atmosferas de mistério, introspecção, jornada e descobertas. São as atmosferas que queremos inserir na ambientação do nosso projeto.

O painel define bem, em suas imagens, ambientes em diferentes estações do ano. A partir da análise dos conceitos por trás de cada estação, definimos melhor como serão os ambientes e o clima em cada momento do jogo. Pensamos em iniciar o jogo com um clima pesado de nevasca e após esta breve introdução, será apresentado um ambiente entre a primavera e o verão, pois se trata de um momento mais leve do jogo. Isso dá abertura para o uso de cores vibrantes e variadas em ambientes floridos e agradáveis. Após passar o verão, a história transita por um momento mais triste e reflexivo, representado pelo outono. Os cenários de inverno surgirão novamente no momento mais tenso do jogo e quando o desfecho chegar voltará um ambiente mais alegre e colorido.

Pudemos definir também como seria a escala da personagem em relação ao fundo. Na maior parte do jogo, a menina seria bem pequenina em um ambiente grande e aberto. Apenas em ambientes mais fechados, como na casa da vovó, a câmera seria mais próxima, mostrando a personagem em uma escala maior. Desta forma

atingiríamos as atmosferas de jornada, introspecção, mistério e descobertas desejadas, com alguns breves momentos de atmosferas mais aconchegantes e intimistas.

Nos próximos passos experimentaremos cenários e escalas. Definiremos quais elementos e objetos estarão presentes em cada ambiente e começaremos a organizar paletas de cores. Montamos um último painel com referências de estilo.

8.4 Painel de estilo

O painel de estilo é um conjunto de imagens que seguem um estilo semelhante. Como nosso projeto se baseia em lendas, e apresenta uma história que se assemelha a uma fábula, nosso objetivo era conseguir um estilo parecido com o de livros infantis, com imagens estilizadas e pinturas tradicionais feitas à mão.

Assistimos a alguns filmes de animação e jogamos um jogo que segue esse estilo parecido com pinturas. Os filmes foram *Princesa Kaguya*, *The dam keeper* e *Song of the sea*, e o jogo foi *Child of Light*. Capturamos algumas telas para colocá-las neste painel. Além disso, colocamos também ilustrações de artistas que adotam um estilo aquarelado e estilizado. Primeiro juntamos várias imagens no Pinterest e depois selecionamos e transferimos as que melhor representam o estilo para a Figura 49.

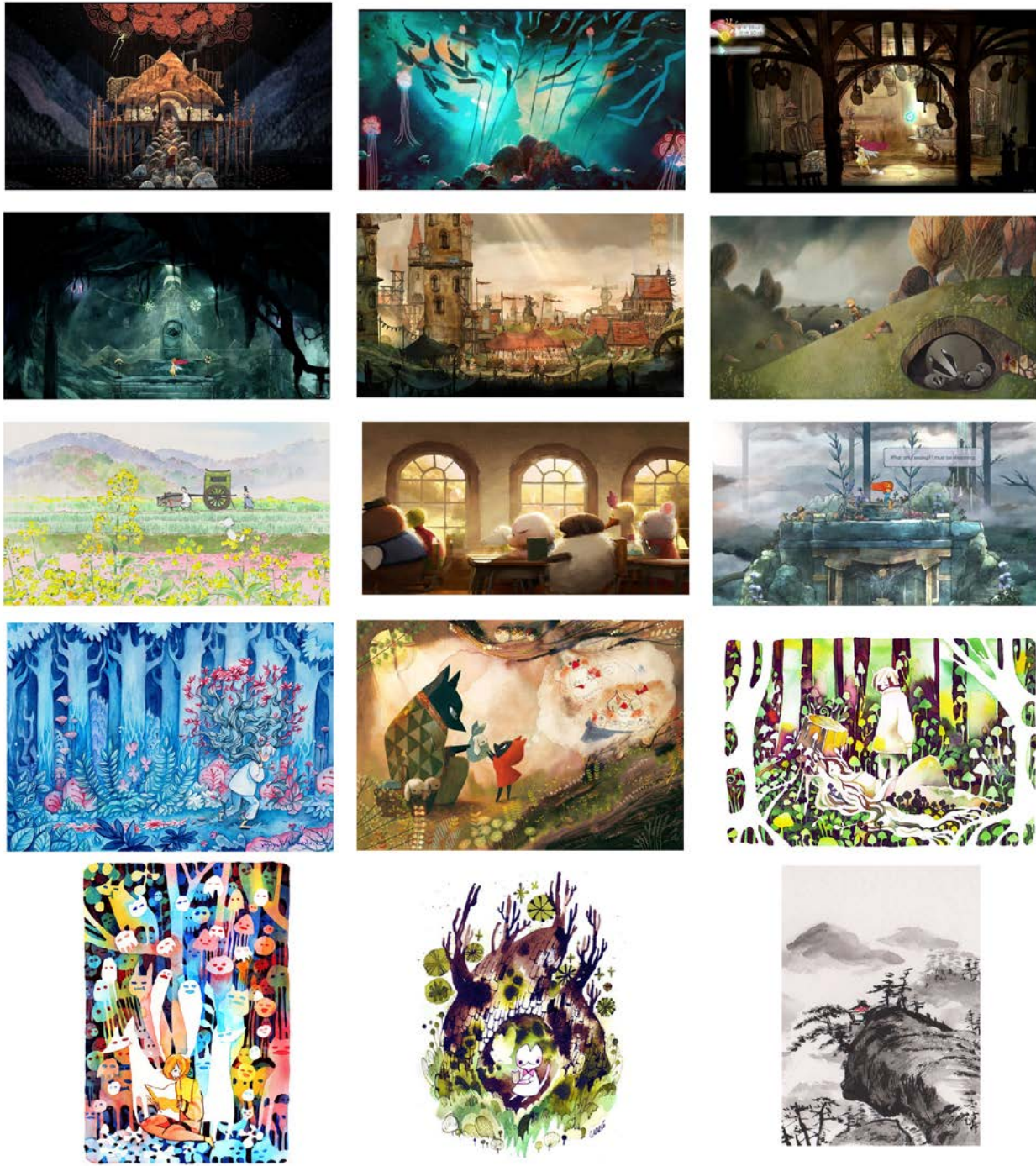


Figura 49: Paineil de estilo

As imagens da parte de cima do painel mostram grande contraste de luz e sombra, representando locais fechados e sombrios com um ponto de luz. São imagens com pouca variação de cores e que possuem maior dramaticidade. As técnicas usadas misturam texturas de aquarela, tintas, e giz. Os contornos bem definidos delimitam bem os elementos das cenas.

As imagens da linha central tem menos contraste e são menos dramáticas, mas ainda não possuem cores tão vivas, é possível perceber uma grande riqueza de texturas e detalhes nos cenários. As técnicas usadas também são de aquarela, tintas e giz, mas em algumas imagens são usados pincéis digitais que simulam essas técnicas.

Na parte inferior, colocamos ilustrações de artistas que usam aquarela. Algumas possuem cores bem saturadas e contrastes com o branco chapado. Outras são mais monocromáticas, podendo apresentar contornos bem delineados ou menos definidos, com mais manchas. Essas imagens possuem bastantes detalhes pequenos que compõem os cenários e os deixam mais interessantes.

Assim como as imagens deste painel, as cenas do nosso projeto também seriam feitas com técnicas de aquarela, pintura, giz pastel e versões digitais destes materiais. O nível de contraste da iluminação e da saturação das cores iria depender da atmosfera de cada cena. Momentos mais tranquilos no jogo poderiam ter menos contrastes e cores mais saturadas, enquanto momentos tensos poderiam ter mais contrastes e cores menos saturadas. Os momentos em que as memórias são reveladas seriam praticamente monocromáticos e sem saturação, com apenas alguns pontos importantes coloridos. Além disso, o ambiente das memórias teria menos definição nos contornos, tendo mais manchas e formas abstratas. Enquanto isso, os outros ambientes teriam contornos mais definidos, porém sem linhas muito pesadas ou constantes para que não tirem o destaque das personagens. As personagens teriam linhas de contorno bem definidas para que não se confundam com o fundo.

9. Acomodação de ideias

Após discutirmos ideias relativas a aspectos gráficos, de roteiro e de mecânica, encontramos dificuldades para definir estas concepções. Decidimos então criar um painel de acomodação de ideias no qual colocaríamos conceitos já definidos e propostas que em algumas ocasiões poderiam ser conflituosas com outras. Assim, os conflitos seriam resolvidos por acomodação das ideias, ou seja, algumas ideias seriam escolhidas conforme melhor se encaixassem no projeto e resultariam na eliminação de outras.

Resolvemos fazer o painel manualmente para manter um ritmo dinâmico conforme as ideias fossem surgindo durante o diálogo e o desenvolvimento do painel. Utilizamos duas folhas de cartolina emendadas com cola e *post its* coloridos para anotar os pensamentos e os organizar, assim seria mais fácil mudar as anotações de lugar caso fosse necessário. Os *post its* maiores e laranjas foram utilizados para títulos e sínteses dos capítulos, os azuis foram usados para conceitos definidos e os rosas para ideias opcionais ou em aberto. Por acaso o painel foi montado com sentido de leitura da direita para a esquerda, o resultado pode ser visto na Figura 50.



Figura 50: Visão geral do painel de acomodação de ideias

Primeiro colocamos uma síntese de todo o jogo com aspectos gerais no painel. Conforme já definido anteriormente, optamos por trabalhar um tema sobre divindades e decidimos que nossa divindade protagonista seria uma raposa que foi castigada por seu mau comportamento e foi transformada em humana para aprender novos valores. Discutimos algumas características sobre a protagonista como raposa e como ser humano. Quando era uma divindade a personagem era geniosa, ingênua, imatura, divertida, poderosa e um tanto egocêntrica. Depois que ela é transformada em um ser humano e enviada à Terra, ela perde suas memórias e seus poderes. Suas novas características serão moldadas por uma senhora que a salvou e a acolheu e torna-se então uma pessoa gentil, curiosa, um pouco teimosa e determinada.

Discutimos motivos para a revolta da personagem que gerou seu mau comportamento. Ela poderia não ter motivos profundos e querer apenas se divertir sem pensar nas consequências de seus atos, mas decidimos que ela estaria revoltada porque as pessoas estavam esquecendo da divindade raposa e achou que os habitantes do vilarejo em que nasceu queriam demolir seu modesto templo para construir um novo e grandioso templo para uma nova divindade.

Graficamente, representaremos os poderes e as memórias através dos fragmentos de uma joia. Segundo as lendas japonesas sobre “*kitsunes*” (raposas), elas carregam uma joia branca que contém seus poderes. A joia da nossa personagem se quebrou em 9 partes quando ela foi transformada em humana e seus fragmentos foram espalhados. Neste ponto tínhamos um conflito, discutíamos se os fragmentos estariam com outras pessoas ou se estariam com outras divindades e tudo teria sido planejado por um Deus supremo.

Decidimos que os fragmentos estariam com outras divindades, mas o último estaria com a personagem da senhora que a salvou.

Levantamos algumas questões sobre a mecânica ainda nesta primeira parte do painel, citamos comandos básicos para pular, andar, abaixar, puxar/empurrar, interagir e um comando para magias. A cada fragmento coletado, a personagem receberá um poder relativo à memória do fragmento e à divindade que guardava o fragmento. Estas

definições podem ser vistas na Figura 51. Precisamos definir ainda como serão os comandos, se serão apenas pelo teclado do computador ou se o mouse também será usado.

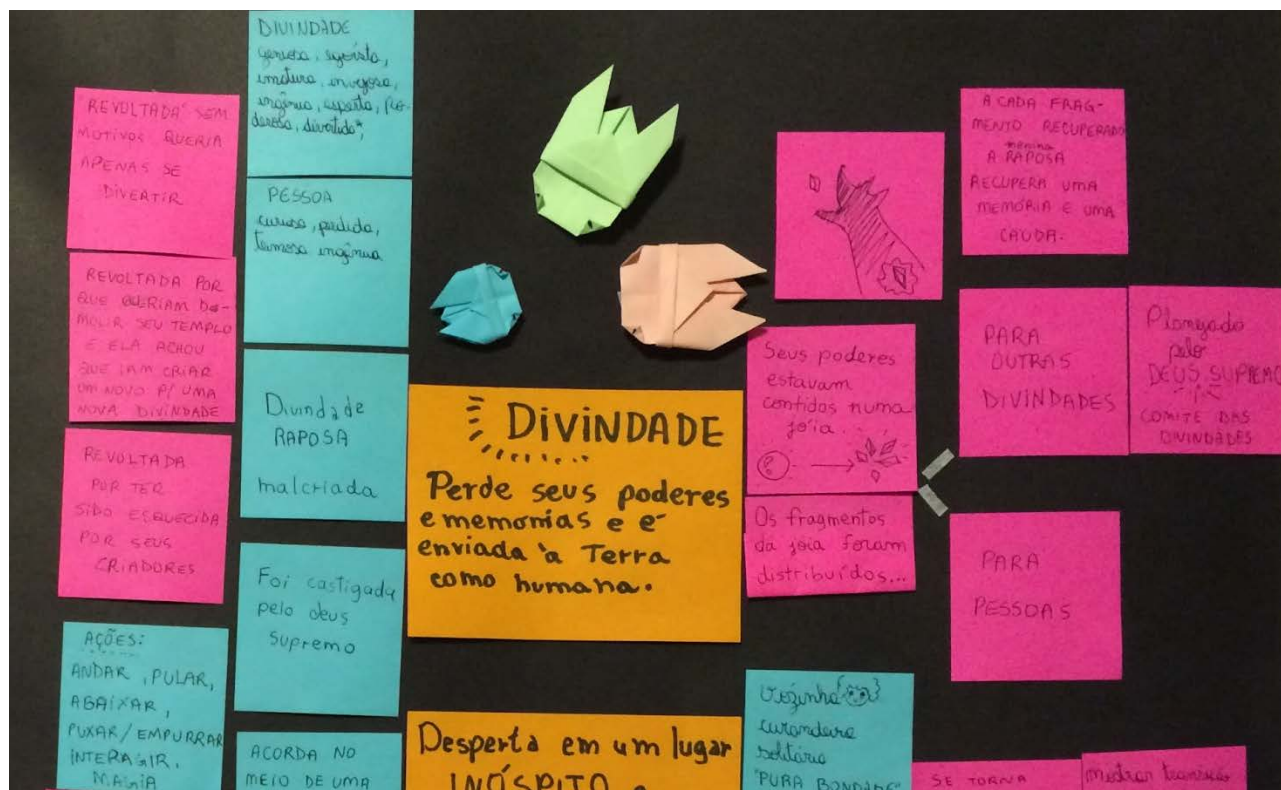


Figura 51: Questões gerais definidas na parte superior direita do painel

Depois de discutir questões gerais sobre o jogo, discutimos como apresentáramos essa história para o jogador. Ao iniciar o jogo, será apresentada uma personagem jovem com cabelos esvoaçantes. Ela desperta sem roupas e sem memórias em um ambiente inóspito, onde cai uma forte nevasca. Sem destino, ela começa a caminhar naquela grande imensidão vazia, ela passa por dificuldades como frio e fome e após quase morrer é resgatada por uma nova personagem, a “vozinha”. Discutimos algumas questões a respeito desta personagem, trata-se de uma senhora curandeira muito gentil, ela irá salvar a jovem menina raposa e cuidar dela, moldando algumas características na personagem como humana. Pretendemos apresentar uma transição no tempo através do crescimento dos cabelos da menina.

A menina então cria vínculos afetivos com a vizinha e a ajuda em suas tarefas curandeiras diárias, mas sua verdadeira jornada começará ao encontrar o primeiro fragmento da joia que contém seus poderes e suas memórias. Criamos algumas possibilidades de onde estaria o fragmento. Ele poderia estar na casa da vizinha, poderia ser encontrado nos destroços do templo que estava sendo construído ou poderia estar no templo abandonado da divindade. Seguimos um caminho no qual cada fragmento, exceto o último, estaria com uma divindade que poderia estar usando-o como adorno ou acessório. Cada divindade daria uma missão para a menina e ao completar essa missão, ela ganharia um fragmento da joia. A princípio ela não entenderá do que se trata, mas ao entrar em contato com o fragmento, será encaminhada para o ambiente das memórias.

A primeira divindade que ela encontra poderia ser a divindade da restauração, já que ela poderia ser encontrada em meio aos destroços, ou a da fertilidade devido ao conteúdo da primeira memória.

Discutimos como seria o ambiente das memórias e como se daria a interação do jogador com elas. O cenário das memórias poderia ser um novo ambiente a ser explorado, bem abstrato, o qual representaria alucinações da menina ou poderia ser o mesmo ambiente das missões, mas com indicações temporais do passado. Quanto à interação, ela poderia se dar através de *minigames*, poderia ser apresentada de forma não interativa, através de *cutscenes* (cenas em que o jogador tem pouco ou nenhum controle) ou poderia ser um pouco interativa no qual a personagem caminharia por um cenário onde essas memórias seriam apresentadas aos poucos e chegando ao final uma cena maior é mostrada para fechar a memória.

O conteúdo da primeira memória mostraria basicamente como a divindade surgiu, a criação do templo dela em um pequeno vilarejo e a comemoração dos habitantes que realizavam um festival. A partir do templo surgiria um vulto brilhante no qual sairia uma divindade raposa filhote.

Após apresentação da memória, a personagem volta para o ambiente real e surge um vulto escuro que forma a sombra de uma pequena raposa, este novo

personagem será a mascote da menina que a guiará nas próximas missões, a sombra vai dar um poder para ela que a deixará curiosa em querer ganhar novos poderes e descobrir as outras memórias da raposa. O primeiro poder que a menina recebe é o poder dos fogos de artifício. O conteúdo das primeiras memórias pode ser visto na Figura 52.

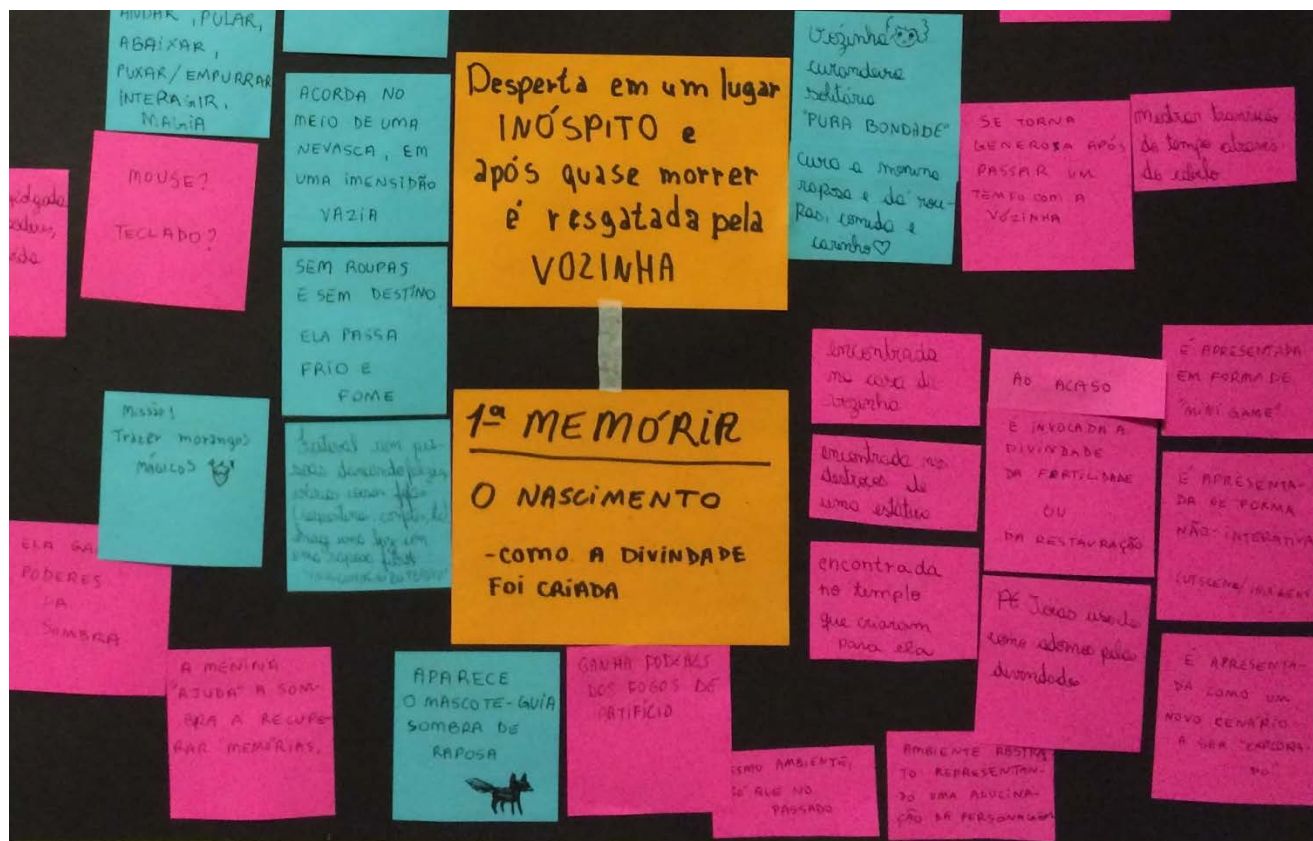


Figura 52: Primeiras memórias

Após recuperar sua primeira memória, conhecer sua mascote e ganhar seus primeiros poderes, a menina parte em uma jornada para descobrir o restante da história apresentada nas memórias e para ganhar novos poderes. Para ter acesso à segunda memória, pensamos em usar uma divindade musical para atrair a menina. Seria a divindade das crianças, que canta para alegrá-las, mas precisa do acompanhamento de um instrumento musical. Essa seria a missão dada à menina: encontrar as peças do instrumento e montá-lo, depois tocar as notas na ordem certa usando seus poderes.

Pensamos nas missões serem apresentadas por meio de *puzzles* simples, onde a menina precisaria explorar o cenário e interagir com objetos. A memória desbloqueada com a segunda missão mostraria a divindade raposa brincando com seus poderes e se divertindo. A menina então ganharia o poder de um peão mágico e começaria a ganhar características físicas de raposa, inicialmente pensamos em ela ganhar orelhas de raposa primeiro. Decidimos também que a cada missão, o mascote iria crescer um pouco.

O *post it* com desenhos mostra como seria a sequência básica de acontecimentos que se repete na maioria das missões do jogo: o mascote come o fragmento recebido, os fragmentos ficam brilhando em sua barriga, depois a sombra do mascote se expande e a menina é transportada para o ambiente das memórias, ao fim disso, a sombra do mascote gira em torno da menina, dando a ela um novo poder e uma nova característica de raposa.

A terceira divindade que a menina encontraria seria a divindade dos morangos ou da colheita, após ajudá-la a menina ganharia garras e poderes da natureza. O objetivo da missão não foi definido, mas a memória mostraria as pessoas do vilarejo dando oferendas à divindade raposa.

A quarta divindade seria da poeira, do silêncio ou do esquecimento, pois a memória mostrada seria sobre as pessoas do vilarejo se esquecendo da divindade raposa e abandonando seu templo. A menina, associando o mascote à divindade raposa, fica com pena e o jogo fica com uma atmosfera mais melancólica. A menina ganharia bigodes de raposa ao final e como não foi decidido o tipo da divindade, não decidimos qual poder ela ganharia. A segunda, terceira e quarta memória podem ser acompanhadas na Figura 53.

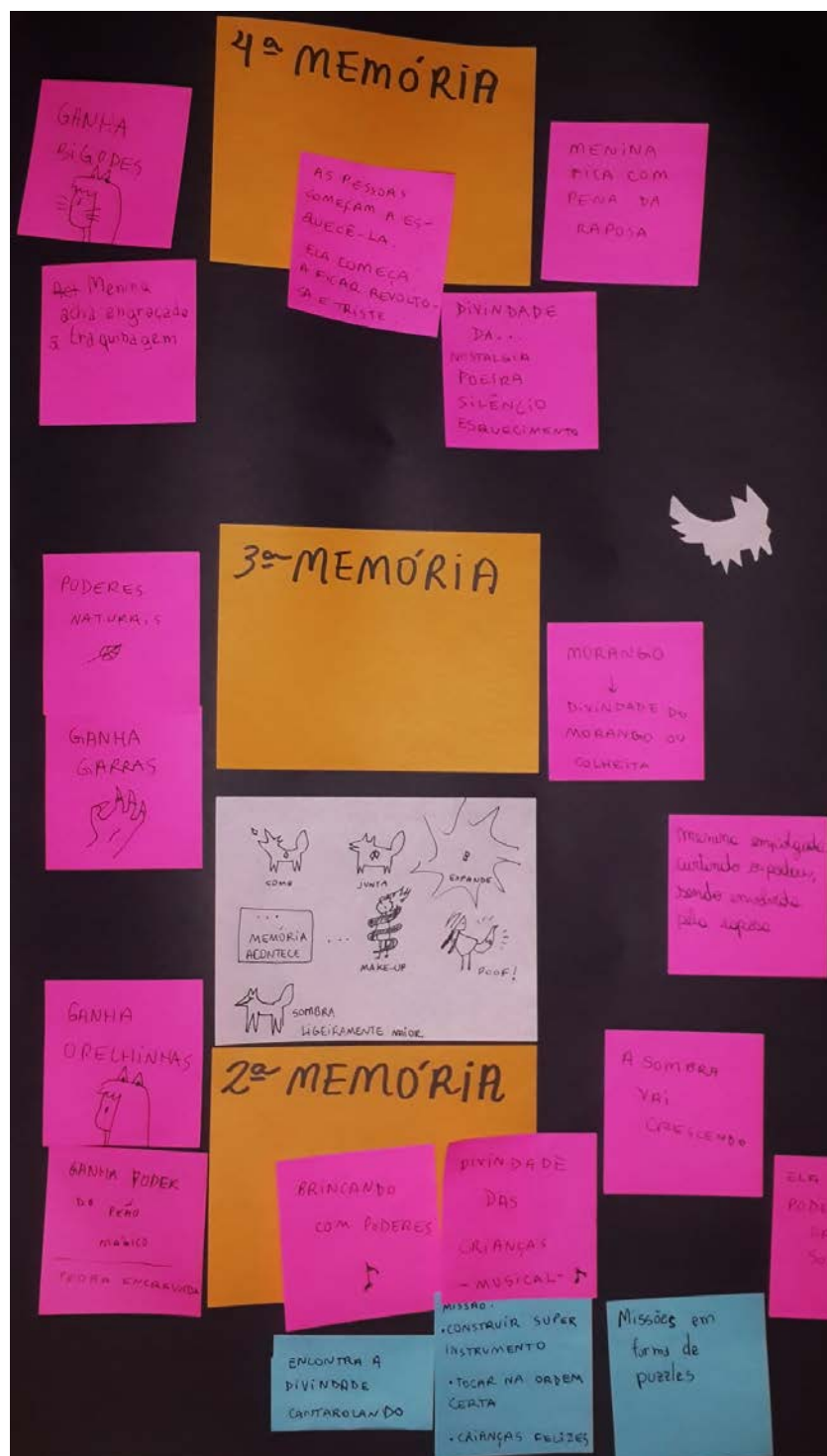


Figura 53: Detalhe do painel que mostra a segunda, terceira e quarta memória

Na próxima jornada a menina encontra a quinta divindade que poderia ser a divindade do jiló ou a divindade da chuva e após completar a missão recebe memórias da raposa vendo os plantadores de morango comendo os morangos sozinhos e se sente traída por não receber mais as oferendas, ela apronta uma leve travessura com os plantadores e transforma os morangos em jilós. A menina acha engraçada esta memória e depois de vê-la recebe uma cauda e ganha a habilidade da água.

A sexta divindade é a divindade dos cachorros que tem uma personalidade mais cômica. Após ajudá-la, a menina recebe memórias onde encontra pessoas sem tetos ou um cachorrinho que se abrigavam da chuva no templo da divindade, esta começa a se tornar um pouco agressiva e acha que isto é um insulto à sua posição e expulsa eles de seu templo. Outra ideia é que ela não aceita as oferendas simples dos pobres. Ao fim da memória, a menina ganha mais uma cauda e a habilidades de energia, ela se sente um pouco receosa em relação ao comportamento da raposa.

A tensão aumenta ainda mais no encontro com a sétima divindade, a divindade da arte. Após completar a missão, a menina recebe uma memória em que crianças brincam ao redor do templo da raposa e fazem desenhos nele e a raposa pensa que são visitas, mas ao deparar com as crianças “depredando” seu templo, ela fica furiosa e as transforma em pedras/estátuas. Para acentuar o drama, pensamos em uma cena em que os pais da criança rezam pedindo para a divindade encontrar seus filhos desaparecidos. Outra opção é trocar as crianças por adultos colocando um aviso de demolição no templo. Isso aconteceria porque as pessoas estavam construindo um templo novo para substituir o antigo, mas a raposa não sabia e por isso transforma elas em estátuas. Para receber a memória, pensamos em uma missão na qual a menina teria que ajudar os pais das estátuas (passaram se alguns anos, então eles estarão mais velhos), desfazendo a transformação, mas sem saber que fora ela, a divindade raposa, que fizera isso no passado. Depois de ver a memória e descobrir o que a raposa fez, a menina fica chocada, mas a raposa apresenta um comportamento dominador e amedronta a menina que continua sua jornada com grandes receios. A

raposa cresce um pouco e a protagonista ganha mais uma cauda e a habilidade de voar. A quinta, sexta e sétima memória podem ser acompanhadas na Figura 54.



Figura 54: Detalhe do painel com a quinta, sexta e sétima memórias

A oitava memória contém o clímax desta história. Após ajudar a divindade que poderia ser da morte ou da guerra, a menina recebe a memória que revela o castigo que a divindade recebera por seu mau comportamento, ela vê a raposa destruindo o templo novo que as pessoas estavam construindo e após isso é transformada em humana como uma forma de castigo. Assim percebe que ela era a divindade raposa o tempo todo e entra em choque quando a sombra raposa se expande e engole a menina se fundindo com ela. A personagem ganha uma máscara de raposa e o poder do fogo espiritual.

Em meio a seus conflitos internos a menina caminha de volta para a vila em que fora criada onde estará sua última e nona memória. Pensamos em ter que ajudar a divindade do dinheiro e a outra opção era do fragmento da joia estar com a vizinha e esta memória revela que as pessoas que estavam construindo o novo templo eram parte da família da vizinha. Aqui pretendemos criar um ambiente em que a menina é perdoada pela vizinha e percebe todo o aprendizado que recebera desde o momento em que fora encontrada e cuidada por ela.

Assim caminhamos para o final da história. Após ser perdoada a menina volta a ser uma divindade, se transforma em raposa e ascende para o céu, neste final talvez possa aparecer a personagem do Deus supremo. Definiremos mais detalhes dessa última parte do jogo no fluxograma, ilustrada pela Figura 55.

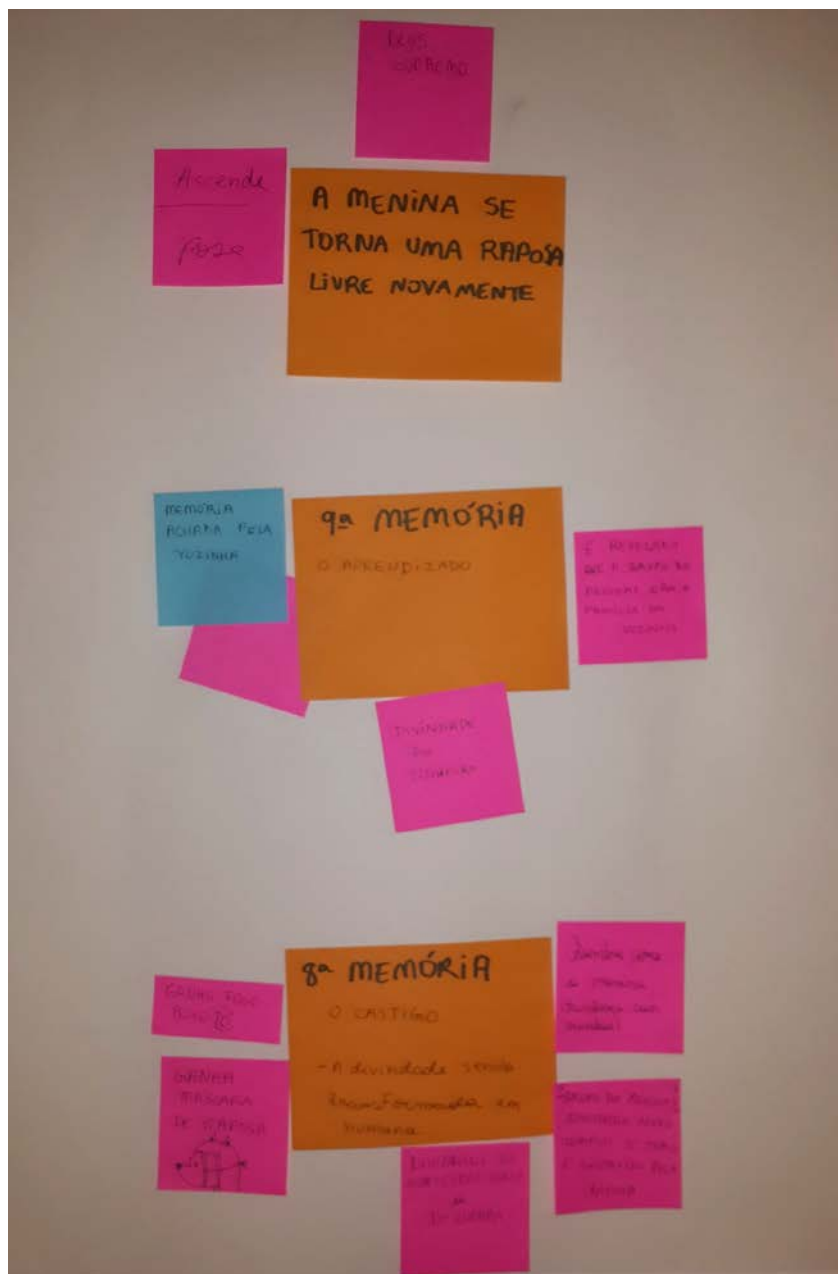


Figura 55: Detalhe da última parte do painel de acomodação de ideias

A partir da montagem deste painel, foi possível ter uma visão geral sobre o fluxo do jogo e sobre as ideias previamente discutidas. Pudemos então escolher as alternativas que melhor se encaixavam, tendo uma noção de como nossas escolhas influenciariam outras, ou como ações dentro do jogo influenciariam ações futuras. Foi

possível delimitar alguns personagens, ambientes e missões. Além disso discutimos como seria a mecânica e os controles.

O próximo passo seria organizar as ideias definitivas através de um fluxograma, que iria conter informações de roteiro e mecânica na ordem apresentada ao jogador.

10. Fluxograma

Nosso painel de acomodação de ideias acabou listando todos os pensamentos que tínhamos até o momento, mas sem decidir entre algumas das propostas em aberto. Resolvemos partir para o *game flow* digital e definir melhor as ideias nele. Algumas ideias novas foram colocadas e outras retiradas. O *game flow* apresenta decisões tanto de mecânica quanto de roteiro, seguindo o fluxo que o jogador irá vivenciar. A Figura 56 ilustra uma visão geral do fluxograma.

O jogo foi dividido em prólogo, nove capítulos e epílogo. Montamos o *game flow* digitalmente através do programa Adobe Illustrator. Organizamos a ordem dos capítulos e das telas de início do jogo. Cada título foi colocado em uma etiqueta azul, aspectos de mecânica foram listados em etiquetas roxas e aspectos do roteiro em etiquetas verdes. As setas indicam a progressão do jogo. Utilizamos *wireframes* e *concepts* para melhor ilustrar as partes.

Game flow

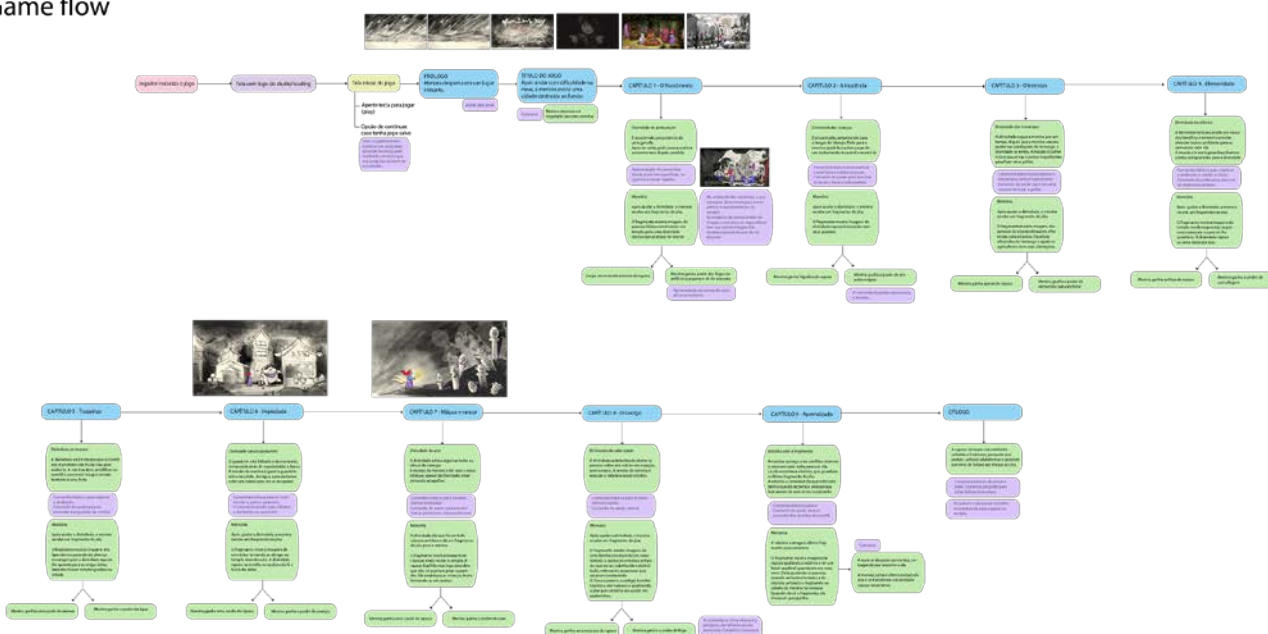


Figura 56: Fluxograma em sua totalidade

10.1 Prólogo

Aos olhos do jogador, como demonstrado na Figura 57, após iniciar o jogo ele irá encontrar uma tela de *loading* com o nome do estúdio e será levado para a tela inicial do jogo que conterà uma cena do início da aventura com as opções de começar um jogo novo ou continuar um jogo salvo, caso tenha.

No início do jogo, o jogador se vê como uma criança que desperta em um lugar inóspito cheio de neve. Ele pode fazer a menina andar por esse ambiente, porém com um pouco de dificuldade, pois a menina está fraca e com frio. Após andar por um tempo, a menina vê ao fundo um vilarejo destruído, nesse momento se inicia uma *cutscene* e é apresentado o título do jogo. A menina desmaia, a tela escurece e aparece o vulto de uma senhora resgatando a menina.

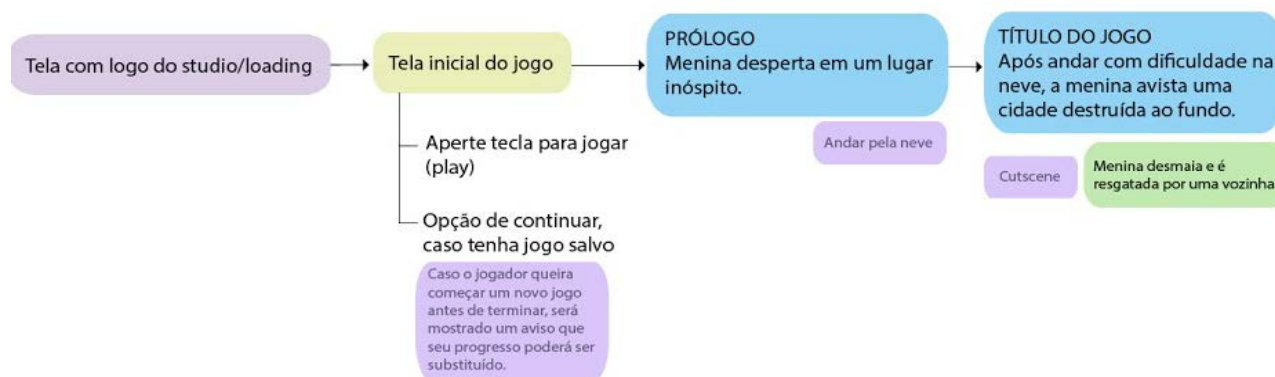


Figura 57: Epílogo do jogo

10.2 Capítulo 1 – O Nascimento

No primeiro capítulo, o jogador aprende como controlar a personagem, ele pode andar, pular, se agachar e mover objetos. Após viver um tempo no vilarejo com a vovó, a menina encontra a divindade da restauração presa em uma garrafa. A menina a liberta e recebe a missão de explorar o ambiente a fim de encontrar o chapéu perdido da divindade. Como recompensa, a divindade entrega um fragmento de uma joia, que transporta a menina para um ambiente ilusório e escuro, onde é mostrada a memória de uma divindade raposa nascendo.

No ambiente das memórias podem ser apresentadas mecânicas um pouco mais desafiadoras, como desviar de obstáculos e correr para acompanhar a movimentação do cenário. Alguns elementos da memória podem ir em direção à menina e dificultar sua movimentação.

Após a apresentação da memória, surge uma mascote sombra de raposa, que passa a acompanhar a menina e indicar os lugares aonde ela deve ir. A menina associa a divindade raposa à mascote, e acha que eles são o mesmo ser, a ideia é que o jogador pense da mesma forma. A mascote dá à menina o poder de atirar luzes coloridas parecidas com fogos de artifício, então é apresentado ao jogador o comando de ativar poderes. O primeiro capítulo no fluxograma é ilustrado pela Figura 58.

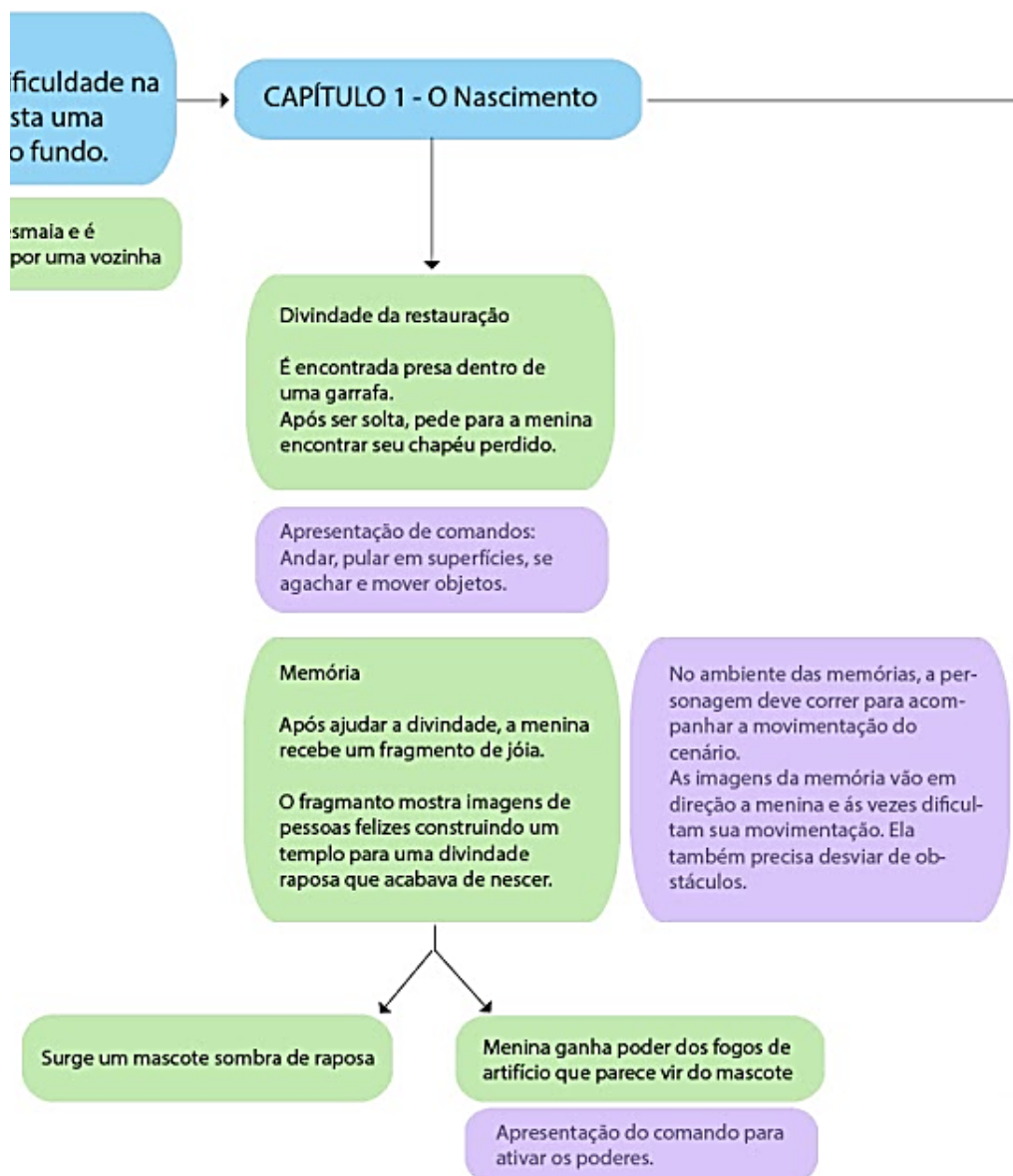


Figura 58: Capítulo 1 do jogo

10.3 Capítulo 2 – A Inocência

No segundo capítulo a menina encontra a divindade das crianças cantando para crianças de outro vilarejo. Ela pede para a menina encontrar peças de seu instrumento musical que estão espalhadas pelo cenário, depois deve montar o instrumento e usar seus poderes para o tocar. A divindade então entrega mais um pedaço da joia, que mostra memórias da divindade raposa brincando com seus poderes. A primeira característica de raposa que a menina ganha é mais sutil, sendo apenas bigodinhos de raposa. O poder ganho é de um peão mágico, e o comando permanece o mesmo, ou seja, o poder anterior foi substituído por um novo (ver Figura 59).

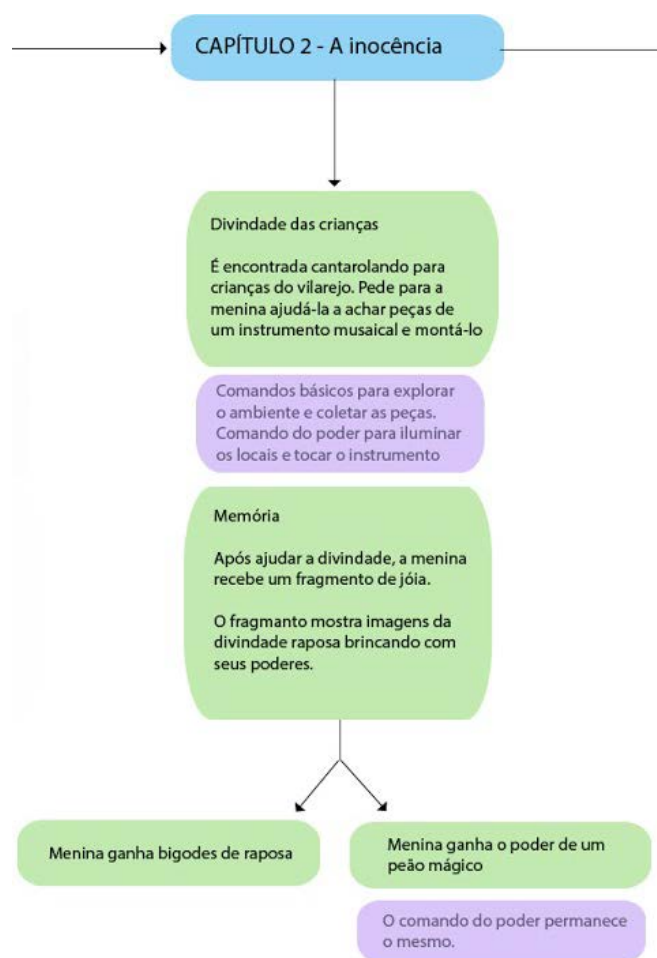


Figura 59: Capítulo 2 do jogo

10.4 Capítulo 3 – Oferendas

A menina segue sua viagem e chega a uma plantação de morangos, lá, a divindade dos morangos fica a sua espreita. Após usar seus poderes nos morangos, a divindade aparece para defendê-los. No fim das contas ela pede um favor para a menina, colher morangos e outros ingredientes para fazer uma geleia de morango. A menina recebe mais um fragmento da joia como recompensa, e este mostra imagens das pessoas do vilarejo deixando oferendas para a divindade raposa, que adora morangos e ajuda os agricultores com suas plantações. A menina então recebe garras de raposa e poderes de elementos da natureza (ver Figura 60).

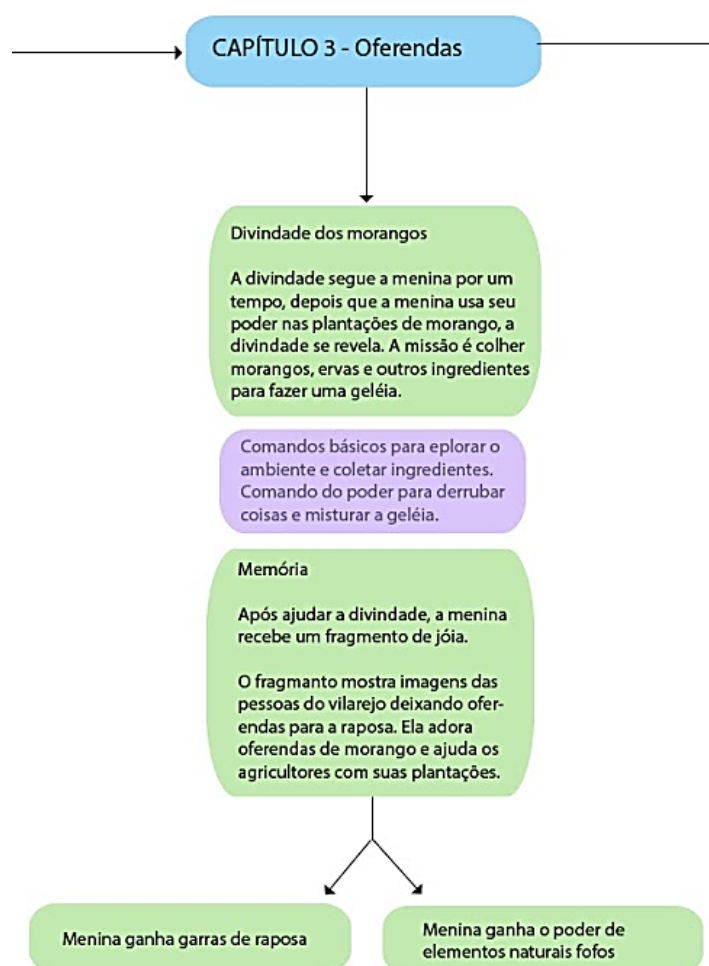


Figura 60: Capítulo 3 do jogo

10.5 Capítulo 4 – Efemeridade

Chamamos o capítulo quatro de Efemeridade. Nesta etapa a menina encontrará a divindade do silêncio que possui uma personalidade tímida, ela está assustada por causa dos barulhos do ambiente e a menina precisará silenciar os causadores dos barulhos para que a divindade se sinta confortável em se apresentar para a jovem. Ao se apresentar, ela pede ajuda para coletar umas antiguidades que estão em lugares bem barulhentos nos quais sua fobia não a permite ir, a jovem ajudará a silenciar os barulhos para que a divindade possa coletar seus artefatos preciosos.

Os comandos de movimentação permanecerão os mesmos, mas para silenciar os ruídos será necessário utilizar o comando adquirido anteriormente dos elementos naturais com características fofas, através deste comando, a personagem conseguirá criar objetos naturais fofos que abafarão as fontes dos ruídos.

Como recompensa recebe mais um fragmento da joia que a transportará para o ambiente das memórias onde verá imagens do templo e da divindade sendo esquecidos, as oferendas e visitas dos adoradores diminuem e é possível ver que a raposa se sente triste e solitária ao notar que sua adoração fora efêmera. A jovem se comove com a solidão da divindade.

Ao fim da memória, a menina é levada de volta para o ambiente real e a raposa lhe dá orelhas de raposa e o poder da camuflagem que substitui o poder dos elementos naturais fofos. Após transformar a menina a raposa está discretamente maior (ver Figura 61).

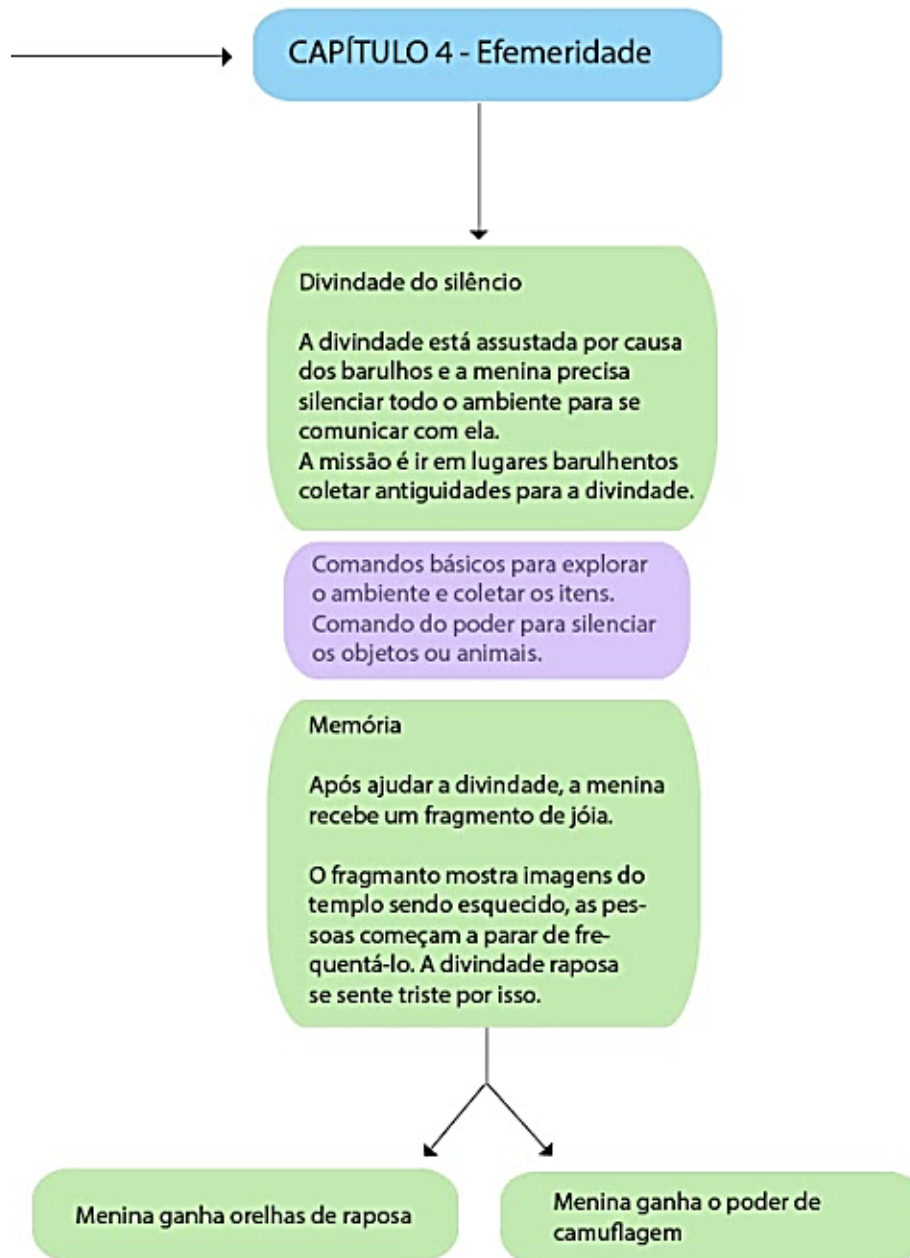


Figura 61: Capítulo 4 do jogo

10.6 Capítulo 5 – Traquinas

O capítulo 5 nós nomeamos de Traquinas. Ao continuar sua jornada a menina se depara com uma divindade triste em seu caminho, trata-se da Divindade do Tomate. Sua tristeza se deve ao fato dela ter sido excluída do comitê das divindades das frutas, pois estas não consideram o tomate um fruto já que divindades das frutas devem ser meigas e graciosas e a divindade do tomate é aparentemente muito “forte”. A missão da menina é se infiltrar no comitê das frutas e convencê-las de que o tomate é sim um fruto e apesar de sua aparência viril, ele é muito gentil e delicado por dentro. Para isso a jovem precisará usar seu novo comando adquirido da camuflagem e passar pela guarda de *minions* que protege o lugar das reuniões do comitê. Ao chegar no comitê, a divindade reencontrará a divindade dos morangos que a ajudará com sua missão e é a inspiração da divindade do tomate.

Após completar a tarefa, a divindade do tomate lhe agradece com um fragmento da joia. No ambiente das memórias, a jovem verá a raposa observando fazendeiros que eram parte dos adoradores que ela ajudou, mas que se esqueceram dela. Magoada, ela apronta uma pequena travessura com eles para se vingar e faz chover tomates podres na vila. A menina pensa nisso como uma brincadeira e acha engraçado.

Ao término da memória, a menina ganha uma cauda de raposa e recebe o poder da água que substitui o poder da camuflagem e a sombra raposa cresce mais um pouco (ver Figura 62).

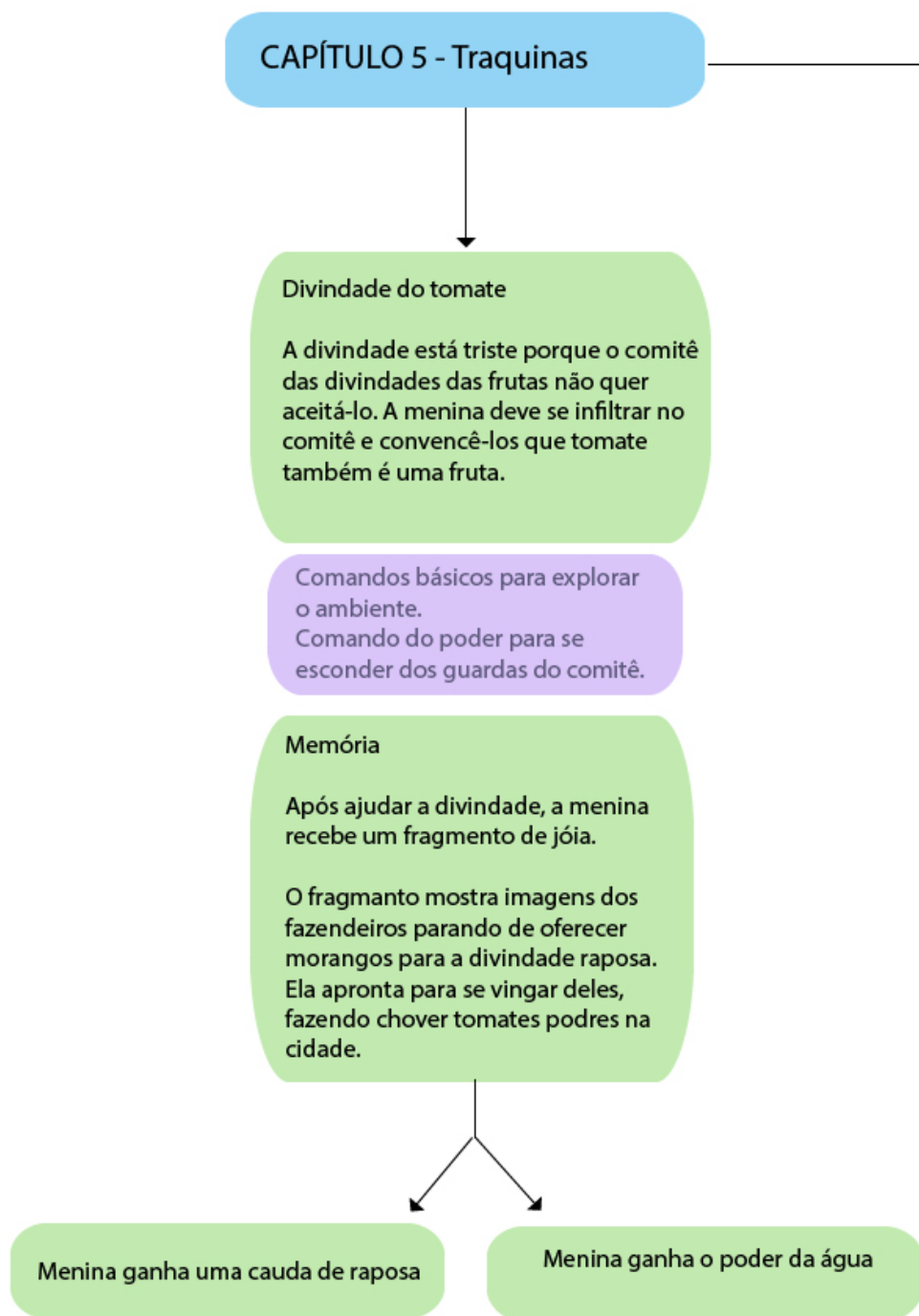


Figura 62: Capítulo 5 do jogo

10.7 Capítulo 6 – Impiedade

O próximo é o capítulo 6 Impiedade. Na sua trajetória a menina encontra a Divindade *Tanuki* (guaxinim). Essa divindade é engraçada, porém possui alguns problemas comportamentais. Ela está bêbada e é atraída por bebidas e por bares locais. A missão da menina é guiar esse guaxinim através do seu poder da água e fazê-lo desviar dos obstáculos de bebidas e bares. Ao chegar na casa do guaxinim, precisa fazê-lo beber água e dar um banho para que ele se recupere. Quando o guaxinim ficar sóbrio, ele agradecerá à jovem e lhe dará mais um fragmento de memória.

Transportada para o ambiente das memórias, a menina verá sem-tetos tentando se abrigar no templo aparentemente abandonado da raposa. A raposa não gosta disso, acha uma espécie de insulto ao seu sagrado lar e se torna impiedosa, ela expulsa os sem tetos de lá e tira tudo deles, deixando-os na chuva sem nada. A menina se assusta com essa reação da raposa e começa a ter dúvidas quanto à índole desta raposa.

Ao fim da memória, a jovem ganha uma segunda cauda e recebe o poder da energia que substitui o poder da água. A raposa cresce e ganha uma aparência um pouco ameaçadora (ver Figura 63).

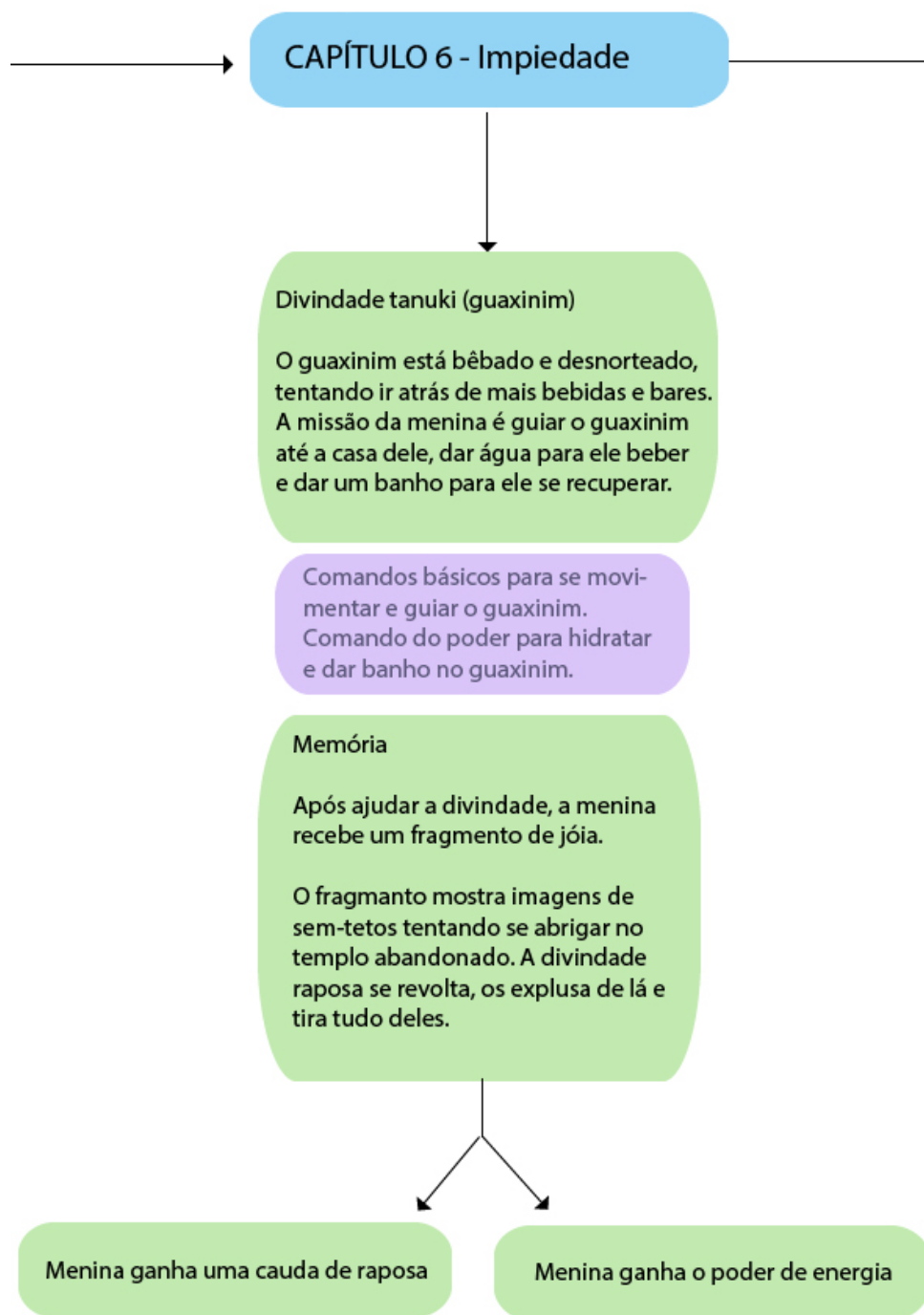


Figura 63: Capítulo 6 do jogo

10.8 Capítulo 7 – Mágoa e Rancor

No sétimo capítulo, nomeado Mágoa e Rancor, veremos a menina encontrar a Divindade da Arte. Esta divindade é um tanto excêntrica, ela encontrou umas belas estátuas de crianças que são as suas obras preferidas. A menina ouve alguns barulhos vindos da estátua como se elas pedissem ajuda, instintivamente ela percebe que há vida nas estátuas e sua tarefa será energizar essas estátuas. A divindade acha que a menina quer destruir suas obras preferidas e tentará atrapalhar esta missão.

Ao concluir a missão, as estátuas se transformarão em crianças de verdade e sairão à procura de seus pais. A divindade acredita que esta transformação foi a obra artística mais linda que ela já assistiu e em agradecimento oferece um fragmento da joia para a menina.

Levada para o ambiente das memórias, a jovem vê essas mesmas crianças irem ao templo e fazerem desenhos nas paredes. A raposa acha que está recebendo visitas, mas ao deparar com as crianças que estão a depredar seu templo, ela que já estava cheia de mágoa e rancor, perde a cabeça e amaldiçoa as crianças, transformando-as em pedras.

Após ver a memória, a jovem ganha a terceira cauda e recebe o poder de voar. Ela agora teme a raposa e não quer mais ajudar, mas a raposa tem uma aparência ainda mais assustadora e dominante sobre a menina, que se vê forçada a prosseguir com sua jornada. O capítulo 7 pode ser visto na figura 64.

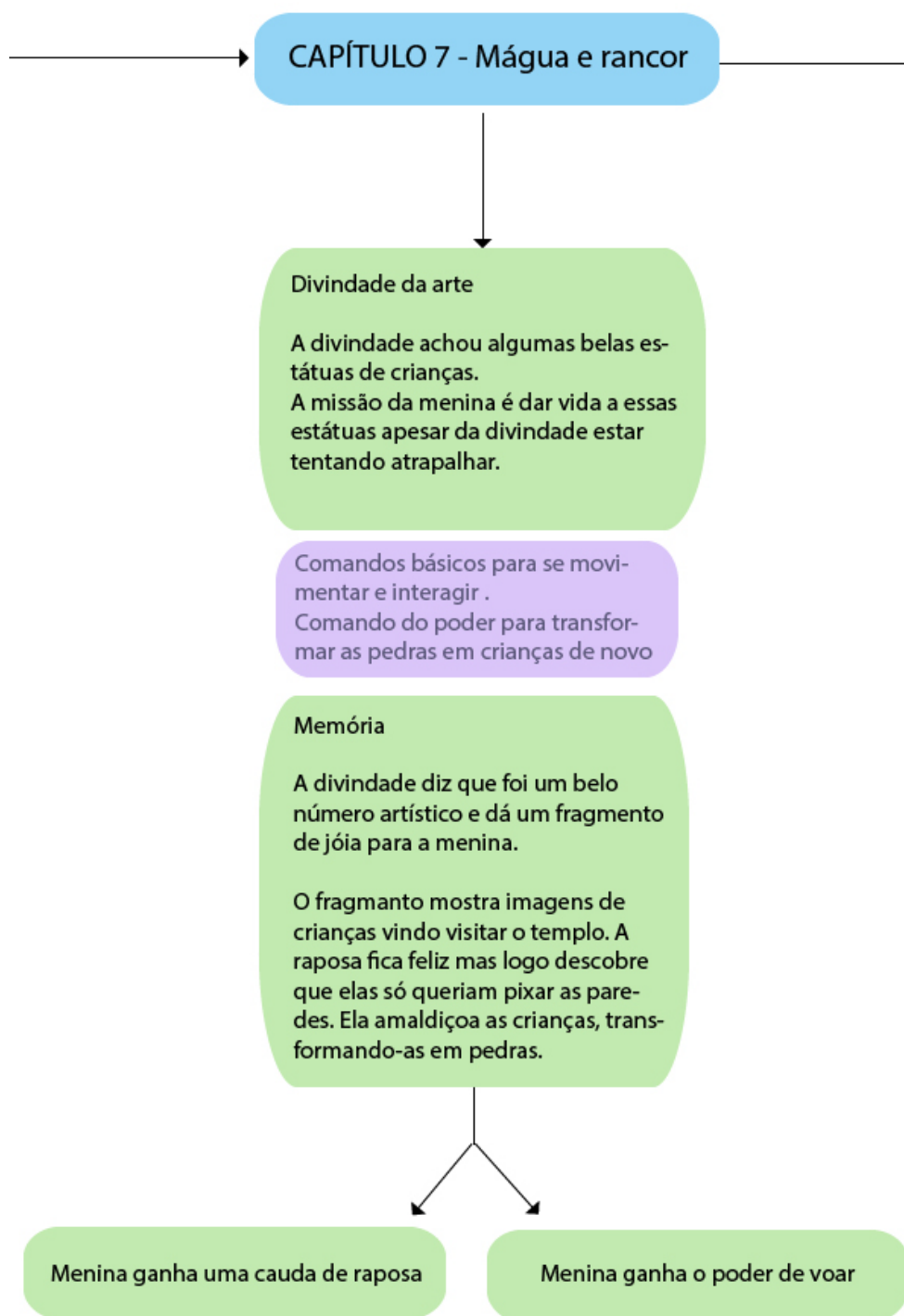


Figura 64: Capítulo 7 do jogo

10.9 Capítulo 8 – O Castigo

No oitavo capítulo, O Castigo, a jovem encontra a divindade da calamidade, que apesar de seu nome negativo, ela é gentil e sensível e tenta evitar ao máximo os danos que as calamidades naturais inevitáveis podem causar aos seres vivos.

Em meio a uma grande calamidade que está por vir, ela pede ajuda para a menina. Um grande vulcão está para entrar em erupção e a missão será evacuar a cidade e salvar os habitantes de lá. Os comandos de movimentação faz com que a menina voe agora e ela ainda terá o poder de energia para ajudar a mover as pessoas e os obstáculos.

Ao completar a missão, recebe mais um fragmento da memória como gratidão da divindade. Este fragmento mostra um ambiente onde uma família está a construir um templo novo, a raposa ao descobrir isso fica furiosa pois acredita que será substituída por uma nova divindade e destrói a construção, o que causa o soterramento das pessoas que ali estavam a trabalhar. A seguir, o Deus supremo surge e castiga e raposa por ter passado dos limites e acabado com vidas de pessoas inocentes. O castigo então é revelado, a divindade raposa fora transformada em uma humana para que esta aprenda valores sobre a vida e a humanidade. Ao ser transformada, a joia que continha seus poderes mágicos e memórias é quebrada e espalhada pelos lugares que a jovem passou. A jovem que acreditava ser apenas uma observadora das memórias da raposa, percebe que eram as suas próprias memórias o tempo todo e a sombra raposa não passava de sua própria sombra, era uma materialização de todos os sentimentos sombrios que tivera no passado.

Ao sair do ambiente das memórias veremos a menina em um estado de choque mental. A raposa surge maior e muito mais ameaçadora, engole a menina amedrontada e se funde com ela. Agora a jovem e a sombra se tornam fisicamente um ser só no corpo humano. Ela ganha uma máscara de raposa e o seu poder principal dos fogos espirituais substitui o poder de energia. O ambiente agora é muito mais obscuro e

perigoso, semelhante ao das memórias. Caminhos luminosos guiam a menina a seu destino final. A Figura 65 mostra o oitavo capítulo no fluxograma.

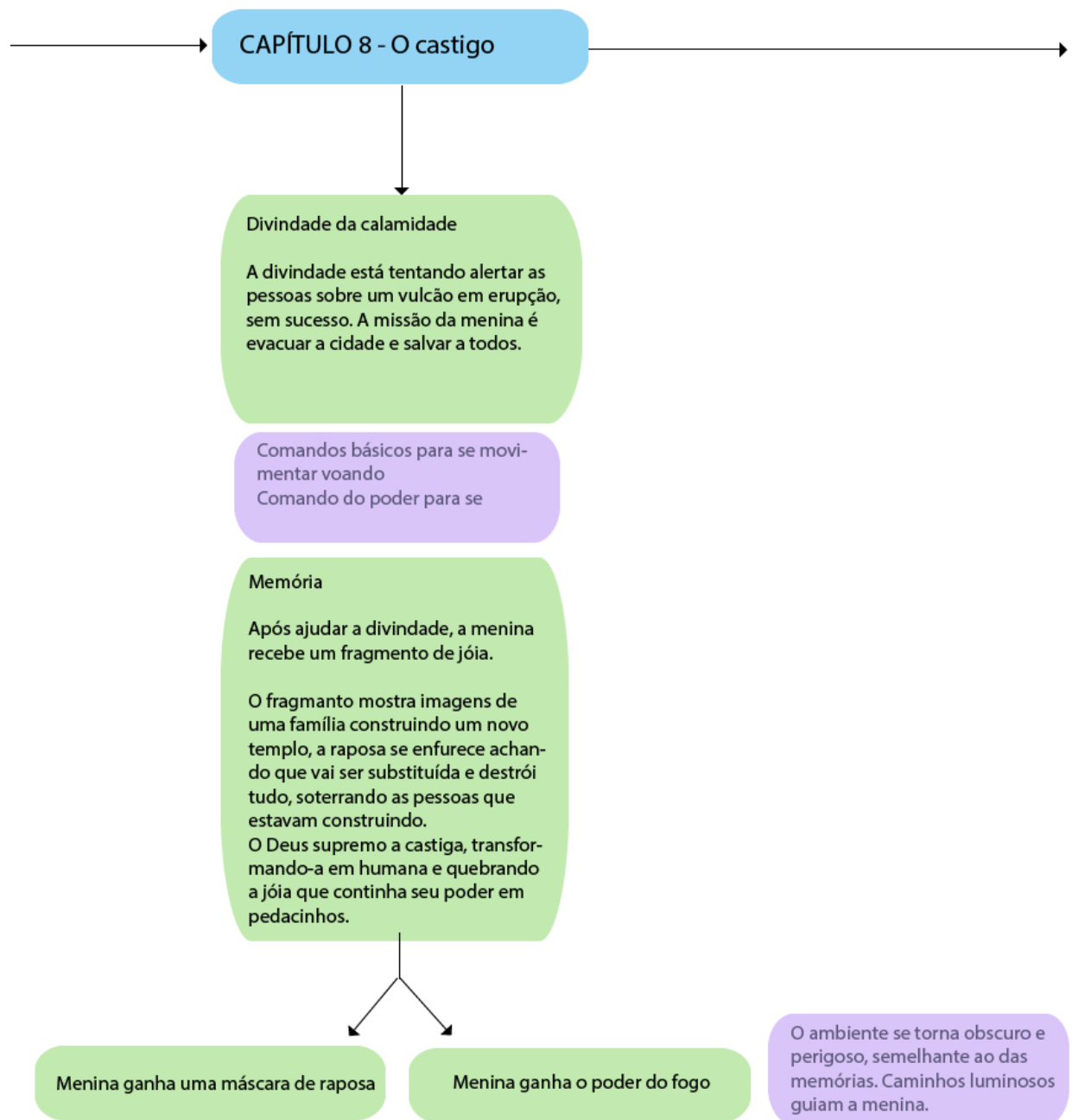


Figura 65: Capítulo 8 do jogo

10.10 Capítulo 9 – Aprendizado

Entramos no capítulo 9, chamado Aprendizado. Neste capítulo a menina é guiada pelas luzes de volta ao vilarejo onde fora criada pela vizinha. Em meio a seus conflitos internos e atormentada pelo remorso, ela encontra a vizinha que guardava o último fragmento da joia. Após uma missão relacionada a vizinha, ela a convence de que está tudo bem, pois a menina se tornara uma pessoa melhor apesar dos erros cometidos no passado.

A vizinha então entrega o último fragmento da joia para a menina que é levada novamente para o ambiente das memórias onde verá imagens da vizinha quando mais nova a ser ajudada pela divindade raposa, pois quando moça estava grávida e pedia para que seu bebê nascesse saudável, mas ela tinha dificuldades com a gestação. Ela também verá memórias de ter ajudado as pessoas do seu vilarejo quando humana e da vizinha quando a encontrou no meio da nevasca e achou o fragmento da joia preso nos cabelos da menina. A vovó vê as memórias da raposa e chora, pois em meio às pessoas que morreram nos destroços estava sua filha e apesar de toda a tristeza e mágoa, ela havia decidido cuidar da menina raposa pois queria entender porque ela estava tão solitária e furiosa. É revelado também que o templo novo que ela destruiu era para substituir o seu antigo e não para adorar uma nova divindade. Com tanta informação invadindo seus pensamentos e ao perceber que fizera mal injustamente a pessoa mais importante para ela, a divindade está prestes a se perder em sua dor, mas ela é salva pela vizinha que mostra não guardar ressentimentos pela divindade, pois apesar de ela ter tirado sua filha, fora ela quem a permitiu sua felicidade, mesmo que momentânea, em tê-la em sua vida também.

Retirada do ambiente das memórias, a menina abraça a vizinha e ganha um lenço dela ao se despedirem. A menina junta o último pedaço da joia e se transforma novamente em uma entidade raposa (ver Figura 66).

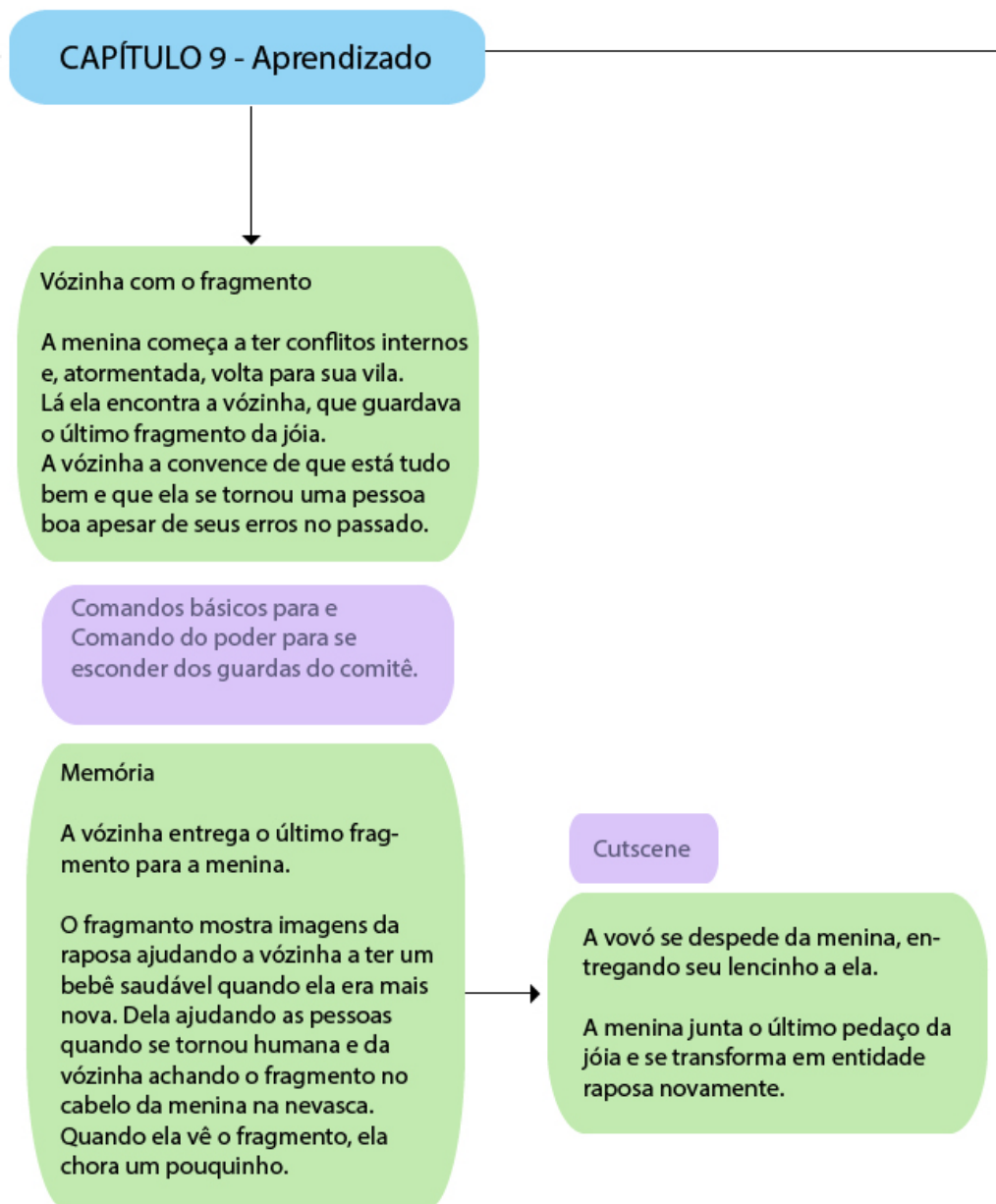


Figura 66: Capítulo 9 do jogo

10.11 Epílogo

No encerramento do jogo, o jogador tem de controlar a raposa e fazê-la percorrer um caminho colorido e luminoso. No caminho vai passar por vários portais, subir plataformas e pular balões até chegar ao céu que indica o fim de sua jornada e a divindade raposa finalmente adquire sua paz de espírito. Nesta etapa surgem os créditos do jogo. A parte final do fluxograma é ilustrada pela Figura 67.

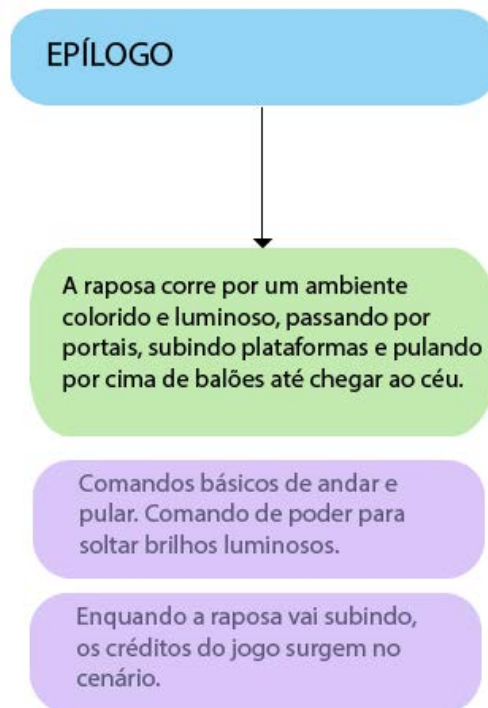


Figura 67: Epílogo

Com a criação do fluxograma foi possível visualizarmos a progressão dos acontecimentos. Conseguimos gerar mais ideias e verificar o que precisávamos desenvolver mais e como cada etapa influencia a outra. Discutimos questões básicas da mecânica, como os comandos possíveis de movimentação e o comando especial de poder adquirido e também qual será a missão de cada capítulo do jogo.

Algumas partes ainda precisam ser desenvolvidas, mas acreditamos que estas serão melhor trabalhadas no decorrer das experimentações visuais e no processo de elaboração dos gráficos finais do protótipo. Assim poderemos focar em cada parte do jogo e associar os elementos de mecânica com o que queremos representar graficamente e ao mesmo tempo adequar a narrativa já montada e se necessário incrementar ela.

No decorrer da criação do fluxograma, fizemos painéis de referências visuais de personagens, atmosferas/cenários e de estilo. Também realizamos o processo de experimentação visual e pretendemos continuar o desenvolvimento dos conceitos para decidir os conceitos finais das personagens e discutir os gráficos que precisaremos desenvolver para a realização do protótipo tanto demandas dos personagens, animações e elementos do cenário serão discutidas e planejadas.

11. Experimentação visual

Enquanto aprofundávamos o fluxograma do jogo demos início às experimentações visuais com as personagens e cenários. O objetivo era uma geração livre, mas baseada em questões já pontuadas em etapas anteriores.

11.1 Personagens

Já tínhamos várias ideias para o projeto, precisávamos dar início às experimentações visuais para começar a dar uma forma mais sólida para o jogo. Esta etapa foi bem exploratória, mas levando em consideração as discussões e resultados obtidos das etapas anteriores. Criamos conceitos que buscavam principalmente o desenvolvimentos/evolução das personagens e o design das personagens principais como a menina, a sombra raposa e a vovozinha.

Desenhamos utilizando materiais tradicionais como lápis, papel, caneta, pincel e tinta aquarela. Assim poderíamos testar texturas e estilos também para o jogo, bem como experimentações de cores.

Na figura 68, experimentamos a evolução da personagem protagonista, representamos quando ela ainda era uma raposa, quando ela se torna humana e o início da sua jornada com o encontro do mascote sombra raposa. O foco aqui é mostrar o desenvolvimento da personagem através do crescimento de seus cabelos e incremento das roupas. Também queríamos apresentar as transformações que a personagem tem na história do jogo, ou seja, o surgimento dos bigodes, das orelhas, das garras e da cauda.



Figura 68: Evolução da personagem protagonista

Realizamos também desenhos que ilustram a evolução da mascote sombra raposa que podem ser vistas no desenho acima e é o foco também da Figura 69 a seguir.



Figura 69: Evolução da mascote

Nestes conceitos das transformações da sombra raposa queríamos além de esboçar alternativas de design da personagem, mostrar como ela se desenvolve no decorrer do jogo, ou seja, quando no início queremos que ela apresente características mais delicadas e fofas de filhote, mas no decorrer do jogo ela cresce, amadurece e começa a apresentar traços mais agressivos e carrega uma atmosfera mais pesada e obscura.

A Figura 70 apresenta ideias para a menina de vestimentas, estilo, proporções e cores. Podemos ver que a alternativa da direita apresenta traços e vestimentas mais delicados, bem como uma expressão mais suave, enquanto que a alternativa da esquerda aparenta uma personalidade mais forte e roupas com um estilo mais aventureiro.

Esta imagem também apresenta ideias para a Divindade dos Morangos na parte superior esquerda. A ideia é que a divindade dos morangos seja um velhinho que se veste com acessórios femininos e fofos, representando uma personalidade cômica, mas também adorável.



Figura 70: Conceito da personagem principal e da divindade dos morangos

Os esboços na Figura 71 foram experimentações de cores e estilo para a menina, a raposa e a vizinha. Testamos cores mais fortes e marcantes, mas também cores mais delicadas para a menina. No primeiro desenho da parte superior esquerda, a raposa apresenta traços mais rabiscados para passar um ar amedrontador. A vizinha desta imagem apresenta características mais tradicionais de camponesa e uma

expressão sábia e serena. O desenho da parte inferior direita é para ilustrar uma ideia para a fase final da personagem menina quando ela se funde com a sombra, nele ela apresenta uma atmosfera sombria e misteriosa.



Figura 71: conceitos da personagem principal, mascote e avó

Nos desenhos da Figura 72, focamos principalmente no design da menina. Nesta imagem vemos experimentações de expressões, estilos, vestimentas, cabelos e cores. A menina ilustrada na parte superior aparenta uma personalidade mais delicada e curiosa. Os cabelos brancos se destacariam nos cenários, suas roupas são mais femininas e camponesas, dando um ar suave para sua personalidade.

As duas meninas na parte esquerda apresentam algumas semelhanças nas proporções, mas variam no resto. A primeira apresenta roupas com um estilo mais aventureiro de viajante e traços que lhe dão uma personalidade selvagem, mas com uma expressão divertida. A segunda menina apresenta roupas mais delicadas e um traço mais suave que a anterior com uma expressão bem relaxada. Ainda no meio há uma experimentação à direita que faz uma mistura de características apresentadas anteriormente, suas vestimentas em camadas apresentam elementos femininos e delicados através do vestido e um ar aventureiro viajante com o poncho, a combinação das cores é bem interessante e separa bem as roupas, o cabelo e as caudas da personagem.

Na parte inferior, temos mais variações focadas principalmente na expressão da personagem. A primeira tem uma expressão mais séria e transmite uma certa desconfiança. A segunda já tem uma personalidade aparentemente tranquila. No canto direito foram feitas experimentações com ponchos longos e calças balonadas.



Figura 72: Experimentações com roupas e traços da personagem principal

Na Figura 73 os focos foram principalmente os cabelos, os traços faciais e as cores. A primeira transmite muita serenidade com os cabelos roxos e expressão delicada. A segunda tem um estilo mais ingênuo. As cores avermelhadas do cabelo se encaixam bem com a pelagem de raposas. Na parte inferior, a menina apresenta traços mais simples, mas continua com um ar ingênuo e meigo.



Figura 73: Experimentações com cabelo e face da personagem principal

Na folha da Figura 74, colocamos mais ideias para a menina. Apresenta diversas opções para as cores e comprimentos do cabelo, bem como seu caimento e relação com as caudas. Queríamos evitar que os elementos brigassem como características marcantes da personagem e por isso acentuamos um quando neutralizávamos o outro principalmente através das cores e movimentos.

Houve uma variação entre vestimentas camponesas mais ocidentais com outras mais orientais que remetem a quimonos. Ambos transmitem delicadeza e suavidade para a personalidade da menina. As expressões faciais são bem simples, geralmente alegres e curiosas.

Também há um esboço da interação com a vizinha, que é bem pequena e meiga. Colocamos uma experimentação da evolução da personagem onde ela apresenta as transformações das características de raposa, o crescimento dos cabelos e mudanças dos adornos das roupas, bem como uma versão da sua fase final com a máscara.

os cabelos. Gostamos da combinação de tons azulados e rosados para as roupas com padronagens discretas que lembram flores e listras. No conjunto, temos uma personagem forte e meiga ao mesmo tempo. Os conceitos finais das personagens são ilustrados pela Figura 75.



Figura 75: Conceitos finais da personagem principal e da avó

11.2 Cenas, cenários e ambientações

Na geração dos cenários e ambientações, pensamos nas cenas que tínhamos melhor definidas em nossas discussões. Esta etapa da geração nos ajudou a definir questões de proporções da personagem com o ambiente e como ocorreriam algumas das cenas do jogo. O objetivo não é definir o estilo com as ilustrações, mas

experimentar texturas e traços e criar atmosferas interessantes para o desenvolvimento do jogo.

Utilizamos o *Photoshop* e *tablet* para desenhar e colorir. Pesquisamos *brushes* com texturas aquareladas e de outros materiais tradicionais, bem como imagens de texturas que auxiliassem na criação. A maioria dos desenhos ficaram em preto e branco para facilitar o processo e ver os resultados sem interferência de cor, mas para o produto pretendemos cenas coloridas, exceto no ambiente das memórias que tem uma atmosfera mais tensa.

As Figuras 76, 77 e 78 apresentam ilustrações referentes ao primeiro cenário que o jogador encontrará. Esta é a parte que a personagem principal desperta em uma imensidão de neve sem roupas e sem memórias, o jogador deverá controlá-la fazendo a andar e enfrentar uma forte nevasca rumo a uma cidade destruída no horizonte. Quando a personagem finalmente avista a cidade, a câmera se afasta e o título do jogo aparece na parte superior da tela. A ideia é que este primeiro ambiente seja hostil com o uso de cores frias e forte contraste da neve, da menina e do resto do cenário. Deve representar uma imensidão vazia que evoca sentimentos de curiosidade e solidão.



Figuras 76, 77 e 78: Conceitos do primeiro ambiente da nevasca

Após a cena mostrando a cidade destruída, a menina desmaia e ouve-se passos de uma outra personagem, trata-se da senhora “vovó” que resgata a menina desmaiada, como ilustrado na Figura 79. Esta parte surge para quebrar a hostilidade do

ambiente anterior com uma figura calorosa e bondosa da nova personagem apresentada.



Figura 79: Vovó salva a menina

Após a vovó resgatar a menina, apresenta-se o próximo ambiente do jogo. Alguns anos terão se passado e a menina terá crescido, seus cabelos também estarão maiores e agora ela utiliza roupas delicadas e marcantes. O ambiente em que ela se encontra agora é acolhedor e aconchegante, ela está na casa da vizinha que a acolheu. Para representar essas características do cenário, o conceito utiliza cores quentes, a iluminação vinda da lareira também reforça a sensação de aconchego junto com as pilastras em primeiro plano que emolduram a cena. Em ambientes internos, optamos por ampliar o tamanho das personagens nas telas. A Figura 80 conceitua a casa da vovó.



Figura 80: Conceito da casa da vovó

Ao sair da casa da vovó, um novo cenário é apresentado, a personagem se encontra em um vilarejo e ao caminhar por este vilarejo passa por um bosque cheio de árvores até ir de encontro a um templo destruído onde encontrará a primeira divindade. Para este conceito foram pensados em um plano de montanhas, um plano de árvores do fundo, um plano principal com árvores, destroços do templo e as personagens e um primeiro plano com objetos menores e talvez algumas árvores. A Figura 81 ilustra o conceito em preto e branco incluindo a divindade encontrada. A Figura 82 trata do mesmo ambiente, mas com árvores maiores e experimentação de cores. As cores escolhidas são mais leves, pois nesta etapa não há tensão envolvida, é uma parte mais tranquila com clima de aventura.



Figura 81: Conceito de bosque e templo destruído em preto e branco



Figura 82: Conceito de bosque e templo destruído coloridos

Fizemos um conceito para o ambiente das memórias. Como a primeira memória mostra o nascimento da divindade em seu templo, desenhamos um pequeno templo com estilo oriental (ver Figura 83). As texturas remetem a uma sensação nostálgica e achamos interessante a composição em preto e branco para os cenários das memórias, pois cria também um clima de tensão presente nessas partes.

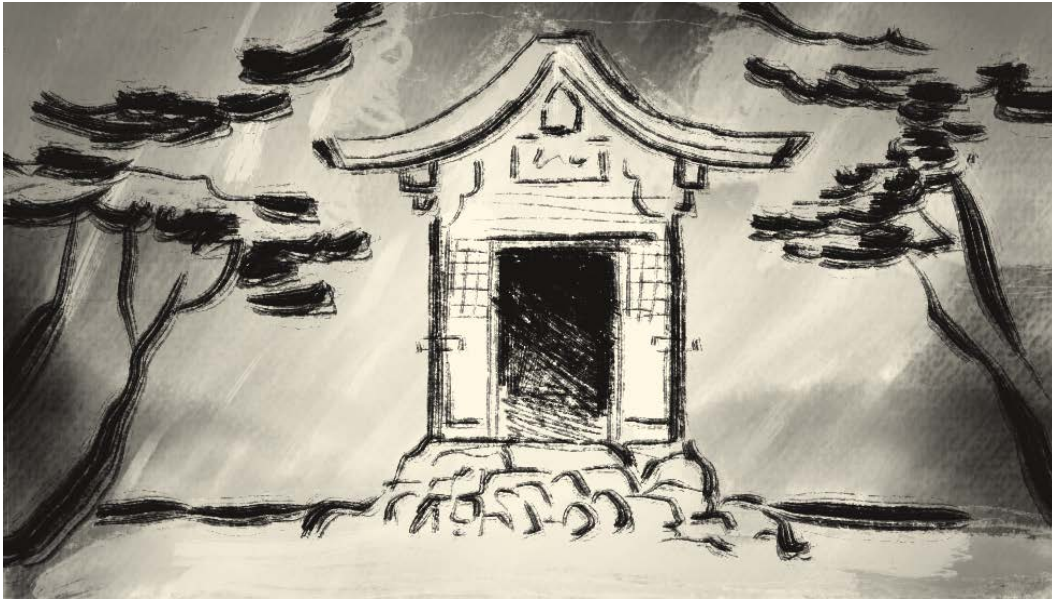


Figura 83: Conceito do ambiente da 1ª memória

Decidimos experimentar desenhos dos ambientes de algumas outras divindades que aparecem na história e que já temos uma boa base de ideias para elas. A Figura 84 ilustra o ambiente onde a personagem principal encontra e ajuda a divindade *tanuki*, a missão é levar a divindade para sua casa pois ela está bêbada e desnorteada. Para isso terão que atravessar uma cidade cheia de tentações alcóolicas para a divindade. Neste conceito colocamos inspirações de casinhas e lojinhas de vilas camponesas misturadas com um estilo das construções orientais. Há um plano para o céu, um para casas do fundo, um para casas do plano principal com personagens e um primeiro plano para outros objetos.



Figura 84: Conceito da parte da divindade tanuki

A divindade da arte também teve um conceito para o seu cenário. Por ser umas das últimas divindades a ideia é passar uma atmosfera mais sombria através de estátuas com expressões melancólicas que têm relação direta com a história desta parte do jogo. As sombras fantasmagóricas ajudam a criar um clima de medo ao serem projetadas em um horizonte escuro e vazio, em um piso pouco definido e não uniforme. A Figura 85 mostra o conceito deste cenário.



Figura 85: Conceito do cenário da divindade da arte

A Figura 86 apresenta a sequência de acontecimentos nas cenas em que as divindades entregam fragmentos da joia para a menina. O mascote é o responsável por carregar e unir os fragmentos, então ele os come, se expande, e cobre a tela inteira com sua sombra. São apresentadas então as memórias contidas no fragmento. Depois disso, a mascote gira em torno da menina, dando a ela uma nova característica física de raposa e um novo poder.



Figura 86: Sequência que procede a obtenção de novos fragmentos

Na Figura 87, temos o rascunho do desenvolvimento das cenas do final da história. Após se arrepender de seus erros no passado, a menina volta a se encontrar com a vovó, que a perdoa e entrega o último fragmento que estava faltando. Elas saem e chegam até o templo que foi reerguido para a divindade raposa, onde encontram os cidadãos do vilarejo comemorando o término da reconstrução. A menina come o fragmento e se transforma na deusa raposa novamente.

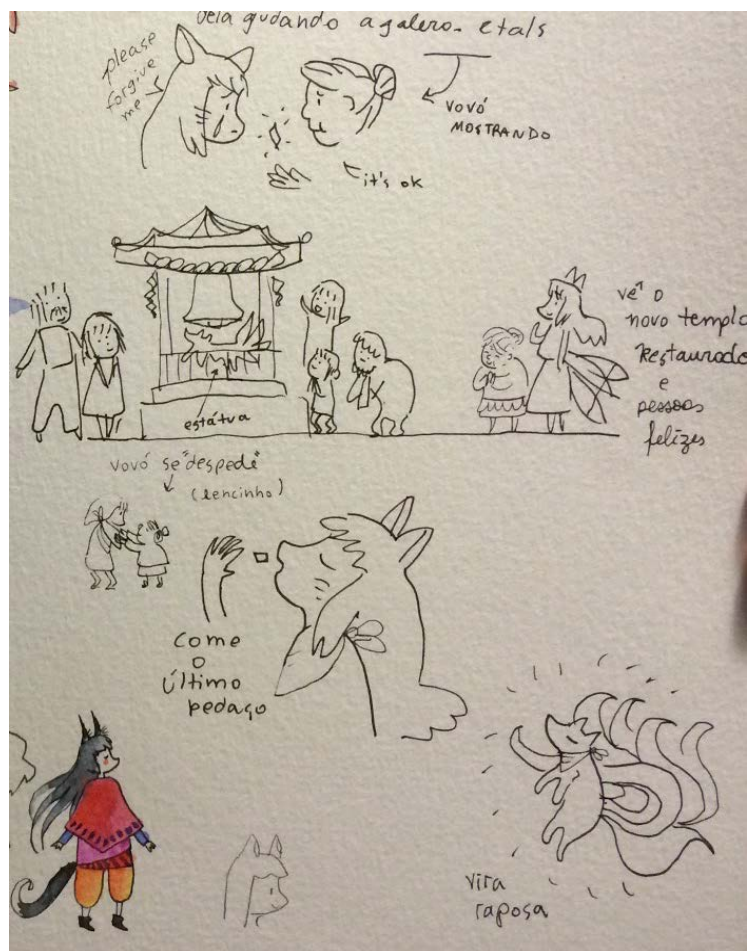


Figura 87: Esboço do final da história

Na Figura 88, temos o esboço da cena em que a divindade raposa é transformada em humana como castigo. Sua esfera de poder é quebrada em vários fragmentos, a raposa é envolvida por suas caudas e, após tomar a forma humana, cai adormecida na neve.

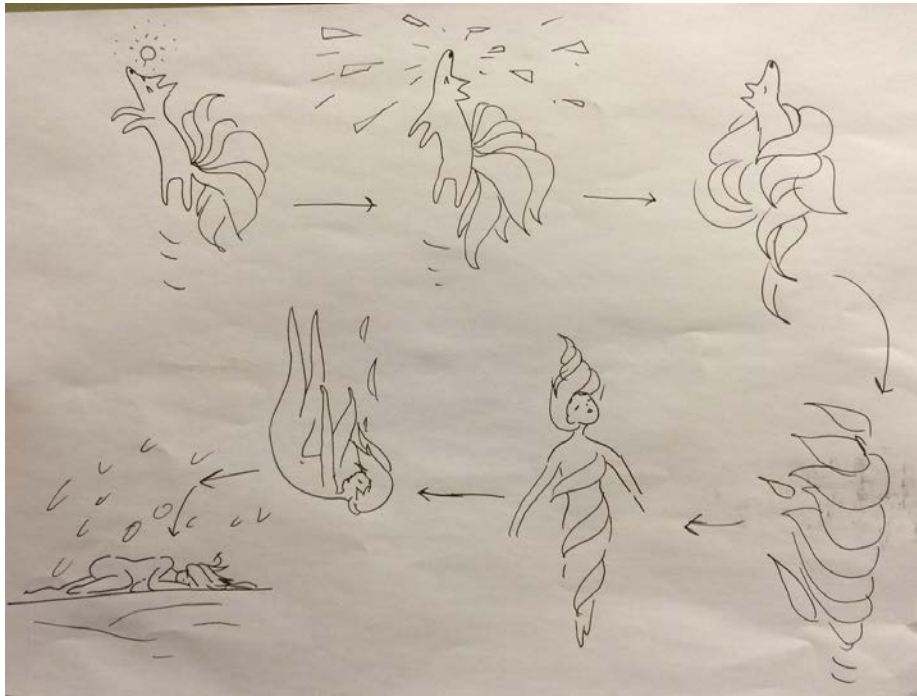


Figura 88: Esboço da transformação da divindade em humana

Através destas experimentações visuais conseguimos caracterizar o universo que queremos para o nosso jogo. Começamos a dar as primeiras formas do jogo e o caminho para o qual ele deve seguir. Fortalecemos o uso de texturas e materiais tradicionais como um estilo marcante. E entendemos a importância de criar a atmosfera adequada para possibilitar as sensações que queremos evocar nos jogadores. Várias cenas estão agora explicadas com muito mais detalhes que apenas as descrições das etapas anteriores não permitiam, conseguimos obter pontos importantes que ainda não havíamos notado e temos uma base forte para dar prosseguimento à etapa de desenvolvimento do protótipo.

Na próxima etapa, demos início à produção dos materiais finais que irão para o protótipo do jogo.

12. Desenvolvimento

Com as etapas anteriores obtemos informações suficientes para dar entrada no desenvolvimento dos materiais finais do jogo. Para este projeto, fizemos um recorte que abrange o início do jogo com a parte do prólogo da menina andando perdida na nevasca até a primeira parte do capítulo 1 no qual a menina interage com a personagem vovó na casa dela e começa a explorar o vilarejo onde mora.

12.1 Personagem principal

Optamos pelo desenvolvimento da personagem principal em 3D porque essa técnica facilita a criação de animações mais fluidas. Além disso, como se trata de uma personagem que sofre muitas alterações físicas durante o jogo, é mais fácil incorporar essas mudanças em um modelo 3D. Por ser feita em uma técnica diferente, a personagem poderia se destacar muito do restante dos gráficos, que foram feitos em duas dimensões. Mas se forem utilizadas renderizações, texturas e cores na personagem que criem a ilusão de ela ser mais bidimensional, e se adicionarmos maior tridimensionalidade no fundo 2D por meio da perspectiva, é possível que todos esses elementos trabalhem em harmonia.

Para a prototipagem do jogo necessitávamos de duas fases da personagem, uma versão infantil e uma adulta. A versão infantil aparece logo no início do jogo, quando a personagem acorda sozinha e sem roupas no meio de uma nevasca. A versão adulta aparece logo depois e possui cabelos mais longos para significar a passagem de tempo.

12.1.1 Versão infantil

Para a produção da versão infantil da personagem, desenhamos as vistas 2D de frente, de lado e de costas (ver Figura 89) para servir como guia para a modelagem 3D, que foi feita no software 3ds Max. Após o término da modelagem em polígonos, foi feita a textura que iria cobrir o modelo com suas cores e traços da face (ver Figura 90). A Figura 91 mostra a versão renderizada do modelo 3D com as texturas.

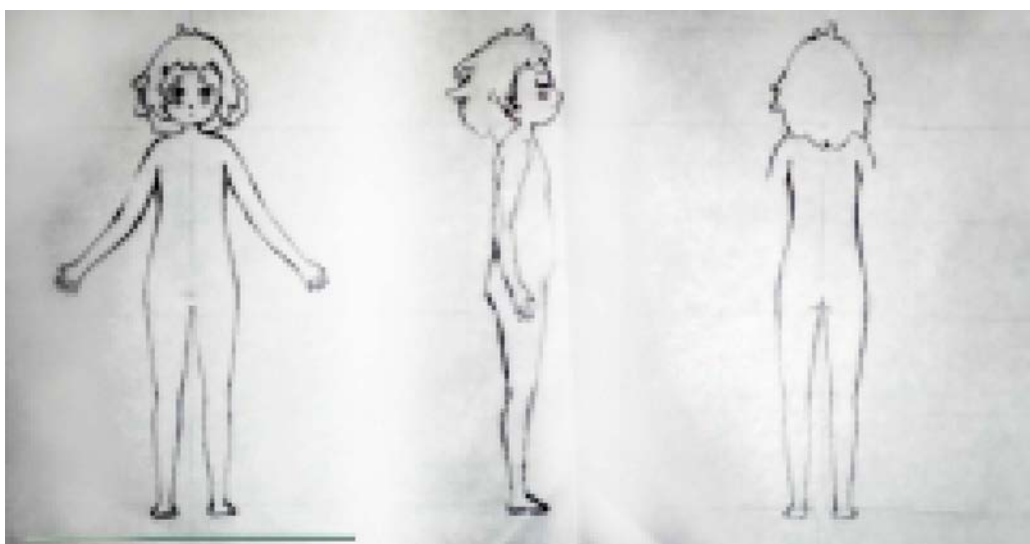


Figura 89: Vistas frontal, lateral e de costas da versão infantil



Figura 90: Textura da versão infantil da personagem



Figura 91: Modelo 3D da versão infantil da personagem

Para a animação 3D é necessário utilizar estruturas esqueléticas que possibilitam a movimentação do modelo, essas estruturas são chamadas de *bones* (ossos). Cada *bone* pode se movimentar de forma independente ou ser influenciado pela movimentação dos demais, fazendo com que diferentes partes do corpo do modelo possam ser movimentadas. Esse processo que antecede a animação é conhecido como *rigging*. A Figura 92 ilustra o *rigging* da personagem criança.

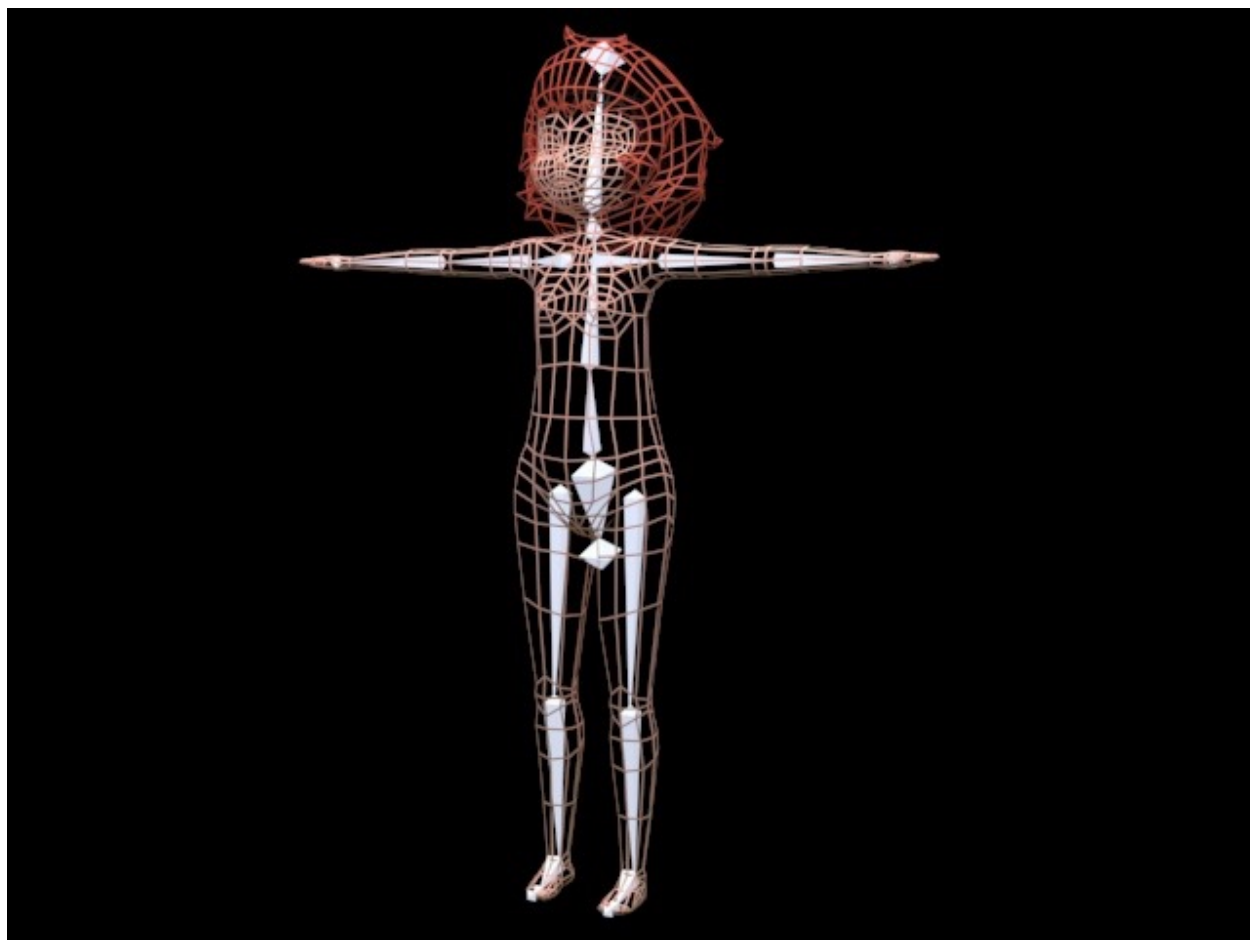


Figura 92: *Rigging* da versão infantil da personagem

Após discutirmos as cenas do jogo, decidimos quais animações seriam necessárias para o protótipo. No caso da versão criança da menina, precisaríamos das animações dela acordando, andando, se virando para observar o vilarejo e desmaiando.

12.1.2 Versão adulta

A produção da personagem adulta segue os mesmos passos da personagem infantil. Primeiro, como pode ser visto na Figura 93, desenhamos as vistas da personagem a lápis para servir como base para a criação do modelo 3D.



Figura 93: Vistas da personagem adulta

A partir das vistas, foi feita a modelagem em polígonos para criar a versão tridimensional da personagem e, em seguida, o mapa de texturas que define as cores, os padrões e os sombreamentos presentes na superfície do modelo 3D. Assim como na versão infantil, a versão adulta também recebeu *rigging* para poder ser animada. O modelo final com textura da personagem adulta pode ser visto na Figura 94.



Figura 94: Modelo 3D da versão infantil da personagem

12.2 Vovó

A partir do conceito da personagem definido era necessário criar a versão final animada da vovó. Definimos que ela estaria andando pela casa, e poderia interagir com a menina em determinados momentos. Fizemos animações quadro a quadro usando Photoshop, esta ferramenta foi utilizada pela facilidade de se usar texturas e pincéis de pintura digital para a criação de gráficos 2D. A Figura 95 apresenta cada quadro da animação de interação da vovó com a menina e a Figura 96 os quadros da animação da vovó andando.

A vovó interage com a menina de uma forma muito gentil, estendendo a mão para fazer carinho na cabeça dela. Com esta animação, queremos mostrar a relação maternal existente entre as personagens e fazer com que os jogadores se identifiquem com a vovó. Na animação da vovó andando, demos a ela passos arrastados que

refletem sua idade, mas o balanço dos penduricalhos de sua roupa são responsáveis por criar uma imagem alegre para a personagem.



Figura 95: Quadros da animação da vovó interagindo



Figura 96: Quadros da animação da vovó andando

12.3 Cenários

Por meio de variações de cores, iluminação e outros elementos visuais, os cenários identificam o ambiente no qual a personagem principal se encontra e a atmosfera do local. São neles que o jogador identifica objetos com os quais pode interagir e caminhos por onde pode se deslocar. Este projeto, por se tratar de um jogo plataforma, apresenta cenários que se locomovem juntamente com a personagem, para a direita ou para a esquerda. Também é possível que ocorram transições verticais, caso algum cenário tenha plataformas mais altas.

Para cada ambiente, criamos cenários 2D longos divididos em camadas de profundidade. A velocidade com que cada camada acompanha a movimentação da câmera e da personagem varia de acordo com sua distância. Camadas de elementos mais longe da personagem se movem mais devagar, enquanto camadas de elementos mais próximos se movem mais rápido. Isso é uma técnica comum usada em jogos de plataforma, que dá maior credibilidade aos ambientes e os fazem parecer ter profundidade, mesmo sendo 2D.

Para o protótipo do jogo, produzimos 3 cenários diferentes. O cenário da nevasca, no qual a personagem acorda no início do jogo; o cenário da casa da vovó, onde o jogador aprende os controles básicos do jogo; e o cenário do vilarejo, onde a personagem recebe sua primeira missão.

12.3.1 Nevasca

No cenário da nevasca criamos um ambiente escuro, vazio, nebuloso e sem muita definição, com o intuito de representar a solidão e desamparo da personagem. Animamos as árvores quadro a quadro para balançarem rapidamente, denotando um vento forte. Por meio da programação, fizemos a neve cair rapidamente em várias camadas sobre o cenário. As montanhas, névoas e pequenas árvores ao fundo se

movem lentamente. Todos esses elementos juntos criam um ambiente que é ao mesmo tempo etéreo e caótico, pode-se ver o cenário completo na Figura 97.



Figura 97: Visão geral do cenário da nevasca

Como pode ser visto na Figura 98, não existem muitas figuras reconhecíveis no início do cenário, onde o jogador inicia o jogo. Pode-se ver apenas uma árvore no canto direito da tela, que indica de forma sutil a direção para qual o jogador deve andar. A ideia é que a partir daí o cenário se torne cada vez mais interessante e mais claro, motivando o jogador a continuar.



Figura 98: Parte inicial do cenário da nevasca

Ao se aproximar do fim do cenário, começam a aparecer pequenas árvores escuras ao fundo, a até que finalmente a menina avista um vilarejo. O vilarejo possui casas simples e escurecidas que contrastam com o fundo claro da neve. Este é o ponto mais destacado do cenário e com grande importância na narrativa, pois é o vilarejo no

qual aconteceu a história do passado da personagem. Os escombros e a fumaça ao fundo têm como objetivo instigar o jogador. Esta parte do cenário está ilustrada pela Figura 99.



Figura 99: Parte final do cenário da nevasca

12.3.2 Casa da vovó

Diferente da atmosfera do cenário anterior, pensamos na casa da vovó como um ambiente aconchegante e acolhedor, criamos um ambiente colorido com teto, pisos e móveis de madeira. O pé direito alto cria a sensação de um ambiente amplo. A ilustração é composta de texturas delimitadas com traços de linhas finas para definir melhor os objetos de modo delicado. O cenário foi montado com uma camada da área externa que aparece nas janelas, uma camada das paredes, piso e teto, uma camada para os móveis do fundo e outra camada para objetos e móveis mais próximos como as

lâmpadas e a lareira. A Figura 100 mostra o resultado do cenário da casa da vovó montado.



Figura 100: Visão geral do cenário da casa da vovó

A parte da cozinha (Figura 101) possui vários objetos domésticos, plantas e vegetais para dar uma atmosfera mais caseira para o ambiente. A lareira grande é um objeto com o qual a personagem interage, ela pode acendê-la e utilizá-la para aquecer uma caldeira.



Figura 101: Parte final do cenário da casa da vovó

Para a transição entre a cozinha e a sala (Figura 102) colocamos um piso de madeira e níveis diferentes de piso vistos através dos degraus. Nesta transição

observa-se um ambiente mais leve próximo a sala, com uma estante cheia de livros coloridos e pelúcias fofas. As cores se tornam mais quentes.



Figura 102: Parte central do cenário da casa da vovó

Na parte da sala (Figura 103), optamos por um ambiente mais iluminado. Nesta área encontra-se o altar onde a personagem da vovó estará. É nessa área que a menina interage com a vovó e após completar as tarefas da casa, deverá atravessar a sala para sair pela porta e explorar o vilarejo.



Figura 103: Parte inicial do cenário da casa da vovó

12.3.3 Vilarejo

Ao sair da casa da vovó a menina se encontra no ambiente do vilarejo e, como a estação no momento é o verão, o local é ensolarado e vibrante. Utilizamos cores saturadas na vegetação, nas montanhas e no céu ao fundo. As casinhas são simples, no geral não possuem muitas cores vivas. No entanto, a casa da vovó tem portas e janelas azuis e telhado colorido para se destacar. A casa da vovó também se destaca por ter muita vegetação e plantações ao seu redor, como pode ser visto na Figura 104.



Figura 104: Visão externa da casa da vovó e redondezas

Ao sair da casa da vovó e andar para a esquerda, a menina começa a chegar em uma parte sombria do vilarejo, como pode ser visto na Figura 105. Primeiro, ela passa por um pequeno templo abandonado acompanhado de uma árvore seca. Depois, ela chega a um bosque fechado aonde estão os escombros de uma antiga construção. O bosque possui uma atmosfera diferente do restante do vilarejo, as cores são mais escuras e frias, sugerindo um ambiente mais melancólico e misterioso.



Figura 105: Parte sombria do vilarejo

A figura 106 ilustra o processo de produção que se aplicou a este cenário e aos outros. Primeiro planejamos as formas e elementos gerais, assim como a paleta de cores. Começamos trabalhando com manchas de cor, e aos poucos vamos criando mais detalhes e áreas bem definidas. Inserimos a personagem 3D como referência, assim, durante o processo, podemos ter certeza de que ela e o cenário estão em harmonia.



Figura 106: Construção do cenário do vilarejo

12.4 Personagens secundários

Alguns personagens secundários estão presentes no vilarejo, com o objetivo de dar mais vida ao ambiente e oferecer oportunidades de interação. Eles foram produzidos em 2D e possuem animações simples quadro a quadro.

A Figura 100 apresenta um garotinho olhando de forma curiosa para a única árvore seca do local. A intenção é que o jogador também fique intrigado com a presença desta árvore e do pequeno templo ao lado dela. No decorrer do jogo, será revelado que este era o templo da divindade raposa, e que a árvore seca representa o abandono e esquecimento desta divindade por parte dos moradores do vilarejo.



Figura 107: Menino curioso

Na extremidade direita do cenário, posicionamos um velhinho com um grande animal dormindo (Figura 108). Inicialmente, o animal está impedindo a passagem da menina, assim ela não poderia avançar para outro ambiente. Somente após conseguir seu primeiro poder mágico, a menina poderia usá-lo para mover o animal e prosseguir sua jornada.



Figura 108: Velhinho e seu animal dorminhoco

12.5 Divindade

A primeira divindade encontrada pela menina está presa em uma garrafa, perto dos escombros encontrados no vilarejo. Como se pode observar na Figura 109, dentro da garrafa, a divindade é representada como uma bolinha azul luminosa, que fica piscando para chamar a atenção do jogador.

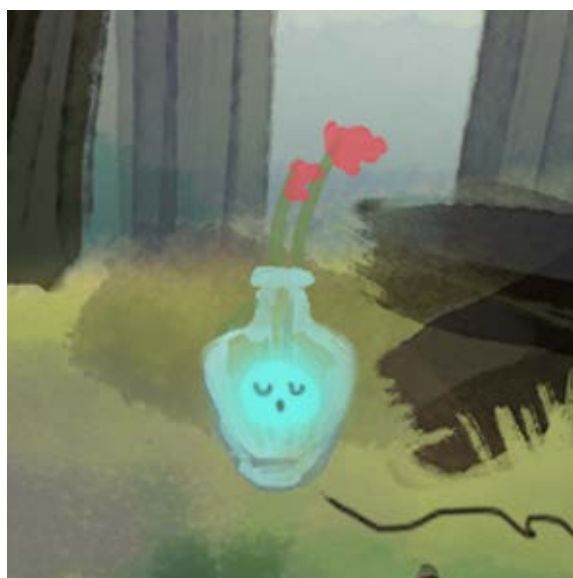


Figura 109: Divindade presa dentro da garrafa

A divindade está sem o chapéu e por isso os cabelos são brancos para se destacarem na personagem. Baseamos na lenda do saci e na popular história do gênio da lâmpada que concede desejos, por isso a personagem sai de uma garrafa de vidro e fica flutuando, transmitindo também um ar de superioridade. Suas roupas são baseadas em vestimentas africanas e japonesas. A divindade da restauração vai oferecer um prêmio após a menina-raposa a ajudar (ver Figura 110).



Figura 110: Divindade presa dentro da garrafa

12.4 Identidade visual

A identidade visual de um jogo é o conjunto de elementos gráficos que o representa visualmente. Esses elementos são cores, grafismos, tipografia e permeiam cada aspecto visual do jogo assim como outros materiais vinculados a ele. Além do estilo e atmosfera do jogo, a principal base da identidade visual é o logo.

Para este projeto, a identidade visual segue os mesmos parâmetros já definidos na etapa de análise dos painéis de estilo. Portanto, os grafismos e tipografia usadas seriam semelhantes a pinturas feitas a mão, com traços delicados e fluidos. As cores adotadas também teriam tons delicados, com cores claras e vivas.

Essas características deveriam estar presentes no logo, mas antes foi preciso definir um nome para o jogo. A partir disso poderiam ser feitas experimentações de

fontes, cores e texturas para serem usados no logo e representar a atmosfera do jogo de forma harmônica.

12.4.1 Nome do jogo

Com os conceitos do jogo definidos, tanto no quesito estético quanto narrativo, e com o início de produção dos gráficos do jogo, foi possível ter uma base para a escolha do nome do jogo. O título deve sintetizar em poucas palavras as características mais importantes do jogo que queremos enfatizar. Pode ser um aspecto da história, ou da mecânica, ou das personagens. Além de curto e coerente, o título deve ser impactante e único, para atrair jogadores e se diferenciar de produtos semelhantes.

Com o objetivo de gerar um grande número de variações de nomes, fizemos um *brainstorming* listando diversas palavras e expressões que se relacionam de alguma forma com o projeto. Pensamos em nomes envolvendo raposas, caudas, sombras, mistério, jornada e descobrimento. Ao terminarmos a lista, cortamos os nomes que pareciam cômicos demais e os nomes que pareciam muito simples ou entregavam a história. Preferimos nomes com significados mais amplos e que descreviam a atmosfera geral do jogo, então selecionamos quatro possíveis candidatos: *Shades*, *Forgotten Shades*, *TailTale* e *Peregrina*.

Após uma análise dessas opções, escolhemos o título *Peregrina*. Um dos motivos principais para esta escolha foi por se tratar de um nome em português. Como jogos normalmente têm nomes em inglês, um nome estrangeiro iria se destacar em meio aos demais. O fato de o título ser formado por apenas uma palavra o torna mais forte e memorável. Além disso, *Peregrina* remete a jornadas espirituais, se relacionando diretamente com a personagem principal e seus objetivos na história.

Tendo o título escolhido, seria necessário o desenvolvimento de uma identidade visual. Ou seja, a escolha de uma fonte na qual ele seria apresentado, cores, símbolos para que seja criado um logotipo para o jogo.

12.4.2 Logo

O logo é uma representação gráfica que identifica o jogo e faz parte de sua identidade visual. Sua tipografia, cores e formas devem seguir os padrões visuais presentes no jogo e tornar sua identidade coerente e original.

Primeiramente, definimos a tipografia do logotipo. Procuramos diversas fontes manuscritas que combinavam esteticamente com o jogo, aplicamos essas fontes no título e posicionamos cada opção na parte do cenário em que o nome do jogo será apresentado ao jogador. Algumas destas experimentações podem ser vistas na Figura 111.



Figura 111: Experimentação com tipos

Após uma análise das opções, escolhemos a fonte *Redbird*, que parece ter sido escrita com tinta e possui *baseline* irregular (Figura 112). Fizemos algumas modificações na forma e textura da fonte a fim de criar uma marca com características originais, portanto acrescentamos mais marcas de pincel, texturas de tinta e alongamos algumas letras para ter como resultado uma forma mais fluida. O resultado final pode ser visto na Figura 113.

Peregrina

Figura 112: Fonte *Redbird*



Figura 113: Logo do jogo

12.5 Mecânica e tecnologia

Definimos que o jogo possuiria uma mecânica simples para que a experiência do jogador seja mais fluida. Os comandos do jogador definidos para o protótipo seriam apenas de andar, pular, se abaixar, puxar e empurrar objetos e interagir com eles. Como é um jogo para computador, esses comandos seriam dados por meio do teclado, seguindo os padrões comumente adotados por jogos de plataforma: as setas horizontais fazem a personagem andar, a seta para cima a faz pular, a seta para baixo a faz abaixar, a tecla Shift em conjunto com as setas horizontais a fazem puxar ou empurrar objetos e a tecla “x” seria o comando de interação com personagens e objetos.

Os desafios se dariam pela exploração do ambiente do jogo e pela interação com diferentes objetos e personagens, a fim de procurar itens escondidos ou construir caminhos para conseguir prosseguir no jogo. Ao superar o desafio, o jogador tem acesso a novas informações acerca da história e ganha liberdade para continuar sua jornada pelo mundo do jogo. Caso não consiga, ele simplesmente não prossegue. No protótipo não há situações aonde o personagem encontra inimigos e precisa recomeçar caso falhe. O objetivo é criar uma experiência tranquila e positiva.

Para tornar estas interações e regras possíveis, utilizamos a *Unreal Engine*, um *software* que simplifica o processo de desenvolvimento de jogos bastante usado e que suporta múltiplas plataformas. Na *Unreal* pudemos testar gráficos 2D e 3D em uma mesma cena, testar animações 2D e 3D, testar diferentes tipos de interações, áudios e física.

13. O jogo Peregrina

Com a realização das etapas de pesquisa, geração e desenvolvimento deste projeto, podemos definir através dos resultados obtidos o nosso produto final, o protótipo do jogo Peregrina.

Peregrina é um jogo digital focado em contar uma boa narrativa de forma envolvente e imersiva para o jogador. O produto utiliza majoritariamente de gráficos 2D, mas com a utilização de modelos 3D para a personagem principal e uma *engine* 3D para a programação.

Nosso produto busca prender a atenção do jogador apresentando um universo lúdico que inspire sua curiosidade, pois apresenta criaturas divinas com personalidades fortes, atmosferas convincentes e cria um ar de mistério através das memórias que são reveladas aos poucos.

Não apresenta diálogos extensos, elementos textuais e outros elementos gráficos nas telas, Peregrina busca uma imersão profunda e subjetiva que permita aos jogadores interpretar a história pelos outros elementos do jogo (arte, animação, interação, áudio). A história será revelada sutilmente, o jogador se esforçará naturalmente para entendê-la e poderá tirar também suas próprias interpretações acerca do que lhe foi apresentado.

Os gráficos do jogo unem a estética de materiais e texturas da arte tradicional com ferramentas digitais e interliga estes dois universos de criação. Traz para o universo digital uma estética presente principalmente em livros infantis e torna-se um elemento marcante e atrativo que conversa com as pretensões almejadas.

Peregrina é um jogo fluido de mecânica simples. Seu objetivo não é criar uma jogabilidade inovadora, mas permitir que o jogador complete suas missões de forma divertida e não cansativa para avançar nos acontecimentos da narrativa.

Em seguida, detalhamos com mais profundidade as variáveis que formam o jogo Peregrina.

13.1 Narrativa

A narrativa de Peregrina se desenvolve de forma linear, com a inserção de *flashbacks* e saltos no tempo no decorrer da história. Existem muitos pontos abertos para a interpretação do jogador, principalmente na parte inicial do jogo quando não se sabe de onde a personagem principal veio. Os poucos diálogos também permitem que o jogador pondere sobre o que está acontecendo. No decorrer da história os mistérios vão sendo resolvidos até o desfecho, passando por revelações inesperadas e reviravoltas nos relacionamentos e conflitos entre personagens.

Lendas foram usadas como inspiração, principalmente no desenvolvimento da personagem principal. A personagem de Peregrina era inicialmente uma divindade raposa de 9 caudas, mas após se comportar mal foi castigada e transformada em uma humana sem seus poderes nem suas memórias. A história do jogo se inicia a partir deste momento, e acompanha a personagem em sua busca por auto-conhecimento e redenção.

A personagem redescobre seu passado ao recuperar pedaços da jóia de poder que carregava consigo quando ainda era uma divindade. Cada fragmento revela uma parte de seu passado e dá a ela um poder que havia sido perdido. Um mascote guia a acompanha em sua jornada, ajudando-a a encontrar novos fragmentos, que estão agora com outras divindades. A menina deve ajudar as divindades para receber os fragmentos como recompensa.

O protótipo de Peregrina começa no início do jogo, onde o jogador vive uma menininha perdida que acabou de acordar em meio a uma nevasca, dá um salto no tempo até vê-la já adulta na casa aconchegante da vovó que a resgatou, e progride até o momento que a personagem sai de casa para explorar seu vilarejo cheio de mistérios e acaba se deparando com uma divindade em meio aos escombros de um antigo templo.

13.2 Estética

Peregrina possui uma atmosfera de exploração, mistério e jornada. Isso se caracteriza pelos cenários amplos, pelos personagens misteriosos e pelas figuras fantasiosas encontradas em locais inesperados. A escala da personagem é normalmente muito pequena em relação ao fundo, evidenciando uma atmosfera de introspecção da personagem e mostrando o quanto o mundo do jogo pode ser explorado. Porém, em alguns momentos da história, como na casa da vovó, a escala da personagem é maior e ela está inserida em um ambiente mais fechado e acolhedor, criando uma mudança de atmosfera significativa.

Os cenários foram construídos de forma que parecessem pinturas feitas a mão com aquarela e giz pastel, apresentando transparências entre as imagens e muitas variações de texturas. Essas características se repetem também no tratamento dos personagens e nos demais elementos gráficos, moldando um estilo que nos lembra livros de contos infantis. Além da pintura suave e texturizada, os gráficos são estilizados de forma com que se assemelhem a *cartoons* e *animes*. Essas escolhas de estilo reforçam a atmosfera fantástica e imaginativa do mundo do jogo, convidando o jogador a se transportar para a história.

As paletas de cores aplicadas aos cenários dão o tom de cada cena e denotam determinadas estações do ano. No protótipo, observamos uma paleta fria, desaturada e quase monocromática no inverno, enquanto que no verão, a paleta se torna quente, saturada e com maior variação de matiz. As cores possuem um papel muito importante na construção de atmosferas em Peregrina.

Os personagens foram criados visando uma conexão emocional com o jogador. O *design* das formas, roupas, cores e silhuetas foi cuidadosamente desenvolvido para que as personagens sejam presenças únicas e marcantes, porém ao mesmo tempo delicadas e suaves. No protótipo vemos a menina com formas alongadas, vestido e cabelos longos esvoaçantes, usando poncho e botas. É uma figura delicada, mas que

sugere confiança. Também temos a vovó, que é pequena e redonda, tendo uma imagem acolhedora.

Todas essas características tornam o mundo de Peregrina interessante e imersivo. O grande apuro no trabalho com a estética, aliada à narrativa, atrai o jogador e o mantém intrigado e curioso no decorrer do jogo.

13.3 Mecânica

Peregrina é um jogo tipo plataforma *sidescroll*, onde a câmera acompanha a movimentação da personagem para os lados, para cima e para baixo, mas não ocorre deslocamento de profundidade. O protótipo foi desenvolvido com o auxílio da *engine* 3D *Unity*, que une os gráficos 2D do *background* com os gráficos 3D da personagem principal.

Por ser um jogo focado na narrativa, não são apresentados desafios de mecânica muito complexos ao jogador, pois espera-se que ele prossiga e acompanhe a história sem dificuldades e interrupções. No protótipo, é proposto o primeiro desafio, onde a menina precisa empurrar lenha para dentro do forno e organizar objetos na casa da vovó. É neste momento que o jogador se familiariza com os controles e com o estilo da mecânica.

Os desafios envolvem mover objetos, encontrar coisas e caminhos escondidos e explorar o ambiente. No protótipo, o jogador possui os comandos de fazer a personagem andar para a direita e para a esquerda (setas direcionais do teclado), pular (seta para cima), se abaixar (seta para baixo), empurrar ou puxar objetos (Shift + seta direcional) e interagir com objetos ou outros personagens (tecla "x"). Em termos de mecânica, Peregrina é um jogo calmo e focado na exploração.

14. Conclusão

O desenvolvimento de um jogo é uma tarefa essencialmente complexa e multidisciplinar, envolvendo música, computação e diversas áreas do design. Além da harmonização e trabalho conjunto entre essas áreas, é preciso se preocupar com diversos pontos importantes dentro do próprio jogo, como narrativa, estética e mecânica. Os jogos unem toda essa diversidade de conhecimentos e técnicas, criando um produto final interativo, divertido, desafiador e que transporta o usuário para seu ambiente imaginário, oferecendo assim uma experiência imersiva.

Ao final do projeto, cumprimos com os objetivos gerais e específicos previamente decididos. Realizamos pesquisas bibliográficas sobre conceitos de jogos e envolvimento emocional em jogos, pesquisamos também a respeito de narrativas e lendas e analisamos jogos focados na narrativa. A partir disso, criamos um sistema de mecânica efetivo e um roteiro original e interessante, com personagens bem desenvolvidas. A partir da criação e análise de painéis de imagens, pudemos desenvolver também cenários e personagens que são visualmente e conceitualmente interessantes. Incorporamos esses elementos em um protótipo de jogo que visa criar uma experiência lúdica, pessoal e significativa para o jogador, de acordo com os objetivos iniciais do projeto.

Acreditamos que, na esfera acadêmica, o protótipo cumpre com os objetivos deste projeto. Porém, para que o jogo tenha uma versão completa e comercializável, é necessário muito mais aprimoramento e tempo de trabalho. O jogo possui muitos capítulos a serem produzidos, com novos cenários e novos personagens. Existe ainda a possibilidade de desenvolvimento de um modo *multiplayer* e a adição de itens colecionáveis ao jogo. É necessário também desenvolver um trabalho aprofundado na parte do áudio que é fundamental para inserir uma imersão maior no universo do jogo, pois auxilia a provocar as sensações pretendidas e a desenvolver atmosferas mais convincentes.

Apesar de ser um projeto de alta complexidade, acreditamos que a experiência de desenvolver jogos no meio acadêmico seja muito enriquecedora, pois nos permite interagir com outras disciplinas e trabalhar com uma variedade de estudos de design, como design gráfico, design de interação e design de personagens. Com um bom planejamento, é um projeto possível de ser realizado, especialmente quando se tem experiência prévia com o desenvolvimento de jogos. Isso reforça a facilidade com que se pode criar jogos atualmente em comparação com o passado, um processo caracterizado pela multiplicação de estúdios de jogos independentes nos últimos anos.

15. Referências

SCHELL, J. *The Art of Game Design*. EUA: Editora Elsevier/Morgan Kaufmann, 2008. 520 p.

DEANE, JOSH. Emotional Engagement In Video Games. Disponível em:

<<https://joshdeane.wordpress.com/2013/04/18/emotion/>> Acessado em Abril, 2015

SALEN, K. ZIMMERMAN, E. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: Editora MIT Press, 2003. 688 p.

JUUL, J. Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game studies* v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em:

<<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> Acessado em Abril, 2015

Heavy Rain. Wikipedia. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Heavy_Rain> Acessado em: Março, 2015

COSTA, GUILHERME. Heavy Rain | Resenha. Disponível em:

<<http://jovemnerd.com.br/colunas/press-start/heavy-rain-resenha/>> Acessado em: Março, 2015

RANY. Você tem que jogar: Heavy Rain [review]. Disponível em:

<<http://www.garotasgeeks.com/voce-tem-que-jogar-heavy-rain-review/>> Acessado em: Março, 2015

Gone Home. Wikipedia. Disponível em:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gone_Home> Acessado em: Março, 2015

TSU, BRUNA. [Review] The Unfinished Swan. Disponível em:

<<http://www.garotasgeeks.com/review-the-unfinished-swan/>> Acessado em Março, 2015

VANORD, KEVIN. To The Moon Review. Disponível em:

<<http://www.gamespot.com/reviews/to-the-moon-review/1900-6346555/>> Acessado em Março, 2015

HAMILTON, KIRK. Like *Scott Pilgrim* Before it, *To The Moon* Tells a Personal Story in the Language of Video Games. Disponível em:

<<http://kotaku.com/5865320/like-scott-pilgrim-before-it-to-the-moon-tells-a-personal-story-in-the-language-of-video-games>> Acessado em Março, 2015

Journey. Wikipedia. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Journey_%28jogo_eletr%C3%B4nico%29> Acessado em Março, 2015

DOUGLAS, JANE. Journey Review. Disponível em:

<<http://www.gamespot.com/reviews/journey-review/1900-6363693/>> Acessado em Março, 2015

PRANDONI, CLAUDIO. Análise: Journey. Disponível em:

<<http://jogos.uol.com.br/playstation3/analises/journey.htm>> Acessado em Março, 2015

PASSOS, ISABELA. Por que jogar Journey? Disponível em:

<<http://www.garotasgeeks.com/por-que-jogar-journey/>> Acessado em Março, 2015

MEUNIER, NATHAN. Thirty Flights of Loving Review. Disponível em:

<<http://www.ign.com/articles/2012/08/29/thirty-flights-of-loving-review>> Acessado em Março, 2015

VANORD, KEVIN. Life is Strange, Episode One Review. Disponível em:

<<http://www.gamespot.com/reviews/life-is-strange-episode-one-review/1900-6416015/>> Acessado em Março, 2015

DYER, MITCH. Life is Strange: Episode One Review. Disponível em:

<<http://www.ign.com/articles/2015/02/02/life-is-strange-episode-1-review>> Acessado em Março, 2015

Divindade. Wikipedia. Disponível em:

<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Divindade>> Acessado em Abril, 2015

ZANCHETTA, MARIA. As divindades femininas: No princípio, eram as deusas. Disponível em:

<<http://super.abril.com.br/cultura/as-divindades-femininas-no-principio-eram-as-deusas>>
Acessado em Abril, 2015.

SHIRONAYA. Kitsune. Disponível em:

<<https://casadecha.wordpress.com/2009/08/10/kitsune/>> Acessado em Abril, 2015

PARKER, LAURA. A Journey to make video games into art. Disponível em:

<<http://www.newyorker.com/tech/elements/a-journey-to-make-video-games-into-art>>
Acessado em: Maio, 2015

WONG, KEN. Designing Monument Valley: Less Game, More Experience. GDC Vault, 2013. Disponível em:

<<http://www.gdcvault.com/play/1020878/Designing-Monument-Valley-Less-Game>>
Acessado em Dezembro, 2014

GRIP, THOMAS. 5 Core Elements Of Interactive Storytelling. Disponível em:

<http://www.gamasutra.com/blogs/ThomasGrip/20130819/198596/5_Core_Elements_Of_Interactive_Storytelling.php> Acessado em Março, 2015