



**Universidade de Brasília**  
**Instituto de artes**  
**Departamento de Design**

**BLOOM - demo**  
**Projeto de jogo de investigação**

**Diana Assunção Zambrotti Doria**

Brasília - DF  
2019

**Diana Assunção Zambrotti Doria**

**BLOOM - demo**  
**Projeto de jogo de investigação**

Relatório apresentado ao Departamento de Design da  
Universidade de Brasília – UnB como requisito parcial para  
aprovação na Diplomação em Programação Visual,  
orientado pelo professor Rogério Câmara

Brasília - DF  
2019

## Resumo:

Bloom é um jogo digital de investigação/terror em desenvolvimento para a plataforma PC. Adota mecânicas do gênero *point and click* (apontar e clicar), que foi popular nas décadas de 80/90, e também tem elementos de *visual novel* (romance visual), gênero clássico, porém, muito difundido até hoje, principalmente no Japão.

Com narrativa densa, Bloom se propõe a deixar que o jogador seja, de fato, um investigador e não apenas um assistente a obedecer comandos. Há, portanto, espaço para liberdade e criatividade do jogador na resolução dos desafios.

## Summary:

*Bloom is a mystery/horror PC game currently under development. It borrows it's mechanics from point and click games, which were most popular in the 80s/90s, and visual novel games, which is also a classic genre but it's still popular nowadays mostly in Japan.*

*With a dense narrative, Bloom trusts the player to be the actual investigator in the game, and not only an assistant who follows given commands. There is, therefore, room for creativity and freedom in solving the game's puzzles.*

Palavras-chave: jogo, investigação, *point and click*, *visual novel*, *game design*.

## Sumário

<b>1.Introdução</b> .....	5
<b>2. Método</b> .....	6
2.1 Conceitos básicos.....	6
2.1.1 O que é videogame.....	6
2.1.2 Gêneros de videogame.....	7
2.1.3 O que são mecânicas.....	7
2.2 Metodologia.....	8
2.3 Referências.....	9
2.3.1 Referências de mecânica.....	11
2.3.2 Referências visuais (Moodboard).....	13
2.3.3 Referências de música e áudio.....	15
2.4 Ferramentas.....	16
2.5 Enredo.....	17
<b>3. Requisitos</b> .....	20
<b>4. Resolução</b> .....	21
4.1 A primeira versão.....	21
4.1.1 Visão geral.....	21
4.1.2 Personagens.....	24
4.1.3 Estrutura do roteiro.....	24
4.2 A segunda versão.....	28
4.2.1 Visão Geral.....	28
4.2.2 Personagens.....	29
4.2.3 Estrutura do roteiro.....	33
4.3 Identidade.....	34
4.4 Interface.....	35
4.4.1 Menu Inicial.....	37
4.4.2 Balão de Diálogo.....	40
4.4.3 Movimentação.....	43
4.4.4 Notas e inventário.....	44
4.5 Regras e Objetivos.....	48
<b>5. Equipe final</b> .....	50

<b>6. Conclusões</b> .....	51
<b>7. Referência Bibliográfica</b> .....	52

## 1.Introdução

Jogos de *point and click* trazem entretenimento a pessoas de todas as idades, é um gênero que permite narrativas de diversos estilos e temas, cujas mecânicas são simples de aprender, pois não dependem de reflexos nem de habilidade motora. Sua mecânica central (que dá nome ao gênero) consiste em clicar em diferentes partes dos cenários para explorá-los a fim de encontrar peças para a solução do problema em mãos.

Esse gênero atualmente vem perdendo força devido principalmente a suas mecânicas muito simples e antiquadas, mas também por ter muitos exemplos de jogos mal feitos e excessivamente fáceis ou difíceis, raramente bem balanceados. A interpretação da temática investigativa nesses jogos constitui, por si só, um fator para a redução de sua popularidade, pois são poucos os títulos em que o jogador atua como investigador de fato, sendo seu papel mais similar ao de um ajudante, e ser apenas ajudante acaba privando o jogador da sensação de *insight*<sup>1</sup>, o que é crucial para a imersão, como descrito por Mark Brown no vídeo “What Makes a Good Detective Game?” (em português “O que faz um bom jogo de detetive”).

O projeto Bloom começou durante a matéria de Programação Visual 4, quando formamos uma equipe de três alunas: Diana Doria, Ana Clara Matos e Julia Ribeiro Vieira. As principais diretrizes que alicerçam o projeto foram determinadas enquanto equipe, mesmo que tenhamos nos separados ao final da matéria. Sendo assim, tenho como principal objetivo projetar um jogo investigativo de *point and click* com foco em fazer o jogador se sentir um investigador, proporcionar a ele o sentimento de *insight* e gerar uma experiência realmente imersiva com narrativa engajante e arte original.

Foram definidos objetivos específicos em torno tanto de mecânicas quanto de arte, interface e narrativa para que todos esses elementos funcionem em conjunto e se complementem.

## 2. Método

Como metodologia foi realizada pesquisa de jogos similares, um *moodboard*<sup>2</sup> e um MDA<sup>3</sup>. Para compreendê-los, porém, é necessário primeiramente conhecer alguns conceitos básicos sobre jogos.

### 2.1 Conceitos básicos

#### 2.1.1 O que é videogame

Jogos (do latim "*jocus*": brincadeira, divertimento) são atividades lúdicas que são caracterizadas por terem um conjunto de regras a serem seguidas, objetivos a serem alcançados e alguém disposto a cumpri-los (o jogador). Tais atividades podem exigir desde esforço físico em grupo até desafios lógicos individuais, depende das regras determinadas e, quaisquer que sejam, se houver jogador, a atividade se encaixará no conceito de jogo.

Um videogame (videojogo, em português) é um tipo específico de jogo, caracterizado por ser digital. O jogador interage por meio de periféricos conectados ao aparelho, como controles e/ou teclado, e as imagens do jogo são enviadas através de um sistema a uma televisão ou um monitor. Os sistemas usados para jogar videogame são chamados plataformas.

Apesar de o nome fazer referência à palavra "vídeo", videogames podem fazer uso de quaisquer recursos audiovisuais, desde que ligados a um sistema digital. Há, por exemplo, jogos de videogame para cegos, os quais utilizam sons como recurso principal, e com o avanço da tecnologia, outros sentidos como o tato e até o olfato poderão ser cada vez mais adotados.

#### 2.1.2 Gêneros de videogame

Gêneros de videogame, assim como gêneros de filme ou de literatura, são uma forma de categorizar jogos de acordo com características em comum. Diferentemente das demais mídias, porém, jogos são classificados não só pelo tipo de enredo que apresentam, mas também pelo conjunto de características que compõem a experiência do jogador.

Como explanado na introdução, o projeto Bloom se encaixa essencialmente no gênero *point and click*, que é um dos mais clássicos que existem. Tal gênero caracteriza-se por ter o ato de “apontar e clicar” como ação principal do jogador, que usa algum tipo de ponteiro (no caso de Bloom, o cursor de um mouse de computador) para clicar em elementos da imagem, solucionar desafios e progredir com a história.

*Visual novel* é um estilo de jogo baseado em texto, semelhante ao que seria um livro acompanhado de imagens, sons, e alguns poucos elementos interativos. Os elementos interativos são ligados ao texto e à narrativa, como, por exemplo, a possibilidade de escolher o rumo da história a partir de opções dadas pelo jogo em momentos-chave.

Bloom utiliza esses elementos de texto e tomadas de decisão aliados às mecânicas *de point and click*.

### 2.1.3 O que são mecânicas

Mecânicas são elementos do sistema do jogo, um conjunto de regras invisíveis ao jogador que funcionam como alicerce para o videogame funcionar. A forma como desafios aparecem no jogo, por exemplo, configuram uma mecânica: podem ser eventos específicos de certos momentos do jogo, ou gerados aleatoriamente a partir de um algoritmo. O que determina a forma de interação entre o jogador e o sistema também são mecânicas: Bloom, por exemplo, utiliza a mecânica de apontar um cursor e clicar em elementos da tela. Ao clicar em algum elemento, ele pode gerar um diálogo, uma narração ou a opção de ficar guardado em inventário. Uma vez guardado no inventário, esse elemento pode ser usado para interagir com outro elemento e liberar um evento novo no jogo. Todas essas possibilidades são definidas por mecânicas, regras que determinam como cada parte do jogo vai funcionar, a despeito do jogador.

[1](#)*Insight* - compreensão ou solução de um problema pela súbita captação mental dos elementos e relações adequados

[2](#)*moodboard* - ferramenta para organizar e traduzir visualmente uma ideia e foco do projeto.

[3](#)MDA - *Mechanics, Dynamics and Aesthetics* (mecânica, dinâmica e aspecto), metodologia de design de jogos.

## 2.2 Metodologia

A metodologia MDA (mecânica, dinâmica e estética), escolhida para a produção de Bloom, é utilizada na produção de jogos com o intuito de facilitar o entendimento da perspectiva do consumidor e do designer, permitindo a análise da forma que as mecânicas interagem com o jogador, sendo estas as dinâmicas e a estética, que se aliam à experiência de jogabilidade. Tal metodologia baseia-se no contraste entre a forma com que o jogador percebe o jogo e aquela com que o designer o projeta.

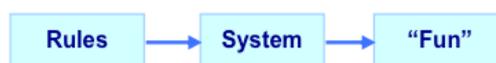


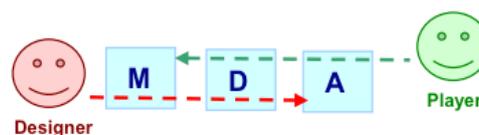
Figura 2: representação de como o consumidor (jogador) percebe o jogo. Na ordem: regras, sistema e “diversão”. Fonte: [gamevelopertips.com](http://gamevelopertips.com).

A experiência do jogador, segundo a metodologia MDA, pode ser dividida em três etapas: primeiramente, ele entende as **regras**, que são postas em prática por meio da interação com o **sistema** e, então, começa a se **divertir**.

Sob o ponto de vista do designer, o equivalente para cada uma dessas etapas seria, respectivamente, a **mecânica** (conjunto de regras que determinam como a estrutura básica do jogo funciona, invisíveis ao jogador), a **dinâmica** (como o sistema se comporta quando o jogador interage) e a **estética** (reações emocionais provocadas pelo jogo ao jogador).



Figura 3: representação de como o designer percebe o jogo. Na ordem: mecânica, dinâmica e estética. Fonte: [gamevelopertips.com](http://gamevelopertips.com).



The designer and player each have a different perspective.

Figura 4: representação de como o processo MDA é percebido pelo designer e pelo jogador, respectivamente. Na legenda: “o designer e o jogador têm perspectivas diferentes”. Fonte: [gamevelopertips.com](http://gamevelopertips.com).

Dadas tais análises, conclui-se que o processo do designer na produção de um jogo percorre o caminho inverso da percepção do jogador diante do jogo produzido. A metodologia MDA reforça a importância de entender ambos os lados para que estejam alinhados.

No início da confecção do jogo estávamos preparando toda a narrativa para que, em seguida, pensássemos em uma mecânica que se encaixasse nela. Mas, com a compreensão da metodologia MDA, passamos a vislumbrar o processo pelo qual o jogo seria desenvolvido e como isso se refletiria no *gameplay* antes de pensar na narrativa. Sendo assim, organizamos primeiramente **o que queríamos que o jogador sentisse com nosso produto** e, com base nisso, definimos as **mecânicas**; paralelamente, pensamos na **história** a ser contada.

### 2.3 referências

Após determinar os gêneros que gostaríamos que o jogo contivesse (ainda sem enredo nem nome), iniciamos a pesquisa de similares, desenvolvida em equipe durante a matéria de Programação Visual 4 do curso de Design da UnB. Pesquisamos jogos que apresentassem elementos investigativos e se encaixassem no gênero *point and click*, como “**Professor Layton and the Diabolical Box**” e “**Dropsy**”. Em fase posterior, procuramos identificar as particularidades dos jogos mais próximos de *visual novel*, como “**Phoenix Wright**” e “**Danganronpa**”. Realizado o primeiro painel de similares (o qual seria peneirado e alterado futuramente), os usamos para analisar interfaces e jogabilidades, fazendo anotações sobre o que era pertinente e o que poderia ser melhorado.

Paralelamente, consideramos que a história do jogo se passaria em um cenário fantasioso e buscamos imagens que nos remetesse ao sentimento de fantasia e sonho para assim construir um *moodboard*: um painel de imagens que, juntas, representam a atmosfera e o sentimento que o jogador deverá perceber com o jogo. O tema será detalhado no tópico 2.1.2.



Figura 1: Referências, da esquerda para direita e de cima para baixo, “Professor Layton”, “Dream daddy”, “Phoenix Wright”, “Grim Fandango”, “Full Throttle”, “Notpron”, “The council”, “Dropsy” e “Danganronpa”; *moodboard* original.

As pesquisas iniciais, representadas na figura 1, foram de outros jogos que poderiam servir como referências e imagens para nortear a estética do jogo. Nessa seleção, destacaram-se “Professor Layton and the Diabolical Box”, “Grim Fandango”, “Notpron” e “Phoenix Wright”, os quais analisamos mais aprofundadamente.

Já no *moodboard*, destacaram-se as cores azul e rosa, que remetem a uma realidade fantasiosa por serem cores pouco presentes no dia a dia da vida real, ainda mais quando usadas em coisas que não são tradicionalmente associadas a elas (por exemplo, pintar o céu de rosa e o gramado de azul). Acharmos essa ideia adequada, já que Bloom se passa em grande parte em uma realidade onírica.

Porém, após o término da disciplina que deu início ao desenvolvimento do jogo, nosso grupo se separou, e esta autora deu continuidade individualmente ao Bloom, optando por alterar diversos aspectos da proposta inicial, inclusive o painel de referências e o *moodboard*.



Figura 5: novo painel de referências, produzido após a separação do grupo. Da esquerda para a direita e de cima para baixo: “The Council”, “Umineko No Naku Koro Ni”, “Phoenix Wright” e “Zero Escape: 999”.

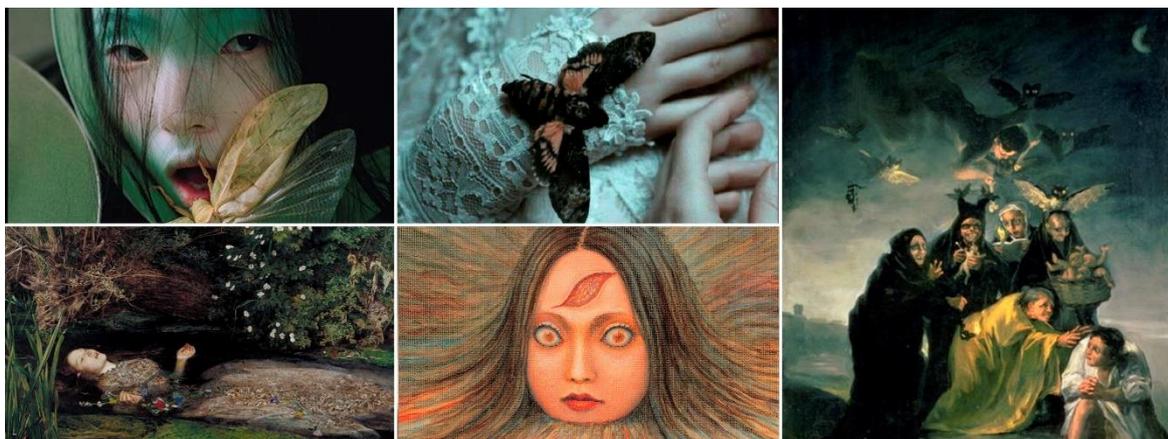


Figura 6: novo *moodboard*, concebido após a separação do grupo. Entre as figuras vale destacar o artista japonês Junji Ito, cujas obras como um todo foram de grande influência para Bloom.

### 2.3.1 Referências de mecânica

As referências em termos de *mecânica* se resumiram a quatro jogos, todos apresentam mecânicas utilizadas em Bloom.

### *Phoenix Wright*

“Phoenix Wright” é, sem dúvida, a principal referência, pois já apresenta elementos tanto de *visual novel* quanto de *point and click* e um sistema de investigação baseado em diálogos – o mesmo que decidi usar em Bloom. É muito eficiente em fazer o jogador se sentir um investigador, o que se deve ao sistema de *inventário* no jogo: a grande quantidade de itens que se pode coletar, aliada ao fato de cada item poder ser usado mais de uma vez e de três erros consecutivos acarretarem perder o jogo evita que o jogador colete itens aleatórios para ver se, por acaso, algum funciona. É preciso realmente pensar, seguir o raciocínio da investigação do jogo e escolher corretamente.

### *Zero Escape: 999*

Primeiro jogo da série “Zero Escape”, “999” é referência em termos de narrativa e *point and click*. A narrativa captura a atenção do jogador desde os primeiros minutos e provoca a curiosidade ao longo do jogo, enquanto os trechos de *point and click* são raro exemplo de jogo equilibrado nesse gênero – nem muito fácil, nem muito difícil.

### *Umineko No Naku Koro Ni*

Este contém poucos elementos de jogo, é apenas uma história ilustrada em que o jogador clica para passar as páginas, não requer participação sobre o que acontece na história. Ainda assim, é excelente história de investigação, narrada de um jeito tal que faz o jogador pensar e chegar a conclusões juntamente com os personagens.

### *The Council*

“The Council” é um jogo em 3D de investigação *point and click*, mas também com elementos de RPG. O que serve de referência a Bloom é o sistema de diálogos, que podem agradar ou aborrecer os personagens: basicamente, é preciso escolher respostas adequadas às perguntas que os personagens fazem. Respostas que os

agradem. Caso não o faça, estes ficam chateados e atrapalham a investigação, o que torna o jogo mais difícil. Um sistema parecido foi usado em Bloom.

### 2.3.2 Referências visuais (Moodboard)

De azul e rosa, o *moodboard* mudou para esverdeado e avermelhado, pois optamos por criar, visualmente, uma atmosfera bem mais densa e que remetesse à natureza, pois plantas são símbolo crucial para o jogo (ver 2.1.3). A cor mais comum em plantas é o verde. Já o vermelho foi escolhido, primeiramente, por remeter a sangue – outro elemento importante para o enredo. Além disso, vermelho tem a vantagem de contrastar com o verde, possibilitando, assim, que elementos específicos se destaquem na tela, chamem atenção e direcionem o olhar do jogador para os lugares desejados. Por fim, a paleta de cor incluiu toques de amarelo/dourado também por conta do contraste contra um fundo verde-escuro, mas principalmente por remeter a ouro e, portanto, poder ser utilizado nos elementos mais preciosos/importantes do jogo, ao mesmo tempo em que se mantém fiel à estética vitoriana dos cenários e personagens.

A palavra-chave usada para guiar o painel e a atmosfera visual do jogo, depois das cores, foi *uncanny*: termo em inglês que se refere a um sentimento de profunda estranheza, tangente ao medo, difícil de traduzir em palavras (como escrito no Cambridge Dictionary: “*strange or mysterious; difficult or impossible to explain*”). *Uncanny* é como a sensação que se tem ao perceber que há algo estranho em uma imagem, mas o motivo não é claro, e justamente por não ser claro gera uma sensação próxima à do medo.

Algo que pode contribuir para gerar o sentimento *uncanny* são elementos que têm, contidas neles próprios, características opostas. O grande exemplo disso em Bloom é o uso de plantas e flores, bem vivas e belas, para representar o conceito de morte e abandono; a metáfora é que se passou tanto tempo desde que certo cadáver foi esquecido que ele e o ambiente do entorno já foram tomados pela natureza. Outro exemplo disso é o personagem Cherubim, passarinho com rosto de bebê humano que age como um homem adulto muito grosseiro. Bloom é inteiramente recheado de símbolos subvertidos e contrastes que reforçam a sensação de estranheza.

Por fim, optamos por seguir um estilo de pintura que se assemelha ao dos jogos japoneses por motivos comerciais (se aproximar de outros jogos do gênero que fazem sucesso e atingir o público), mas também foi tomada uma decisão, enquanto única artista a trabalhar na versão atual de Bloom: manter características do traço pessoal, com pintura um pouco mais pincelada e menos realista que a costumeiramente adotada em jogos japoneses, apesar de próxima.

As artes de jogos como “Death Mark” são boas referências do estilo de pintura japonês ao qual nos referimos; em termos de decoração de cenários, a arte de “Dishonored” foi a maior influência.



Figura 5: cena do jogo “Death Mark”.



Figura 7: ambiente interno do jogo “Dishonored”. Decoração entre vitoriana e moderna, o que propicia um ar único e elegante.

### 2.3.3 Referências de música e de áudio

Sons são extremamente importantes em qualquer jogo, pois auxiliam a usabilidade e direcionam a atenção do jogador, mas são particularmente importantes em jogos de terror por conta do nível de imersão que ajudam a proporcionar.

Quando se trata de terror, uma das obras mais consagradas em qualquer mídia é a série de jogos “Silent Hill”, e um de seus elementos mais marcantes é o áudio. O que torna o áudio de “Silent Hill” tão notável ultrapassa os timbres misteriosos, é a filosofia de que contrastes sonoros geram desconforto. Timbres e melodias agradáveis seguidas por (ou tocadas ao mesmo tempo de) sons que evocam perigo, como rosnados ou batidas. Esse contraste sonoro foi um elemento que solicitamos que estivesse presente em Bloom, e o encarregado dessa produção foi o músico Eduardo Zolhof.

Referências para a trilha sonora foram principalmente músicas clássicas como as “Bachianas Brasileiras No.4”, de Heitor Villa Lobos; “Hanabera”, de Bizet; e músicas contemporâneas inspiradas em estilos clássicos, como a valsa “Solitude”, de Rodrigo Leão. Determinamos que seria confeccionada uma melodia que funcionasse como tema de Bloom e as demais músicas seriam variações desse tema.

## 2.4 Ferramentas

A produção de um jogo envolve muitas áreas distintas que dependem de ferramentas diferentes. Para os elementos visuais são necessários programas capazes de produzi-los, sejam programas de desenho e animação ou de manipulação digital. A programação utiliza *softwares* chamados *Engines* (motores), que facilitam o processo de produção do jogo e tornam-no funcional.

Não houve muita pesquisa em relação a ferramentas porque todos os principais desenvolvedores do projeto já detinham o conhecimento e a licença de uso dos *softwares* de suas preferências. Por ser jogo de mecânicas simples e executáveis em diversas ferramentas, Bloom não apresenta requisitos específicos em relação a elas.

Para toda a arte - incluídos personagens, cenários e menus - foram usados os programas **Photoshop** e **After Effects**, da Adobe. Todos esses elementos foram produzidos em resolução alta para permitir que funcionem em telas de dimensões diferentes, pois são em pixel. Não trabalhamos com vetores porque quisemos que a interface, apesar de limpa, mantivesse algum aspecto de arte manual (pequenas irregularidades), assim como toda a direção de arte do jogo almeja estética que se aproxima da arte manual, com pinceladas e perspectiva um pouco irregular.

A *engine* escolhida foi a **Unity**, pois é gratuita e tem todos os recursos necessários para a programação de Bloom (além de muitos recursos que vão além do necessário, permitindo que a equipe faça testes e experimente alguns inusitados). Quem tomou essa decisão foi o programador Thiago André Araújo, pois esta autora não é programadora, mas o trabalho foi em conjunto o tempo inteiro para que as ideias teóricas fossem logo postas à prova e refinadas.

## 2.5 Enredo

O primeiríssimo enredo pensado para Bloom foi, na verdade, antes mesmo do projeto ser nominado. No início, chamava-se Ice (gelo, em inglês) e tratava-se do fantasma de um homem que morreu em 1970. Esse fantasma precisava da ajuda dos vivos para relembrar sua própria história, resolver problemas que ficaram em aberto, e assim conseguir ascender para outro plano espiritual.

O problema é que essa história ficou longa e complexa demais, pois como já assinalado na página 4, estávamos pensando nela antes de considerar as mecânicas do jogo e suas limitações. Quando adotamos o método MDA e determinamos os requisitos de *gameplay*, Ice acabou sendo descartado e deu lugar a Bloom.

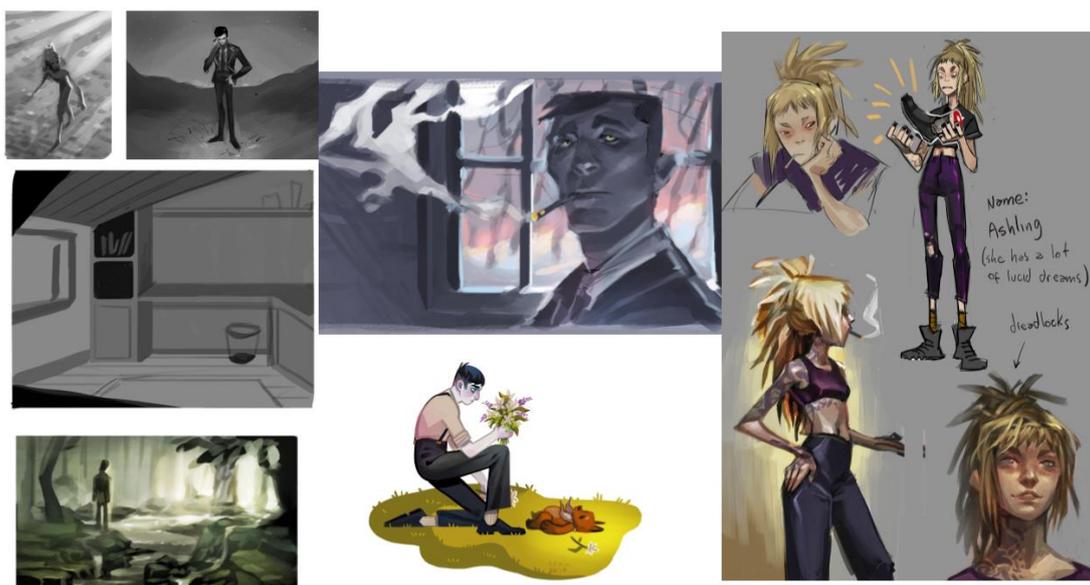


Figura 8: rascunhos de cenários e personagens de Ice

Queríamos manter a base do enredo como sendo “a história de um fantasma que precisa de ajuda para resolver algo que ficou pendente quando era vivo”, e assim o fizemos, mas todo o contexto foi alterado.

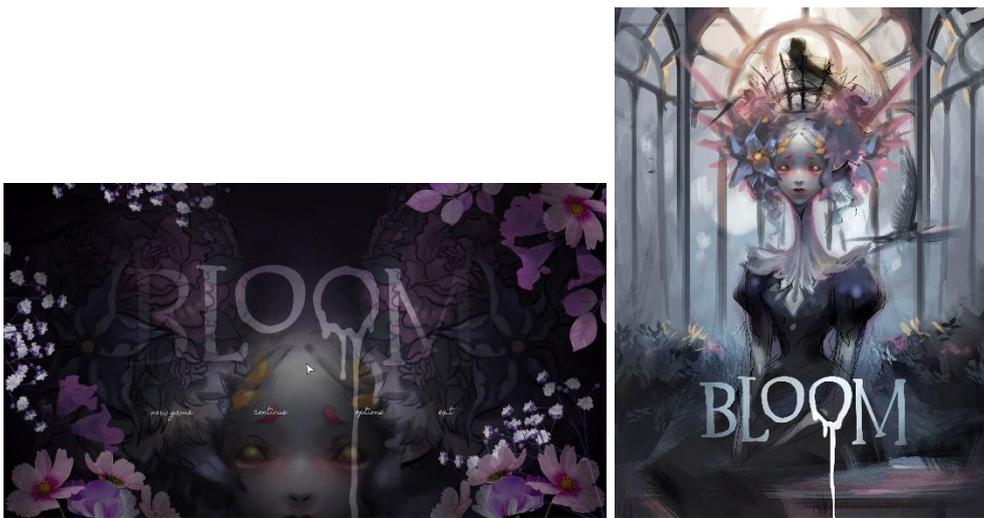
A fantasma agora é uma jovem mulher chamada Alicia e a ajuda que ela precisa receber é bem menos explícita do que era com o personagem de Ice. Sua história foi baseada em um fenômeno real e trágico do mundo moderno: pessoas que moram em cidades grandes, porém, se isolam tanto em suas próprias casas que chega-se ao cúmulo de ninguém perceber quando morrem. O caso específico que inspirou Alicia é o da Joyce Carol Vincent, documentado no filme *Dreams of a Life* (direção de Carol Morley, 2011): Joyce morreu sozinha em seu apartamento por motivos desconhecidos e o corpo permaneceu lá por quase três anos até que alguém percebesse.

O fantasma de Alicia, falecida no próprio apartamento, assim como Joyce, precisa fazer com que alguém se recorde de sua existência, perceba que está morta e encontre seu corpo. O problema é que ela não sabe disso; não se lembra da própria vida e agora seu espírito habita uma versão fantasiosa de seu apartamento, versão criada por seu subconsciente, como um sonho que reflete de forma metafórica a pessoa que ela foi em vida. Ou seja, o cenário do jogo conta a história da personagem, então, faz sentido que por meio da exploração do cenário o jogador vá desvendando a história do jogo. Já a personagem Alicia em si, ignorante da própria condição, age

como se aquela fosse a única realidade que ela conhecesse e tudo que ela quer é companhia.

O protagonista – personagem que o jogador assume – é Thomas, uma pessoa comum. Thomas um dia é sugado para essa realidade bizarra da Alicia e, assim como o jogador, não tem ideia do que está acontecendo; tudo que sabe é que está num apartamento bizarro com uma mulher estranha que tenta mantê-lo lá. O que é aquele lugar? Quem é a pessoa estranha que vive nele? E por que Thomas, especificamente, foi levado para lá?

Esses são os principais mistérios que serão resolvidos ao longo das investigações no jogo.



Figuras 9 e 10: peças conceituais do início da produção de Bloom.

Apesar da premissa trágica e estética sombria, o enredo de Bloom ainda traz um aspecto inesperado: *humor*. O humor em Bloom se manifesta em pequenas doses e com base em violações deliberadas do raciocínio causal, com a produção de eventos e comportamentos ilógicos. Esse tipo de humor é muito usado no livro “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll, e na série de livros “Discworld”, de Terry Pratchett, sendo essas as maiores influências desse aspecto narrativo em Bloom. Como diz Terry Pratchett sobre a própria obra, dando um exemplo prático de humor absurdo: “Não há inconsistências na série de livros Discworld; há, porém, ocasionalmente, passados alternativos”.

O propósito é que o humor contribua com o fator *uncanny* da narrativa, lado a lado com o horror, diante de situações em que uma lógica convencional não é aplicável, e faça com que o jogo não se torne monótono por ser tenso o tempo inteiro.

A principal aplicação desse humor está nas criações de Alicia - esculturas que produziu em vida, e hoje habitam seu mundo imaginário como seres mágicos independentes. Assim como o personagem Cherubim (detalhado em 4.2.2), todas essas criações são absurdas, seres que jamais seriam reais, mas cada um deles foi criado pela Alicia quando era viva e lúcida, e, portanto, carregam uma lucidez que a própria Alicia já perdeu. Não é na Alicia, personagem mais humana que habita o mundo da fantasia, que o protagonista encontrará racionalidade, mas sim em pardais com cabeças de boneca ou em peixes que usam monóculo, fumam charuto e têm pernas bem torneadas. Esse tipo de ironia já cria, por si só, uma pitada de humor.

### 3. Requisitos

Foi definido que esse projeto seria uma prévia do jogo completo (chamada demo), tendo como objetivo demonstrar como o jogo funcionaria caso fosse produzido na íntegra. Além disso, planejamos o jogo para a experiência de *single player* (um jogador).

Os princípios e objetivos do jogo são os mesmos já citados, por mais que a demo seja apenas uma versão reduzida. Decidimos que para contemplar o nível de imersão desejado e deixar o jogador com vontade de investir na produção de um jogo completo a demo deveria ser como um capítulo introdutório da história.

A animação, no início do projeto, foi definida no estilo 2D (bidimensional), com a movimentação na horizontal (*sidescroller*), pois essa forma de animação alinhada aos nossos elementos estéticos tornaria o jogo mais dinâmico do que a maioria dos *point and clicks*. Essa ideia, porém, foi repensada depois que o grupo se dividiu e esta artista assumiu o desenvolvimento do jogo. Optamos por confeccionar algo mais próximo dos *point and clicks* convencionais, com cenários estáticos e câmera em primeira pessoa, por tornar a produção mais viável considerando a quantidade de mão de obra e tempo necessários. O design da narrativa ficou a cargo de compensar a estaticidade do visual, sendo bem dinâmica.

A plataforma para suporte do jogo foi o Windows, sendo que futuramente pretende-se expandir para outros sistemas, como OS e Linux. Isso facilitaria o acesso do público ao jogo.

O público-alvo foi definido no início do projeto e se manteve. Como a internet é um ambiente anônimo e a maioria dos jogos hoje são comercializados por meio dela, é difícil encontrar dados concretos sobre idade e gênero dos jogadores de cada tipo de jogo específico; mas por meio da análise de quantidade de jogadores e classificação indicativa dos jogos similares a Bloom, concluímos que o público-alvo está bem dividido entre homens e mulheres de 18 a 25 anos. Tais dados demográficos foram retirados dos sites <https://vndb.org/>, que é a maior database de *visual novels* disponível na internet, e <https://vnstat.net/>, que compila os dados do vndb em comparação com os da Steam, que é há muitos anos a maior e mais utilizada loja de jogos para computador.

Ainda a respeito do público alvo, como ele é principalmente estrangeiro (em particular, da América do Norte e da Ásia), foi decidido que o jogo seria pensado e produzido todo em inglês por ser uma língua conhecida em diversos países e, portanto, ter alcance, e somente depois traduzido para o português.

## **4. Resolução**

### **4.1 A primeira versão**

Inicialmente, enquanto o projeto ainda era Ice, foram rascunhados personagens e estudos de cores para a primeira narrativa, que contava com duas rotas jogáveis, cada uma com um personagem diferente.

Os personagens se diferenciavam em suas personalidades, o que alterava a forma com que o mistério seria solucionado. Por exemplo, a garota extrovertida teria mais facilidade em lidar com outros personagens, já o garoto, que é introvertido, seria mais observador e obteria pistas a partir disso. Porém, essa ideia era muito complexa, e ao invés de prosseguir com ela, iniciamos Bloom.

#### *4.1.1 Visão geral*

A história inicial desenvolvida para Bloom se passava nos tempos atuais em um prédio antigo, local onde a protagonista (que era mulher) vivia e ocorreu o caso a ser solucionado. Manteve-se o gênero point and click e a ideia era que a

personagem principal passaria por uma experiência traumática e poderia então transitar entre o mundo dos vivos e o mundo particular de um fantasma. A intenção era que o jogador percebesse que os ambientes em cada universo são correspondentes, o mundo do fantasma sendo apenas uma metáfora para o dos vivos, podendo assim reunir pistas em um mundo e utilizar essas informações no outro.

O jogo então poderia ser dividido em duas etapas que se alternariam conforme a vontade do jogador, a de exploração e a de resolução. Não haveria uma ordem certa para a solução dos *puzzles*, portanto, o jogador seria livre para começar sua investigação em qualquer ambiente do jogo.

Como mencionado anteriormente, existiriam dois mundos, um do sonho e, outro, da realidade. O jogador só poderia explorar a realidade durante o dia, e o sonho, durante a noite. Na interface, haveria um relógio que alteraria seu ponteiro no momento em que o jogador se deitasse para dormir, levando a personagem ao mundo dos sonhos.

Para a exploração, o jogador poderia movimentar a personagem com os botões “A” e “D” e explorar o ambiente com o cursor do *mouse*. Existiriam três possibilidades de interação: pegar, observar e falar.

Após a coleta de insumos para a investigação, haveria a possibilidade de fazer conexões com as várias pistas e informações coletadas.

Inicialmente, pensamos em criar um quadro de evidências, que seria numa parte do quarto da personagem onde fotos, páginas e anotações seriam coladas em um mural para, posteriormente, serem conectadas por barbantes vermelhos, verdes ou amarelos. O barbante vermelho seria para fatos contraditórios, o verde relacionaria fatos que se confirmam e o amarelo se destinaria às coisas que o jogador ainda não conseguiu definir. Uma vez no quadro, suas pistas poderão ser manipuladas livremente, sendo possível clicar e arrastar qualquer coisa para qualquer ponto do quadro e usar ferramentas como barbantes para conectar umas às outras. A ideia era simular uma investigação na qual se fizesse necessário construir as conexões livremente para testar as possibilidades de resolução, dando ao jogador liberdade para descobrir e “*pensar fora da caixa*”.

Outra possibilidade que o quadro daria seria permitir a montagem livre de determinada evidência. Vamos supor que ao longo do jogo fossem encontrados oito

fragmentos de uma mesma imagem. Seria possível, então, encaixá-los em diversas posições até que o jogador assumisse que a imagem foi formada e está correta.

Havia a possibilidade, também, de utilizar recursos do ambiente para a resolução de *puzzles*, como a sobreposição de materiais dispostos contra a luz.



Figura 11- primeiro teste de tela de funcionamento do quadro de evidências.

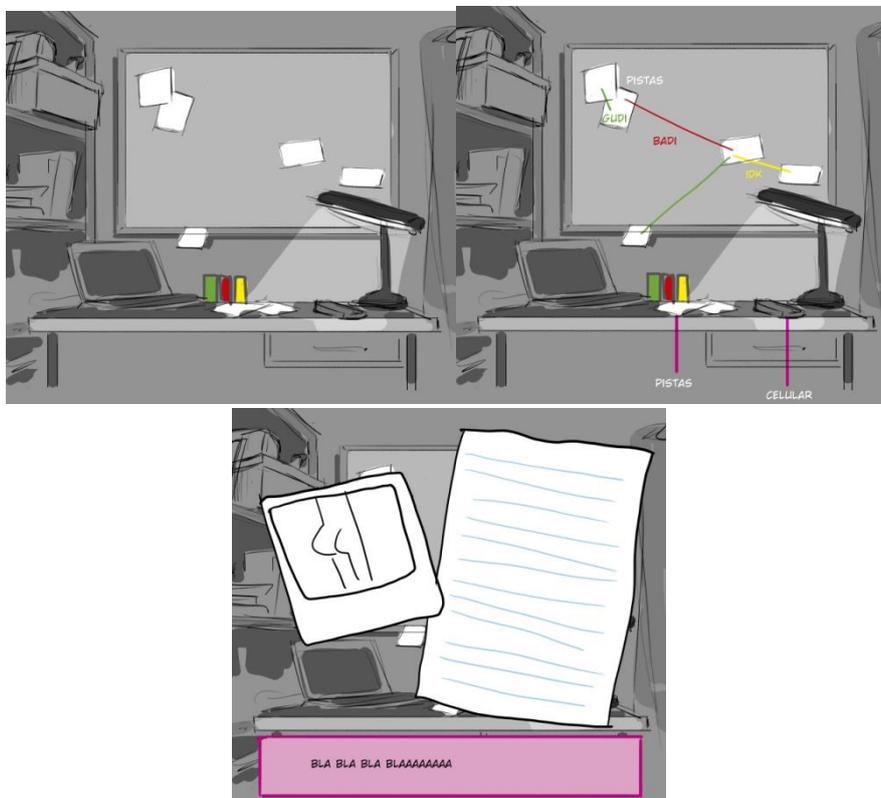


Figura 12 : Rascunhos do local para reunir pistas (inventário).

Após a seleção das mecânicas do jogo e com parte da história definida, iniciamos a concepção dos personagens e de outros elementos gráficos do jogo.

#### 4.1.2 Personagens

Para o desenvolvimento dessa parte do jogo, foram criados cinco personagens atuantes na história, mas mostraremos alguns dos que terão papel futuro:

- Protagonista : garota que mora sozinha em um apartamento do prédio no qual se desenrola a narrativa. Em dado momento da história, ela adoece e passa a ter contato com outro mundo;
- Alicia (a fantasma): no sonho, ela é híbrida com uma planta e tem características semelhantes às de uma boneca de porcelana. É reclusa social, não necessariamente triste, mas solitária o suficiente pra morrer sozinha e ninguém perceber;
- Outros vizinhos ou moradores da mesma casa: cada morador do prédio tem características únicas e sua própria rotina, a qual será explorada mais adiante, com o desenvolvimento do jogo;
- Outros personagens simbólicos do mundo dos sonhos: representações dos seus vizinhos reais, mas na linguagem onírica.

#### 4.1.3 Estrutura do roteiro

Para entendermos o que seria necessário produzir da parte artística, delimitamos o escopo da história em:

- Introdução: parte em que o jogador quase morre e ganha acesso ao mundo dos sonhos, sendo trecho importante da jogabilidade, que ensina que tipo de interações o jogador tem com os objetos;
- Primeira exploração do sonho;
- Descoberta de que o sonho significa algo real, levando à primeira investigação;

- Segunda exploração do sonho (mesmo cenário, elementos novos ou antigos, mas que agora se tornam relevantes);
- Segunda investigação;
- Encontrar a chave;
- Encontrar a vizinha e entender que era o espírito dela no sonho pedindo ajuda.

Conforme o material do jogo ia sendo produzido, buscamos viabilizar o formato definitivo do produto como uma demonstração do jogo em funcionamento. A partir disso, conseguimos contato com um programador, que desenvolve o jogo no software Unity. A seguir, algumas imagens produzidas durante essa fase de desenvolvimento.



Figura 15: Rascunhos de alguns personagens do jogo.



Figura 16 - Rascunhos de cenário do quarto do personagem principal.



Figura 17 - Rascunho do cenário do corredor do apartamento.

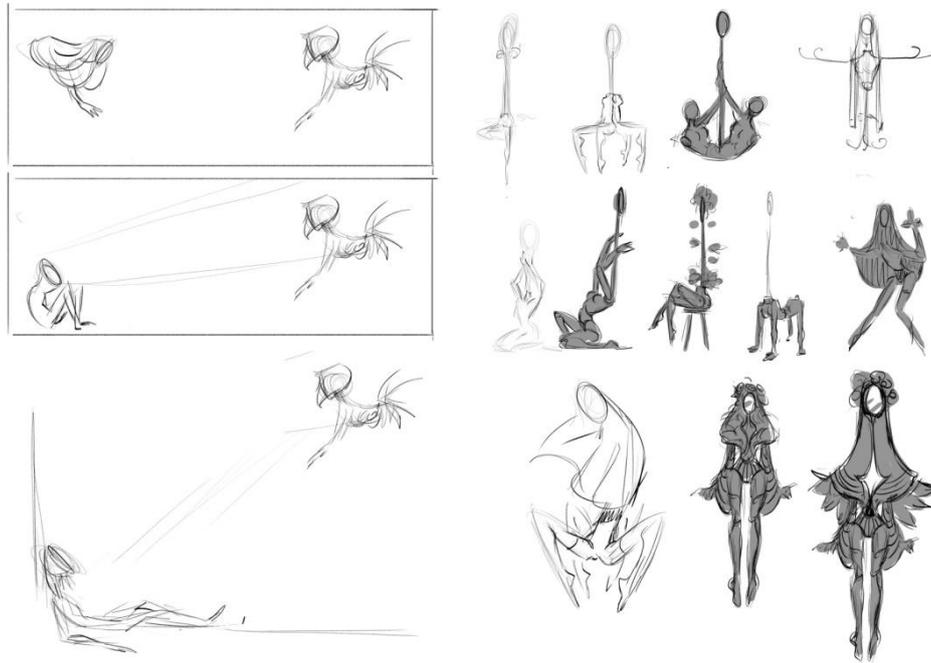


Figura 18 - *Concepts* iniciais de personagens sem utilidade específica, produzidos apenas para determinar a direção visual dos personagens definitivos.

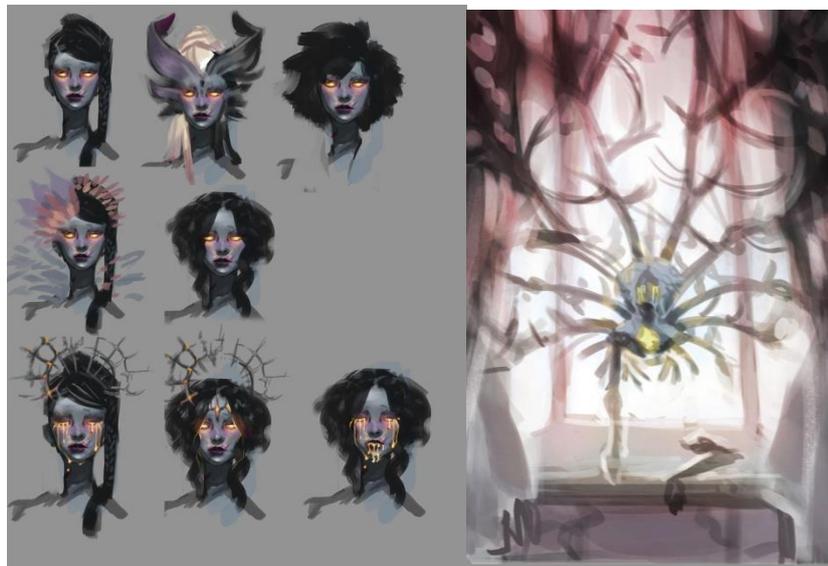


Figura 19 - *concepts* iniciais da Alicia. Ela inicialmente seria imóvel, presa por trepadeiras a uma janela, e de lá teria energia para controlar o resto da casa.



Figura 20 - Rascunho do personagem espelho do mundo dos sonhos. A ideia era que fosse um auxiliar para o jogador consultar em caso de dúvidas.



Figura 21 - Da esquerda pra direita: protagonista sem nome, sua vizinha Zorai e um ex-namorado da fantasma Alicia.



Figura 22 - *concepts* finais dos personagens Fauno à esquerda e d Alicia à direita. O Fauno seria uma representação do ex-namorado de Alicia no mundo dos sonhos.

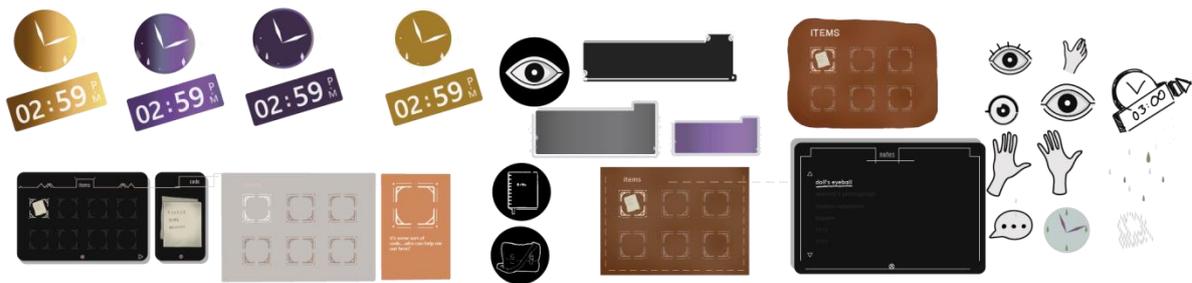


Figura 23: alguns dos elementos da interface em fase de desenvolvimento. Os elementos em si sofreram várias alterações até a versão final, mas mantiveram a direção de arte limpa e com bordas delicadas, inspiradas em padrões de *art deco*.



Figura 24: exemplos de padrões de *art deco* que inspiraram os detalhes da interface. Estilo típico da década de 1920, posterior ao fim da era na qual o design da personagem Alicia é baseado (Eduardiana). O mundo de Alicia não foi feito para obedecer a uma ordem temporal realista - pelo contrário, ele é surreal - e por isso optamos por misturar elementos estéticos de eras diferentes, mas que ainda harmonizassem.

## 4.2 Segunda Versão

Como declarado em páginas anteriores, a versão atual do jogo tem pouco a ver com a primeira, apesar do tema central e de muitos elementos gráficos terem sido reaproveitados. Toda a jogabilidade e os personagens anteriores, porém, foram descartados, além do que o design da própria Alicia evoluiu bastante para se adequar à nova proposta.

### 4.2.1 Visão geral

As mecânicas de Bloom foram reduzidas e simplificadas, mas manteve-se como *point and click* investigativo com objetivo de permitir que o jogador construa a lógica e chegue às próprias conclusões.

A liberdade do jogador foi restrita em termos de mecânica: já não há um quadro no qual se pode mover e conectar pistas livremente nem maneiras de

combinar itens entre si. A investigação agora consiste em coletar itens e informações que podem ser aproveitados para vencer confrontos verbais com outros personagens e interagir com o ambiente.

Por exemplo: suponha que um personagem pergunta ao protagonista “qual é o meu livro favorito?”. No cenário, o jogador pode encontrar vários livros e interagir com eles, cada um se tornando um item novo no inventário. Mas como saber qual deles é o certo? É então que o jogador se lembra de outro item, um bilhete que ele encontrou em dado momento do jogo, no qual estava escrito “de personagem A para personagem B, seus contos favoritos. Espero que goste do presente”. O jogador volta a observar os livros, percebe que só um deles é uma coletânea de contos, e então clica no botão “usar” para que esse livro seja a resposta à questão.

Dessa forma, a responsabilidade de investigar ainda fica a cargo do jogador, pois exige que ele mesmo perceba as relações entre os itens e siga um raciocínio lógico. A chance de vencer um confronto (como o exemplificado acima) sem ter percebido o raciocínio é muito baixa, pois há muitos itens coletáveis e dificilmente o correto será escolhido às cegas.

Outra grande mudança sofrida da primeira versão para a segunda é a movimentação do protagonista: na segunda versão, não há movimentação. O protagonista é estático e a câmera é em primeira pessoa. Isso tem explicação no enredo, pois o protagonista já não é um ser humano funcional, mas sim uma cabeça decepada que ainda não sabe disso (mais um exemplo de como Bloom pode ser comicamente absurdo).

Por fim, também foi eliminada a mecânica ligada ao tempo: não há mais dia e noite, nem transição entre mundo real e imaginário. Tudo na segunda versão se passa no mundo imaginário e o objetivo principal do protagonista é retornar à realidade.

#### *4.2.2 Personagens*

Agora, o protagonista é **Thomas**, um jovem fotógrafo cujo rosto mal aparece no jogo, que transcorre em primeira pessoa. Ainda assim, fizemos questão de pensar num design que o fizesse parecer uma pessoa comum, embora não genérico. Ele precisava se destacar o suficiente para não se perder na multidão, mas não a ponto de parecer exótico.

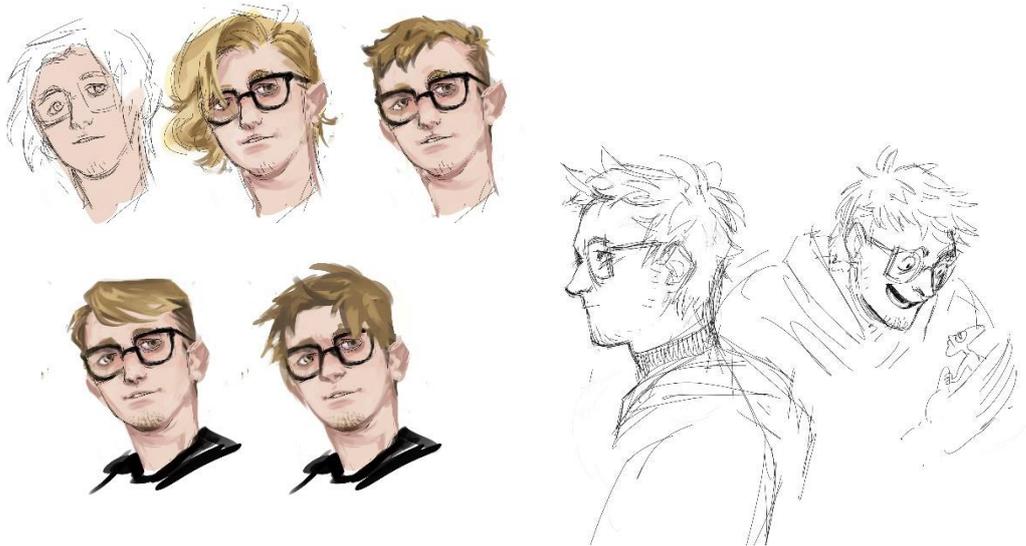


Figura 25: rascunhos iniciais do Thomas.

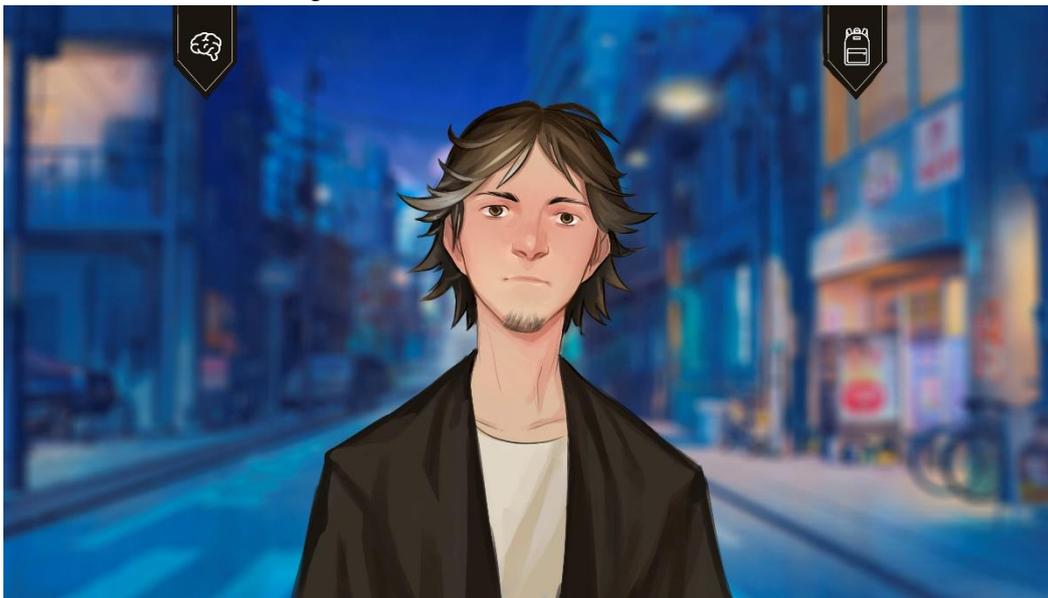


Figura 26: Design definitivo do Thomas, inserido em uma versão teste da interface. Para os fins da demo produzida, não é necessário um design de corpo inteiro.

Thomas não tem personalidade muito notável; o objetivo é que o jogador, independentemente de quem seja, consiga se relacionar com Thomas e assumir seu papel ao longo da narrativa.

A fantasma **Alicia**, diversamente de Thomas, passou por várias versões até chegar à que fizesse sentido e cada detalhe em sua aparência tivesse a ver com algum aspecto psicológico de quando ela era viva. É uma boneca de porcelana porque ela produzia tais bonecas artesanais quando em vida. Veste-se como se vivesse na era Eduardiana (Inglaterra, entre 1901 e 1910), pois era essa a estética

que mais admirava e aplicava em suas esculturas. Nos cabelos, há trepadeiras e flores por conta da metáfora já citada sobre a passagem de tempo, e no topo da cabeça, há um ninho onde vivem “pássaros” (chamam-se Cherubins e serão comentados mais à frente). Esses foram os principais requisitos para o redesign da Alicia.



Figura 27: design da Alicia durante o desenvolvimento após a dissolução da equipe original. Ainda não é o definitivo.

Por algum tempo após a formulação da segunda versão do jogo, acreditamos que seria interessante que o design da Alicia transbordasse tristeza porque isso representaria seu estado de espírito, que a levou à morte solitária. Dei a ela um aspecto frágil e infantil como forma de representar o quão vulnerável ela se sentia diante dos desafios da vida adulta em sociedade.

O problema desse design é que, apesar de estar conforme os requisitos, não é carismático o suficiente para integrar uma realidade que pode ser comicamente absurda. Concluí que faria mais sentido que a versão “pós-morte” da Alicia fosse vinculada ao mundo absurdo que ela criou e não à vida real. Assim, seu design

representaria não o que Alicia foi em vida, mas o que ela gostaria de ter sido.



Figura 28: Design final da personagem Alicia, junto a algumas expressões faciais que serão usadas em momentos diferentes do jogo.

Em seu design final, a fantasma Alicia é adulta e tem aspecto que seria suave, atraente e amigável, não fosse por suas roupas descuidadas e olhos desumanos. Sua postura é tímida e seu comportamento primário é gracioso para contrastar com os momentos em que se torna agressiva, desesperada por companhia, determinada a cometer atrocidades para manter Thomas preso com ela para sempre. A imprevisibilidade do seu comportamento, agora reforçada pelo design, gera um sentimento de apreensão no jogador. No meio da testa, porém, é onde está o elemento mais importante do seu design: a Pedra Da Insanidade.

A Pedra é referência a uma lenda medieval de que problemas psicológicos seriam provocados por uma pedra que estaria alojada no cérebro das pessoas. Médicos naquele período abriam a cabeça dos pacientes em busca da tal pedra e no mundo de Alicia esse objeto se torna literal. Mais do que importante para o

enredo, a Pedra serve como indicador de vitória para o jogador: quanto maior for o seu brilho, mais furiosa (e insana) Alicia está.

Um Cherubim seria o terceiro e último personagem a aparecer na versão demo de Bloom, mas precisou ser descartado porque sua participação pedia um escopo muito maior do que era de fato necessário para o momento. Ainda assim, no enredo pensado para o jogo como obra completa, o Cherubim é um personagem crucial: é uma das esculturas criadas por Alicia enquanto ela ainda era viva e funcionaria como um auxiliar do protagonista conforme a dificuldade do jogo fosse aumentando.



Figuras 29 e 30: Rascunhos do processo de design do Cherubim e design final. Foi inspirado em estátuas de cherubins comuns em igrejas góticas, mas transformado em um pássaro para estar de acordo com as fantasias criadas por Alicia.

O aspecto mais importante do Cherubim para a narrativa vai além de auxiliar o protagonista: ele introduz o *humor absurdo* em Bloom, que até então se construiu como um jogo de terror. Infelizmente, essa é um trecho puramente narrativo e foi descartado da versão demo.

#### 4.2.3 estrutura do roteiro

A demo de Bloom teve seu roteiro reduzido ao máximo, pois tem como objetivo ser uma amostra curta e que gera curiosidade no jogador. Sendo assim, o roteiro foi dividido em apenas duas partes:

- Introdução;
- Tutorial.

Juntas, essas partes são longas o suficiente para apresentarem o contexto ao jogador e ensinarem as regras do jogo, mas curtas o suficiente para funcionarem como o equivalente a um *trailer* para um filme. Seguem uma curva de aprendizado: durante a introdução, o jogador é apresentado ao aspecto narrativo do jogo (o balão de narrativa e o de diálogo). No tutorial, o jogador é apresentado à personagem Alicia e aprende como funcionam os inventários e os conflitos verbais do jogo.

### 4.3 Identidade

Para todos os jogos se faz necessária uma identidade, tanto para o menu quanto para possíveis formas de divulgação, em geral são títulos estilizados que ambientam a experiência a que o jogo remete.



Figura 31: Testes de possíveis fontes tipográficas para a identidade do jogo

Para a identidade, foi utilizada a fonte Hyldemoer, modificada para alinhar-se à estética do jogo, com o segundo “o” remetendo às lágrimas da fantasma. Sua cor central é branca e suas extremidades vão adquirindo transparência.



Figura 32: Identidade final escolhida, a cor é branca ao centro, podendo ter outra cor modificada nas extremidades; a opacidade varia de acordo com a aplicação.

A disposição das letras “o” remete a dois olhos e em dados momentos do jogo a fantasma derrete seus olhos de cera, como se chorasse. Foi nesse conceito e pela

disposição que se manteve e optou por essa identidade, que permaneceu até a versão final.

#### 4.4 Interface

Para o desenvolvimento da interface, desde o início foi determinado um grande objetivo: não atrapalhar a imersão do jogador. O mais comum em jogos *point and click* é uma interface que fica aberta o tempo inteiro e ocupa boa parte da tela, como um lembrete constante de que o jogador está diante de uma tela e ali estão suas ferramentas. Em Bloom, como o foco é a imersão do jogador na história, determinamos que o melhor seria desocupar a tela e assim permitir que o jogador se concentre mais na história do que nas ferramentas. Como inspiração para uma interface limpa, usamos principalmente o jogo “**Night in the Woods**” (2017) e “**Monument Valley**” (2014), que serão mencionados adiante.

##### 4.4.1 Menu Inicial

Inicialmente, foi feito um teste de menu, ainda sem a identidade do jogo definida, para iniciar a programação.

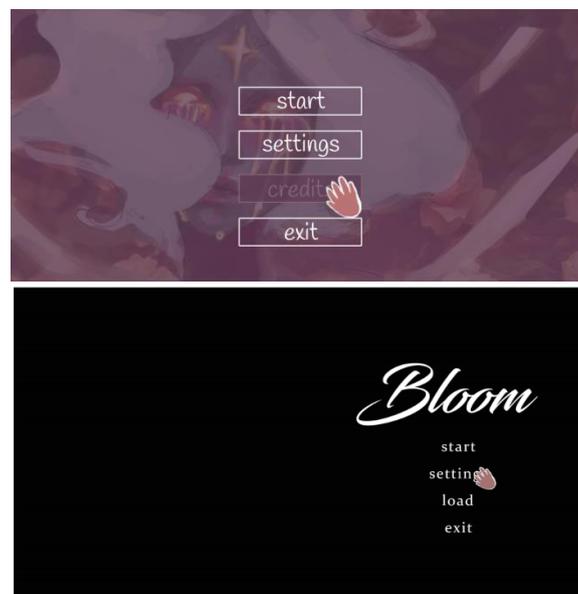


Figura 33: Primeiro e segundo testes de menu, ainda sem identidade definida.

Buscou-se posteriormente referências de estética de menu e uma grande referência foi a abertura do jogo “Night in the woods”, que utiliza camadas animadas simples e leve movimentação na iluminação, proporcionando, assim, a sensação de mistério.



Figura 34: Menu inicial do jogo “Night in the Woods”

Iniciamos, ainda como um grupo, os testes de menu buscando a ambientação do jogo que adotamos como exemplo. Definimos a paleta de cores com a ajuda do *moodboard* inicial, selecionando tons de roxo e azul para serem trabalhados.

Buscando o efeito do “Night in the Woods”, criamos um gradiente de base com tons de roxo e, em seguida, simulamos uma moldura para que os olhos do espectador ficassem no título da obra e na silhueta da figura misteriosa ao fundo.

Foram vários testes até que chegamos ao resultado, no qual optamos por utilizar plantas no primeiro plano, que foram animadas para se movimentarem de forma lenta e em tempos diferentes, tornando a animação mais apelativa e menos repetitiva. Depois, temos o título do jogo e o rosto da personagem misteriosa logo atrás. Para darmos o ar de mistério que queríamos, fizemos com que o cursor do mouse funcionasse como lanterna para que os detalhes da imagem feita fossem revelados mediante movimentos do jogador.



Figura 35: Teste de menu, com o rascunho da identidade; o fundo se mexe de acordo com a movimentação do mouse



Figura 36: Menu com adição de luz no cursor.

#### 4.4.2 Balão de diálogo

A fonte Oswald foi utilizada no nome do personagem, nos balões de fala, e a Handlee nos textos de diálogo na primeira versão de Bloom.

A estética escolhida para o balão de fala foi a do preto RGB #000000 e foi reduzida a opacidade para 95% para permitir a visualização do cenário atrás e ainda assim não atrapalhar na leitura. Além disso, o tom de preto não polui a tela e ajuda a manter o ar de sobriedade e mistério.



Figura 37 - Primeiros testes de balão de diálogo.



Figura 38: Balões de fala e de pergunta, a fonte para título utilizada foi a Oswald, e para texto, a Handlee.

Foi pensada também a relação que esse balão de diálogo teria com o gameplay. Inserimos no jogo a possibilidade do jogador responder, a partir de alternativas pré-definidas, os NPCs (personagens não jogáveis) do jogo. Visto essa situação, seria feita, na programação, a adaptação do balão de diálogo à caixa de texto.

Após a dissolução do grupo, o balão de fala teve de ser alterado para atender a propósitos um pouco distintos. Com narrativa muito presente e complementar aos diálogos, a nova versão de Bloom precisou da adição de um **Balão de Narrativa** além do balão de diálogo.

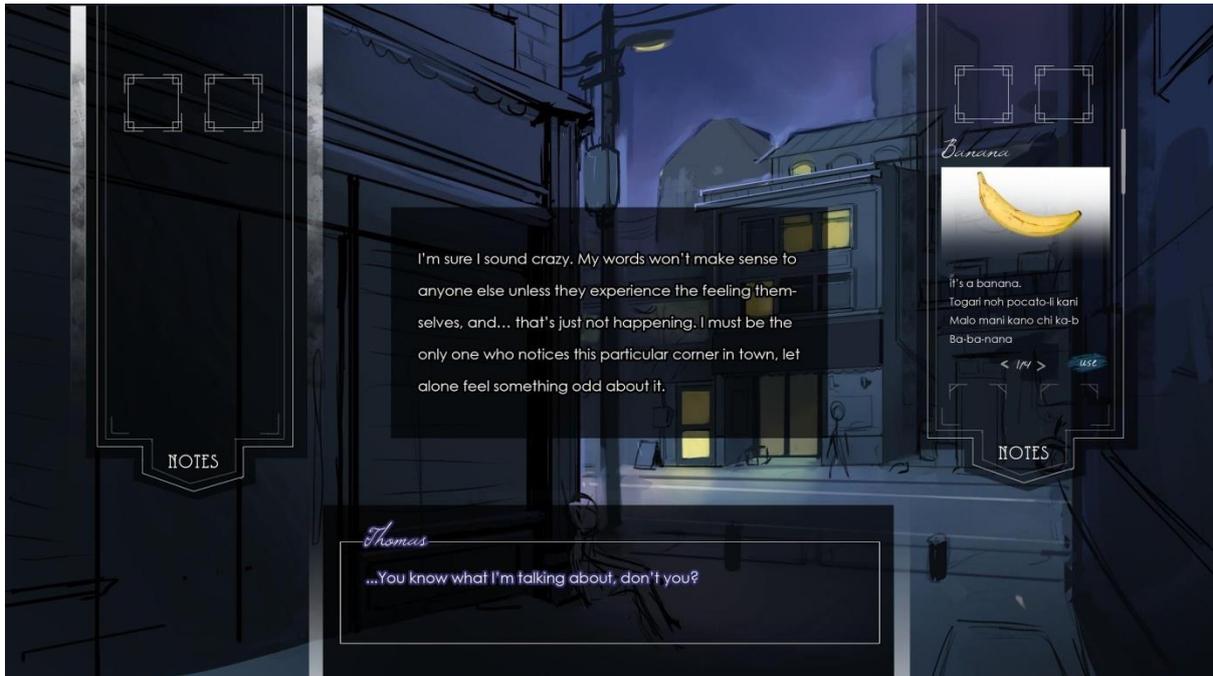


Figura 39: Blocagem dos elementos de interface na nova versão do jogo, já sobre o rascunho de um cenário oficial. O contorno da fonte no balão de diálogo em azul foi apenas um teste.

O balão de narrativa, assim como na maioria dos jogos do estilo *visual novel*, foi colocado no centro da tela, translúcido. Será útil apenas em momentos narrativos do jogo em que *point and click* não for necessário, então, pode cobrir essa porção da tela. A nova fonte escolhida foi a Century Gothic, pois tem leitura fácil em tela de computador e é mais séria do que Handlee, sendo assim mais de acordo com a nova versão do jogo. Para facilitar ainda mais a leitura, sem risco de confundir as letras com o fundo, foi adicionado o contorno de 7px à fonte. Foi determinado que o contorno preto corresponderia à voz do protagonista e demais personagens teriam cores diferentes (e uma quantidade bem menor de texto). É importante ressaltar que o texto da narração sempre se estende por, no máximo, cinco linhas, ou seja, cabe inteiro no espaço determinado pelo balão. O balão de diálogo, em contrapartida, suporta apenas três linhas por vez, e caso alguma fala de personagem ultrapasse esse limite, surge uma barra de rolagem para que o jogador leia além das primeiras três linhas ainda dentro do mesmo balão.

Por fim, foram retirados os desenhos dos personagens que antes ficavam de cada lado do balão de diálogo porque esse espaço precisa ser usado para as **Notas e Itens**; os desenhos eram apenas recurso estético sem função mecânica no jogo.

#### 4.4.3 Movimentação e investigação

Na primeira versão, as regras eram: para mover o personagem é necessária a utilização das teclas A (para esquerda) e D (para a direita). Para interagir com os objetos e personagens, bastaria clicar com o cursor que surgiriam três ícones de interação possíveis: observar; pegar; falar.

Os ícones, assim como toda a interface, tem uma unidade. Foram definidas as cores preta e branca para uma iconografia simples e que se destacasse das cores dos cenários e personagens. O mesmo ocorreu com os inventários, balões de fala, relógios, anotações... entre outros elementos de interface do jogo.



Figura 40: Primeiro teste de ícones de interação



Figura 41: ícones finais de interação (observar, pegar e falar).

Na versão atual, o personagem não se move e o jogador vê em primeira pessoa - como se fosse através dos olhos do personagem, em uma câmera quase estática. Isso tem explicação no enredo, visto que o protagonista nesse momento da história é uma cabeça decepada e colocada sobre uma mesa (mas ainda não sabe disso). O pouco movimento da câmera simula o movimento dos olhos do protagonista,

podendo enxergar o cenário até um pouco além do limite da tela, e tal movimento se dá com a aproximação do cursor nesse limite.

Sendo apenas uma cabeça, já não é possível interagir fisicamente com objetos (exceto em raras ocasiões em que personagens coadjuvantes servem como mãos). Então, o clique sobre um objeto é um comando para o personagem olhar o objeto e as observações feitas pelo personagem podem ir para o inventário em forma de **Notes** (notas). Caso algum coadjuvante traga um objeto físico ao protagonista, esse irá para o inventário de **Items** (itens).

A ação de personagens coadjuvantes é evento específico no jogo e não pode ser comandado por qualquer clique do jogador.

#### 4.4.4 Notas e inventário

Ao iniciar a prototipação do jogo na *engine Unity*, na primeira versão, decidimos que o inventário de itens, representado pelo ícone da mochila e de notas, representado pelo ícone de um caderno, poderia ser acessado e fechado a qualquer momento pelo jogador.

Os ícones de anotações e inventário foram feitos com o fundo 100% em preto e branco, destacando-se na tela, assemelhando-se ao resto da interface e não causando interferência visual na cena. Para o bloco de notas foi utilizada a Oswald para o título, a Homemade apple para simular a escrita, os ornamentos foram da fonte Reborn Ornament. Cada aba de inventário seria aberta com um clique em seus respectivos ícones e as abas desceriam do topo da tela numa animação que remete à abertura de uma gaveta ou retirada de uma carta de um envelope.

Havia, nesse estágio de desenvolvimento, a ideia de combinar itens para formar novos ou relacionar informações para alcançar um raciocínio que unisse todas elas, e por isso na parte inferior da tela existia uma aba de “combine”. Havia também um relógio no canto superior esquerdo para indicar o período do dia: durante o dia habitava-se o mundo real, e durante a noite, o mundo surreal.

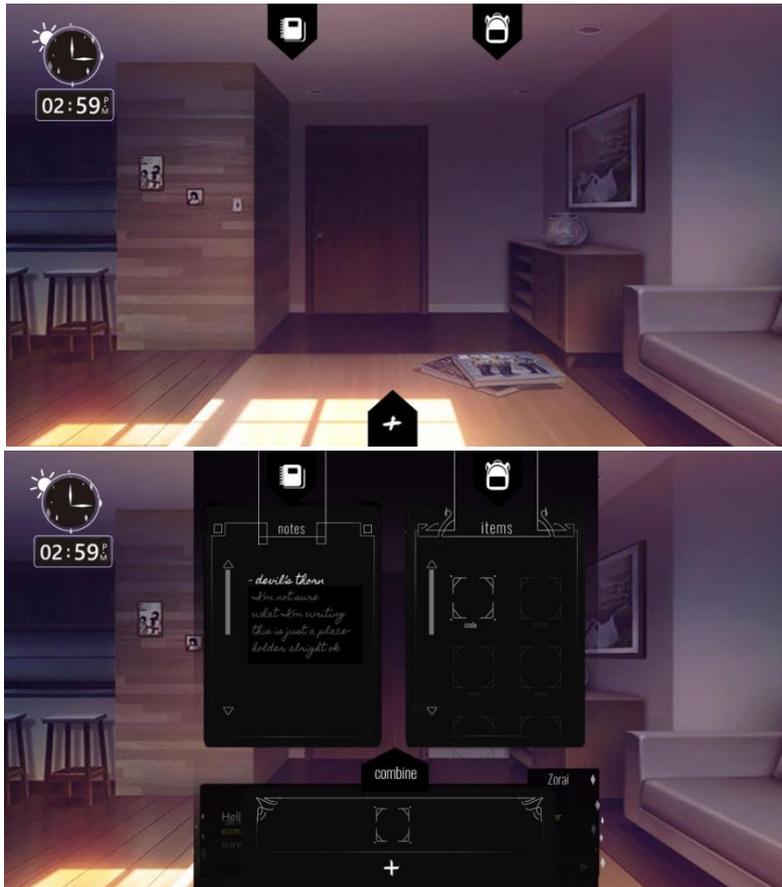


Figura 42: Na imagem superior é como funciona a visualização do jogo, e na imagem abaixo, o inventário e bloco de notas expandido. Em ambos, no canto superior esquerdo está o relógio que indica em que mundo o jogador se localiza.

Esses inventários relacionam-se diretamente com as mecânicas propostas para o gameplay, visto que é a partir deles que o jogador executa o seu papel de detetive e queríamos dar o máximo de liberdade para que isso acontecesse. Mas, por meio de testes, pudemos perceber muitos problemas, sendo os principais relacionados à mecânica. Tanto o relógio quanto a mecânica de combinar objetos exigem um trabalho de *game design* extremamente cuidadoso e ampliam o escopo do jogo a um nível que não imaginávamos. Após a dissolução do grupo, optamos por reduzir bastante o escopo e, portanto, descartar esses dois recursos. O objetivo se tornou criar um jogo engajante e desafiador, com mecânicas simples e interface intuitiva.

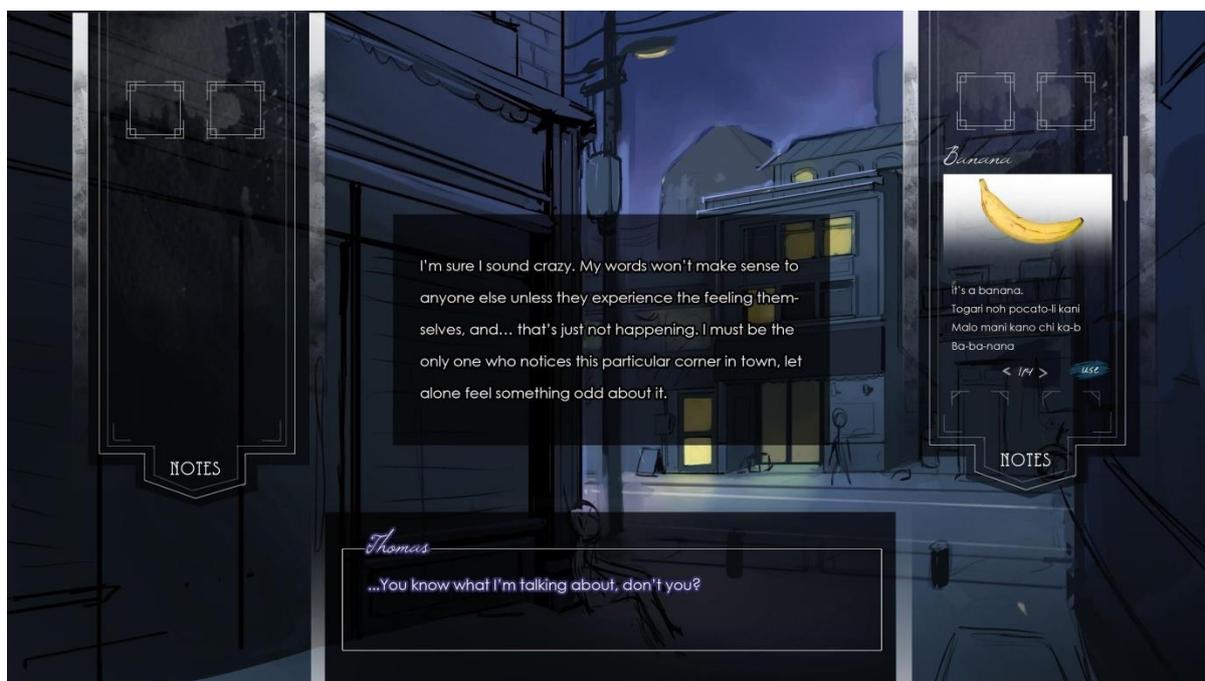


Figura 43: nova interface em fase de teste.

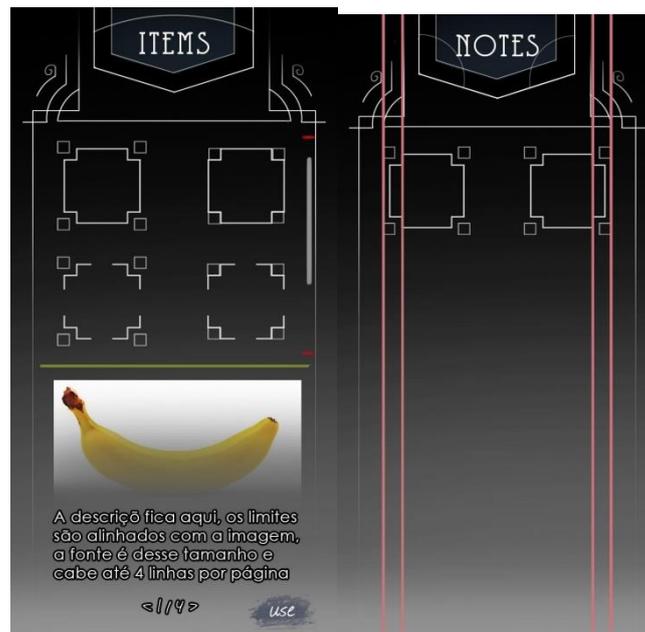
Ao tentar usar texturas e dar um aspecto de mármore e papel na interface (para combinar com o tema de escultura e arte que cerca o enredo), acabamos deixando-a poluída e muito diferente dos outros elementos visuais do jogo, então, esse acabamento logo foi descartado. Enquanto trabalhava em um próximo, o programador aproveitou a versão descartada para testar seu aspecto funcional e logo identificamos problemas a serem solucionados na próxima versão.

Os três principais problemas eram as **bordas brancas grandes demais** (ocupavam um espaço desnecessário e chamavam atenção desnecessária), o **balão de diálogo** (que não tinha motivo para encostar na parte inferior da tela), e a **descrição do item** (ao clicar em um ícone de item, a descrição surgiria logo abaixo dele, empurrando os demais para ainda mais embaixo. Além de complexo de programar, um recurso assim atrapalha a organização dos itens por empurrá-los e mudá-los de lugar sempre que ativado).

Então, para a versão final as bordas brancas foram reduzidas, o balão de diálogo foi destacado da borda da tela e a descrição dos itens foi colocada em uma posição fixa.

As fontes finais usadas foram “Century Gothic” para textos, “Coventry Garden” para os títulos das abas Notes e Items, “Windsong” para nome dos personagens na

caixa de diálogo e nome dos itens na descrição, e “Journal” para pequenos elementos, como botão de “usar” o item e o de passar a página da descrição.



Figuras 44 e 45: Novo menu de itens, a linha verde serve apenas como indicação do limite da área dos ícones e do começo da área da descrição; as marcas vermelhas como limite da barra de rolagem. Dentro do jogo, essas marcas serão invisíveis. Ao lado, linhas de construção e posicionamento para a borda dos ícones de itens/notas.



Figura 46: Design final da interface (inteira aberta simultaneamente).



Figura 47: cenário 1 finalizado. Elementos nele mudam, surgem, desaparecem, a depender do momento da narrativa.

#### 4.5 Regras e Objetivos

Foi decidido que Bloom, por ter um enredo muito denso, teria a jogabilidade simples. O foco, desde o início do projeto, era fazer com que o jogador se sentisse um investigador e tal sentimento depende da liberdade que o jogador tem de montar a própria linha de raciocínio e chegar a conclusões (como explicado por Mark Brown no vídeo *“What Makes a Good Detective Game?”*). Mecânicas ou mesmo interfaces muito complexas acabam por tirar o foco do processo lógico de investigação, pois colocam dificuldade em aspectos do jogo que dependem mais de habilidade motora ou de entendimento da ferramenta.

Decidimos que o melhor seria, portanto, tornar o gameplay simples e as ferramentas tão intuitivas quanto possível, pois o jogador deve manter o foco em solucionar os mistérios do enredo e não se distrair com dificuldades mecânicas.

Bloom tem um único grande objetivo: fazer com que Thomas consiga retornar à vida real. Quaisquer outras pequenas metas ao longo do jogo apontam para esse mesmo grande objetivo e esse foi um recurso utilizado para que o jogador mantenha sempre o foco e não perca a linha de raciocínio. A analogia usada para o design da narrativa e seus pequenos objetivos foi a de uma escada, onde o piso térreo é o início do jogo e, cada degrau, uma pequena meta que leva à próxima e, no fim, o jogador chega ao segundo piso (objetivo principal). Cada novo degrau exige que se tenha subido o degrau anterior para alcançá-lo, tendo, assim, uma ordem obrigatória de resolução dos desafios para que o grande objetivo faça sentido.

As regras do *gameplay*, sob o ponto de vista do jogador, são muito simples; sob o ponto de vista do designer, não tanto. Foi necessário um trabalho cuidadoso de design para que o jogo fosse desafiador e divertido, apesar de ter mecânicas tão simples e limitadas. Esse é um tipo de equilíbrio difícil de encontrar em jogos do gênero *point and click* e um grande motivo para a popularidade deles ter caído. Para que os desafios em Bloom sejam lógicos e desafiadores de forma justa, o jogo é posto com frequência em teste com usuários e é ajustado com base em *feedback*. Durante a produção da demo, porém, tais usuários foram poucos e eles acompanharam o processo de produção; será com a demo pronta que poderemos distribuir o jogo a um público maior, menos conhecedor da produção, e receberemos *feedbacks* mais substanciais.

Sob o ponto de vista do jogador, Bloom funciona da seguinte forma:

Na **caixa de narração** é escrita a narrativa da história como contada pelo protagonista Thomas, assim como seus pensamentos, tal qual um livro. Nada que é escrito nessa caixa é verbalizado por personagens no jogo.

No **balão de fala** são redigidos os diálogos ou monólogos de quaisquer personagens, ou seja, tudo que é verbalizado por algum personagem.

Há dois tipos de inventário: o de **notas** guarda informações não necessariamente ligadas a um objeto físico. Pode ser, por exemplo, uma informação que foi passada durante um diálogo. Tais informações são usadas em desafios lógicos. O inventário de **itens** guarda objetos físicos, como chaves, fósforos, alimentos, enfim, objetos que são usados para interagir com o mundo físico.

Os desafios lógicos são o centro da dificuldade do jogo (tanto para o jogador quanto para o designer) e se dão por meio de diálogos. Pode-se dizer que o *sistema de combate do jogo são os diálogos*, pois o jogador precisará responder perguntas da forma correta para que os outros personagens o ajudem na busca pelo objetivo e tais respostas se encontram na forma de **notas** no inventário. O que determina o sucesso ou o fracasso do jogador nesse combate é uma escala que vai de 1 a 7, sendo 1 o fracasso (*game over*), 7 o sucesso, e 4 o ponto neutro em que o jogo começa. Cada resposta errada subtrai um ponto e cada resposta certa acrescenta um. Não é possível repetir uma tentativa; o jogo continua a despeito de a resposta ter sido certa ou errada e a narrativa varia de acordo.

## 6. Equipe final

Desde a dissolução do grupo original, esta autora atuou como designer de jogo, interface, personagem, cenário e narrativa. Mas, para que o jogo funcione de fato e também para que pudéssemos testar e identificar os problemas de design durante o processo, foi crucial a participação de um programador, no caso, o Thiago André Araújo. Por fim, músicas e sons são fundamentais para potencializar o poder de imersão do jogo e auxiliares na usabilidade da interface; estes ficaram a cargo do artista Eduardo Zolhof. Juntos, trabalhamos para que todos os aspectos do jogo conversassem entre si e funcionassem em unidade.

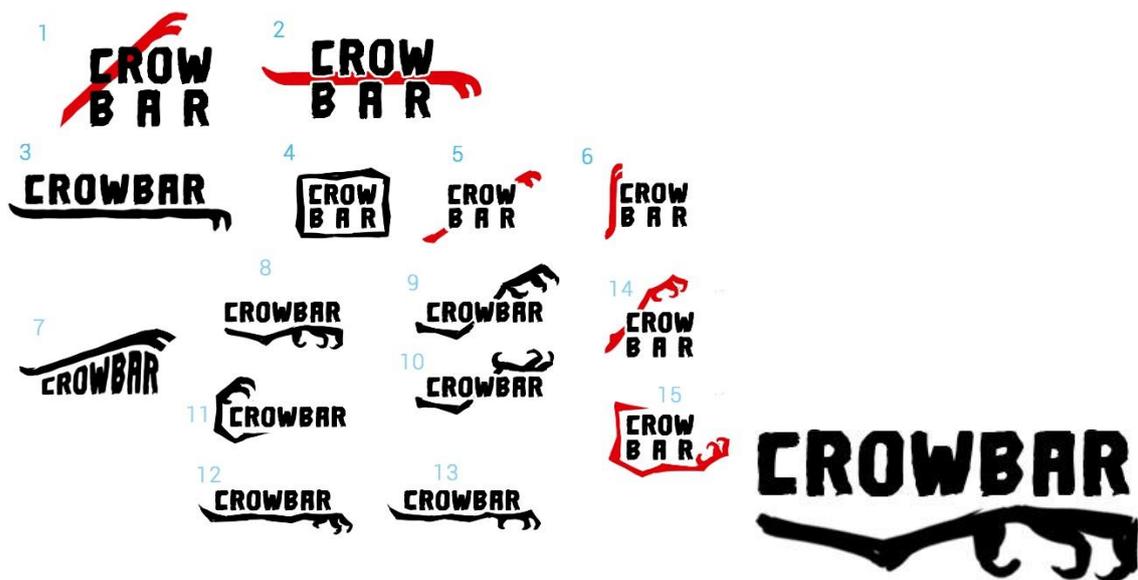


Figura 47 e 48: opções de marca e a escolhida.

Foi criada, ainda, uma marca para representar o estúdio (imaginário) responsável pela produção do jogo: **Crowbar**. Não existe tal estúdio, foi inventado como recurso para criar um senso de união entre os envolvidos no projeto e colocar como assinatura no menu inicial, da qual constarão todos que tiveram alguma participação na produção.

**Crowbar** traduz-se oficialmente como pé-de-cabra, ferramenta de metal feita para funcionar como alavanca, famosa por ser muito usada como arma em filmes de terror. Uma tradução literal do termo **crowbar**, porém, seria “barra de corvo” (crow + bar), e Crow é um pseudônimo que eu uso para assinar minhas produções.

## 7. Conclusões

Apesar das alterações no decorrer do projeto, como a confecção de uma nova história e a simplificação do *gameplay*, foi mantido o objetivo inicial: criar um jogo que tivesse como diferencial a imersão do jogador, permitindo que ele tirasse suas próprias conclusões acerca das investigações e evidências coletadas.

A versão demo, apesar de não carregar toda a história e não ser uma experiência narrativa completa, funciona como tutorial de todas as funcionalidades básicas do jogo e introduz o enredo de forma a deixar o jogador curioso para saber o restante. É excelente versão para experimentação do público, providenciando o suficiente para que o ciclo no MDA esteja completo e o jogador experimente tanto as regras quanto a estética e a diversão do jogo.

A produção de Bloom foi a primeira experiência como *game designer* desta autora e por isso foi muito difícil e cheia de erros, que surgiam à medida que outros eram corrigidos. Conforme a produção avançava, a autora se deparou com problemas que nem sequer havia imaginado e descobriu que o escopo do projeto era bem mais complexo do que parecia. Foram descartados vários aspectos de *gameplay* em prol de um escopo mais simples e realista, mas insistiu-se em manter o jogo denso em narrativa e, portanto, foi trabalhado para que o *gameplay* girasse em torno disso - que a narrativa fosse parte integral deste.

A versão demo aqui produzida tem como objetivo apresentar ao público a proposta de Bloom, providenciando os recursos para que ele entenda como o jogo funciona e do que se trata. Com base no *feedback* do público sobre as qualidades e defeitos do jogo, aliado ao nível de engajamento e número de jogadores, poderemos determinar o melhor curso de ação para tornar Bloom um jogo completo.

## 7. Referências Bibliográficas

UX

<https://uxdesign.cc/good-to-great-ui-animation-tips-7850805c12e5>

What Remains of Edith Finch jogo totalmente narrativo

<https://www.youtube.com/watch?v=WQBISnsT5bc>

Grim Fandango - point and click

<https://www.youtube.com/watch?v=8RBEA7Y7EQA>

Full Throttle - point and click

<https://www.youtube.com/watch?v=J6FqIaab0VY>

The Council - jogo narrativo com elementos de RPG

<https://www.youtube.com/watch?v=-JbBexBv5Hg>

Dream daddy - jogo narrativo de paquerar daddies xD

<https://www.youtube.com/watch?v=9EcO-nOu8QE>

Black Closet: jogo investigativo muito legal mas incrivelmente FEIO

<https://youtu.be/EyfbCgzpiqc?t=511>

To The Moon

<https://www.youtube.com/watch?v=NuJ6BfTH8Ew>

Como fazer jogo de detetive

[https://www.youtube.com/watch?v=gwV\\_mA2cv\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=gwV_mA2cv_0)

<http://notpron.org/notpron/>

Só imagens, algumas dicas

Paper prototype

[https://www.youtube.com/watch?v=taxcb\\_5IEI8](https://www.youtube.com/watch?v=taxcb_5IEI8)

Night in the Woods

<https://www.youtube.com/watch?v=8jeZnZzl2S4>