



Zinni's Quest

Zinnis Quest

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Projeto de Conclusão de Curso
Design Gráfico
Abril 2015

Manoel Ricardo Pegorer de Bem
R.A.: 1032348

Orientação Profª Drª Fernanda Henriques



Agradecimentos

Quero agradecer a Deus e a todas as pessoas que me ajudaram a finalizar esse projeto: meus pais, que sempre apoiaram nas minhas escolhas e me deram condições de uma vida próspera; dos meus amigos que sempre me incentivaram, em especial a Jacqueline, Marcella, Cindy, Shadz, Julio e o Josh; e a minha orientadora Ferdi, que sempre me deu confiança e liberdade para poder criar aquilo que gosto.



Sumário

1. INTRODUÇÃO - 9

1.1 Origem da Ideia - 10

1.2 Conceito do Projeto - 12

2. JOGOS INDIES - 15

2.1 Definição e Principais Características - 16

2.2 Cenário Brasileiro - 18

3. GÊNERO PLATAFORMA E MECÂNICAS - 21

3.1 Sobre jogo eletrônico e o gênero plataforma - 22

3.2 Jogos que Inspiraram - 24

3.3 Conclusão da Análise - 26

3.4 Definição das Mecânicas - 26

4. REFERÊNCIAS VISUAIS - 29

4.1 Estilo da Arte - 30

4.2 Inspirações de Fantasia - 36

5. GAME ART - 41

5.1 Definição e Abstrações de Formas - 42

6. PRODUTO FINAL - 46

6.1 Personagens Principais - 48

6.2 Criaturas Inimigas - 52

6.3 Criaturas Amigas - 54

6.4 Cenários - 56

6.5 Mapa - 59

6.6 Abertura - 60

6.7 Protótipo - 64

6.8 Lettering - 68

6.9 Rascunhos Iniciais e Ideias Futuras - 70

CONCLUSÃO - 73

BIBLIOGRAFIA - 74



1. INTRODUÇÃO

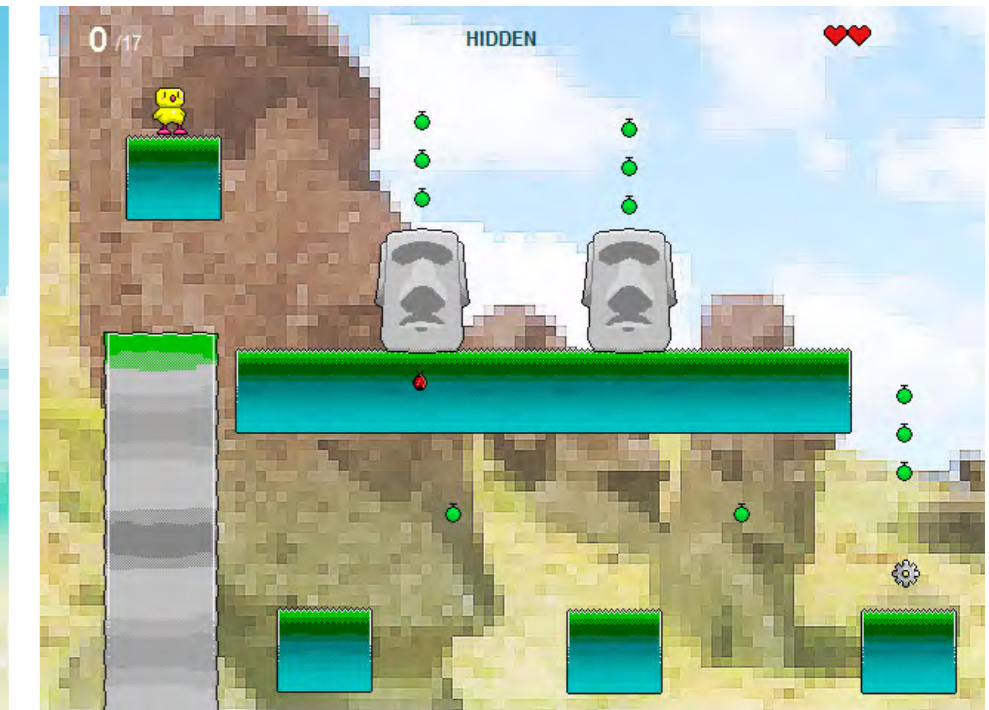
1.1 Origem da Ideia

Desde pequeno sempre fui apaixonado por games e passava horas jogando e absorvendo universos de vários jogos diferentes. Videogames sempre despertaram interesses em mim relacionados principalmente a arte, já que cada jogo contém um estilo de arte diferente e se hoje gosto de desenhar e me interesse por design, com certeza videogame foi um grande culpado disso. Ao passar dos anos foi surgindo um interesse natural em querer entender como os jogos funcionavam e assim comecei a pesquisar para aprender mais como eram criados os jogos.

Como comecei a jogar desde criança e não tinha domínio da língua inglesa eu optava por jogar aqueles que não precisava saber o idioma para avançar na história. Assim, jogos de plataforma sempre foram os meus preferidos, pois basta o jogador intuitivamente controlar o personagem principal e chegar a um objetivo final. Dessa forma, quando comecei a aprender a criar jogos - diga-se de passagem, todos eles não passaram de protótipos simples - logo tentei criar um jogo de plataforma. É engraçado que anos depois tentei criar outros tipos de jogos, mas esse primeiro de plataforma era um dos meus favoritos, pois tinha uma simplicidade que acabava tornando o jogo divertido.

Apelidado com um codinome de "Tori no Daibouken"* , o jogo consistia basicamente em controlar um passarinho que devia coletar todos os melões pela fase para progredir pra próxima. Apesar do jogo não ter muito desafio (não existia nenhum tipo de ameaça como inimigos ou armadilhas), era interessante criar algo que funcionava e, principalmente, ver meus amigos jogando enquanto descobriam a forma certa de coletar todas as frutas. Assim, quis resgatar esse antigo projeto e trabalhar nele como meu TCC, pois apesar dele não ter história ou universo (o fato

de ser um passarinho e melões eram puramente aleatórios), havia uma mecânica definida e um conceito por trás e, principalmente, por ser um projeto para a faculdade, eu ia poder estudar mais e entender melhor como o design gráfico influencia na produção visual de um jogo e assim criar um novo universo coerente atrelado à história e mecânica.



Da esquerda para direita: Fig.1 - Primeira fase do Tori no Daibouken; Fig.2 - Segundo mundo do Tori no Daibouken.

* Ou "A Grande Aventura do Pássaro". Provavelmente coloquei em japonês por ser um grande apaixonado pela cultura nipônica.

1.2 Conceito do Projeto

Quando comecei a desenvolver meu jogo, eu não sabia exatamente como a história seria ou que tipo de universo passaria. Mas eu havia definido uma ideia principal a partir do projeto anterior. Essa ideia eu resumi em uma frase-conceito:

“Uma personagem que fosse fraca e que devia enfrentar perigos para encontrar uma fruta rara”

Por algum motivo eu quis manter esse elemento da fruta coletável e decidi, talvez por causa do passarinho ter uma aparência fraca, fazer com que o personagem fosse fraco também. Comecei então a me questionar que tipo de história o jogo teria e o porquê do personagem estar indo atrás dessa fruta. Pesquisei então e descobri que é muito comum em histórias de fábulas e de mitos um herói que vai atrás de uma fruta que foi roubada ou está escondida. Por exemplo, o pomo de ouro é um elemento recorrente em contos da mitologia grega, como em “Doze trabalhos de Hércules”, em que um deles o herói tem que colher pomos de ouro do Jardim das Hespérides. Quis então trabalhar com um universo de fantasia já que se encaixa nisso do personagem ir atrás de uma fruta e, principalmente por que universo de fantasia é muito mais livre de criar, onde tudo é possível de existir (como monstros, elementos mágicos, fadas etc.).

Decidi abandonar o passarinho e dar lugar a um personagem humano para contrastar com os inimigos não humanos que ele devia enfrentar e também para que o jogador se identificasse melhor. Fiz então uma história baseada em um reino que cultivava uma fruta rara que só existia na ilha em que habitavam, mas, por descuido do príncipe, as plantações

dessa fruta foram destruídas e, para salvar o reino de ir à falência com o comércio dessas frutas, agora o príncipe devia explorar a ilha atrás delas.

Com uma premissa definida comecei então a parte de pesquisa. Dado a característica de produção independente do projeto, isso é, não está sendo projetado aqui um jogo com uma equipe grande, basicamente um projeto de uma pessoa só, decidi primeiro entender melhor do que se trata os jogos indies e como isso afeta na produção do meu jogo.



2. JOGOS INDIAS

2.1 Definição e principais características

Existe certa dificuldade em classificar o que de fato seria um jogo indie, entretanto é possível ver pontos em comum na produção de um jogo indie que ajuda a definir melhor o termo. Por exemplo, um artigo publicado em 2012 pelo site Eurogamer intitulado What is Indie? discute com diversos produtores de jogos indies o que faz um jogo ser considerado de fato indie. Robert Boyd, co-fundador de um estúdio indie de duas pessoas simplesmente afirma que:

“An indie developer is an individual or small group that is not owned by another company that makes games. An indie game is a game made by an indie developer, simple as that.”

Ou seja, considera-se um jogo indie aquele jogo produzido de forma independente que na maioria das vezes não precisa de uma empresa para bancar a produção ou a distribuição do produto. É feito geralmente por uma pessoa só ou por um estúdio pequeno com poucos membros, onde os produtores acabam assumindo diversas funções, diferente de um estúdio maior onde existem várias pessoas para diferentes cargos. Dessa forma, o ponto mais importante na característica de um jogo indie está em sua forma e em seu projeto. Kelle Santiago, co-fundadora da thatgamecompany, que também é entrevistada no artigo da Eurogamer, afirma:

“Indie is when you are innovating in some way on how games are made. That can either be creatively, in that you’re investigating different subjects and different ways of making games, or from a business perspective, with how you’re financed or distributed. And in some cases that’s happening simultaneously.”

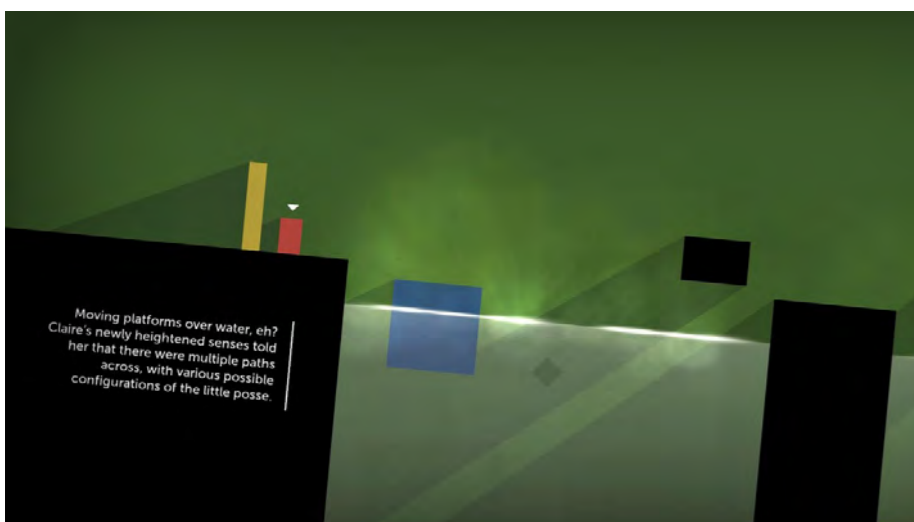


Fig.3 - Tela do jogo “Thomas Was Alone”, onde as personagens são representadas por retângulos

O produtor de jogo indie não precisa se preocupar em criar jogos que seguem a tendência do mercado ou fazer títulos de sucesso, podendo fazer o jogo da forma em que ele julgar melhor, em todos os aspectos, seja nas mecânicas, seja em narrativa ou em arte, e, na maioria dos casos ele acaba focando em um desses pontos em que ele se destaca mais – para esse projeto, por tanto, expressar a minha arte é fundamental, o que realça dessa forma sua característica indie.

Assim, um jogo indie acaba conferindo um valor afetivo maior, pois os desenvolvedores estão livres pra criar aquilo que afetam mais em valor do produto. Por isso muitas das vezes jogos indies estão associados a jogos inovadores, por causa da liberdade de criação, mas nem sempre isso necessariamente precisa ocorrer tudo depende da capacidade dos desenvolvedores e do norte que o projeto toma, mas, independente disso sem dúvida a palavra de ordem em jogos indie é “liberdade”.

Isso fica evidente em um artigo de 2012 da Arena IG, site brasileiro especializado no jornalismo de games, onde o jornalista e designer Henrique Sampaio discute a relevância da liberdade de expressão que os indies games assumem em contrapartida com jogos de grandes estúdios:

“Daí a importância dos desenvolvedores independentes, que são (quase sempre) livres da pressão de investidores e do risco que obriga as grandes empresas a se manterem em uma área segura, evitando a experimentação. Dessa liberdade criativa vem a expressão pessoal: jogos deixam de ser focados apenas em características (“40 horas de jogo”, “árvore de talentos

com 80 habilidades diferentes”, “gráficos ultrarrealistas”) e passam a comunicar ideias, gerar discussões, transmitir sensações e despertar sentimentos além daqueles tão comuns aos jogos comerciais, muitas vezes em algumas poucas horas de jogo.”

Assim temos uma grande variedade de jogos indies, seja pela sua abordagem de conteúdo ou a forma artística que são retratados. As imagens de exemplos colocadas aqui refletem muito bem essa liberdade que os desenvolvedores indies têm, podendo criar jogos com estilo mais abstrato até jogos com estilos de arte mais tradicional.



Fig.4 - Tela do jogo “Shovel Knight”, que resgata jogos antigos de ação com gráficos em pixel art.

2.2 Cenário Brasileiro

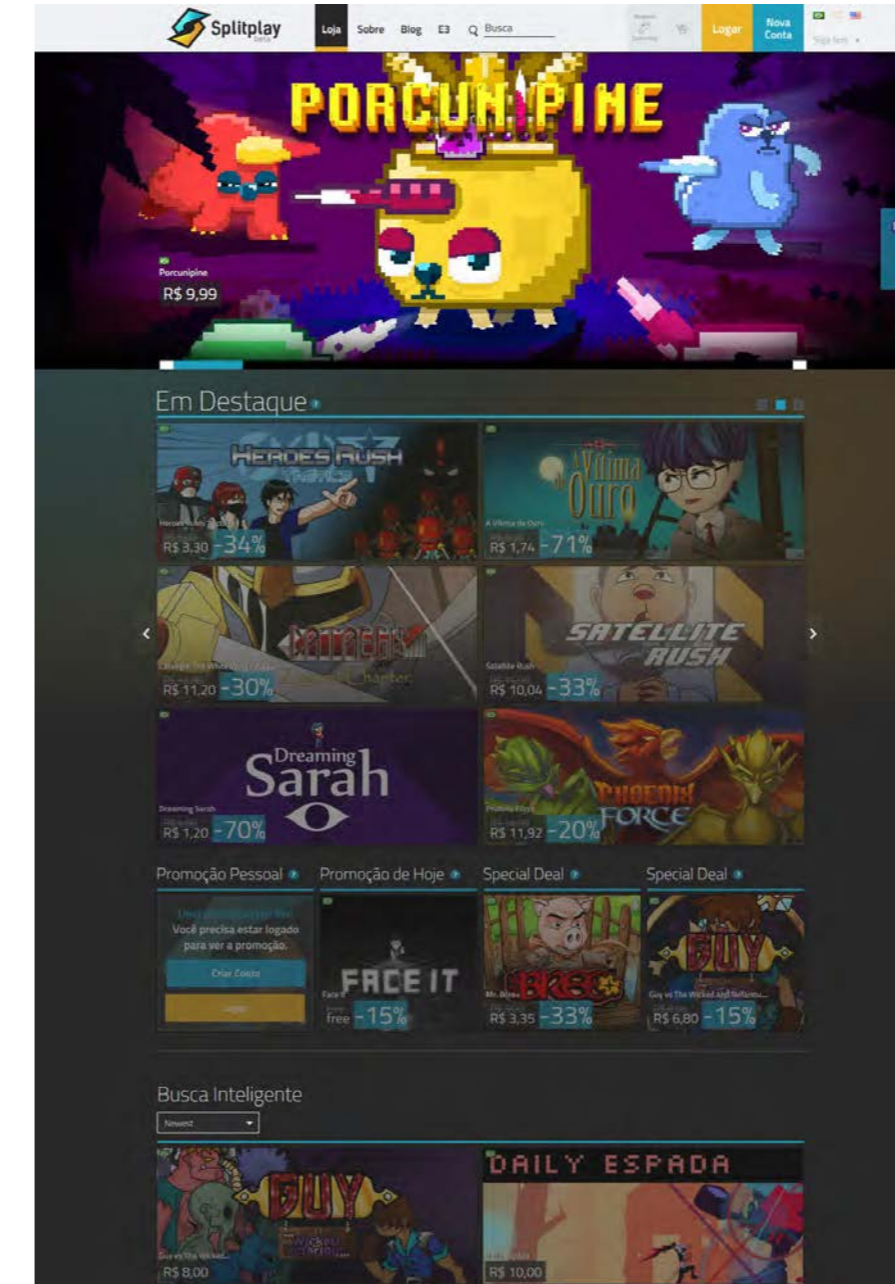
O que eu concluo tanto observando, estudando e até mesmo jogando jogos indies, foi que esse tipo de produção acaba sendo usado como ferramenta para realizar um sonho: aquele de produzir um jogo.

A pessoa que não tem a oportunidade de trabalhar em uma empresa grande de games acaba produzindo seus jogos de forma independente, e isso está cada vez mais comum no Brasil, principalmente porque aqui, diferente do que acontece no exterior, não se tem empresas grandes e influentes especializadas em jogos – não temos, ainda, algo do nível da Nintendo ou da Sony em questão de mercado de jogos brasileiros.

O que acontece no cenário brasileiro de games é o forte destaque em advergames, que são jogos criados para promover uma campanha de uma marca, ou jogos educativos desenvolvidos para escolas. Jogos puramente visto como entretenimento, infelizmente, não ganham destaques comerciais altos no Brasil.

Mas apesar disso a cena indie brasileira está cada vez mais crescendo e atualmente passa por estado bem favorável, tanto que recentemente foi criado um site marketplace brasileiro voltado inteiramente para a distribuição digital de jogos, o SplitPlay. Nas palavras dos criadores, o site é uma forma dos desenvolvedores indies terem oportunidades de distribuir seus jogos a fim de atingir um público maior. O site conta com diversos jogos já produzidos por brasileiros e mostra como existe uma grande variação de gêneros como ação, card games e jogos de corrida.

A cena indie brasileira também ficou mais em evidência na retrospectiva em que o site Arena IG fez. O artigo de 2013 intitulado “Retrospecti-



va 2013: O Brasil como um novo expoente dos games”, apontou vários eventos que mostram como a produção de jogos no Brasil está cada vez mais relevante:

“A produção independente brasileira, que já vinha mostrando sua força nos últimos anos, expandiu ainda mais, apresentando o talento dos nossos estúdios e criatividade de nossos jogos ao mundo. Foram inúmeros os títulos que ganharam os holofotes, inclusive da imprensa e comunidade de games internacional”.

Além disso o artigo reforça outros pontos importantes que favoreçam a cena indie no Brasil, como a maratona de desenvolvimento de games brasileiro, a Super BR Jam e o fato da Sony estar investindo em 19 estúdios nacionais para produzir jogos para a empresa.

Dessa forma, fica evidente então que a característica indie está muito presente no meu projeto, pois existe o fato de eu poder colocar a minha própria arte e ideias sem interferência de uma empresa maior ditando tendências. A próxima etapa do projeto então foi definir o gênero plataforma e jogos que inspiraram na criação do meu.

Fig.5 - Tela inicial do site SplitPlay



3. GÊNERO PLATAFORMA E MECÂNICAS

3.1 Sobre jogo eletrônico e o gênero plataforma

Do ponto de vista técnico, qualquer jogo seja ele eletrônico ou não, é puramente sobre mecânicas, regras e ações feitas pelo jogador. Paul Schuytema em seu livro “Design de Games - Uma Abordagem Prática” aborda o passo a passo para a criação de um jogo em seu ponto de vista de projeto, e nos dá uma definição sobre jogo eletrônico, ou game da seguinte forma:

“Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programado digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”.” Schuytema (2008, p.07)

Ou seja, por mais que um jogo tenha uma história e um universo, no fim das contas o que mais interessa nele para ser considerado jogo são suas regras. Como havia decidido que meu jogo seria do gênero plataforma, é necessário então entender o que compõe esse tipo de jogo.

Provavelmente um dos gêneros mais antigos de videogame juntamente com jogos de tiros, os jogos de plataforma têm como mecânicas percorrer e saltar sobre plataformas, subir escadas, pular em inimigos entre outras ações para alcançar um objetivo final, sendo que a ação do jogo pode ocorrer em uma tela fixa ou em uma tela que desloca revelando

um cenário maior. Ou seja, o gênero de plataforma, como seu nome diz, gira em torno da ideia de deslocar de plataforma em plataforma, principalmente usando a ação de pulo e, o conceito de plataforma pode ser traduzido de forma abstrata ou mais representativa, como por exemplo, a plataforma pode ser uma árvore ou um prédio, dependendo do universo do jogo.

Até hoje é muito discutível qual foi o primeiro jogo de plataforma criado e quem começou com esse gênero, mas muitos atribuem esse fato ao jogo de arcade Donkey Kong (1981) criado por Shigeru Miyamoto para a Nintendo:

“Miyamoto começou elaborando uma história complexa, sobre um gorila que escapava de seu dono, um carpinteiro, raptava sua namorada e fugia para um prédio em construção. O gorila jogava barris na direção do herói, que, quando o alcançava, o fazia fugir para outro prédio em construção, dessa vez com esteiras em movimento, até que ele finalmente derrotava o gorila e se encontrava com sua namorada” LUZ (2010, pg. 41).

Desde então, a série Mario evoluiu, o personagem ganhou mais poderes nas continuações e foi influenciando toda uma geração de jogos de plataforma principalmente na década de 90 quando os videogames passaram a renderizar gráficos tridimensionais. Entretanto, para esse projeto, tem-se a finalidade de resgatar um pouco da nostalgia e simplicidade dos jogos de duas dimensões, principalmente porque quero colocar a minha ilustração funcionando em um jogo. Dessa forma, fiz uma análise de jogos similares mecanicamente ao meu projeto e que, sem dúvida, me influenciaram nas escolhas pro meu jogo.

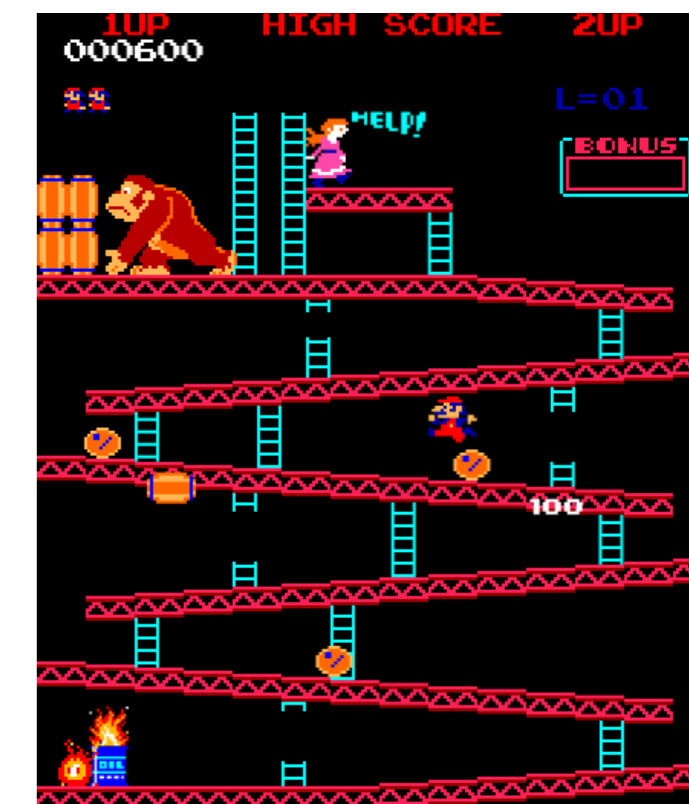
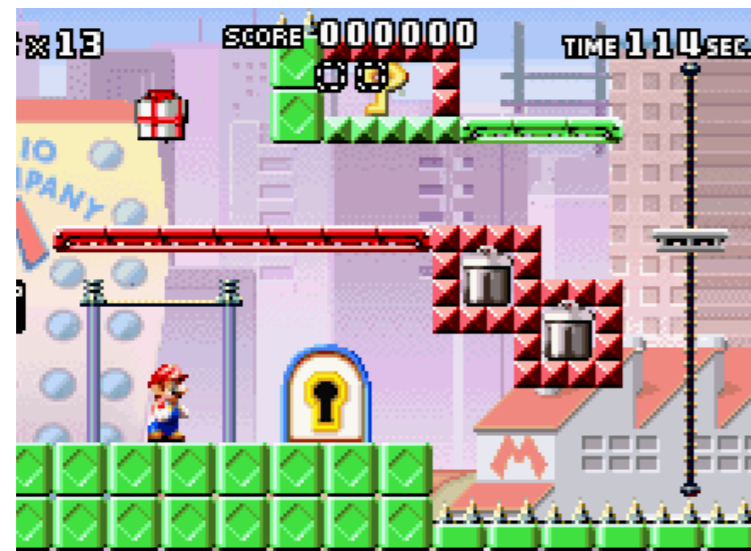


Fig.6 - Tela de uma fase do Donkey Kong - 1981

3.2 Jogos que Inspiraram

Separei aqui alguns jogos que ajudaram eu ter ideias para as mecânicas do meu jogo, então eles não refletem necessariamente o universo que queria criar (essa etapa será explorada nas referências visuais). Como eu tinha bem definido essa questão de ter um personagem que precisava recolher frutas para passar para a próxima fase, lembrei-me de jogos com regras parecidas. No fim fiz uma análise rápida levando seus pontos em comum.



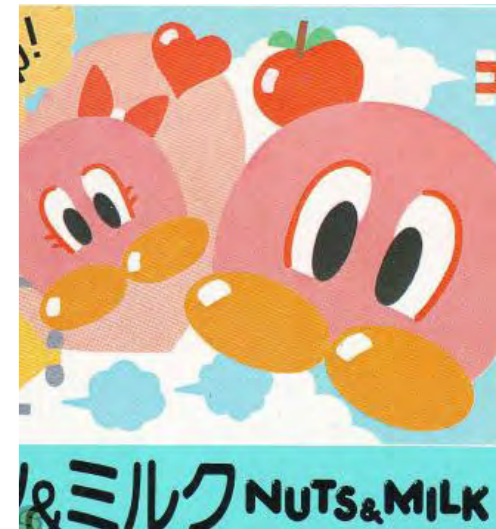
Da esquerda para direita: Fig .7 - Donkey Kong '94; Fig.8 - Mario vs Donkey Kong

Donkey Kong '94 e Mario vs. Donkey Kong

Esses dois jogos da série Mario podem ser considerados continuções entre si, sendo que o primeiro foi lançado para o portátil Game Boy em 1994 e o segundo para o portátil Game Boy Advance em 2004. O jogo mantém a ideia central do Mario ter que resgatar sua namorada do vilão gorila Donkey Kong, entretanto, diferente do original, essas duas versões possuem elementos mais elaborados e envolve Mario encontrar uma chave e levar com segurança até a porta final para terminar a fase. O curioso desse jogo é que Mario não consegue matar os inimigos pulando nele, mas tem a habilidade de carrega-los e joga-los com forma de derrota-los. Considero o jogo extremamente divertido, pois acaba tendo elementos de puzzle, ou seja, você precisa raciocinar e reagir de forma que consiga chegar no fim da fase com segurança.

Nuts & Milk

Produzido pela Hudson em 1983 para computadores pessoais daquela época, e mais tarde sendo lançado para console da Nintendo, Nuts & Milk é um jogo simples de plataforma, mas que compartilha com vários conceitos do meu projeto. No jogo você controla o pequeno Milk que deve reconhecer as frutas pelo cenário evitando ser pego pelos Nuts, inimigos do jogo. Ao recolher todas as frutas, deve se encontrar com sua namorada Yogurt para ir para a fase seguinte. O interessante desse jogo é que Milk não possui habilidade nenhuma, a não ser a possibilidade de pular e escalar pelo cenário. Por ter regras simplificadas o jogo se torna divertido, pois é preciso descobrir uma forma segura de concluir cada fase e, a medida que o jogador avança pelo jogo, elas começam a ficar mais complexas e desafiadoras.



Da esquerda para direita: Fig .9 - Tela do jogo Nuts & Milk; Fig. 10 - parte da capa do jogo na versão japonesa



Fig. 11 - Tela do jogo 1001 Spikes

1001 Spikes

Um dos jogos produzido mais recente na lista, 1001 Spikes é um jogo indie produzido e lançado pela Nicalis. Nesse jogo, com um universo inspirado nos filmes de Indiana Jones, o jogador assume o papel de Aban Hawkins, um arqueólogo que explora ruínas esquecidas na América do Sul para resgatar tesouros contidos em um mapa deixado por seu pai. O jogo segue uma premissa parecida com o do Donkey Kong '94 ou Mario vs Donkey Kong, de pegar a chave e ir até a porta a fim de concluir a fase, mas a grande diferença está na dificuldade. As fases são cercadas de armadilhas, principalmente de espinhos (daí o nome 1001 Spikes), e é muito comum o jogador morrer várias vezes pra concluir uma fase. Mas apesar disso, ele consegue ser divertido e nunca chega a ser frustrante, pois as fases são curtas e há uma enorme sensação de alívio e conquista ao passar de fase.

3.3 Conclusão da Análise

De forma geral, esses jogos todos apresentam mecânicas simples e regras claras: coletar algum tipo de item e chegar em algum ponto da fase para concluir. O interessante também é que todas as fases são curtas e os personagens tem a disposição poucas formas de combate. Ou seja, é muito fácil morrer, mas isso não chega a ser frustrante, pois a cada "morte" o jogador domina mais os controles e percebe como vencer o desafio. Isso acaba tornando o jogo divertido e gratificante, sempre deixando com um gosto de "quero mais". Inspirado, então, eu passei pra etapa final de definir as mecânicas do meu jogo.

3.4 Definição das Mecânicas

Nessa etapa eu já comecei a rabiscar algumas ideias do universo do jogo e a definir as mecânicas. Eu sabia que o príncipe ia ser um personagem fraco, e queria expressar isso de forma que ele ia ser derrotado por qualquer inimigo ou perigo. Mas havia uma grande preocupação se isso ia deixar o jogo muito difícil ou frustrante, por isso acabei dando ao príncipe uma espada para que ele possa interagir de alguma forma com os elementos dos cenários, principalmente com os inimigos. Obviamente, se o príncipe pudesse derrotar os inimigos com sua espada não ia dar a sensação que está se controlando um personagem fraco. Por isso, então, eu fiz algo diferente do usual e mais coerente com a proposta do meu projeto: a sua espada seria bem afiada, conseguindo cutucar os inimigos o que causaria uma reação de espanto os fazendo sair do seu caminho. Assim o jogador deve descobrir uma forma, quando preciso, de derrotar os inimigos utilizando os perigos e armadilhas do cenário a seu favor. Isso acaba dando ao jogo um aspecto de puzzle, pois é ne-

cessário entender como passar de fase de forma segura, e também de exploração e descoberta, pois seria necessário experimentar e ver como cada inimigo iria reagir com o ataque do príncipe. Com essa etapa resolvida, passei então para a próxima, e talvez a mais interessante para esse projeto: a arte do meu jogo.

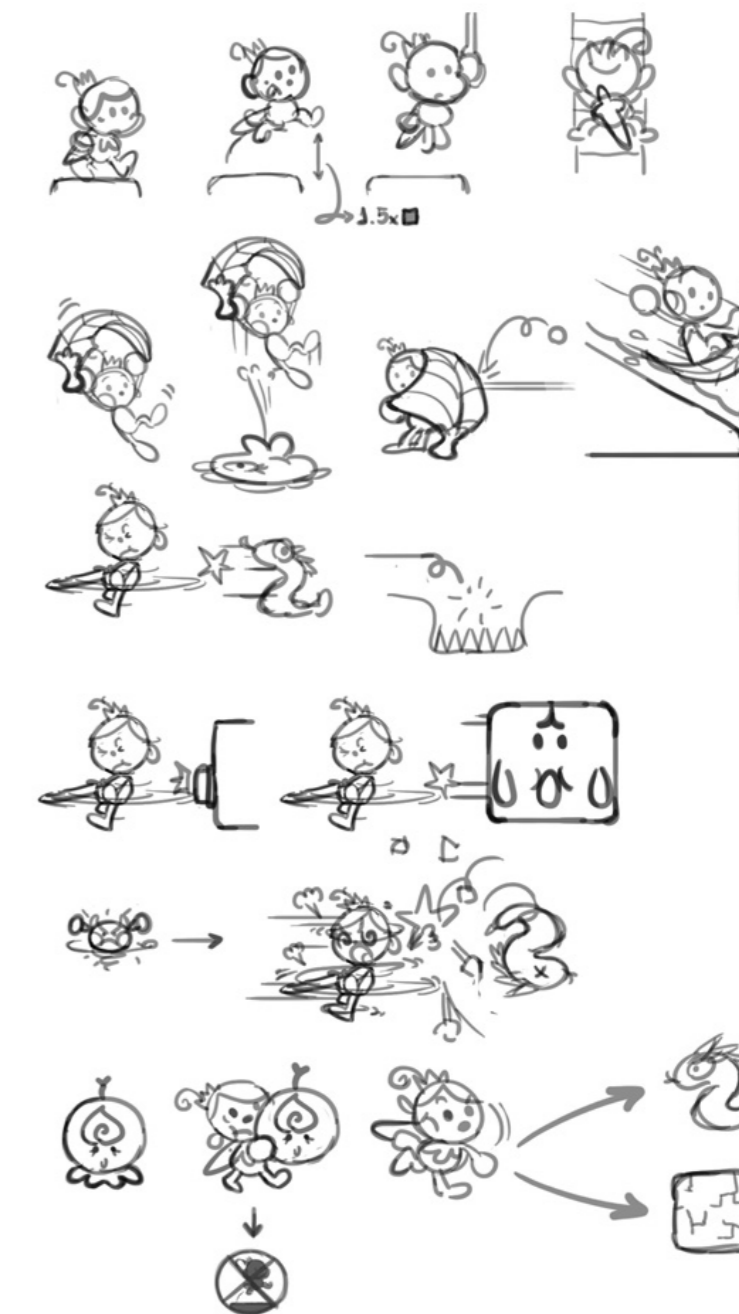


Fig.12 - Primeiras ideias das mecânicas em rascunhos enfatizando a fragilidade do personagem e a questão dele usar elementos do ambiente para avançar. Muitas delas, entretanto foram cortadas ou simplificadas na versão final do protótipo.



4. REFERÊNCIAS VISUAIS

4.1 Estilo da Arte

Para definir a arte do meu jogo, eu dividi as referências em duas categorias. A primeira se refere ao estilo de arte que será dado ao jogo, como os traços, as cores, o tipo de animação e a finalização. São artistas que aprecio e que definiram ao longo da minha vida o estilo que tenho de desenho. Já a segunda categoria são referências que foram fonte de inspiração para eu criar o universo de fantasia próprio do meu jogo, como as roupas, os cenários, os personagens e os inimigos.

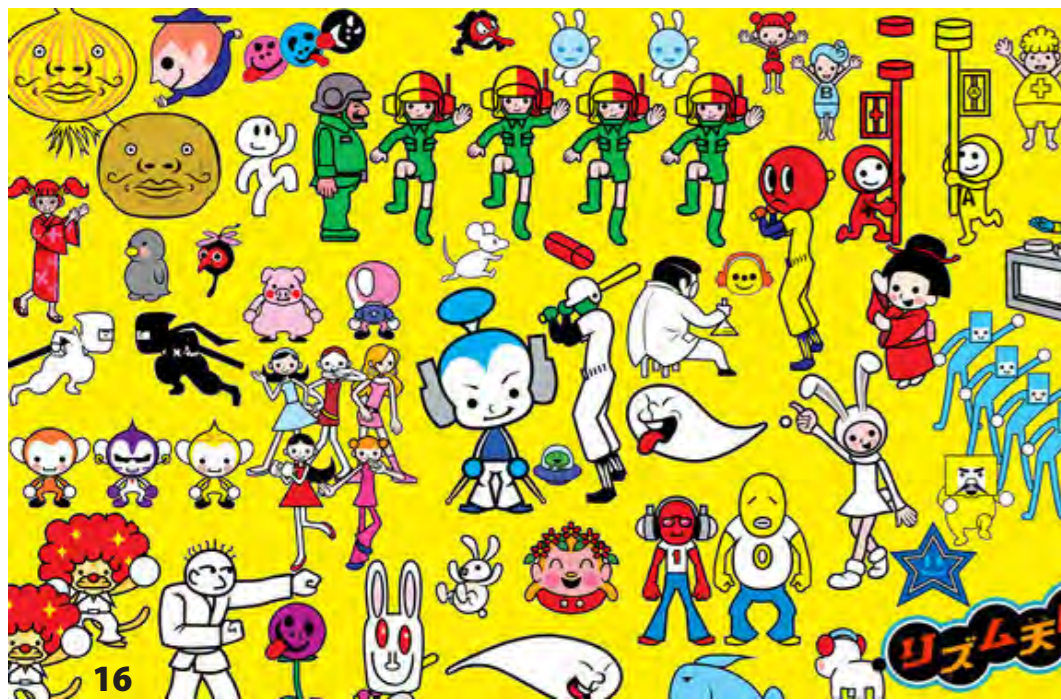
Rodney Greenblat

Artista gráfico nascido em São Francisco, Califórnia, em 1960, Rodney é conhecido internacionalmente pelo seu trabalho nos jogos PaRappa the Rapper e em Um Jammer Lammy, lançados para o console PlayStation 1 da Sony em 1996 e 1999, respectivamente. Os dois jogos marcaram muita minha infância e, conseqüentemente, sua arte sempre repercutiu de certa forma em meus trabalhos. É muito notável um estilo de arte alegre, descontraído e extremamente colorido. Os personagens têm formas simples e marcantes, muitas vezes orgânicos e cheios de expressão. Os trabalhos de Rodney foram de extrema importância para a construção visual dos personagens desse projeto.

Descrição das figuras:

(13) Ilustração feita para a capa da trilha sonora do jogo PaRappa the Rapper; (14) Capa europeia do jogo Um Jammer Lammy; (15) Ilustração do jogo PaRappa the Rapper.





Ko Takeuchi

Nascido em 1970 no Japão, Ko Takeuchi é um artista e designer que trabalha principalmente para a Nintendo, desenvolvendo personagens e cenários para diversos jogos como da série WarioWare e Rhythm Tengoku, lançados, respectivamente, em 2003 e 2006, ambos para o portátil Game Boy Advance mas que conta com diversas continuações até os dias de hoje. O estilo de traço e o visual dos personagens foram grandes influências para mim, mas, principalmente, o que mais me chama a atenção em seu trabalho são os vídeos de animações introdutórias de personagens que ele fez para a série WarioWare: por ter influência de mangá e anime, ele faz animações simples, com poucos quadros mas que conta a história de uma forma divertida e crível. Esse foi um ponto que me influenciou bastante na estética aplicada para a abertura do meu vídeo. Outra questão a ser considerada é que Takeuchi trabalha com arte voltada pras jogos, então projeta as ilustrações não somente que fiquem agradáveis mas que façam sentido em suas formas e cores para comunicar com o jogador de forma coerente.

Descrição das figuras:
(16) Personagens do jogo Rhythm Tengoku; (17) Fase do jogo Rhythm Tengoku Gold; (18) e (19) telas de abertura de personagens do jogo Wario & Game, parte da série WarioWare.

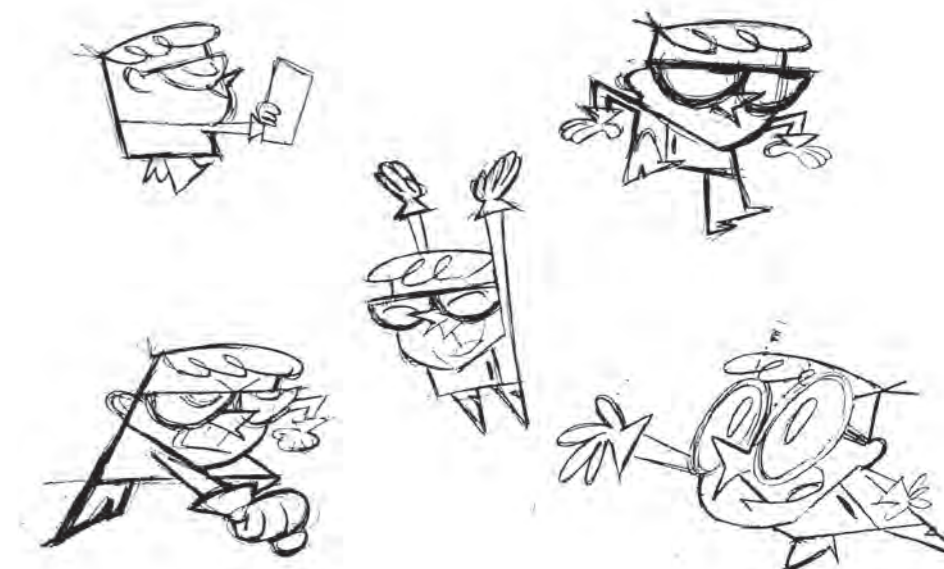
Descrição das figuras:
 (20) Ilustração das personagens principais do desenho As Meninas Super Poderosas;
 (21) Detalhes dos rostos das personagens mostrando a construção de expressões;
 (22) Poses do personagem Dexter mostrando expressões corporais;
 (23) Ilustração de Didi e Dexter, personagens principais do desenho O Laboratório de Dexter.

Craig McCracken e Genndy Tartakovsky

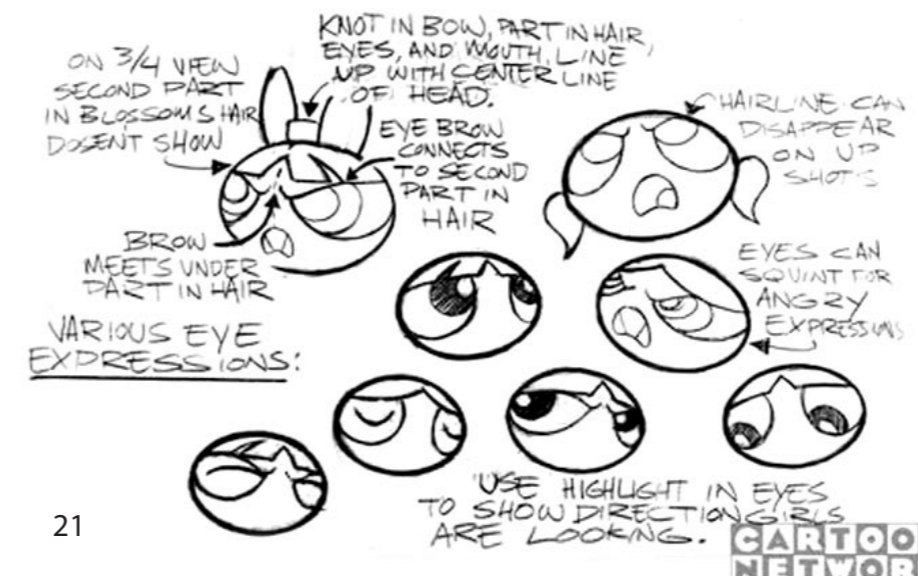
Esses dois animadores e artistas são famosos por desenhos da Cartoon Network que marcaram minha infância: As Meninas Super Poderosas (criado pelo americano McCracken em 2002); e O Laboratório de Dexter (criador pelo russo Tartakovsky em 1999). A forma simples mas marcante de desenhar os personagens é um ponto que influenciou na escolha desses artistas como referência e, principalmente, por serem animadores, o estilo de animação também contou muito. Já que se busca uma estética mais simples, o estilo de animação de Craig e Genndy acabou funcionando bem nesse projeto, pois ele trabalha com animações de poucos quadros e que tem bastante impacto.



20



22



21



23

4.2 Inspirações de Fantasia

Para criar o universo de fantasia esperado em meu jogo, separei quatro títulos de jogos que de alguma forma foram inspiração para o projeto. Como eles têm muitos pontos em comum, decidi fazer uma análise dos três juntos de formar a resumir melhor os conceitos que eles passam.

Esses jogos são: a série de RPGs Dragon Quest (diversos consoles, iniciada em 1986 com continuações até hoje); os jogos de aventura da série The Legend of Zelda (exclusivos de consoles da Nintendo, iniciada também em 1986 e viva até hoje) ; o jogo de ação com elementos de RPG, Wonder Boy in Monster Land (lançado em 1987 para diversas plataformas), e o RPG Ni No Kuni (lançado para o console PS3 em 2013).

Dessa forma, os pontos em comum que levantei foram esses:




1) Os heróis das histórias sempre exploram lugares selvagens, cheio de perigos e ameaças, mas que triunfam para conseguir os objetivos. Esse ponto foi levado em consideração para criar os cenários do meu jogo, já que o príncipe teria que percorrer regiões inexploradas da ilha, fora dos limites do castelo;

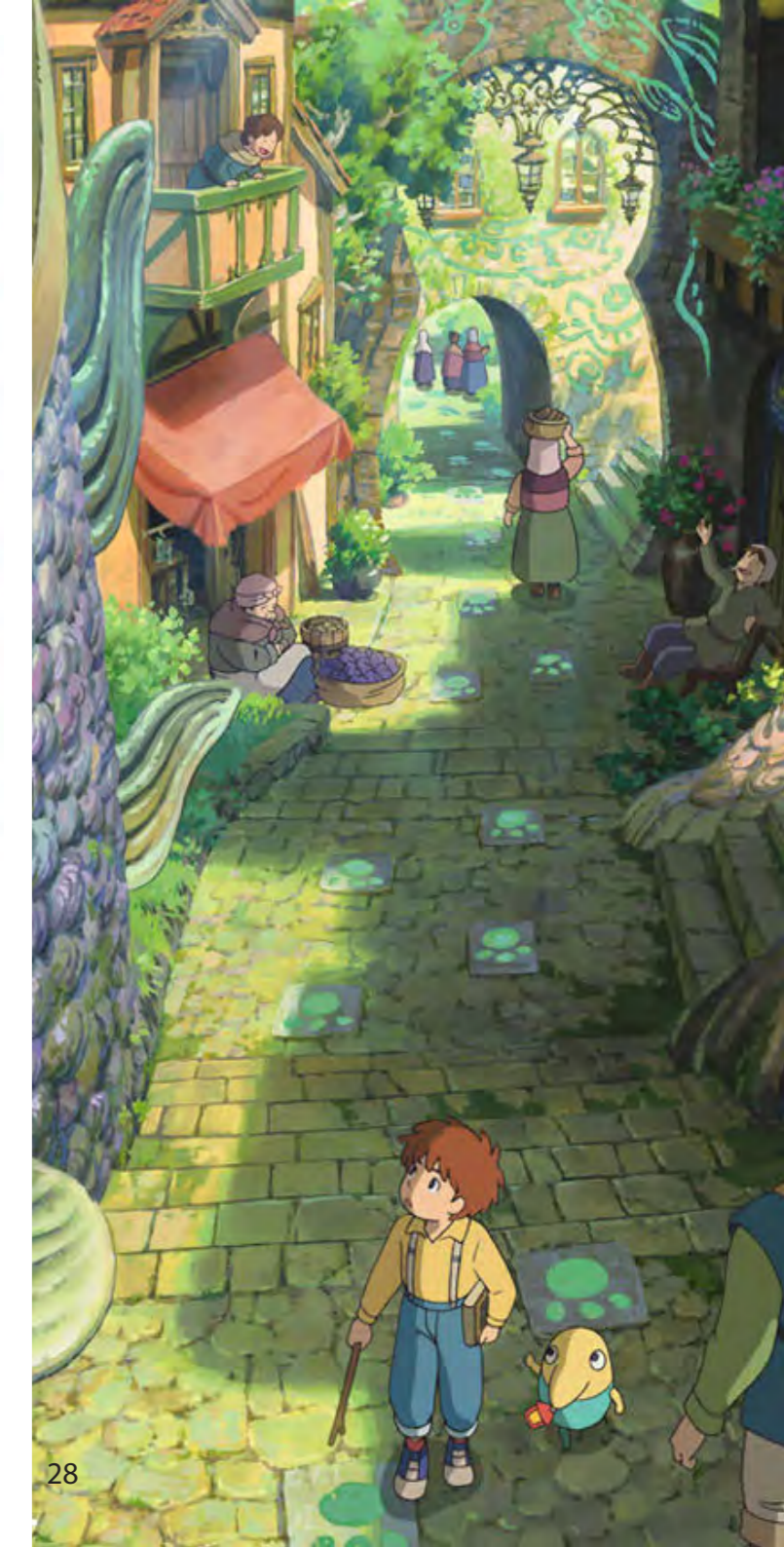
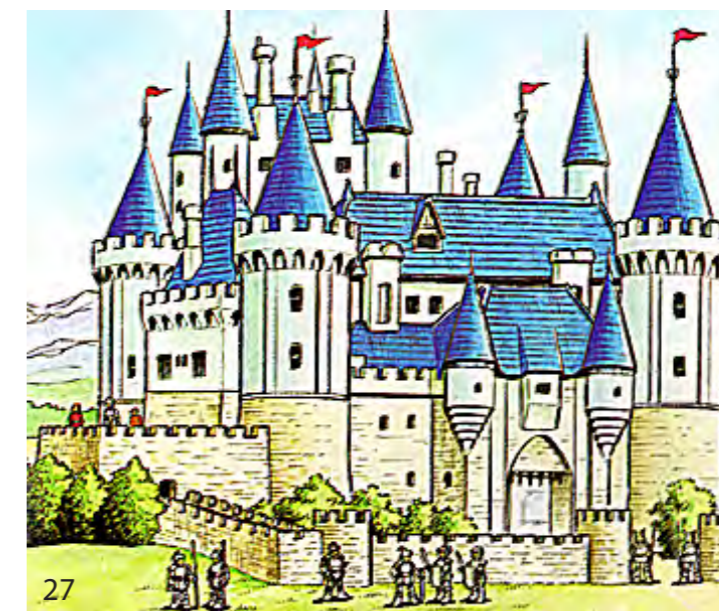
2) O universo em que essas histórias se passam é de fantasia e, apesar de parecer com o período medieval, é de certa forma atemporal, pois mistura vários elementos de magia e tecnologia moderna – como nos quatro jogos que existem navios, balões e até mesmo trem. Essa questão também reflete nas roupas dos personagens: é impossível afirmar em que época com a nossa história esses universos foram criados. Dessa

Descrição das figuras:

(24) Capa japonesa do jogo Wonder Boy in Monster Land; (25) Manual japonês do Wonder Boy in Monster Land mostrando algumas criaturas inimigas do jogo; (26) Ilustração da personagem Alena do jogo Dragon Quest IV; (27) Ilustração de um castelo do jogo Dragon Quest IV; (28) Still de uma cutscene do jogo Ni No Kuni, mostrando o personagem principal Oliver explorando uma cidade mágica.



ゴースト	ゼリー・フィッシュ	バブリー・クラブ
25  30.000点	 200点	 500点
ウェア・ラット	ラット・マスター	マッドマン
 500点	 800点	 500点
タールマン	ローパー	オクトバス
 800点	 500点	 500点





30



31



32

forma, existe uma liberdade poética grande para criar a ambientação, mas é necessário sempre que se passa a sensação de estar dentro de um universo de fábulas;

3) Elementos e criaturas mágicas (sejam do bem como fadas ou monstros divertidos baseados em animais da natureza), estão sempre presentes nesses universos. Todos os quatro jogos foram de extrema importância nesse ponto, pois eles sabem aproveitar bem o conceito de fantasia e criam, apesar de ter certa semelhança com animais reais, monstros que não podem ser encontrados em nenhum outro lugar a não ser nesses jogos.

Descrição das figuras:

(29) Ilustração do jogo Zelda II: The Adventure of Link, mostrando o herói explorando ruínas; (30) Criaturas inimigas do jogo Dragon Quest V; (31) Ilustração do herói principal do jogo Dragon Quest IV cujo nome é escolhido pelo jogador; (32) Ilustração da personagem Laurel do jogo Dragon Quest IV.



5. GAME ART

5.1 Definição e Abstrações de Formas

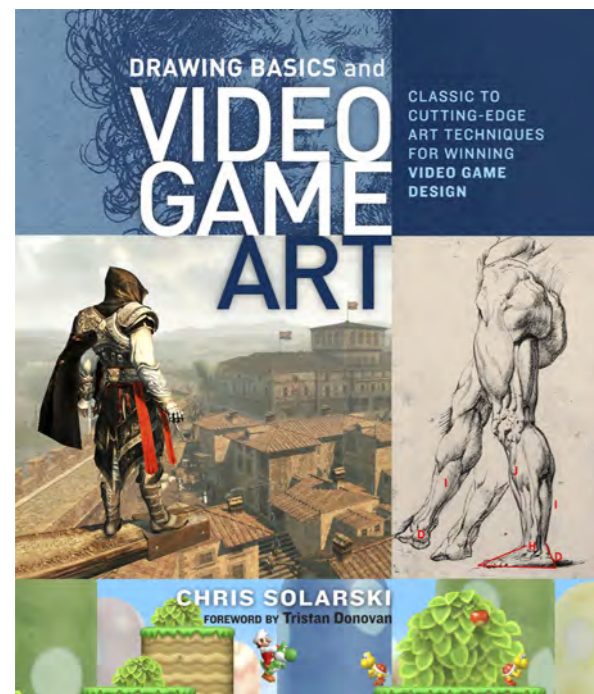


Fig. 33 - Capa do Livro Drawing Basics and Videogame Art

Definir um estilo visual para um jogo é somente uma parte do projeto, pois é necessário lembrar que os desenhos deverão funcionar dentro de um espaço de jogo, com regras e mecânicas estabelecidas. Dessa forma, há uma necessidade de entender a linguagem visual de videogames e como o designer gráfico consegue partir da abstração das ideias criar todos os elementos necessários. Assim, devido ao fato do videogame utilizar e emprestar tantos recursos diferentes de outros meios de comunicação, seja da arte ou do entretenimento, criou-se ao longo do tempo uma linguagem própria dos videogames. Nesse sentido, é possível referenciar a arte de videogame a outros meios não ligados a ele, como aborda Alan Richard da Luz (2010, pg. 17):

“Por definição, o campo de estudo do vídeo game é multidisciplinar e pode acomodar diversos tipos de abordagens, seja pela ótica do cinema, teorias de televisão, semiótica, performance, literatura, narratologia, ciência da computação, comunicação, estética etc., devendo ser encarado seriamente como qualquer meio de comunicação”.

Essa linguagem de videogame ficou conhecida, entre os designers desenvolvedores de jogos, como “Game Art” e diversos conceitos ao longo do tempo foram sendo elaborados e estudados para melhor compreender na criação dos elementos do jogo. Como esse projeto tem a intenção de criar um universo para um jogo que, basicamente, se resume em personagens e a interação deles com o cenário, as teorias do livro Drawing Basics and Video Game Art de Chris Solarski, artista e designer da Sony Computer Entertainment de Londres, serão usadas para estabelecer uma relação de formas entre os elementos.

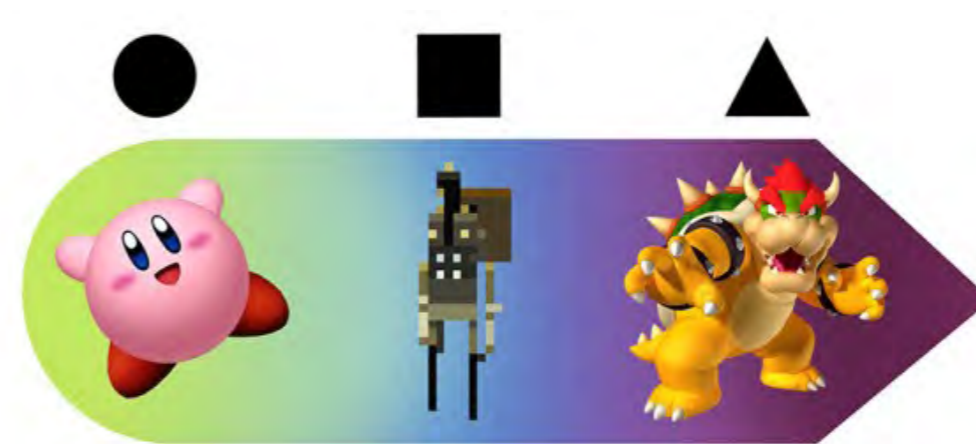


Fig. 34 - Espectro de formas na construção de personagens

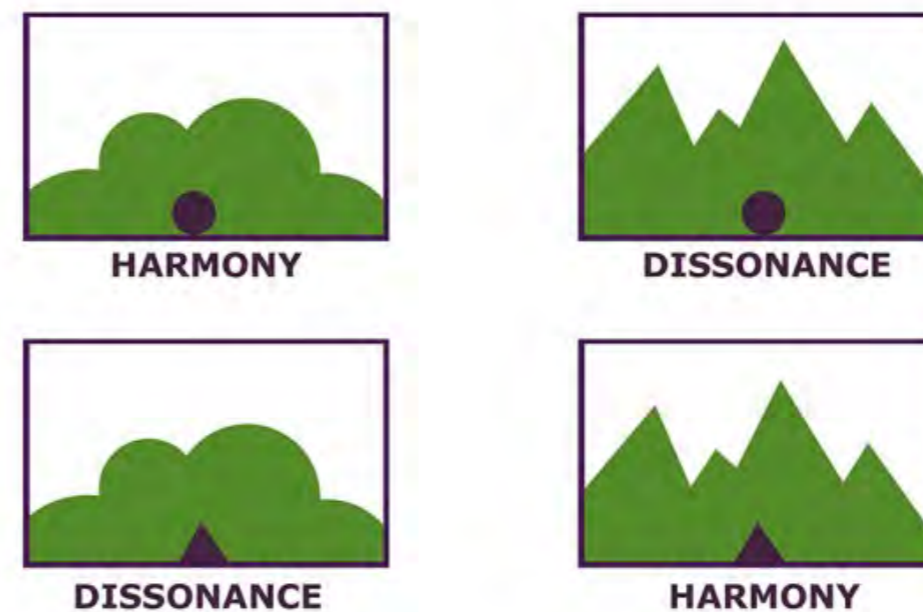


Fig. 35 - Diagrama da relação das formas do personagem com o cenário

A arte dos videogames, de certa forma, trabalha com abstração, pois como as imagens da natureza são complexas é necessário que se reduza as formas em linhas simples para que haja uma compreensão mais direta. Assim, ao desenvolver um personagem, por exemplo, por mais detalhes que ele tenha, sua forma sempre partirá de um conceito simples que podem ser resumidos em formas básicas de círculo, quadrado e triângulo. A predominância de um desses três, como aponta Solarski, resultará em sensações diferentes:

Circle: innocence, youth, energy, femininity

Square: maturity, stability, balance, stubbornness

Triangle: aggression, masculinity, force

(SOLARSKI, p.180)

Essas sensações ficam claras no diagrama (Fig.34), onde três personagens são exemplificados pelas formas que predominam em suas construções. Entretanto, esses conceitos de formas só ficam mais evidentes, ou realçados, quando existe uma relação de formas diferentes ou iguais. Para deixar mais claro, observe o segundo diagrama (Fig.35): se o personagem compartilha das mesmas formas do cenário, há um senso de familiaridade e harmonia, caso contrário, há uma sensação de estranheza e repulsa:

“Which character/environment shape combination is best suited to your particular game depends on the high concept and the emotions that you want players to feel when they take control of the character. The character/environment relationship may even change dynamically over the course of the game to create different emotions as the player progress.” (SOLARSKI, p.204)



Fig. 36 - Imagens do filme O Senhor dos Anéis, mostrando a relação de formas arredondadas dos heróis (esquerda) em contraste com as pontiagudas do vilão (direita) e como isso reflete nos seus cenários de origem.

Esse recurso visual é utilizado em muitas outras mídias pois consegue dar ênfase de forma natural no tipo de ambientação que se quer criar. Uma vez estabelecido um ponto de referência, isso é, um personagem principal, é fácil para o jogador comparar suas formas com os outros elementos e perceber o que é benéfico ou não para ele. Traçando um paralelo com o cinema, Solarski exemplifica esse recurso nos filme da série O Senhor dos Anéis, através de um artigo escrito por ele para o Gamasutra, site especializado em desenvolvimento de jogos:

“These concepts of harmony and dissonance can be seen in the Lord of the Rings Trilogy, where we have the good-natured Hobbits on one side of the shape spectrum of emotions. Everything about them references the innocent, youthful circle: from the curl of their hair; their rounded shoulders and shirt buttons; to the round Hobbit holes; and even the curves of the landscape. At the other end of the shape spectrum we find Sauron, who is aligned to the aggressive triangle: from his sharp fingertips; to the triangular volcano on the landscape.”

A citação acima se refere a imagem ao lado esquerdo. Como podemos ver, o personagem principal da história e o local de onde ele vem difere muito do local onde o inimigo mora, já que o primeiro predomina em formas curvas (desde a arquitetura até o cabelo do personagem), e o segundo de formas pontudas, triangulares e agressivas, criando assim um contraste claro entre o bem e o mal. Esse recurso será levado em conta em toda produção dos elementos do jogo, desde os personagens principais, inimigos e cenários, deixando o jogo mais consistente e simples de entender.



Fig.37 - Comparativo de duas telas do jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998), uma do início do jogo (esquerda) e uma mais avançada (direita), demonstrando como a mudança de formas do cenário ajuda a dar a sensação ao jogador de estar cada vez mais visitando lugares perigosos no decorrer da jornada, refletindo assim em um aumento gradual da dificuldade do jogo.



6. PRODUTO FINAL

6.1 Personagens Principais

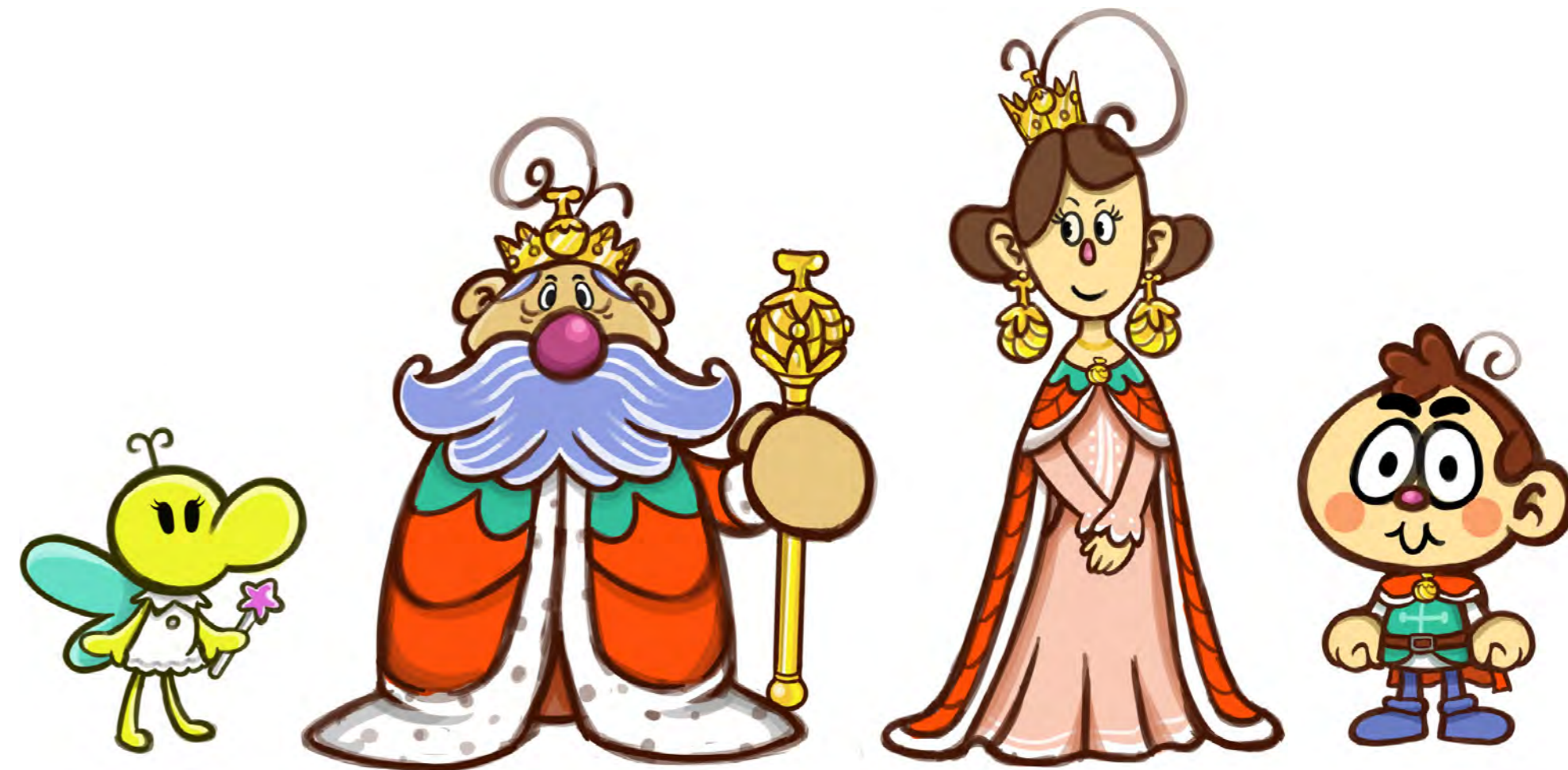
Decidir o visual das personagens principais foi a primeira parte criada para esse projeto, pois eles iriam se usadas na abertura do jogo e o príncipe no protótipo. Para criar essas personagens eu acabei usando um processo de palavras-chaves, exemplificado no livro de Solarski. Dessa forma consegui expressar visualmente a ideia de personalidade que queria dar para cada um. Da esquerda para direita:

Fada Tuca - uma fada ajudante do reino, muito atenta porém um pouco metida. Coloquei uma roupa para dar um ar mais especial e fiz o cabelo igual das criaturas amigas (ver 6.3 Criaturas Amigas);
palavras-chaves: prestativa; fofinha; metida.

Rei - o pai de Zinni, bondoso e muito orgulhoso com suas conquistas, o que faz ele perder a paciência fácil com quem não liga para as frutas do seu reino. Possui uma silhueta larga para dar um aspecto mais forte a personagem.
palavras-chaves: fechado; bondoso; orgulhoso.

Rainha - mãe do príncipe, uma personagem muito atenta e bondosa. Às vezes um pouco bondosa demais pois esquece que o príncipe irá ser rei um dia. Para criar contraste com o Rei, fiz ela mais alta e com a capa aberta na frente, deixando ela mais simpática.
palavras-chaves: compreensiva; aberta; carinhosa.

Príncipe Zinni - protagonista do jogo, a ideia do príncipe era ser uma personagem fraca porém com grande vontade de vencer. Muitas vezes fica perdido em seus pensamentos imaginando aventuras e esquece dos compromissos do reino. É baixo e com cabeça grande para realçar a fragilidade, dando um ar de fofo e indefeso.
palavras-chaves: despreocupado; inocente; frágil; fofinho.





Reúni aqui algumas ilustrações das personagens que mostram elas em outras expressões ou ângulos diferentes. Essas ilustrações foram utilizadas na abertura do jogo. Abaixo, pode-se ver como o olhos grandes do príncipe ajudam a deixar-lo mais expressivo. Considero a ilustração da meleca do nariz uma das mais importante da personagem, pois expressa exatamente a personalidade boba mas cheia de vida que queria transmitir.



Apesar de não ser uma personagem, a fruta caquinana é um elemento muito importante pois não só em questão da história que gira em torno da relação da fruta com o príncipe, mas também porque foi usada no design das personagens. Para dar essa ideia de que se passa num reino onde cultivava essa fruta, usei-a como símbolo em diversos objetos como nas coroas, nos brincos da Rainha, no cetro do Rei e no broche da capa do príncipe, além da aplicação na arquitetura do castelo como nas janelas e nos tronos, que podem ser visto na abertura do jogo. As cores predominantes da fruta, laranja e verde, são também as mesmas usadas nas roupas das personagens reforçando ainda mais sua importância. A fruta foi criada a partir da proposta de juntar duas frutas em uma só (formato de caqui e gomos de bananas), para dar ideia de uma fruta rara e exótica, acentuando assim o aspecto fantasioso do projeto.

6.2 Criaturas Inimigas

Após criar os personagens principais, principalmente o príncipe Zinni que é o héroi da aventura, decidi fazer as criaturas inimigas pois seria mais fácil assim de enxergar as diferenças entre o príncipe e esses monstros. Estabeleci, assim, alguns pontos que me ajudou a criar os diversos inimigos que serão usados futuramente no projeto. Esses pontos são:

1) Inimigos que combinam tematicamente com os cenários

É importante que os inimigos combinem com o cenário pra criar essa sensação que o jogador está explorando o habitat em que eles vivem. Assim, decidi quais inimigos iriam aparecer levando em consideração onde geralmente eles vivem.

2) Classificação em três tipos principais

Como é possível ter muitos tipos de inimigos baseado em cenário, por exemplo, em uma floresta podem viver muitos animais diferentes, decidi que apenas três iriam aparecer por cenário. Isso é um número bom pois cada inimigo na verdade faz parte de um grupo de tipo de inimigo, baseado em sua habilidade que pode ser: andar, voar ou atirar.

3) Personalidade e aparência de perigo

Para deferir da personalidade do personagem principal, foi necessário dar aparência de malvados aos inimigos. Isso facilita e, principalmente, sugere ao jogador que aquele personagem pode lhe fazer mal, em contraste com o personagem principal que o jogador controla e se identifica.

4) Formas/silhuetas que indicam os pontos de perigo

Apesar de ser o último ponto, esse na verdade é o mais importante pois aqui está se projetando o inimigo levando em conta que ele é um elemento que faz parte da jogabilidade e mecânica do jogo. Como visto anteriormente (página 42), a silhueta em personagens de jogo é importante pois mostra a relação que o jogador vai ter ao interagir com os inimigos. Com isso, pode se ver que a maioria dos inimigos possui algum forma pontuda que indica um ponto que irá causar dano no personagem. Claro que as vezes existem inimigos que não apresentam perigos na sua silhueta, como é o caso do Porcoblin ou do Homem da Neve, mas eles de alguma forma atacam o personagem com projéteis que causam dano, seja cuspidando uma bolinha espinhuda, no caso do Porcoblin, ou atirando espetos de gelo, como no caso Homem da Neve. O jogador, dessa forma, deverá ficar atento para identificar os perigo que essas criaturas apresentam.

Após desenhar os inimigos, criei a tabela ao lado organizando-os por cenário, horizontalmente, e seus tipos de habilidade especial, verticalmente que são: voar (primeira coluna da esquerda); andar (coluna central); e atirar (última coluna da direita).

Floresta Tropical



Pássara-Espinho



Bicudinha



Porcoblin

Caverna Quente



Morcego-Dentuço



Aranha-Caveira



Piranha Ogro

Praia Surpresa



Água-Morta



Agarraguejo



Estrela-Ninja

Montanhas Congelantes



Bico Azul



Lobo-Faca



Homem da Neve

Ruínas Macabras



Cabecinha



Besespeto



Rato Mago

6.3 Criaturas Amigas

Para dar mais variedade ao jogo e criar fases com elementos diferentes, decidi fazer também criaturas amigas. Diferentes das criaturas inimigas que funcionavam como obstáculos, as criaturas amigas irão auxiliar o príncipe em sua jornada de forma que ele consiga alcançar áreas novas ou derrotar os inimigos. Assim como as criaturas más, eu estabeleci alguns pontos para ajudar a desenvolver as criaturas boas:

1) Criaturas que podem aparecer em qualquer lugar

Diferente dos inimigos, as criaturas amigas não são temáticas ao cenário em habitam e podem aparecer, dessa forma, em qualquer região da ilha.

2) Formas arredondadas e semelhantes com a do personagem

Em contraste com as criaturas inimigas, as amigas não apresentam nenhum tipo de ameaça em suas formas. Todas elas são arredondadas garantindo um aspecto fofo, transmitindo assim segurança. Além do fato estarem sempre olhando em direção da tela e nunca encarando o príncipe.

3) Uma função e cor diferente para cada criatura

Para facilitar o aprendizado do que cada criatura faz em benefício ao jogador, estabeleci uma função e uma cor própria para cada criatura. As funções de cada uma são:

Planta-Bomba - Uma espécie de flor que pode explodir para quebrar barreiras ou destruir inimigos pelo cenário. Após explodir em várias pétalas, magicamente essas pétalas se retornam ao ponto de origem e reconstituem em uma nova Planta-Bomba.

Blocolime - Uma criatura do tipo slime, ou gosma, em formato de bloco. Apesar de ser grande ele é muito leve e pode ser empurrado pelo príncipe. Serve para alcançar lugares mais altos que o príncipe normalmente não conseguiria sozinho.

Molalime - Uma criatura também do tipo gosma mas nesse caso em formato de mola. Ele serve para dar impulso nos pulos do Zinni fazendo ele pular bem alto.

Copterofada - Essas criaturas do tipo fada funcionam como helicópteros: o príncipe agarra em uma delas e elas podem leva-lo para cima ou para baixo, e o jogador pode “dirigir” para a esquerda ou para a direita. A cor da fada, e também sua expressão, indica se ela sobe ou desce, sendo a azul para baixo e a verde para cima.

Anefada - Também uma criatura do tipo fada, possui um comportamento parecido com as copterofadas: o príncipe agarra em uma delas para aproveitar do seu voo. Entretanto, sua rota é sempre fixa, e o jogador não consegue mudar a direção em que voam.

Fortefada - A última criatura amiga é também uma fada. Quando entra em contato com o príncipe, garante a ele muita força por um tempo determinando, fazendo com que o Zinni se torne imortal destruindo tudo o que vê pelo caminho.

Obs: As ilustrações a mais de algumas criaturas representam seu comportamento ao entrar em contato com o príncipe, e serão utilizadas futuramente nas animações do jogo.



Planta-Bomba



Blocolime



Molalime



Copterofada

Anefada



Fortefada

6.4 Cenários

Os cenários do jogo são as áreas da ilha em que o jogador deverá explorar para encontrar as caquinanas. Eles foram definidos anteriormente durante o processo da criação dos inimigos e suas ilustrações foram feitas posteriormente. O critério de escolha dessas regiões foi de modo que houvesse uma variedade considerável de cenários e de inimigos, assim decidi fazer regiões com características bem diferentes uma da outra. Pode-se dizer que essas ilustrações são mais conceituais pois elas sintetizam visualmente a ideia de cada região, seja pelas cores, formas ou elementos. Assim, é possível que se expanda seus elementos em um processo futuro ao projeto na construção das fases. Isso ficará melhor exemplificado no prótipo criado para o jogo. Ao lado uma breve descrição de cada região:

Floresta Tropical - Uma região densa em árvores grandes, grama e pedras. Repleta de vinhas por todo o lado e de espinhos muitos afiados e perigosos.

Caverna Quente - É uma caverna cheia de cristais mágicos que iluminam a área e também dá energia para as caquinanas nascer lá dentro. Os grandes perigos desse lugar são as estalactites que podem cair a qualquer hora e a água extremamente quente.

Praia Surpresa - Uma área do litoral da ilha com vista paradisíaca e com muita água fresca. Entretanto é repleta de inimigos que podem vir de qualquer lugar, seja da areia ou do oceano e ondas gigantes que podem afogar os mais desavisados.

Montanhas Congelantes - Se encontra ao mais norte da ilha. É uma região muito montanhosa e alta, às vezes com neblina densa que pode até provocar avalanches, além de lagos congelados que podem quebrar em qualquer instante.

Ruínas Macabras - Acreditava-se que uma civilização morava nessa região por isso há várias ruínas de suas construções. Aparentemente é regido por mecanismos mágicos como armadilhas que tentaram impedir quem se aventurar por lá, além de ser um lugar confuso parecendo mais um labirinto.

Reino da Caquinana - O lugar mais seguro da ilha e é onde se encontra o castelo que o Príncipe Zinni mora. O jogador poderá acessar através dele o quarto do príncipe para poder ler dicas e recompensas destraváveis no jogo.





6.5 Mapa

Após fazer as ilustrações de conceito dos cenários, eu achei interessante que elas podiam ser usadas também na construção de um mapa do jogo e acabei desenhando um. Como o jogo se passa em um universo de fantasia a escolha mais óbvia seria que ele tivesse um aspecto antigo, por isso utilizei cores de tom marrom. A disposição dos lugares foram colocadas de acordo com cada localização da região e, para deixar mais divertido, fiz a ilha em formato da fruta.

Na ilustração ao lado, eu imaginei o mapa sendo usado também como um menu para a seleção de mundos e fases: quando o jogador colocasse o ponteiro do mouse sobre uma das regiões, ela se tornaria colorida confirmando assim qual região ele irá acessar.



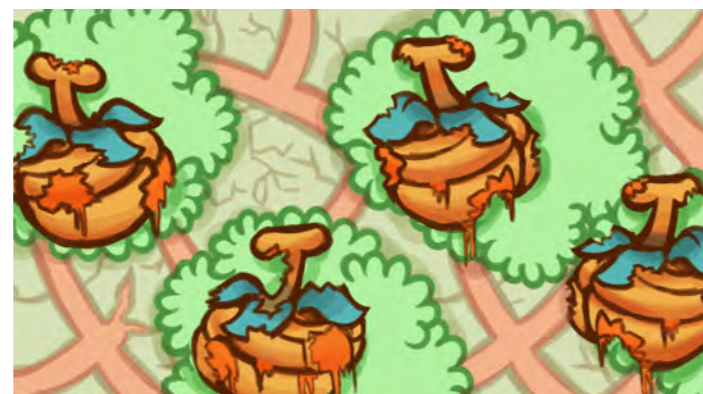
6.6 Abertura

Para que o jogador entenda em que universo o game se passa e qual a premissa por trás da história, fiz uma abertura simples mas com bastante ênfase nas ilustrações. Como não tenho grandes habilidades em animação, foquei em fazer uma abertura com cenas estáticas e, aproveitando do recurso de ser vídeo, trabalhei com a câmera que as vezes percorre a imagem, dá zoom in ou zoom out, ou as vezes parada, de modo a enfatizar melhor a sensação que queria transmitir em cada sequência. O processo todo de produção levou mais ou menos cerca de um mês e meio e foram feitos nos seguintes passos: primeiramente, já com a história montada na cabeça (ver 1.2 Conceito do Projeto, página 12), rascunhei um storyboard com as cenas principais para ter uma imagem geral do vídeo, ficando mais fácil de entender como seria as poses dos personagens e os cenários de fundo que deveria fazer; o segundo passo, já com os designs prontos dos personagens principais, foi fazer as ilustrações finais baseando nesse storyboard, mas as vezes aprimorando e/ou adicionando novas cenas e detalhes; por fim, com as ilustrações prontas, utilizei o programa Vegas Pro para editar as imagens em um vídeo junto com a trilha sonora*.

No storyboard ao lado, que deu origem ao vídeo de abertura, na verdade foi criado antes de eu decidir o design final dos personagens, por isso é possível notar algumas diferenças com o resultado final: a fada antes era um pássaro; não existia ainda a Rainha e, por consequência, a cena em que ela conversa com o Rei; o príncipe era mais ativo fisicamente e não se limitava apenas a ficar desenhando; entre outros detalhes como a cena em que o Rei observa o príncipe por um buraco na porta do quarto.



*A trilha sonora utilizada foi composta por Hirofumi Taniguchi para o jogo Captain Rainbow da Nintendo. Ela está sendo utilizada apenas de forma ilustrativa para o projeto, e não deverá ser utilizada na versão final do jogo por questões de direitos autorais.



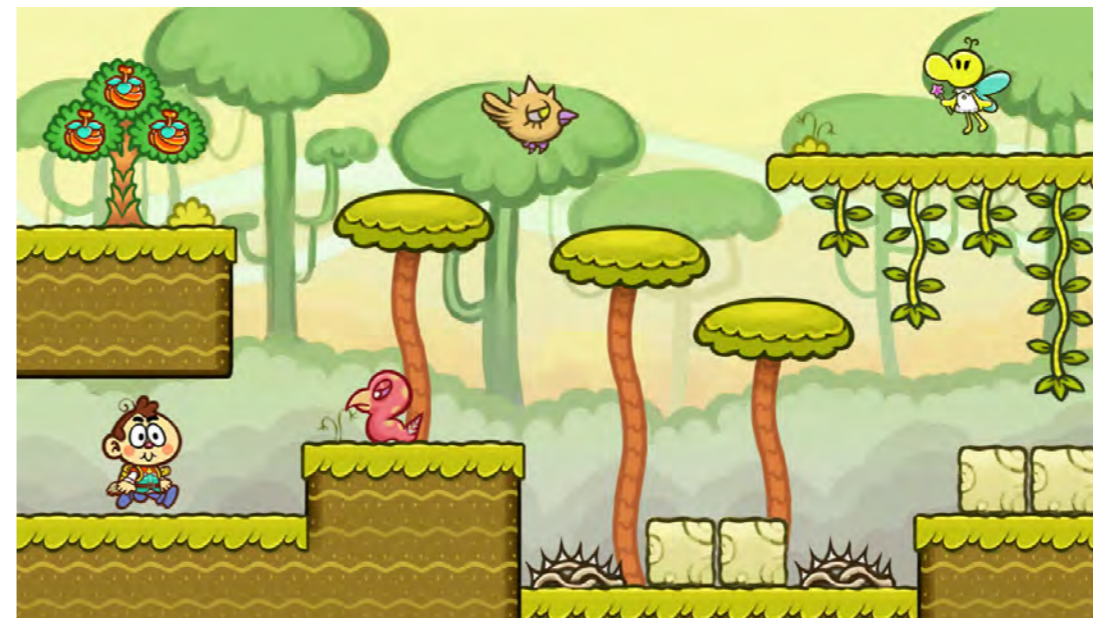
Algumas cenas eu optei por não desenhar o cenário para dar ênfase maior nas expressões faciais das personagens. Um exemplo disso é quando o Rei descobre o motivo das frutas serem atacadas por uma praga, o que faz ele ficar com muita raiva surgindo um fogo atrás dele. Esse recurso é muito utilizado de desenhos animados pois, literalmente, representando as emoções das personagens de uma forma mais palpável.

6.7 Protótipo

Para a criação do protótipo, foram feitas diversas ilustrações e animações para os gráficos do jogo. O processo de criação se deu pelas seguintes etapas: primeiro foi escolhido o cenário da Floresta Tropical que iria se passar as fases (futuramente os outros cenários poderão ser feitos por esse mesmo processo), pois esse cenário é o primeiro mundo do jogo; depois foram feitos alguns “mockups”, ou seja, algumas montagens de como seria a tela do jogo; quando o mockup final foi feito, trabalhei então com as animações do príncipe e dos três inimigos que fazem parte dessas fases; por fim, todos os gráficos foram passados para o GameMaker: Studio, software que utilizei para programar o protótipo jogável. Na sequência estão algumas telas do protótipo exemplificando o cenário e seus elementos; e todos os frames das animações.



Esse foi um dos mockups principais utilizado para criar os gráficos finais do protótipo, que pode ser visto na página seguinte. Nesse mockup pode-se ver vários elementos bem resolvidos. Entretanto, existiam alguns problemas como: a cor de fundo era muito fria e não dava sensação de uma floresta tropical; a proporção da tela em relação aos elementos era muito pequena, fazendo com que sobrasse pouca área para projetar a fase (isso é um problema pois não queria colocar scrolling no jogo, ou seja, toda a ação ocorreria em telas fixas); e o cenário não apresentava variação suficiente, principalmente na parte do solo, o que podia deixar o jogo tedioso em curto tempo.



Essas são duas telas de fases do protótipo. Usando um sistema de tiles, isto é, de padrões, é possível criar várias fases com os mesmos elementos. Dessa forma, projeta-se primeiro a fase sem levar em conta do que se trata os elementos, e depois “reveste” eles com os gráficos (por exemplo, uma plataforma suspensa no ar pode-se tornar o topo de uma árvore). O mais importante desses gráficos finais está no uso das cores e das linhas: o fundo sempre mais claro com tons pastéis de forma a realçar o primeiro plano, que é onde a ação ocorre. No futuro, pretendo criar mais fundos de fases para dar uma melhor sensação de deslocamento dentro da floresta.



Parado

Pulando/Caindo

Atacando



Porcoblin parado e atirando



Projétil lançado pelo Porcoblin



Andando



Pássara-Espinho voando

Bicudinha andando



Escalando

Desmaiando

Para fazer as animações de todos os elementos do jogo, foi um processo demorado de tentativa e erro, mas de certa forma divertido pois tive que observar como são feitas animações em 2D de diversos jogos diferentes. Minhas inspirações, além de animação em cartoon, também foram jogos antigos pois eles trabalham com pouco frames e conseguem transmitir a sensação necessária com muita precisão

6.8 Lettering

Para a criação do lettering do título do jogo, optei por fazer um estilo de arte que combinasse com o visual e as ideias do projeto. Dessa forma, busquei dar personalidade as letras usando elementos do jogo, como o cabelo marcante do príncipe na letra “Z” de seu nome, e do formato da fruta na letra “Q”. Também deixei as letras mais orgânicas e dinâmicas para refletir nos traços das ilustrações. Abaixo algumas variações do logo e ao lado, em destaque, a versão de render que poderá ser aplicada na tela de abertura ou na possível embalagem digital do jogo.



Duas variações possíveis do lettering que podem ser usadas em diversas aplicações no futuro., como site, embalagem digital ou até mesmo no manual.

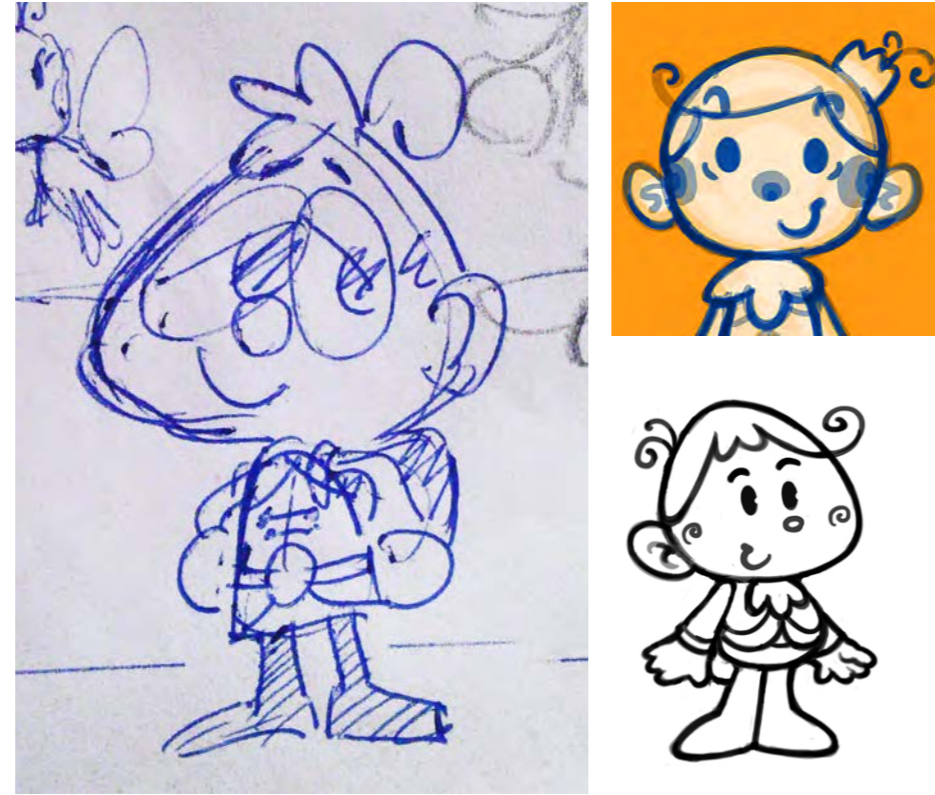


6.9 Rascunhos Iniciais e Ideias Futuras

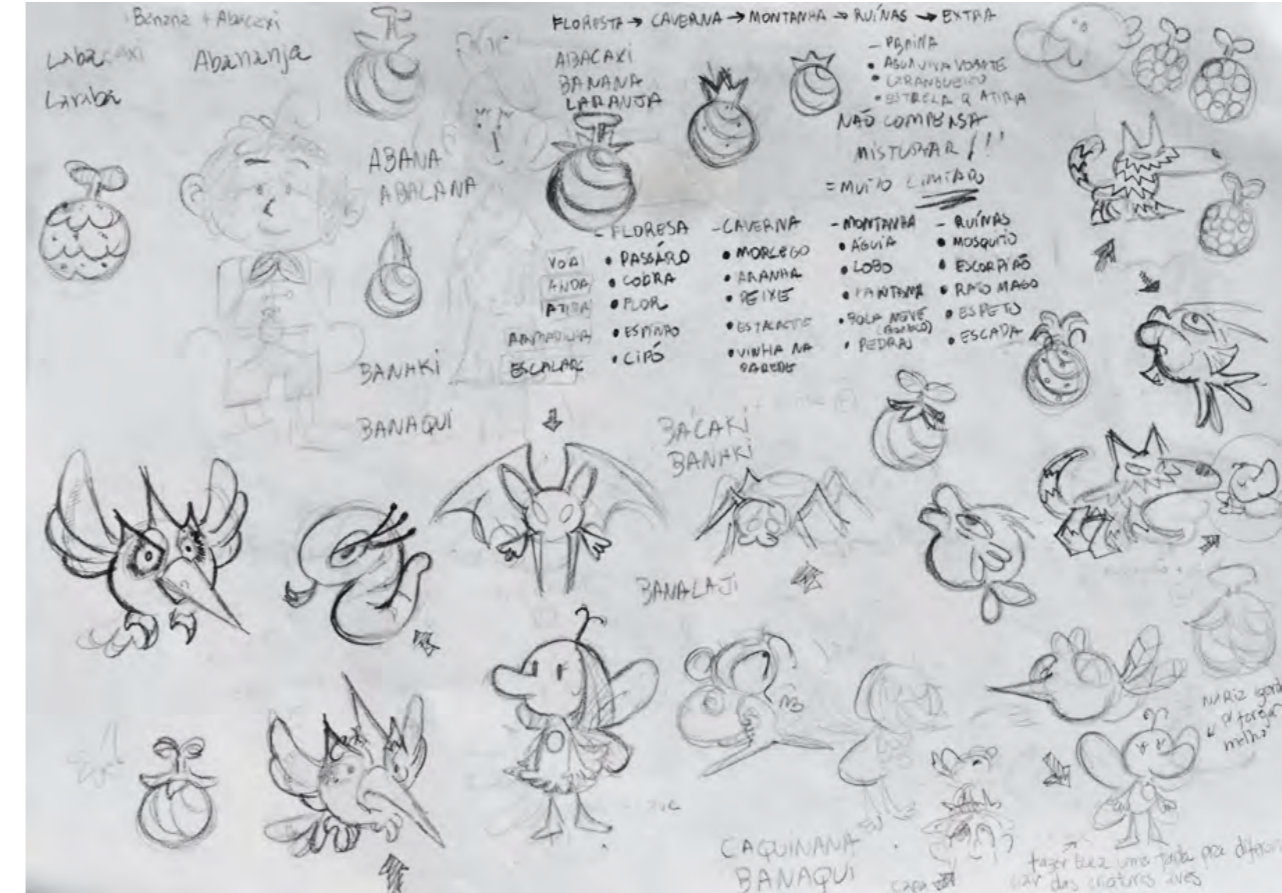


Quando eu decidi a ideia do projeto, esse foi uma das primeiras ilustrações que eu fiz para ter uma imagem geral do jogo. As roupas dos personagens era ainda um pouco genéricas pois não havia os detalhes da fruta e os inimigos, comparado com o estilo dos humanos, eram muito detalhados. Nessa etapa a personagem da fada era um pássaro domesticado pelo Rei.

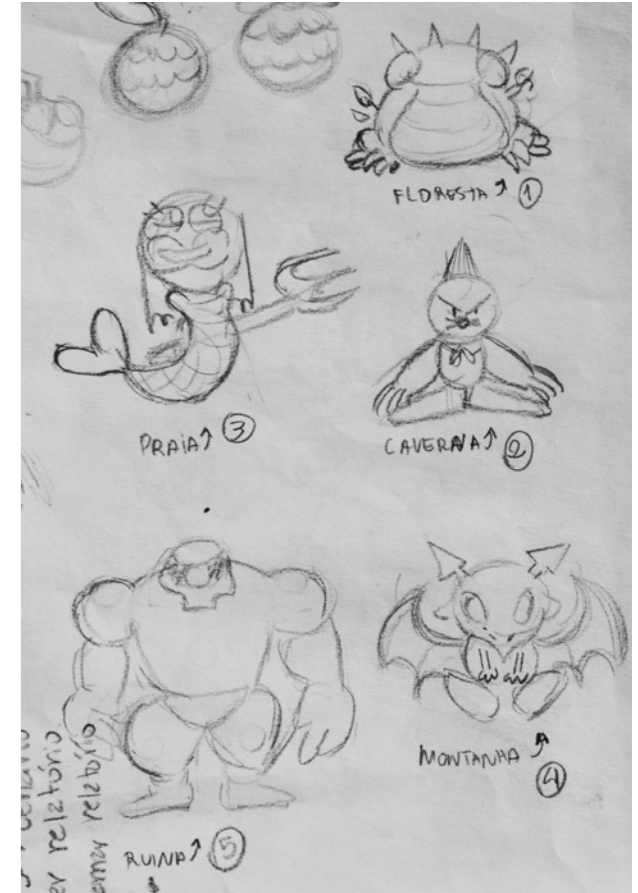
Durante o processo de criação desse projeto, muitos rascunhos foram feitos para se chegar ao resultado final. Reúni aqui alguns deles para exemplificar o desenvolvimento além de ideias que podem ser usadas futuramente.



O príncipe Zinni foi um dos personagens que mais sofreu alterações em seu visual ao longo do projeto. Somente nos momentos finais que estabeleci sua personalidade que buscava desde o início e a aparência final. Esse três rascunhos acima exemplificam bem essa questão e, na versão final do Zinni pode-se dizer que existe um pouco da essência de cada um deles.



Uma das páginas de desenvolvimento dos elementos do jogo, com os inimigos, a fruta, a fada e até mesmo o príncipe. Essa página é interessante porque mostra como é meu processo: eu acabo sempre desenhando todas as coisas juntas para ter uma ideia melhor de como elas trabalham entre si.



Ideias para os chefões do jogo. Cada região irá ter um chefe que seria a última fase de cada mundo. Por ordem de numeração eles seriam: (1) Um sapo gigante espinhudo; (2) Uma topeira; (3) Uma Sereia; (4) Um golem; (5) Um dragão bebê.



CONCLUSÃO

Com o término do projeto pude concluir que aprendi diversas coisas novas relacionadas a produção de um jogo, em especial a parte artística e de projeto, já que foi necessário me aprofundar mais em um assunto tão presente em minha vida, os videogames.

Apesar de ser apenas uma etapa inicial do projeto, fiquei muito satisfeito com o resultado, pois consegui definir a essência do jogo e a criar diversos elementos que deram uma visão completa do produto.

Existe ainda muito trabalho a ser feito para que no futuro se torne um jogo de verdade, mas com certeza o aprendizado foi muito valioso. Espero que no futuro surjam oportunidades de trabalhar com videogames, para que eu possa usufruir dos conhecimentos adquiridos aqui e a continuar a expressar minhas ideias.

BIBLIOGRAFIA

Livros

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Games - História, Linguagem e Expressão Gráfica - Do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem.** Editora: Blucher, 2010.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games - **Uma Abordagem Prática - Série Profissional.** Editora: Cengage Learning, 2008.

SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Video Game Art.** Editora Watson-Guption, 2012.

Sites

“**What is Indie?**” por Fred Dutton (acessado em 07/10/2014)
<http://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie>

“**Você pode criar jogos que grandes estúdios não podem**” por Henrique Sampaio (acessado em 01/12/2014))
<http://arena.ig.com.br/2012-09-03/artigo-voce-pode-criar-jogos-que-empresas-nao-podem.html>

“**Retrospectiva 2013: O Brasil como um novo expoente dos games**” por Henrique Sampaio (acessado em 14/02/2015)
<http://arena.ig.com.br/2013-12-16/retrospectiva-2013-o-brasil-como-um-novo-expoente-dos-games.html>

“**The Aesthetics of Game Art and Game Design**” por Chris SolarSKI (acessado em 10/03/2015)
http://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php

Lista de imagens

Fig.1 - Arquivo pessoal;
Fig.2 - Arquivo pessoal;
Fig.3 - <http://indiehaven.com/wp-content/uploads/2014/12/thomas-was-alone.jpg>
Fig.4 - <http://yachtclubgames.com/wp-content/uploads/2013/10/Capture14.png>
Fig.5 - <http://www.splitplay.com.br/pt>
Fig.6 - <http://nerdtrek.com/wp-content/uploads/2010/12/donkey-kong-1981.gif>
Fig.7 - http://3.bp.blogspot.com/-fFMHIE7iS5k/T_IN5-iPzhl/AAAAAAAAAQ/EeP3RRvmVg4/s320/donkey+kong+94+screen+2.jpg
Fig.8 - http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/7a/Mario_vs._Donkey_Kong_-_Gameplay.png
Fig.9 - <http://static.giantbomb.com/uploads/original/15/155745/2173706-nuts102807.jpg>
Fig.10 - <http://pics.mobygames.com/images/covers/large/1418474583-00.jpg>
Fig.11 - <http://2.bp.blogspot.com/-BrDKAwK1Ito/U60eIScNaol/AAAAAAAAAILk/UcpeulsbEFY/s1600/1001+Spikes+1.gif>
Fig.12 - Arquivo pessoal;
Fig.13 - <http://whimsyload.com/wordpress3/wp-content/uploads/2014/03/PA-MiniP-PSPJDT1.jpg>
Fig.14 - http://www.gifgratis.net/immagini/Psx/FICHE%20U/COVERS/Um_Jammer_Lammy_Pal.JPG
Fig.15 - http://whimsyload.com/wordpress3/wp-content/uploads/2014/04/CCHouse_Parappa2.jpg
Fig.16 - http://fc04.deviantart.net/fs31/i/2008/218/8/a/Can_You_Feel_the_Beat__LARGE_by_imcooltight.jpg
Fig.17 - http://web.eecs.umich.edu/~gameprof/gamewiki/images/d/de/LzHBTRNzqcg59oilkEm-kEXja_400.jpg
Fig.18 - <http://4.bp.blogspot.com/-RG-DHT608aY/UcnUfixjWVI/AAAAAAAAAYr8/Lgvo4D1ZyH4/s640/imagem.bmp>
Fig.19 - <http://www.eggplante.com/wp-content/uploads/2013/07/Game-Wario-Cutscene-1.jpg>
Fig.20 - <http://cdn.kidscreen.com/wp/wp-content/uploads/2014/06/PowerpuffGirls.jpg?182df3>
Fig.21 - http://40.media.tumblr.com/f54486a97563282777ae8b08bb91ee32/tumblr_niial7VK-F01r2a6l3o3_1280.jpg
Fig.22 - <http://www.animationinsider.com/wp-content/uploads/2014/02/Scan-132750014.jpg?w=472>
Fig.23 - <https://animacao.files.wordpress.com/2011/05/dexter1.jpg>
Fig.24 - <http://www.hardcoregaming101.net/wonderboy/wonderboy2jp.jpg>
Fig.25 - <http://segaretro.org/images/thumb/4/40/Wonderboy-In-Monster-Land-JP-Master-System-Manual.pdf/page16-419px-Wonderboy-In-Monster-Land-JP-Master-System-Manual.pdf.jpg>

Fig.26 - <http://dragon-quest.org/wiki/File:Anya.png>
Fig.27 - <http://dragon-quest.org/images/5/50/Zamoksva.png>
Fig.28 - <http://www.creativeuncut.com/gallery-24/nnk-town.html>
Fig.29 - http://41.media.tumblr.com/40787237e958109182d38470a6ebbc6/tumblr_ml64j4Azbm1rqi4r3o6_500.jpg
Fig.30 - <http://lovelyduckie.com/wp-content/uploads/2010/10/dq5.jpg>
Fig.31 - http://betweenlifeandgames.com/wp-content/uploads/2012/09/dragon_quest_iv_hero.png
Fig.32 - <http://dragon-quest.org/wiki/File:Anya.png>
Fig.33 - http://solarskistudio.com/Resources/Video_Game_Art_Book_Cover.png
Fig.34 - http://www.gamasutra.com/db_area/images/feature/185676/04_Shape_Spectrum.jpg
Fig.35 - http://www.gamasutra.com/db_area/images/feature/185676/18_Character_Environment_Shapes.jpg
Fig. 36 - http://www.gamasutra.com/db_area/images/feature/185676/19_LOTR_Shapes.jpg
Fig. 37 - http://www.gamasutra.com/db_area/images/feature/185676/13_Zelda_Character_Development.jpg

