

Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Departamento de Design
Bacharelado em Design

DESENVOLVIMENTO DE BÍBLIA ARTÍSTICA
PARA JOGO DIGITAL

Rafael Dantas Veggi

Natal, RN
2022

Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Departamento de Design
Bacharelado em Design

DESENVOLVIMENTO DE BÍBLIA ARTÍSTICA
PARA JOGO DIGITAL

Rafael Dantas Veggi

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
como requisito para a integralização da atividade
de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso
de Bacharelado em Design.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Alberto
Andruchak

Natal, RN
2022

Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Departamento de Design
Bacharelado em Design

**DESENVOLVIMENTO DE BÍBLIA ARTÍSTICA
PARA JOGO DIGITAL**

Rafael Dantas Veggi

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal do Rio Grande do Norte como requisito para a integralização da atividade de Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Bacharelado em Design.

Orientador: Prof. Dr. Marcos Alberto Andruchak
Coorientador: Prof. Dr. Rogério Junior Correia Tavares

Aprovado em ___/___/_____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rogério Junior Correia Tavares
Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

Prof. Dr. Olavo Fontes Magalhães Bessa
Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Prof. Dr. Marcos Alberto Andruchak
Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

Carlos Casimiro Costa
Instituto Politécnico de Bragança, Portugal

Natal, RN
2022

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Departamento de Artes –
DEART

Veggi, Rafael Dantas.

Desenvolvimento de Bíblia artística para jogo digital / Rafael Dantas
Veggi. - Natal, 2022.
108 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do
Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes,
Departamento de Design.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Júnior Correia Tavares.

Coorientador: Prof. Dr. Marcos Alberto Andruchak.

1. Design - Jogo Digital. 2. Artes Gráficas - Bíblia artística. 3.
Game design. 4. Jogos de computador. I. Tavares, Rogério Júnior Correia.
II. Andruchak, Marcos Alberto. III. Título.

RN/UF/BSDEART

CDU 004.42

Resumo

Este trabalho objetiva pré-produzir um jogo digital até sua bíblia artística (*art bible*). Este é documento que orienta textual e visualmente a construção artística de um jogo. Descreve cenários, objetos, personagens, estilos e define a linguagem visual do projeto.

Os autores que fundamentarão este processo de desenvolvimento serão Bob Bates, Andrew Rollings e Ernest Adams. Os trabalhos destes escritores têm em comum a divisão do processo de produção de jogos em etapas semelhantes, assim como a produção de documentos parecidos durante estas mesmas etapas, sendo a bíblia artística um deles. Para complementar o desenvolvimento metodológico, há uma entrevista com Vikintor, um desenvolvedor brasileiro de jogos independentes que traz uma visão inovadora e muito diferente de cenário, mercado, contexto e processo produtivo.

Abstract

This work aims to develop an art bible for a digital game. The art bible is a document that guides textually and visually the artistic construction of a game. Describes scenarios, objects, characters, styles and defines the visual language of the project.

The authors who will support this development process are Bob Bates, Andrew Rollings and Ernest Adams. The works of these authors have in common the division of the game production process in similar stages as well as the production of similar documents during these same stages, the artistic bible being one of them. In addition to these authors, there is an interview with Vikintor, a Brazilian developer of independent games that brings an innovative and very different point of view of the scenario, market, context and production process.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
2	CONCEITUAÇÕES	9
2.1	Jogo digital.....	9
2.2	<i>Game design</i>	10
2.3	A iniciativa brasileira e independente.....	11
3	METODOLOGIA.....	16
3.1	Adams e Rollings.....	16
3.2	Bob Bates	18
3.3	Definição da metodologia	20
3.3.1	Fase de conceituação	21
3.3.2	Pré-produção.....	22
3.3.2.1	Documento de design do jogo.....	24
3.3.2.2	Plano de Produção Artística (PPA)	24
3.3.3	Cronograma	28
4	DESENVOLVIMENTO.....	29
4.1	Documento de Conceito do jogo	29
4.2	Processo criativo.....	32
4.2.1	Conceito do jogo	34
4.2.2	Mecânica de jogo.....	36
4.2.3	Movimentação	36
4.2.4	Recursos.....	37
4.2.5	Interface de recursos	38
4.2.6	Quebra-cabeças.....	39
4.2.7	Combate	41
4.2.8	Magias litomânticas	43
4.2.9	Combate contra Chefes.....	47
4.2.9.1	Tahra – 1º chefe	49
4.2.9.2	Surama – 2º chefe.....	52
4.2.9.3	Danda – 3º chefe	54
4.2.9.4	Ëba – 4º chefe	57
4.2.9.5	Arapora – 5º chefe.....	60
4.2.10	Grilhões, fechaduras e Artefatos	63
4.2.11	Chefes Opcionais	64

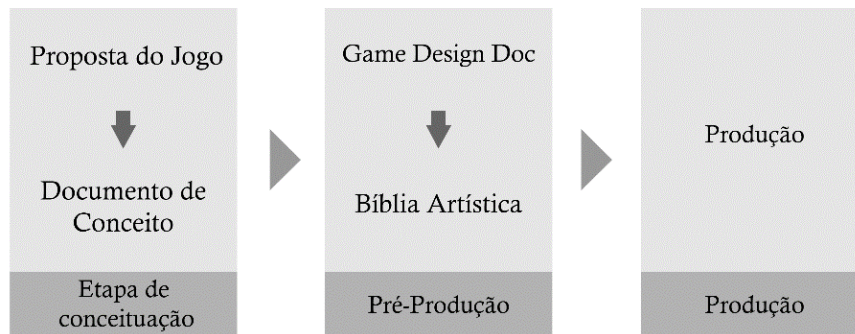
4.3	Pré-produção	66
4.3.1	DDJ	66
4.3.2	PPA (Bíblia Artística)	66
4.3.2.1	Análises de <i>artbooks</i>	66
4.3.3	Pontos de interesse.....	72
4.3.4	Sobre o processo criativo	73
4.3.5	Finalmente, a bíblia artística.....	74
5	CONCLUSÃO	75
	REFERÊNCIAS.....	76
	APÊNDICE A	78
	APÊNDICE B.....	88
	APÊNDICE C.....	90

1 INTRODUÇÃO

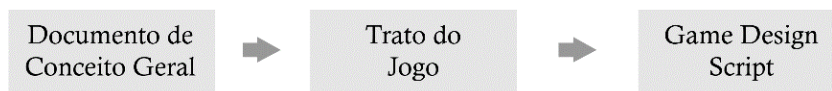
A bíblia artística é um dos principais alicerces sobre o qual o jogo será construído, ela deve estar pronta para que o desenvolvimento do jogo de fato comece. Ainda anteriores e necessários à bíblia artística, estão etapas e outros documentos que devem ser concluídos. Para dar início à cadeia produtiva do jogo partindo do zero, se faz necessário estudar o que é *game design* e como se dão estas etapas de construção e desenvolvimento. Há muitos planos de construção de jogos digitais disponíveis no mercado e mais continuarão a surgir por ser uma área ainda muito nova e em ascensão; os autores que fundamentarão este processo de desenvolvimento serão Bob Bates, em *Game Design, 2nd Edition* (2004), e Andrew Rollings com Ernest Adams em *On Game Design* (2003). Os processos desses autores serão analisados e executados em conjunto e interrompidos quando o objetivo final deste trabalho, que é construir a bíblia artística, for alcançado.

As metodologias descritas por Bates, Rollings e Adams possuem muitos pontos em comum. Estes autores descrevem a mesma ordem de produção de documentos equivalentes em etapas semelhantes. No gráfico abaixo, elaborado para este trabalho, estão os documentos orientados pelos autores, em suas respectivas etapas:

Bob Bates



Adams & Rollings



(Para Adams e Rollings, cada documento já configura uma etapa de produção)

Antes de discutir a metodologia dos autores, é importante apontar conceituações básicas acerca do trabalho, como por exemplo, o que é um jogo digital e o que é *game design*. O entendimento claro do que se trata o produto final é imperativo para se desenvolver o processo de sua produção de maneira eficiente.

2 CONCEITUAÇÕES

2.1 Jogo digital

Em *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga defende que ato de jogar é anterior à cultura e exterior ao homem, visto que outros animais também jogam. De acordo com ele, o jogo é uma “atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida humana, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma

atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites especiais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras”. E para a existência de um jogo, de acordo com Bates, existem três elementos fundamentais: um mundo interativo, um jogador e uma condição de vitória; sem uma dessas condições, não existe jogo. Dois exemplos simples disso são o xadrez e a amarelinha. No xadrez, o mundo é o tabuleiro e a condição de vitória é capturar o rei através da mecânica pré-estabelecida, como o cavalo andar em “L”, por exemplo. Na amarelinha, o mundo é a grade numerada no chão e a condição de vitória, geralmente, é chegar na casa 10 em primeiro lugar. As regras de um jogo nem sempre são finais e é possível negociá-las com os outros jogadores a qualquer momento e mesmo em jogos digitais existem trapaças.

Finalmente, um jogo digital é um sistema composto por estes três elementos fundamentais onde o jogador é conectado a um mundo interativo específico através de um computador, e este equipamento é o que não somente intermedia, como também torna possível toda interação entre o jogador e o jogo.

2.2 *Game design*

Definir *game design* não é uma tarefa simples, pois o espectro do que é considerado ou não varia de autor para autor. Para os objetivos deste trabalho, foram selecionadas as definições de Andrew Rollings e Ernest Adams.

Para esses dois autores, *game design* é um processo de imaginar um jogo, definir como ele funciona, descrever os elementos que o constituem (elementos conceituais, funcionais, artísticos, entre outros) e transmitir essa informação para o time que irá produzi-lo. Essa será a definição de *game design* utilizada neste trabalho.

“O campo do design de jogos é tão antigo quanto o neocórtex humano e está claramente relacionado à nossa capacidade de fazer de conta - isto é, criar, alterar e brincar em um mundo artificial - que é o coração de todos os jogos”

Rowllings A., Adams E. On *Game Design* (2003) p.3.
(Tradução livre)

Entretanto, eles defendem que o *game design* não pode estar preso a um conjunto rígido de instruções e processos porque não existe uma fórmula de design perfeito. Os processos descritos por eles são apenas princípios muito frequentes encontrados em jogos de sucesso, portanto, aplicá-los, mesmo que modificados, aumenta as chances do projeto render um bom resultado produto. Por fim, para eles o *game design* é tanto um processo criativo quanto um processo de organização, análise e construção de etapas do projeto.

Resta ainda delimitar quem é ou quem são os *game designers*. Para Rollings e Adams, são os profissionais envolvidos diretamente com o processo de *game design* descrito acima e, além deles, todo jogador é um potencial *game designer*. Eles defendem que, no geral, os jogadores tendem a negociar regras de jogo entre si, e alterar a estrutura de um jogo faz parte do processo.

Já para Bob Bates, qualquer profissional numa equipe de jogos é um *game designer*. O autor defende que o *game design* é um processo colaborativo onde cada função molda, ao seu modo, o jogo:

“*Game Design* é uma arte altamente colaborativa. cada um de nós que trabalha na indústria (de jogos) é um *game designer*, saibamos ou não. Dos testadores e produtores aos programadores, artistas, marketers e executivos, todos nós damos forma aos jogos que passam pelas nossas mãos”.

Game Design (2004) Introduction xxi. Bates B. (Tradução Livre)

Expostas essas abordagens, neste trabalho serão considerados *game designers* todos aqueles profissionais envolvidos na produção de jogos, sejam eles artistas, *marketers*, executivos e outros.

2.3 A iniciativa brasileira e independente

Segundo Eduardo Carneiro (2020), diretor geral da Comscore no Brasil, o mercado brasileiro de jogos está em ascensão. Ele aponta que o mercado de jogos no país segue em expansão e mostra-se em crescente dominância. O Brasil é o único país da América Latina a figurar entre o top 5 no ranking dos países com o maior número de usuários na categoria de jogos on-line. Em uma pesquisa realizada em 2020 pela Comscore, o Brasil aparece em 4º lugar do mundo com mais usuários de jogos, atrás apenas da Índia, Estados Unidos e China. Além dos dados dessa pesquisa, títulos brasileiros têm aparecido com bem mais

frequência no cenário internacional de jogos: nomes como *Celeste*, *Until Dead*, *Dandara*, *Árida: Blackland's Awakening* e até mesmo *Lila's*, explorando realidade virtual na plataforma *Gear VR*, têm chamado a atenção do mundo e provado que a qualidade da produção nacional aumenta a cada ano. Vale ressaltar que a maior parte desses títulos são desenvolvidos por equipes independentes, ou às vezes até mesmo por uma única pessoa. Ciente da evolução do cenário de jogos no Brasil, é imprescindível ao desenvolvimento de qualquer projeto nacional nessa área a consulta e referência a desenvolvedores brasileiros. Idealmente, alguns desenvolvedores seriam consultados e entrevistados, mas devido ao cenário pandêmico e todas as suas consequências, só houve tempo para uma entrevista. Vikintor, como se intitula nas redes sociais, é um desenvolvedor solo que lançou *Tamashii*, seu primeiro jogo, em 2019 e em breve lançará *Teocida*, ambos pela plataforma de autopublicação Steam. Os gêneros dos seus jogos, sempre com temática mística e sacro profana, são uma mistura de *puzzle*, plataforma, terror e *gore* com muitas referências ao horror japonês, jogos e filmes retrô e inspirados pela arte de Screaming Mad George, H. R. Giger e Tomomi Sakuba. Em Maio de 2021, ele aceitou dar uma entrevista para este trabalho e descreveu brevemente seu processo criativo, inspirações e como se enxerga dentro do mercado de jogo. A entrevista na íntegra pode ser consultada no APÊNDICE B.

O desenvolvimento dos jogos de Vikintor é intuitivo e artesanal. Antes de lançar seu primeiro jogo, ele trabalhava no setor administrativo de uma área de processamento de termoplásticos. Sua formação é em informática e desenho industrial, e quando lançou *Tamashii* ainda não tinha muita perspectiva na produção de jogos.

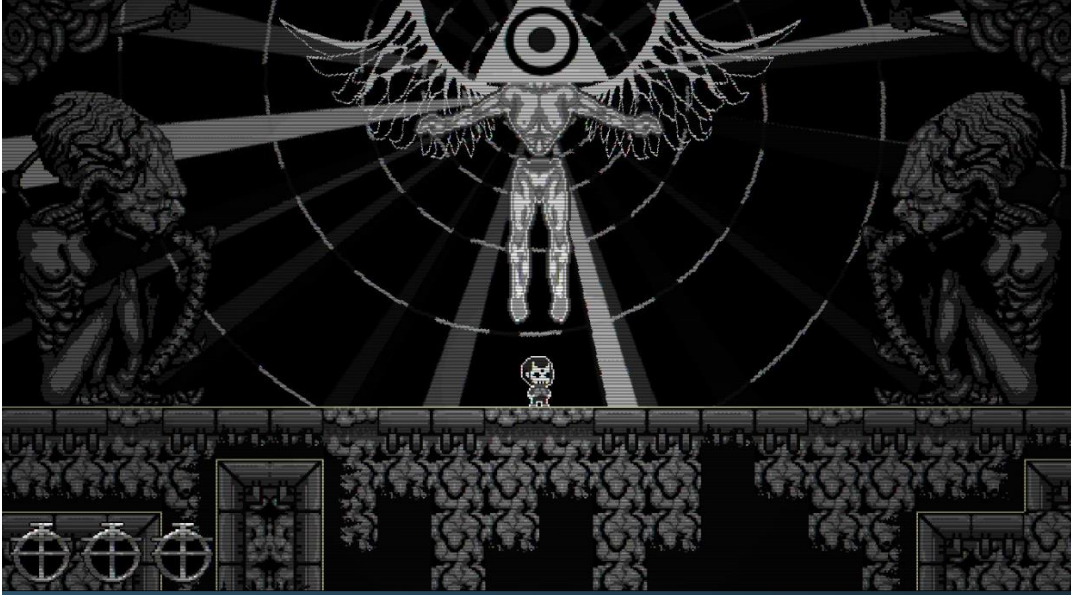


Imagem 1. Captura de tela do jogo Tamashii, disponível na Steam pelo link:
https://store.steampowered.com/app/1026400/TAMASHII/?l=brazilian&curator_clanid=32686107

Hoje em dia, indo para seu terceiro lançamento, ele mistura técnicas analógicas e digitais em seus trabalhos e não costuma documentar formalmente seus processos e etapas. Ele se limita a um caderno de anotações, onde escreve e desenha ideias avulsas, personagens, referências e planeja *gameplays*.

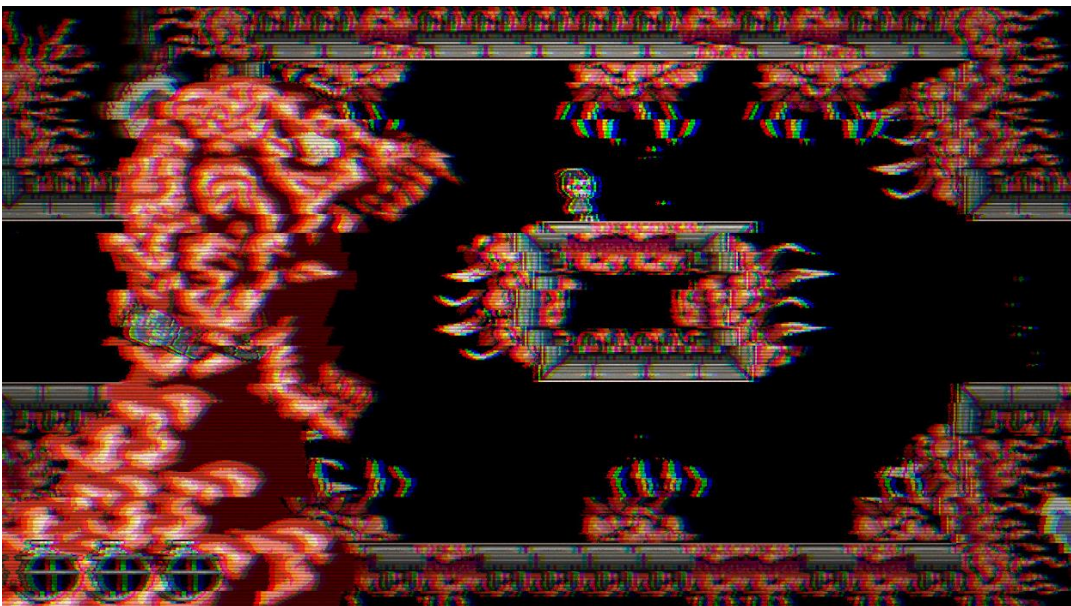


Imagem 2. Captura de tela do jogo Tamashii, disponível na Steam pelo link:
https://store.steampowered.com/app/1026400/TAMASHII/?l=brazilian&curator_clanid=32686107

Perguntado quando sabia que algo estava pronto para ser publicado, Vikintor disse que se dá por satisfeito quando sente que materializou a sua ideia, não importando muito com acabamentos além deste ponto.

“Eu busco definir dois objetivos: Jogo principal e conteúdo extra. Assim que termino a história, ou modo principal, dedico um tempo para incluir conteúdo extras, segredos, conquistas. Considero finalizado só depois de testar o suficiente até me sentir satisfeito com o conjunto. Também evito divulgar datas de lançamento para projetos mais pessoais, e o motivo é que prefiro construir o jogo enquanto vou absorvendo novas influências.” (Entrevista concedida, APÊNDICE B)

Suas etapas de produção costumam variar de projeto para projeto e ele completa que atualmente se preocupa mais com o conceito do jogo em si do que com a jogabilidade. Tendo uma narrativa forte e satisfatória, ele construirá uma *gameplay* em volta dela; mas ainda assim não é algo que toma por regra, essa ordem entre conceito e *gameplay* depende da ideia inicial do projeto. A preferência atual dele é tentar juntar estilos “incompatíveis”, como fez com *Estigma* e pretende dar continuidade em seus próximos trabalhos.

Por fim, quando questionado acerca de como se enxerga no mercado, Vikintor responde:

“Creio que eu esteja na área de nicho graças as minhas aspirações quanto a reproduzir o sentimento que os jogos obscuros transmitiam em mim. Inclusive conheci o potencial autoral do videogame graças aos jogos de nicho. A maioria dos desenvolvedores que acompanho também são aqueles que posso distinguir pela identidade que eles inserem em seus trabalhos.” (Entrevista concedida, APÊNDICE B)

Vikintor é um artista de nicho independente e seus jogos não visam a dominância do mercado, e sim a transmissão de um conceito, uma ideia. Nem todo jogo procura ser comercialmente viável. Alguns projetos, como os dele, procuram mais expressar novos conceitos e visualidades, deixando as vendas e mercado em segundo plano. Esses jogos, conhecidos como *indie games*, geralmente são produzidos por equipes independentes, e estas podem pertencer a grandes empresas ou não. Por serem equipes menores com escopos pequenos, seu custo de produção é mais baixo em relação a grandes produções e são de baixo risco econômico. Entretanto, mesmo sendo mais baratos, jogos com foco em arte e inovação podem receber grande destaque no mercado, vendendo mais do que

grandes produções e se tornarem verdadeiros sucessos de vendas, aclamados pela crítica e pelos jogadores, como é o caso de *Gris*, lançado pela Nomada Studio em 2018, que já vendeu mais de um milhão de cópias no mundo.

“Gris é daquele tipo de jogo que você vai juntando as peças e preenchendo as lacunas com a sua imaginação. Pessoalmente, eu adoro obras que brincam com o subjetivo, dando margem para interpretações diversas e, aqui, este é o caso. Não há falas no jogo e pouquíssimo texto aparece ao longo da jogatina – sumariamente, você irá ler apenas instruções na tela. Isso porque o game brinca com a arte, seja ela gráfica, auditiva ou interativa. GRIS é, portanto, uma peça artística em sua mais pura forma, só que entregue na forma de um game. [...] Mas é isso, afinal, que é arte: uma grande mistura de técnicas e conceitos que, juntos, florescem a imaginação e a cognição.” - Jéssica Pinheiro (2018) para o canaltech.com

Outro exemplo de jogo considerado referência em arte é o famoso *Journey*, desenvolvido pela Thatgamecompany em parceria com a Sony e lançado em 2012. Inicialmente, a equipe possuía sete membros, todos vinham de projetos antigos da empresa, como *Flower*, mas aumentou para dezoito ao longo de sua produção. De acordo com sua página na Wikipédia, o desenvolvimento do jogo foi marcado por muitos atrasos: o projeto deveria ser finalizado em um ano, mas passou de três e quase levou a companhia à falência. Entretanto, quando lançado, *Journey* foi um sucesso mundial de vendas e de crítica. Tornou-se o jogo mais vendido da história da Playstation Store na América do Norte e Europa. Em 2011, venceu o “Melhor jogo para Download” na Eletronic Entertainment Expo e oito categorias na sétima edição do D.I.C.E Award, da Academy of Interactive Arts & Sciences. Fora estas premiações, o jogo ainda recebeu muitas outras e obteve dezenas de indicações em várias críticas.

"o mais bonito de sua época. [...] Cada momento é como uma pintura, habilmente emoldurada e iluminada" - Ryan Clements, da IGN

É importante indicar que casos de sucesso como esses em produções independentes não são regra, os jogos produzidos para o mercado por grandes companhias ainda dominam as vendas. Ainda assim, esses casos de sucesso têm se tornado mais frequentes, como é o caso de *Stardew Valley* e *Minecraft*, ambas produções independentes que, como *Gris* e *Journey*, bateram recorde de venda e aclamação.

O projeto desenvolvido neste trabalho não objetiva mercado ou vendas, apenas a exploração de conceitos visuais e um pouco de jogabilidade.

2.4 Sobre o produto final deste trabalho

É importante fazer uma rápida diferenciação entre *art book* e *art bible*: *art books* são um documento finalizado de arte do projeto, já *art bibles* são documentos acerca do processo. Um objetiva expor o material para terceiros, o outro, para pessoas envolvidas diretamente no projeto. Por isso, *art bibles* costumam ser menos comerciais, já os *art books* são o que ganham mais atenção das produtoras como material de publicação. Quando apenas uma pessoa é responsável por todo o projeto, desenvolver uma *art bible* não tem muito sentido, mas em uma equipe ela é importantíssima para manter uma identidade única em cada elemento artístico. O que será desenvolvido neste trabalho é uma *art bible*, por conter partes do processo de produção, mas com uma abordagem de *art book*, pois é um documento desenvolvido para terceiros.

3 METODOLOGIA

Discutidos os conceitos básicos, agora serão apresentadas a metodologia de Rollings e Adams e a de Bob Bates. Em seguida, a partir das análises acerca deste material, será feita a construção metodológica para o desenvolvimento do projeto.

3.1 Adams e Rollings

Em *On Game Design* (2003), Adams e Rollings introduzem três documentos que o *game designer* deverá produzir durante o desenvolvimento do jogo, que em ordem cronológica são: o conceito geral (*high concept*), o trato do jogo (*game treatment*) e o *Game Script*. Cada documento desses apresenta objetivos diferentes:

Documento	Conceito geral	Trato do jogo	<i>Game Script</i>
Objetivo	Capturar a essência do projeto	Gerar interesse em terceiros acerca do jogo	Registro completo das decisões de arte e design do projeto

O documento de conceito geral é o primeiro passo do desenvolvimento após a ideia inicial e o seu objetivo é capturar a essência do jogo. Os autores comparam este documento a um currículo: deve ser curto, interessante e objetivo, não mais do três ou quatro páginas. Neste documento, além do conceito chave do jogo, que é uma única sentença na qual a essência do projeto está contida, deverão estar presentes a premissa do jogo, o público-alvo, o gênero ao qual pertence, seus pontos únicos e originais, as plataformas em que será oferecido e um resumo da história. Eles recomendam também que a jogabilidade seja descrita neste documento, como o que o jogador fará, que tipos de cenários encontrará e uma vista por cima do fluxo do jogo. Em adição a estes pontos, caso o projeto vá ser submetido à análise de alguma produtora, Rollings e Adams sugerem a inserção dos membros do projeto no documento, especificando suas funções e experiências; esta parte se destina a explicar o porquê do time formado ser o time certo para o projeto. Por fim, recomendam uma estimativa do custo total do projeto.

Eles explicam que o conceito geral não precisa ser necessariamente uma ferramenta de venda do projeto. Mesmo que seja uma equipe de uma pessoa só para um jogo independente, este documento é um registro importante da ideia que será trabalhada no futuro.

Após o documento de conceito geral, vem a produção do trato do jogo, que é um documento que procura transformar o interesse inicial de alguém no projeto em entusiasmo, seja para uma distribuidora, patrocinadora ou até mesmo para um futuro colega de equipe. Este ainda é um documento simples, embora mais completo do que o conceito geral, pois apresenta mais informações acerca do projeto, incluindo imagens e protótipos. Por fim, mais do que o documento de conceito, é uma ferramenta de impulsionamento do projeto para terceiros.

Em terceiro e último lugar vem a produção do *game script*, que é o maior de todos os documentos. Nele, estarão descritas todas as decisões conceituais e de design do projeto: história, jogabilidade, plataformas, interfaces, *NPC's* e todos os materiais de arte, por

exemplo, devem estar cansativamente descritos nesse documento. Rollings e Adams instruem que o *Game Script* deve ser escrito de tal forma que seja possível jogar mentalmente o jogo do início ao fim. Nele não haverá especificações técnicas onde não for estritamente necessário, pois é um documento de design, não de programação.

3.2 Bob Bates

Até o lançamento do jogo, ou pelo menos de seu alfa, Bates divide o processo de construção de um jogo em três partes: desenvolvimento do conceito, pré-produção e desenvolvimento. Abaixo uma tabela que resume as etapas, seus objetivos e seus produtos finais:

Etapa	Desenvolvimento do conceito	Pré-produção	Desenvolvimento
Objetivo	Definir do que se trata o jogo e como ele vai ser	Estruturação visual e da jogabilidade completa	Produção do jogo completo
Documentos finais	Conceito geral Documento de proposta do jogo Documento de conceito	Documento de design Plano de produção artística Documento de Design Técnico	Finalização do documento de design E, claro, o próprio jogo!

A fase de desenvolvimento do conceito começa a partir do momento em que a ideia do jogo surge e dura até o dia em que o projeto entra em fase de pré-produção. Seu objetivo principal é decidir sobre o que o jogo se trata e definir sua ideia tão claramente que qualquer um poderá entendê-la. É nesta fase em que a ideia principal da jogabilidade é definida, desenhos gerais acerca da aparência do jogo são feitos e a história é desenvolvida. Como resultado de todos esses processos, ao final desta etapa deverão estar prontos o documento de conceito geral (*high concept*), o documento de proposta do jogo (*game proposal*) e o

documento de conceito (*concept document*). “Documento de Proposta do Jogo” e “Conceito Geral” são traduções dos termos “*Game Proposal Document*” e “*High Concept*” utilizados por Bates, respectivamente. Logo abaixo segue um modelo explicativo do documento de proposta do jogo.

Documento de Proposta do Jogo (DPJ)

Conceito Geral: uma ou duas sentenças que façam a síntese sobre do que o jogo se trata de forma interessante.

Gênero: a qual gênero o jogo pertence, levando-se em consideração que pode haver mais de um, como por exemplo um jogo plataforma com elementos de ação.

Mecânica do jogo: descrição sobre as atividades do jogador dentro do jogo. Geralmente não muito diferentes das atividades convencionadas pelo gênero de jogo escolhido.

Features: ainda não sei o que colocar aqui

Setting: o que torna o mundo e as personagens do jogo únicos e atrativos.

História: uma sinopse da história do jogo, se ela existir.

Público-alvo: para quem o jogo se destina. Descreve-se aqui se é um jogo para nicho específico ou para o público geral, devendo conter também informações sobre como as vendas desse tipo de jogo tradicionalmente funcionam no mercado.

Plataformas: indicação das plataformas nas quais o jogo estará disponível. Pode ser para computador, consoles ou celulares, por exemplo.

Cronograma e custo: deve ser feita uma estimativa de custo do projeto e estabelecido um cronograma para a sua finalização. Essa parte do documento nunca é exata devido ao projeto ainda estar em sua fase embrionária.

Análise competitiva: descrição do porquê ele é melhor ou pior do que os já disponíveis, uma análise de como ele pode se destacar no mercado.

O time: a equipe de pessoas envolvidas no projeto e as suas respectivas funções.

Sumário do documento: reafirmação do porquê o jogo tem potencial e porquê a equipe indicada é quem pode realizá-lo.

Preenchido o documento, tem-se em mãos um resumo da ideia do jogo, útil tanto para orientar os próximos passos do projeto quanto para apresentá-lo a grupos e empresas profissionais.

A partir deste documento, seguindo com a metodologia de Bates, constrói-se o embrião do projeto, na chamada pré-produção. Nessa fase, o objetivo é finalizar o design do jogo, criar a bíblia artística, estabelecer o modo de produção, escrever o plano de projeto e desenvolver um protótipo do jogo. Para produtores independentes, é nesse momento que seu publicador, se houver algum, decidirá se valerá a pena seguir com o projeto; e isso dependerá exclusivamente do relacionamento com eles e com a progressão da etapa. Ao final da pré-produção, os desenvolvedores deverão ter o documento de design do jogo, o plano de produção de arte, o documento técnico de design e o plano de projeto. Bates diz que o processo de pré-produção culmina na entrega de um protótipo do jogo, uma parte funcional do projeto que mostra o quão divertido o jogo é de jogar.

3.3 Definição da metodologia

Descritas as metodologias dos autores que embasam este trabalho, serão analisados os objetivos de cada processo e adaptá-los a este trabalho.

Para a definição das fases do processo, será utilizada a divisão de três etapas proposta por Bates. Entretanto, como não se objetiva desenvolver o jogo por completo, e sim apenas o

necessário para se chegar à bíblia artística, a fase de desenvolvimento (terceira fase proposta por Bates) será removida do processo. Serão duas fases ao todo: a Fase de conceituação e a Pré-produção.

3.3.1 Fase de conceituação

O nome desta etapa é diferente do proposto por Bates porque os documentos produzidos aqui são diferentes dos que o autor propõe. Sua fase de desenvolvimento do conceito produz documentos idênticos aos primeiros documentos direcionados por Adams e Rollings. O conceito geral, documento de proposta do jogo e documento de conceito proposto pelo primeiro autor são equivalentes aos documentos de conceito geral e trato do jogo, propostos pelos segundos. Devido ao teor não comercial do trabalho aqui desenvolvido, os documentos que têm como objetivo promover o jogo para patrocinadores e desenvolvedores, tais como o trato do jogo proposto por Adams e Rollings e o documento de conceito proposto por Bates, terão seus trechos relevantes aglutinados ao documento de proposta do jogo; este, por sua vez, deixará de ser um documento curto de apresentação rápida do projeto e passará a desempenhar a função primária de registro e organização do conceito. Sendo assim, o produto final desta etapa é diferente das duas propostas dos autores por ser um meio termo não-comercial entre elas. Abaixo uma tabela que resume a construção desta etapa.

Fase	Desenvolvimento do conceito Bates	Conceito geral e Trato do jogo Adams e Rollings	Fase de Conceituação (usada no projeto)
Objetivo	Definir do que se trata o jogo e como ele vai ser	Capturar a essência do projeto e gerar interesse em terceiros acerca do jogo	Capturar a essência do projeto, definir do que se trata o jogo e como ele vai ser
Documentos	Conceito geral Documento de proposta do jogo Documento de conceito	Documento de conceito geral Trato do jogo	Documento de conceito do jogo

A diferença desta etapa para as dos três autores é o documento final, que na nova fase de conceituação é o documento de conceito do jogo. Nele estão concentradas as informações relevantes ao desenvolvimento do projeto que estariam contidas nos cinco documentos anteriores propostos pelos autores. Vale lembrar que essa aglutinação só é possível dada a natureza não comercial do projeto, visto que parte dos documentos nos processos originais são desenvolvidos primariamente para vender a ideia do jogo e fazer sua propaganda para terceiros.

3.3.2 Pré-produção

A segunda etapa do projeto será a fase de pré-produção descrita por Bob Bates, sem alterações. Pois nela o autor propõe exatamente a produção dos documentos necessários para este trabalho, com exceção do Documento de Design Técnico. Os documentos desenvolvidos serão o Documento de Design do Jogo (DDJ) e o Plano de Produção Artística (PPA). O Documento de Design Técnico não será desenvolvido por conter diretrizes que normalmente não cabem ao *game designer* definir e não trazer informações relevantes para o desenvolvimento do PPA. O processo de pré-produção visa estabelecer as diretrizes artísticas e projetuais do jogo e, ao final desse processo, o objetivo é ter em mãos o conjunto de documentos citados acima. A produção do *Game Script* proposta por Adams e Rollings também resulta nessas mesmas informações, mas foi preterida devido a uma separação menos clara entre o que deve ser classificado como produção artística e como *game design*. Abaixo uma tabela resumindo a etapa de pré-produção selecionada.

Etapa	Pré-produção (Bates)	<i>Game Script</i> (Adams e Rollings)
Objetivos	Estruturação visual e da jogabilidade completa	Estruturação visual e da jogabilidade completa
Documentos	Documento de Design do Jogo Plano de Produção Artística Documento de Design Técnico (removido)	<i>Game Script</i> (compilado de todas as decisões de design referentes ao jogo)

Definidos o caminho e os objetivos da etapa de pré-produção, cabe agora especificar o que de fato são DDJ e o PPA, visto que serão os documentos finais referentes a todo este trabalho.

3.3.2.1 DOCUMENTO DE DESIGN DO JOGO

“Ao final da pré-produção, você deverá ter o documento de design do jogo; que exaustivamente detalha tudo o que irá acontecer no jogo.”

-Bob Bates, *Game Design*, 2004, pg.208. (Tradução livre)

Esse registro é vital para qualquer projeto de jogo porque nele estão registrados todos os eventos do jogo: cenários, inimigos, *NPC's*, mecânicas de jogo, história completa, personagens, itens, diálogos e todo o resto deverá estar integralmente descrito nesse documento. Dessa forma, ele servirá como ponto de partida para todos os outros documentos seguintes dessa etapa, como o Plano de Produção Artística e o Documento de Design Técnico.

Por definição, o DDJ é muito extenso e é uma leitura obrigatória de todos os participantes diretos do projeto, visto que é o alinhamento geral do jogo que orientará dos artistas aos programadores. Este documento é como se fosse a planta, o desenho técnico do jogo.

É importante apontar que, embora pareça rígido, o DDJ comumente sofre alterações durante a pré-produção e até mesmo durante o processo de desenvolvimento do jogo. É um documento que será e deve ser constantemente atualizado e aprimorado.

3.3.2.2 PLANO DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA (PPA)

O PPA é um documento conjunto que dirige toda produção artística do jogo.

A importância dessa etapa do projeto ser precedida do desenvolvimento do DDJ jaz no fato de que só a partir do registro completo e detalhado de todos os elementos e eventos presentes no jogo é que se sabe o que de fato será desenhado e conceituado no processo de produção artística. Tal sequenciamento dá à equipe artística uma visão geral do que realmente será necessário trabalhar e, a partir disso, desenvolve-se um cronograma eficiente e livre de processos irrelevantes para o produto final, ou seja, sem desperdício de tempo, produção, material, equipe e dinheiro.

O PPA é composto de dois documentos, sendo eles a **Bíblia Artística** e o Processo de Produção.

3.3.2.2.1 BÍBLIA ARTÍSTICA

Este documento é uma colaboração entre os designers, diretores de arte e artistas de conceito envolvidos no jogo; aqui, tem-se como objetivo encontrar um ponto comum entre as visões desses profissionais para o projeto e a partir dele desenvolver o que será o visual do jogo. Uma bíblia artística bem construída e clara trará coesão entre todos os elementos do projeto, o que é essencial, afinal o primeiro contato de qualquer jogo com o consumidor final e empresas interessadas no projeto é a sua identidade visual. Este é um documento vital para orientar a produção visual em grandes equipes, evitando-se que os artistas trabalhem sob diferentes pontos de vista e produzam materiais discordantes, como uma personagem totalmente diferente de um cenário, que por sua vez não tem nada a ver com um item do jogo, por exemplo. Para além disso, sua importância estende-se para fora da equipe inicial do projeto, é um registro essencial para alocar novos artistas que serão integrados à equipe no meio do desenvolvimento.

Deve-se ressaltar que a bíblia artística é indispensável mesmo para projetos independentes, com equipe reduzida ou de uma pessoa só, pois é o maior ponto de referência do artista e irá impedi-lo de fugir da proposta estética do jogo.

No geral, esse livro é composto por artes de conceito do jogo e do universo no qual a trama está imersa; esses registros são feitos em suportes variados; pode-se encontrar desenhos à grafite, à tinta, pinturas digitais, desenhos vetoriais e muito mais, no entanto, os registros feitos em suportes tradicionais, como papel, entrarão apenas digitalizados no livro. Cenários ampliados, detalhamentos, justificações das abordagens estéticas, personagens, *sprites*, roupas, itens, referências, tudo isso deverá estar contido nesse livro. Registros de desenvolvimento de elementos do jogo também estão presentes nesse material, ou seja, o caminho que determinado personagem ou cena percorrem até chegar a sua forma final, por exemplo; afinal, tão importante quanto conhecer as abordagens finais do projeto, é entender como e o porquê de se ter chegado àquele modelo.

Essa é uma etapa muito importante do trabalho porque seu produto final, a bíblia artística, poderá ser usada como uma poderosa ferramenta de divulgação do projeto. Uma diretriz bem estruturada e original de identidade visual é um dos elementos que mais atrai a atenção de investidores e jogadores e é decisiva na diferenciação do projeto no mercado. Os estudos referentes à análise, estruturação e construção desse documento serão desenvolvidos durante a segunda parte deste trabalho.

3.3.2.2.2 PROCESSO DE PRODUÇÃO

“Processo (ou caminho) de produção” é uma tradução para o que Bob Bates descreve como “*Production Path*”, em seu livro *Game Design* (2004), que é o processo pelo qual se leva uma arte de conceito para a realidade do jogo, trazendo aquele elemento do registro visual dos diretores para a tela do jogo. Utilizando-se um cenário como exemplo, é necessário encontrar uma forma eficiente de atravessá-lo da conceituação para o rascunho, logo depois para um modelo 3D, texturização, animação, aplicação de uma *AI*, se necessário, e a inserção desse elemento no jogo para estudar o seu comportamento. Esta longa cadeia de processos necessários para quase todos os elementos visuais do jogo, se não ordenada por um processo de produção bem estruturado, pode aumentar o custo e a duração do projeto.

Uma equipe de produção de jogos geralmente é composta por muitos profissionais de áreas distintas e o trabalho é dividido pelas suas especialidades, por exemplo: o artista de conceito produz o material artístico que servirá de base para os modeladores 3d e artistas de finalização, estes por sua vez produzirão o material que será enviado para os rigadores¹ e animadores e em seguida para os programadores, toda esta cadeia sendo comandada por um diretor ou por seus diretores. O Processo de produção, ainda mais do que a bíblia artística, é um documento que servirá de orientação para otimizar essa linha de produção instruindo o que cada artista deverá receber do outro e como deverá produzir seu trabalho da melhor maneira para que, por exemplo, o animador não passe dificuldades com o modelo 3d rigado da maneira não prevista. Este documento instruirá o processo que os animadores, desenhistas e modeladores deverão seguir para chegarem ao produto final. Incluídos neste documento também estão orçamento, formação das equipes e suas respectivas tarefas; sendo necessária também a estruturação de um cronograma para o projeto. Esta parte do processo de produção, assim como o primeiro documento do projeto, o DDJ, deverá estar sob constante atualização, acompanhando as mudanças de projeto.

O PPA neste trabalho não será propriamente desenvolvido como um documento, ele estará dissolvido na bíblia artística como instruções acerca dos materiais presentes nela.

Por fim, as etapas da metodologia definidas para este trabalho estão resumidas na tabela abaixo:

Etapa	Fase de Conceituação	Pré-Produção
Quando	TCC I	TCC II
Objetivo	Capturar a essência do projeto, definir do que se trata o jogo e como ele vai ser	Estruturação visual e da jogabilidade completa
Documentos produzidos	Documento de conceito do jogo	Documento de Design do Jogo Plano de Produção Artística

¹ **Rigadores** são os profissionais responsáveis pelo *rigging* das animações e personagens, ou seja, pelo desenvolvimento de esqueletos, *tweaks*, *switchers* e demais componentes que possibilitam e facilitam o trabalho dos animadores.

3.3.3 Cronograma

A seguir, o cronograma de atividades distribuídas para a parte um e dois do trabalho de acordo com os meses.

TCC I (fase de conceituação) - 18/01/21 até 05/04/21

TCC II (pré-produção) - 07/06/21 até 16/09/21

TCC I

Janeiro	Fevereiro	Março	Abril
Leitura e análise de referências	Leitura e análise de referências	Construção da metodologia	Finalizar o projeto
Desenvolvimento do conceito do jogo	Construção da metodologia	Escrever o projeto	Desenvolvimento do conceito do jogo
	Desenvolvimento do conceito do jogo	Desenvolvimento do conceito do jogo	

TCC II

Junho	Julho	Agosto	Setembro
Desenvolvimento do DDJ	Finalização do DDJ	Desenvolvimento do PPA	Finalização do PPA
Desenvolvimento do conceito do jogo	Desenvolvimento do PPA		
	Desenvolvimento do conceito do jogo		
	Estudo de composição de Bíblia Artística		

4 DESENVOLVIMENTO

4.1 Documento de Conceito do jogo

Conceito Geral: Guerreiro à procura de respostas enfrenta criaturas sombrias em uma cidade abandonada.

Gênero: plataforma com elementos de aventura e ação.

Mecânica do jogo: mecânicas básicas de movimentação, combate e magia, como pular, escalar, correr, desviar, atacar, defender e mover pedras. Manipular alguns elementos do cenário também será possível e essencial para passar de algumas fases.

Setting: o jogo se passa na cidade de Yaroim, alocada no grande deserto Gono'au e nas catacumbas abaixo da cidade.

Yaroim é uma cidade abandonada perfeitamente circular outrora sob regime monárquico. Suas fronteiras são definidas por uma gigantesca muralha que conta com 03 grandes portões, centenas de esculturas de tamanhos variados e até mesmo alguns bairros; é ela quem separa a maior parte da cidade da areia. Os prédios e casas da cidade vão de um a quatro andares e são feitos de pedra, já que madeira é um recurso escasso no meio do deserto. As casas não possuem telhados, apenas lajes. A marca registrada da cidade são suas quatro grandes torres monolíticas alinhadas opostas ao portão de entrada. A arte da entalhadura e tecelagem são amplamente difundidas na cidade e há pouca vegetação no geral.

Mesmo sendo um deserto, o calor não é muito intenso em Gono'au. Durante o inverno, a areia do deserto é coberta por uma fina camada de neve e no verão as temperaturas são amenas. Entretanto, como em todo deserto, a variabilidade térmica é grande e a noite costuma ser muito mais fria do que o dia, forçando a construção de lareiras nos prédios e em pontos públicos da cidade.

As catacumbas, por sua vez, são muito mais antigas do que a cidade acima. É inteiramente feita em rochas e iluminada por algumas tochas. A estrutura dessa área é radial: há um salão principal de onde é possível acessar todas as demais áreas, contanto que a passagem esteja destrancada. Há muitas colunas e piscinas artificiais nesse lugar e algumas partes da estrutura foram severamente danificadas.



Imagem 3. Mapa ilustrativo da cidade de Yaroim. Autoria própria.



Imagem 4. Um dos portões da cidade de Yaroim. Autoria própria.



Imagem 5. Trecho da muralha de Yaroim. Autoria própria.

História: Há muitos anos, Azü vivia sua infância em paz numa pequena vila. A calmaria termina quando o líder espiritual de sua vila causa um grande acidente, matando quase todos os habitantes do lugar. O corpo do líder e o de Ihlo, amiga de infância de Azü, nunca foram encontrados. Azü é levado junto aos poucos sobreviventes como refugiado para Utã, uma grande cidade vizinha, onde trabalhou o resto de sua infância nas minas para sobreviver e logo depois foi recrutado para a guarda da cidade.

Ele passa anos a ouvir a voz de Ihlo lhe chamando, pedindo sua ajuda em pesadelos cada vez mais reais. Azü então procura uma clarividente, que por sua vez lhe instrui uma jornada, alertando-o dos perigos de aceitá-la. Logo Azü embarca numa aventura para Yaroim, uma cidade muito distante há milênios abandonada.

Público-alvo: o jogo se destina inicialmente para fãs do gênero de plataforma, ação e aventura entre 16 e 35 anos.

Plataformas: a priori, a proposta do jogo é para computador, sendo disponibilizado em serviços de stream.

Cronograma e custo: 1 ano de projeto com um custo mínimo de R\$ 19.200,00. (Equipe composta por quatro pessoas recebendo R\$ 400,00 por mês).

Fase de conceituação Janeiro - Março

Pré-Produção Março - Maio

Desenvolvimento Junho - Outubro

Testes Outubro - novembro

Lançamento Dezembro

Análise competitiva: Sistema de combate único e frenético misturando litomancia e combate corpo-a-corpo utilizando sistema Hack and Slash. O jogo também terá foco na transmissão eficiente de conjuntos de sensações específicas e diferentes em cada etapa da jogabilidade.

O time:

Game designer e diretor de arte

Artista

Audio designer

Programador

4.2 Processo criativo

Embora as metodologias abordadas por Andrews, Rollings e Bob Bates descrevam o processo completo de produção de jogos em seu panorama geral, isto é, abarcando todas as etapas do processo do início ao fim, elas deixam uma grande lacuna no que diz respeito ao processo criativo em si. Os métodos dos autores se baseiam em pontos-chave do projeto: apontam para documentos específicos em pontos determinados do desenvolvimento; é como se o processo de desenvolvimento fosse uma escada e cada documento, um degrau. Seguindo este exemplo, o desenvolvimento deste projeto se daria em simples cinco ou seis degraus, mas, durante a execução do trabalho, estes degraus se mostraram muito distantes entre si, sendo necessária a construção de uma estrutura entre eles que não é descrita pelos autores.

Um exemplo dessa distância entre os pontos-chave do projeto é a finalização da mecânica oficial do jogo. Na fase de conceituação, logo no desenvolvimento dos primeiros documentos do projeto, a equipe deve apontar quais serão as mecânicas do jogo, que são

o que o jogador poderá fazer e como deverá fazer para vencer. Os próprios autores informam que fazer este descritivo nos estágios iniciais é vital para o desenvolvimento do projeto, mas que não se deve ficar preso a ele porque é apenas uma guia, uma orientação para que o trabalho seja desenvolvido na direção desejada; nos estágios iniciais, cada membro da equipe tem muitas ideias acerca do que o jogo pode ser, e não estruturar essas ideias pode comprometer a produção de inúmeras maneiras. Ou seja, por ser muito difícil que se tenha exatamente descritas as mecânicas de um jogo que ainda não é nada além de uma ideia, inicialmente se estabelecem apenas as bases criativas da mecânica, que é basicamente a visão que a equipe tem do projeto em conjunto. Já na fase de desenvolvimento, essas mecânicas devem estar estabelecidas concretamente e semi-finalizadas. É neste ponto em que a metodologia descrita por Andrew, Rollins e Bates se torna insuficiente, pois desenvolver uma mecânica clara e funcional a partir de aglomerado de ideias e projeções, que é o que se tem nos documentos iniciais, é um passo enorme e por si só impraticável; pelo contrário, requer uma estruturação interna do processo criativo em etapas. Esses grandes intervalos criativos projeto se repetem em muitos outros pontos do processo, como no desenvolvimento das personagens, da história e do mundo do jogo. Para superar estes obstáculos, foi realizada uma entrevista com um desenvolvedor de jogos brasileiro, solo e independente conhecido por Vikintor (APÊNDICE B). O objetivo foi conhecer um pouco sobre o seu processo criativo e produtivo e adaptar seu modo para preencher as lacunas na metodologia. Da entrevista foi possível identificar um passo-a-passo claro que consiste no estabelecimento da ideia, no descritivo da inspiração, e a partir dele desenvolver o produto em questão tanto do zero quanto misturando referências diversas, contanto que essas referências estejam alinhadas com a inspiração e não criem desconexões indesejadas. Dessa forma pode-se desenvolver personagens, a história, a mecânica até mesmo de uma vez. Outro ponto interessante do processo do artista é que ele não estabelece uma ordem certa para a criação dos vários aspectos do jogo: a ideia de uma personagem pode definir uma mecânica, ou ao contrário; uma história pré-concebida pode dar origem a um personagem, ou mesmo uma mecânica de jogo divertida pode ser a base para a construção da história. O importante é definir qual é a ideia do jogo e quais são os pontos a partir dos quais se quer construir.

O passo-a-passo apresentado por Vikintor se revelou exatamente o que era necessário para de um documento chegar ao outro, de um degrau ao outro, pois o que a etapa inicial do projeto produz são ideias e conceitos a ser trabalhados e refinados e é apenas disso que necessita o processo criativo do desenvolvedor. Desta forma, entre o Documento de

Conceito do Jogo e o Documento de Design do Jogo, durante a fase de desenvolvimento, houve uma etapa de construção criativa de todos os elementos do projeto. É importante ressaltar que o Vikintor é um artista experimental, ele não se baseia nos moldes de grandes produtoras e seu único critério de finalização para algo é sua própria satisfação. Logo, todo o processo de desenvolvimento criativo para os elementos deste projeto também é experimental, visto que é realizado pela primeira vez e não é descrito pelos grandes autores das metodologias escolhidas.

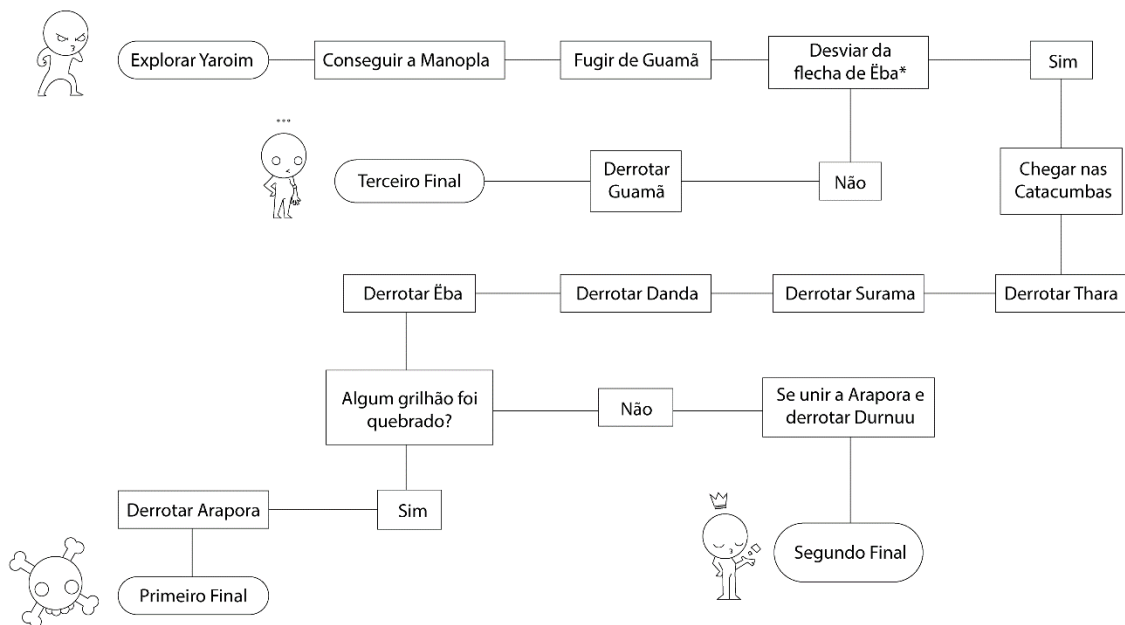
4.2.1 Conceito do jogo

Antes de dar início ao desenvolvimento do processo criativo, é necessário resgatar e estabelecer as ideias e conceitos a partir dos quais os elementos do jogo serão construídos. Como apresentado no DCJ, o conceito do jogo consiste em um gênero plataforma com elementos de ação, aventura e estratégia. A jornada do jogo foi inspirada uma história desenvolvida para a matéria de Metodologia de Projeto. Na narrativa, ainda criança o personagem Azü tem seu vilarejo destruído por uma entidade extradimensional e sua amiga de infância Ihlo desaparece. Após alguns anos, Azü escuta o chamado de sua amiga lhe pedindo socorro e ele inicia uma jornada a sua procura. Controlando Azü, o jogador deverá invadir as catacumbas de uma antiga cidade, derrotar seus chefes e salvar Ihlo; ela, no entanto, está morta. A personagem Ihlo apresentada ao jogador é uma mímica utilizada pelo vilão real da história para atrair Azü e enfim se libertar. Os chefes que o jogador enfrentará são em sua maioria versões autômatas de antigas personalidades da cidade e sua função é de manter a entidade presa em seu calabouço. Ou seja, existem dois lados na narrativa do jogo: um deles é a entidade Durnuu, que engana o jogador e quer se libertar, e a outra são os chefes de câmara, que desejam manter a entidade presa. Caberá ao jogador, ciente ou não desta situação, decidir qual lado favorecer.

Para enfrentar os inimigos e prosseguir no jogo, o jogador irá dispor de movimentação, armas e diferentes tipos de magia, todas elas focadas em litomancia, que é a manipulação dos elementos de terra.



Imagem 6. Representação geral de personagens da trama. Autoria Própria.



*opção disponível apenas depois de concluir o jogo pela primeira vez

Imagem 7. Fluxograma dos acontecimentos e possibilidades gerais do jogo. Autoria Própria.

4.2.2 Mecânica de jogo

O desenvolvimento dos vários aspectos do jogo a seguir parte do conceito inicial desse aspecto e visa atender ao seu objetivo pré-estabelecido. Essa construção se dará através da aglomeração de referências variadas com o conceito principal prévio. As mecânicas a serem desenvolvidas são: movimentação, recursos, quebra-cabeças, combate, magias, armas e lutas contra chefes.

4.2.3 Movimentação

O personagem Azü é em sua essência um explorador, e como tal, ele deverá transpor cenários abandonados, incompletos, cheios de enigmas, armadilhas e inimigos. Isso requer da personagem uma grande mobilidade e adaptabilidade.

O conjunto de básico de habilidades de movimentação objetiva esta mobilidade e versatilidade, mas sem se sobressair do que já é feito outras personagens do gênero de aventura no geral. Para desenvolver este aspecto do jogo, três exploradores de franquias famosas foram selecionados: Wander (*Shadow of the Colossus*), Prince (*Prince of Persia*) e Lara Croft (*Tomb Raider*). Todos esses personagens têm em comum a necessidade de superar um cenário hostil com grandes habilidades de movimentação, que foram comparadas na tabela abaixo:

	Lara Croft	Wander	Prince
Andar	✓	✓	✓
Correr	✓	✓	✓
Pular	✓	✓	✓
Rolar	✓	✓	✓
Caminhar em parede			✓
Escalar Parede	✓	✓	✓
Escalar Tecido			✓
Escalar Coluna	✓		✓
Escalar Texturas	✓	✓	✓
Nadar	✓	✓	
Equilíbrio c/ Corda	✓		✓
Barras	✓		✓
Trapézio	✓		✓

Como as mecânicas especiais do jogo estarão focadas nas lutas contra chefes e nas habilidades litomânticas, o conjunto de movimentação escolhido para Azü deve ser básico e adaptável. Para construir este conjunto, foram selecionadas as habilidades em comum

entre os exploradores de referência e adicionadas outras que já faziam parte do imaginário da personagem previamente:

- Correr
- Pular
- Rolar
- Escalar paredes e tecidos

4.2.4 Recursos

Os recursos são elementos do jogo que devem ser administrados pelo jogador. Em um jogo de ação com armas, por exemplo, munição costuma ser um recurso, pois não é infinita e por isso deve ser administrada com cuidado. Em jogos de simulação, por outro lado, dinheiro pode ser considerado um recurso, pois é através dele que o jogador irá adquirir o que precisa. No caso dos jogos de aventura e ação, é comum que os recursos sejam os pontos de vida, maná/energia, munição e estamina.

Para satisfazer a visão inicial do projeto, serão adotados como recursos os pontos de vida e o maná. Pontos de vida é a quantidade de dano que um personagem pode receber até morrer, já a maná está relacionada com a limitação do uso de magias.

O sistema de pontos de vida do projeto é inspirado em *Prince of Persia: Sands of Time* (2003) pelo fato do jogo possuir muitas semelhanças conceituais com o projeto. Ao ser acertado por golpes inimigos, Azü receberá dano, mas diferente do Prince, ao cair de grandes alturas, ao invés de morrer, ele receberá dano baseado no tempo de queda. Essa alteração é necessária pelo fato do jogo em desenvolvimento ser um jogo 2d de plataforma, onde quedas de alturas variadas costumam ser muito mais frequentes do que em jogos 3d, como é o caso de *Prince of Persia*. Se o jogador for muito vulnerável à queda, será desencorajado a explorar o cenário ou mesmo de utilizar suas habilidades de mobilidade ao máximo.

Para recuperar seus pontos de vida perdidos, serão disponibilizadas algumas fontes de água ao longo dos cenários, bastando ao jogador apenas se aproximar e interagir com elas, tal qual o Prince.

O sistema de Maná também tem certa inspiração em *Prince of Persia*. Nele, o Prince pode recuperar sua energia tanto absorvendo inimigos quanto fluxos de energia espalhados e escondidos pelo cenário. No universo de Azü, toda matéria em seu mais profundo interior é composta da mesma energia, que também pode se manifestar por si só concentrada em certos pontos do espaço. A partir disso, o jogador terá acesso a habilidade de percepção, que revelará pontos do cenário com concentrações energéticas de onde sempre será possível retirar uma pequena quantidade de maná. Dessa forma, o jogador poderá sempre possuir alguma energia, evitando que fique preso em trechos do jogo onde só poderia passar utilizando magias



Imagem 8. Representação de recursos disponíveis nos cenários. Autoria Própria.

Fora essa pequena quantidade de maná coletável no cenário, o jogador pode absorver os inimigos que enfraquecer, ganhando uma quantidade considerável de energia que ficará armazenada até que seja gasta.

4.2.5 Interface de recursos

A representação desses elementos varia muito entre gêneros e jogos. A quantidade desses recursos pode ser representada de inúmeras maneiras, como com números na tela, uma barra que se esvazia ou enche ou até mesmo representações mais subjetivas, como a tela

ficando vermelha ou a personagem mancando ao receber muito dano. A forma como esses elementos são representados devem estar alinhadas com a linguagem do jogo, de maneira que a transferência dessas informações para o jogador não quebre sua imersão.

Entretanto, este não será um aspecto desenvolvido neste trabalho por não ser essencial à construção da bíblia artística. É perfeitamente possível desenvolver visualmente elementos do jogo sem se debruçar muito sobre a interface dos elementos secundários, como menus e indicadores de vida.

4.2.6 Quebra-cabeças

Os quebra-cabeças dentro do jogo acontecerão em salas com objetivos claros, como acontece em diversos jogos da franquia *Prince of Persia*, e envolvem a reorganização de elementos do cenário na ordem correta. O objetivo de um quebra-cabeças pode ser, por exemplo, levar um feixe de luz de um ponto a outro na sala utilizando apenas espelhos; ou mover engrenagens de forma que se conectem a uma porta e possam abri-la. O mais importante na construção destes trechos é sempre deixar claro para o jogador que ele entrou em um quebra-cabeças, que ele pode mover determinadas peças e que seu objetivo está ali.

Azū é desenvolvido como litomante na narrativa primeiramente para lidar com os desafios presentes nas catacumbas do jogo, que são feitas inteiramente de pedra. Estes desafios possuirão um nível crescente de dificuldade, inicialmente habituando o jogador às suas habilidades para depois cobrar o uso mais inteligente destas.

É possível desenvolver quebra-cabeças como girar anéis de pedra presos à parede até encontrar a ordem correta, movimentar estátuas no padrão correto, reorganizar engrenagens de pedra e até mesmo controlar fluxos de água movimentando grandes tijolos. A magia de litomancia nesse contexto permitirá ao jogador mover esses corpos de pedra dentro de certos limites.

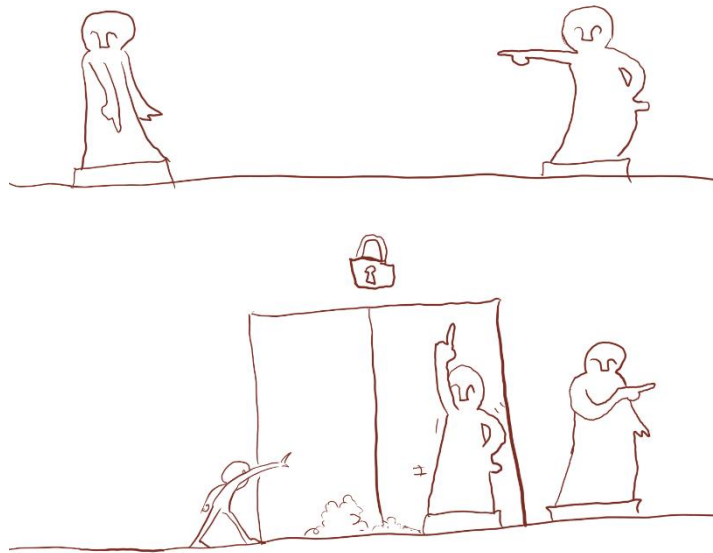


Imagem 9. Rascunho de enigma com estátuas para destrancar uma porta. Autoria Própria.

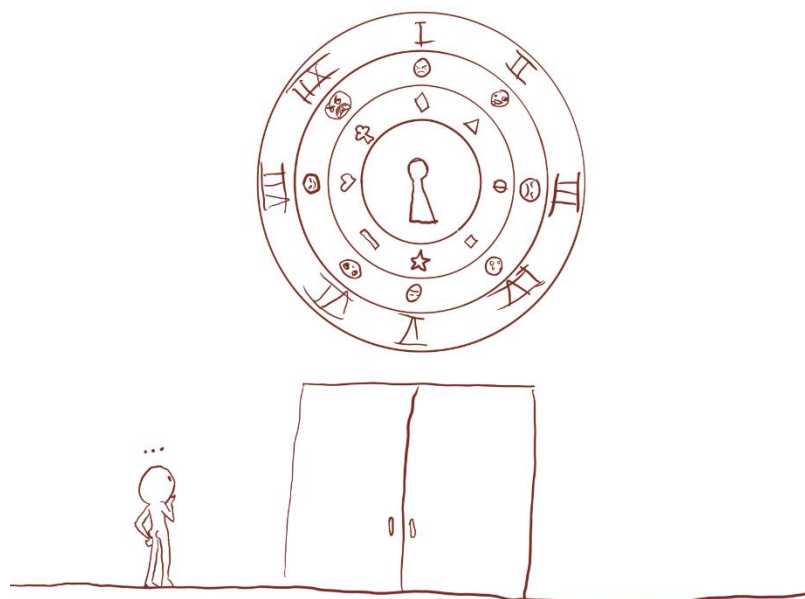


Imagem 10. Rascunho de enigma com anéis de pedra para destrancar uma porta. Autoria Própria.

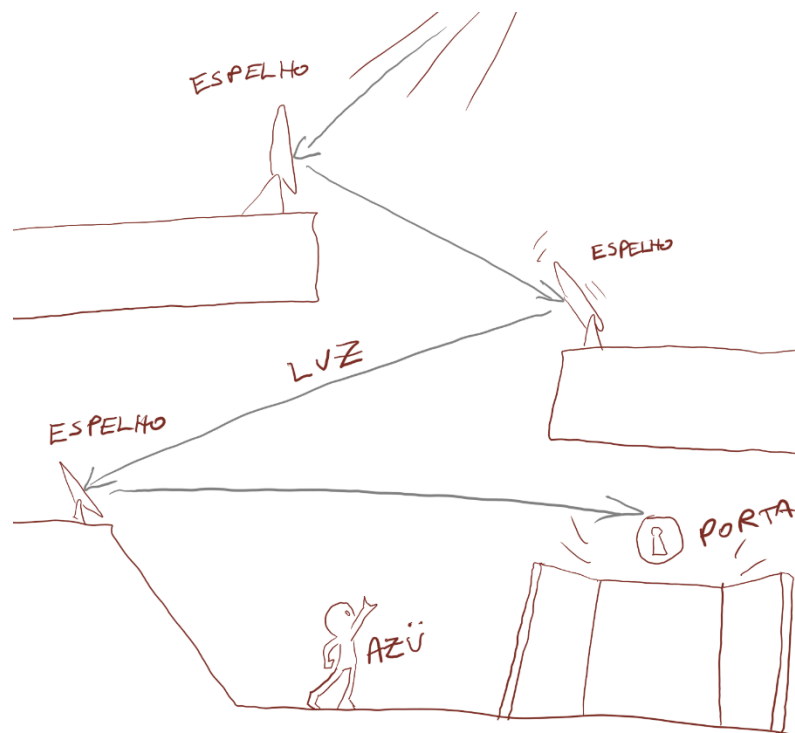


Imagem 11. Rascunho de enigma espelhos destrancar uma porta. Autoria Própria.

4.2.7 Combate

Existem dois tipos de inimigos no jogo: os inimigos comuns e os chefes. O jogador encontrará muitos inimigos comuns ao longo de seu caminho, mas não será obrigado a derrotá-los se não quiser. Os únicos cuja derrota é obrigatória para a conclusão do jogo são os Chefes, que serão tratados mais adiante.

Os inimigos comuns são uma fonte valiosa de recursos, especialmente de Maná e utã, que servem para conjurar magias, fortalecer e desbloquear habilidades. Logo que o jogador se encontrar com um inimigo comum, portanto, será instruído a derrotá-lo, e para isto o jogador terá acesso a uma mecânica de combate.

Antes de abordar o combate em si, é importante determinar o que são os inimigos comuns que jogador irá enfrentar: eles fazem parte do conceito inicial do projeto e são criaturas de configurações variadas que foram criadas pelo vilão da trama, Durnuu. Seu objetivo com esses seres é fortalecer o protagonista ao longo de sua jornada para que possa derrotar os chefes que o mantém preso; logo, os chefes, inimigos comuns e Azü são hostis entre si.

Conceitualmente, essas criaturas são energia envolta em uma casca. Para derrotá-los, não basta simplesmente danificar seu corpo físico, é necessário dissipar ou absorver sua energia.

Conhecendo a ideia por trás dos inimigos comuns, pode-se fazer um paralelo com *Prince of Persia: Sands of Time*, pois os inimigos que o jogador enfrenta no jogo não são, no geral, destrutíveis com espadas comuns; são também uma espécie de fantoche que só é derrotado quando sua energia é dissipada ou absorvida pela adaga mágica do jogador. Absorver esses inimigos também restaura a energia da personagem, que por sua vez possibilita o uso de magias.

Devido as semelhanças entre os projetos, o sistema básico de combate será inspirado nessa edição de *Prince of Persia* e consistirá em enfraquecer e absorver inimigos. Como o Prince, Azü também conta com um equipamento mágico: sua manopla, que é capaz de absorver, armazenar e liberar energia em forma de magia. Em resumo, o combate a inimigos comuns consiste em acertá-los golpes até que sua casca se enfraqueça e o jogador possa absorvê-los.

Para enfraquecer os inimigos, o jogador contará com algumas magias de combate, que serão tratadas num tópico a seguir e consumirão Maná ao serem lançadas.

Ao absorver um inimigo o jogador recupera Maná.

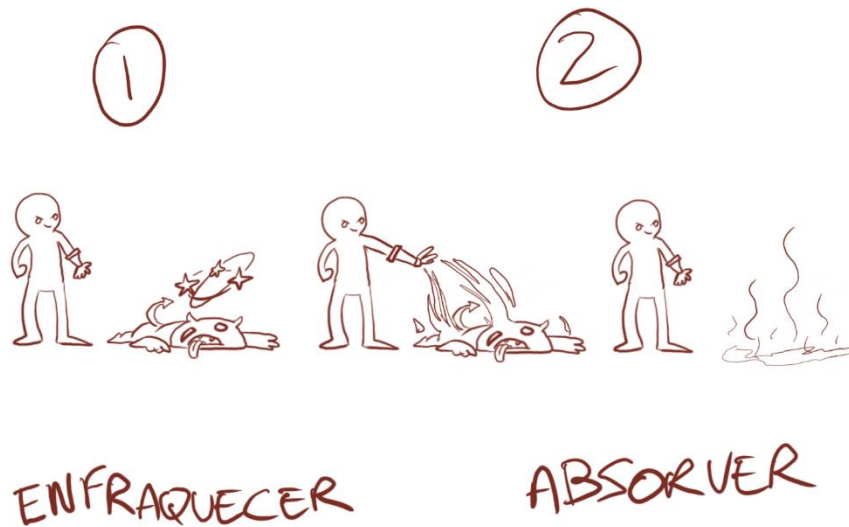


Imagem 12. Azü absorvendo um inimigo enfraquecido. Autoria própria.

4.2.8 Magias litomânticas

Azü foi concebido como um litomante, ou seja, um controlador do elemento da terra. É partir dessa característica que serão desenvolvidos os desafios da maior parte do jogo.

O objetivo deste conjunto de habilidades, fora manipular cenário, é expandir a capacidade combativa e a mobilidade do jogador para que o jogo possa acontecer em grandes velocidades.

Utilizar magias consome Mana, recurso que, embora amplamente disponível, não é abundante em todas as partes do jogo. As habilidades mágicas possuem três funções principais: resolver quebra-cabeças, auxiliar no combate contra inimigos e ampliar a mobilidade da personagem.

Magia para quebra-cabeças

No geral, as magias do jogador para resolver enigmas servirão para mover e/ou girar blocos de pedra em tamanhos variados. Em algumas situações, ao mover peças do cenário, também será possível prender inimigos ou mesmo mata-los sem entrar em combate direto com eles.

Magia para mobilidade

As magias utilizadas pelo jogador nesse aspecto serão em sua maioria fortalecimentos das habilidades de movimentação básica já disponíveis para a personagem, por exemplo: ao pular utilizando magia, o jogador poderá pular mais alto ou até mais de uma vez; ao usar um rolamento, o jogador pode optar por fortalecê-lo com magia e cobrir uma distância maior causando dano aos inimigos em seu caminho. O importante é desenvolver a mobilidade da personagem de forma que seja sua ferramenta principal no jogo. As habilidades de movimentação mágicas são:

Arrancada: versão fortalecida do rolamento que vai mais longe e causa dano a inimigos.

Erupção: a personagem levanta rapidamente uma pedra sob seus pés e ganha altitude, ele pode utilizá-la para pular novamente e, ao fazê-lo, arremessará a pedra na direção contrária.

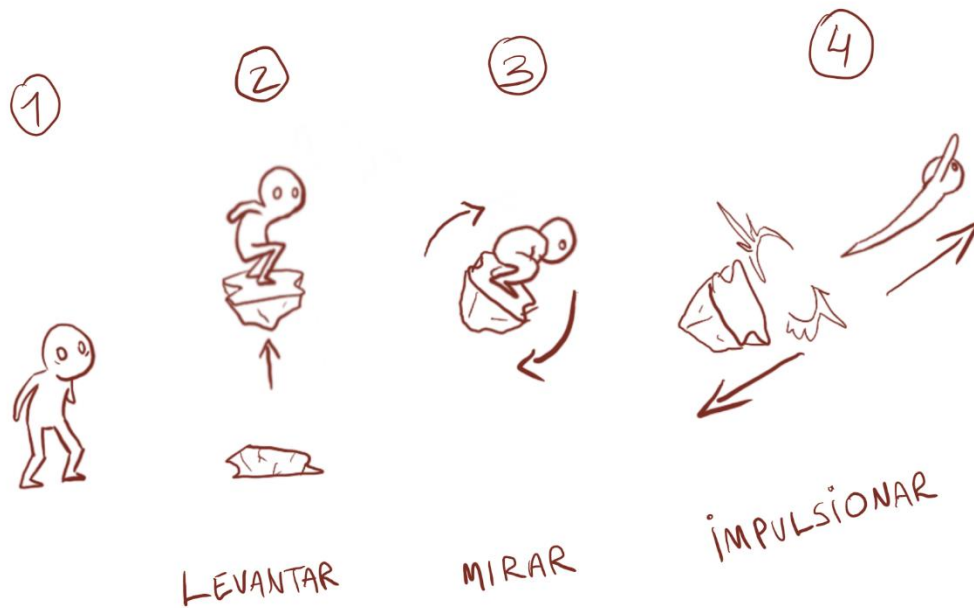


Imagem 13. Representação Erupção. Autoria Própria.

Prender na parede: o jogador poderá se atrair a uma parede próxima e se prender a ela.

Combate

Mesmo optando por enfrentar o menor número possível de inimigos, o jogador ainda terá que passar por muitos monstros diferentes ao longo do jogo. Para auxiliá-lo nos mais variados combates, o conjunto de magias neste sentido deverá ser adaptável e terá foco em manter o jogador vivo.

Absorção: Azü absorve a fonte mais próxima de maná, priorizando inimigos enfraquecidos.

Percepção: revela por um curto período de tempo as zonas de energia do cenário e os pontos fracos inimigos.

Arremesso de pedra: a personagem levanta uma pedra a sua frente e, após indicar a direção desejada, a arremessa.



Imagem 14. Rascunho de Arremesso de Pedra. Autoria Própria.

Parede de pedra: o jogador faz surgir do chão a sua frente um pilar de pedra que bloqueia projéteis e pode ser escalado.

Armadura de pedra: ao conjurar esta magia, o jogador reveste rapidamente seu corpo com fragmentos de pedra e sofre grande redução enquanto conjurá-la. Entretanto, nesta forma a personagem se torna imóvel. É possível expandir rapidamente a armadura e causar dano em área a inimigos próximos.

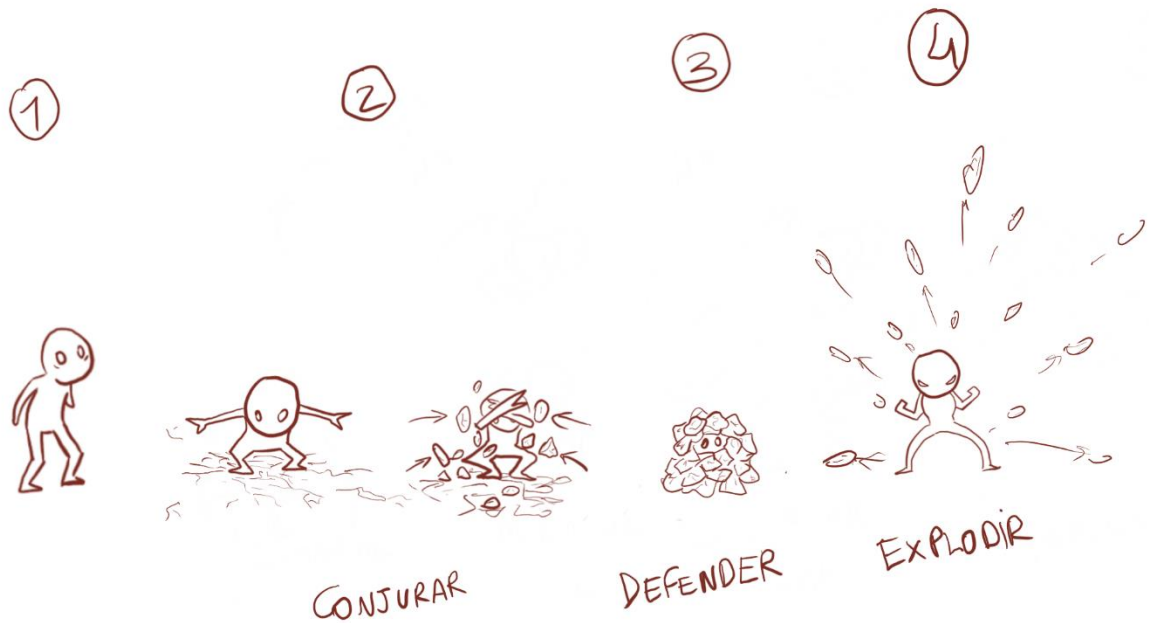


Imagem 15. Rascunho de Armadura de Pedra. Autoria Própria.

A mecânica de combate pode ser ampliada de duas maneiras: fortalecendo habilidades ou liberando novas com o utã coletado e adquirindo artefatos dos chefes de câmara.

4.2.9 Combate contra Chefes

Os chefes, ou chefões, são elementos muito presentes na cultura de jogos de ação, aventura, corrida e até mesmo terror. São inimigos mais poderosos e muitas vezes mais carismáticos que os inimigos comuns. Batalhas contra chefões devem ser memoráveis, difíceis, únicas e, se possível, devem dar boas recompensas ao jogador que conseguir vencê-la.

Para este projeto eles deverão ser únicos e sempre maiores que o avatar do jogador. Em adição, não deve ser possível derrotá-los apenas com magias de combate: o jogador deverá encontrar formas inteligentes de infligir dano e resistir aos chefes utilizando elementos do cenário.

Cada chefe possui um conjunto de câmaras próprio com desafios específicos e o seu objetivo é criar experiências difíceis e épicas ao longo do jogo; ao vencer estes desafios, o jogador poderá enfrentar o chefe da câmara respectiva. Cada conjunto de câmaras será

desenvolvido com a finalidade de preparar o jogador para o seu chefe, por exemplo: Tahra, como primeiro chefe, é introdutória e procura ensinar o jogador a fazer uso de suas habilidades básicas de combate e movimentação, então seus desafios serão desenvolvidos nesse sentido. Essa designação vem das recomendações de Bob Bates, em *On Game Design*, onde ele instrui que a dificuldade de um jogo deve sempre ser gradual e, antes de cobrar do jogador perícia com as mecânicas do jogo, deve-se primeiro ajudá-lo a aperfeiçoá-las. O jogo que será utilizado de referência para desenvolver o combate contra os chefes será *Shadow of the Colossus* (SotC), pois possui ao todo 16 chefes com batalhas únicas, todos eles muito maiores que o protagonista, onde o jogador deve utilizar o cenário e diferentes estratégias para derrotá-los. Todas as batalhas de chefes serão inspiradas em mecânicas presentes em SotC, como por exemplo a inserção de pontos fracos em cada chefe; dessa forma, apenas golpes que acertem os pontos fracos infligirão dano, assim o jogador deverá utilizar uma estratégia mais elaborada do que apenas golpear seu inimigo sem pensar.

4.2.9.1 TAHRA – 1º CHEFE

Luta inspirada em Valus e Gaius, 1º e 3º Colosso.

Resumo da personagem

Tahra pertenceu à Casa das Flores, família reconhecida pelo seu requinte, cultura e delicadeza, manifestos em seu comportamento, roupas, artefatos e residências. Essas características são a marca da arte com espada de Tahra. Seu estilo de luta, baseado inteiramente em sua visão, é contido e coreográfico, porém extremamente preciso. Seus golpes são de certa forma previsíveis, mas perigosos.

Descritivo de Valus e Gaius

Valus é o primeiro Colosso apresentado em SotC (*Shadow of the Colossus*). Seu destaque é dar ao jogador uma primeira impressão do jogo e do que ele irá enfrentar dali para frente. Logo de início o jogador se depara com um belo e gigantesco monstro e cuja batalha ensinará a maior parte da estratégia que será utilizada para matar todos os próximos colossos. Ele não é complexo, é introdutório; e até de certa forma, didático.



Imagem 16. Valus e Wander. Disponível em <portugese.fansshare.com>

Os três primeiros colossos de SotC são uma espécie de tutorial, e Gaius é o último, mais épico e complexo dos três. Ele é enorme e luta com uma arma que se assemelha a uma espada. Seus golpes são previsíveis e os mais coreografados de todo o jogo, o jogador deve explorá-los para criar vantagem sobre ele, escalá-lo e finalmente o derrotar. Durante a luta, aprende-se novos padrões de ataque e estratégias para localizar e acessar os pontos fracos dos colossos.



Imagem 17. Wander e Gaius. Disponível em <www.playstationblast.com.br>

Objetivo da batalha contra Tahra

Testar e aprimorar as habilidades de mobilidade e combate básicas do jogador. A mecânica deverá ser simples e abordar a maior parte do que o jogador precisará saber para derrotar os próximos chefes. Além disso, por ser a primeira impressão do jogador acerca dos chefes que irá enfrentar, é importante que sejam construídas expectativas gerais e coerentes sobre a mecânica, poder e aparência dessas personagens; tudo isso durante a apresentação e combate contra este primeiro chefe.

Resumo da batalha

À primeira vista, os pontos fracos de Tahra não serão visíveis, ela procurará manter o jogador sempre em seu campo de visão e pressioná-lo com ataques. O jogador deverá desviar de seus golpes até encontrar uma maneira de sair de seu campo de visão e acertar suas costas, com o objetivo de quebrar sua armadura e expor seu ponto fraco para que finalmente possa infligir dano. Tahra possuirá dois desses pontos, um nas costas e outro em uma de suas pernas. Como regra para todos os chefes, cada ponto fraco possui um limite de dano que pode ser infligido a ele, tal qual em SotC, sendo necessário atacar todos eles para derrotar o chefe. Caso o jogador decida quebrar o grilhão de Tahra, a luta acontecerá novamente, ela reconstruirá sua armadura e o jogador terá que repetir todo o processo. Dessa vez, ela possuirá um terceiro ponto fraco em seu peito, atacará mais rápido e causará mais dano.

Os pormenores acerca das lutas contra os chefes poderão ser desenvolvidos mais a frente, no Documento de Design do Jogo (DDJ), mas não são necessários para dar encaminhamento a bíblia artística. Desenvolver estes aspectos, pelo menos inicialmente, é importante para definir o design das personagens envolvidas e do ambiente em questão.

4.2.9.2 SURAMA – 2º CHEFE

Luta inspirada em Kuromori, 8º Colosso.

Resumo da personagem

Surama pertenceu à Casa da Pedra, uma família de alto prestígio que conhece muitos segredos. Ela, como muitos em sua família, sempre foi inclinada ao místico, mas despertou logo cedo poderes mágicos nunca antes ou depois vistos em Yaroim. Surama era alta, possuía longos cabelos cacheados e emanava um certo mistério. Ela andava sempre com alguma fonte de luz, a mais frequente delas era sua candeia, Öto.

Descritivo de Kuromori

Kuromori é o oitavo colosso de SotC. Ele tem a forma de um grande lagarto e atira lasers. Sua luta acontece em uma arena circular de quatro andares. O colosso anda pelas paredes externas dessa arena e tenta acertar o jogador que corre por dentro da estrutura. Seus ataques de laser deixam para trás uma nuvem tóxica que causará dano ao jogador caso se aproxime dela. Para derrotá-lo o jogador deve acertar as pernas do colosso enquanto ele está escalando as paredes, dessa forma ele cairá no chão e revelará um ponto fraco em sua barriga, bastando atacá-lo para vencer. Ele possui ataques poderosos e grande alcance, mas é frágil.



Imagem 18. Wander e Kuromori. Disponível em < <http://forbidden-lands.blogspot.com> >

Objetivo da batalha contra Surama

O combate contra Surama visa ensinar o jogador a utilizar melhor sua Percepção e magias, ambos elementos chave para avançar no jogo.

Resumo da batalha

O cenário na qual a lua acontecerá deverá possuir muitas estruturas e zonas energéticas disponíveis para o jogador, pois a ideia é que ele precise se movimentar muito e utilizar magia. O ponto fraco de Surama será sua cabeça e estará visível desde o início do combate. O chefe perseguirá Azü pelo mapa e o jogador terá que fugir e atacar seu ponto fraco ao mesmo tempo. Surama atacará em com golpes diretos de com sua candeia, disparará raios, escurecerá o cenário e poderá paralisar o jogador. A paralisia acontecerá em alguns momentos quando o jogador entrar em uma zona de alta concentração energética; dessa forma, será necessário utilizar a percepção para revelar as zonas de energia para então evita-las. Quando o cenário escurecer, o jogador também deverá utilizar a Percepção para discernir sua própria localização.

Caso o jogador decida quebrar o grilhão de Surama, a luta acontecerá novamente e o jogador terá que repetir todo o processo. Dessa vez, ela possuirá mais vida, dano, velocidade e uma nova habilidade: Paranoia. Ao perder uma certa quantidade de vida, as zonas médias de energia do mapa afetarão a interface e o áudio do jogador, distorcendo o cenário, criando sons falsos e cópias de Surama que não causarão dano.



Imagem 19. Surama perseguindo Azü. Autoria própria.

4.2.9.3 DANDA – 3º CHEFE

Luta inspirada em Cenobia, 14º Colosso.

Resumo da personagem

Danda pertenceu à Casa dos Fios, uma família relativamente humilde composta por resilientes fabricantes de tecido. Os membros desta família no geral são de baixa estatura e vistos com inferioridade pela maior parte das outras casas. O preconceito sofrido contra sua família serviu de incentivo para que Danda se tornasse uma grande guerreira e conquistasse o trono como quarta imperadora da cidade. Seus 1,48m não a impediram de possuir a maior força física a ocupar o trono. Danda utiliza um escudo para defender, atacar e arremessar. Seu pensamento estratégico em batalhas é fraco, pois é acostumada a resolver seus problemas com pura força bruta.

Embora pareça durona, Danda possui bom coração, talvez o mais doce de todas as imperadoras. Possui um fraco especial por crianças.

Descritivo de Cenobia

Cenobia é um dos menores colossos do jogo, mas é o mais blindado de todos eles. Mesmo pequeno, ele é muito poderoso e o jogador deve evitar ao máximo que ele se aproxime. Seu primeiro objetivo é quebrar a armadura do colosso para que possa expor seu ponto fraco. O cenário dessa luta deverá possuir muitas estruturas sustentadas por colunas, o jogador irá transitar por essas estruturas enquanto Cenobia as destrói com cabeçadas, até que finalmente uma dessas estruturas cai em cima dele e quebre parte sua armadura. Nesse momento o jogador monta no colosso e o derrota.

Conceitualmente, o estilo de combate de Cenobia é parecido com o de Danda: os dois possuem muita força bruta, grande ímpeto destrutivo e uma excelente blindagem, sendo impossível bater de frente com eles a princípio.



Imagem 20. Wander e Cenobia. Disponível em < <http://colossipedia.blogspot.com> >

Objetivo da batalha contra Danda

Neste combate serão cobrados conhecimentos avançados de mobilidade em combate e gerenciamento inteligente de maná: há pouca energia disponível na sala, visto que Danda se apoia em sua força física, não em magia.

Resumo da batalha

Como na batalha contra Tahra, inicialmente os pontos fracos de Danda não serão visíveis por causa de sua blindagem. Na sala haverá grandes estruturas de pedra. Inicialmente Danda tentará acertar Azü com golpes de curto e longo alcance e o jogador deverá fazê-la acertar os pilares do ambiente. Quando algumas colunas se quebrarem, a estrutura cairá por cima de Danda, quebrando parte da sua armadura e revelando seus pontos fracos. A partir de então o jogador poderá se concentrar em acertá-los. Caso o jogador decida quebrar o grilhão de Danda, a luta acontecerá novamente, ela reconstruirá sua armadura e o jogador terá que repetir todo o processo. Dessa vez, ela causará mais dano e terá mais vida.



Imagem 21. Danda contra Aziü. Aatoria própria.

4.2.9.4 ËBA – 4º CHEFE

Luta inspirada em Avion e Dirge, 5º e 10º Colosso.

Resumo da personagem

Ëba pertenceu à Casa das Penas, uma família reclusa de atalaias adeptos da cetraria que vivia nas alturas dos muros da cidade. Ëba nasceu na época em que Yaroim era regida por um conselho, ela atuava como chefe de polícia, cargo conquistado através de sua inteligência e habilidade com arco. Posteriormente liderou um golpe de estado e instituiu o modelo monárquico na cidade. Ëba era fria e contida, mas responsável, e possuía um grande senso moral. Como todos aqueles na Casa das Penas, utilizava uma capa de penas escuras, frequentemente se apresentava com pinturas faciais e suas roupas nunca foram nobres ou sofisticadas. Seu estilo de luta é de médio e longo alcance; silenciosa, observa e cerca seus inimigos por cima junto com suas aves.

Descritivo de Avion

Avion é um falcão de pedra que vive nas alturas sobre um lago. É um colosso que inicialmente o jogador não faz ideia de como alcançá-lo, mas logo ele descobre que é o próprio Avion quem vem até ele. O colosso tenta acertar o jogador com um rasante e esta é a oportunidade de pular e se segurar em sua asa. O combate acontece em pleno vôo enquanto o jogador tenta se movimentar pelo colosso ferindo seus pontos fracos. Esta é uma luta em que o jogador deve vencer muitos medos, pois o rasante do Avion é amedrontador, e acompanha-lo até as alturas, de onde qualquer erro pode ser fatal, é mais assustador ainda.



Imagem 22. Avion e Wander. Disponível em <<https://www.youtube.com/channel/ZanarAesthetic>>

Descritivo de Dirge

Dirge proporciona uma das batalhas mais intensas do jogo onde o colosso passa a maior parte do tempo fora do campo de visão do jogador: é uma espécie de verme de areia gigantesco que desliza na areia sob os pés de Wander, de onde emerge para atacar.

O jogador deve correr com seu cavalo na arena até que Dirge emerja comece a persegui-los, e este o ponto alto do combate: o jogador deve utilizar seu arco enquanto cavalga para acertar um dos enormes e brilhantes olhos do colosso, dessa forma ele se chocará contra uma das paredes da arena e dará ao jogador tempo para lhe causar dano.



Wander e Dirge. Disponível em <vgchartz.com>

Objetivo da batalha contra Ęba

Ęba foi a mais estrategista dentre todas as imperadoras. Para vencê-la, o jogador deverá dominar todas as mecânicas de mobilidade, combate e magia apresentadas até o momento. Sua função como penúltimo chefe do jogo é garantir que o jogador seja capaz de superar obstáculos e situações relativamente difíceis mantendo a calma, para que possa finalmente ser encaminhado ao seu último desafio, seja ele qual for.

Resumo da luta

Esta luta é a mais difícil de resumir, porque ainda é um aglomerado de ideias. Ela é baseada no aperfeiçoamento de quase todas as mecânicas apresentadas até o momento e, para finalizá-la, seria preciso uma versão final e detalhada das quatro lutas contra chefe anteriores, o que ainda não existe. O que é possível apontar como elementos da deste desafio é que Ęba permanecerá no alto a maior parte do combate tentando acertar o jogador com suas flechas; para fazê-la descer ao alcance dos golpes de Azü, o jogador deverá manipular o mapa em torno dela e deverá também se esconder, forçando-a a descer e procurá-lo. Como apontado no conceito da personagem, ela não usa armaduras pesadas, logo, seus pontos fracos estarão visíveis por todo o combate.

Como sua última ação ao ser derrotada, Ęba atirá uma flecha para o alto. Ao concluir o jogo pela primeira vez, o jogador poderá, em novas jornadas, ser acertado por essa flecha enquanto foge de Guamã, sendo encaminhado para o Terceiro Final.

4.2.9.5 ARAPORA – 5° CHEFE

Luta inspirada em Malus, 16° Colosso.

Resumo da personagem

Arapora foi uma estrangeira órfã adotada pela Casa das Sementes, uma família numerosa, humilde e calorosa que residia fora dos muros da cidade e cuidava das culturas animais e vegetais. Ela é alta, muito branca, possui orelhas pontudas e tem baixa visão. Mesmo sofrendo preconceito por causa de sua família adotiva, aparência e história, ela cresceu forte e bondosa. Sua carreira no exército foi impulsionada por sua habilidade com armas e potencial mágico e logo se tornou a décima terceira Imperadora, sendo a mais poderosa e habilidosa de todas. Foi ela quem desvendou o segredo de Yaroim, criou os guardiões das catacumbas e evacuou a cidade. Diferente dos outros chefes, ela permanece viva e está em carne e osso defendendo as catacumbas.

Descritivo de Malus

Malus é o último e maior colosso de todos. Embora não seja fácil derrotá-lo, ele não é dos mais difíceis. Seu ponto forte é o drama da batalha. Ao encontrar Malus, há muita chuva, escuridão e uma música épica, dramática e triste, trazendo à tona tudo o que o jogador teve de enfrentar para chegar ali e reforçando a diferença entre o jogador e a divindade a qual terá que derrotar. Este colosso tem seus pés fixados no chão, utiliza uma espécie de saia de pedras e atira raios pelas mãos. O jogador deve utilizar as trincheiras e túneis disponíveis para alcançá-lo com segurança. A partir daí, basta escalá-lo e atingir seu ponto fraco.

Talvez a prioridade do drama sobre a dificuldade da batalha se dê por Malus, como o mais poderoso, representar os colossos como símbolo divino. O jogador já derrotou outros quinze anteriormente, todos em batalhas humanamente impossíveis, então seu valor como guerreiro já foi provado e a parte mais difícil da jornada já foi superada; Wander se tornou mais poderoso a cada vitória. Derrotar o mais poderoso é sobre finalizar uma árdua jornada. E neste quesito, a batalha contra Malus, de fato entrega um grande final para a trama.



Imagem 23. Malus e Wander. Disponível em <gameinformer.com>



Imagem 24. Malus e Wander. Disponível em <gameinformer.com>

Objetivos da batalha contra Arapora

Arapora é extremamente poderosa; como Malus, ela também de certa forma representa os chefes anteriores. Como apresentado no fluxograma (dizer qual é a figura), o jogo possui três finais diferentes. Se o jogador está enfrentando Arapora, é porque quebrou pelo menos um dos grilhões e se encaminha inevitavelmente para o primeiro final, onde liberta Durnuu. Como não há outro final disponível para o jogador e este é um chefe especialmente poderoso, é importante que Azü enfrente Arapora em posse de todos os

artefatos, ou seja, quebrando todos os grilhões. A batalha parecerá assustadora, mas, em posse dos artefatos dos chefes anteriores, acabará se tornando menos difícil do que parece. O objetivo da luta é utilizar tudo o que se aprendeu ao longo do jogo para simplesmente destruir o último chefe, que para Azü é o que o separa de Ihlo, e para Durnuu é o que ainda o mantém preso.

Resumo da Batalha

Arapora se move rapidamente com seu cetro. Utiliza magia para expandir seus ataques por toda a arena. Como possui baixa visão, ela se orienta pelas concentrações energéticas do cenário, então o jogador fará o contrário do que fez com Surama e utilizará altas concentrações a seu favor. Arapora não possuirá pontos fracos, podendo receber dano por todo seu corpo, coberto apenas por trajes leves. A sala onde o jogador se encontrará com ela deverá ser simples, com poucas estruturas.

Primeiro Final

Logo após derrotar Arapora, o jogador entrará pelo portão ao fundo da sala. Ao passar por ele, Azü se depara com Durnuu e morre antes de poder reagir. O jogo termina.

4.2.10 Grilhões, fechaduras e Artefatos

Grilhões e Fechaduras

Ao derrotar cada um desses chefes, com exceção de Arapora, o jogador poderá interagir com duas estruturas na sala: um grilhão e uma fechadura. Ihlo, que é quem guia o jogador durante o jogo, pede que quebre o grilhão, cabendo ao jogador decidir se os quebra ou não, e cada decisão que tomar terá impacto direto no humor de Ihlo. Quanto a cada fechadura, sua abertura será obrigatória para prosseguir no jogo, visto que é a sua única saída da sala do chefe é o que abrirá seu caminho para a sala final. Desde que a fechadura esteja aberta, será possível acessar a sala do chefe a partir do salão principal sem a necessidade de passar por todas as câmaras novamente.

Os grilhões apresentados ao final de cada chefe são o que mantém Durnuu acorrentado nos fundos do calabouço. Quebrá-los irá enfurecer o chefe recém-derrotado e irá ressuscitá-lo para uma segunda batalha mais difícil. Ao vencer esta batalha, o jogador será recompensado com o artefato do chefe que derrotar.

Artefatos

As armas coletadas pelo jogador serão anexadas à sua manopla. Trocar a arma mudará rapidamente a forma da manopla. As imagens referentes à manopla e aos artefatos estão inseridas no artbook na sessão Personagens.

Azae: espada de Tahra. Pode ser utilizada para combate direto contra inimigos comuns e chefes. Pode conjurar magias próprias e absorver maná.

Öto: candeia de Surama. Reduz o custo de Maná de todas as magias e aprimora a habilidade de percepção.

Arco: escudo de Danda. Escudo muito pesado que pode ser utilizado para defesa.

Serte: arco de Ëba. Arco poderoso que consome Maná para atirar.

4.2.11 Chefes Opcionais

Os chefes opcionais podem ser encontrados ao se preencher seus requisitos (img 7, p.30).

Durnuu

Como já foi dito, existem duas forças principais na narrativa do jogo: Durnuu e os que o mantêm preso. Derrotar os primeiros quatro chefes não favorece nenhum dos lados, mas quebrar os grilhões ao final de cada chefe, como ordena Ihlo, favorece Durnuu. Este vilão é uma entidade muito poderosa e só poderá ser enfrentada caso todos os grilhões estejam intactos. Ao seguir derrotando os chefes não quebrando os grilhões, o jogador provocará a ira crescente de Ihlo, que sofrerá transformações de personalidade. Tendo derrotado os quatro primeiros chefes sem quebrar seus grilhões, ao atravessar o portão principal, o jogador encontrará Arapora e ela se aliará a ele ao invés de tentar matá-lo. Juntos, Arapora e Azü enfrentarão o fragmento de Durnuu, na forma de um anzol, aprisionado nas profundezas das catacumbas. Vencer Durnuu encerra o jogo.

Guamã

Ao chegar em Yaroim, Azü é advertido de uma entidade que caça quem se aproxima da cidade. Logo adiante, o jogador se encontra com Guamã, que de fato o persegue e é invencível. Entretanto, ao derrotar Ęba, ela atira uma flecha para o alto. Ao zerar o jogo e iniciar uma nova jornada, durante a perseguição de Guamã, o jogador poderá ser atingido pela flecha de Ęba. Ao ser atingido, Azü irá adquirir temporariamente um grande aumento de força, mobilidade e resistência e será encaminhado para combater Guamã. Após vencido, o chefe explica para Azü a verdadeira história do lugar, a verdade de todas as coisas e o jogo acaba.

A aparência e conceito dos elementos de Guamã dentro do jogo são baseados no Dahaka, de *Prince of Persia: Warrior Within* (2004). Dahaka é um guardião do tempo que persegue o Prince por ter burlado a linha do tempo no passado. Não é possível lutar contra ele na maior parte do tempo, cabendo ao jogador apenas fugir. Entretanto, preenchendo certos requisitos, será possível enfrenta-lo em um final alternativo do jogo.



Imagem 25. Dahaka. Disponível em <giantbomb.com>



Imagem 26. Azü e Guamã. Autoria própria.

4.3 Pré-produção

4.3.1 DDJ

O DDJ é um dos produtos finais da etapa de pré-produção deste trabalho. É um documento muito extenso e sua leitura não é um requisito para a compreensão do projeto, pois a maior parte das informações que possui já foram apresentadas e discutidas. Sua função neste trabalho é orientar se cada ponto necessário para a construção da bíblia artística foi desenvolvido satisfatoriamente. DDJ, ainda incompleto, consta no APÊNDICE C.

4.3.2 PPA (Bíblia Artística)

Como exposto anteriormente, o Plano de Produção Artística é um conjunto de dois documentos: o Plano de Produção e a Bíblia Artística. O Plano de Produção é um manual que orienta o processo produtivo do projeto de forma transversal, e, como o escopo deste projeto se limita à fase de pré-produção, não será desenvolvido. A Bíblia Artística, por sua vez, é a orientação visual final do projeto. Tudo o que será criado, desenhado, modelado, produzido, deverá ser descrito visualmente neste documento.

Antes de partir para a sua produção, é importante se analisar como estes documentos são desenvolvidos por outras equipes. Para este estudo, foram escolhidos três *art books* de outros projetos: *The Supper*, *Darkwood* e *Journey*. Assim como foi feito durante a etapa de processo criativo, os pontos de interesse de cada referência serão adaptados e unidos aos objetivos pré-estabelecidos desta fase, para então se chegar ao produto final, que é a bíblia artística.

4.3.2.1 ANÁLISES DE ART BOOKS

Como discutido anteriormente, *art books* são mais facilmente encontrados e são um documento que objetiva transmitir informações para terceiros, por isso foram escolhidos como objeto de análise, ao invés de *art bibles*.

The Supper

The Supper é um jogo curto de *gore*, horror e suspense produzido inteiramente por Octavi Navarro e lançado em 2020. É um jogo em terceira pessoa de estética pixelada. O objetivo do jogador é, no controle da cozinheira, preparar as refeições específicas de cada um dos três clientes que entraram em seu restaurante. Para isso ela deve andar por alguns cenários a fim de coletar ingredientes, depois cozinha-los e servir as refeições. A narrativa é sobre vingança e o jogador a descobre a medida em que joga e assassina os clientes com pratos envenenados.

O jogo pode ser completado em uma ou duas horas e seu conteúdo diminuto impacta diretamente na extensão de seu *art book*, exclusivamente digital, onde, além de registros visuais do projeto, há apenas um texto: um agradecimento ao leitor/jogador pelo apoio e um breve descritivo de como é ser um produtor independente. Todo o resto conteúdo do livro é composto por ilustrações são apresentadas as personagens, os cenários e alguns *sprites*, com pequenas legendas. A diagramação é do material é simples e direta, não há numeração de páginas visto que são poucas e todo o conteúdo é exposto com fundo preto, tipografia *display* de cor vermelha e bege, em consenso com a estética do jogo. A divisão do material dentro do livro não é nítida, muito embora haja uma ordem dos elementos apresentados: capa, apresentação, personagens, cenários e quarta capa. O projeto gráfico no geral é bastante simples, limita-se à cores de fundo, tipografia e diagramação de imagem, sem adição de grafismos.



The Supper art book, p. 3 e 4.



The Supper art book, p. 8 e 12. Disponível na Steam.

Darkwood

“*Darkwood* é um jogo eletrônico de terror e sobrevivência com perspectiva de cima para baixo desenvolvido pela empresa polonesa Acid Wizard Studios. O jogo foi disponibilizado em 24 de julho de 2014 através do sistema de Acesso antecipado da Steam. (...) A história se passa em uma floresta isolada, em algum lugar da Polônia Soviética, em que os personagens principais estão presos a uma quantidade incerta de tempo.”

–WIKIPÉDIA

Ao contrário de *The Supper*, *Darkwood* traz um *art book* digital extenso com 148 páginas, mas com ainda menos texto. A conteúdo é dividido em seções com títulos específicos, que em ordem são Retratos, *Cutscenes*, Criaturas, Localizações, Ambientes, Itens e Conceitos Anteriores. Em cada uma dessas seções são apresentados os materiais finalizados para compor o jogo, alguns *sprites*, artes de conceito e vários rascunhos.

PORTRAITS





Páginas do artbook de Darkwood. Disponível na steam.

Embora haja uma divisão clara de conteúdo neste *art book*, ele também não possui sumário ou numeração de páginas. A diagramação é simples e direta, o material é exposto em páginas de fundo preto, branco e cinza. A tipografia utilizada é *display* e aparece apenas nos títulos das seções, não havendo legendas ou outros textos em qualquer outra página. Os processos criativos visuais do projeto são evidenciados pela apresentação dos rascunhos e artes prévias, que indicam os caminhos que os artistas decidiram ou não tomar para finalizar os elementos do jogo. Novamente, projeto gráfico no geral também é bastante simples.

Journey

Jogo desenvolvido pela Thatgamecompany cujas ilustrações e direção de arte foram feitas por Matthew Nava. Nesta bíblia de 188 páginas estão registrados os diversos processos para o desenvolvimento dos cenários, da personagem e das criaturas presentes no jogo. Há dezenas de conceitos descartados, artes de fãs e bastante texto, se comparado aos *art books* analisados anteriormente. O livro é dividido em sete partes além da capa e sumário: prefácio, personagem, criaturas, cenários, arquitetura, sequências e artes de fãs. Cada seção é introduzida por um texto ambientando conceitualmente o leitor no conteúdo que

será apresentado. Neste texto são descritos os objetivos daquele conteúdo dentro do jogo e seu processo geral de desenvolvimento. Além disso, há ainda trechos generosos de comentários ao longo das páginas discorrendo sobre tópicos específicos.





Capturas de tela do artbook de *Journey*. Disponível em < <https://www.parkablogs.com> >

Algumas das páginas deste livro são numeradas e sua diagramação conta com mais conteúdo por página do que os *art books* citados anteriormente. Há muitas ilustrações, capturas de tela, rascunhos e materiais finalizados ou descartados muitas vezes na mesma página, sempre orientados de forma a sugerir uma linha de raciocínio, a ordem conceitual que levou cada elemento a sua forma final. Mesmo que o jogo possa ser jogado do início ao fim em uma hora ou duas, é uma bíblia artística extensa e muito completa.

4.3.3 Pontos de interesse

A partir da análise dos *art books*, é possível levantar pontos de interesse para o desenvolvimento do documento para este projeto.

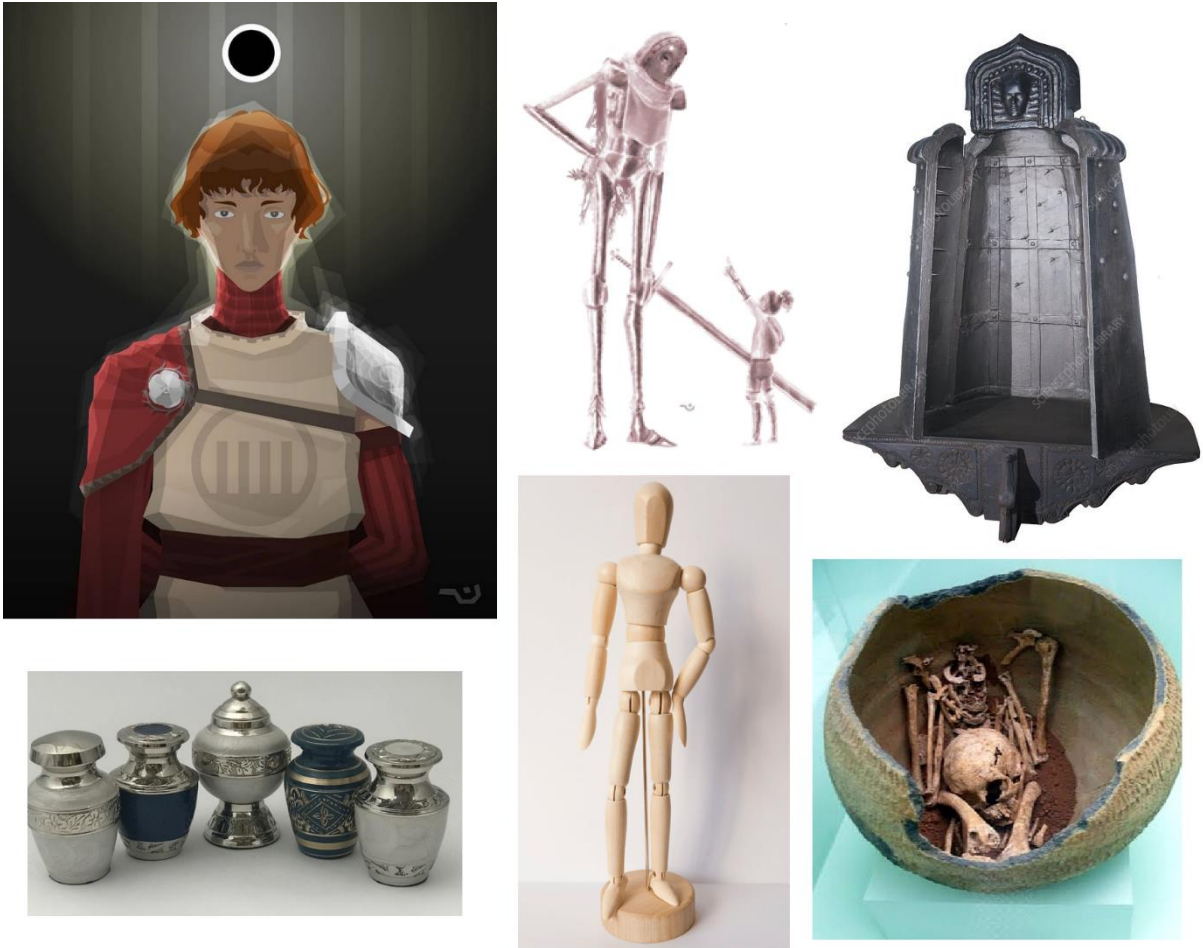
O primeiro deles é o uso do texto como ferramenta de apoio. Esse suporte se faz necessário por nem sempre haver material visual suficiente para situar o leitor conceitualmente no universo do projeto. A inserção do texto ajudará a ligar os materiais e explicar alguns processos que podem não ficar claros se dependerem somente da imagem. O modelo textual do *art book* de *Journey* será levado como referência nesse sentido.

A divisão do conteúdo em categorias também será empregada nesta bíblia artística. Levando em consideração o que foi conceituado e que se planeja ser executado, as categorias serão cenários, chefes, protagonista e miscelânea. O material exposto nessas categorias serão rascunhos, conceitos e artes finais.

4.3.4 Sobre o processo criativo

Como descrito na seção de “processo criativo” (p.27), o desenvolvimento visual dos elementos do projeto foi inspirado no processo do artista e desenvolvedor Vikintor, onde se traça um objetivo e se define uma base conceitual, logo em seguida são selecionadas diversas referências para se chegar nesse objetivo.

Para desenvolver Tahra, por exemplo, uma das personagens da trama, foi necessário construir uma base conceitual que consistia na sua história, comportamento e aparência. Logo em seguida, foi traçado o objetivo de torná-la uma chefe com determinadas características, e então a montagem de um painel de referências e a partir daí a produção dos rascunhos às artes finais.



Painel de referências para Tahra. Autoria própria.

Os conceitos poderão ser melhor analisados na Bíblia Artística.

4.3.5 Finalmente, a bíblia artística.

O produto final deste trabalho é uma bíblia artística. O documento foi completo, pelo menos em sua primeira versão, contendo os diversos materiais e processos desenvolvidos para o projeto. A bíblia intitulada *A arte de Raracurama* é um livro digital de 92 páginas dividido em três seções: personagens, ambientes e miscelânea, antecidos por capa e índice. O projeto gráfico do livro é simples, como nos *art books* analisados. Até o momento, sua disponibilidade online se limita ao repositório da UFRN.

5 CONCLUSÃO

A desenvolvimento da bíblia artística foi o objetivo principal deste trabalho. Alvejando sua realização, foram estudados alguns processos metodológicos acerca da produção de jogos digitais. Levando em consideração o caráter experimental do projeto, a metodologia arquitetada se mostrou coerente e efetiva na produção da bíblia artística e na realização das múltiplas etapas que a antecedem. Através dela, foi possível transformar diversos conceitos em ideias palpáveis, descartar materiais inexpressivos, descobrir áreas importantíssimas no processo de criação e produção de jogos digitais e estruturar todos estes elementos coerentemente. A organização das etapas em documentos objetivos trouxe fluidez ao trabalho, de forma que foi possível avançar os diversos processos do projeto sem que faltasse material de um para outro.

Construir uma base sólida conceitual possibilitou transformar o que antes era uma ideia, numa proposta de jogo; a partir daí foi possível definir cenários, ambientes, personagens e mecânicas, essenciais para compor a bíblia artística. A montagem deste documento foi feita a partir da análise de outros documentos semelhantes, sem nada muito divergente do que já se encontra no mercado; uma escolha segura que conferiu ao produto final um formato mais profissional. O design dos ambientes e personagens, no entanto, se mostrou mais desafiador quando o tempo é, de certa forma, escasso. Tendo em vista o material já finalizado, diversas melhorias se pronunciaram sem que houvesse tempo hábil para trabalhá-las, e lidar com isso se tornou parte de desenvolver o trabalho. Além do material que pode ser retrabalhado futuramente, há também diversos outros que não puderam ser desenvolvidos pelo tempo, como alguns *sprites*, ambientes, artes conceituais e simulações do jogo. Todos esses elementos poderão ser trabalhados adiante, seja dentro ou fora da esfera acadêmica, mas com certeza com mais tempo!

REFERÊNCIAS

BATES, B. *Game design*. Cengage Learning, Boston, MA 2004.

CAMPOS, N. BAZZO, W. O Mercado de Games no digital - **Comscore, Inc.** 2020.
Disponível em: <https://www.comscore.com/por/Insights/Apresentacoes-e-documentos/2020/O-mercado-de-Games-no-digital>. Acesso em 24/03/2021.

DYER, M. How thatgamecompany struggled to save *Journey*. **Ign.** 2012.
Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2012/08/14/how-thatgamecompany-struggled-to-save-Journey>. Acesso em 31/03/21.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, São Paulo. 1971.

KHAW, C. What went Wrong during the making of *Journey*. **Gamasutra.** 2012.
Disponível em:
https://gamasutra.com/view/news/175966/What_went_wrong_during_the_making_of_Journey.php. Acesso em 31/03/21.

PINHEIRO, J. *Gris é uma obra de arte de como superar a depressão*. **CanalTech.** 2018.
Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/analise-gris-129681/>. Acesso em 29/03/21.

ROLLINGS, A. & ADAMS, E. *On Game Design*. New Riders, Berkeley, California 2003.

WIKIPEDIA. *Journey* (jogo eletrônico).
Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Journey_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Journey_(jogo_eletr%C3%B4nico)). Acesso em 29/03/21.

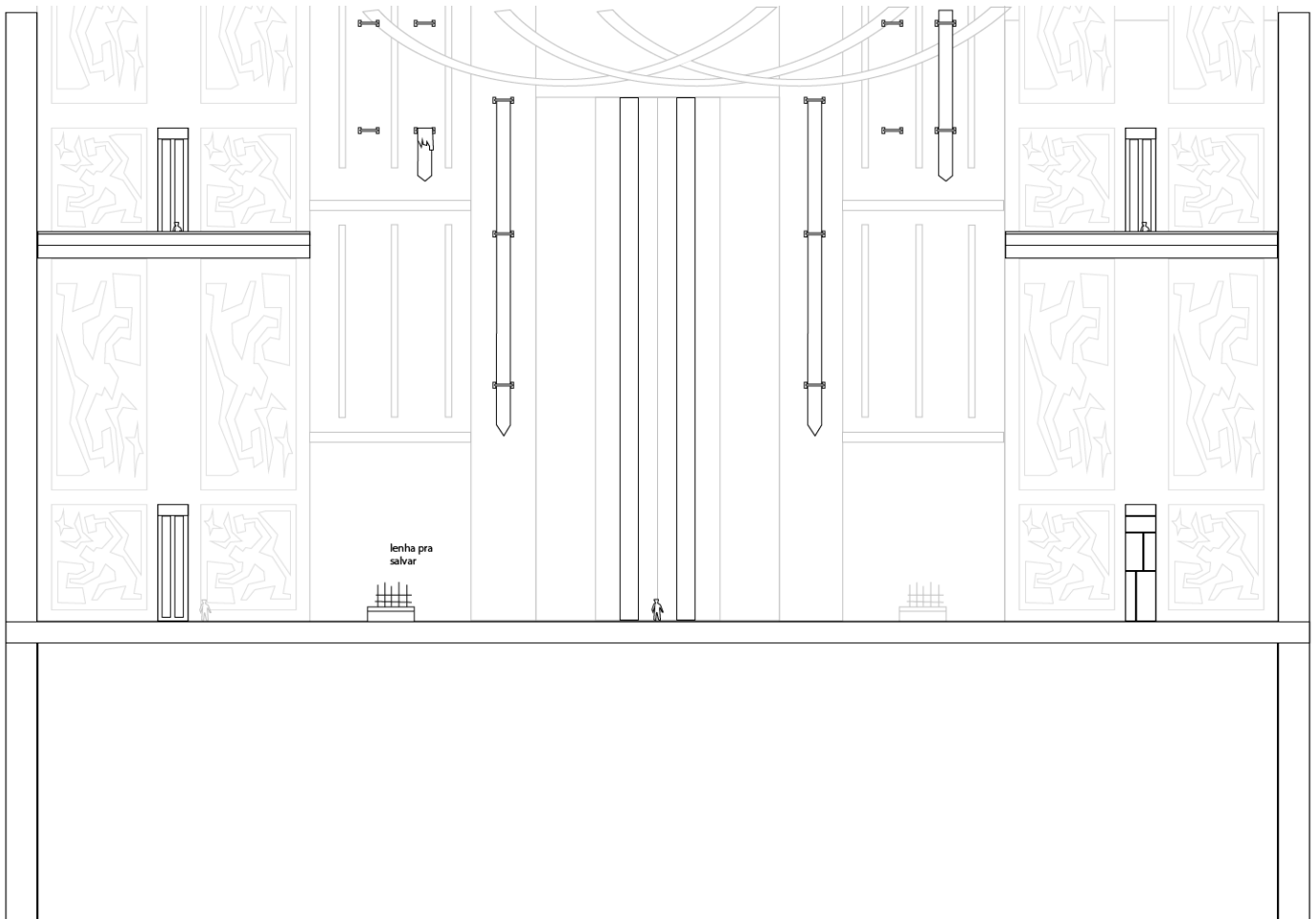
WIKIPÉDIA. *Journey* (2012 video game).
Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Journey_\(2012_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Journey_(2012_video_game)). Acesso em 31/03/21.

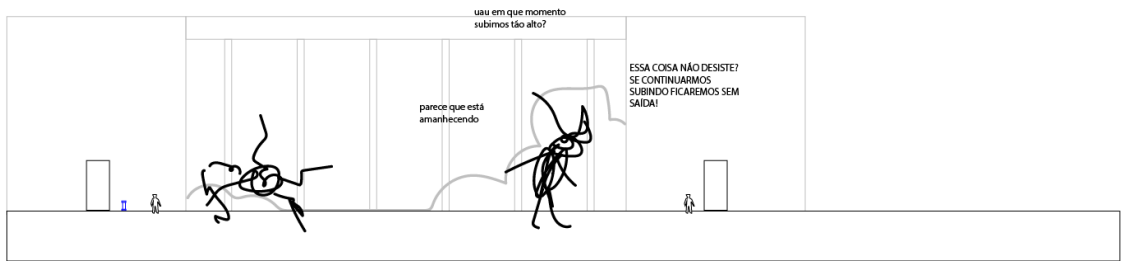
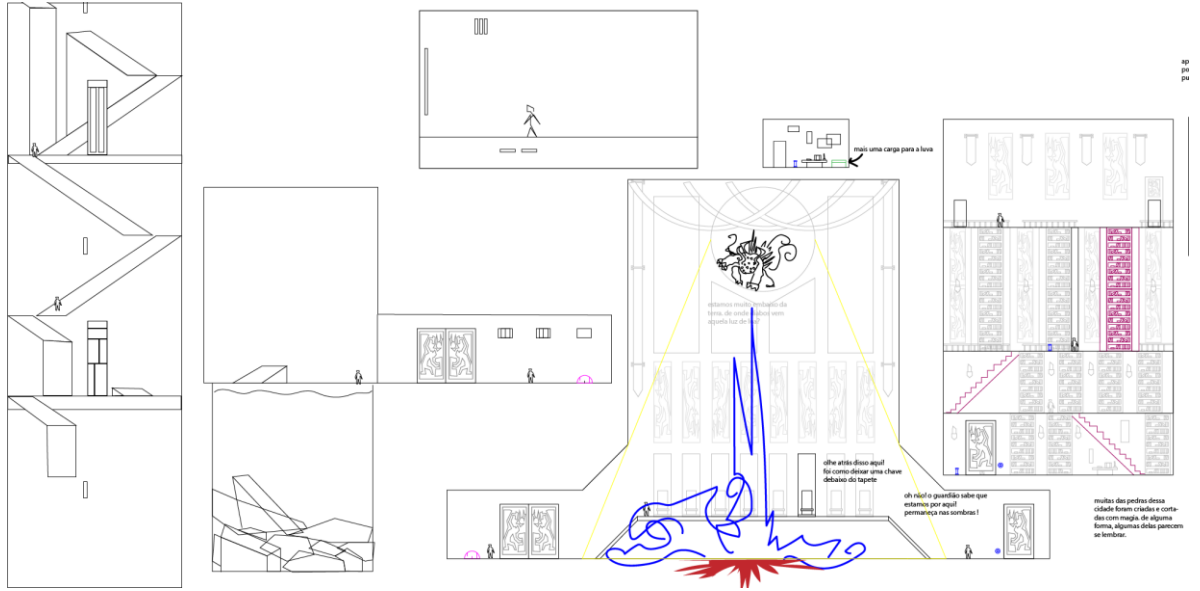
<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2018/02/06/ranking-all-of-the-colossi-in-shadow-of-the-colossus.aspx>

APÊNDICE A

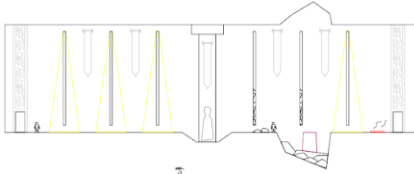
Rascunhos e artes avulsas

Rascunhos dos níveis da Torre do Artesão



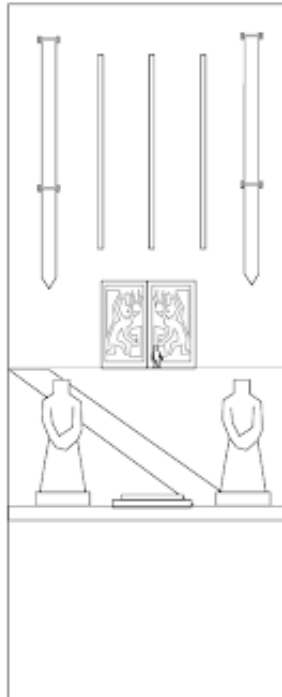
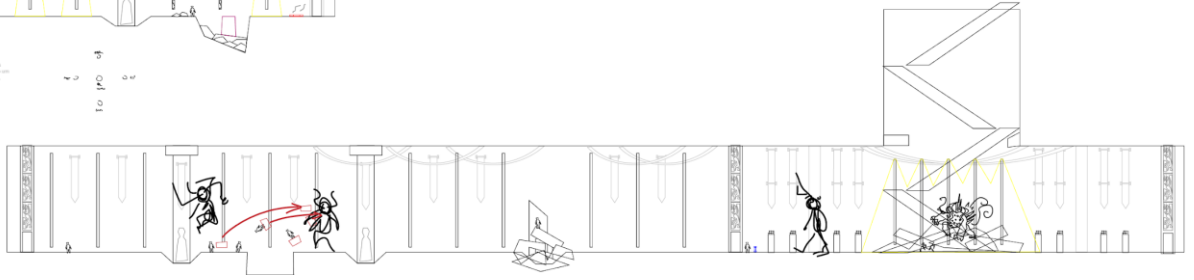


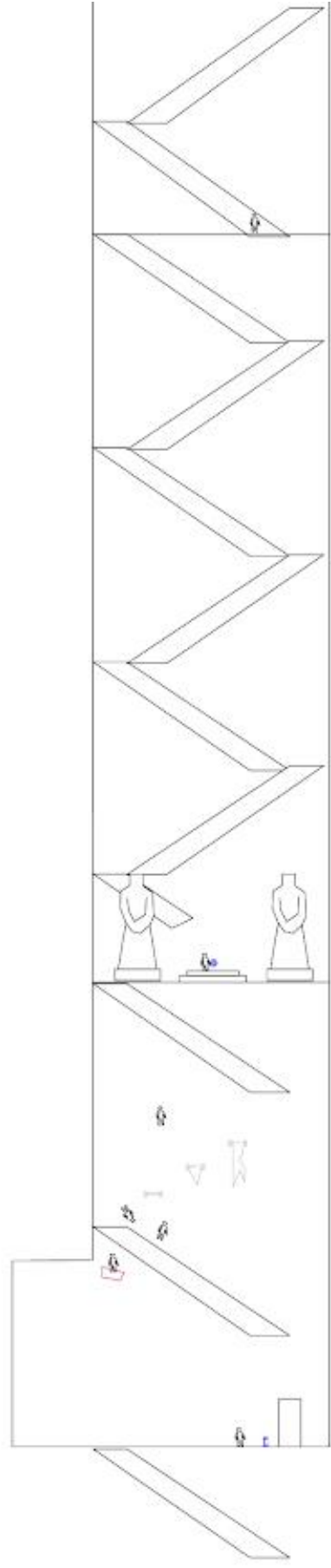
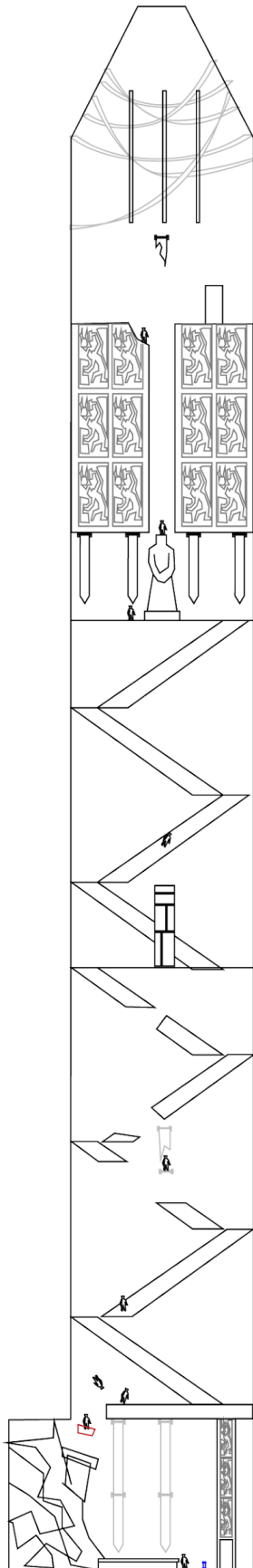
spazio e i livelli e viceversa
pubblici per carichi in comune e anche
per la zona teatro

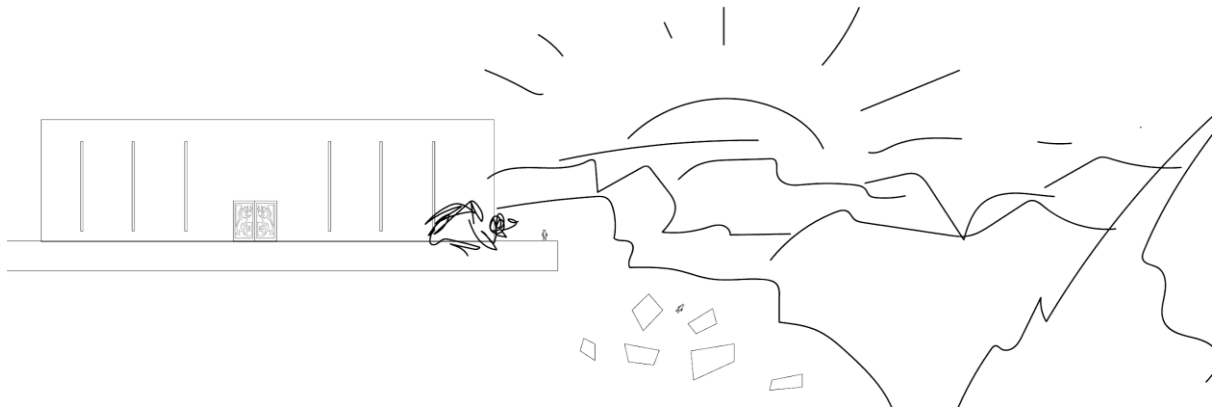


è un elemento che si può
integrare con il resto, ed è
una grande di controllo.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

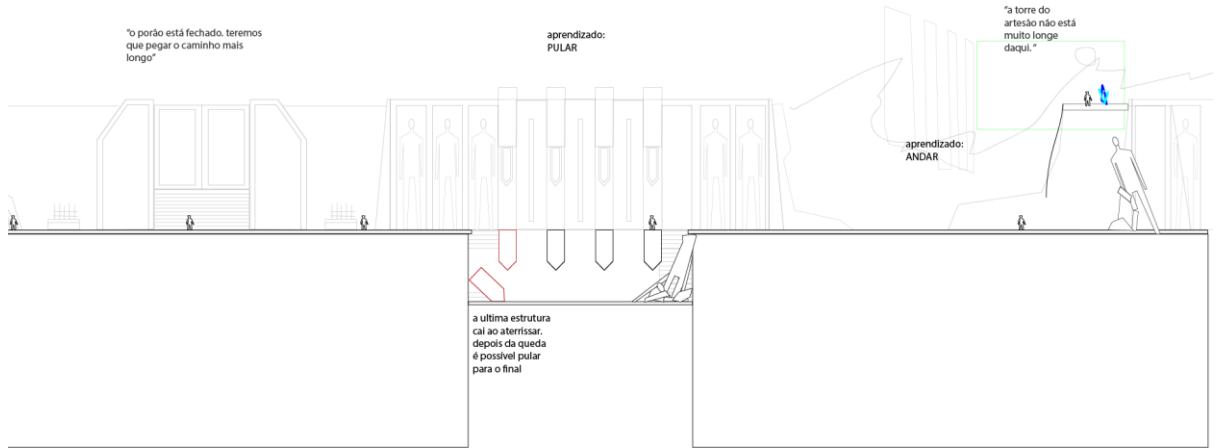




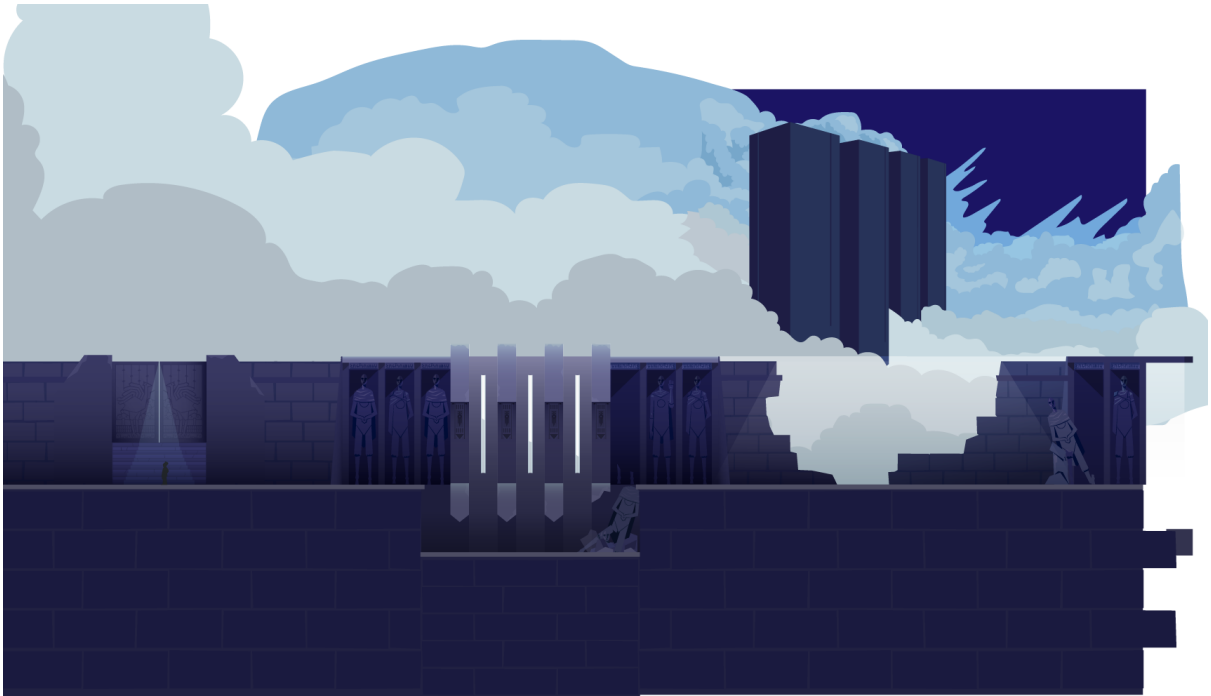


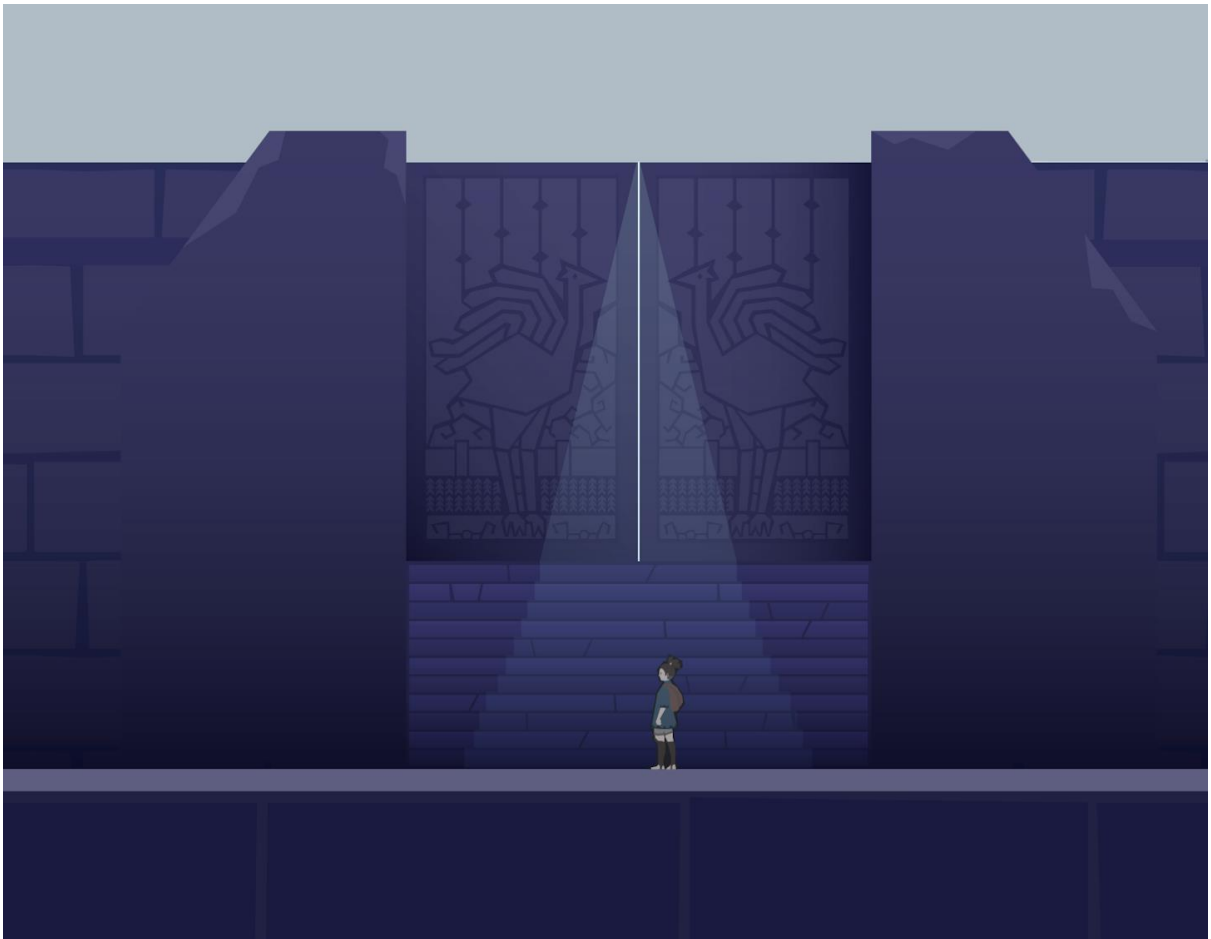
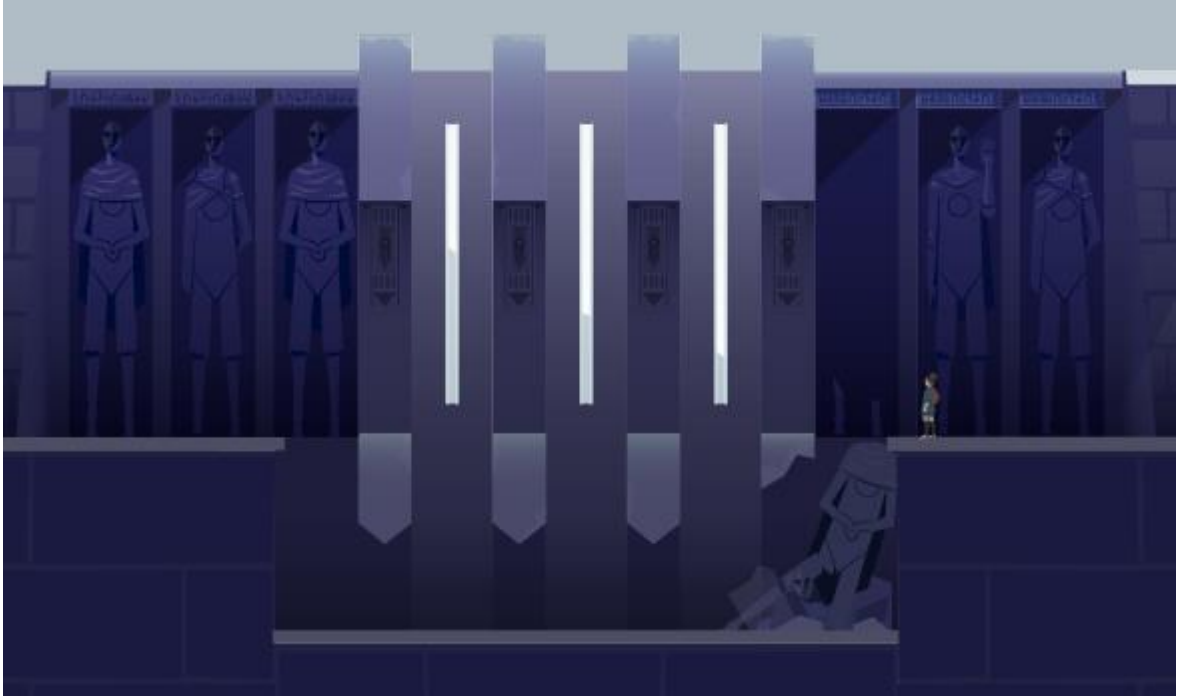
Estudos de estilo, conceito e finalização

Rascunho

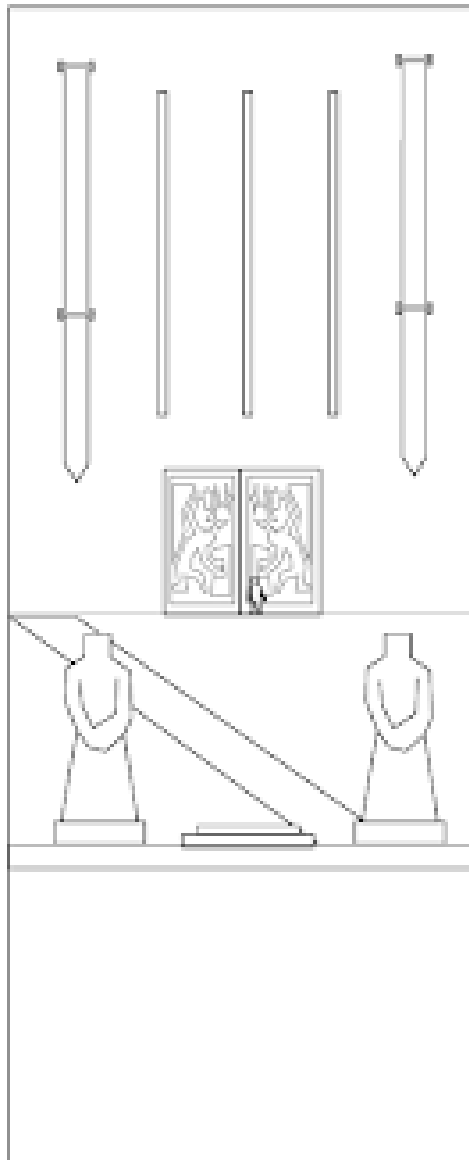


Finalização

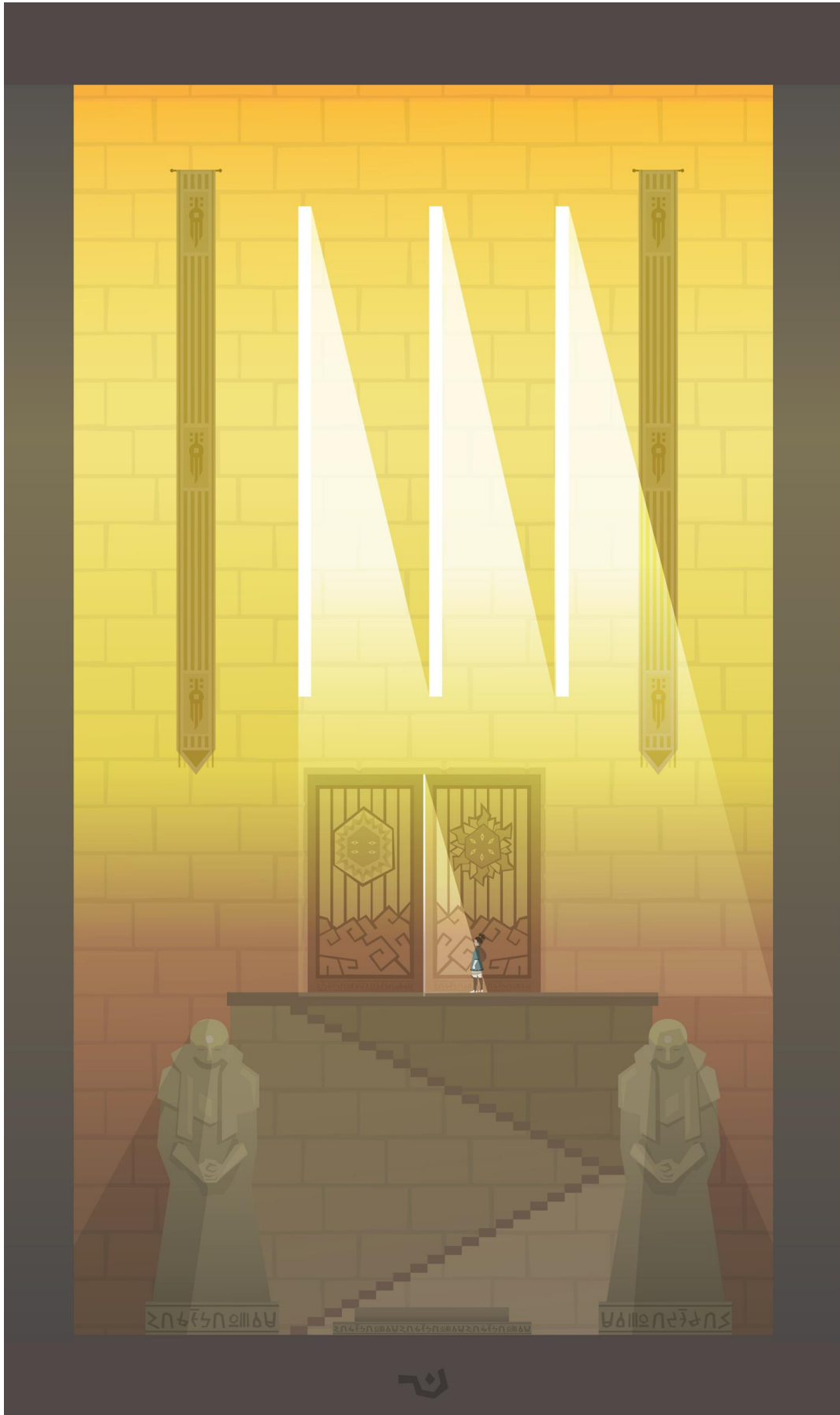


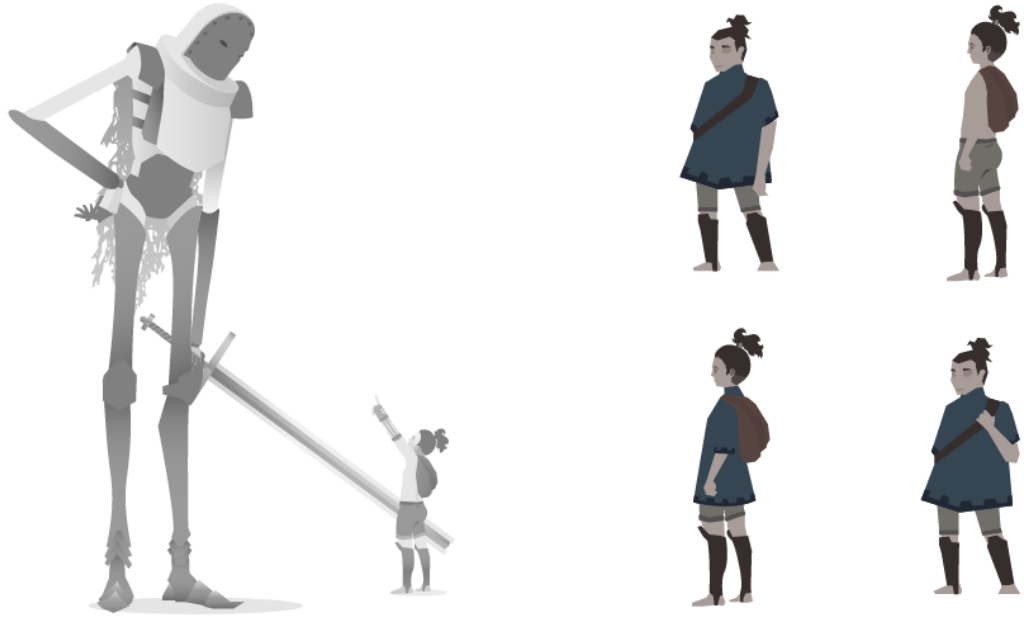


RASCUNHO



FINALIZAÇÃO





Estudo de personagem dentro do jogo.

APÊNDICE B

Entrevista com Vikintor

(concedida por email em 02/03/2021)

1 - Quem é vikintor?

Antes de lançar meu primeiro jogo comercial eu trabalhava no setor administrativo numa área de processamento de termoplásticos. Vikintor era inicialmente um apelido pra usar em jogos online e fóruns (em vez de Victor) e acabou sendo usado pra marcar meu trabalho.

2 - Você tem alguma formação? se tiver e não seja correlata a jogos, de onde você tirou que queria fazer jogos?

Tenho formação técnica em informática e desenho industrial (Solidworks). Eu não tinha muita perspectiva no videogame antes de fazer o Tamashii, porém após a empresa de termoplásticos ter encerrado as atividades no país eu resolvi arriscar. Terminei e lancei o jogo que eu já vinha trabalhando no tempo livre.

3 - Quais produções você julga mais influentes no seu trabalho?

Sou muito influenciado pela arte do Screaming Mad George, H.R Giger, Piro Pito e Tomomi Sakuba.
Jogos como Paranoiascape, LSD Dream Emulator, Yume Nikki, Garage: Bad Dream Adventure, Space Funeral, Spider the videogame e filmes como Tetsuo: The Iron man e Society.

4 - Como você se posiciona dentro do cenário nacional ou internacional de desenvolvedores?

Creio que eu esteja na área de nicho graças as minhas aspirações quanto a reproduzir o sentimento que os jogos obscuros transmitiam em mim.
Inclusive conheci o potencial autoral do videogame graças aos jogos de nicho. A maioria dos desenvolvedores que acompanho também são aqueles que posso distinguir pela identidade que eles inserem em seus trabalhos.

5 - Como você sai do conceito final para a arte final?

Eu ainda uso muito meus cadernos, embora as anotações sejam mais sobre quebra cabeças e ideias avulsas. Quando se trata da parte gráfica e estou sozinho no projeto; costumo experimentar até estar satisfeito. Então diria que busco a arte final já na fase de “materializar” o conceito, uma vez que eu raramente tenho um modelo prévio para me basear.

6 - Até onde sei, você é um desenvolvedor independente, mas já fez colaborações. Quais são as vantagens e desvantagens desse processo para você?

Costumo fazer algumas colaborações com minha irmã. Não creio que fora disso teríamos muita liberdade então raramente faço colaborações com outras pessoas.

7 - Você procura ativamente ler sobre revisões e opiniões sobre seus jogos?

Tenho costume de checar comentários na Steam ou Itchio e ler algumas matérias de tempos em tempos, especialmente as que cobrem jogos de nicho. Em vídeo eu raramente assisto análises dos meus jogos, prefiro checar *gameplay* e buscar momentos específicos, para ver como as pessoas reagem a determinados segmentos do jogo.

8 - Quando você sabe que o jogo está pronto? Como dizer para si mesmo que você FINALIZOU algo?

Eu busco definir dois objetivos: Jogo principal e conteúdo extra. Assim que termino a história, ou modo principal, dedico um tempo para incluir conteúdo extras, segredos, conquistas. Considero finalizado só depois de testar o suficiente até me sentir satisfeito com o conjunto.

Também evito divulgar datas de lançamento para projetos mais pessoais, e o motivo é que prefiro construir o jogo enquanto vou absorvendo novas influências.

9 - Sobre utilizar referências: há preocupação ativa em distanciar o seu trabalho dessas referências?

Sempre busco ter um número alto de referências para diluir no meu trabalho junto com ideias que vão surgindo, então nunca tive muito dessa preocupação, mesmo quando deixo as referências mais explícitas, como as do Paranoiascape.

Acredito que a mescla de referências podem criar algo não tão convencional, e por isso o Estigma é um dos trabalhos que mais me satisfaz. Pois fui apenas com o básico; Pacman e Q'bert, mas adicionado a uma estética de horror corporal e um pouco de ARG.

10 - O que vem primeiro: o conceito do jogo ou a *gameplay*?

Atualmente me preocupo mais com o conceito, buscando posteriormente um *gameplay* que possa se acompanhar o tema. Não é algo que tomo como regra, depende muito da ideia inicial. Minha preferência atual é tentar juntar estilos “incompatíveis”, como fiz com Estigma e espero conseguir em próximos trabalhos.

APÊNDICE C

Nome do jogo

Raracurama

Gênero

Plataforma com elementos de ação e aventura.

Personagens principais

AZÜ



Imagem 6. Azü. Autoria própria.

GUAMÃ



Imagem 7. Guamã. Autoria própria.

DURNUU & IHLO



Imagem 8. Ihlo e Durnuu. Autoria própria.

Objetivos do jogo

Principal:

-Encontrar o local onde Ihlo está aprisionada

Secundários:

-Adquirir a manopla.

-Adentrar a masmorra, procurar por cinco lugares, derrotar seus respectivos guardiões e interagir com seus ativáteis (**fechadura** e o **grilhão**).

-Alcançados estes objetivos, o jogador será direcionado para a sala final do jogo, onde encontrará o último chefe.

Opcionais:

-Derrotar Guamã

-Derrotar Durnuu

História completa:

Há milênios, Uri construiu uma cidade fantástica no meio do maior deserto do mundo. Séculos se passaram até que fosse descoberto o real propósito do lugar: alimentar pouco a pouco com a energia dos habitantes uma entidade extradimensional aprisionada num calabouço logo abaixo da cidade. Após a descoberta, Arapora, na época imperadora do lugar, ordenou o reforço do calabouço e a evacuação imediata da cidade, que permanece inabitada até os dias de hoje.

Durnuu, como é chamada a criatura, permanece presa, mas forte o suficiente para trazer pequenos desastres ao mundo e seduzir viajantes poderosos para libertá-la.

Azü, uma criança com deficiência física e muita afinidade com a terra, vivia numa vila pacata e passava todos os seus dias com Ihlo, sua amiga pouco mais velha. Nesta vila, vivia aposentado e mentalmente frágil um dos mais poderosos xamãs da região, que tinha Ihlo por pupilo. Certo dia, Durnuu tentou possuir o xamã e o conflito acabou em grande catástrofe. Ihlo consegue salvar uma pequena parcela da população, mas desaparece junto com o resto da vila.

Azü e os outros poucos sobreviventes são levados para Utã, uma grande cidade portuária vizinha à vila. Lá, Azü passou o resto de sua infância trabalhando nas minas até ser recrutado para o exército, onde ganhou muita força. Desde o acidente em sua vila, Azü teve pesadelos e visões aterradoras com sua amiga e com o horror daquele dia. Ela sempre o chamava, nutrindo a esperança de que talvez estivesse viva e esperando por ele.

Certo dia uma bruxa passa pelos arredores da cidade e ele ouve falar que ela lia sorte e destino. Logo a procura e a bruxa lhe sugere a viagem para a cidade, pois se houvessem respostas, elas estariam lá. Azü aceita a jornada.

Ordem da gameplay

Ao iniciar um novo jogo, a cinematic inicial vai aparecer na tela.

Cinemática:

Efeitos de luzes azuis surgem lentamente da tela preta. Uma voz, a voz de Ihlo, fala a mente da personagem

“Você realmente veio, Bo! Mal posso esperar para te ver de novo! Venha! Rápido! Eu vou te mostrar o caminho e em breve estaremos juntos novamente!”

Corte seco.

A câmera está sempre em terceira pessoa e estreitada ligeiramente por duas faixas pretas, uma em cima e outra em baixo.

Em cima de uma pequena plataforma de tijolos de pedra, um portal azul triangular se abre e a personagem principal sai andando de dentro dele. o portal se fecha logo em seguida. Na tela está o personagem de corpo inteiro de pé na plataforma e ao fundo vê-se parte da cidade, as quatro torres, nuvens ao fundo e a lua cheia. Ihlo diz:

“Aqueles que me mantêm preso são muito poderosos, bo. E você terá que derrotá-los, um por um. Antes de lhe trazer para cá, precisamos encontrar algo que lhe possibilite lutar contra essas coisas. Vê aquela primeira torre? Aquela é a Torre do Artesão. Lá existe um grande arsenal de armas, posso senti-las daqui. Vamos buscar uma delas!”



Imagem 9. Primeira cena na muralha. Autoria própria.

a personagem retira uma corda de sua bolsa e amarra em uma pedra e em seguida desce da plataforma, nesse momento a câmera se afasta para mostrar para onde a personagem está descendo. a corda se parte durante a descida e a personagem cai para o piso inferior da muralha e diz “ótimo começo” para si mesmo enquanto se levanta do chão. Assim que a personagem se levanta, as tarjas pretas da tela somem e o jogo começa.

Muralha Noroeste

Obstáculo 01

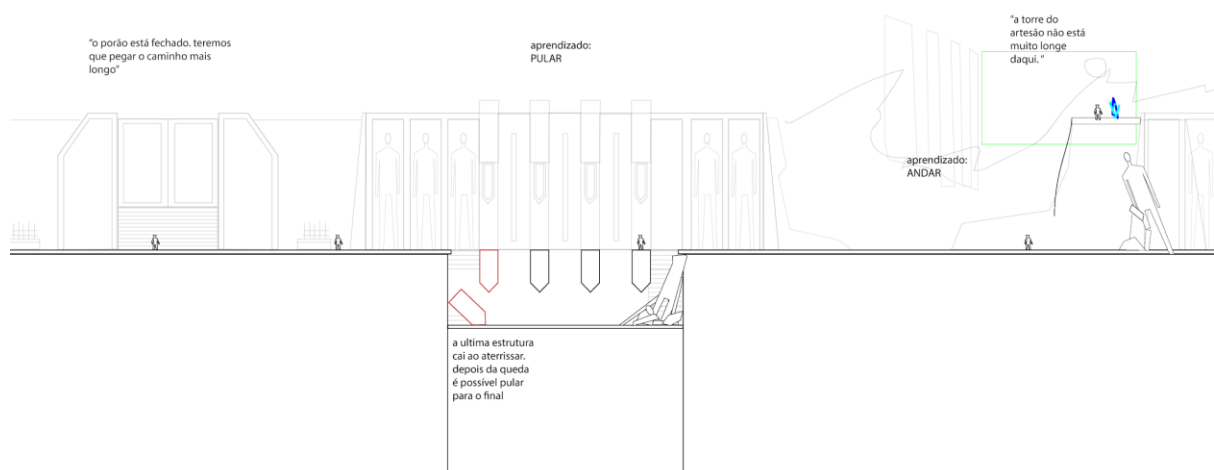


Imagem 10. Obstáculo 1. Autoria própria.

A câmera está distante da personagem para que possa capturar boa parte do cenário, que é muito grande em comparação ao avatar. a parede da muralha onde a personagem se encontra está quebrada, sendo possível enxergar o céu noturno e as torres. “Muralha Noroeste” aparece lentamente por transparência na parte superior da tela. em seguida, as instruções para movimentação aparecem próximas ao personagem e será possível se movimentar para os lados. acima do jogador está a plataforma da qual desceu e a corda partida ainda pende no ar. a câmera sempre se moverá junto com o avatar do jogador. se o jogador for para a direita, encontrará pedaços de grandes tijolos e uma estátua quebrada que bloqueiam o caminho. se o jogador for para a esquerda, encontrará outro cenário com grandes estátuas ao fundo e próximo ao avatar do jogador aparecerão instruções para o pulo. a câmera avançará um pouco no cenário e o jogador ficará na parte direita da tela, sendo possível ter uma visão ampla do obstáculo pelo qual terá que passar. neste cenário, o piso em que o jogador está termina, mas existem quatro plataformas com espaços entre si logo a frente, o jogador deverá pular uma por uma, indo sempre da direita para a esquerda. nesta etapa, se o jogador cair, há um segundo piso embaixo dessas plataformas que segurarão o jogador, sendo possível, através de uma ladeira de escombros, voltar para o início e tentar pular novamente. quando o jogador alcançar a quarta plataforma, ela cairá e o jogador cairá junto com ela, mas dela ainda será possível pular para frente e completar o cenário (para a esquerda). ao atravessar este cenário, a câmera se movimenta para frente colocando novamente o jogador na parte direita inferior. existe um longo caminho reto a frente do jogador e um grande portão fechado no meio do cenário. a voz de Ihlo diz ao jogador “este portão está fechado, teremos que ir pelo caminho mais longo. em frente!” a câmera se aproxima ligeiramente do jogador após a fala.

Obstáculo 02

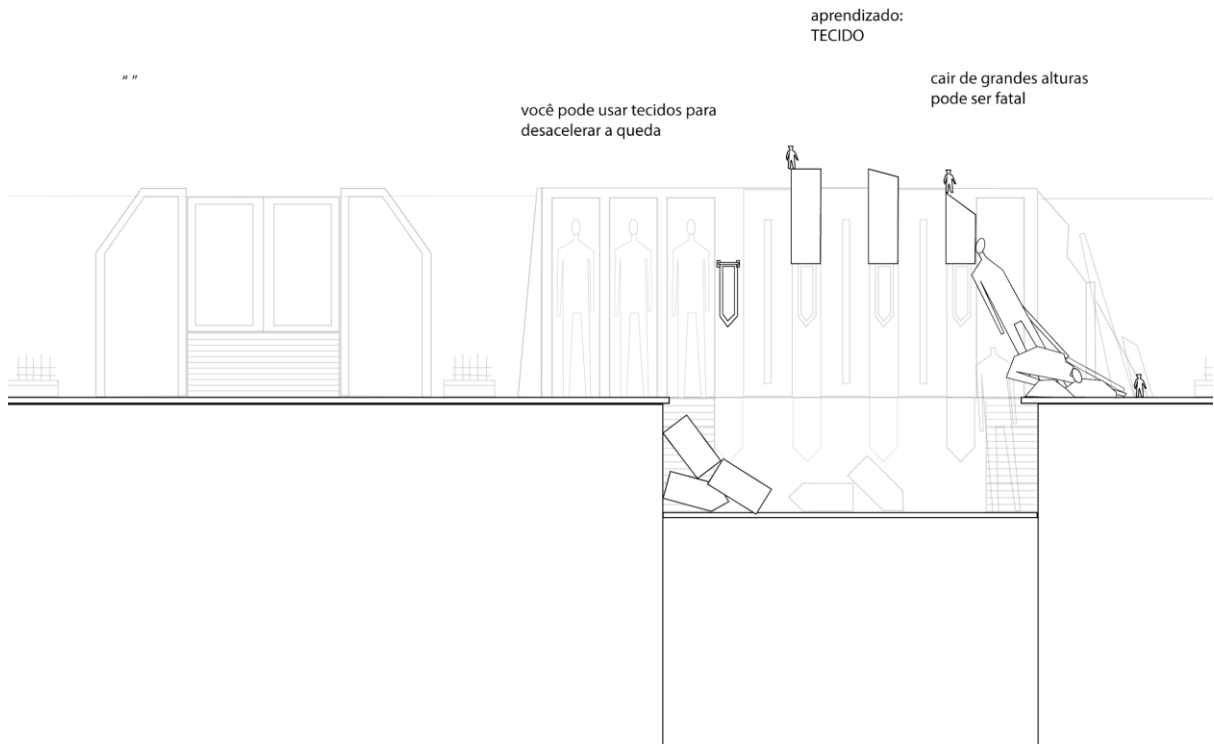


Imagem 11. Obstáculo 2. Autoria própria.

o jogador continuará andando para a esquerda e encontrará um cenário parecido com o anterior. Entretanto, escombros e estátuas impedem a passagem, mas formam uma rampa na qual o jogador pode andar em cima. ao subir a rampa, a câmera se afastará novamente do jogador, dessa vez colocando-o na região direita superior da tela. à frente do avatar, o piso em que ele está termina, e existem duas plataformas na sua frente nas quais deve novamente pular uma por uma. na tela é possível ver que entre estas plataformas existe uma queda muito alta. ao se aproximar da primeira queda, a voz de Ilho diz ao jogador “tome cuidado, uma queda dessas pode te matar!”. a câmera se aproxima novamente do jogador e agora ele terá que executar os pulos. se cair, o jogador morre e volta para a ladeira de escombros. ao chegar na terceira plataforma, a câmera se afasta novamente: na parte direita superior está o avatar do jogador, no centro está uma bandeira e na parte esquerda inferior está o piso para onde ele precisa descer. Ilho diz ao jogador “você pode usar aquela bandeira para amortecer a sua queda!”. em seguida, instruções de interação com o tecido aparecem próximas ao avatar do jogador. se o jogador cair sem interagir com o tecido, morre e volta para a ladeira de escombros. interagir corretamente com o tecido fará com que o jogador aterrisse com vida no chão logo abaixo de onde precisa

chegar. a sua frente estarão algumas pedras que servirão de rampa para que o jogador possa sair do cenário.

ao sair desse cenário, o jogador entrará em um cenário idêntico ao do portão que viu anteriormente. a câmera funcionará do mesmo jeito e Ihlo dirá ao jogador “outro portão trancado, mas já estamos na metade do caminho”. o jogador continuará avançando para a esquerda.

Obstáculo 03

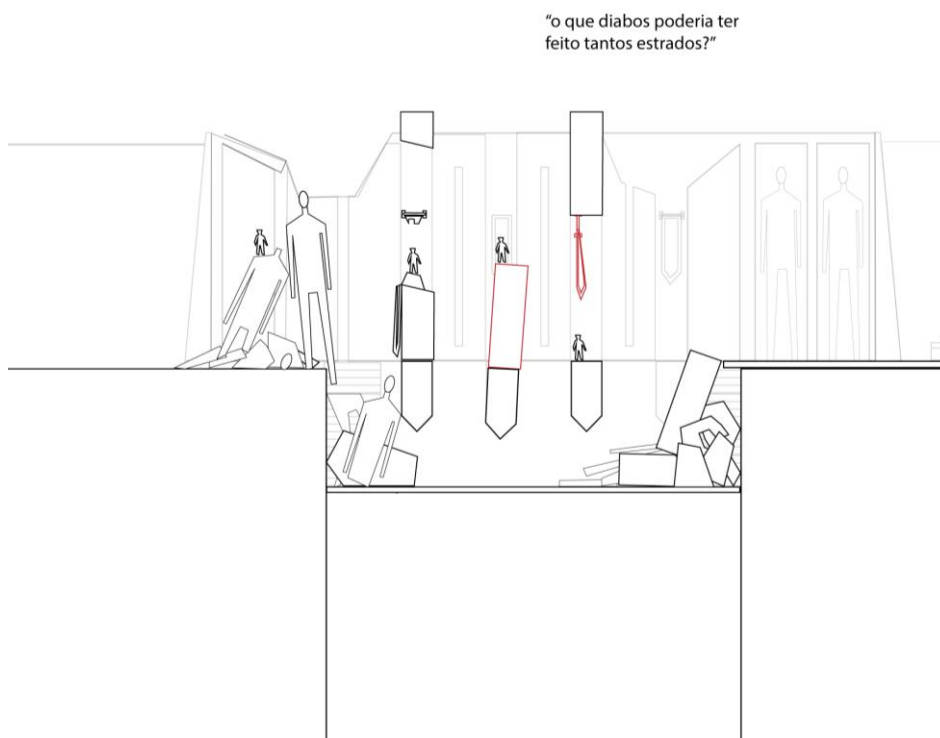


Imagem 12. Obstáculo 3. Autoria própria.

o jogador entrará em um cenário de estátuas semelhante aos anteriores, entretanto esse estará mais destruído. o avatar dirá para si mesmo “o que poderia ter feito tantos estragos a muros de pedra?”. o jogador encontrará três plataformas idênticas as da primeira vez em que viu a sessão das estátuas. dessa vez são três porque a primeira, a que ficaria logo em frente ao jogador, está quebrada. no lugar dela, estão alguns escombros pelo qual o jogador pode avançar. a partir desses escombros o jogador pode pular para a primeira plataforma. ao pousar nela, a câmera se afastará lentamente colocando o jogador na parte direita inferior e a próxima plataforma a esquerda. logo após isso um grande bloco de pedra cairá na próxima plataforma, bloqueando o caminho, fazendo o cenário tremer e quebrando

uma haste de bandeira, fazendo-a descer para mais próximo do jogador. este bloco também forma uma parede pela qual o jogador pode escalar. nessa situação o jogador é ensinado que ele pode pular em uma parede e pular desta para uma direção contrária se fizer no tempo certo. ele deverá realizar esta ação para alcançar o tecido acima dele. alcançando o tecido o jogador terá altura para passar por cima do bloco de pedra que bloqueou seu caminho. ao subir na pedra que antes bloqueava o caminho. a câmera avançará para a frente do jogador e será possível ver a próxima plataforma, que também está elevada. é possível nesta câmera ter uma ideia da profundidade que separa as duas plataformas. ao realizar o pulo com sucesso, a câmera novamente se colocará à frente do jogador. a sua frente, bloqueando o caminho, estão estátuas e pedras destruídas. acima dele haverá um suporte para tecido, entretanto, sem o tecido. surgirá uma instrução que informará o jogador que os suportes, ainda que sem tecido, servem para que o jogador se apoie, se os alcançar. o jogador deverá pular, alcançar o suporte, subir nele e dele pular para cima da estátua que bloqueia o seu caminho.

ao sair desse cenário, o jogador entrará em um cenário parecido com o que desceu no início do jogo. o piso é extenso e sem estátuas e a parede da muralha neste piso está quebrada, sendo possível ver apenas o céu noturno.

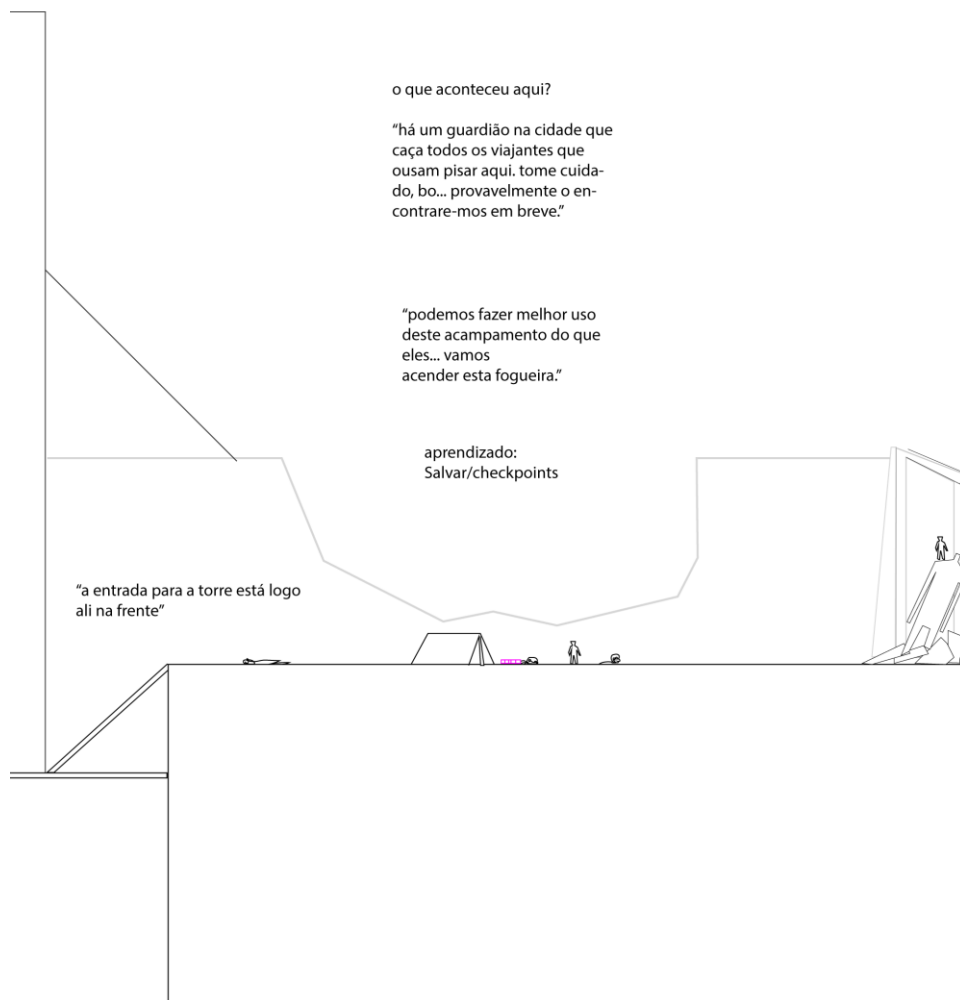


Imagem 13. Acampamento. Autoria própria

neste cenário há um acampamento abandonado de uma barraca e uma fogueira (apagada). ao se aproximar das ossadas, o avatar pergunta em voz alta “o que houve aqui” e Ihlo responde “há um guardião na cidade que caça todos os viajantes que ousam pisar aqui. tome cuidado, bo... provavelmente o encontraremos em breve”. logo em seguida, Ihlo diz “podemos fazer melhor uso deste acampamento do que eles... vamos acender esta fogueira.” o jogador é instruído a interagir com a fogueira e é informado de que assim salva o jogo e o seu progresso. ele retornará para aquela fogueira caso morra. ao salvar o jogo, Ihlo diz “a entrada para a torre está logo ali na frente!” e o jogador avançará para a esquerda.

ao chegar no portão, a câmera se afasta bastante do avatar para que o jogador possa ver o portão por completo e os mecanismos do mesmo, que são duas rodas/engrenagens bem altas, uma em cada lado da porta. Ihlo diz “a porta está trancada. aquelas rodas parecem ser o que precisamos. vamos dar um jeito de alcançá-las”.

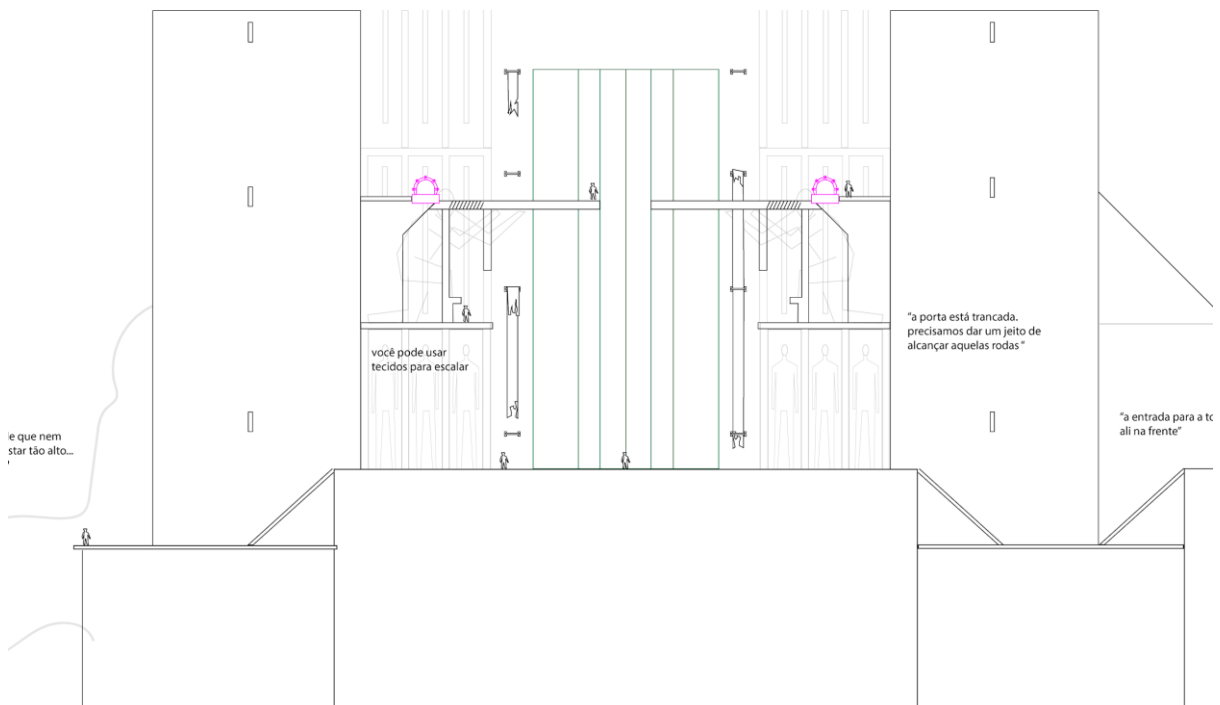


Imagem 14. Portão da Torre do Artesão. Autoria própria

o jogador poderá sair desse cenário pelos dois lados. se for para a esquerda encontrará o fim da muralha, que é um precipício com uma bela vista do céu noturno. se aproximar da

queda fará com que o avatar diga “é tudo tão grande que nem sequer percebi estar tão alto... que tipo de lugar é este?”. se o jogador sair do cenário do portão pela direita, voltará para o acampamento.



Imagem 15. Fim da muralha. Autoria própria

Para alcançar as engrenagens, ele deverá escalar o tecido que está na parte esquerda da porta e logo em seguida usar a mecânica de pular de parede em parede, durante esse processo, a câmera estará focada no avatar do jogador. quando alcançar o mecanismo, o jogador poderá interagir com ele e girá-lo. ao girá-lo, a câmera volta a mostrar todo o cenário e mostra que uma das trancas da porta recua, Ilho diz “foi uma, falta a outra”. a câmera volta para o avatar do jogador e o jogador avançará andando por cima da tranca para chegar a roda do outro lado. ao chegar na engrenagem e interagir com ela, a câmera mostra o cenário completo e é possível ver a outra tranca recuando “agora está destrancado”. agora o jogador deve descer usando os tecidos do lado direito até o chão. ao chegar no portão, o jogador deverá interagir com ele (haverá alguma interação de repetição para indicar esforço) e abri-lo, ao executar a ação Ilho grita “força! força!”. uma vez aberto, o jogador poderá atravessar o portão, dando fim ao cenário da muralha noroeste.

A Torre do Artesão

(Os rascunhos referentes a esta etapa constam no APÊNDICE A)

A torre possui **06 câmaras de salvamento automático**. Para atravessar as duas primeiras câmaras o jogador deve usar as mecânicas de movimentação aprendidas anteriormente. Ele então encontrará a câmara da manopla, o **Arsenal de Malyka**. O jogador receberá algumas instruções de como utilizar a **Manopla** para combate e para a manipulação de cenário. Ao sair dessa câmara, ele começará a ser perseguido pelo Guardião, que terá uma barra de vida indicando que ele é confrontável, no entanto é impossível lutar contra ele no momento e Ilho sempre recomenda que o jogador fuja. As 03 câmaras seguintes serão desafios de movimentação e perseguição até chegar ao topo da torre. Durante esse

período, a voz de Ihlo parece desesperada e não dá muitas instruções claras além das necessárias para passar pela fase.

Chegar no topo da Torre do Artesão é o ato final da primeira parte do jogo. No terraço, haverá uma cena onde o Guardião golpeia Azü e o arremessa lá de cima, quebrando uma grande parte do cenário também. Azü cai junto com muitas pedras na **Eclusa Celeste**. Nessa parte o jogador é ensinado a evitar dano de queda utilizando a litomancia da Manopla para que chegue ao fundo vivo. Atingir o fundo da eclusa dá início à segunda parte do jogo.

O Calabouço

(A partir dessa fase, os rascunhos ainda não foram desenvolvidos)

O cenário é como o fundo de um poço seco colossal. Muitas pedras, tijolos, alguns corpos e vegetação morta. O jogador será direcionado para uma grade quebrável e, ao atravessá-la, encontrará uma porta de pedra que deverá ser aberta utilizando a Manopla. Ao passar pela porta, o jogador entra no **Calabouço**.

O pátio principal do calabouço é amplo e circular, no centro encontra-se uma grande piscina igualmente circular. na piscina há uma estátua de um homem que segura quatro correntes, cada uma delas ligada a uma porta do lugar.

No salão existem 05 portas e uma delas se sobressai pelo tamanho. Ela é feita de pedra e tem uma narrativa esculpida em toda a sua extensão, além de 04 travas pesadas.

A voz de Ihlo diz ao jogador que cada porta menor leva a uma **fechadura** e que somente abrindo as 04 é possível atravessar a porta.

*As quatro câmaras são divididas em duas etapas: o **corredor** e o **trono**.*

*O **corredor** sempre será um misto de ação e quebra cabeça que explorará mecânicas úteis contra o chefe da câmara correspondente.*

*O **trono** é o local onde está o chefe da câmara. Lá estão também a **Fechadura** e o **Grilhão**.*

Tahra

A primeira câmara jogável é a **Câmara de Tahra**. Neste corredor encontram-se algumas criaturas hostis e será explorada a mecânica de combate e manipulação de cenário. Não há monstros muito difíceis nessa etapa.

Ao final do corredor, encontra-se a porta para a sala final. Ao abri-la, o jogador entra na câmara do primeiro chefe: Thara. Ela é, como os outros 03 chefes das câmaras menores, um autômato. Thara é alta, cerca de quatro ou cinco vezes maior que o avatar do jogador.

É feita de pedra e metal talhados ao mínimo detalhe. Ela luta com uma espada longa de uma mão.

Ao derrotá-la, o jogador andará em direção à fechadura e será instruído a abri-la, ação que fará um portal se abrir no final do salão. Entre a fechadura e o portal estará um **grilhão**. Ihlo sugere insistentemente que o jogador quebre a peça para que assim possa **desafiar Tahra novamente** e adquirir sua poderosa espada, a **Azae**. Ihlo diz ainda que, se o jogador não romper os grilhões, os guardiões das câmaras não poderão ser completamente derrotados e poderão se tornar um problema futuramente.

Se o jogador optar por quebrar o Grilhão, Ihlo demonstra grande felicidade; se não, Ihlo reprova fortemente. O sentimento de Ihlo é acumulável nas escolhas das quatro câmaras. Independente da escolha do jogador, só resta avançar para o portal, já que o portão pelo qual entrou está fechado. Este portal retornará o jogador ao pátio principal do Calabouço. Finalizada a câmara, agora ao lado da sua entrada está um teleporte que permite ao jogador pular o corredor e chegar diretamente ao trono para desafiar o chefe novamente. Ao derrotá-lo e adquirir sua espada, o item será anexado à Manopla e poderá ser usado a qualquer momento a partir de então.

Surama

(rascunho: essa câmara foca no uso da Prospecção, mecânica base para a manipulação de cenário, que também passará a ser útil em combate. A câmara possuirá regiões escuras e alguns monstros cujos ataques se tornam evitáveis com o uso da Prospecção. O item adquirido de Surama é sua candeira, a Ira.)

Danda

(rascunho: para esta câmara sei apenas como será o chefe. É uma escudeira relativamente pequena e derrotá-la duas vezes garantirá seu escudo ao jogador. É uma arma que facilitará bastante passar por Arapora)

Ëba

(rascunho: o chefe desta área é uma arqueira muito ágil. para passar por ela e por seu corredor é importante que o jogador precise utilizar todos os conhecimentos dos corredores passados)

Arapora, a Última Imperadora

Ao derrotar os quatro chefes iniciais quebrando seus grilhões, a porta principal do salão poderá ser atravessada. Ihlo então diz ao jogador que este será seu último desafio, mas que

tome cuidado, pois será o seu oponente mais poderoso; por isso recomenda que, se ainda não tiver quebrado todos os grilhões, agora é a melhor hora para fazê-lo. Abrir o portão principal levará o jogador diretamente à onde confrontará Arapora. Derrotá-la deixará Ihlo em êxtase, bastando apenas seguir para o final da sala e abrir a última porta. Fim de Jogo.

Durnuu

Atravessar o portão principal **sem quebrar nenhum Grilhão** levará o jogador ao segundo final do jogo. Ele entrará na mesma sala onde enfrentaria Arapora, mas ela, ao invés de atacar o jogador, se alia a ele. Seguindo adiante para o final da sala, há uma porta que dará acesso a uma região escura, disforme e caótica. O jogador se depara com um grande anzol no meio de uma câmara cheia de colunas. O anzol distorce a realidade ao seu redor e é o inimigo final do jogo. Hordas de criaturas atacarão Azü e Arapora, que devem resistir e destruir o Anzol. Ao destruí-lo, Arapora conversa com Azü e logo em seguida se desfaz. É possível ouvir Durnuu praguejando. Fim de jogo

“a ira do Anjo recairá sobre seu povo amaldiçoado! Ele! Ele sim é o horror!” (circe)

-Durnuu

Guamã

Guamã é um chefe opcional do jogo. Ele é o Guardião que persegue o jogador na Torre do Artesão. Para liberá-lo, o jogador deverá ter concluído o jogo pelo menos uma vez. Ao derrotar **Ēba** pela primeira vez, ela lançará uma flecha em direção à lua.

Em todos os novos jogos, durante a perseguição na Torre do Artesão, cairá uma grande flecha no cenário. Ao investigá-la, o jogador vê uma inscrição que poderá ser utilizada para abrir uma das portas na Torre. Atravessar a portal leva para uma câmara onde acontecerá a luta contra Guamã. Ihlo reprova o ato veementemente e instrui o jogador a prosseguir o caminho determinado por ele.

Ao derrotar Guamã, as sombras abandonam do chefe e é possível ver que se trata de um humano. Este NPC explicará a história do jogo para o jogador. Ao derrotá-lo, o jogo também termina e Azü volta para casa livre de seus pesadelos.

“não há final feliz neste lugar.”

-Guamã

Personagens

Azü

No momento do jogo, Azü é um jovem muito forte e ágil. Ele nasceu sem o braço direito e tem uma forte conexão com o elemento da terra, embora nunca tenha utilizado magias antes do jogo. Ele possui traços árabes e usa um penteado de totó. Além disso, veste uma manta azul, um short curto, caneleiras e uma bolsa de uma alça. É um jovem calmo, introvertido, porém bastante seguro.



Imagem 16. Azü. Autoria própria

Ihlo

Ihlo foi uma aprendiz de xamã e grande amiga de infância de Azü. Durante a catástrofe que dizimou sua vila, Ihlo foi responsável por salvar poucas dezenas de pessoas e logo em seguida nunca mais ser vista. Ela era alta, usava roupas folgadas e cabelo curto. Ela chamava carinhosamente Azü de “Bu” e era agitada, extrovertida, segura e social.

Guamã

Guamã é a criatura que persegue Azü antes que a personagem chegue às catacumbas. Ele é um personagem milenar mais antigo do que a cidade onde a história acontece. Na maior parte do jogo, Guamã está lutando internamente contra Durnuu, luta esta que já dura centenas de anos e o levou parte de sua consciência. Sua aparência monstruosa se deve à cobertura de Durnuu que tenta possuí-lo. Ele persegue o jogador porque inconscientemente procura proteger a cidade e o calabouço de invasores que procuram

pillar e potencialmente possam libertar Durnuu de sua prisão. Ele se move de forma inconstante e violenta, suas aparições mudam as cores na tela.



Imagem 17. Azu encontra Guamã. Autoria própria

Durnuu

Durnuu é uma entidade extradimensional que objetiva dissolver o universo da narrativa; mas suas motivações não são pessoais e nem más, esta é apenas a forma como tudo sempre funcionou.

Ao todo, existem cinco cardeais que regem o universo da história e cada um tem sua função no ciclo de vida de cada dimensão, que consiste em surgir, se desenvolver, morrer e retornar ao seu princípio. Durnuu, cujo nome verdadeiro é Sarim, é o cardeal responsável pela morte das dimensões.



Imagem 18. Durnuu e Ihlo. Autoria própria

CHEFES

Os chefes das quatro câmaras e o da entrada da prisão de Durnuu são versões autômatas de algumas das mais poderosas imperadoras de Yaroim, a cidade acima do calabouço. Sua criação foi ordenada por Arapora após a descoberta da verdade acerca daquele lugar e sua função é defender os grilhões que mantêm Durnuu preso.

Todos os chefes são armaduras de pedras, metais e cristais moldados em forma humanóide; cada chefe utiliza a arma que sua imperadora correspondente recebeu em vida quando assumiu o trono da cidade e possui um estilo de luta idêntico a ela.

Tahra

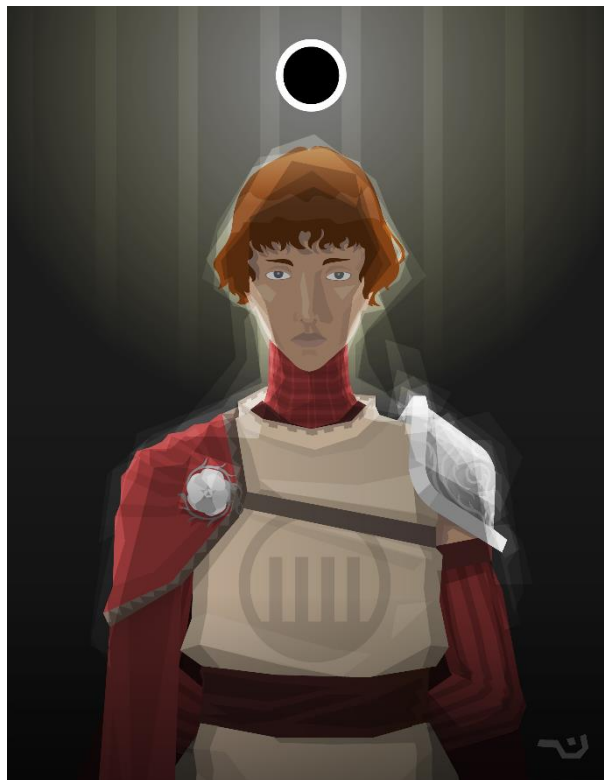
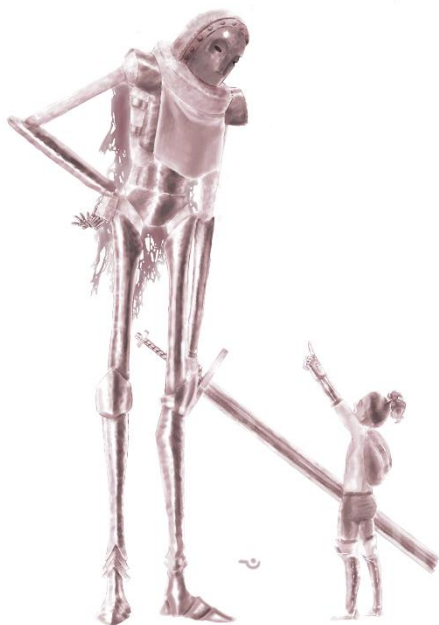


Imagem 18 e 19. Tahra e seu primeiro protótipo como chefe. Autoria própria

Tahra a terceira imperadora, era surda e pertencia à casa das flores. Era uma exímia duelista e sua arma, uma longa espada de uma mão.

Surama

Surama foi a segunda imperadora de Yaroim e a única a vencer o torneio para o título sem ferir um oponente sequer. É uma maga psíquica muito poderosa, sua arma é uma candeia e ela pertencia à casa da pedra.

Danda

Danda foi a quarta imperadora da cidade e pertencia à casa do linho. Ela vem de uma linhagem de baixa estatura e usa um escudo. Dentre todas as imperadoras, ela é quem tinha a maior força bruta.



Imagem 20 e 21. Danda. Autoria própria

Ēba

Ēba instituiu o sistema monárquico na cidade e assumiu como primeira imperadora. Pertencia à casa das penas e sua arma era um arco.

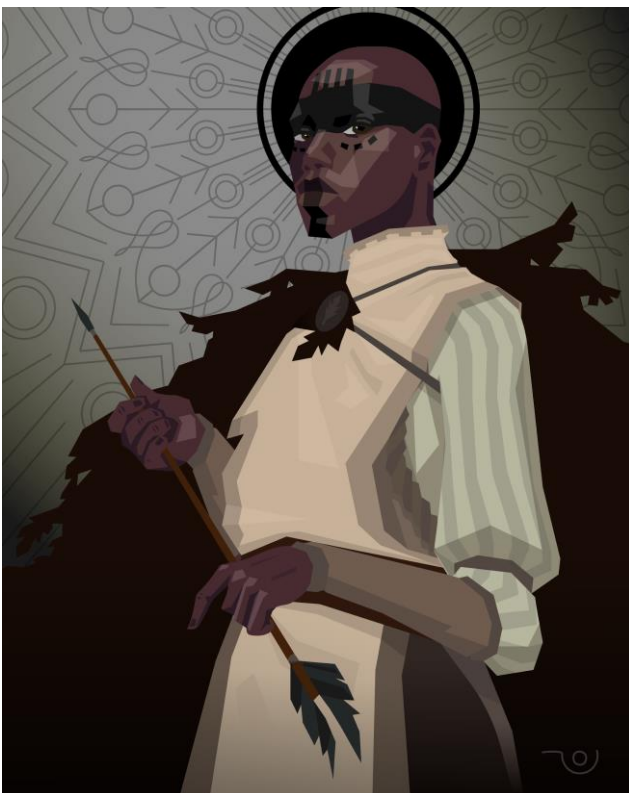


Imagem 22. Ēba. Autoria própria

Arapora

Arapora foi a última imperadora da cidade. Ela tinha baixa visão e era estrangeira. Foi a imperadora mais poderosa em combate dentre todas e quem reforçou o calabouço. Sua arma é um cetro.



Imagem 23. Arapora. Autoria própria