

UNIVAP
Universidade do Vale do Paraíba

Projeto de TCC

FANTASMA DE ARMADURA

Proponentes: Caio Cigagna de Godoy & Juliana Chojnowski Fontes
Orientador: Rogério Rennó Cavalcanti

Artes e Mídias Digitais
2020

Agradecimentos

Ao nosso orientador, Rogério, que supervisionou o projeto desde o início em todos os aspectos e, assim, permitiu que se tornasse realidade.

Aos nossos professores Lucas Baumgratz, Roberto Grossmann e Bruno Brito, que ativamente aconselharam e ajudaram ao longo do trajeto.

À Ana Botelho e Lindsay Ribeiro, que coordenaram o curso durante nossos períodos letivos, permitindo a liberdade de criação que sustentou todo o projeto.

A todos os professores do curso de Artes e Mídias Digitais, que nos providenciaram o conhecimento e treinamento de nossas habilidades para que o projeto fosse possível.

A todos nossos amigos da UNIVAP, que desde que nos conhecemos sempre foram incríveis. Muitas aventuras, conversas inspiradoras e dificuldades que passamos juntos, todas memórias que levaremos para a vida toda.

Ao DJ Magnus Synth, meu professor de produção musical e dono do Synth Studio, onde a trilha sonora foi produzida. Seus ensinamentos proporcionaram os meios para a composição da trilha sonora.

Ao Victor Ramos, grande amigo, professor de programação em jogos e conselheiro durante a programação do projeto. Nos momentos de maior dificuldade, conversar sobre a programação e trocar ideias sobre formas de resolver foram cruciais.

Ao Braian Mezalira e ao Alexander Egashiro, que ajudaram a criar o antecessor espiritual do projeto, o jogo "Black Knight".

Ao Sérgio Guimarães, professor de programação e orientador do projeto "Black Knight". Aquele que me ensinou a programar e usar a Unreal Engine.

Ao Marcelo, à Rosemeire e à Lara, que sempre me apoiaram e tenho apenas a agradecer por tudo o que fizeram por mim. Amo muito vocês.

Ao Francisco e à Pola, que me apoiaram e sustentaram durante esse período difícil mesmo estando em outra cidade. Sou muito agradecida por apoiarem minha escolha de cursar esta universidade.

Resumo

Este projeto é a produção de uma demo¹ jogável de um projeto maior. Trata-se de um jogo indie² nos gêneros aventura, ação e hack-n-slash³. A história narra a jornada de um jovem, o Mediador, que usa uma máscara, acompanhado pelo Cavaleiro, uma figura coberta por um manto negro. Os dois viajam através de um mundo que está morrendo, encontrando outros habitantes no caminho e fazendo o possível para salvá-los das Lamentações - tempestades sobrenaturais maliciosas - e das perigosas aberrações que surgem dela.

O desenvolvimento desse trabalho viabilizou ao grupo a experiência de desenvolver jogos, algo muito importante para o futuro de nossas carreiras como criadores. O desenvolvimento da demo decorreu ao longo de 9 meses.

Sumário

Introdução	3
Objetivos	3
Resumo da Narrativa	3
O Cavaleiro	4
O Mediador	5
A História por trás da Narrativa	5
Motivação	6
Metodologia	7
Desenvolvimento	7
Conclusão	14
Referências	15
Bibliografia	19

¹ Demo: abreviação de “demonstração de jogo”, é uma parte distribuída gratuitamente (normalmente) de um videogame a ser lançado ou lançado recentemente [1].

² Jogos Indie: Abreviação de “Jogos Eletrônicos Independentes”. São jogos criados por uma ou poucas pessoas, cujo investimento é pessoal para os desenvolvedores, sem envolver muitos terceiros, com variedade de estilos e novidades, e comumente se apoiam em vendas digitais [2]. Isso difere o projeto de um jogo AAA (Lê-se Triplo-A), que seria um jogo desenvolvido por grandes empresas com grande investimento de capital, grande foco em gráficos e consistência, e espera-se muito lucro para a empresa [3].

³ Hack-n-Slash: Um tipo de jogo que enfatiza o combate corpo-a-corpo [4].

Introdução

Este é o livro de desenvolvimento da demo do jogo digital “Fantasma de Armadura” para Windows 7/10 64 bits. O jogo classifica-se como um jogo indie de aventura, ação e hack-n-slash. Aqui há o relato de todas as etapas de produção, inspirações e processos que passamos para criar a demo.

O Cavaleiro é o personagem jogável na demo, e sua jogabilidade é focada em combate. O Mediador é outro personagem que, no jogo completo, será jogável e terá uma jogabilidade contrastante com o Cavaleiro.

A demo conta um trecho da jornada do Cavaleiro e do Mediador em sua busca de restaurar o planeta ao enfrentar as criaturas do Além e fechando as fissuras no céu. As criaturas surgem das Lamentações - tempestades sem fim que se formam em torno de uma fissura no céu – que constituem a porta de entrada das criaturas para esse mundo. Quanto mais energia as criaturas absorvem, mais cresce a Lamentação.

Objetivos

1) Objetivo Geral:

O propósito do projeto é nos expor ao processo de produção de um ambiente digital contando uma narrativa como forma de entretenimento. O projeto final será uma demonstração interativa do jogo completo.

2) Objetivos Específicos:

Criar um jogo de demonstração que contenha cinemáticas da narrativa e duas fases focadas na jogabilidade que possuem jogabilidades diferentes. Durante as cinemáticas usaremos uma forma não-expositiva de narrativa, exploraremos o estilo de arte proposto através das animações e uso de cores. Por fim, usaremos música como expressão de linguagem durante as cinemáticas e nas partes com jogabilidade.

Resumo da Narrativa

Durante a demo, o Mediador e o Cavaleiro estão rastreando uma Lamentação que supostamente surgiu recentemente. No caminho, encontram sobreviventes de uma vila próxima, que relatam o motivo de terem abandonado a vila: Uma tempestade surgiu e monstros começaram a atacar. Após descobrirem a localização, o Cavaleiro e o Mediador seguem em direção à Lamentação e, uma vez dentro dela, inicia-se a parte do jogo em que é possível jogar.

O Cavaleiro enfrenta diversas criaturas até chegar no Guardiã da Lamentação. Aqui, ele deve enfrentar a criatura até o Mediador terminar de conjurar a magia para destruir o Guardiã, liberando de volta à terra a energia absorvida e fechando a fissura no céu. Com a fissura fechada, a Lamentação começa a se dissipar, e a demo chega a seu fim.



Arte Conceitual de Ambientação.

O Cavaleiro

Uma figura alta e larga que se esconde debaixo de um manto negro. A única parte que o manto revela é um elmo de templário com um de seus chifres faltando.

É conhecimento comum que os templários deixaram de existir com a queda da Ordem, portanto ver alguém usando um elmo desses é altamente incomum.

Ele se recusa a falar sobre seu passado em detalhes, o que apenas parece aumentar o mistério de quem ele é, pois o conhecimento que ele possui parece ser antigo demais...

Viajou por anos caçando Lamentações e tentando salvar vidas ameaçadas pelas aberrações. Devido à sua aparência assustadora, não é bem visto pelas pessoas.

Quando sua presença começou a ser notada em áreas que eventualmente foram devastadas pela Lamentação, criou-se a lenda de que se alguém visse um Fantasma de Armadura, seria amaldiçoado com a Lamentação.



O Mediador

Um garoto que esconde seu rosto atrás de uma máscara com um símbolo peculiar. Quando era mais jovem foi salvo pelo Cavaleiro de uma Lamentação que destruiu a vila em que nasceu.

Foi nesse mesmo dia em que o Cavaleiro descobriu que o garoto tinha poderes de Mediador, pessoas capazes de conduzir a magia nativa do planeta através de seus corpos, não necessitando sacrifícios.

Sobre a guarda e orientação do Cavaleiro, treina seu poder todos os dias para dominar o equilíbrio entre a energia desse mundo e a do Além.

Sem um lar para retornar, o que o mantém andando é a chance de impedir que mais desastres ocorram como a da vila dele.



A História por trás da Narrativa

Neste universo existe uma energia vital que está em todos os lugares. A humanidade, muito tempo atrás, descobriu a existência dessa energia e dedicou-se a explorar seus aspectos. O estudo da energia vital levou a conclusões ruins: Manipular a energia significa tirar de algum lugar e submetê-la para outro propósito. Existiam exceções para essa regra, pessoas que conseguiam manipular a energia de forma equilibrada, mas nunca foi descoberto o motivo. Quando as pesquisas estavam prestes a encerrar, tornando a manipulação da energia vital proibida, descobriram o “Além” - uma espécie de dimensão feita de energia.

Dada a aparente falta de consequências ao manipular a energia do Além, a pesquisa sobre energia vital se voltou completamente para esse novo mundo. Com o tempo, a conjuração das forças do Além tornou-se o método de magia principal do mundo devido à sua praticidade.

Séculos depois, a humanidade vive em função da magia e está a prosperar como nunca. Foi durante essa era que a Ordem se tornou a grande organização que unificou toda a humanidade sob as leis da magia. Quase todos que se dedicam conseguem usar a magia do Além. De fato, as pessoas que conseguiam usar magia de forma equilibrada ganhavam um lugar de prestígio na Ordem e o título de Mediadores. Um dia, repentinamente, o céu rasgou-se formando uma fenda assombrosa no tecido da realidade. Da fenda formada no céu, nuvens escuras e avermelhadas começaram a se formar e uma chuva negra a cair. Isso foi conhecido como a primeira aparição de uma Lamentação. Criaturas pareciam se formar das

poças da chuva e imediatamente atacavam tudo o que se movia. Outras criaturas pareciam absorver a energia vital de qualquer coisa que entravam em contato. A terrível conclusão que a Ordem iria eventualmente chegar era que o Além não era apenas uma dimensão de energia: era também viva e capaz de expressar rancor, que após séculos de abuso iniciou um contra-ataque. Foi o início do fim.

Isso foi quase 300 anos atrás. O mundo continua em declínio e cada novo dia é um novo ponto baixo nesta era de trevas na história da humanidade. Não se sabe quantas vidas foram perdidas desde então, mas Lamentações que se formam acima de cidades quase nunca deixam sobreviventes. A queda da Ordem marcou o início da era sem governos e continua marcando a vida - se é que pode ser chamado de vida - daqueles que ainda não morreram. Alguns dos mais velhos recontam histórias que foram contadas para eles sobre um mundo que nunca chegaram a conhecer. Hoje, essas histórias não passam de contos, tão distantes da realidade que parece fantasia para as crianças dormirem.

Motivação

Como criativos, nossa grande paixão é compartilhar com as pessoas aquilo que consideramos valioso. Histórias são algumas dessas coisas valiosas para nós. Como jogos digitais tem uma influência profunda nas nossas vidas e nas nossas preferências, não é surpreendente que queiramos contar histórias usando esse recurso que, frequentemente, foi usado para contar histórias para nós.

Narrativas contadas através de jogos digitais proporcionam ao usuário uma perspectiva única que nenhuma outra mídia consegue atingir: Imersão.

Imersão pode ser atingida em várias mídias diferentes mas, com jogos digitais, as narrativas se desenvolvem através de ações controladas pelo usuário, o que cria a sensação do jogador estar vivenciando a história por si próprio. Por este motivo, jogos digitais se mostram um meio bastante efetivo de se contar histórias nos dias de hoje [5, 6, 7].

Agora, sobre a temática, um dos assuntos que a demo explora é a situação atual do mundo fictício de Fantasma de Armadura. Fazendo uma breve análise sobre temáticas de histórias populares: “Uma corporação desenvolve tecnologias tão poderosas que as máquinas dominam o mundo”, ou “seres desconhecidos começam a aparecer e a humanidade precisa se unir para conseguir vencer a nova ameaça em comum”, ou “uma doença que fazem os humanos perderem a sanidade e se tornarem canibais mortos-vivos começa a se espalhar e acabar com a sociedade como conhecemos”, ou “a humanidade negligenciou os recursos do planeta, e agora todos lutam para sobreviver”. Todos estes exemplos têm algo em comum. São histórias fictícias que exploram situações, com certo grau de fantasia, relacionáveis com os problemas ou medos que supostamente um dia poderiam vir acontecer e que, de alguma forma, destroem ou ameaçam o modo de vida que conhecemos. Geralmente esses tipos de história prendem a atenção do consumidor com certa facilidade.

É um caso parecido com a temática de Fantasma de Armadura, uma história relacionável de fantasia, onde o universo e a natureza punem a humanidade por sua arrogância e uso incessante de seus recursos.

Vale ressaltar que para representar essa punição, fizemos uso da temática visual do grotesco e a estética do horror, pois aquilo que está a punir a humanidade precisa espelhar visualmente uma feiura proporcional aos seus pecados contra o mundo em que vivem [8, 9, 10].

Metodologia

Utilizamos gráficos tridimensionais (3D) para construir os cenários, enquanto os objetos do jogo são feitos com sprites⁴ bidimensionais (2D). Os sprites e suas respectivas animações são feitas com o Krita [11] e programadas diretamente na Unreal Engine [12] para serem acionadas através de comandos do usuário.

As cinemáticas são feitas no Adobe Premiere [13] à partir de imagens com caixas de texto.

A trilha sonora e efeitos foram produzidos com o Ableton Live [14]. Cada etapa foi cuidadosamente estudada e registrada em um documento para futuras referências e organização durante a produção.

Segue a lista das ferramentas utilizadas na produção:

- 1) Unreal Engine 4, game engine [12] em que foi produzido o jogo;
- 2) Krita, para ilustração digital e animação 2D;
- 3) Premiere, para vídeos de cinemáticas;
- 4) Ableton Live, para composição musical da trilha sonora e efeitos sonoros.

Desenvolvimento

Iniciamos o desenvolvimento criando uma lista com todas as etapas do início ao fim do que seria necessário para a demo:

- 1) Roteiro da história e progressão:
 - a) Desenvolvimento do mundo;
 - b) Criação dos personagens;
 - c) Criação dos inimigos;
 - d) Escrita da história;
 - e) Produção dos diálogos.
- 2) Arte Conceitual:
 - a) Representações visuais das ideias do roteiro;
 - b) Ideias de cenário;
 - c) Conceito de jogabilidade.

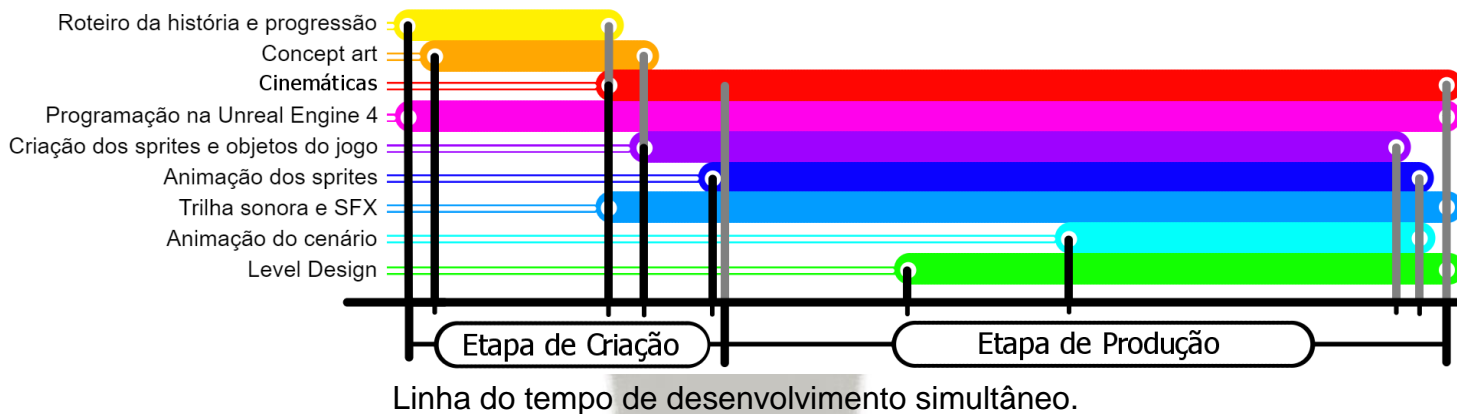
⁴ Sprite: Um objeto gráfico bi ou tridimensional que se move numa tela sem deixar traços de sua passagem [15].

- 3) Cinemáticas:
 - a) Determinar onde se encaixam;
 - b) Produzir storyboards⁵;
 - c) Finalizar cinemáticas.
- 4) Programação na Unreal Engine 4:
 - a) Comandos de usuário;
 - b) Movimentação;
 - c) Ações dos personagens;
 - d) Animações;
 - e) Mecânicas de combate;
 - f) Movimento de câmera;
 - g) Inteligência artificial para os inimigos;
 - h) Sistema de interação;
 - i) Menus e níveis;
 - j) Sistema de som adaptativo;
 - k) Sistema de cores.
- 5) Criação dos sprites e objetos do jogo:
 - a) Desenho tradicional de grafite e papel;
 - b) Digitalização do desenho base.
- 6) Animação dos sprites:
 - a) Linhas e sombras;
 - b) Cores e valores.
- 7) Trilha sonora e efeitos sonoros:
 - a) Desenvolvimento dos leitmotifs⁶;
 - b) Composição dos temas principais;
 - c) Composição dos temas menores;
 - d) Produção dos efeitos sonoros.
- 8) Animação do cenário:
 - a) Céu dinâmico;
 - b) Partículas de chuva.
- 9) Level Design:
 - a) Tutorial;
 - b) Imersão;
 - c) Medir dificuldade.

Uma vez que a lista foi criada, planejamos uma linha do tempo que colocava todos os tópicos que podem acontecer simultaneamente e quando deveriam começar a serem desenvolvidos:

⁵ Storyboard: Uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado [16].

⁶ Leitmotif: Um tema recorrente ao longo de uma composição literária ou musical, associada a uma pessoa específica, ideia ou situação [17].



Com a linha do tempo planejada, tivemos uma visão de quanto tempo teríamos para dedicar em cada momento, assim como quais partes deveríamos produzir simultaneamente.

Quando iniciamos o processo de criação do roteiro, tomamos base no jogo “Black Knight”, outro projeto iniciado anos atrás. O protagonista deste outro projeto era o Black Knight. Ele possui um design bastante parecido ao do Cavaleiro de Fantasma de Armadura.

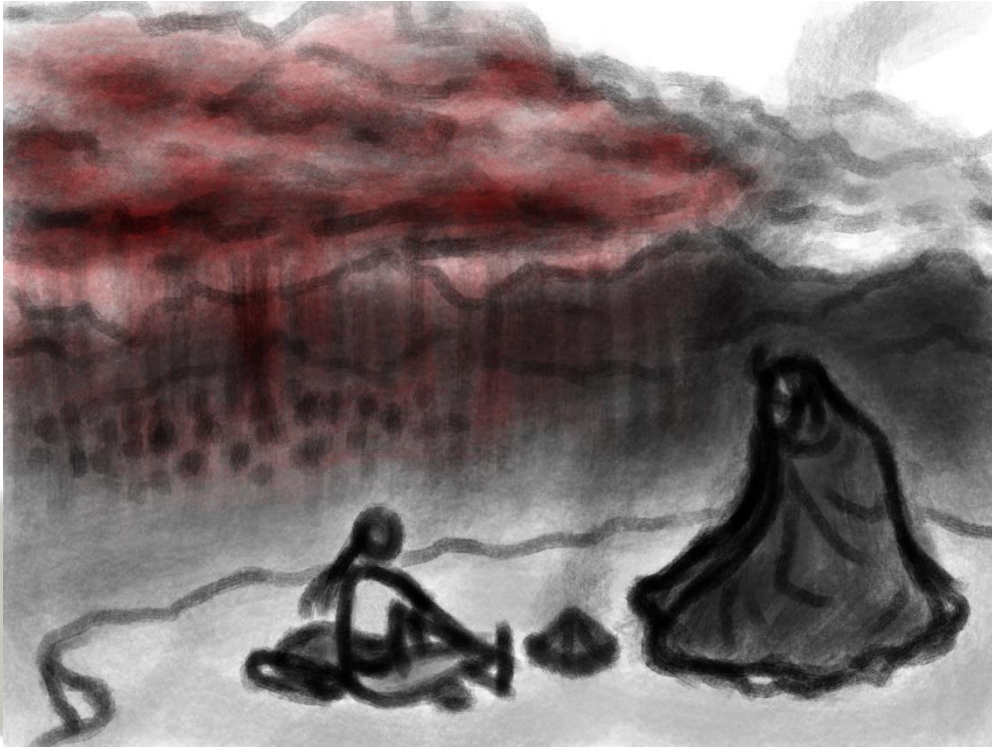


Imagem do menu principal de Black Knight

Por outro lado, no que se refere à história, buscamos uma narrativa original que não se sustentasse na de outro projeto. Assim, trabalhamos na criação do universo antes de pensar na história que a demo iria abordar em si. Foi assim que Fantasma de Armadura tomou um rumo completamente diferente de Black Knight, mesmo que tenham alguns elementos visuais similares.

Uma vez que criamos o universo, bem como toda a história de como ele se formou até o momento, foi possível pensar numa narrativa para a demo muito mais

real, condizente e completa. Foi durante esse processo que surgiu o personagem do Mediador.



Arte Conceitual: O Cavaleiro e o Mediador próximos à uma Lamentação.

O Cavaleiro, sendo um personagem misterioso, que contém conhecimentos antigos e um passado desconhecido, é um dos pontos principais que moveria a narrativa no jogo completo. Seu visual assustador amedronta as pessoas, mas ele já conviveu o suficiente com isso para naturalmente se isolar da sociedade.

Isso entra em contraste com o personagem do Mediador, o qual faz o contato com a sociedade que o Cavaleiro não consegue fazer e traz esperança de vitória para a batalha do Cavaleiro contra as Lamentações.

Assim que terminamos de pensar na narrativa, o próximo passo foi desenvolver a identidade visual. O Cavaleiro já tinha um design básico pronto, então começamos a buscar referências para todo o resto. Inicialmente buscamos inspiração para a estética em mídias igualmente sombrias, a ambiência que queríamos para o jogo. Fomos atrás especificamente da Souls Series [18], pela narrativa obscura, e Salt and Sanctuary [19], um jogo baseado na Souls Series, mas apresentando gráficos em 2D.

Após isso, exploramos como executar nossa visão através das inspirações. Inicialmente, pensamos em um visual em que as sprites fossem desenhadas com carvão. Infelizmente, essa identidade visual se mostrou muito pesada em relação à memória digital e o custo do processamento computacional não compensaria pela forma que o jogo iria ser feito: Não era possível enxergar os detalhes que o traço de carvão deixava nas sprites.

Dito isso, buscamos um estilo em que a silhueta fosse mais aparente. Exploramos isso de forma tradicional - no papel – com canetas nanquim com ponta de pincel. Contudo, embora tivessem o efeito desejado nas linhas, a opacidade da tinta nanquim não nos permitia trabalhar com volume. Portanto, a ideia do nanquim foi descartada.

Em seguida pensamos em aquarela: Dependendo da espessura da tinta, consegue-se criar uma silhueta similar ao nanquim e também funcionaria perfeitamente com a estética chuvosa da narrativa. A maneira que a tinta se espalha, mistura e deforma a silhueta cria um efeito nebuloso que contribui com o mistério das aberrações e da Lamentação.

Em relação às cores, queríamos que ficasse claro a gravidade da presença de uma Lamentação. Para isso, decidimos mudar o jeito que o mundo é apresentado drasticamente ao deixar tudo em uma paleta de cores quase sem saturação, criando a presença opressora das aberrações. As aberrações em si trazem consigo a única cor aparente: o vermelho; representante da violência com que consomem o mundo.



Captura de tela: Lamentação vista à distância.

A trilha sonora foi pensada desde o início para que os instrumentos fossem parte da narrativa. Sendo assim, todas as músicas foram compostas e estruturadas para representar o conflito entre os heróis e as aberrações. Para isso, utilizamos instrumentos distintos para representar cada lado da batalha.

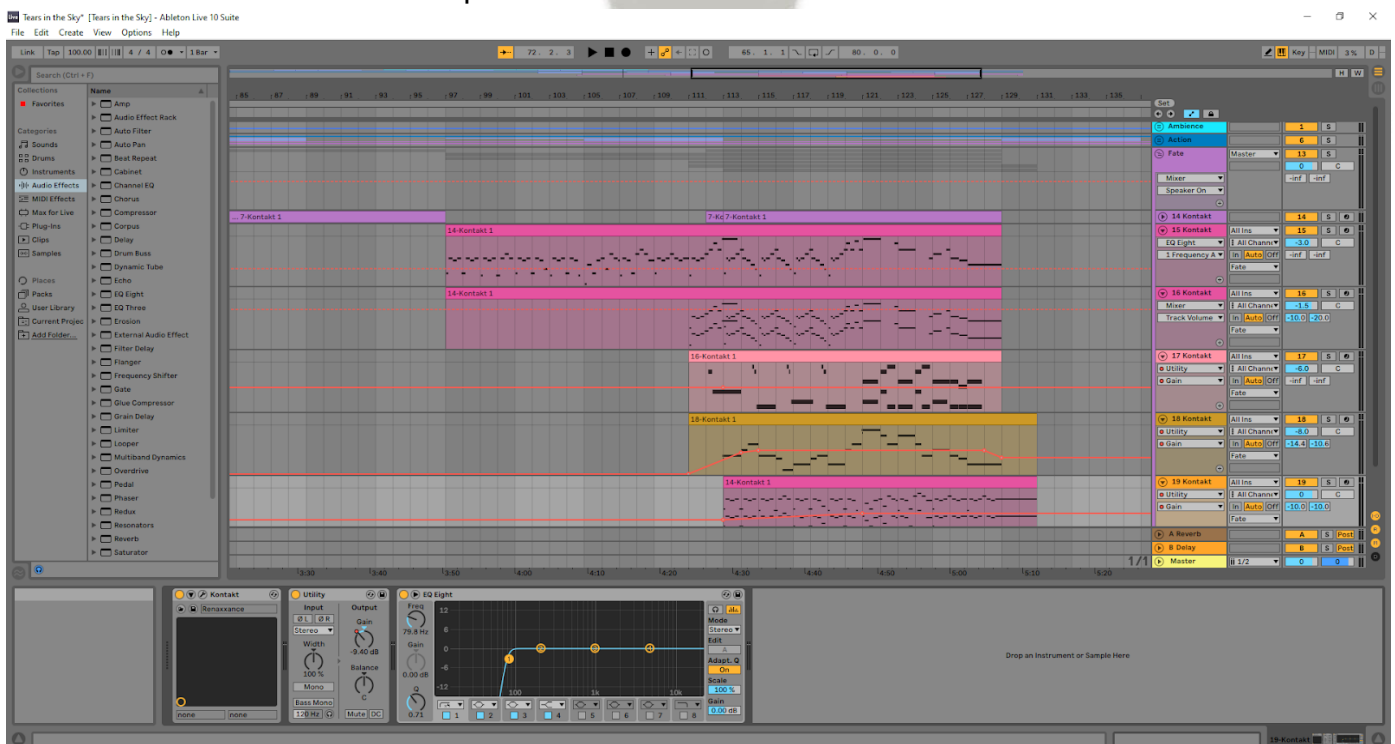
Os heróis, defensores do nosso mundo, nativos do solo que pisam, são representados por instrumentos tradicionais como flauta, violão, violinos e piano. Todos instrumentos conhecidos e naturais, como se o que há de bom e real nesse mundo devastado se transformasse em som.

As aberrações, invasoras desse mundo, nativas do Além, são representadas por instrumentos eletrônicos como sintetizadores, baixos eletrônicos e

sequenciadores. São instrumentos agressivos, fortes e intimidadores, com a mesma intensidade sonora que as aberrações que os acompanham.

Existem também instrumentos ambíguos, que partilham dos dois mundos, como órgão e bateria. Estes fazem parte das melodias e harmonias dos protagonistas, que estão sempre em contato com o Além, mesmo sendo deste mundo.

Com isso em mente, as músicas foram feitas para se adaptarem ao que acontece no jogo. Nesse contexto, se os inimigos estão mais dominantes, os instrumentos eletrônicos preenchem o som. Por outro lado, se os heróis estão em conflito com as criaturas, instrumentos tradicionais se juntam para disputar a dominância da trilha sonora. Em um momento em que as criaturas não estão em cena, como em uma interação com outras pessoas longe do perigo, apenas instrumentos tradicionais podem ser ouvidos.



Captura de tela: Trecho da música original “Tears in the Sky” no Ableton Live.

A programação na Unreal Engine começou no dia 1 do projeto. Inicialmente, foi focado em criar as funções essenciais: Programação do movimento do personagem, animação, combate e inteligência artificial dos inimigos. Por conta da natureza do design escolhido (sprites 2D em cenários e jogabilidade 3D), foi necessário fazer pesquisas sobre como executar essa forma não-convençional de programação [20]. O jogo Hollow Knight [21] foi uma grande referência de combate.

Toda a programação foi feita pensando em receber os assets⁷ oficiais no futuro. Exemplo: Nos estágios iniciais da produção de um jogo, em geral as

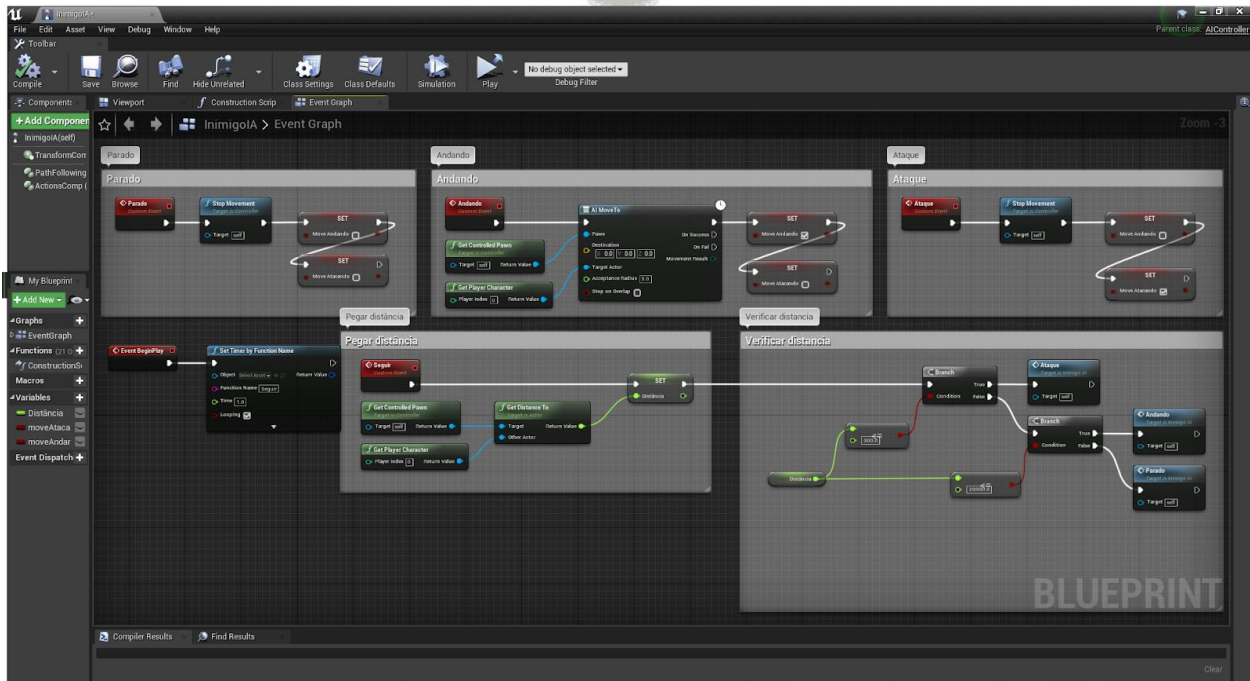
⁷ Asset: No contexto de jogos, assets incluem tudo que vai em um jogo - modelos 3D, sprites, efeitos sonoros, música, fragmentos e módulos de código, e até mesmo projetos completos que podem ser usados por uma game engine [23].

animações não estão prontas. Portanto, para ser feita a programação são usados sprites teste, muitas vezes completamente diferentes do produto final.

Assim que os programas principais foram feitos, a prioridade passou para o próximo nível na hierarquia de importância: Programação do sistema de som adaptativo, sistema de cinemáticas e configuração do sistema de câmera. Essa última, mais relacionada com a estética do jogo do que com a programação em si. Para o sistema de som adaptativo funcionar, cada música foi separada por instrumentos individuais de forma que todos os instrumentos tocassem. Apenas o volume de cada um seria aumentado ou diminuído para adicionar variedade sonora de acordo com gatilhos dentro do jogo. O sistema de cinemáticas foi pensado para reproduzir os vídeos produzidos do Adobe Premiere como cinemáticas que contariam boa parte da história que se passa na demo [22].

Quando toda a programação descrita até o momento foi completada, o próximo passo foi a criação dos menus e level design⁸. Essas últimas etapas implementam todos os assets oficiais para, finalmente, encerrar o processo de criação de um jogo. No entanto, essa não é a última etapa do desenvolvimento de um jogo, mas sim os testes.

É altamente improvável que um jogo seja criado e não haja problemas ou bugs⁹. Portanto, essa etapa é essencial que aconteça antes que um jogo (ou demo) seja distribuído. Pela natureza deste projeto, essa etapa tem a menor das prioridades, pois a demo de Fantasma de Armadura ainda não será distribuída ao público.

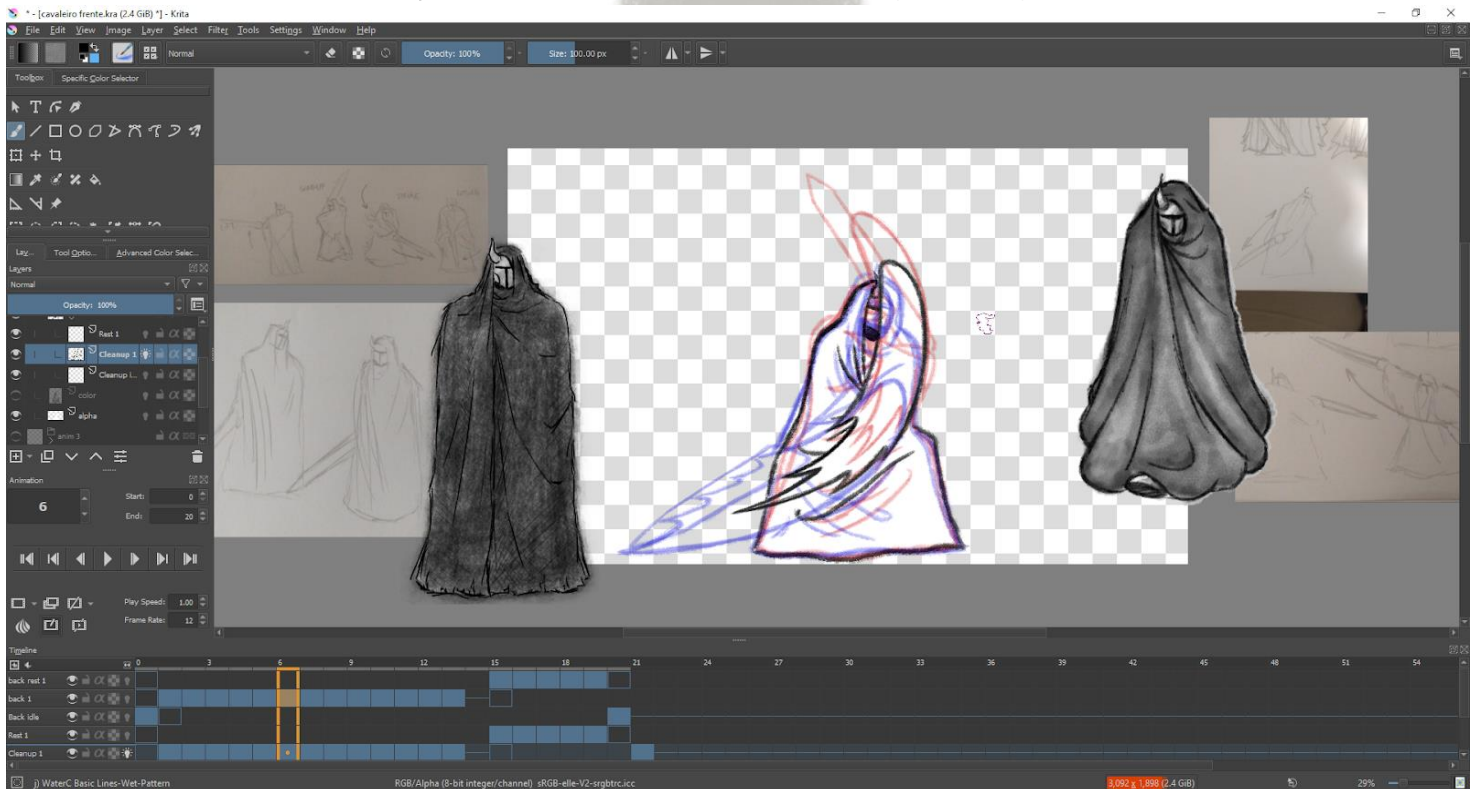


Programação da inteligência artificial do inimigo.

⁸ Level Design: O planejamento das fases do jogo, não no sentido estético, mas sim na organização e distribuição dos elementos, sempre visando uma boa experiência para o jogador [24].

⁹ Bug: Se refere a falhas que ocorrem ao executar algum software ou hardware. Esses erros acabam prejudicando o funcionamento desses itens, trazendo uma série de problemas, como travamentos, mau funcionamento ou, simplesmente, se negando a funcionar [25].

O processo de criação das sprites e outros assets visuais da demo passa por uma sequência de etapas: Um esboço base com papel e lápis ou tinta, a digitalização dos esboços selecionados, a pintura do lineart¹⁰ do sprite em questão (ou da sequência da animação), a colorização do sprite no estilo aquarela digital e, por fim, a renderização final para ser enviada para a game engine.



Captura de tela: Processo de animação de sprites.

A maior parte do tempo de produção da demo foi dedicada para a criação dos assets visuais para a ênfase artística nos mesmos.

Conclusão

Este projeto é o primeiro passo para o desenvolvimento de um jogo completo no futuro, e sua concepção será de grande valor para os desenvolvedores como experiência para atuação profissional na área. Seguir passo a passo todas as etapas do desenvolvimento foi um grande desafio e fortaleceu as habilidades e talentos dos desenvolvedores.

¹⁰ Lineart: Desenho feito apenas com linhas em cima de um fundo branco [26].

Referências

Conceituais:

Berserk, mangá de 1989 por Kentaro Miura. A história é situada em um mundo de fantasia sombria inspirado na Europa medieval. Aborda temas de isolamento, traição, a ilusão do livre-arbítrio e autopreservação. As questões atinentes à humanidade ser fundamentalmente boa ou má permeiam a história, explorando o melhor e o pior lado da natureza humana [27]. Berserk usa a estética do grotesco e horror, se mostrando um valioso estudo de arte para o processo de design.



Quadro do mangá Berserk.

Souls series, da FromSoftware, cuja primeira instância foi Demon's Souls em 2009 e a última sendo Dark Souls III em 2016, os jogos da série se passam em uma fantasia medieval sombria, onde o jogador enfrenta cavaleiros, dragões, fantasmas, demônios e outras entidades monstruosas e sobrenaturais [18]. O jogo usa uma narrativa não-expositiva em que o próprio ambiente conta a história, algo que buscamos para nosso jogo.



Arte Conceitual de Dark Souls.

Gigantomachia, livro por Kentaro Miura [28]. A narrativa do livro se passa no meio de uma aventura entre dois viajantes tentando restaurar a harmonia da terra depois de uma grande calamidade cíclica que fragmentou Gaia. Estudamos a estrutura narrativa para decidir o ponto da história que iríamos contar.



Capa de capítulo do mangá Gigantomachia.

De Execução:

Salt and Sanctuary, jogo de 2016 por Ska-Studios [19]. Altamente inspirado, tanto nos visuais quanto na jogabilidade, na Souls series, mas utilizando gráficos 2D desenhados à mão. Outra instância que usa o grotesco e horror como design visual principal.



Captura de tela: Salt and Sanctuary.

Hollow Knight, jogo de 2017 por Team Cherry [21]. O jogo é no estilo Metroidvania, na qual conta-se a história de um cavaleiro inseto em uma busca para descobrir os segredos de um reino abandonado. Os gráficos são em 2D e desenhados à mão. Além do design artístico interessante, a jogabilidade de Hollow Knight foi um ponto de referência para nós.



Captura de tela: Hollow Knight.

Visuais:

Zato=1, Eddie; personagem da franquia de jogos de luta Guilty Gear, de Arc System Works [29]. O design de Eddie, em particular, é fluido e intimidador. Uma criatura disforme cujos únicos destaques visuais são olhos e dentes foram essenciais para inspirar a ideia de monstros que estávamos buscando.



Imagem oficial de Zato=1 e Eddie no jogo Guilty Gear Strive.

Beached Things, criaturas antagonistas do jogo Death Stranding, de Kojima Productions [30]. As criaturas só aparecem onde tem a chuva paranormal “Timefall” e possuem formas irregulares. Além de coincidir com a ideia de representar o perigo com uma chuva, Death Stranding também usa uma calamidade que mudou completamente o modo de vida humano.



Captura de tela: BTs capturando o jogador.

Bibliografia

- [1] DEMO. In: Demo (jogos eletrônicos). Disponível em:
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Demo_\(jogos_eletr%C3%B4nicos\)#:~:text=Uma%20de%20ou%20demonstra%C3%A7%C3%A3o%20de,ser%20lan%C3%A7ado%20ou%20lan%C3%A7ado%20recentemente](https://pt.wikipedia.org/wiki/Demo_(jogos_eletr%C3%B4nicos)#:~:text=Uma%20de%20ou%20demonstra%C3%A7%C3%A3o%20de,ser%20lan%C3%A7ado%20ou%20lan%C3%A7ado%20recentemente)>. Acesso em 25/11/2020.
- [2] INDIE. In: Jogo eletrônico independente. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico_independente>. Acesso em 25/11/2020.
- [3] AAA. In: AAA (indústria de jogos). Disponível em:
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/AAA_\(ind%C3%BAstria_de_jogos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/AAA_(ind%C3%BAstria_de_jogos))>. Acesso em 25/11/2020.
- [4] HACK-N-SLASH. In: Hack and slash. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hack_and_slash#:~:text=Hack%20and%20slash%20>. Acesso em 25/11/2020.
- [5] TECMUNDO. Saiba mais sobre narrativa nos jogos e conheça algumas das melhores histórias dos games, 2010. Artigo de website. Disponível em:
<<https://www.tecmundo.com.br/voxel/especiais/183325-saiba-mais-sobre-narrativa-nos-jogos-e-conheca-algumas-das-melhores-historias-dos-games.htm#>>. Acesso em 25/11/2020.
- [6] Cremilson Oliveira Ramos, Jussara Bitencourt de Sá. A Narrativa Lúdica Dos Videogames: Espaços Possíveis de Produção de Sentidos. Darandina Revista Eletrônica, 2012. Disponível em:
<https://www.ufjf.br/darandina/files/2012/12/artigo_Cremilson-Jussara.pdf>. Acesso em 25/11/2020.
- [7] Rafael Pereira Dubiela, André Luiz Battaiola. A Importância das Narrativas em Jogos de Computador. SBGames, 2007. Disponível em:
<<http://projeto.unisinos.br/sbgames/anais/arteedesign/fullpapers/34834.pdf>>. Acesso em 25/11/2020.
- [8] Milla Bioni Guerra. Convergências entre o sublime e o grotesco na arte romântica. Palíndromo, 2018. Disponível em:
<<https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/10457/8515>>. Acesso em 25/11/2020.
- [9] Elvio Antônio Rossi. Ensaio sobre o grotesco. Hacer, 2016. Disponível em:
<<https://www.hacer.com.br/grotesco>>. Acesso em 25/11/2020.
- [10] “Vilorblue”. Entendendo a ESTÉTICA. Overmundo, 2009. Disponível em:
<<http://www.overmundo.com.br/banco/entendendo-a-estetica>>. Acesso em 25/11/2020.
- [11] Krita Foundation. Krita. Homepage, 2020. Disponível em:
<<https://krita.org/en/>>. Acesso em 25/11/2020.

- [12] Epic Games. Unreal Engine. Homepage, 2020. Disponível em:
<<https://www.unrealengine.com/en-US/?lang=en-US>>. Acesso em 25/11/2020.
- [13] Adobe. Premiere. Homepage, 2020. Disponível em:
<https://www.adobe.com/br/products/premiere.html?gclid=EAlaQobChMIzpekIq206AlVxoKRCh0u5wDmEAAYASAAEgl8e_D_BwE&sdid=KQPPT&mv=search&ef_id=EAlaQobChMIzpekIq206AlVxoKRCh0u5wDmEAAYASAAEgl8e_D_BwE:G:s&s_kwcid=AL!3085!3!301784449158!e!!g!!premiere>. Acesso em 25/11/2020.
- [14] Ableton. Live. Homepage, 2020. Disponível em:
<<https://www.ableton.com/>>. Acesso em 25/11/2020.
- [15] SPRITE. In: Sprite (computação gráfica). Disponível em:.
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Sprite_\(computa%C3%A7%C3%A3o_gr%C3%A1fica\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sprite_(computa%C3%A7%C3%A3o_gr%C3%A1fica))>
. Acesso em 25/11/2020.
- [16] STORYBOARD. In: Storyboard. Disponível em:.
<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>>. Acesso em 25/11/2020.
- [17] LEITMOTIF. In: LEXICO, 2020. Disponível em:
<<https://www.lexico.com/definicao/leitmotif>>. Acesso em 25/11/2020.
- [18] SOUL SERIES. In: Souls (Series). Disponível em:.
<[https://en.wikipedia.org/wiki/Souls_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Souls_(series))>. Acesso em 25/11/2020.
- [19] SALT AND SANCTUARY. In: Salt and Sanctuary. Disponível em:.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Salt_and_Sanctuary>. Acesso em 25/11/2020.
- [20] Gavin Eisenbeisz - Two Star Games. How to make 2D characters in a 3D world! UE4 Unreal Engine 4 Tutorial. Youtube, 2019. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=kBiwnWPO5Ao&list=PLFkvu18KH31W10e1RLYp_u1vNm93YD2Z&index=10&ab_channel=GavinEisenbeisz-TwoStarGames>.
Acesso em 25/11/2020.
- [21] HOLLOW KNIGHT. In: Hollow Knight. Disponível em:.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Hollow_Knight>. Acesso em 25/11/2020.
- [22] PLAY A VIDEO FILE. In: Unreal Engine. Disponível em:
<<https://docs.unrealengine.com/en-US/Engine/MediaFramework/HowTo/FileMediaSource/index.html>>. Acesso em 25/11/2020.
- [23] Tuts+. Como Financiar Seus Jogos Criando e Vendendo Assets de Jogos. Artigo de website, 2015. Disponível em:
<<https://gamedevelopment.tutsplus.com/pt/articles/how-to-fund-your-games-by-creating-and-selling-game-assets--cms-24380#:~:text=O%20que%20S%C3%A3o%20Assets%20de,usados%20por%20um a%20game%20engine.>>. Acesso em 25/11/2020.

[24] IndiePower. O que é Level Design. Artigo de website, 2019. Disponível em: <<https://indiepower.com.br/blog/2018/11/01/o-que-e-level-design/>>. Acesso em 25/11/2020.

[25] Ariane Velasco. O que é bug? Saiba mais sobre o termo. Canaltech, 2019. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/seguranca/o-que-e-bug-saiba-mais-sobre-o-termo-158317/#:~:text=Se%20olharmos%20o%20significado%20de,na%20Marinha%20dos%20Estados%20Unidos.>>. Acesso em 25/11/2020.

[26] André Sugai. Saiba como criar uma Line Art a partir de uma foto comum no Photoshop. Techtudo, 2012. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/10/saiba-como-criar-uma-line-art-partir-de-uma-foto-comum-no-photoshop.html>>. Acesso em 25/11/2020.

[27] BERSERK. In: Berserk (manga). Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Berserk_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Berserk_(manga))>. Acesso em 25/11/2020.

[28] GIGANTOMACHIA. In: Gigantomachia (mangá). Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Gigantomachia_\(mang%C3%A1\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Gigantomachia_(mang%C3%A1))>. Acesso em 25/11/2020.

[29] ZATO-1. In: Zato-1. Disponível em: <<https://guilty-gear.fandom.com/wiki/Zato-1>>. Acesso em 25/11/2020.

[30] BEACHED THINGS. In: Beached thing. Disponível em: <https://deathstranding.fandom.com/wiki/Beached_thing>. Acesso em 25/11/2020.