



UnB

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

As Crônicas de Zenon:
Pré-produção de um videogame

Maria Cristina Monteiro de Oliveira

Brasília
1º/2018

Maria Cristina Monteiro de Oliveira

As Crônicas de Zenon:
Pré-produção de um videogame

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Universidade de Brasília
como requisito parcial para obtenção de
título de bacharel em Comunicação
Social, habilitação em Audiovisual.

Professora orientadora: Selma Regina
Nunes Oliveira

Brasília
1º/2018

Maria Cristina Monteiro de Oliveira

As Crônicas de Zenon | Pré-produção de um videogame

Banca Examinadora

Professora Dra. Selma Regina Nunes Oliveira
Orientadora

Professor Dr. Tiago Barros Pontes e Silva
Examinador

Professor Dr. Luciano Mendes de Souza
Examinador

Professor Dr. Wagner Antônio Rizzo
Suplente

Brasília
1º/2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora, Selma, que me guiou nessa jornada tortuosa e aguentou minhas caraminholas, desesperos e sumiços. Aos membros da banca, que foram carinhosamente escolhidos pelos inúmeros ensinamentos que me deram durante a graduação.

Agradeço aos queridos amigos Bruna Figueirôa, Washington Rayk, Gabriel Oliveira e Amanda Santos que ajudaram com sugestões, palavras de conforto e alguns abraços quando eu precisei e por terem me auxiliado na revisão das ideias e do texto.

E principalmente, à minha mãe que, essa sim, me apoiou em todos os momentos – bons e ruins – ao longo do processo não só deste trabalho final, mas de todo o curso de Comunicação e de vida.

Sumário

0.	RESUMO.....	6
1.	INTRODUÇÃO.....	7
2.	PROBLEMA DE PESQUISA	7
3.	JUSTIFICATIVA.....	9
4.	OBJETIVOS	10
	4.1 Geral.....	10
	4.2 Específicos:	10
5.	REFERENCIAL TEÓRICO	10
6.	METODOLOGIA.....	15
	6.1 O Processo Criativo.....	15
	6.2 A proposta	17
	6.3 A narrativa	18
	6.4 A Estética	20
7.	O JOGO.....	22
	7.1 Storyline.....	22
	7.2 Argumento	22
	7.3 Personagens.....	24
	7.5 Cenários	35
	7.6 ROTEIRO	42
8.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
9.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50

RESUMO

A presente memória tem como objetivo elucidar o processo desenvolvimento do conceito de um videogame que tem seu foco na narrativa e na exploração do cenário. O projeto foi desenvolvido a partir de uma metodologia não-linear em que foram feitas pesquisas acerca de quesitos conceituais e contextuais do meio dos jogos que serviram de base para o desenvolvimento da narrativa e as diretrizes visuais propostas para o jogo. A história produzida para o jogo traz o conflito de uma adolescente que é raptada por alienígenas e levada a um planeta desconhecido, no qual enfrentará diversos inimigos e desafios.

Palavras-chave: videogame, design de jogos, narrativa, comunicação.

1. INTRODUÇÃO

Poder viver várias vidas em uma só, ser um guerreiro medieval, um alienígena em um planeta desconhecido, um mago poderoso de uma realidade fantástica, um astuto sobrevivente em um mundo pós-apocalíptico ou tantas quanto se quiser, foi esta capacidade de nos transportar para os mais variados universos que sempre me fascinou nos videogames.

Mas outras mídias também nos põem em contato com realidades diferentes das nossas. Então, qual é o diferencial dos videogames para nos envolver de maneira tão intensa no universo construído dentro deles? Acredito que a resposta para esta questão seja a capacidade não apenas de contar determinada história, mas nos colocar dentro dela. Nos videogames, saímos da posição passiva de espectador para o papel ativo de jogador, o agente sem o qual a experiência não acontece.

O intuito deste projeto é conhecer os conceitos, técnicas e as diretrizes para o desenvolvimento de um videogame de qualidade e, a partir disto, desenvolver o universo narrativo, que aqui será entendido como a história e características do mundo ficcional e seres que o compõem, de um jogo para computador.

Para tanto, foram desenvolvidos uma pesquisa bibliográfica – que visa entender as particularidades desta mídia – e um documento de conceito do jogo, que consiste na compilação do que foi definido no processo de criação e prototipagem do jogo aqui proposto. Este documento contempla as informações básicas da narrativa, das mecânicas e da estética do jogo e é sobre o processo de desenvolvimento deste documento que se trata o presente projeto experimental, apresentado como trabalho de conclusão do curso de Audiovisual.

2. PROBLEMA DE PESQUISA

Para muitos, a ideia de produzir um videogame pode parecer algo mirabolante, que só pode ser feita por uma empresa enorme, cheia de experts em engenharia de software e artistas muito experientes. Até pouco tempo atrás

eu pensava assim, acreditava que nunca conseguiria fazer algo do tipo e o máximo que poderia era me contentar em escolher algum dos produtos oferecidos pelo mercado.

Há alguns anos, esta era de fato a realidade, pois só era possível desenvolver jogos com equipamentos muito potentes que, até então, eram muito caros, inacessíveis à grande maioria da população. Hoje a tecnologia evoluiu muito, os computadores pessoais têm capacidade de executar os mesmos softwares usados nas grandes empresas de desenvolvimento de jogos. Além disso, atualmente o acesso ao conhecimento também está mais difundido por meio da Internet e do aumento da produção de softwares de código aberto¹, que, em linhas gerais, são aqueles que não restringem o acesso ao código-fonte do programa, pelo contrário, exigem a sua divulgação para serem classificados como tal e, além disso, incentivam a constante modificação e aprimoramento destes programas pelos membros da própria comunidade que os utilizam.

Mas o meu pensamento sobre o assunto só mudou de fato quando eu cursei a matéria de Design de Jogos, do Departamento de Desenho Industrial. O intuito da disciplina é formar grupos unindo pessoas das áreas de Artes Gráficas, Ciência da Computação e Música e desenvolver um jogo do início ao fim. Esta experiência desafiadora e ao mesmo tempo gratificante, serviu para desmistificar esta ideia errônea de que a produção de videogames é algo inatingível e, principalmente, despertou em mim uma vontade de conhecer melhor as atribuições de um game designer e a área de desenvolvimento de jogos como um todo.

Ainda que o conhecimento de engenharia de software continue sendo necessário, não é só disto que é feito um videogame, as outras searas envolvidas são tão importantes quanto a parte da programação e podem ser a diferença entre um videogame ser bom ou excelente. Uma delas é a área da criação - na qual eu me envolvi na experiência supracitada -, que influencia enormemente como se dá o *gameplay* (que neste trabalho será entendido

¹ Open Source Software. Fonte: <<https://www.digitalocean.com/community/tutorials/Free-vs-Open-Source-Software>>. Acessado em junho de 2018.

como a experiência vivenciada pelo jogador dentro do videogame) e, conseqüentemente, como o mesmo será recebido pelo público.

De posse destas informações, surgiram alguns questionamentos, o primeiro deles foi: por que não pensar em um videogame (ou neste caso o projeto de um) como trabalho de conclusão de curso? Ora, nos videogames temos diversos elementos pertinentes ao campo da Comunicação, em especial do Audiovisual, um deles é a criação de narrativas. Foi então que encontrei a indagação que motivou este projeto: *Como criar o universo narrativo de um videogame?*

3. JUSTIFICATIVA

Por anos considerado um mero brinquedo, o videogame foi se consolidando como mídia ao longo dos anos e vem sendo cada vez mais estudado no âmbito acadêmico, por seu caráter multidisciplinar e seu potencial de retratar as mudanças da sociedade, tanto cultural quanto tecnologicamente.

O videogame inspirou a sua linguagem gráfica nos meios ligados ao entretenimento e lazer, e acabou se tornando um laboratório de exploração da convergência entre esses meios, criando ricas interfaces de comunicação. (LUZ, 2009:15)

Novas tecnologias nesta área surgem constantemente e isso tem influenciado fortemente outras mídias. A computação gráfica que possibilitou a construção de praticamente qualquer coisa no cinema, nasceu das pesquisas de desenvolvimento de jogos. Os jogos inspiram filmes e vice-versa, são artes irmãs que se complementam e se auxiliam mutuamente.

Além disso, o campo de desenvolvimento de jogos oferece a chance experimentar técnicas aprendidas ao longo do curso de Audiovisual, como *storytelling*, construção de personagens, direção de arte, enfim, as possibilidades são as mais diversas. E foi pensando nesta experimentação que eu decidi por esta mídia para desenvolver minha pesquisa e produto de conclusão de curso.

Se as justificativas relacionadas ao conhecimento já não fossem suficientes, há ainda o fator comercial. O mercado de videogames tem crescido ano após ano no mundo inteiro. No Brasil, 82% da população entre 13 e 59 anos joga algum tipo de *game* nas mais diversas plataformas, sejam PCs, *consoles* (como os da família Playstation ou Xbox), dispositivos *mobile* ou portáteis².

O consumo ainda é, em sua maioria, de jogos desenvolvidos em outros países. Porém, cada vez mais pessoas se interessam pela área de produção de videogames e até mesmo a ANCINE, já começa a propor diretrizes que incentivem a produção e consumo dos videogames produzidos no país.³

Tendo em vista os motivos aqui expostos, fica evidente a relevância do estudo dos videogames e das suas implicações no âmbito da comunicação.

4. OBJETIVOS

4.1 Geral

Criar o conceito do jogo eletrônico As Crônicas de Zenon.

4.2 Específicos:

- Criar a história na qual o videogame será baseado;
- Estabelecer o conceito visual do jogo por meio do desenvolvimento de esboços dos personagens e descrição dos cenários do jogo;
- Desenvolver as mecânicas de interação entre o jogador e o jogo;
- Criar o roteiro do curta de animação que introduz a narrativa do jogo ao jogador.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

Antes de pensar em desenvolver um jogo de qualquer espécie é necessário saber o que se entende pelo termo. Para tanto apresentarei nesta

² Fonte: <https://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>. Acessado em maio de 2018.

³ Fonte: ANCINE. “Uma Nova Política para o Audiovisual Brasileiro” , 2017.

sessão, algumas das definições estabelecidas pelos autores pesquisados e em seguida falarei sobre que elementos são necessários para a criação de um jogo.

Os estudos sobre jogos são muito anteriores à popularização dos videogames. Na verdade, segundo Johann Huizinga (2000), os jogos são anteriores até mesmo à cultura, pois esta pressupõe a sociedade humana e os animais brincam desde muito antes de haver qualquer noção de civilização. É só observar dois gatos ou cães brincando, eles obedecem ao sistema de regras do jogo que os impede de fazer algo que machuque um ao outro durante aquele período da ação lúdica e, tão logo outra atividade mais importante (como o surgimento de comida, por exemplo) se apresente, eles livremente abandonam o jogo.

Um dos pontos levantados por Huizinga é justamente essa instância voluntária e consciente de qualquer jogo. É imprescindível que se escolha participar daquela ação única e exclusivamente pelo prazer e diversão de jogar, caso contrário, deixa de ser jogo. Em suma, o autor define jogo como:

uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, 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. (HUIZINGA, 2000, p. 13)

Compartilhando da visão de Huizinga, Caillois (1961) define jogo como sendo uma atividade essencialmente livre (voluntária), separada (no tempo e espaço), incerta, improdutiva, governada por regras e de faz de conta. Esse "faz de conta" ao qual o autor se refere tem relação direta com a imersão do jogador. Ao adentrar a história criada para o jogo, o jogador não nega a realidade externa ao jogo (a sua própria) tampouco foge dela, mas sim, conscientemente, decide acreditar que, *durante o período do jogo*, ele faz parte daquele universo ficcional.

Para o pesquisador Jesus de Paula Assis (2007), o jogo seria um passatempo com adversário externo, com regras definidas e o estabelecimento de uma disputa, ou seja, se um ganha o outro perde (ou há empate, caso esta

seja uma das possibilidades estabelecidas pelas regras). É imprescindível que haja interação com alguém ou alguma coisa. O autor fala também da noção de torneio ou campeonato, no qual há um sistema de pontuação maior que a do jogo isolado e ao final de *n* partidas jogadas, quem ganhou mais vezes (acumulou mais pontos) é considerado o vencedor (ASSIS, 2007, p.11).

Quanto ao conceito de *videogame*, as atribuições são as mesmas dos demais jogos:

devem ter conflito, regras, exigir alguma habilidade específica (estratégia, resolução de quebra-cabeças, percepção) e algum valor de saída (vitória vs. derrota, ranking de pontuação). O termo vídeo refere-se ao suporte que use luz e som e permita a visualização do jogo em ação, então aí podemos citar como exemplos a televisão, o monitor do computador ou a tela dos smartphones. (WOLF, 2008, p.14, tradução da autora)

Neste trecho Wolf, salienta que a diferença entre os videogames e outros jogos está no suporte. Já Assis (2007), afirma que um dos fatores que distinguem um jogo qualquer de um *videogame* é o que ele chama de divisão em fases. Diferentemente de um torneio de futebol ou xadrez, no qual a próxima fase é apenas um estágio em que se continua a praticar o mesmo jogo – só que com adversários mais selecionados –, em um *videogame* a experiência da fase seguinte pode ser de qualquer natureza (ASSIS, 2007, p.10). Se, inicialmente, o jogador precisava dispor de habilidades intelectuais, na próxima fase ele talvez necessite de rapidez e agilidade tátil. Numa outra pode ser necessário acumular pontos sem os quais ele não pode prosseguir, ou ainda pode haver fases em que não há pontuação alguma e a única recompensa que o jogador recebe é a de saber que resolveu o enigma elaborado pelo game designer e que isso irá diferenciá-lo dos demais jogadores.

O que foi apresentado no parágrafo anterior exemplifica o que o autor Jesse Schell (2015) chama de mecânicas de jogo. Este é um dos quatro pilares definidos pelo autor como os elementos essenciais para o desenvolvimento de jogos que ele chama de *tétrade elemental*. As integrantes desta *tétrade* são a mecânica, a história, a estética e a tecnologia.

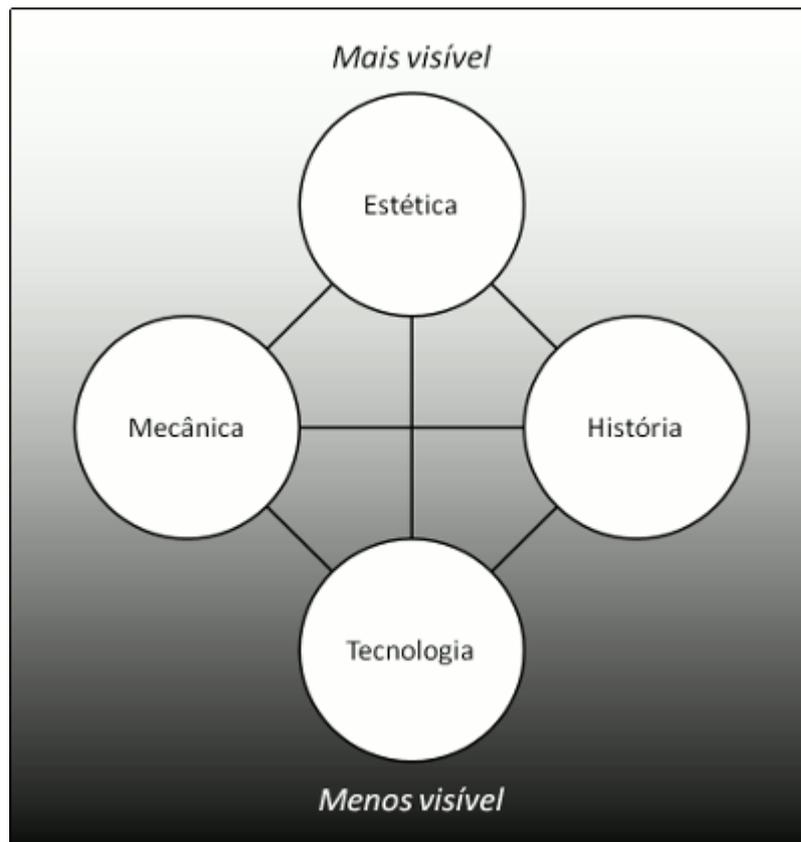


Figura 1 - Tétrade Elemental de Schell

A mecânica pode ser definida como todo o conjunto de processos e regras que possibilitam ao jogador resolver os problemas propostos dentro do contexto estabelecido no jogo (SCHELL, 2015, p.98).

A história é a sequência de eventos que desvendam o jogo e pode ser linear ou fragmentada, simples ou elaborada, mas ela serve principalmente para trazer maior engajamento entre o jogador e o universo estabelecido no jogo.

A estética é o modo como o jogador percebe o jogo, relacionada aos sentidos. É o que o jogador vê, ouve e sente ao jogar e tem papel fundamental na imersão e na interação do jogador com o jogo.

A tecnologia é o suporte onde o jogo é desenvolvido, seja ele qual for, digital ou analógico. Ela é o meio onde a estética será apresentada, as mecânicas irão funcionar e a história será contada (ibid).

Jesse Schell salienta que estes elementos são igualmente importantes, não há um mais relevante que o outro. Para que um jogo seja coerente e bem elaborado é necessário que estes elementos trabalhem unidos, relacionando-se simbioticamente de forma que o jogador não sinta diferença entre eles.

Para exemplificar uma relação coerente entre estes elementos, trarei o exemplo utilizado pelo autor Jesus de Paula Assis (2007), quando ele cita o jogo Wolfenstein 3D⁴. O jogo é ambientado na Segunda Guerra Mundial e nele o personagem controlado pelo jogador é um agente aliado que precisa escapar de uma masmorra cheia de inimigos (ASSIS, 2007, p. 12). Para se defender, o personagem coleta armas que encontra pelo caminho e surge então, um ponto crucial para o entendimento de um videogame: você assume que aquilo faz sentido naquele ambiente e não questiona o porquê das armas estarem ali.

Alguns pesquisadores veem este comportamento como uma espécie de alienação, como se ao adentrar o universo do jogo, o jogador perdesse seu senso crítico. Entender a imersão como um estado em que o espectador ficaria alienado de suas capacidades críticas é um erro, pois por mais discrepante da nossa realidade que pareça determinado universo ficcional, se não há uma estrutura coerente em sua construção, uma lógica interna, o público não considerará aquilo verossímil e a obra certamente não será bem recebida.

Voltando ao exemplo de Wolfenstein, não faria sentido encontrar varinhas mágicas para lutar com os inimigos deste jogo, assim como não teria muita utilidade usar uma metralhadora contra uma fada que só pode ser atingida por magia. Tudo no jogo deve estar alinhado ao universo que foi ali proposto e todos esses elementos devem ter uma coerência entre si, a fim de proporcionar a melhor experiência (*gameplay*) para o jogador.

⁴ Wolfenstein 3D é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela id Software e publicado pela Apogee Software e FormGen. Foi lançado em 1992, para MS-DOS, inspirado pelo jogo eletrônico Castle Wolfenstein, da Muse Software. Em Wolfenstein 3D, o jogador assume o comando do espião aliado William "B.J." Blazkovicz durante a Segunda Guerra Mundial, com o objetivo de escapar de uma prisão Nazista localizada no Castelo Wolfenstein e cumprir uma série de missões cruciais. O jogador explora vários níveis a fim de encontrar um elevador que irá dar acesso aos próximos estágios ou matar o chefe final, enfrentando soldados nazistas, cães e outros inimigos com facas, pistolas e demais armas.

Outro elemento pertinente para o entendimento de um videogame é a curva de aprendizagem, que é definida por Assis como o tempo necessário para o jogador dominar as ações indispensáveis para comandar seu personagem (ASSIS, 2007, p.13). Este intervalo varia de acordo com a proposta e o público ao qual o jogo se destina. Eu incluiria aqui a questão de que, como cada fase pode apresentar novos desafios, a curva de aprendizagem depende principalmente de como o fluxo do jogo é definido. Se o personagem apenas anda e pula obstáculos fixos, essa mecânica é aprendida logo nos primeiros instantes de contato com o jogo, mas se ao longo da trajetória os desafios se tornarem mais complexos, o personagem for adquirindo mais habilidades que conseqüentemente necessitem de ações mais específicas, as mecânicas naturalmente deverão acompanhar essa progressão.

6. METODOLOGIA

6.1 O Processo Criativo

A linha narrativa que deu origem a este trabalho começou a ser traçada a partir da fusão de outros dois projetos que eu desenvolvi. O primeiro foi o roteiro de uma série de animação que apresentei como produto de conclusão do curso de Publicidade, em 2016, e o outro foi um conto desenvolvido juntamente com alguns colegas para o projeto de extensão *Design Fiction*, no início de 2017. Da série vieram os personagens principais – a menina e o robô alienígena – e do conto a ideia de colonizadores intergalácticos.

A história do jogo faz um paralelo com a nossa realidade. A personagem Ariel vai parar em um planeta onde seres invadiram um território já habitado, com estruturas e culturas estabelecidas e estes simplesmente destroem e matam por se acharem superiores e, portanto, no direito de tomar para si aquilo que não os pertencia. Um comportamento que nos é muito familiar, já que se formos rememorar a História da humanidade, em especial a do Brasil, encontraremos elementos que muito se assemelham ao enredo deste jogo. A intenção aqui é utilizar a fantasia para tentar provocar uma reflexão sobre a nossa própria realidade.

Referências históricas também contribuíram para a construção de alguns personagens. Um exemplo é o vilão, Salazar, que é livremente inspirado em grandes conquistadores e ditadores que marcaram a História. O comportamento despótico, a ambição por poder, a utilização da força e do medo para governar são características que estarão incorporadas no comportamento e na estética do personagem.

Uma das intenções do projeto era ter no papel central uma personagem feminina, porque, apesar de o cenário estar mudando, protagonistas femininas ainda são raras nos videogames e eu gostaria de trazer um pouco mais de representatividade de gênero para o meu produto, afinal, o número de jogadoras só tem crescido ano após ano⁵ e trazer este elemento poderia ser um diferencial no que diz respeito à aceitação do produto.

No entanto, ao longo da pesquisa e, principalmente, durante o processo de design dos personagens, a protagonista – que até então se chamaria Estela (o mesmo nome da personagem da série) –, foi ganhando características andróginas, o que deixava seu gênero indefinido. O que inicialmente foi visto como um problema, acabou se tornando uma vantagem já que o fato da personagem poder ser vista como uma menina ou um menino faria com que ela representasse um número maior de pessoas. Foi por este motivo também que o nome da personagem passou a ser Ariel.

O fato de ter um nome que pode ser usado por ambos os sexos é uma referência ao gênero de *role-playing games*, no qual o personagem atua como um avatar do jogador. O termo avatar é definido pela pesquisadora Lúcia Santaella como “uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para o transporte identificatório de cibercibers para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço” (SANTAELLA, 2003, p. 290-91 apud SILVA, 2016). A utilização de tal recurso ajuda a estabelecer uma relação mais próxima com o personagem, pois ao depositar nele seus objetivos e ambições, o nível de engajamento do jogador aumenta.

⁵ Fonte: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/ig-pelo-terceiro-ano-consecutivo-as-mulheres-comandam-os-jogos-eletronicos/>>. Acessado em junho de 2018.

6.2 A proposta

O jogo será de ação-aventura, para ser jogado por um único jogador por vez (*singleplayer*). Como o objetivo do jogo é apresentar o planeta Zenon e o seu universo narrativo, o estilo escolhido para o seu desenvolvimento foi o plataforma *sidescroller*⁶, com ênfase na exploração do cenário.

A ideia inicial era dividir o jogo em fases, às quais, depois de superadas, não seria possível voltar. Entretanto, ao longo da pesquisa, o gênero *Metroidvania*⁷ pareceu ser a opção mais alinhada com o objetivo do projeto. Como a essência deste gênero é a exploração não-linear e a progressão baseada em upgrades, ele seria mais adequado, por possibilitar um maior contato do jogador com o universo do jogo.

A origem do termo *Metroidvania* é na verdade uma alcunha desenvolvida pelos próprios jogadores, que surgiu com a união dos nomes dos jogos *Metroid* com *Castlevania*. Ambos ficaram conhecidos por utilizar a mecânica de explorar o cenário mais de uma vez e ter experiências distintas devido ao progresso e habilidades adquiridas pelo jogador ao longo do *gameplay*.

⁶ Entende-se por *sidescroller* os jogos nos quais a interação é feita apenas em duas dimensões, ou seja, que o personagem só pode se movimentar para frente e para trás, para cima e para baixo (nos eixos X e Y).

⁷ Fonte: Site Pulo Duplo. Disponível em <<http://puloduplo.com.br/blog/2017/07/16/o-que-e-metroidvania/>>. Acessado em junho de 2018.



Figura 2 - Jogo *Castlevania: Symphony of the Night* (1997)

A exploração contínua dos cenários de Zenon será condicionada pelo fluxo estabelecido para o jogo, que definirá variações de acesso e dificuldade de acordo com a progressão da história. Os ambientes pelos quais Ariel – a personagem controlada pelo jogador – transita têm seções que só estarão disponíveis a partir do momento em que ela adquirir a capacidade requerida para a resolução daquele desafio.

Como a movimentação é livre, as salas serão interligadas para que o jogador volte a elas quando estiver apto ou ainda para explorar mais elementos do cenário. A ideia é fazer com que haja maior interação com os elementos narrativos a partir desses recursos do *gameplay*.

6.3 A narrativa

As cores terão um papel crucial dentro do jogo, é por meio delas que o jogador identificará quem oferece perigo ou não. Na história existem duas

pedras mágicas que unidas devolveriam o poder ao povo e restabeleceriam o equilíbrio em Zenon. A referência maior aqui usada é o conceito do yin e yang da filosofia Chinesa, que faz alusão à harmonia dinâmica entre duas forças opostas que estão presentes em todos os seres e objetos⁸. As cores utilizadas para representar essa dicotomia serão o azul e o vermelho. Ainda que o oposto ao vermelho na rosácea cromática seja o verde, psicologicamente este contraste é maior entre o vermelho e o azul (HELLER, 2014, p. 80).

Há aqui uma leve subversão ao senso comum, pois no jogo o bem será representado pelo vermelho e o mal pelo azul. O usual seria estabelecer o azul como a cor do bem, pois ele remete à serenidade, tranquilidade e harmonia (ibid, p.50), mas o conceito ao qual me ative é a associação do azul à frieza, ao inerte e sem vontade própria; em oposição ao vermelho que representaria o calor, o sangue, aquilo que possibilita a vida. O azul é a energia negativa enquanto o vermelho é a positiva. Quando unidas, as duas forças resultariam em uma energia violeta, uma cor que remete à magia, à espiritualidade e à fantasia (ibid., p. 423). Ela representa, no contexto do jogo, a união e o equilíbrio das duas forças e a volta ao estado inicial, antes da invasão, quando a magia fluía entre todos os elementos do planeta. A quarta cor a ser utilizada como símbolo na narrativa é o branco, que representa a neutralidade, o vazio (HELLER, 2014, p. 374). É a cor presente nos seres que não estão dominados por nenhuma das forças.

No jogo, as energias estão em desequilíbrio e por este motivo o planeta e seus habitantes correm perigo. A função do jogador é restabelecer o equilíbrio das forças ao derrotar o vilão e unir novamente as pedras mágicas. Só assim ele poderá voltar para casa.

A escolha do nome do jogo se deve a intenção de dar continuidade ao projeto. “Crônicas” sugerem que o protótipo desenvolvido neste experimento é apenas uma dentre as outras passíveis de serem contadas. O termo também foi pertinente pelo caráter narrativo deste videogame, pois a jogabilidade está diretamente relacionada com a história que está sendo contada, tanto pelos

⁸ Fonte: <<<https://www.iep.utm.edu/yinyang/>>>. Acessado em junho de 2018.

NPCs⁹ quanto pelas próprias mecânicas do jogo, e este pretende ser um dos diferenciais do projeto e dos seus possíveis produtos subsequentes.

6.4 A Estética

A estética de “As Crônicas de Zenon’ foi inspirada em outros jogos de plataforma estilo *Metroidvania*, em especial “*Ori and The Blind Forest*” (Microsoft, 2017), “*Outland*” (Ubisoft, 2011) e “*Night in the Woods*” (Finji, 2017). Os personagens e cenários foram feitos em desenho vetorial, utilizando-se o software *Adobe Illustrator*. Todos menos o de Ariel, que foi feita em Bitmap, e o programa usado foi o *Photoshop* (também da Adobe). A intenção foi de diferenciá-la dos demais elementos do cenário para lhe dar destaque e também para reforçar a narrativa, já que ela é a alienígena naquele ambiente.



Figura 3 - *Outland* (2011)

⁹ Sigla para *Non-player characters*, são personagens cujas ações não são controladas pelo jogador (FRAGOSO, 2014). Entre eles estão os inimigos e personagens que não apresentam ameaça ao jogador, mas podem ajuda-lo ou atrapalhá-lo (se for esta a intenção) ao longo do jogo.



Figura 4 - Ori and the Blind Forrest (2015)



Figura 5 - Night in the Woods (2017)

Todos os esboços dos personagens foram desenvolvidos por mim, com exceção de Ariel, que desenvolvi em conjunto com a artista Bruna Figueirôa. Bruna e eu já havíamos trabalhado juntas durante a matéria de Design de Jogos, e, como ela tinha mais familiaridade com o estilo cartoon que eu, achei que seria interessante convidá-la para o projeto. Além dela, outros dois amigos

auxiliaram no desenvolvimento da estética, mecânicas e roteiro do jogo, são eles Washington Rayk e Gabriel Oliveira. Ambos trabalharam como uma espécie de consultores aos quais eu recorria para verificar se a história fazia sentido, se a progressão do jogo estava balanceada, dentre outras coisas.

7. O JOGO

7.1 Público-alvo

O público ao qual se destina o jogo é o infanto-juvenil, a partir de 12 anos, que goste de jogos com foco na narrativa e na exploração do cenário.

7.2 Sinopse

Ariel é uma menina de 13 anos que foi abduzida por alienígenas e levada para o planeta Zenon. Lá ela descobre que foi capturada por causa do meteorito que ela carregava num pingente, que fora presente de seu avô. A rocha na verdade era um artefato mágico que, em Zenon, lhe concedia poderes e foi por conta deles que Salazar havia ordenado sua captura. Em Zenon, Ariel precisará dominar essa energia mágica para derrotar os inimigos que surgirem em seu caminho e, talvez, voltar para casa. Entretanto, ao longo de sua trajetória a personagem vai conhecendo a história daquele ambiente e de seus habitantes e percebe que ela deve ajudar a solucionar o problema que assola aquele planeta.

7.3 Contexto histórico do jogo

A história se passa no planeta Zenon. Há muito tempo atrás os Samavianos, chefiados pelo Comandante Salazar, invadiram Zenon em busca de expandir seus domínios. Lá encontraram uma atmosfera habitável para seu povo, mas se depararam com a população nativa, os Finians, que enfrentaram os invasores, mas acabaram derrotados e feitos de escravos. Aqueles que conseguiram fugir da escravidão, se abrigaram no Deserto de Narak (uma planície rochosa que possui diversas montanhas e dunas) e formaram a Resistência, que desde então tenta desenvolver meios para libertar seu povo e expulsar os algozes de seu planeta.

Os Samavianos expulsaram os Finians da parte mais próspera do continente, a Cidadela, onde o clima era mais ameno e havia acesso fácil à floresta e ao mar, fontes de água e de comida, respectivamente, e, inicialmente, escravizaram os nativos usando da força e do seu poderio tecnológico e bélico. Todos sabiam da Resistência, mas a grande maioria dos Finians se sujeitava à dominação devido ao medo.

Existiam também os insetos gigantes da Floresta e os Mudús, os habitantes do pântano. Estes são seres formados de lama que atacam qualquer um que se aproxime.

Os ancestrais dos Finians possuíam magia proveniente dos cristais de Zaegor, a divindade maior deste povo. Eram dois cristais que unidos forneciam poderes mágicos ao povo, que eram diferentes para cada um e adquiridos num ritual posterior ao nascimento.

Quando foram subjugados pelos invasores, temerosos do que Salazar poderia fazer com aquele poder, usaram todas as forças que lhes restavam, separaram as pedras e as enviaram pelo espaço. Uma delas Salazar conseguiu recuperar por meio do trabalho de seus robôs rastreadores, a outra continuava desaparecida. Por meio do poder da pedra reavida Salazar conseguiu extrair o poder de controlar outros seres, e estes são caracterizados pela cor azul em seus olhos e/ou padronagens corporais.

É então que Ariel entra em cena. Na Terra, ela morava com seu avô, que havia encontrado, ainda criança, um meteorito de brilho avermelhado. O velhinho havia dado o meteorito para a neta e esta usava a pedra como um em um colar que levava consigo para todos os lugares.

Certo dia, a caminho da escola, Ariel é surpreendida por um clarão e é abduzida. Ela acorda dentro de uma cápsula, rodeada por quatro robôs enormes. Em seu desespero ela acaba inconscientemente ativando a pedra vermelha que provoca uma explosão e derruba a nave na qual estava.

A onda de energia faz com que um dos robôs se liberte do domínio de Salazar e resolva ajudar Ariel. Ele se transforma em escudo para protegê-la da

queda e ainda a defende dos outros robôs – que continuavam fiéis a Salazar – e irá acompanhá-la durante todo o jogo.

Nesta versão do jogo, Ariel irá enfrentar os Mudús, no Pântano; os insetos, na Floresta; e a Sacerdotisa Finian; em uma das cavernas localizadas no Deserto de Narak. Ao vencer a Sacerdotisa, Ariel adquire a habilidade de controlar a energia violeta – a força do equilíbrio entre as energias vermelha e azul – e deverá voltar ao cenário da Floresta e encontrar um artefato que será utilizado para abrir uma passagem no muro que protege a Cidadela. O jogo termina quando a personagem consegue entrar na fortaleza.

7.4 Personagens

7.4.1 Ariel



Figura 6 - Painel de referências visuais para a criação da Ariel

Ao longo do processo de criação deste videogame, a personagem principal passou por profundas transformações. A ideia inicial era prosseguir com a protagonista Estela, que, na série de animação previamente citada, tinha

8 anos. No jogo, era mais coerente a personagem ser mais velha, já que uma criança tão pequena não estaria preparada para vencer os obstáculos que ela iria enfrentar. Então, seguindo a sugestão da minha orientadora, a idade da personagem foi aumentada para 13 anos e sua história de fundo seria a de uma adolescente que vivia na Terra com seu pai até ser capturada pelos robôs controlados por Salazar e levada para Zenon.

Apesar de ao longo do texto eu me referir à personagem sempre no gênero feminino, durante a criação do novo conceito eu preferi dar-lhe características andróginas e com isso aumentar o nível de identificação entre mais jogadores e a personagem. É por este motivo também que o nome da personagem será Ariel que além de ser um nome que pode ser usado tanto por homens quanto por mulheres, também significa “Fogo de Deus”¹⁰, o que foi muito pertinente à narrativa, já que a personagem usará a energia vermelha (que evoca a ideia de fogo) durante o jogo.

A abdução de Ariel se deve ao fato da personagem carregar sempre consigo um meteorito que lhe foi dado por seu avô. O que ela não sabia é que a pedra, aparentemente inofensiva, era na verdade uma das relíquias mágicas do deus Zaegor, divindade máxima dos Finians, o povo de Zenon, que havia sido enviada o mais longe possível para evitar que os invasores tivessem acesso àquele poder. Na Terra, o artefato não tinha poder algum, era apenas um objeto de valor sentimental que ela usava como pingente em um colar rústico.

No jogo, Ariel vai gradativamente aprendendo a usar esta energia a seu favor por meio da conclusão dos desafios que forem surgindo, ao dominar diferentes capacidades que utilizam esta fonte de poder. As habilidades da personagem nesta versão incluem combate direto (*melee*¹¹), ondas de energia e controlar seres com a energia de equilíbrio que ela vai adquirindo ao derrotar os inimigos dominados por Salazar.

A garota é uma pessoa precavida, escoteira experiente que está preparada para qualquer situação e por isso sempre anda com sua mochila, que representará o inventário de objetos que ela trouxe consigo da Terra e que

¹⁰ Fonte: << <https://www.dicionariodenomesproprios.com.br/ariel/>>> Acessado em junho de 2018.

¹¹ Termo comumente utilizado para designar combate corpo a corpo em videogames. O seu contrário é o combate Ranged, em que os ataques são feitos à distância.

podem ajudá-la com a resolução de alguns *puzzles* e também dos itens que ela coletará durante o jogo. Ariel sabe que precisa lidar com aquela nova realidade se quiser voltar para sua casa e, mais ainda, permanecer viva.

Seu desenho foi livremente inspirado na estética das séries de animação “*Over the Garden Wall*” (2015) e “*Steven Universo*” (2014-presente), ambos do canal *Cartoon Network*, mas também nas características físicas das personagens Beverly, do filme “*IT: A Coisa*” (2017); Rue, do filme “*Jogos Vorazes*” (2012) e no estilo de desenho do personagem Wirt, de “*Over The Garden Wall*”.

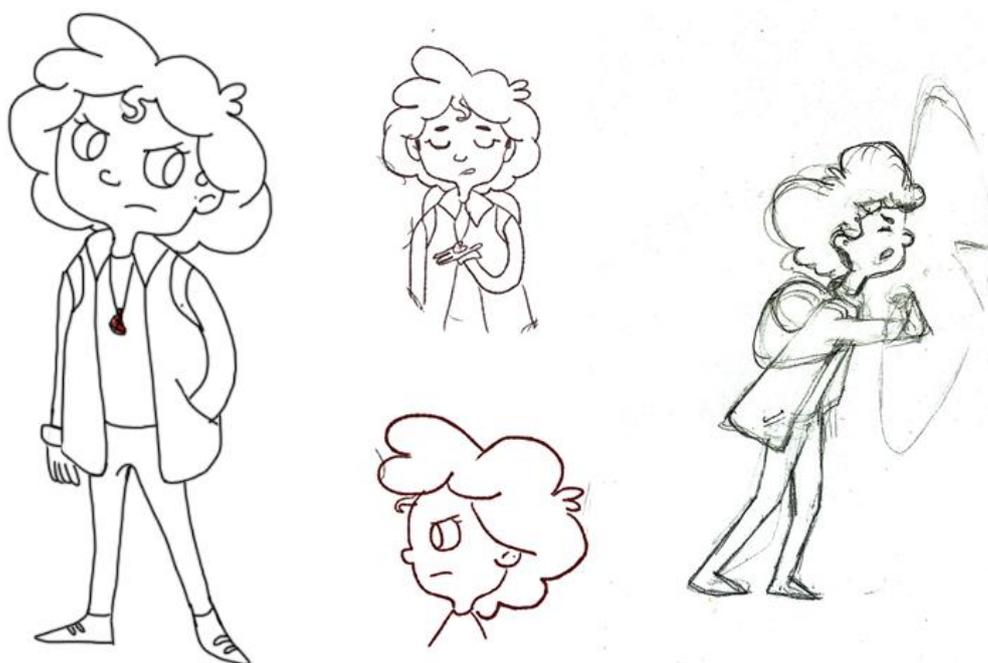
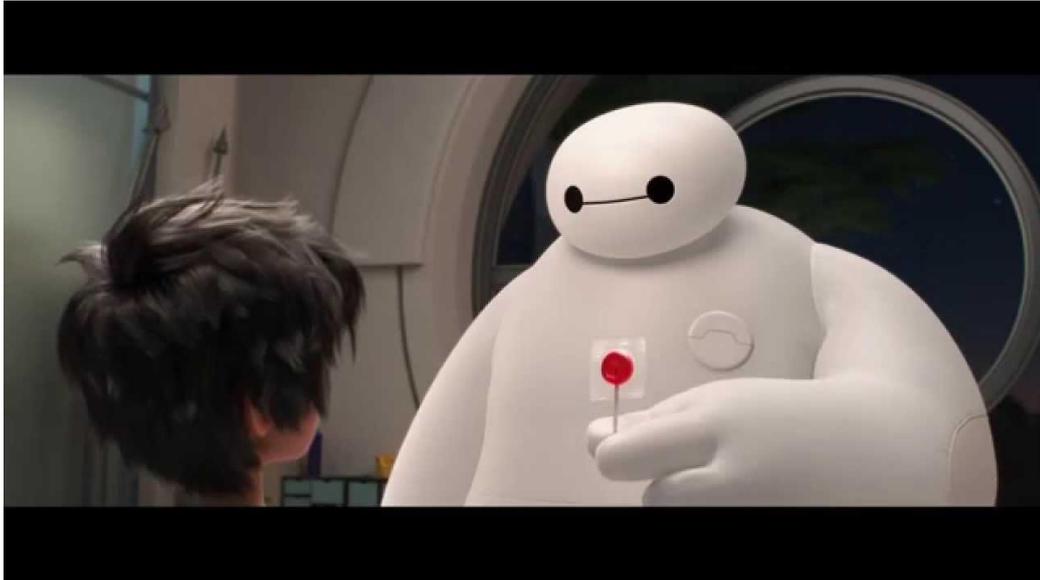


Figura 7 – Esboço do conceito visual de Ariel

7.4.2 Três

Assim como Ariel, Três também estava presente em uma das histórias que embasaram este projeto. Seu desenho era um pouco diferente, na série ele teria uma espécie de tela para face, que comunicaria de maneira mais efetiva suas emoções. No jogo, como o rosto do personagem não está em evidência devido ao ângulo de visão, o design ficou mais simples e objetivo.

As principais referências para construção de Três foram os personagens Baymax, do filme *Big Hero 6* (2014) e o personagem do jogo *Lumen*, desenvolvido na matéria de *Design de Jogos*, em 2015.



Figuras 8 – Personagem Baymax, de “Big Hero6”(2014)

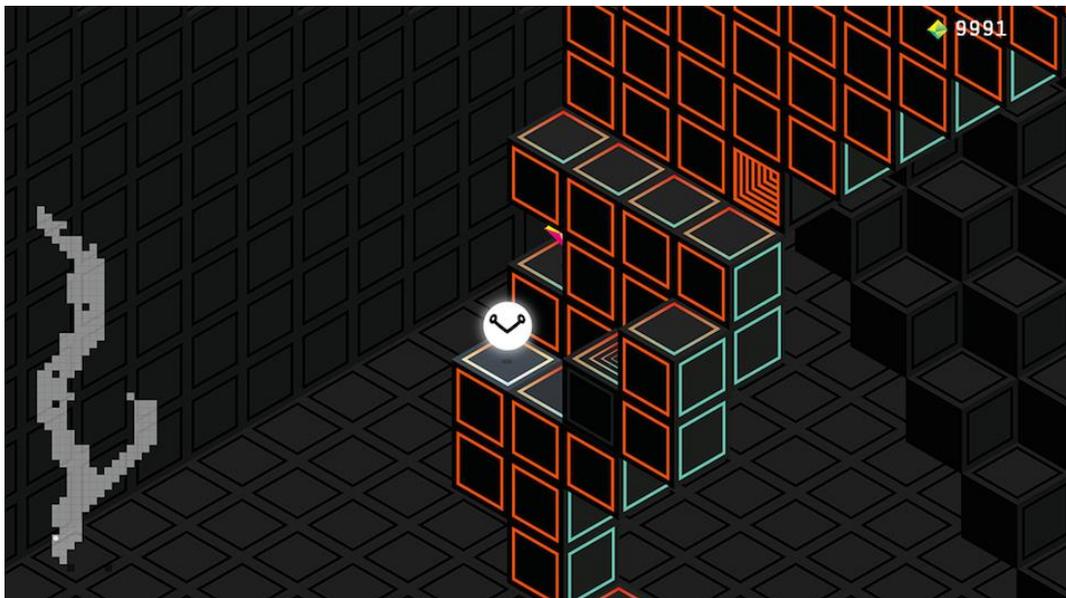


Figura 9 - Jogo Lumen, arte: Mariana Bergo.

O nome do personagem relaciona-se com o fato de seu “rosto” ser triangular e faz referência ao número de rastreadores que estavam na nave. Eram quatro e ele era o terceiro deles.

Quando Ariel inconscientemente aciona a pedra, ela neutraliza o controle que Salazar exercia sobre Três, que finalmente tem sua consciência livre e decide ajudar a protagonista, afinal foi ele quem, ainda que sem intenção, a colocou naquela situação de risco. Ele acaba virando um companheiro que atuará principalmente na defesa da protagonista, ao se transformar em escudo

quando acionado pelo jogador. O personagem também poderá ter upgrade de habilidades assim como Ariel, ainda que em menor quantidade.

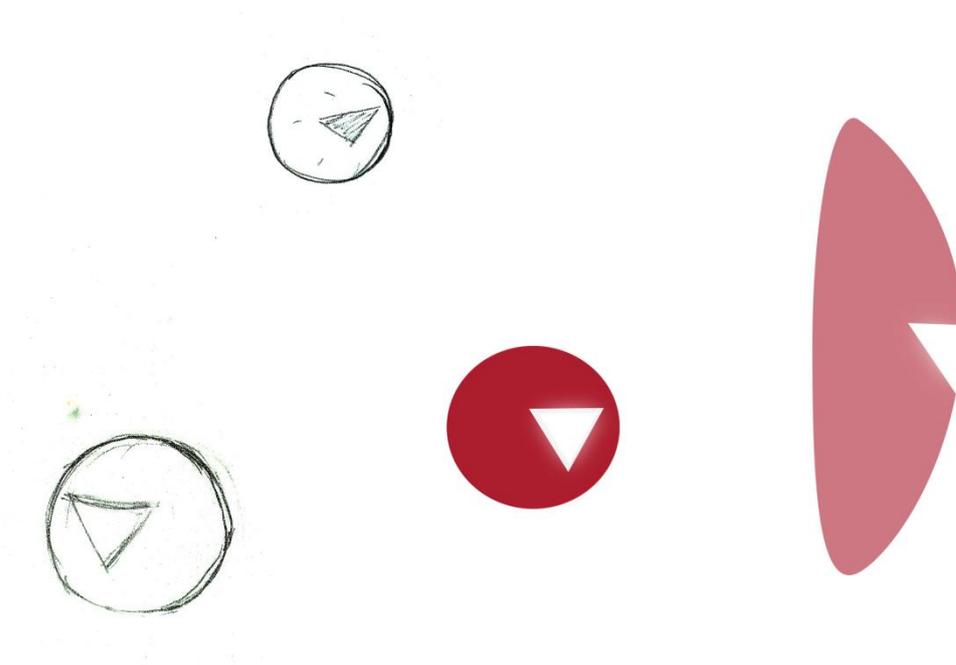


Figura 10 – Rascunhos do conceito visual do personagem Três

7.4.3 Salazar

É o vilão da história. Líder máximo dos Samavianos (que não aparecerão nesta versão do jogo), Salazar terá sua imagem apresentada somente na *cutscene*¹² introdutória. Durante o jogo, sua presença é expressa por meio da cor azul nos olhos e listras daqueles que estão sob o seu domínio.

Seu poder advém da pedra azul, a outra metade da qual faz parte a pedra vermelha de Ariel. O objetivo do personagem é recuperar o artefato e absorver sua energia, para então estender seus domínios pelo universo.

Sua estética é baseada principalmente nos personagens Jafar, de Aladdin (1996), e Breu, d’A Origem dos Guardiões” (2012).

¹² *Cutscene* é uma espécie de curta de animação dentro do jogo que serve para apresentar elementos da narrativa ao jogador.



Figura 11 - *Concept art* do personagem Breu, de "A Origem dos Guardiões" (2012). Artista: Shane Prigmore. Fonte: <http://www.theconceptartblog.com/2012/12/02/concepts-inicias-do-filme-rise-of-the-guardians/>



Figura 12 - Personagem Jafar, do filme "Aladdin" (1992)



Figura 13 - Rascunho do personagem Salazar

7.4.4 Robôs rastreadores

São os robôs do mesmo modelo que Três, só que com a armadura. Eles que vagavam pelo universo, a mando de Salazar, em busca da pedra vermelha. Só aparecem na *cutscene* e dentro da Cidadela.

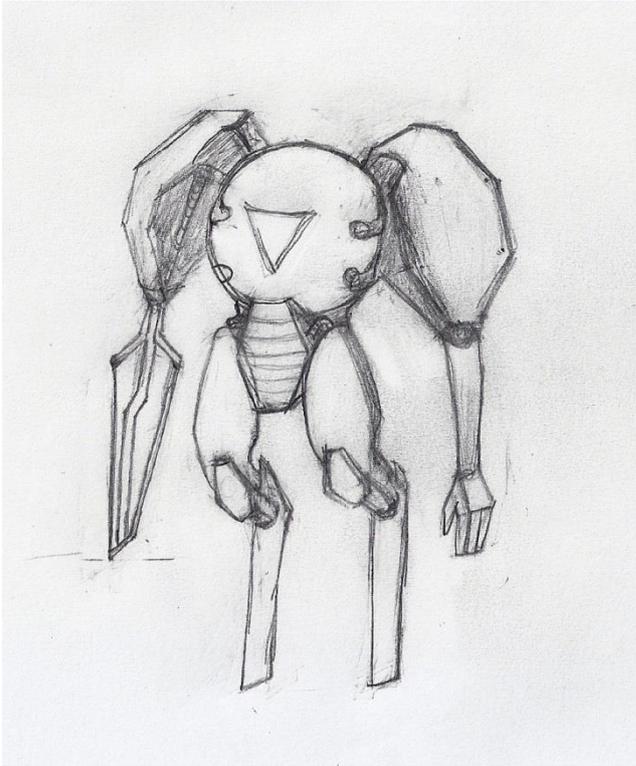


Figura 14 - Rascunho do Robô Rastreador

7.4.5 Sacerdotisa



Figura 15 - Rascunho da Sacerdotisa

É a guardiã da caverna onde estão as escrituras sagradas que foram tiradas do Templo de Zaegor (que fica dentro da Cidadela) antes que Salazar pudesse roubá-las. Foi ela quem separou as pedras mágicas e as enviou para longe de seu planeta. É uma criatura muito antiga que ainda guarda o poder de cor violeta, a cor do equilíbrio das forças.

Esta personagem é o único *boss*¹³ desta versão do jogo. Seus cabelos de fogo violeta são o indício do seu tipo de ataque, ela. A luta com ela não resulta na morte da personagem, mas sim na libertação da mesma. Quando o jogador derrota a Sacerdotisa, o feitiço que a prende e faz atacar qualquer um que se aproxime da caverna é quebrado. Como recompensa, o jogador recebe da Sacerdotisa o conhecimento sobre a história da invasão ao planeta e também adquire a habilidade de controlar a energia violeta, que pode ser usada para neutralizar (em vez de matar) seres que estejam dominados por Salazar ou controlar seres neutros (aqueles com faixas brancas pelo corpo).

7.4.6 Mudús

São os habitantes do Pântano. Formadas de lama, estas criaturas emergem se o jogador anda pelos lamaçais. Para evitá-los, é necessário que se ande somente pelas plataformas, cipós e raízes das árvores.

Para derrotá-los o jogador deve atacar com a espada, o número de hits é proporcional ao tamanho do monstro, quanto maior o Mudú maior o número de golpes necessários para destruí-lo. A variação do tamanho destas criaturas fica entre a estatura de Ariel até cinco vezes esta medida.

¹³ “Chefe” ou, como é informalmente chamado, “chefão”. São os inimigos mais fortes de um jogo, normalmente enfrentados ao final das fases.



Figura 16 – Rascunho do personagem Mudú

7.4.7 Insetos

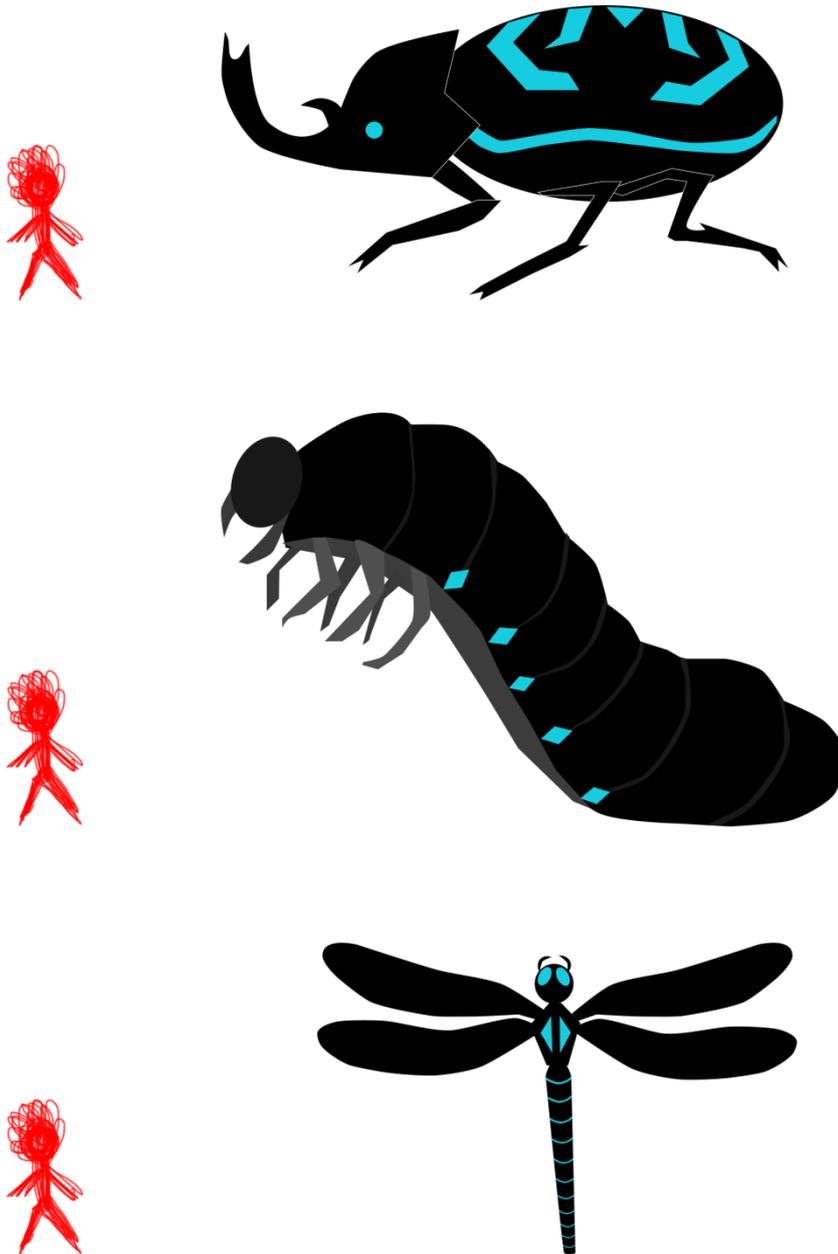


Figura 17 – Conceito final dos insetos e proporção básica entre eles e Ariel

7.4.7.1 Larvas

Um dos tipos de insetos habitantes da Floresta. Atiram uma espécie de gosma que cola o jogador no chão para que o inseto o ataque. É preciso desviar dos projéteis de gosma e para derrotar este inimigo são necessários três golpes

com a espada. Elas se escondem debaixo da terra, porém só podem atacar e serem atacadas depois que emergem totalmente do chão.

7.4.7.2 Besouros

Atacam frontalmente com seu chifre. Cada ataque consome um coração do jogador. Para derrotá-los são necessários dois golpes com a espada.

7.4.7.3 Libélulas

Explodem quando se aproximam do jogador. Não é possível atacá-las com a espada, deve-se só desviar do alcance de sua explosão ou utilizar o escudo para evitar o dano.

7.5 Cenários

Assim como os personagens, os cenários também serão feitos em arte vetorial, dando bastante ênfase às formas geométricas. No jogo, os elementos em primeiro plano terão cores mais vivas e as de fundo serão menos saturadas, para dar o efeito de profundidade.

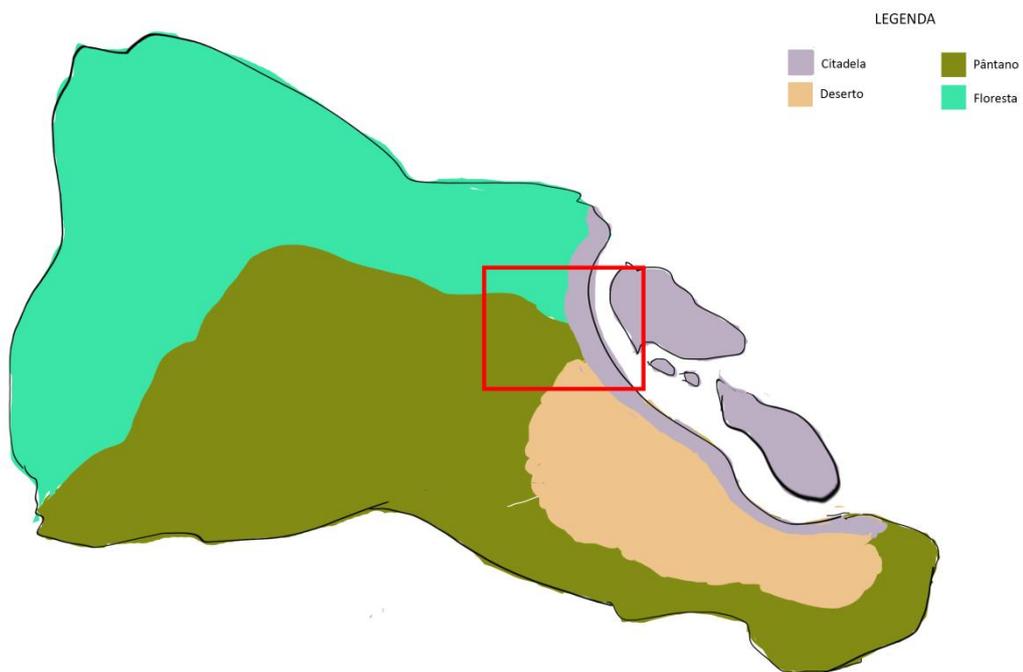


Figura 18 - Mapa de Zenon. A área delimitada pela linha vermelha é onde se passa o jogo.

7.5.1 Cidadela

É a fortaleza onde vivem Salazar e seu povo. Fica onde era, anteriormente, a capital do povo Finian. Algumas ruínas da cidade antiga ainda são visíveis debaixo de algumas das grandes e ovaladas naves fincadas nas pedras. A grande muralha que cerca a Cidadela é feita de um material semelhante ao das naves. A cidade é toda coberta por um campo de força azulado, que é gerado a partir da torre do Castelo/Nave de Salazar, que fica no centro da cidade.



Figura 19 - Referência para as construções da Cidadela. Artista: Moebius



Figura 20 - Referência visual para a muralha. Artista: não informado. Fonte: https://universe.leagueoflegends.com/en_AU/region/noxus/

7.5.2 Deserto

O Deserto de Narak possui dunas e grandes formações rochosas. Durante o dia, a paisagem varia entre tons de vermelho, laranja e amarelo, mas à noite tudo fica em tons de violeta. Os membros da Rebelião moram nas cavernas destas montanhas.



Figura 21 – Referência visual para o Deserto do jogo. Fonte: <<<https://www.myutahparks.com/things-to-do/monument-valley>>>.

7.5.3 Floresta

É habitada por plantas e insetos gigantes. A vegetação é geométrica e de textura lisa, livremente inspirada em algumas espécies de suculentas. A paleta de cor varia entre verde e tons de cinza para as plantas inofensivas e em tons de laranja para aquelas com espinhos, que causam dano ao jogador.



Figura 22 – Pannel de referências para a vegetação

7.5.4 Pântano

Formada por chumaços de vegetação esverdeada e árvores de raízes altas, em tons de cinza. Delas pendem cipós pelos quais é possível subir ou se balançar até passar de uma plataforma para a outra. As plataformas são as próprias raízes. É um ambiente inóspito e fedorento. Se o jogador cai na lama que fica entre elas, os Mudús são ativados e atacam a personagem. Além deles, existem também as bombas de gás, que tem o formato semelhante ao de cupinzeiros e soltam uma nuvem amarela, que consome uma vida do personagem a cada contato.



Figura 23 - Referência da vegetação. Fonte: <https://www.flickr.com/photos/cafpatz/4610896150/>



Figura 24- Cupinzeiro. Fonte: <http://blog.bioseeds.com.br/ataque-de-pragas-cupinzeiro/>

7.6 Mecânicas do jogo

O jogo foi pensado para ser experimentado por apenas um jogador por vez (*singleplayer*). O personagem que representa o jogador é Ariel, mas Três também poderá ser acionado pelos controles, porém somente para proteger a personagem principal.

Serão apresentados desafios mais simples no início do jogo, a fim de ir ambientar o jogador. À medida que o jogo progride, os desafios se tornarão mais difíceis. Como o intuito é fazer com que o jogador tenha diferentes experiências nos mesmos ambientes e isso será condicionado pelas habilidades que ele deve adquirir ao longo do jogo.

Durante o jogo, o jogador receberá as habilidades como recompensa, mas também os elementos da história, que aos poucos irão apresentando mais do contexto histórico do planeta Zenon e também construindo a trajetória do personagem principal. As recompensas adquiridas pelo jogador serão representadas graficamente, mas ainda não há uma forma definida para tal.

Por ser um jogo desenvolvido para computadores, os comandos serão feitos pelo teclado. Para facilitar e tornar mais confortável a experiência, os controles de movimentação serão executados pelas teclas A, S, D, W – que correspondem, respectivamente, à movimentação para a esquerda, para baixo, para a direita e para cima – e as de ação (como ataques e magias) serão atribuídas às teclas J, K, L, I. Nesta fase do projeto, os únicos ataques definidos são a utilização da espada (que será acionada pela tecla J) e do poder do colar (que será acionado pela tecla L). Para pular, o jogador deverá utilizar a tecla Espaço e para ativar o escudo do personagem Três, usar a tecla X. É possível também acionar um escudo mais forte (que estará condicionado ao nível de energia que o jogador possuir no momento) acionando ao mesmo tempo as teclas Shift e X.

7.7 Elementos de áudio

Esta sessão dará apenas algumas diretrizes básicas a serem seguidas quando o projeto for de fato produzido, para ajudar a estabelecer melhor a atmosfera do jogo.

Os personagens do planeta terão vozes que falarão um idioma ininteligível e as legendas que darão sentido ao que eles estão falando. A personagem controlada pelo jogador não terá uma voz, mas suas ações produzem sons, que serão representados pelos efeitos sonoros.

A música do jogo será sutil na maior parte do jogo, e irá ganhando mais intensidade nos momentos de tensão, como nas batalhas com os inimigos. Cada inimigo terá sons característicos, mas nem todos falarão.

7.8 ROTEIRO

Cutscene 1 - "A Chegada"

CENA 1 - EXT. FLORESTA - DIA

MENINO, 8 anos, com roupas dos anos 1930, anda distraído na trilha por entre as árvores quando tropeça em um galho caído. O menino se levanta e percebe que várias árvores têm galhos arrancados, como se uma flecha gigante tivesse passado por elas.

Mais ao longe o menino avista a cratera de um meteoro. Ele corre até o buraco e se ajoelha na borda. Ele pega a pedra maior que estava no centro do buraco e a coloca contra a luz, que emite um reflexo avermelhado.

CENA 2 - INT. CASA DE ARIEL - NOITE

O mesmo MENINO, agora muito envelhecido, pega uma maçã e a coloca dentro de uma mochila. ARIEL, 13 anos, aproxima-se do avô que lhe entrega a mochila. Ela tem pendurada no pescoço a pedra vermelha. O avô beija a menina na testa e ela sai pela porta.

CENA 3 - EXT. RUA - AMANHECER

Ariel anda em sua bicicleta próxima à calçada de uma rua deserta. Ela vê um clarão no céu que lhe ofusca a visão. A menina se desequilibra e cai da bicicleta. Ela fecha os olhos instintivamente e coloca os braços em "x" sobre a face tentando se proteger da queda, mas esta não ocorre. Ariel abre os olhos e vê que está pairando no ar. Um zumbido começa a tocar. A menina olha para cima, mas a claridade é tanta que ela não consegue ver nada. O zumbido se intensifica e tudo fica escuro.

CUT TO BLACK

CENA 4 - INT. NAVE - ESPAÇO

A menina acorda assustada e percebe que está flutuando dentro de cápsula transparente. A cápsula está no centro de uma sala circular com uma grande tela panorâmica, na qual é

possível ver o lado de fora da nave (o espaço sideral) e também símbolos que indicam informações do trajeto. Existem quatro robôs idênticos de pé, equidistantes uns dos outros, virados para a tela que circunda o salão.

Os robôs têm um centro esférico envolto em uma armadura, uma espécie de exoesqueleto. No centro da esfera todos têm um triângulo que emite uma luz azul.

Na frente de um deles há, projetada na tela, uma silhueta escura com olhos que emanam uma luz azul, os dois conversam por meio de sons ininteligíveis.

Em desespero, Ariel grita e bate nas paredes da cápsula, mas nenhum som é emitido.

Um dos robôs percebe a movimentação na cápsula e vira-se para averiguar.

(P.V. do robô) Ele olha para a cápsula e dentro vê apenas um brilho vermelho que vai aumentando de intensidade.

A energia vermelha proveniente do colar de Ariel começa a rachar as paredes da cápsula. O robô que estava virado tenta alertar os companheiros, mas é tarde demais: a pedra emite um anel de energia que destrói a cápsula e atinge os quatro robôs em cheio.

O robô que estava de frente para a cápsula recebe a onda de energia vermelha, mas não entra em curto como os seus companheiros. A luz azul do seu triângulo oscila e se torna violeta.

A tela se apaga, as luzes começam a piscar e sons de emergência são acionados. O robô que estava falando com a silhueta aperta comandos na tela. O robô entra em curto circuito e cai.

A nave continua caindo e ocorre uma explosão. Ariel rola para a lateral da sala, em desespero a menina chora. As luzes piscam, até que fica tudo escuro.

Cena 5 - EXT. PÂNTANO - DIA

A nave passa pegando fogo pelo céu e cai com um grande estrondo no meio do pântano.

Quando a poeira da explosão se dissipa, Ariel está encolhida no meio do que sobrou da nave envolta em uma bolha avermelhada, formada pelo robô que estava com o triângulo violeta.

As bordas da bolha começam a se recolher em direção ao triângulo e a menina cai no chão. O robô, agora sem a armadura, paira na frente de Ariel. O triângulo luminoso passa de violeta para branco.

Ariel pega um galho que estava próximo de sua perna e, tremendo, aponta para a esfera vermelha em sua frente.

(P.V. do robô) Vê a menina e um leve brilho vermelho vindo do colar. Em seguida a imagem muda para visão de raios-x e abaixo da figura do esqueleto da menina aparece a palavra "humana". Um feixe de luz passa na tela e a imagem muda novamente. Um objeto é ressaltado na mochila da menina. É uma carteira de identidade, que fica ampliada na visão do robô, nela há uma foto da menina, com o nome "ARIEL LOPES" e uma data de nascimento.

De repente, um dos outros robôs chega perto se arrastando por detrás de Ariel e desfere um golpe com sua espada. Antes que o ataque pudesse atingi-la, o robô flutuante se coloca em sua defesa, transformando-se em escudo.

O impacto entre a espada e o escudo gera uma onda de energia que destrói o outro robô.

O robô flutuante volta ao estado esférico e se vira para Ariel, que continua tremendo e segurando o galho.

A partir daqui o jogador deve utilizar os controles.

Outro robô se aproxima e os controles estão liberados ao jogador. **Lê-se na parte debaixo da tela "PRESSIONE X". Quando o jogador apertar a tecla "x", o robô flutuante se transforma em escudo e repele o tiro dado pelo robô de armadura.**

Este continua atirando, **então na tela aparece "PRESSIONE SHIFT X", quando o jogador executa o comando*, ainda como escudo, quando o tiro atinge o robô flutuante este emite uma onda de energia branca, como anteriormente, e destrói o robô de armadura.*

Os controles voltam a ficar travados.

O robô flutuante volta ao estado esférico, aproxima-se da armadura que sobrou e faz a espada flutuar envolta em uma energia branca até Ariel. A menina segura a espada e o robô fala com sua voz eletrônica.

TRÊS

Eu sou Três, um dos quatro robôs rastreadores. Meu mestre, Salazar, nos mandou recuperar a pedra vermelha,

Ariel leva a mão à pedra que carrega no pescoço.

TRÊS

mas eu não vi que havia uma criatura junto da pedra até aquele momento, quando a energia me atingiu... eu me sinto diferente agora. Eu posso te ajudar durante sua jornada, se você deixar.

**Os controles ficam ativos novamente. Um terceiro robô de armadura aparece. Na tela está escrito "PRESSIONE ESPAÇO", e quando o jogador acionar a tecla, a personagem desfere o golpe com a espada, mas é necessário que ela se movimente usando as setas direcionais para se aproximar do robô de armadura e atingi-lo. Quando o robô é destruído, uma luz sai dele e entra em Três.*

*No canto esquerdo da tela aparecem cinco corações vermelhos e no direito, três triângulos brancos, sendo o central maior que os outros dois.**

TRÊS

Agora já posso usar meu escudo novamente.

Três flutua para detrás de Ariel e o jogador pode controlá-la. O jogo inicia.

FIM

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta memória teve como objetivo entender melhor os videogames narrativos, bem como experimentar as suas potencialidades fazendo o processo de pré-produção de um jogo de plataforma 2D, intitulado “As Crônicas de Zenon”.

O projeto aqui descrito foi uma excelente oportunidade de aprender mais sobre uma mídia que, apesar de ser tão cheia de possibilidades, ainda é pouco aproveitada no curso de Comunicação. Além de ter o caráter exploratório, descobrir como é o passo a passo da concepção de um videogame, este estudo serve também para desmistificar a ideia de que só é possível desenvolver um videogame se você for um ás da programação ou um artista muito experiente.

É claro que eu tenho plena consciência de que o planejamento elaborado aqui não garante o sucesso deste jogo se ele for produzido, mas, dentro das limitações do projeto, tentei utilizar os conhecimentos adquiridos durante a pesquisa para pensar em um *gameplay* instigante e divertido. Lógico que só depois de ter um protótipo jogável que será possível, de fato, testar a experiência do jogo e, assim, refiná-la. Refinamento que pretendo fazer em um futuro próximo, afinal o meu intuito é continuar este trabalho, formando uma equipe independente ou levando o projeto a um estúdio que se interesse pela proposta.

Tampouco pretendo afirmar que este seja um modelo de como se deve fazer o conceito de um videogame. Como sabiamente nos fala Jesse Schell (2014), não existe um modelo único e infalível de documento de game design. Cada jogo terá as suas particularidades e a função do documento é apenas registrar o que foi pensado e estabelecer a comunicação entre as diferentes áreas envolvidas na produção do jogo. O que está aqui documentado é o processo que eu utilizei para o desenvolvimento do universo narrativo e imagético deste videogame em específico, que foi baseado nas diretrizes indicadas pelos autores consultados.

Sem dúvida, o que foi mais difícil durante esta pré-produção foi balancear o jogo. Como explicar as mecânicas sem ficar enfadonho? Como usar as mecânicas para contar a história? Como fazer isso sem deixar as coisas óbvias ou então nebulosas demais? Todas foram questões com as quais me deparei neste processo.

Mesmo assim, ao concluir esta memória sinto um sentimento de dever cumprido, não por achar que meu projeto esteja perfeito, longe disso, mas por ter superado inseguranças com relação às minhas capacidades acadêmicas e, principalmente, artísticas. É obvio que ambas podem e devem ser melhoradas,

mas ao ultrapassar esta barreira do “acho que não consigo” eu venci muitas das minhas incertezas e cresci como profissional.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aristóteles. **Arte poética**. São Paulo: Martin Claret, 2006.

BANCROFT, Tom. **Character mentor: learn by example to use expressions, poses, and staging to bring your characters to life**. Waltham: Focal Press, 2012.

_____. **Creating Characters with Personality**. New York: Watson-Guptill Publications, 2006.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. São Paulo: Editora Artes Médicas, 1995.

CAILLOIS, Roger, and Meyer Barash. **Man, play, and games**. Urbana: University of Illinois Press, 2001

CHANDLER, Heather M. **Manual de produção de jogos digitais**. São Paulo: Bookman, 2009.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no Ocidente 1300-1800: uma cidade sitiada**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

FELIPE, Gustavo Magalhães dos Santos. **Eden: narrativa, interação e imersão**. 2015. 82, [15] f., il.. Monografia (Bacharelado em Desenho Industrial)—Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: <<<http://bdm.unb.br/handle/10483/15716>>>. Acessado em julho de 2018.

FRAGOSO, Suely. *Imersão em games narrativos*. **Galáxia** (São Paulo, *Online*), n. 28, p.58-69, dez. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/gal/v14n28/v14n28a06.pdf>. Acessado em maio de 2018.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. São Paulo: Editorial Gustavo Gili, 2013.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LUZ, Alan Richard da. **Linguagens gráficas em videogame: Nascimento, desenvolvimento e consolidação do videogame como expressão gráfica**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-26032010-112606/pt-br.php>>. Acessado em maio de 2018.

MCDONALD, Brian. *Invisible Ink: a practical guide to building stories that resonate*. Seattle: Liberty Editions, 2010.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editors, 2001.

_____. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo, Paulus, 2003.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: a book of lenses*. Boca Raton: CEC Press, 2015.

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SILVA, Ana Carolina Vitória. **“Segundo Sol”**: criação de roteiro de animação. 2016. 50 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em <<http://bdm.unb.br/handle/10483/16699>>. Acessado em maio de 2018.

SILVA, T. B. P. Reflexões sobre game design: o planejamento e a experiência de jogo. In SILVA, T. B. P. et al (orgs.) **Gameplay**: Ensaio Sobre O Estudo E Desenvolvimento De Jogos. Brasília: Ciespal, 2016. p.17-48.

WOLF, Mark P. J. *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport, Conn: Greenwood Press, 2008.

JOGOS

BRAID. Number None, 2009

CASTLEVANIA: Symphony of the Night. Konami, 1997.

CHILD of Light. Ubisoft, 2014.

LIMBO. Playdead, 2010.

MASS Effect 3. Electronic Arts, 2012.

NIGHT in the Woods. Finji, 2017.

ORI and the Blind Forrest. Moon Studios, 2015.

OUTLAND. Housemarque, 2011.

UNDERTALE, Toby Fox, 2015.

VALIANT Hearts. Ubisoft, 2014.

WOLFENSTEIN 3D, Id Software, 1992.

WONDER Boy: the Dragon's Trap. Lizardcube, 2017.

Filmografia e Videografia

ATLANTIS: O Reino Perdido. Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Roteiro: Tab Murphy. Burbank: Walt Disney Pictures. 2001. (96 min)

AVATAR: A Lenda de Aang. Criadores: Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. Direção: Lauren MacMullan, Dave Filoni, Giancarlo Volpe, Ethan Spaulding e Joaquim Dos Santos. Roteiro: Aaron Ehasz, Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko e Tim Hedrick. Burbank: Nickelodean. 2005-2008. (24 min)

A Mansão Foster para Amigos Imaginários. Criador: Craig McCracken. Desenvolvedores: Craig McCracken, Lauren Faust e Mike Moon. Burbank: Cartoon Network. 2004-2009. (23 min)

A Viagem de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Roteiro: Hayao Miyazaki. Tóquio: Studio Ghibli. 2001. 1 DVD (125 min)

BROWN, Mark. *Half-Life 2's Invisible Tutorial* In.: *GAME MAKER'S TOOLKIT*. 2015. Disponível em <<<https://youtu.be/MMggqenxuZc>>>. Acessado em junho de 2018.

_____. *How to Keep Players Engaged (Without Being Evil)*. In.: *GAME MAKER'S TOOLKIT*. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hbzGO_Qonu0. Acessado em maio de 2018.

GAME Developers Conference. *There and Back Again – A Metroidvania Tale*. Palestra ministrada por Koji Igarashi. São Francisco, 2014. Disponível em: << <https://www.gdcvault.com/play/1020822/There-and-Back-Again-Koji>>>. Acessado em junho de 2018.

JOGOS Vorazes. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Roteiro: Gary Ross, Suzanne Collins e Billy Ray. Los Angeles: Lionsgate, 2012.(145 min)

LILO & *Stitch*. Direção: Dean DeBlois e Chris Sanders. Produção: Clark Spencer e Lisa M. Poole. Burbank: Walt Disney Home Entertainment. 2002. (85 min)

OVER the Garden Wall. Criador: Patrick McHale. Direção: Nate Cash e Bert Youn. Produção: Pernelle Hayes. Burbank: Cartoon Network. 2014. (11 min)

MOANA: Um mar de aventuras. Direção: Ron Clements e John Musker. Produção: Osnat Shurer. Roteiro: Jared Bush. Burbank: Walt Disney Studios Motion Pictures. 2016. (107 min)

STEVEN Universo. Criação: Rebecca Sugar. Direção: Elle Michalka, Nick DeMayo e Ian Jones-Quartey . Produção: Jackie Buscarino. Burbank: Cartoon Network. 2013-presente (11 min).

TRON: o Legado. Direção: Joseph Kosinski. Produção: Sean Bailey, Jeffrey Silver e Steven Lisberger. Roteiro: Adam Horowitz e Edward Kitsis. Burbank: Walt Disney Pictures, 2010. (125 min)