

**Alien
Witch**

The title "Alien Witch" is rendered in a stylized, bubbly font. "Alien" is in a light blue color with a dark blue outline, while "Witch" is in a light purple color with a dark blue outline. A small, stylized witch hat is placed on top of the letter 'i' in "Witch". The text is surrounded by several small, dark blue four-pointed stars. The background is a dark blue gradient with faint, larger-scale patterns and small, glowing yellow dots.

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Departamento de Design



Desenvolvimento de game design e concept arts para um jogo digital

Mariana Marciano da Silva

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção de título
de bacharelado em Design Gráfico sob a orientação do Professor Dr. Dorival Campos Rossi

Bauru
2023

S586a Silva, Mariana Marciano da
Alien Witch : Desenvolvimento de Game Design e Concept Arts
para um Jogo Digital / Mariana Marciano da Silva. -- Bauru, 2023
50 p. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura,
Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Dorival Campos Rossi

1. game design. 2. design de jogos. 3. character design. 4.
ilustração. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.



◆• Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, a mim mesma por ter tomado a decisão de trabalhar com design de jogos no projeto final. Decisão esta que se mostrou muito desafiadora, mas que me trouxe muito aprendizado.

Agradeço ao meu orientador, Dorival Campos Rossi, por não me apressar e ter paciência comigo, principalmente quando eu sumia e aparecia semanas ou meses depois com dúvidas aleatórias. Muito obrigada por esperar o meu tempo para finalizar esse projeto.

Também agradeço imensamente à minha família, em especial a minha mãe e meu irmão que me forneceram apoio e opiniões quando necessário. Não consigo expressar em palavras o quanto ter a ajuda de vocês foi importante.

Por fim, muito obrigada aos amigos que me incentivaram e sentaram comigo virtualmente para produzir seus respectivos trabalhos finais ou projetos pessoais oferecendo companhia para essa procrastinadora que vos fala.



◆• Resumo

Este projeto apresenta o processo inicial de design de um jogo de plataforma 2D. Ele foca nas decisões iniciais para que um jogo saia do papel: desde a criação do game design document (GDD), que ajuda a definir e organizar a direção do projeto, até o desenvolvimento de algumas concept arts para melhor visualização da ideia geral. Alien Witch é um jogo de plataforma 2D para computador que conta a história de Emma, uma bruxa alienígena que precisa fazer um pouso de emergência em um planeta desconhecido. Com as peças da espaçonave faltando e o medo de enfrentar o desconhecido, o jogador deve ajudar a bruxinha a superar seu trauma da queda e encontrar as peças perdidas da nave para que ela possa voltar para casa. A conclusão deste projeto almeja num jogo casual, focado no enredo e na estética ao mesmo tempo em que tenta juntar os temas de fantasia e tecnologia.

Palavras chave: game design, concept art, jogo de plataforma, bruxas, aliens

◆• Abstract

This project presents the initial design process of a 2D platform game. It focuses on the initial decisions for a game to get off the ground: from the creation of the game design document (GDD), which helps to define and organize the direction of the project, to the development of some concept arts to better visualize the general idea. Alien Witch is a 2D computer platform game that tells the story of Emma, an alien witch who needs to make an emergency landing on an unknown planet. With parts of the spaceship missing and the fear of facing the unknown, the player must help the little witch overcome her trauma from the crash and find the lost parts of the ship so that she can return home. The completion of this project aims at a casual game, focused on plot and aesthetics while trying to bring together the themes of fantasy and technology.

Keywords: game design, concept art, platformer, witches, aliens

◆• Índice •◆

1. Introdução	6
1.1. Jogos e Design de Jogos	
1.1.1 Definição de jogo	
1.1.2 Design de jogos	
1.1.3 Componentes de um jogo	
1.2. Jogos de Plataforma	
1.2.1 Definição e história	
1.2.2 Sub gêneros	
1.3. GDD- Game Design Document	
2. Análise de Similares	14
2.1. Gris	
2.2. Ori and the Blind Forest	
2.3. Spiritfarer	
3. Projeto Alien Witch	27
3.1. Concept Art e referências visuais	
4. Considerações Finais	47
Referências	48

◆• 1. Introdução

Jogos de videogame sempre me intrigaram desde muito nova. Eu me lembro que, naquela época, muitas pessoas próximas consideravam jogos “coisa de menino”, mas quando meu irmão gêmeo ganhou seu primeiro videogame, um com o Sonic na capa que mal era conhecido, inevitavelmente fui sua primeira escolha como companhia para jogar. A partir daquele momento, nós sempre jogávamos juntos no tempo livre. Daí para frente, o meu gosto por games cresceu cada vez mais.

Durante a graduação, não tive muitas oportunidades de incorporar jogos nos meus estudos ou produções. O meu foco era mais voltado para a minha zona de conforto: ilustração. No entanto, nos últimos dois anos surgiu a vontade de usar o TCC como pontapé para tentar algo novo. Pensando em possíveis novas áreas de interesse, foi durante a matéria optativa de Design de Jogos do professor Dorival Campos Rossi que comecei a ter a ideia de estudar game design. Pode parecer engraçado, mas até então, eu nunca tinha parado para pensar que jogos envolvem design desde a sua concepção.

Alien Witch é o meu primeiro projeto de design de jogos solo e propõe a junção de dois temas que podem ser considerados distintos, mas que me interessam muito: bruxas e aliens. Para balancear ambos os temas, veio o desafio de criar uma magia tecnológica que aguce a curiosidade do jogador e uma estética e história que prenda o mesmo. Pensei neste projeto como

um jogo de plataforma já que este é dos primeiros estilos de jogos populares que contém comandos universalmente reconhecidos pelos jogadores, dessa forma, seria mais fácil inovar e adicionar alguns novos elementos sem gerar confusão.

Este projeto se inicia com uma parte inicial de criação de um jogo que é a produção de um game design document (GDD) e, em seguida, a criação de concept arts, para ajudar a comunicar e visualizar como Alien Witch seria se fosse produzido.

◆• 1.1. Jogos e Design de Jogos

1.1.1 Definição de jogo

Durante as minhas pesquisas sobre jogos e design de jogos, notei a dificuldade de definir, de forma unânime, o que é um jogo, talvez porque o ato de jogar está presente em nossa cultura desde o início. No começo de seu livro Homo Ludens, Huizinga conta que até mesmo os animais jogam e que essa ação pode ser considerada como algo mais psicológico do que físico. Ao mesmo tempo que parece simples, é um conceito que pode ser muito abrangente dependendo por onde se olha.

Dessa forma, muitos designers, profissionais da área e estudiosos não encontraram ainda um conceito universal para definir o que é um jogo. Salen

e Zimmerman (2012, p. 96) definem em seu livro A Regra do Jogo que “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável”. Simplificando, podemos considerar que os jogos são um sistema com o qual os jogadores interagem, que possui objetivos, conflitos artificiais e regras para limitar ações possíveis. Adicionalmente, Jesse Schell (2011) indica que “um jogo é uma atividade de solução de problemas encarada de forma lúdica”.

Com isso é possível concluir que há muitas outras maneiras de definir e interpretar o conceito de “jogo”. O historiador de jogos Parlett (1999) diz que a palavra jogo é usada para tantas atividades diferentes que não vale a pena insistir em nenhuma definição proposta, no entanto as definições já apresentadas se fazem importantes pois estão inclusas dentro da perspectiva de design de jogos, ajudando a formalizar a área. As descrições acima citadas também envolvem o conceito de diversão. O jogo precisa estimular o interesse do jogador para mantê-lo engajado, por isso o desafio, solução de problemas e/ou objetivo são partes importantes. Da mesma forma, por serem um sistema, os jogos necessitam de regras e limitações.

1.1.2 Design de jogos

Para Salen e Zimmerman (2012, p.96), o design de jogos é um processo pelo qual o profissional cria um jogo, a ser encontrado por um jogador, a partir do qual surge uma interação lúdica significativa. Já Schell (2011) explica que o design de jogos busca criar experiências e que possibilitem a

vivência dessa experiência. Entende-se que ambas definições podem ser complementares. O processo de design de jogos é a tomada de decisões necessárias para a criação de um jogo. A interação lúdica e experiência que o jogador sente ao jogar irão depender de como os signos e conjuntos de signos apresentados durante a gameplay são entendidos por ele, tornando a semiótica fundamental no processo de game design.

Desenvolver um jogo envolve a criação e integração de vários elementos. “Um bom design de jogos acontece quando você visualiza seu jogo a partir de várias perspectivas possíveis” (SCHELL, 2011, p. xiii). Dessa forma conceber um jogo é um processo orgânico, com mudanças e modificações a todo momento. Um jogo nasce de uma ideia. Ela precisa apresentar equilíbrio entre vários elementos como mecânica, estética, narrativa e balanceamento, precisa ser testado diversas vezes desde o protótipo ao produto final e o designer precisa transmitir uma experiência que será interpretada pelo jogador dependendo de sua vivência.

São vários aspectos os quais o game designer e sua equipe precisam estar atentos a todo momento, mas também é o que torna os jogos uma mídia tão rica, capaz de unir várias áreas de entretenimento audiovisual em um lugar. Schell (2011) conclui ainda que, jogos são uma forma de entretenimento não linear, pois ao contrário de outras mídias como livros ou música, o jogador (consumidor) é quem define o ritmo e a sequência de eventos de acordo com sua vontade enquanto joga, sendo difícil definir qual experiência final surgirá em sua mente.

1.1.3 Componentes de um jogo

Para uma melhor visualização e organização, Schell (2011) divide os elementos que formam um jogo em quatro categorias, definidas por ele como “tétrade elementar”: mecânica, narrativa, estética e tecnologia. Nenhum dos elementos é mais importante que o outro e ele os apresenta visualmente em forma de losango para ilustrar o grau de visibilidade que os jogadores possuem.

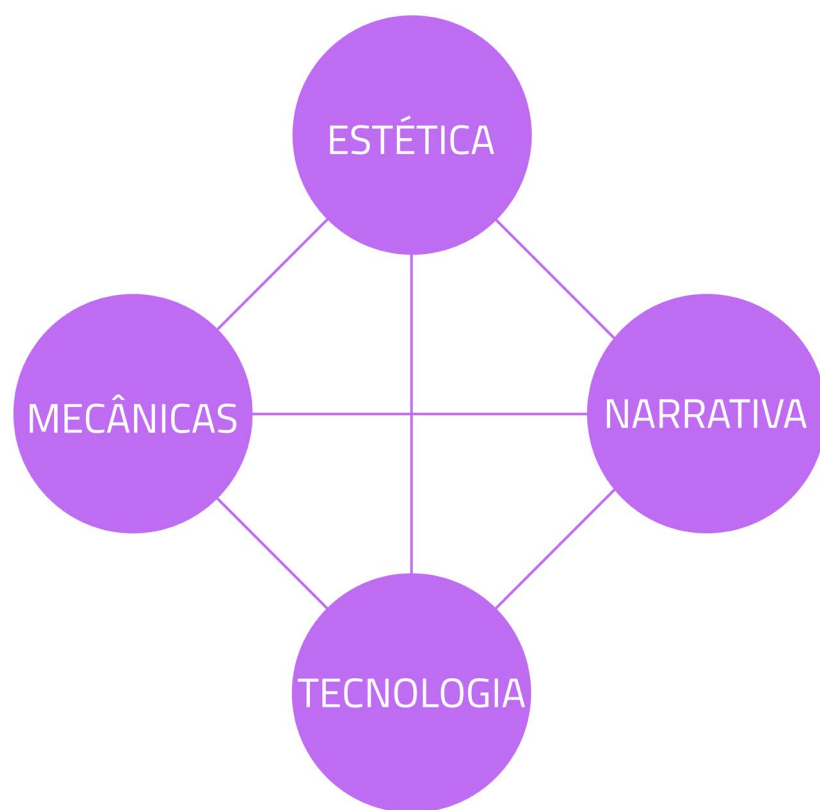


Figura 1: Esquema visual que representa os quatro elementos citados por Schell (2011). Fonte: elaborada pela autora com base no esquema apresentado no livro “The art of game design”.

A **mecânica** consiste nas regras e objetivos do jogo. O que os jogadores podem e não podem fazer e as consequências de cada ação dentro do jogo. A mecânica é o elemento que amarra os demais elementos da tétrade elementar. A tecnologia é escolhida de forma a suportá-la. A estética ajuda a enfatizá-la. A narrativa ajuda a fazer com que ela tenha sentido para os jogadores.

Narrativa é a sequência de eventos que se desdobram no jogo. Pode ser previamente definida (linear) ou ramificada (aberta). Diferente de filmes ou livros que possuem narrativas sequenciadas, as dos jogos são mutáveis, já que as escolhas e perspectiva que o jogador possui do mundo do jogo impactam diretamente a narrativa.

Estética é o componente de game design que tem o relacionamento mais direto com a experiência do jogador. Ela é importante para reforçar visualmente os outros elementos do jogo e criar uma experiência memorável.

Tecnologia são quaisquer materiais e interações que tornem o jogo possível, desde lápis e papel até programas de computador. A tecnologia escolhida para o jogo irá permitir certas coisas e proibir outras. É importante escolhê-la com cuidado e buscar utilizar as possíveis limitações impostas com sabedoria.

Para o game design de Alien Witch, procurei prestar atenção a todos os elementos propostos, já que são igualmente importantes e precisam manter certo equilíbrio. Para planejá-los e organizá-los foi iniciado um Game Design Document (GDD) que será apresentado mais adiante neste relatório.

◆• 1.2. Jogos de Plataforma

1.2.1 Definição e história

Colocando de maneira simplificada, entende-se por jogos de plataforma aqueles em que o personagem controlado pelo jogador deve pular ou escalar por diferentes plataformas para chegar ao objetivo. Geralmente é considerado um subgênero de jogos de ação, pode ser em formato 2D ou 3D e conter diversos tipos de inimigos, obstáculos ou mecânicas na experiência de jogo. Um dos títulos mais conhecidos desse gênero é o Super Mario Bros da Nintendo.

Apesar de ser um gênero muitas vezes focado em ação ou habilidade para que o jogador conclua a fase no menor tempo possível ou com a maior pontuação, com o passar dos anos, surgiram muitos jogos de plataforma centrados em contar uma história, por exemplo, tornando-se um gênero versátil que pode atender a diferentes tipos de público. De acordo com Bycer (2020):

“E, apesar disso, existem muitos jogos de plataforma destinados a contar uma história, e sendo projetados para que qualquer pessoa possa jogá-los. O gênero em si é quase como uma tela em branco para alguém colocar sua própria marca e, apesar de quão longe a indústria chegou, não irá embora logo. (Bycer, 2020, pg 3).

Mesmo que hoje em dia outros gêneros de jogos sejam mais populares como os FPS ou MOBAs, Joshua Bycer (2020) considera os jogos de plataforma como atemporais. Segundo ele, a implementação da ação de pular é universal dentro o design de jogos, fazendo com que seja bem fácil de entender e até adicionar novas mecânicas em complemento às que já são bastante conhecidas. “Você não precisa gastar muito tempo educando o jogador sobre o que é pular, e pode introduzir rapidamente a mecânica e os sistemas que destacam seu jogo.” (BYCER, 2020, pg 3-4).

Além disso, os jogos de plataforma são constantemente apontados como os responsáveis pelo pontapé inicial que ajudou a criar diversos tipos de gêneros de jogos, tendo como ponto inicial várias de suas mecânicas simples.

Sobre sua origem, esse gênero surgiu no início dos anos 80 e não há consenso quanto a qual foi o primeiro jogo a surgir. Alguns historiadores consideram o jogo Space Panic de 1980 como o pioneiro. Já outros consideram o jogo arcade Donkey Kong lançado em 1981 pela Nintendo pois foi o primeiro a apresentar a mecânica de pular em sua gameplay. Em entrevista para o site Lifewire, Klappenbach afirmou: “Embora seja debatido qual jogo realmente deu início ao gênero de plataforma, está claro que os primeiros clássicos, como Donkey Kong, Space Panic e Mario Bros, foram muito influentes e todos contribuíram para moldar o gênero.”

No início, o gênero ainda não possuía um nome definido, o criador de Donkey Kong, Shigeru Miyamoto, chamava de “jogo de correr e pular” e os jornais da época usavam termos como “jogo de ação” ou “jogo de pular”.



O termo 'jogo de plataforma' começou a pegar quando a imprensa no Reino Unido começou a descrever os jogos como jogos de plataforma durante o ano de 1983. A definição de jogos de plataforma se desenvolveu ao longo dos anos e também gerou vários subgêneros (...)” (Electronic Games 1983 pg 4).

O sucesso inicial dos jogos de plataforma contribuiu para o sucesso dos arcades, e também tiveram um grande impacto nos consoles posteriormente, principalmente com o lançamento do jogo Super Mario Bros de 1985 da Nintendo. Segundo o site Racketboy, focado em jogos retrô, o jogo: “Super Mario Bros. finalmente trouxe grandes números de vendas de volta à indústria de jogos após o crash dos videogames em 1983, possivelmente salvando toda a indústria de videogames de um destino terrível”.

Os jogos de plataforma experimentaram sua maior popularidade durante os anos de 1980 a 1990. De acordo com o site Game Developer (antigo Gamasutra), “Os jogos de plataforma detinham 15% do mercado em 1998”. Durante esse período, além dos títulos já citados, foram lançados alguns dos games mais lembrados desse gênero, como Sonic the Hedgehog, Crash Bandicoot, Prince of Persia, etc. Durante o final dos anos 90, os jogos de plataforma começaram a experimentar uma queda gradual em sua popularidade, isso se deu em boa parte, ao avanço tecnológico na área dos games, que trouxe consigo gráficos melhorados, 3D, jogos complexos e também novos gêneros de jogos.

Os jogos de plataforma são um gênero muito importante na história dos games, no entanto eles nunca conseguiram retomar a popularidade de sua época de ouro. Atualmente porém, observa-se uma ressurgência em sua notoriedade, Michael Klappenbach (2021) diz que lojas de aplicativo mobile, como o Google Play para usuários do Android, estão repletos de milhares de tipos diferentes de jogos de plataforma, e esses jogos introduziram uma nova geração de jogadores no gênero por meio do relançamento de jogos mais antigos e novos jogos originais.

Também há o fato de que, do ponto de vista de design de jogos, é mais fácil desenvolver um jogo 2D balanceado do que um 3D. Joshua Bycer (2020) afirma que:



É muito mais fácil desenvolver e balancear um jogo 2D comparado a um 3D. O simples fato de que os designers não precisam se preocupar com o controle da câmera remove um enorme obstáculo técnico para novos desenvolvedores. Também é mais fácil criar um jogo esteticamente agradável em 2D do que em 3D com um orçamento pequeno. Apesar do fato de que texturas de qualidade e modelos de personagens ainda custam um bom dinheiro, não é nem de longe tão caro comparado a um jogo 3D. (BYCER, 2020, p.04)

Como um gênero de jogos que marcou a história, ele continuará a fazer parte do mundo dos games, seja por meio da nostalgia de jogos retrô, por meio de jogos mobile, de relançamentos, ou para servir como fonte de inspiração para novos gêneros.

1.2.2 Sub gêneros

Ao longo dos anos, os jogos de plataforma foram adquirindo subgêneros, alguns dos mais conhecidos dentre eles são:

Puzzle platformers: O site Game Developer caracteriza puzzle platformers como uma contradição, uma fusão de duas escolas diferentes de design de jogos: o jogo de plataforma, com suas raízes no fliperama e ênfase na ação de contração, e o quebra-cabeças (puzzle), com suas raízes em atividades mais cerebrais.

Geralmente, além de pular e correr, o jogador também tem acesso a habilidades específicas que ajudam a resolver cada puzzle. Os primeiros níveis costumam ser introdutórios, apresentando problemas mais fáceis a serem resolvidos, e a dificuldade dos desafios mentais vai aumentando a cada nova fase desbloqueada.

Door Door da Enix lançado em 1983 e Doki Doki Penguin Land da Sega lançado em 1985 costumam ser lembrados como os primeiros títulos do gênero. Atualmente vários puzzle platformers são jogos independentes

(indie games). Outros títulos conhecidos do gênero atualmente são Little Big Planet, Little Nightmares, Portal, GRIS, Limbo.

Este foi o sub-gênero encontrado para enquadrar o Alien Witch, já que o foco da gameplay não é combater inimigos nem nas habilidades de luta da protagonista, mas sim superar quebra-cabeças e desafios mentais que serão apresentados ao jogador conforme avança pelo mapa.

Metroidvania (plataforma e aventura): Mistura elementos de platformers com jogos de ação e aventura. O jogador viaja pelo mapa para coletar itens e ganhar novas habilidades, o que também faz com que o mapa vá abrindo mais e mais para exploração. O apelo desse estilo é o quesito de re-jogabilidade, muitos desses itens e poderes ficam escondidos e requerem que o jogador retroceda a áreas já exploradas para adquiri-los.

O nome Metroidvania surgiu de uma junção dos nomes dos dois primeiros jogos mais conhecidos desse estilo, o Metroid lançado em 1986 pela Nintendo, e os jogos da franquia Castlevania da Konami, "Vampire Killer" e "Castlevania II: Simon's Quest" lançados a partir de 1986.

Exemplos de nomes famosos do gênero incluem: Castlevania: Symphony of the Night, Bloodstained: Ritual of the Night, Hollow Knight, Dead Cells e Ori and the Blind Forest.



Run and Gun: Jogos Run and Gun combinam elementos de de plataforma com elementos de jogos conhecidos como shoot'em up, resumidamente esse último consiste no jogador combatendo muitos inimigos ao atirar neles enquanto evitam perigos. Dessa forma Run and Gun geralmente são divididos em fases em que o personagem avança atirando em inúmeros inimigos enquanto pula por plataformas.

É um subgênero que se originou nos Arcades com o jogo Front Line da Taito de 1982, e se fortificou com o jogo Commando da Capcom lançado em 1985. Metal Slug, Cuphead e Broforce são alguns exemplos de nomes conhecidos desse estilo de jogo.

♦• 1.3. GDD- Game Design Document

Traduzido literalmente como documento do game design, o nome já dá a entender a finalidade deste documento. O Game Design Document contém todas as informações relevantes para o design do jogo. São elas: temática, personagens, história, plataformas, inimigos, níveis, dentre outros. Retomando o conceito da téttrade elementar já comentada anteriormente, é no GDD que o game designer e sua equipe começa a definir a estética, mecânica, tecnologia e enredo do jogo.

Não há, porém, o modelo de documento perfeito e mágico, tampouco imutável. Vários profissionais da área chegam até a questionar a neces-

sidade de desenvolver esse arquivo. No entanto, muitos concordam que alguma documentação é necessária para manter certa organização e principalmente, comunicação. “Documentos de jogos tem duas finalidades, memória e comunicação” (SCHELL, 2011). Rogers (2010) adiciona que “o objetivo de um bom GDD é a comunicação, para o jogador, para os membros de equipe, e para os parceiros de distribuição” (ROGERS, 2010).

Documentar ideias e direcionamentos ajuda a garantir que todos os envolvidos no desenvolvimento do jogo entendam claramente quais os objetivos do projeto e as etapas até sua conclusão. No caso do projeto aqui proposto de Alien Witch, que possui apenas uma pessoa por trás, ter todas as informações e ideias escritas ajuda também o designer a não se perder ao longo do processo.

O formato escolhido para um GDD varia muito de acordo com o que funciona melhor para o game designer ou para a equipe. Pode ser um modelo bem mais mutável (como as pranchas fornecidas por sites como Trello ou Miro) ou um documento dividido por tópicos ou numa forma descritiva. O importante é que, como já explicado, ele possa comunicar de forma eficiente os objetivos para a conclusão de um jogo.

Como já citado, Alien Witch foi produzido por apenas uma pessoa, essa que julgou que a melhor para navegar e entender o projeto fosse uma forma de documento mista de alguns itens descritivos e outros divididos em tópicos. No documento também estão inseridas representações gráficas para ajudar a visualização das ideias. Um GDD não é um documento perfeito sem necessidade de modificações futuras. Portanto, é importante ter em mente

que o documento apresentado neste projeto trata-se, em boa parte, dos direcionamentos iniciais de um possível jogo. Caso algum dia ele saia do papel, com certeza o seu resultado final apresentaria muitas mudanças.

O game design document que será apresentado mais adiante utilizou como “esqueleto principal” um modelo disponibilizado no site da Fiocruz e, a partir dele, foram adicionados os seguintes tópicos observando também exemplos fornecidos pelos autores citados neste trabalho. São eles os seguintes:

High concept: Diz respeito às principais características do jogo, incluindo os aspectos diferenciados e inovadores do projeto.

Gameplay e enredo: Descrevem os elementos de jogo e sua interação com o jogador, fases, personagens, história, cenário, regras e comandos.

Fluxo de jogo: Apresenta situações de alteração de estados do jogo. Estão incluídos nessa seção a navegação pelos menus, diferentes situações de jogo, telas de encerramento, pontuação ou configuração, por exemplo.

Monetização: Visão geral de como o jogo será monetizado. Como o jogo fará dinheiro? E como essa escolha é justificada com base no design dele.

Level Design: Pode ser descrito brevemente como a prática de planejar e construir espaços para videogames. Nesse GDD não há necessidade de apresentar o mapa completo final, pode ser apenas um mapa inicial com plataformas, posicionamento de objetos e recursos.

Interface do usuário: Estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface do jogo, informando a maneira como serão dispostos para o usuário. Podem ser apresentados exemplos de estruturas e interfaces gráficas.

Áudio e música: Descrição das características de áudio e música pretendidas para o jogo.

Concept Art e referências visuais: Podem ser apresentadas ilustrações que guiarão o desenvolvimento do jogo (concept art), moodboards, ou referências de outros jogos, que ilustram algum aspecto específico desejado. Como esse projeto também foca na parte estética, essa seção será separada a fim de detalhar um pouco melhor as escolhas feitas.

Além do apoio dos autores, para a criação do GDD deste projeto, foram analisados outros jogos que serviram de inspiração. As análises serão decorridas a seguir e a GDD do projeto Alien Witch será apresentada logo após a finalização das minhas observações dos jogos escolhidos.

◆ 2. Análise de Similares

Na busca de compreender melhor os jogos de plataforma e entender as decisões tomadas no resultado do Alien Witch, a análise de similares foi proposta para o melhor entendimento do funcionamento, gameplay, história e personagens dos jogos de plataforma. Por ser um gênero de jogo com inúmeras possibilidades, escolhi jogos que mais se aproximavam da proposta inicial deste projeto, são eles: Gris, Ori and the Blind Forest e Spiritfarer. A seguir está a minha análise de cada um desses títulos.

◆ 2.1. Gris

Lançado em 2018, GRIS é um puzzle plataformer 2D, sobre uma jovem esperançosa lidando com uma experiência dolorosa. Sua jornada pela dor é manifestada por seu vestido, que dá a protagonista novas habilidades para melhor navegação em sua realidade desbotada (metacritic).

Desenvolvido pelo estúdio de Barcelona, Nomada Studio e publicado pela Devolver Digital, GRIS é um jogo independente disponível para PC, Nintendo e Playstation, e que possui foco na arte e história, incorporando elementos como música e cor para representar os cinco estágios do luto. Segundo James Pickard (redbull) "É um jogo claramente inspirado nas emotivas aventuras narrativas que ganharam destaque no mundo indie nos últimos anos".

De forma bem resumida, a história de GRIS pode ser descrita sobre a protagonista enfrentando as cinco fases do luto, uma teoria proposta pela psiquiatra suíço-americana Elisabeth Kubler-Ross, publicada em 1969 no livro "On Death and Dying". Essa teoria ajuda a entender melhor como se sentem as pessoas que passam pelo sofrimento do luto e como elas tendem a agir. As fases do luto são: negação, raiva, negociação, depressão e aceitação.

Para contar a história, os desenvolvedores não usaram diálogos, mas sim as cores em tons aquarelados e a música que mudam de acordo com a fase da protagonista e seus sentimentos. Mendoza, um dos desenvolvedores explica que "As cores marcam a progressão da história e dos personagens. Por isso, no início, fizemos um roteiro de cores para ver a paleta geral de cada área para garantir que funcionasse bem com a história" (MENDONZA, 2018). Gris é uma jovem que acorda na palma da mão de uma estátua gigante e

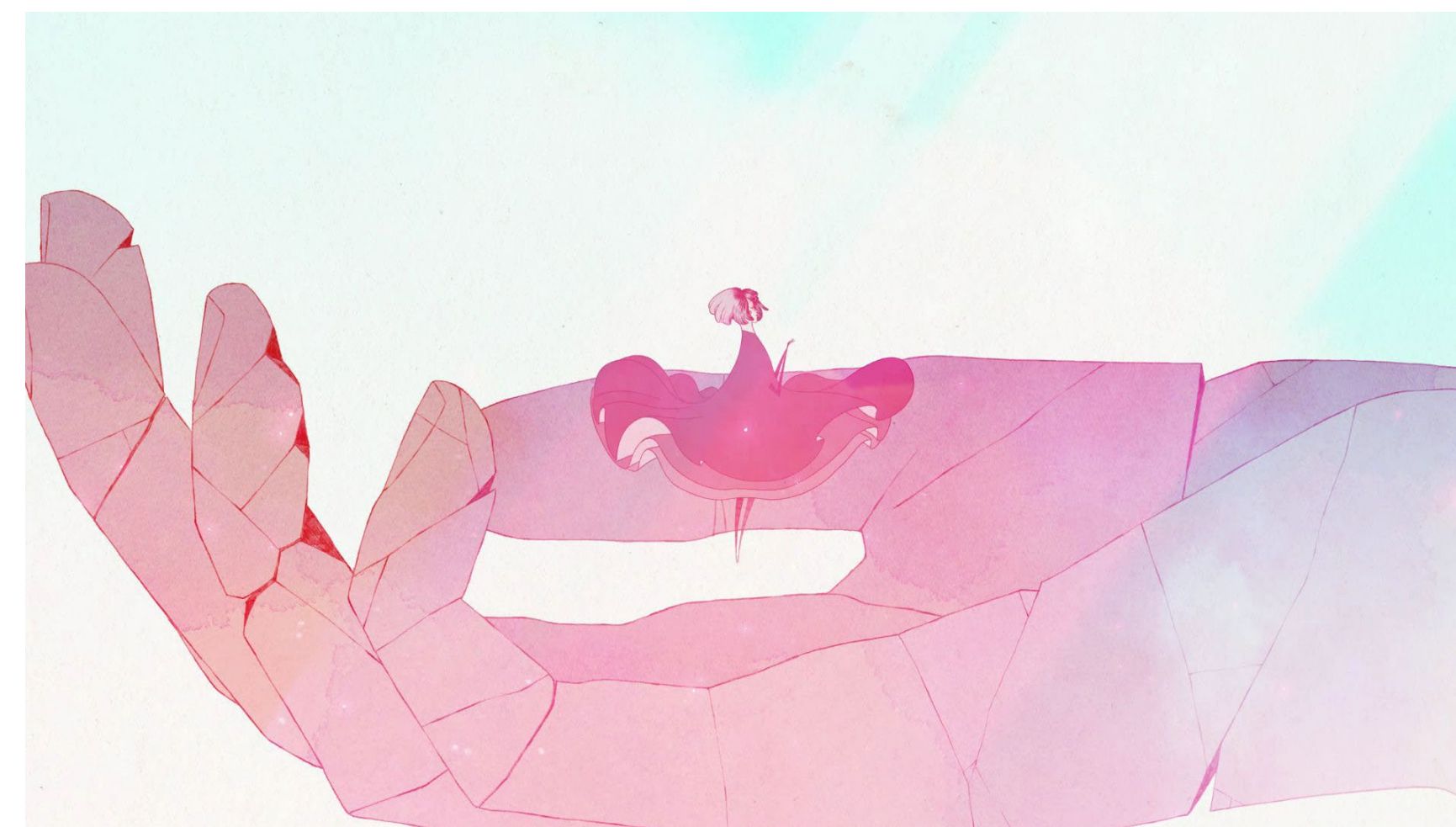


Figura 2: screenshot do início do jogo. Disponível em: <<https://www.rockpapershotgun.com/a-gallery-of-ways-that-gris-is-beautiful>>

deteriorada. Ela se levanta e tenta cantar mas sua voz falha, ela perde as forças e, como se reagindo a isso, a mão da estátua se quebra, lançando a protagonista em uma longa queda livre. Quando acorda, a jovem se encontra fraca em um mundo preto e branco, onde até suas roupas perderam a cor e apenas seu cabelo permanece colorido. Depois de caminhar um pouco e retomar suas forças, a jovem começa a andar por um cenário um tanto vazio, que vai se preenchendo gradualmente com pedras, árvores secas e, mais adiante, pedaços de construções em ruínas. Ela prossegue até encontrar um brilho, que se transforma no que parece um pedaço de constelação, uma estrela, e a partir daí sua jornada pelas fases do luto e da tristeza começam.

O jogo contém 5 fases e cada uma é dividida pelas cores e elementos do mapa, que são combinados para representar o estágio do luto em que a protagonista se encontra. A primeira fase é a negação. O caminho é apenas em preto e branco e os elementos do mapa são majoritariamente construções em ruínas e espaços vazios. A segunda fase é a raiva. Este possui tons de vermelho, e um deserto, quente e com tempestades de areia constantes. O terceiro mapa é o da negociação. Este apresenta uma mistura de tons verdes e vermelhos, cores complementares, em adição às ruínas, possui muitos elementos naturais e vegetações. A quarta parte é a da depressão. As cores são tons frios, roxos e azuis são combinados com água (chuva, lagos e sons de líquidos) para demonstrar essa fase do luto. No último mapa temos a aceitação onde todas as cores se misturam. É o mapa mais colorido e detalhado, com vegetações de diversas cores, luzes espalhadas pelo mapa, e construções não mais em ruínas.

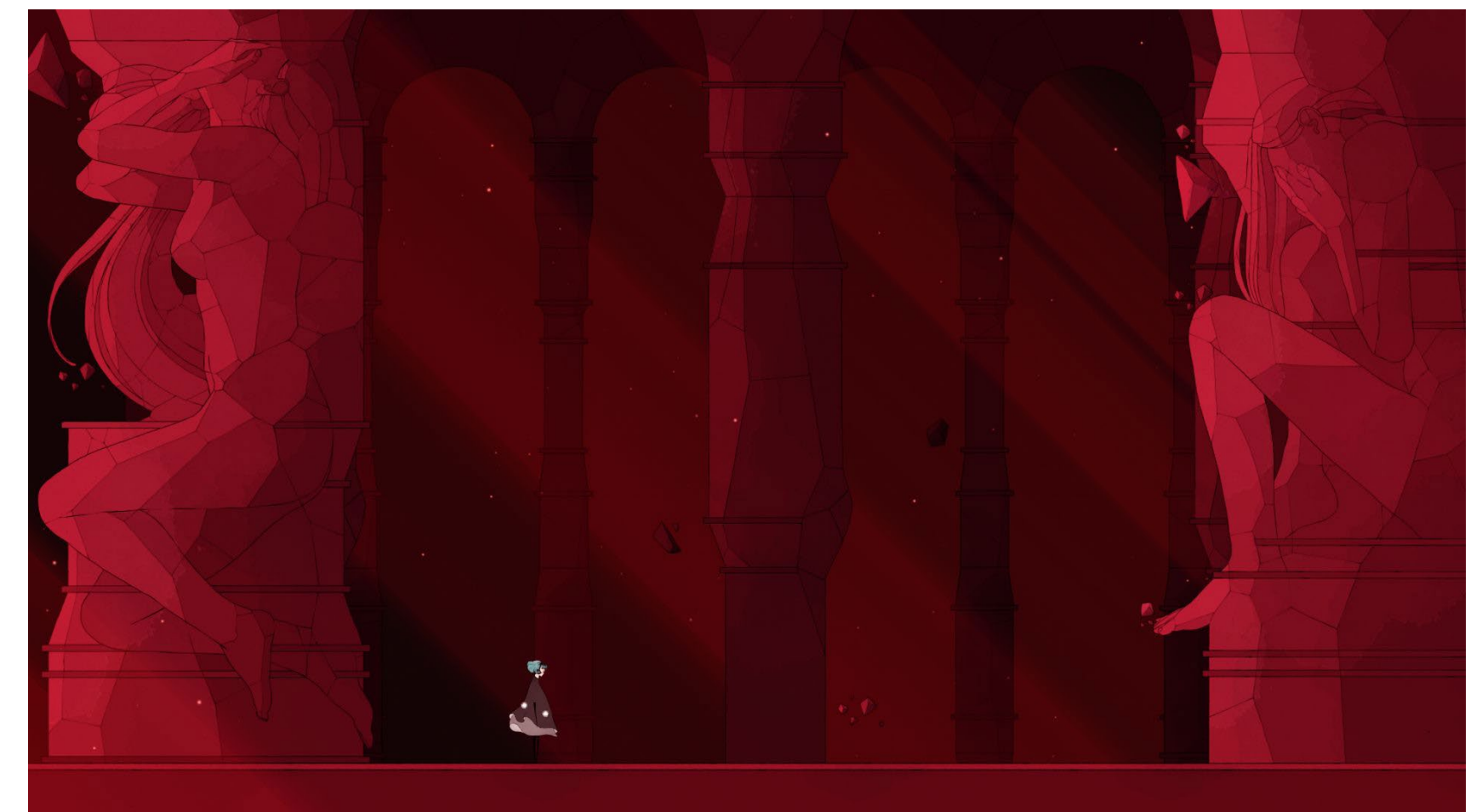


Figura 3 e 4: exemplos de mapas do jogo. Disponível em: <<https://www.rockpapershotgun.com/a-gallery-of-ways-that-gris-is-beautiful>>

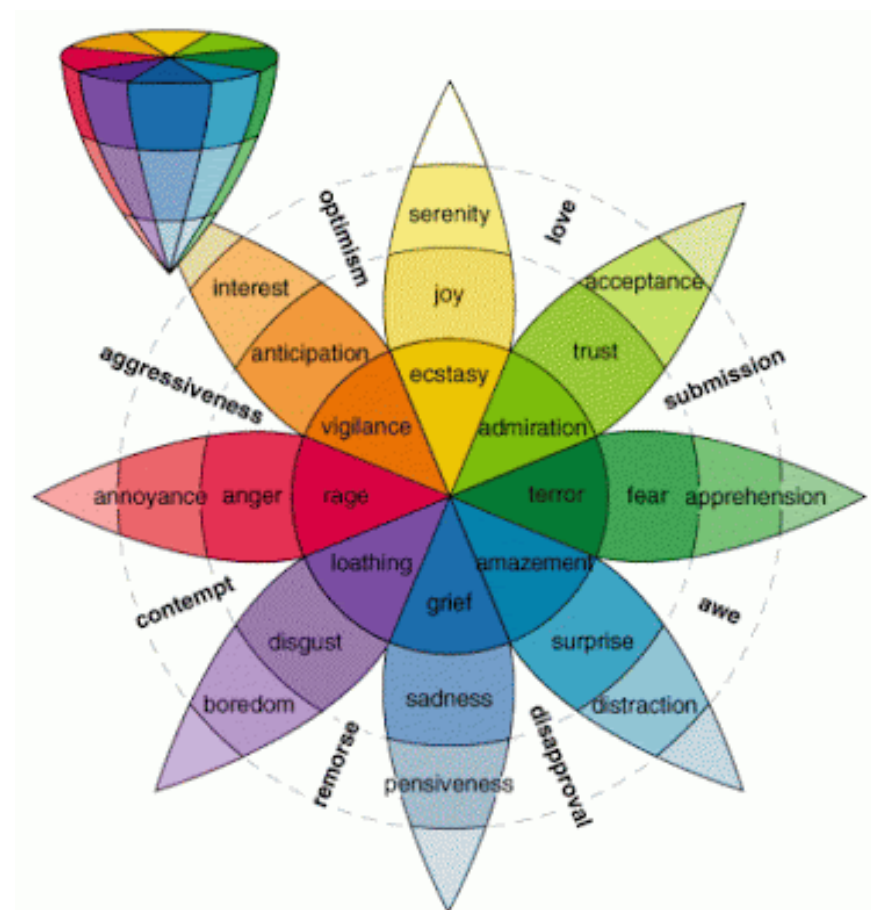


Figura 5: Representação de cores e emoções correspondentes pelo psicólogo Robert Plutchik. Fonte: Disponível em: <http://www.amenidadesdodesign.com.br/2011/06/psicologia-das-cores.html>

Ao longo de sua jornada para ser capaz de coletar todas as estrelas e formar as constelações necessárias, Gris adquire habilidades, que são manifestadas por seu vestido, conforme progride pelas fases. Ela se torna capaz de assumir a forma de um bloco pesado, asas de pássaro e até mesmo de uma raia para nadar. Roset um dos desenvolvedores diz que:

Cada atualização representa uma nova etapa de sua jornada, e as variações são um reflexo do estado de espírito de nossa protagonista quando ela as obtém. Por exemplo, o poder de bloqueio é rotundo, áspero e repentino, enquanto o poder de mergulho é fluido e calmo. (ROSET, [s.d.])

A última habilidade a ser adquirida é a do canto. Na fase da aceitação, sua voz retorna e a protagonista é capaz de interagir com os objetos do cenário utilizando sua voz para que possa finalizar o mapa e terminar o jogo.

Em termos de jogabilidade, a protagonista possui os comandos básicos de jogos de plataforma (andar para frente, para trás, pular) somados às habilidades especiais que ela adquire ao longo do jogo. Como um puzzle-plataforma, não há ação ou inimigos a serem derrotados em combate.

Uma característica de GRIS é que não há um modo de perder ou falhar, o que é incomum nos jogos de plataforma. Também não há uma história escrita ou falada. Tudo isso foi feito para adicionar mais ao tipo de experiência que o jogo pretende passar. De acordo com a desenvolvedora do jogo, fazer essa mecânica:

Foi uma das coisas mais difíceis quando estávamos projetando o jogo, porque não queríamos ter a sensação de que você está falhando. Não queremos que você tenha a pressão de que pode morrer. É muito difícil quando você projeta um jogo e não consegue punir o jogador, mas, ao mesmo tempo, queríamos ter um jogo que praticamente todos pudessem jogar e se divertir” (Nomada Studios, 2018).

Para contribuir ainda mais com o objetivo dos desenvolvedores, não há praticamente nenhuma informação na tela. Apenas existem informações do tipo quando o jogador é ensinado sobre como andar ou acionar as habilidades adquiridas ao longo do jogo ou quando o mesmo aperta o menu de pausa do game.

A protagonista, Gris, possui um design que pode ser considerado simples, e que é facilmente lido de forma reduzida, composto por cabeça, seu vestido esvoaçante e pernas bem finas. No entanto, seus esboços iniciais contavam com mais detalhes. Roger Mendoza, co-fundador do Nomada Studios explica o seguinte:

“A personagem principal passou por várias mudanças de design. Inicialmente era mais complexa, queríamos até mostrar as cores desbloqueadas no próprio vestido, mas resolvemos simplificar um pouco por dois motivos: não funcionou bem com zoom outs extremos, que fazemos muito, e foi muito mais difícil e demorado para animar. (MENDOZA, 2018)

É possível observar nas concept arts fornecidas pelo estúdio o quanto a protagonista evoluiu e mudou desde seus esboços iniciais.

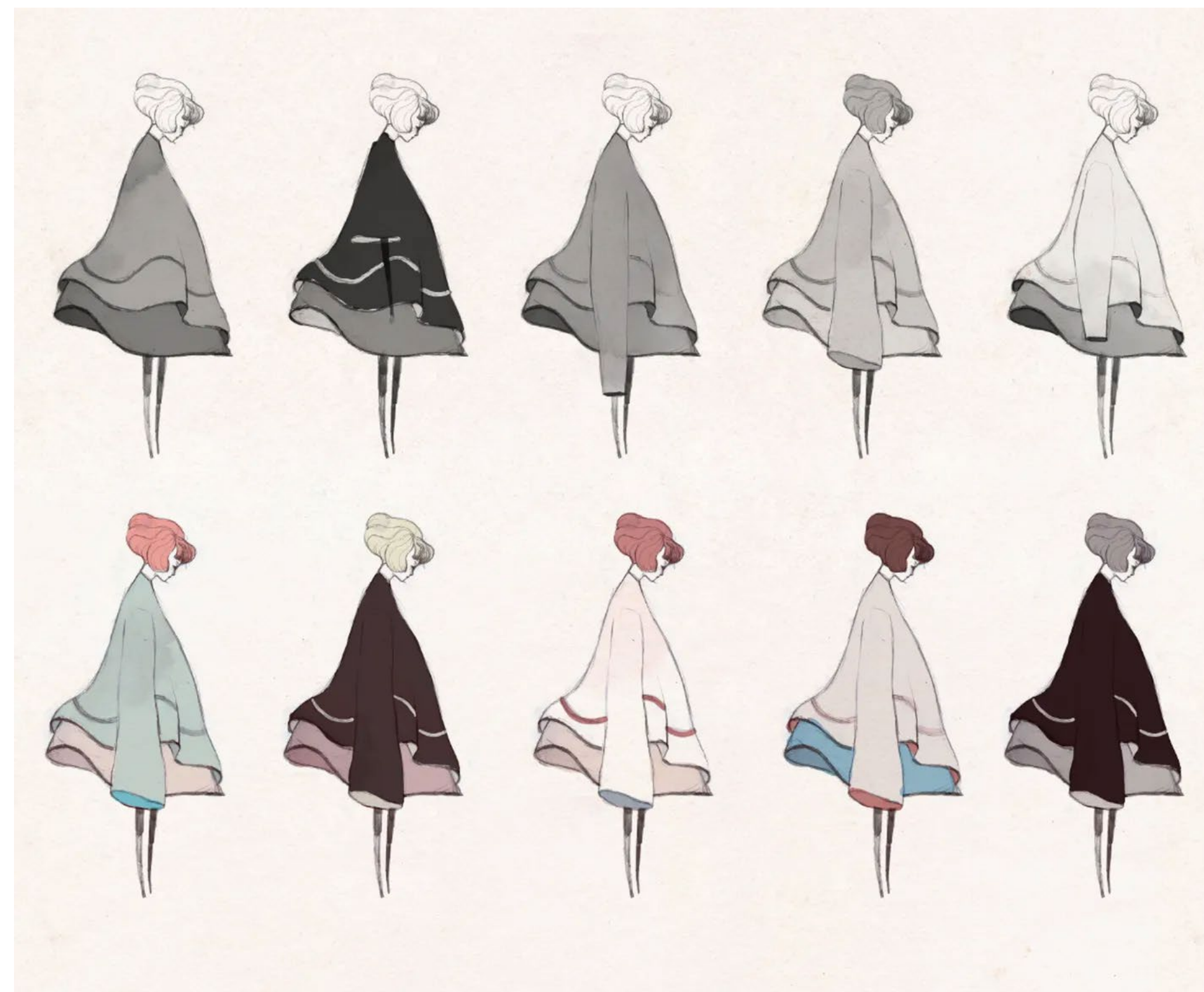




Figura 6 e 7: Concept art de Gris. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2018/12/20/18148805/gris-nintendo-switch-steam-art-animation>>

Concluo, assim, que Gris foi escolhido para a análise de similares por ser um jogo que foca na mensagem a ser passada se aproveitando da parte estética, ao mesmo tempo que tenta sair do lugar comum que os jogos de plataforma estão inseridos. A impossibilidade de falhar ou a falta de informação na tela apenas contribuem para a experiência inesquecível que GRIS quer passar ao jogador.

Além do mais, esse jogo foi escolhido como fonte de inspiração para o Alien Witch por seus elementos e simplicidade do design da protagonista, capaz de ser reduzido como é necessário a um jogo de plataforma. Também por seus cenários, cujos biomas mudam com as fases (deserto, floresta, fundo do mar). Ademais, o sistema de puzzles foi estudado e tomado como exemplo.

♦• 2.2. Ori and the Blind Forest

Desenvolvido em 2015 pela Moon Studios e publicado pela Microsoft Studios, Ori and the Blind Forest é um jogo indie no estilo plataforma e aventura (metroidvania). Sua sinopse no site da desenvolvedora o descreve da seguinte forma:

A floresta de Nibel está morrendo. Depois que uma poderosa tempestade desencadeou uma série de eventos devastadores, um herói improvável deve viajar para encontrar sua coragem e enfrentar um inimigo sombrio para salvar sua casa (...) Ori and the Blind Forest explora uma história profundamente emocional sobre amor e sacrifício e a esperança que existe em todos nós.

Os personagens controlados pelo jogador são Ori, um pequeno espírito da floresta que lembra um coelho branco, e Sein, uma bola de luz que guia Ori em sua jornada. O jogo possui elementos clássicos do estilo plataforma e aventura, como o sistema de combate, a melhoria de habilidades e a possibilidade de retornar às áreas previamente exploradas. O Xbox Wire Staff explica em sua resenha que:



Ao atravessar os grandes níveis labirínticos, você ganha experiência que lhe concede novas habilidades, que então desbloqueiam novas áreas para explorar. Esse estilo clássico de plataforma está muito presente aqui, mas de uma forma que parece uma carta de amor e um remix, ao invés de um clone ou cópia. Há combate contra criaturas agressivas da floresta e moradores de cavernas, e alguns quebra-cabeças na forma de rochas em movimento para alcançar níveis mais altos. Tudo parecia muito familiar e, ao mesmo tempo, como nada que já tocamos antes.

O jogo é caracterizado por seu estilo de arte 2D, com cenários e elementos que parecem pinturas, com o recurso de parallax adicionado para incrementar o senso de profundidade dos cenários. Ori and the Blind Forest também se destaca pela música, que é responsiva ao que está acontecendo no momento com componentes de ação, tensão e tristeza. De acordo com Thomas Mahler, CEO e Game Director da Moon Studios, o recurso foi intencional. “Sabíamos que queríamos tocar o coração das pessoas com a nossa história e entendemos que a música teria de ser uma componente integral se quiséssemos realizar tal feito” (MAHLER, 2015).

Ori And The Blind Forest conta a história de Ori, um espírito materializado que foi adotado por Naru, uma espécie de urso que há muito tempo vivia em uma floresta encantada. Certo dia, a escassez de comida e água dizimam os recursos naturais do local, causando a morte de Naru. Ori se vê sozi-

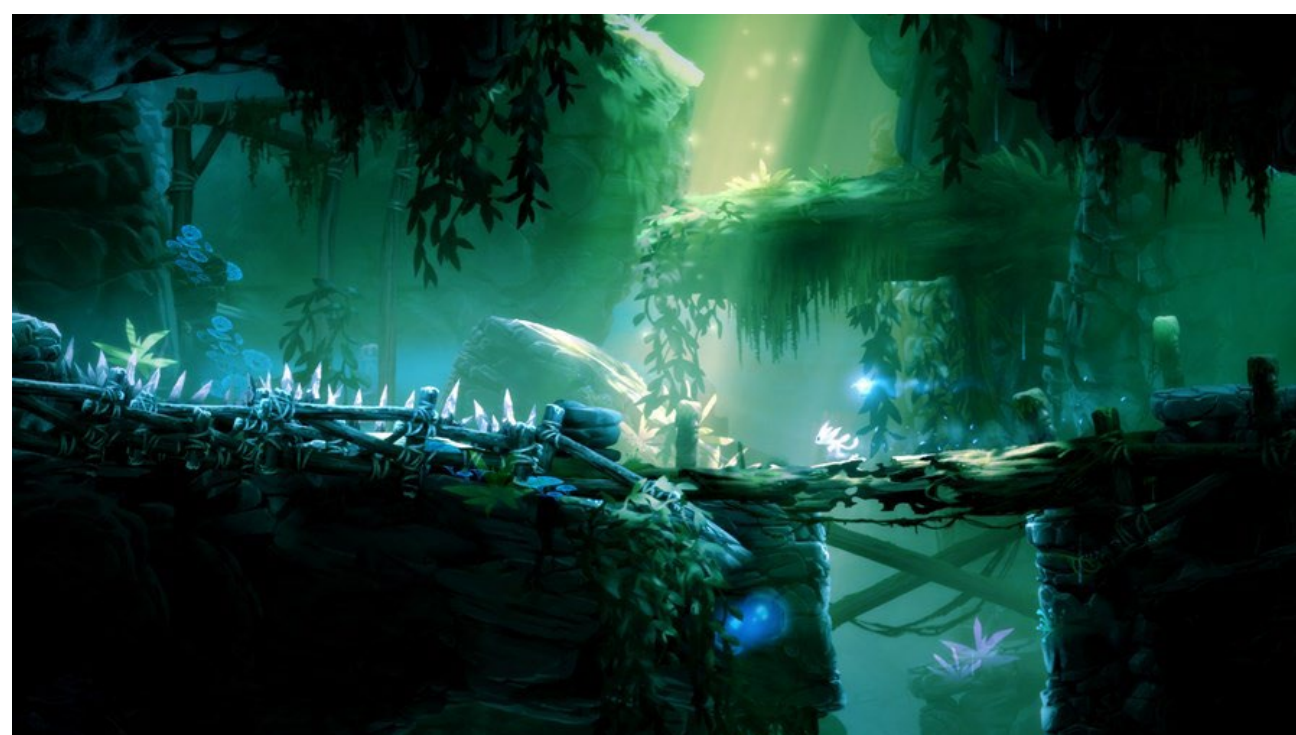
nho na imensidão verde e assume a responsabilidade de explorar a floresta para sobreviver e, talvez com um pouco de sorte, trazer Naru de volta para perto de si. Em sua jornada ele também busca trazer a luz e a vida de volta para a floresta.

Quase não há diálogos e quem narra a história é a própria floresta através de texto, não há dublagem. Os primeiros momentos do jogo são introdutórios, contam como a grande árvore perdeu Ori e como ele foi encontrado e criado por Naru. Também mostra quando a floresta começou a secar e a escassez de comida os atingiu. A jornada começa quando Ori perde Naru e começa a vagar pela floresta, até encontrar Sein perdido.

Sein, uma orbe de luz, é quem ajuda Ori a atacar e derrotar os inimigos e destruir obstáculos pelo mapa. E a criaturinha, em forma de coelho, percorre os mapas, pulando, escalando pelas plataformas e interagindo com objetos do cenário para resolver puzzles, como arrastar blocos para acessar novas áreas, por exemplo.

Ao longo da exploração os cenários possuem diversas variações de vegetação e cores. Algumas partes da floresta são secas e cinzentas, outras são compostas por cores frias e uma iluminação azulada e já outras possuem cores mais quentes e que lembram o outono. Cores fortes e contrastantes com o resto do cenário como o roxo e rosa, por exemplo, são utilizados para representar perigo, como o ataque de algumas plantas ou alguns obstáculos perigosos pelo mapa.

Conforme avançam na história e nos mapas, Ori e Sein coletam diversos tipos de itens que servem como pontuação para aprimorar habilidades, ou desbloquear novas áreas. O objetivo principal do jogo é restaurar a floresta de Nibel, para isso Ori tem que recuperar os três elementos de luz, que se perderam quando Kuro, um ser com forma de coruja, retirou Sein da Spirit Tree (árvore dos espíritos). Os três elementos são Água, Vento e Calor e estão espalhados por regiões distintas do mapa, com características, elementos e puzzles específicos.



Durante a jornada, é revelado que na busca por Ori, a Spirit Tree liberou um flash de luz que matou os filhos recém nascidos de Kuro e, na tentativa de salvar seu último ovo, a coruja retirou o núcleo da árvore (Sein) causando a seca da floresta de Nibel. O conflito é resolvido quando, na luta final, a ave gigante vê o desespero de Naru (que foi revivida por um amigo dos protagonistas) para salvar o pequeno Ori. Tomada pela lembrança da perda de suas crias e a vontade de salvar seu último filho, Kuro retorna Sein para a árvore, restaurando o equilíbrio, mas infelizmente acaba falecendo no processo.

Ori, além de um jogo focado na estética, com cenários e animações que chamam a atenção, possui também foco na história. Busca passar uma mensagem sobre sacrifício e amor, e compartilha essa experiência com um jogador por meio da música, efeitos sonoros e cores.



Figuras 8, 9 e 10: Mapas do jogo e Kuro. Disponível em: < <https://www.trueachievements.com/game/Ori-and-the-Blind-Forest/screenshots> >

Além dos controles básicos dos jogos de plataforma, o combate do jogo é responsabilidade de Sein, que é o personagem capaz de atacar tanto criaturas quanto ameaças ambientais encontradas. Conforme os protagonistas derrotam os monstros, o espírito da floresta ganha pontos de experiência, permitindo que ao subir de nível os jogadores possam escolher novas habilidades para eles.

Um dos aspectos únicos do game é a possibilidade do jogador criar seu próprio checkpoint (ponto de salvamento) onde achar mais conveniente. Para isso é necessário ter o número suficiente de "Spirit Energy" (um recurso escondido entre as fases e adquirido ao derrotar inimigos). Esse recurso não é muito fácil de se conseguir, então o posicionamento deles requer estratégia.

Além de derrotar inimigos, o jogo também requer que o jogador solucione quebra-cabeças para avançar e desbloquear novas áreas, habilidades ou itens colecionáveis, e é possível retornar para áreas anteriormente exploradas.

No que diz respeito à caracterização dos personagens, Ori, o protagonista é uma pequena criatura branca que lembra um pouco um coelho, por possuir orelhas longas e pernas capazes de realizar diversos tipos de saltos. Johannes Figlhuder, responsável por sua concept art, disse em seu Artstation que:

“

Era importante para mim que o design refletisse o personagem de cada um deles, mas também que funcionasse dentro das regras e desafios do jogo. Para Ori, isso significava que o design tinha que ser muito legível, mesmo em movimento e quando muito pequeno na tela.

Por isso o design do protagonista não possui detalhes complexos, e sua coloração majoritariamente branca ajuda a destacá-lo dos cenários detalhados e vivos do jogo.

Naru é a criatura em forma de urso que cria Ori. Em seu Artstation, Johannes Figlhuder diz o seguinte sobre Naru: "[ela] foi um dos meus personagens favoritos de design para o jogo. Adoro fazer designs minimalistas com formas claras e legíveis e adorei o personagem dela." Por ser uma figura materna, pode-se observar que Naru possui foco em formas mais arredondadas e que transmitem uma sensação de segurança, além de aparentar ser dócil e amigável.





Figura 11 e 12: Concept art de Naru. Fonte:. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/N82Ld>



Figura 13 e 14: Concept art de Ori. Fonte:. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/BeVIA>

Posso concluir que, enquanto Ori and the Blind Forest se destaca na arte e nos cenários que parecem obras de arte, não se pode dizer que esse é seu único foco. Os desenvolvedores se esforçaram ao máximo para que a jogabilidade (mecânica) fosse o ponto chave do jogo. Thomas Mahler, fundador do Moon Studios, cita que “um objetivo muito importante para nós era, na verdade, fazer o jogo parecer melhor do que parece. Estamos totalmente dedicados a fazer este jogo de plataforma nos mínimos detalhes. (MAHLER, 2014)

O jogo se esforça bastante para que todos os aspectos sejam equilibrados. Tanto a arte quanto a história e a jogabilidade se combinam para criar uma experiência que atraia tanto o público que gosta de um desafio ao jogar jogos de plataforma, quanto o que gosta mais de focar no enredo.

Apesar de Alien Witch não ser um jogo do gênero Metroidvania, o cuidado e tentativa de equilíbrio com os elementos técnicos, estética e história são o que fazem de Ori and the Blind Forest uma fonte de inspiração. Outros elementos como o design de personagens que possam ser identificados em telas pequenas em comparação ao cenário também foram considerados e usados como inspiração para a criação deste projeto.

◆ 2.3. Spiritfarer

Spiritfarer foi lançado em Agosto de 2020 e é um jogo independente em estilo 2D de gerenciamento de recursos e sandbox desenvolvido e produzido pelo estúdio canadense Thunder Lotus Games. O site da produtora apresenta o jogo como “um jogo aconchegante de gerenciamento sobre morrer”. A sinopse no site da Nintendo diz o seguinte:



Você joga como Stella, barqueira dos falecidos, uma Spiritfarer. Construa um barco para explorar o mundo, faça amizade e cuide dos espíritos antes de finalmente liberá-los para a vida após a morte. Cultive, minere, pesque, colha, cozinhe e crie seu caminho através dos mares místicos.

O jogo aborda a morte, mas de uma forma delicada, cuidadosa e emotiva. A protagonista é uma barqueira dos espíritos e tem a mesma função de Caronte da mitologia grega. De forma resumida, Caronte é o Barqueiro da Morte, aquele que transporta as almas para o mundo dos mortos. Sua função é de transição entre vida e morte. Wagner Wakka, do site Canaltech diz que:



Spiritfarer é isso: uma história diferente sobre o fim a que todos estamos fadados. Sem culpa, sem julgamento, com um olhar leve e bonito sobre a efemeridade das coisas. Junte a isso um toque da mitologia grega para dar simbolismo a tudo e entre de cabeça em um dos temas mais universais da vida.

Segundo Nicolas Guerin, Diretor Criativo do jogo, o motivo de terem escolhido a morte como tema central foi porque “infelizmente, a morte é central em nossas existências e acredito que gastamos muito pouco tempo pensando nela ou nos preparando para ela. Pelo contrário, sinto que gastamos uma quantidade excessiva de tempo evitando-a ativamente” (GUERIN, 2021).

O jogo começa com Stella assumindo o lugar de Caronte em sua função de Barqueiro dos Espíritos. Ela precisa ajudar os espíritos que estão presos no mundo de Spiritfarer a seguir em frente. Para isso, a protagonista e seu gato Daffodil têm que convencer as almas a entrarem na gôndola e tomar conta delas para que se sintam prontas para partir.



“ Spiritfarer é baseado na mitologia grega clássica: a história do rio Styx, um canal que dizem ser um caminho entre a Terra e a vida após a morte. No mito, os espíritos são transportados por Charon (Caronte), o barqueiro, através do rio e para o submundo, pagando passagem com um token. (CARPENTER, 2020)

Cuidar dos espíritos pode soar simples, mas como objetivo do jogo é algo mais complexo, os passageiros da gôndola possuem várias exigências, missões, que Stella precisa completar, como preparar suas comidas favoritas, coletar certos itens no mapa, visitar lugares específicos, ou construir um quarto sob medida para eles no barco. Além de tudo isso, a barqueira ainda precisa conversar com eles, ouvi-los e até abraçá-los para lhes oferecer conforto.

Fora do barco eles possuem visual bem genérico, mas conforme se conquista a confiança deles, eles assumem formas animais antropomorfizadas (humanoides). Cada novo espírito ensina algo novo à protagonista, como coletar raios ou águas vivas durante a jornada, ou libera novas funcionalidades para o barco. No barco, é possível construir uma plantação, um jardim, um tear, estações de produção, aparatos para processar madeira ou pedras, dentre outros. Tudo isso para construir e produzir novos itens necessários tanto para aprimorar a gôndola, quanto para ajudar os passageiros.

O jogo é um tanto cíclico. Stella sempre busca cuidar com carinho e prover o melhor para os passageiros. Quando todas as missões de um espírito são cumpridas, ele se torna pronto para partir. Na jornada, o jogador aprende cada vez mais sobre cada passageiro e, quando um espírito aceita seu destino, Stella e Daffodil o levam para a Everdoor, a porta do além. O momento de passagem é mostrado de forma atenciosa e sutil para representar o luto. O jogo termina quando a protagonista descobre a verdade sobre si mesma, e sobre a própria morte. Atuar como Caronte foi um modo de ajudar sua própria alma a alcançar os portões. Stella ajudou as pessoas até o final, tanto em vida como em morte.



Figura 15: Stella e Daffodil no barco. Fonte: Disponível em: <https://guidestrats.com/spiritfarer-blueprint-station/>

Navegar é um tanto simples, conforme o jogo progride. São desbloqueadas novas ilhas no mapa e basta apenas selecionar o destino desejado que eventualmente o barco chegará lá. Nesse meio tempo, o jogador pode se ocupar

conversando com os passageiros, fazendo carinho em seu gato, pescando, ou produzindo e coletando recursos. Cada estação de produção possui um mini game específico para que o item seja processado. A navegação não é linear, então é possível retornar às ilhas que já foram visitadas a qualquer momento. Porém, é necessário progredir na história para que o jogador acesse outras ilhas que tem barreiras.

Além disso, é possível explorar as ilhas para coletar os recursos mais básicos como madeira e pedras, ou para encontrar vendedores e outros espíritos. A exploração é feita com elementos de jogos de plataforma. Stella pode pular pelos telhados, sacadas e muros (plataformas) para alcançar lugares mais altos ou escondidos. Eventualmente também é possível desbloquear habilidades de exploração como planar ou pulo duplo. Não há combate no jogo e as novas salas do navio precisam ser desbloqueadas e encaixadas cuidadosamente no barco como uma espécie de quebra-cabeças.



Figura 16: Tela de edição mostrando as estações de produção. Fonte: Disponível em: <https://guidestrats.com/spiritfarer-blue-print-station/>



Figura 17: Imagem de Stella e Daffodil como são no jogo. Fonte: Spiritfarer the artbook

Como já citado, a protagonista do jogo é Stella e ela é a barqueira dos espíritos. Ela possui roupas simples e confortáveis, utiliza um grande chapéu com formato de estrela. Sua paleta principal é composta de cores quentes e vibrantes que ajudam a destacar a sua silhueta e identificá-la como uma personagem amigável. No artbook do jogo, os desenvolvedores comentam que ela foi criada para representar o melhor das pessoas e para ilustrar o tamanho do impacto que o amor e a empatia podem ter para com os outros.

Seu chapéu de estrela caracteristicamente enorme reflete sua boa (embora às vezes um pouco infantil) natureza, e como, como uma estrela, ela brilha quando entra em uma sala.

Os designers também contam que para a criação de Stella, as silhuetas foram muito importantes para decidirem em qual ângulo seu chapéu funcionava melhor visualmente, e o quão largo ele precisava ser para ser usado como planador e ajudar ela a deslizar pelo ar. Definir tudo isso também ajudou a decidir qual conjunto de roupas seria o seu principal. A camisa de mangas bufantes e a calça de cintura alta foram a decisão final, pois eram a melhor combinação quando levados em conta seus movimentos e legibilidade.



Figura 18 e 19: Concept art de Stella e Daffodil. Fonte: Spiritfarer the artbook

Para os personagens secundários, os espíritos passageiros do barco, a equipe de design buscou mostrar a personalidade deles através de seu design, combinando formas, cores, e detalhes, como a decoração do quarto, por exemplo, para transmitir a personalidade deles através do olhar.

Posso concluir que, apesar de não ser um jogo de plataforma, Spiritfarer possui alguns dos elementos desejados para o projeto de Alien Witch, e foi escolhido como inspiração por focar na história e na experiência do jogador. Assim como Gris, não há um game over. A mensagem principal do jogo é sobre ouvir, acolher e cuidar do outro. Ademais, o jogo foi escolhido por possuir um estilo de arte 2D bem sólido, com a protagonista contendo um pouco mais de detalhes do que os comentados anteriormente. Os cenários do jogo possuem contornos definidos misturados a elementos de aquarela que também serão considerados para este projeto.

◆ 3. Projeto Alien Witch

A seguir, descrevo cada tópico do GDD do projeto Alien Witch além de discorrer sobre os pontos principais do projeto.



GAME DESIGN DOCUMENT

Nome do Projeto: Alien Witch

Status Atual:

- Em desenvolvimento;
- Concept arts da protagonista e cenário principal prontos;
- Jogabilidade está em desenvolvimento e necessita ser prototipada e testada.

Declaração do conceito: Ajude uma bruxinha alienígena a recuperar as partes de sua nave familiar que foram perdidas durante um pouso forçado em um planeta desconhecido.

Gênero: Puzzle platformer 2D para computador.

Público Alvo: De adolescentes a adultos interessados em jogos casuais e fofos.

Palavras-chave: Cozy, Casual, Fantasia, Tech/Sci-fi.

High Concept

Alien Witch é um jogo de plataforma 2D que apresenta como principal diferencial a tentativa da junção de temáticas fantásticas (bruxas) e aliens (sci-fi) para criar uma estética única. A protagonista Emma é uma bruxinha alien que perde o controle de sua espaçonave durante uma viagem e precisa fazer um pouso forçado em um planeta desconhecido. Depois do susto, ela precisa juntar coragem e recuperar as peças perdidas de sua nave que estão espalhadas por todo o mapa para que ela possa consertar seu veículo e voltar para casa.

A história retrata o processo de superação e autoconhecimento da Emma, que precisa superar o trauma que sofreu no acidente com a nave para poder seguir em frente. O objetivo do projeto é ser um

jogo casual com ênfase no aspecto emocional e na arte. Ele é dividido em fases com diversos puzzles onde a recompensa é recuperar as peças perdidas e espalhadas pelo planeta desconhecido.

Enredo

Emma é uma praticante dedicada de bruxaria alienígena, um novo tipo de magia que envolve poções e feitiços galácticos. Durante o retorno de uma viagem de estudos, uma coisa rotineira para a bruxa, ela acaba colidindo com um pequeno asteroide e perde totalmente o controle de sua espaçonave, sendo forçada a fazer um pouso de emergência em um pequeno planeta não mapeado. Durante o pouso emergencial, Emma perde pedaços de sua nave e, sem forças para procurá-los, ela acaba estabelecendo um pequeno acampamento utilizando as partes da nave que restaram e recursos encontrados por perto para se acalmar e pensar melhor no que fazer a seguir.

Algum tempo depois do evento inicial a bruxinha capta uma mensagem de sua família pelo rádio. É esse o ponto quando a bruxinha sabe que tem que voltar, mas ela não consegue arrumar forças por conta do trauma da queda, porém, ouvir a voz de seus entes queridos faz com que ela busque forças para enfrentar seus medos e, aos poucos, dar lugar à curiosidade sobre as descobertas que ela fará naquele local desconhecido.

Emma é uma alienígena educada, inteligente e um pouco teimosa, no entanto bastante insegura sobre suas decisões e atitudes. Pode ser considerada até um pouco medrosa, mas a jornada irá mudar isso aos poucos.

O design da minha personagem principal buscou misturar elementos característicos tanto à bruxas como a alienígenas, seja nos formatos ou cores. A mistura pôde ser feita utilizando a simplicidade dos elementos para complementar o aspecto casual e confortável do jogo. Para as formas, o ideal foi priorizar formatos arredondados para tornar a Emma amigável aos olhos do jogador.

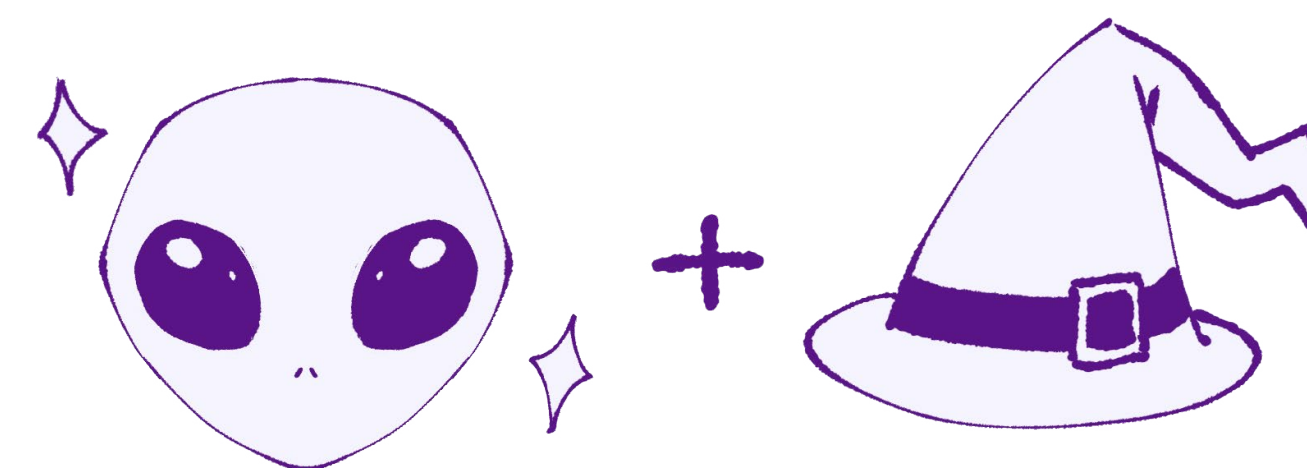


Figura 20: ilustração sobre a combinação de bruxas e aliens

Quanto ao cenário, o planeta em que a bruxinha pousa é pequeno, aparentemente inabitado e possui diferentes ecossistemas. O bioma principal é inspirado numa floresta mágica, aparentemente escura e sombria, com tons frios de roxo, azul e verde, porém, balanceada de um jeito aconchegante.

Os outros lugares do mapa do planeta têm características distintas uns dos outros devido a diferenças de temperatura, altitude e longitude. Como por exemplo a existência de um mapa frio com cristais galáticos, um outro mapa de um lugar úmido cheio de cogumelos e abundante em água, uma espécie de deserto rochoso com plantas estranhas e um lugar com plantas enormes e coloridas. Essas são algumas sugestões de mapas secundários do jogo.

O lugar de maior importância é o refúgio da bruxinha. Esta é uma pequena casa na árvore fofa e improvisada em uma clareira na floresta mágica. Apresenta um ambiente confortável internamente e do lado de fora está a nave que permanece do jeito que caiu, com peças faltantes e incapaz de levantar voo.



Figura 21: Possíveis cenários para os mapas secundários do jogo

Gameplay

Seguindo modelos preestabelecidos de jogos de plataforma 2D, Emma consegue andar para frente, para trás e pular. Além disso, Emma consegue usar alguns feitiços ou poções para ajudar a resolver os puzzles e avançar.

Itens bônus serão espalhados em baús pelo mapa para incentivar o jogador a re-jogar os mapas ou explorar mais caminhos. Podem ser “moedas de troca” para adquirir poções ou algum item de upgrade.

As peças da nave estão espalhadas por todo o planeta e Emma tem a habilidade de rastreá-las. Inicialmente cada mapa é dividido em 2 partes (fases) uma introdutória para o novo mapa, mais fácil, e uma um pouco mais complexa. Ao final da segunda parte de cada mapa, Emma consegue encontrar a peça que estava procurando. A ideia é que o jogo possua cerca de 5 mapas com dificuldade gradual. Emma consegue voltar para casa (mapa 1-1) ao completar cada fase e, uma vez em sua casa (mapa 1-1), ela consegue acessar os mapas já explorados caso o jogador decida visitá-los novamente ou procurar itens bônus.

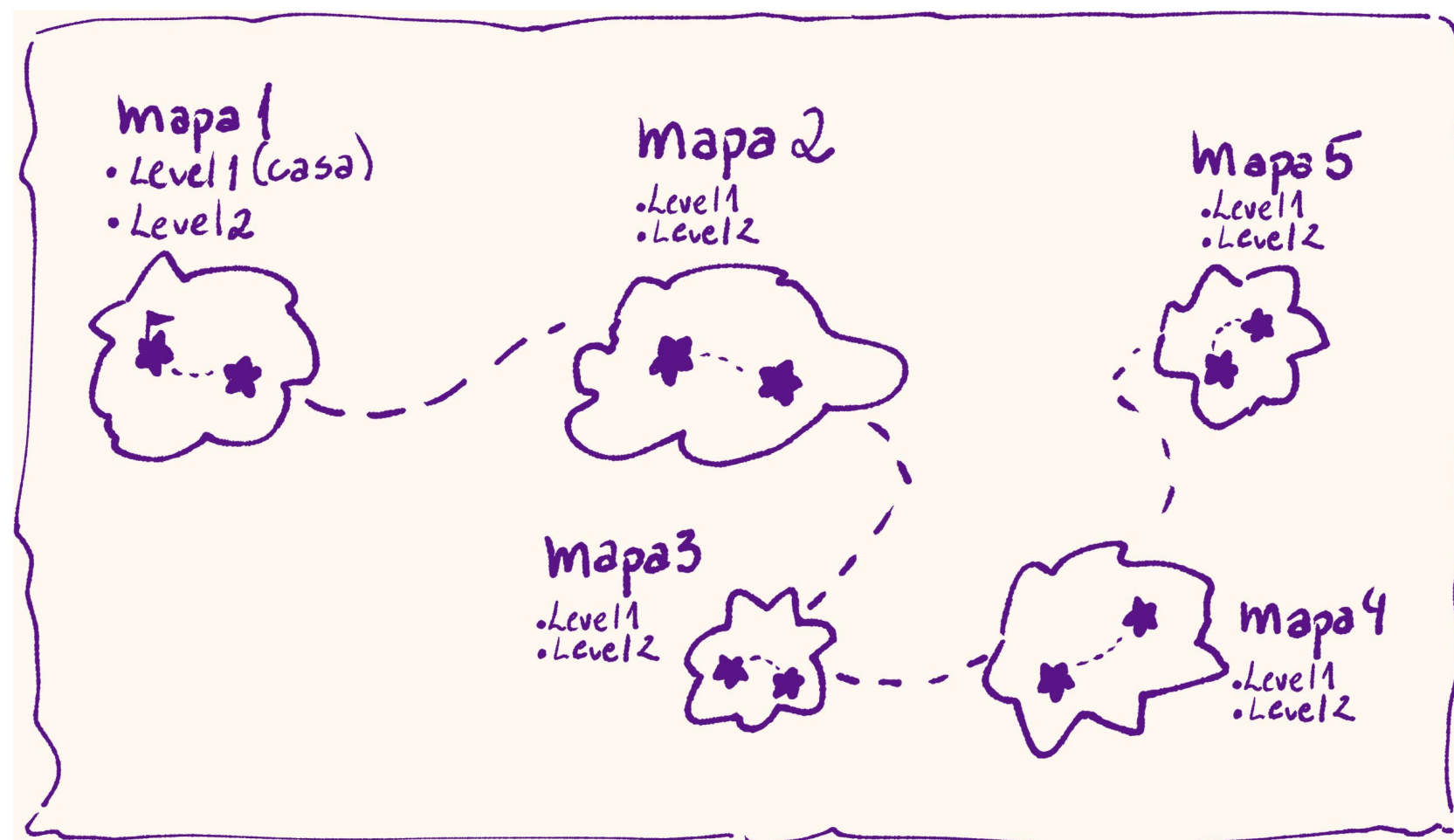


Figura 22: Esquema dos mapas do jogo.

O jogo tem duração curta e é pensado para que o jogador possa finalizá-lo em torno de 4-5 horas. Cada mapa apresenta uma mecânica nova, que pode ser única para aquele bioma específico.

Não há inimigos. Emma também não possui indicador de vida e não há a penalidade de “morte”. Há barreiras e certas ameaças que a impedem de avançar, mas não causam “dano significativo” à personagem, apenas impedem o jogador por alguns instantes pois Emma fica paralisada de medo. Essa decisão foi tomada porque a ênfase do jogo é na estética e história. O importante é a protagonista conseguir superar seus obstáculos pessoais e mentais enquanto o jogador se sente confortável enquanto joga.

As recompensas que o jogador recebe ao finalizar um mapa são visuais. Ele assiste a animação e a felicidade de Emma ao recuperar uma peça enquanto a espaçonave vai mudando gradualmente sua aparência conforme mais peças são adquiridas. Finalizar uma fase também dá uma moeda especial ao jogador que, posteriormente, pode ser trocada por melhorias.

Fluxo do jogo

A ideia é que o jogo seja minimalista e possua pouca informação nos menus, tutoriais e telas HUD para evitar a distração do jogador. Como o enfoque de Alien Witch é no design e estética, não há necessidade de adicionar muito texto ao layout do jogo para além das falas.

O **Menu inicial** conterá apenas os itens: Novo jogo, Continuar, Créditos, Opções, Sair. As informações sobre o licenciamento e desenvolvedora estarão contidas no rodapé do Menu Inicial.

Durante a Gameplay o mini mapa pode ser expandido para um mapa maior para facilitar navegação do jogador. Os ícones que mostram qual feitiço e poção principais estão habilitados pelo jogador no momento atual também podem ser expandidos para que o jogador possa escolher o poder que quer utilizar no momento.

O **Menu de Pausa** contém os botões de voltar ao menu, reiniciar a fase, opções de configuração e comandos.

Na **Tela de Encerramento**, ao final de cada mapa completo, aparece uma animação de Emma feliz e a peça que foi adquirida no fim da fase. Abaixo disso, estarão os itens obtidos durante o percurso da fase (itens bônus ou a recompensa pela finalização do mapa).

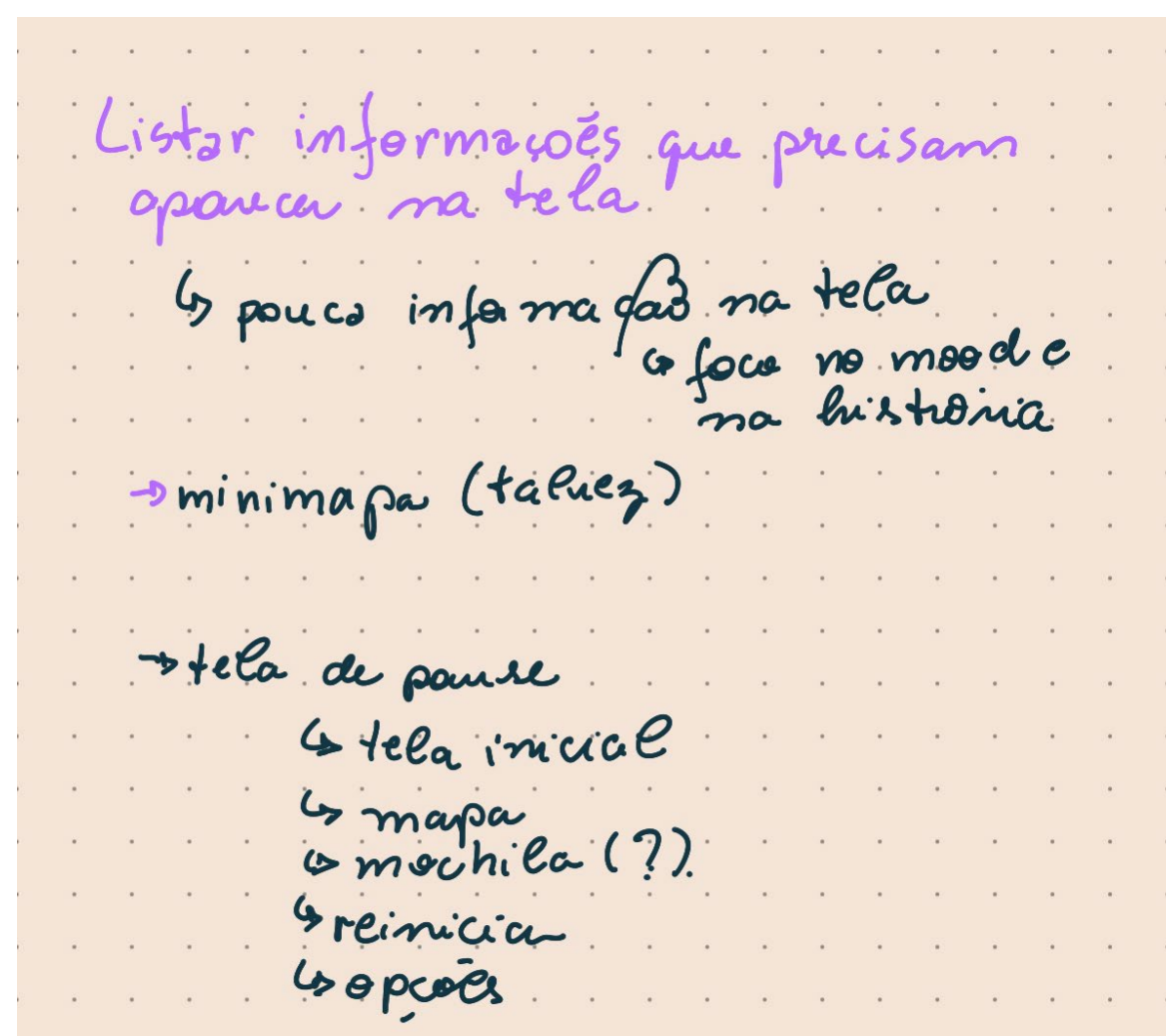
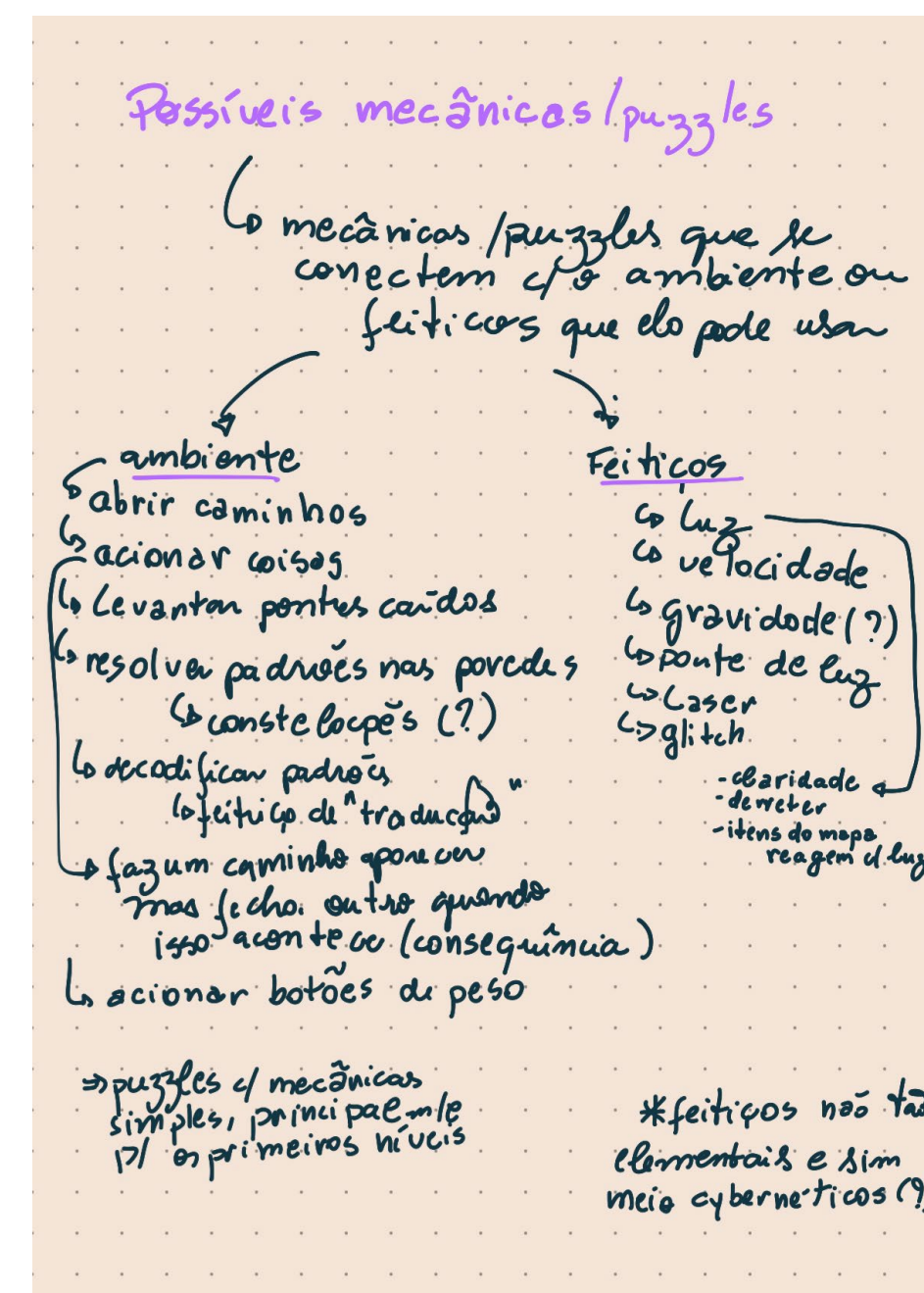


Figura 23: Anotações sobre informações na tela e menus Alien Witch.

Habilidades e puzzles

Esta sessão ainda está em desenvolvimento, porém, a seguir, seguem algumas anotações minhas sobre essas mecânicas que poderiam ser implantadas no projeto:



⇒ Encontrar runas p/ interagir no mapa

↳ Emma pode interagir com itens específicos, mas antes ela precisa encontrar a runa de poder correspondente no mapa?

↳ Ex → Jogador encontra um totem inatual

⇒ Jogador precisa encontrar a runa correspondente no mapa

⇒ Só então o jogador consegue ativar o totem e avançar na fase

↳ Possibilidade de combinação de várias runas conforme o jogo vai avançando ficando + difícil

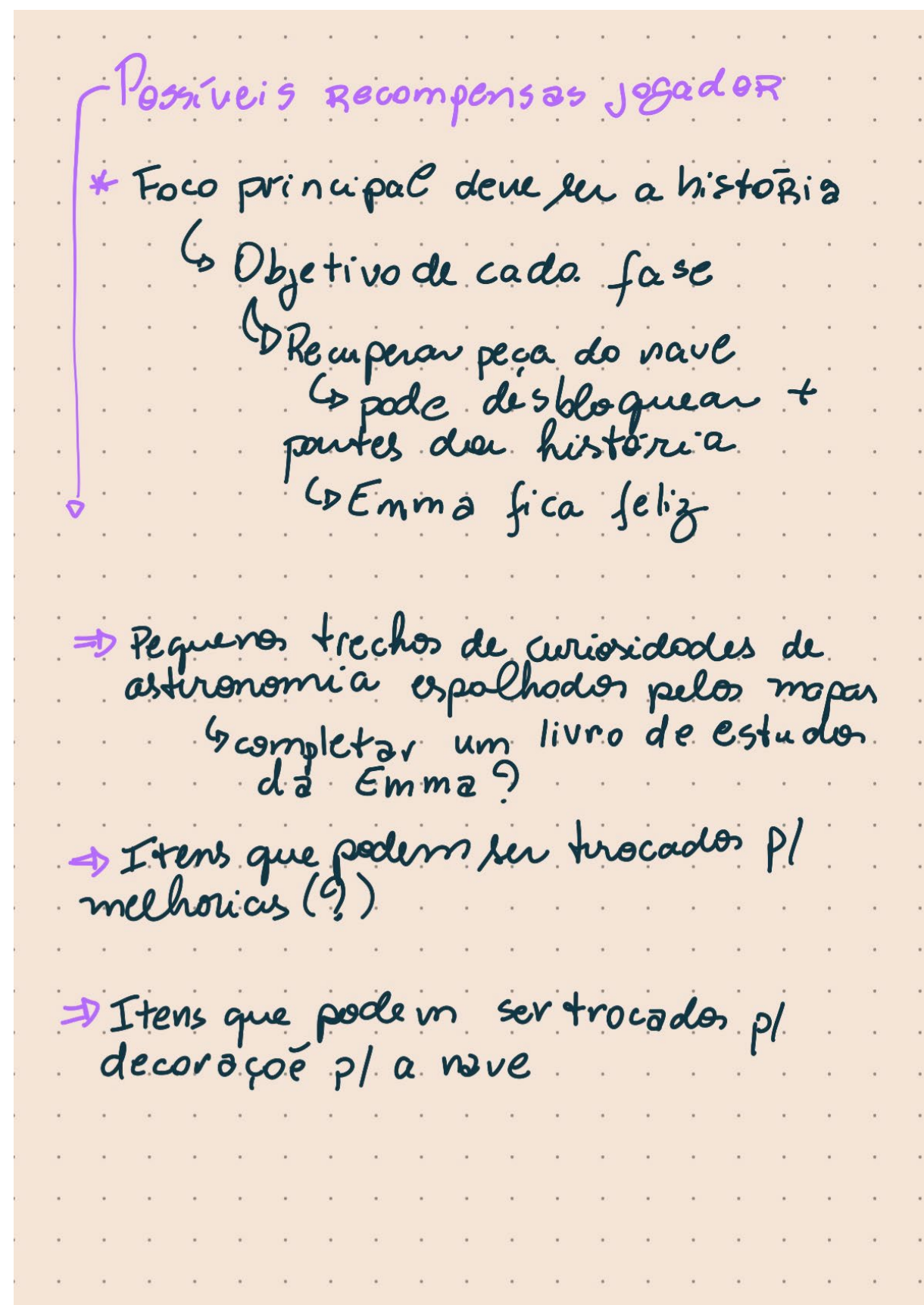


Figura 24-26: Ideias e anotações da autora sobre as fases do jogo

Diálogos

Há poucos diálogos no jogo. Emma conversa majoritariamente consigo mesma em voz alta quando está decidindo o que fazer. Ela também comenta consigo mesma sobre o que aconteceu na queda, o que pensa enquanto explora certo mapa ou o que acha que deve fazer para superar um obstáculo novo. Essa é uma forma de indicar ao jogador o que precisa ser feito ou o que aconteceu ou como a protagonista se sente. Na ocorrência de uma fala de Emma, aparece uma imagem da protagonista e uma caixa de diálogo. Não há dublagem no jogo.

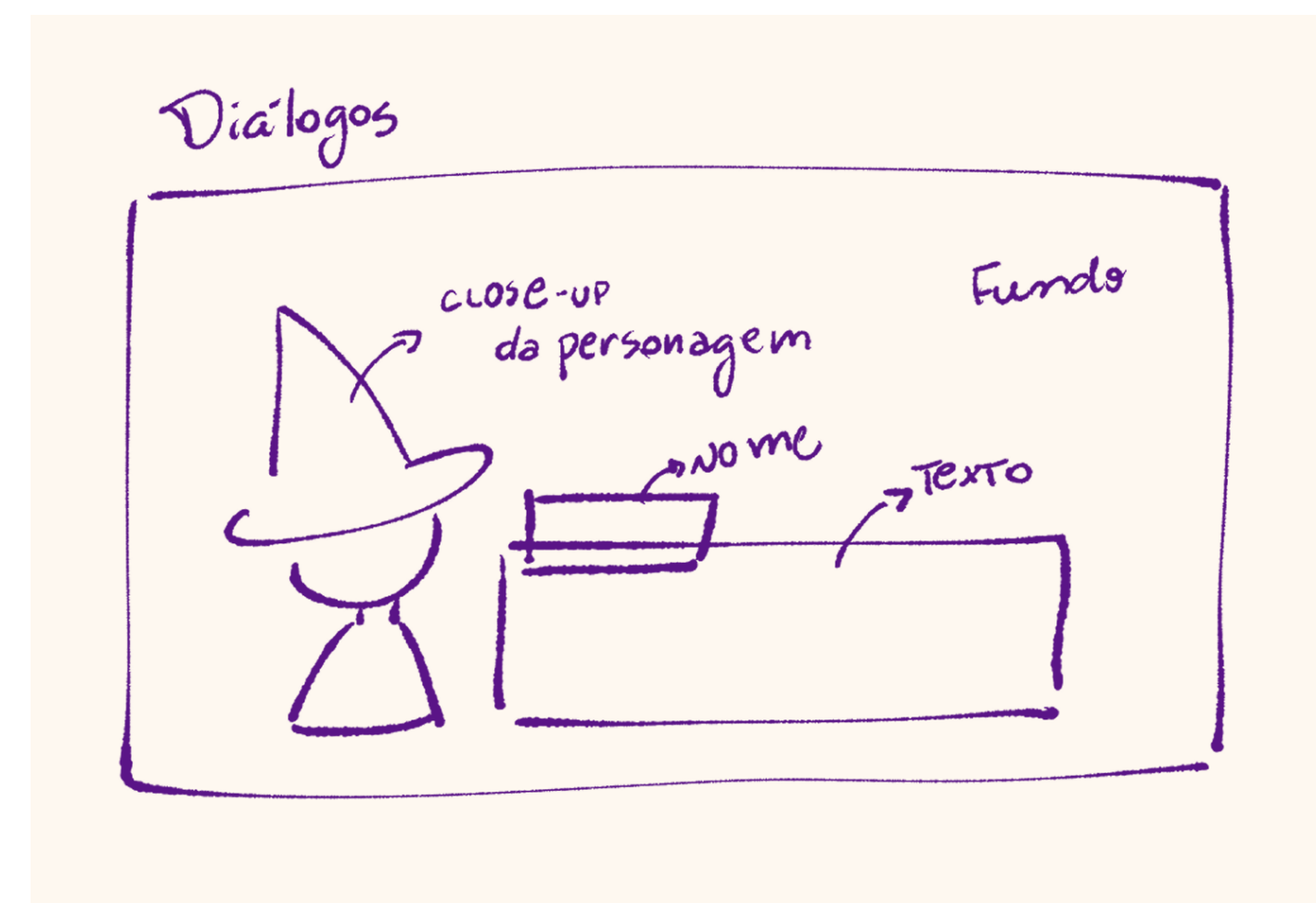


Figura 27: Esquema de diálogo dentro do jogo.

Monetização

O jogo será comercializado em plataformas de distribuição de jogos como a Steam. Como é um jogo curto, será cobrado um valor de acordo com as horas de gameplay. Conteúdos adicionais podem ser oferecidos, como um artbook digital, por exemplo, para variações de preço e de oferta de conteúdo. Existe a possibilidade de implementar mapas adicionais após o lançamento.

Pensando em meios para manter o jogo durante a produção, penso que existe a possibilidade de buscar ajuda da comunidade por meio de programas de assinatura como o Patreon. Seriam distribuídos conteúdos adicionais feitos durante a produção como esboços, concepts e devlogs mensais, direcionados às pessoas interessadas e que queiram ajudar os custos de produção do jogo.

Level Design

Uso como exemplo o mapa inicial do jogo. É de dificuldade fácil e introdutório. Essa fase busca ensinar o básico ao jogador, como pular, andar e usar uma habilidade para avançar no mapa. Nesse caso o mapa é mais horizontal do que vertical para dar ideia de avanço pela floresta.

Caso o jogador não ative a mecânica ou falhe nos pulos, ele cai no "vazio". Como não há punição de perda de vitalidade ou similares, a ideia inicial é que a personagem volte numa posição prévia, próxima ao obstáculo que falhou. Uma animação que indica o medo dela é rapidamente mostrada antes que o jogador continue.

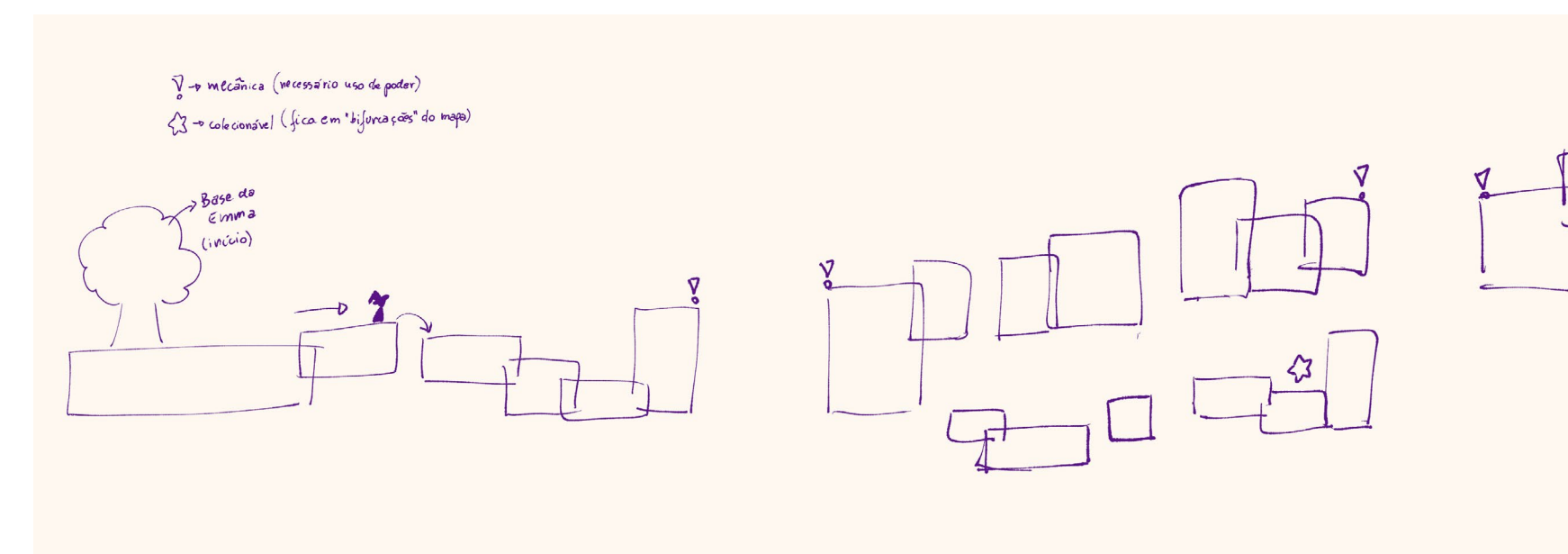


Figura 28: Esquema da fase inicial e introdutória de Alien Witch.

Interface de usuário

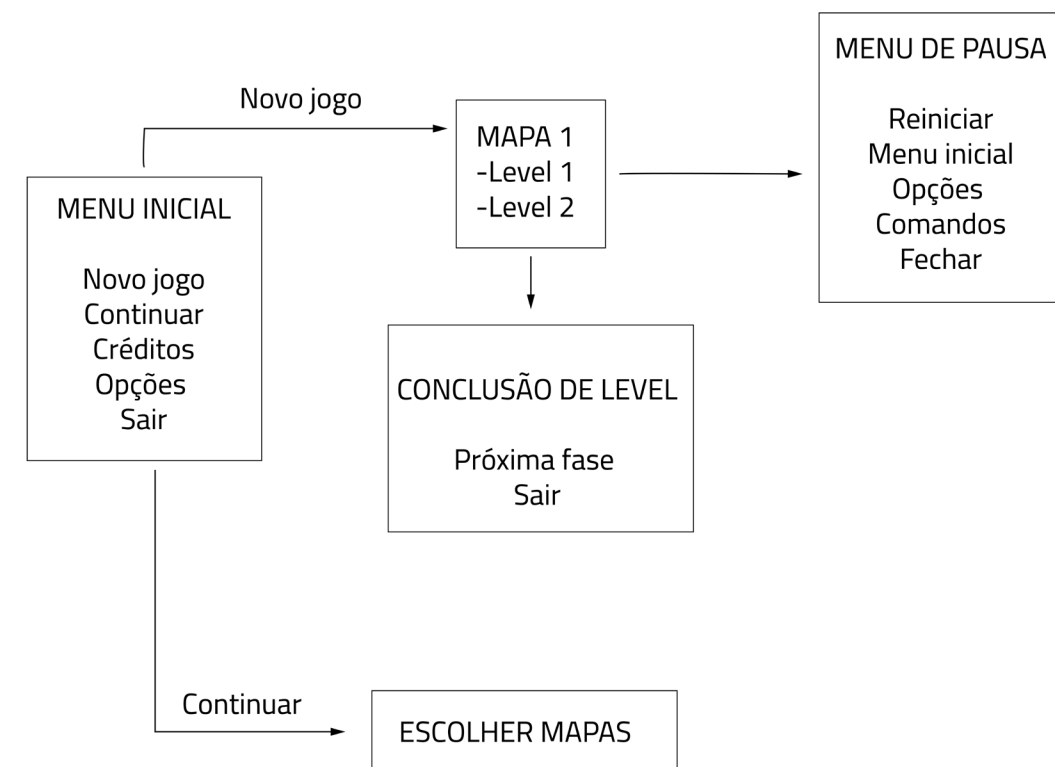


Figura 29: Esquema da interface do usuário.

Áudio e música

Preferência por uma música mais calma e com proximidade a temas fantásticos. Caso opte por alguma música tech, buscarei sons que sejam confortáveis e não distrativos.

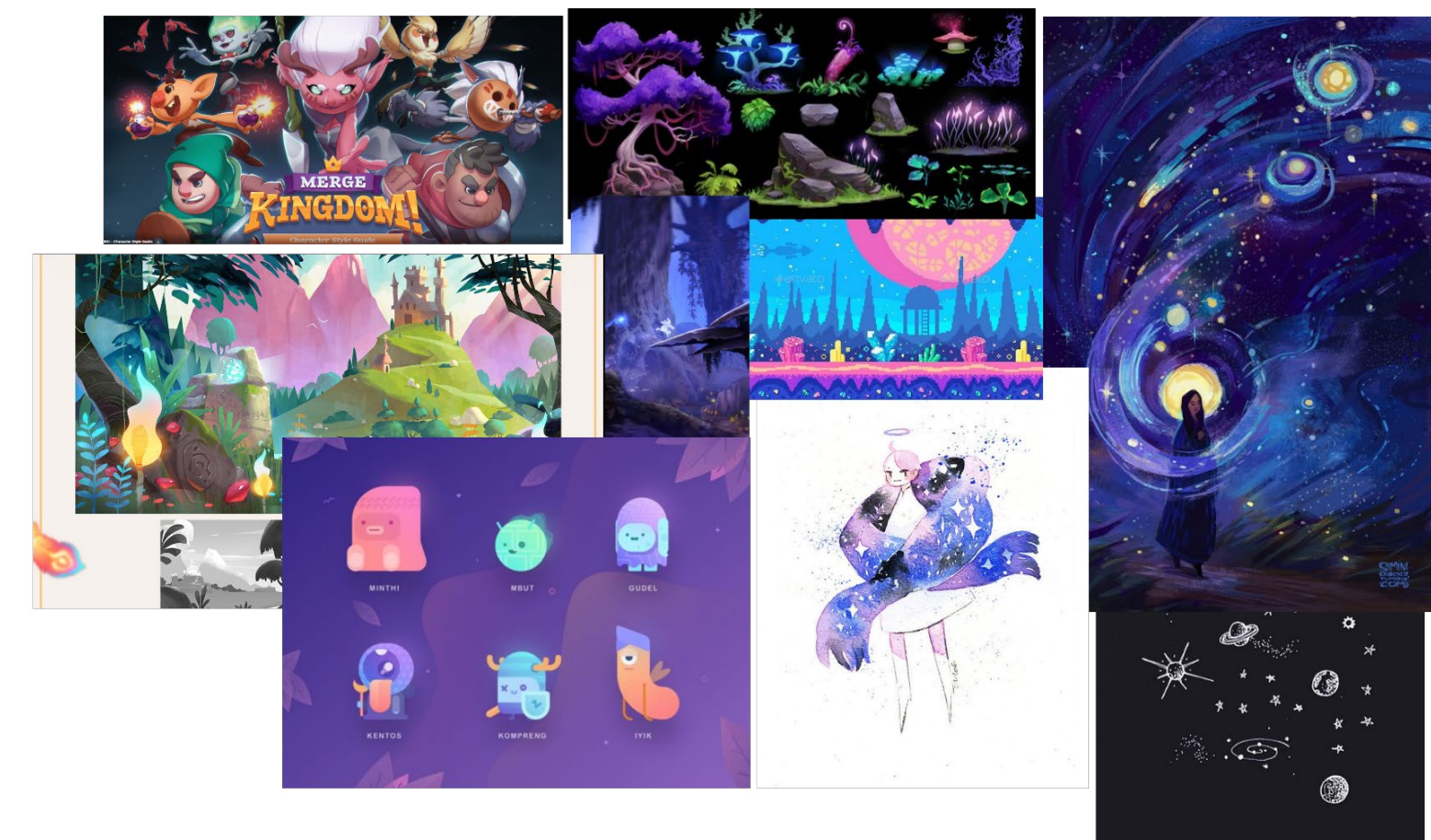
Não há dublagem para as falas da protagonista.

Para ajudar no foco com a mensagem e emoções, é interessante que as músicas de fundo variem conforme o humor da protagonista para indicar calma, medo, urgência ou felicidade, por exemplo.

◆• 3.1. Concept Art e referências visuais

Traduzido literalmente, são artes de conceito, ideias para um determinado objetivo. Neste são adicionadas imagens e ilustrações que serão utilizadas para ajudar na construção do mundo e inspirar o desenvolvimento do jogo. O objetivo de criar concept arts foi juntar os direcionamentos do GDD e trazer algumas delas para o campo visual, de forma a facilitar o entendimento e visualização das ideias.

Para começar com as referências visuais deste projeto, decidi criar moodboards que pudessem servir de guias. As seguintes junções de imagens que são geralmente apresentadas juntas para ajudar a evocar um conceito são o que chamamos de moodboards. Os esquemas apresentados a seguir foram divididos em conceito geral, protagonista e cenário e ajudaram a inspirar e definir o rumo que Alien Witch poderia tomar em termos de estilo, cor, forma, textura e combinações possíveis.



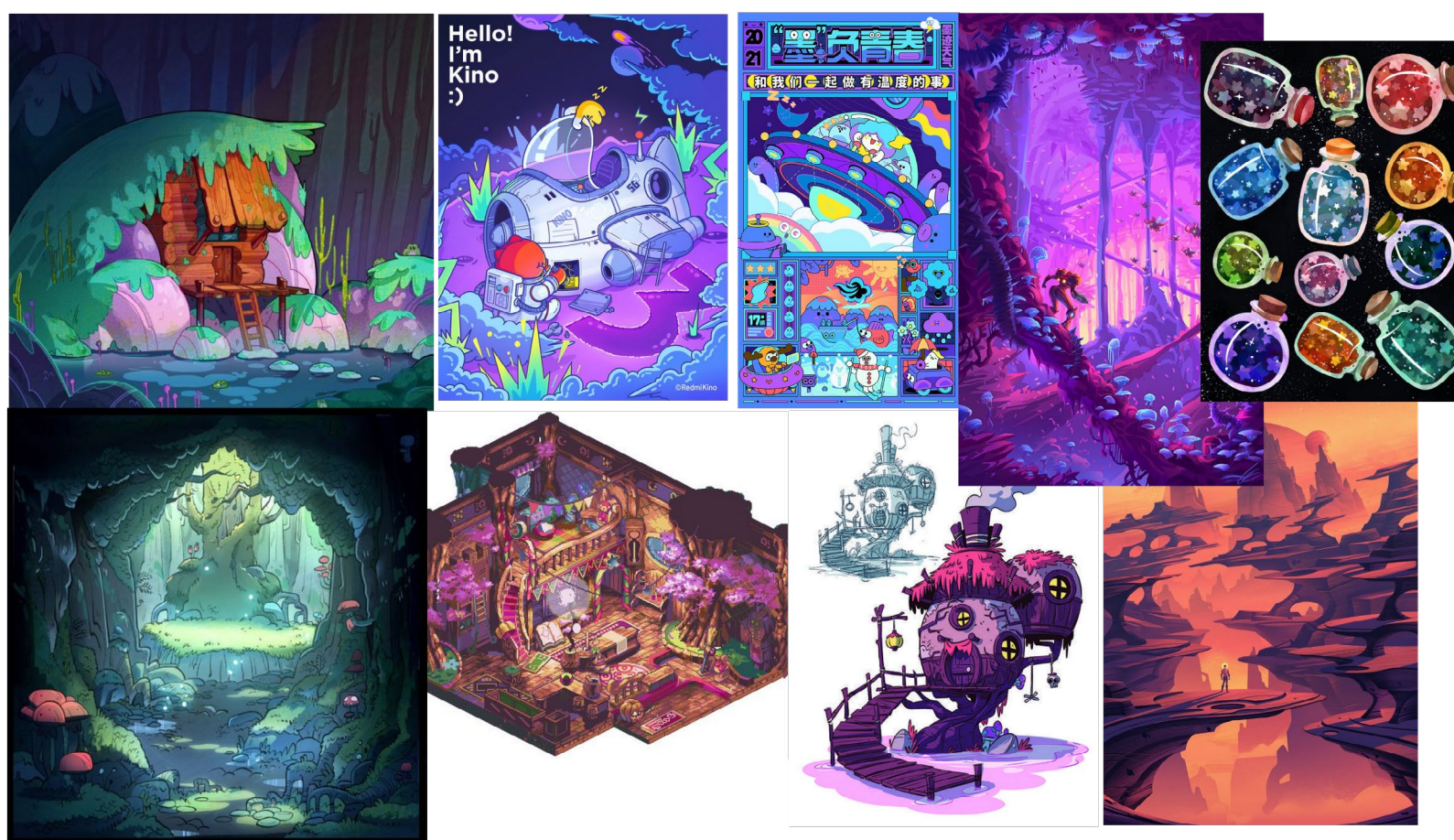
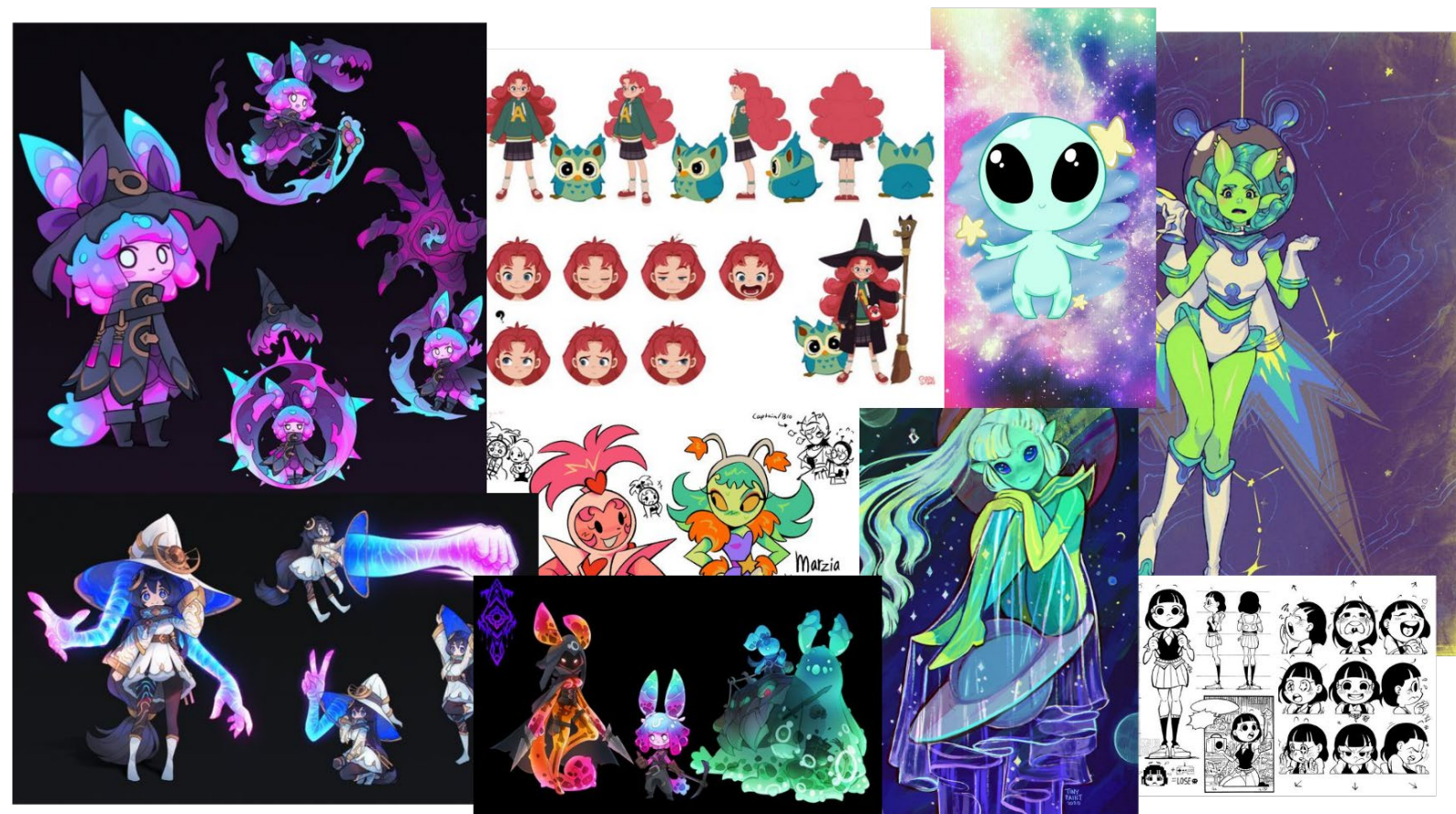


Figura 30-32: Moodboards que serviram de inspiração para o conceito geral, a protagonista e o cenário do jogo, respectivamente.

Dos moodboards até a criação de Emma foi um processo gradual. Como ela é a protagonista, consequentemente ela é quem tem maior importância no processo de desenvolvimento e foram feitos vários esboços até atingir um resultado que se encaixasse na combinação de bruxa e alien proposto pela ideia inicial do jogo e que pudesse funcionar em movimento ou em redução caso fosse necessário.

Para a parte bruxa do design, escolhi incorporar os elementos nas vestimentas da personagem. É possível notar que todos os esboços possuem um chapéu. Esse item foi escolhido pois é um acessório que consegue facilmente identificar bruxas em um senso comum. Há várias variações nos concepts, mas a forma de cone do chapéu permanece constante, se mantendo fiel ao formato mais conhecido do acessório. Para o restante da roupa, me mantive desde o início na ideia de vestidos, tanto por combinarem com a estética de bruxinhas quanto pelo formato que ajuda a destacar o personagem como visto no exemplo do jogo Gris.



Figura 33: primeiro esboço da Emma, feito antes de decidir a maior parte do GDD.

Já a parte alien de Emma foi um pouco mais difícil de encontrar e definir. O dicionário Oxford define alienígena como “que ou o que pertence a outros mundos”. Pesquisando sobre eles na cultura pop, suas formas e aparências variam bastante. Suas representações vão desde a criatura grotesca do filme Alien (1979) até o próprio Superman que tem uma forma humana, por exemplo. Levando tudo isso em consideração, para o design da protagonista foi utilizado principalmente o emoji, que pode ser encontrado nos teclados de smartphones. A forma com o rosto arredondado e grandes olhos pretos. Somado a isso, para conseguir mais variações, foi pensado em dar a ela um formato mais humanoide e utilizar características como antenas, guelras ou orelhas alongadas.

Fui afunilando os vários esboços e, no final, escolhi o que mais se aproximava da ideia que eu tinha da protagonista. Retirei alguns detalhes e comecei a experimentar com as cores. Escolhi branco como principal para as roupas, pois achei que ajudaria a destacar a Emma nos cenários (similar ao caso de Ori, que é todo branco) e também a comunicar ao público que ela não é uma bruxinha convencional. As demais cores foram escolhidas seguindo as inspirações do moodboard com tons que remetem a temas celestes e galáxias.

O nome Emma foi escolhido como sugestão de uma amiga. Achei que combinava por ser curto, fácil de lembrar e a letra “m” repetida faz com que o nome seja quase espelhado, contribuindo com a ideia de algo tecnológico.

Silhuetas e detalhamento:





Figura 34-38: Ideias iniciais da personagem principal Emma.

Testes de cor:



Figura 39: Testes de cor da personagem principal.

Por fim, depois de testar e escolher o design final de Emma, fiz o seu turn-around para ter referências finais de diferentes ângulos, também fiz algumas variações de poses, ações e expressões que ela poderia apresentar para ajudar a mostrar sua personalidade. A seguir tenho os seguintes exemplos: como ela usa uma capa por cima do vestido, seus braços só aparecem em ações específicas como ao usar uma habilidade. Seus poderes envolvem tecnologia, então os arquivos da bruxinha são virtuais. Eles são visualizados em telas azuis que surgem do nada. Emma também pode apresentar “glitches” ao usar algum poder mais forte.

Resultado final:

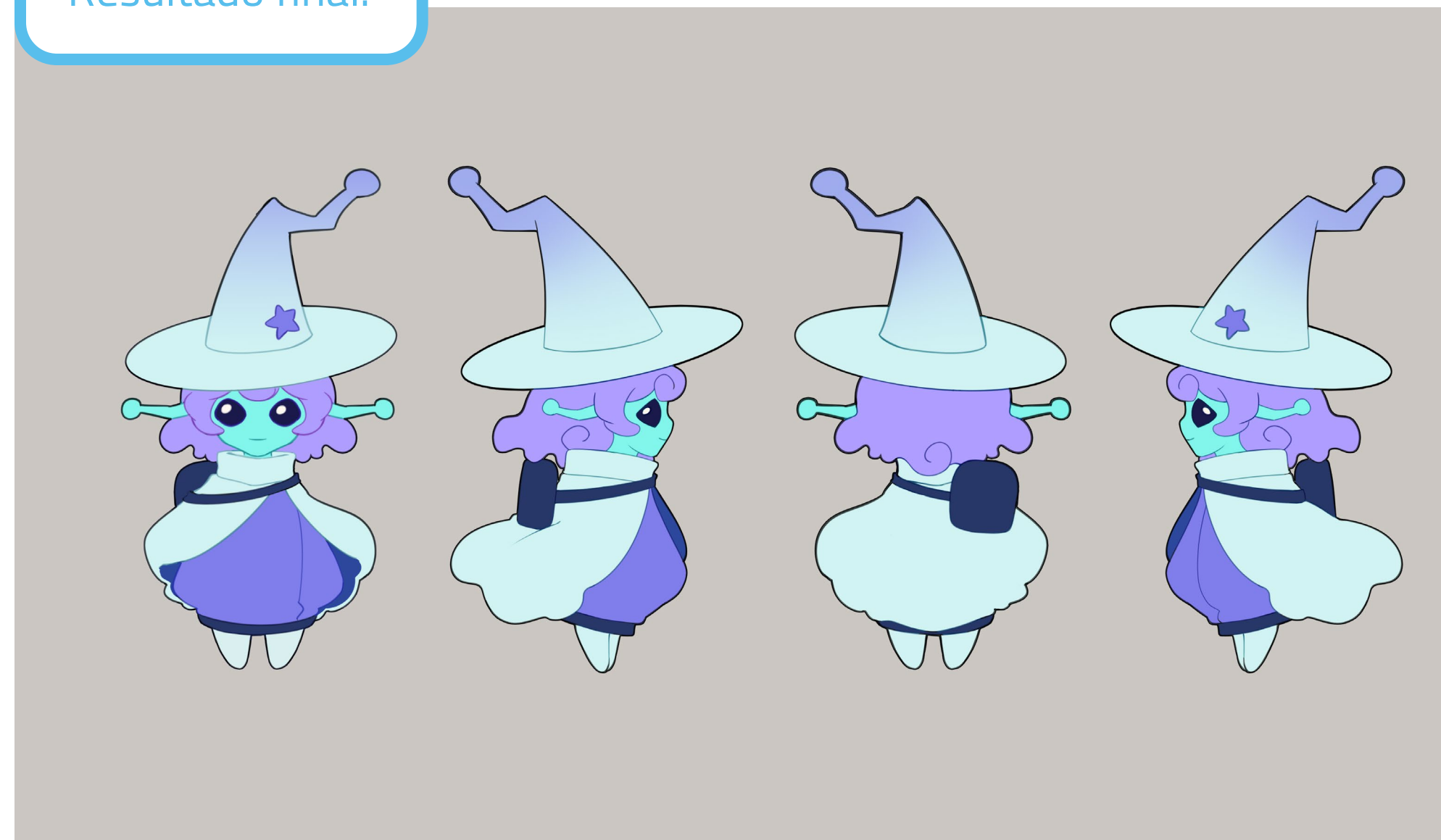


Figura 40 e 41: Design final da protagonista de Alien Witch junto com testes de expressões.

Como a espaçonave é uma parte importante da história e do objetivo do jogo, pensei em fazer com que a espaçonave fosse um aliado especial da protagonista. Ao invés de um animal, como é convencionalmente proposto por outras mídias, o companheiro de Emma é sua nave em formato de animal. Tal decisão também ajuda a justificar a importância de consertar a espaçonave, afinal ela é o parceiro mais fiel da protagonista. O fato de seu

veículo ser seu familiar também promove o tema tecnológico, uma vez que seu companheiro não é um animal orgânico e sim uma máquina que se move por peças mecânicas e tecnológicas.

Para tentar tornar tudo isso possível fiz esboços combinando silhuetas mais comuns de espaçonaves da cultura pop com detalhes que pudessem remeter a animais comumente utilizados como familiares de bruxas como gatos, corvos, morcegos, bodes e até alguns incomuns como polvos ou coelhos. A ideia não era que as espaçonaves possuíssem um visual duro e liso totalmente tecnológico, mas sim algo puxado para o orgânico, que parecessem que foram montadas pela própria bruxa. Como inspiração foi utilizado o Castelo Animado, do filme de mesmo nome do estúdio Ghibli, que é uma construção mecânica mas orgânica, funciona com magia e foi montada por Howl, o mago protagonista.



Figura 42: Castelo do mago Howl. Fonte: Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2015/dec/18/howls-moving-castle-by-diana-wynne-jones-fantastical-fun-fantastically-human>>

A nave com formato de corvo foi escolhida como design final. O formato de pássaro parecia funcionar melhor para uma espaçonave, além de tornar mais fácil de justificar a não presença de detalhes que chamassem tanta atenção ao serem comparados com Emma.

Esboços de naves



Resultado final:

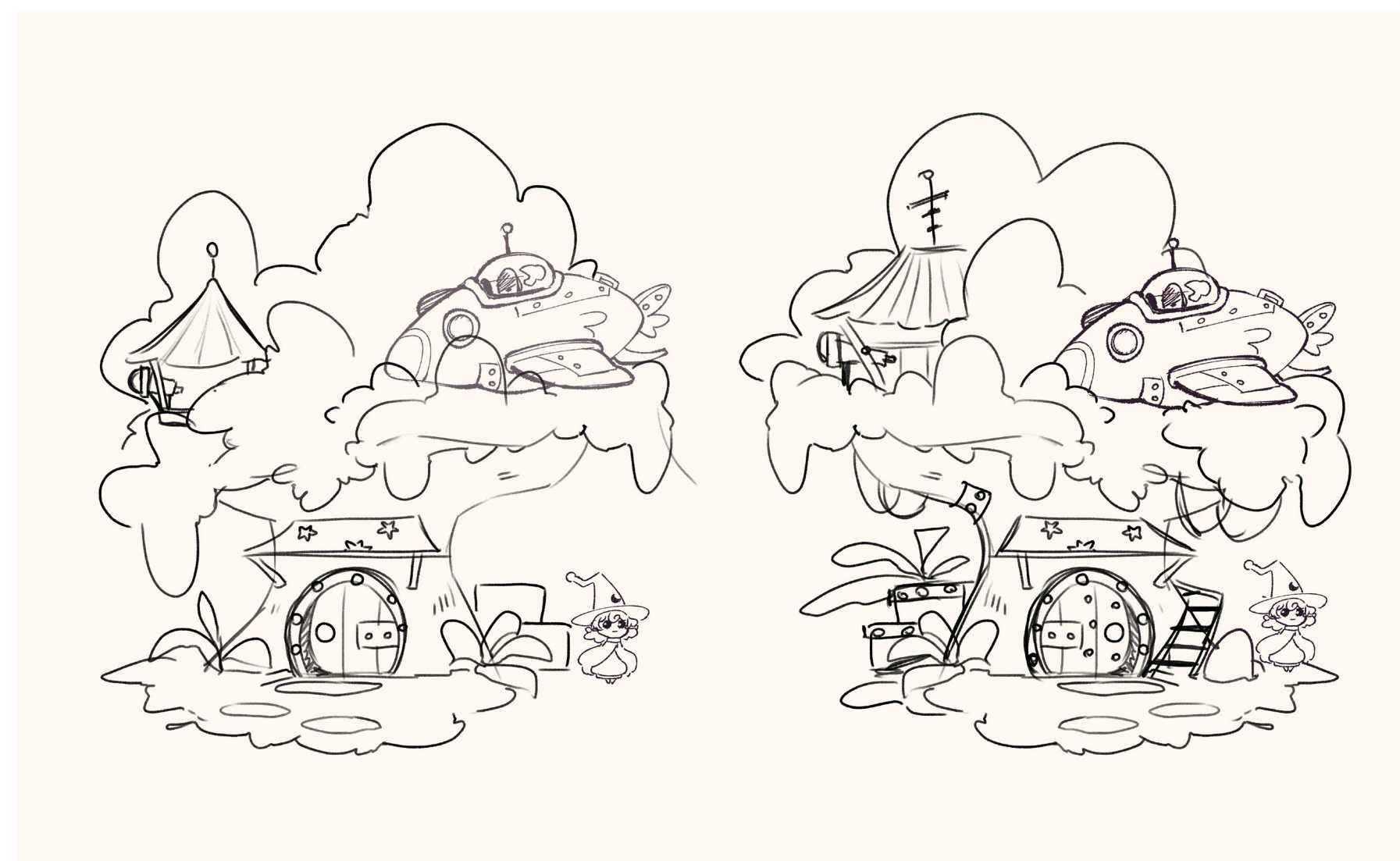


Figura 43-44: Ideias e protótipos da espaçonave de Emma e o design final escolhido.

Os cenários foram feitos conforme estabelecido no GDD. Por conta do tempo curto, apenas o cenário principal pôde ser detalhado e refinado, mas há também esboços bem iniciais para os outros mapas que foram citados anteriormente. A ideia é fazer com que todos apresentem seu próprio esquema de cores para destacar as características pelas quais os caracterizam como temperatura, umidade ou vegetação, Assim como foi mostrado no jogo Gris, em que os mapas são divididos por cores.

As cores do mapa inicial foram escolhidas de forma a combinar com o tema floresta estelar e, para reforçar isso, também foram adicionados itens como frutas em forma de estrelas, cogumelos e plantas que emitem luz.

Esboços mapa inicial:



Testes de cor:

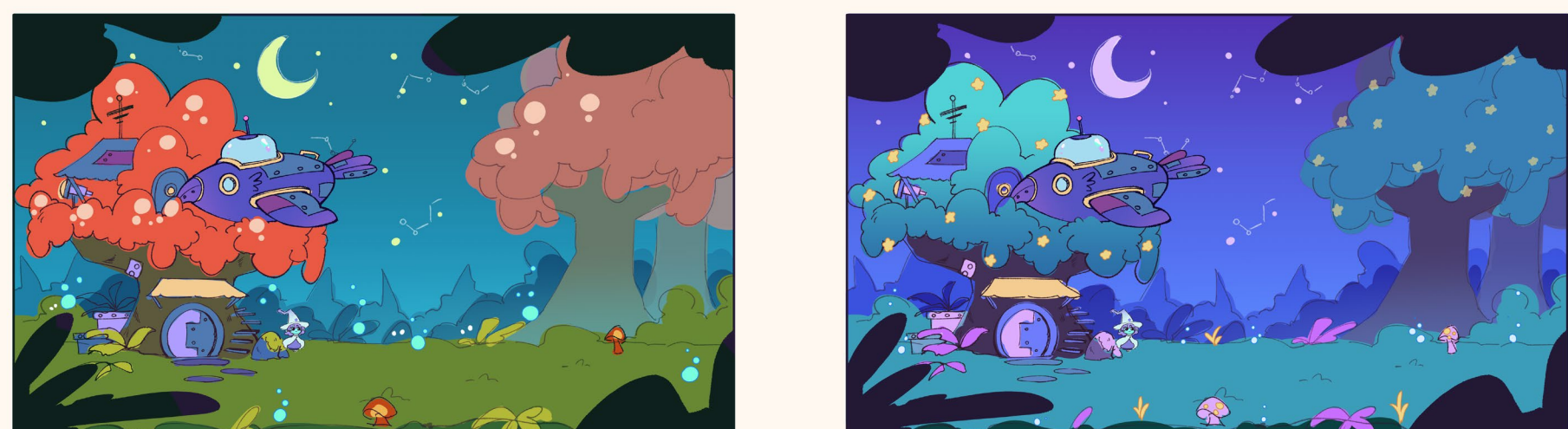
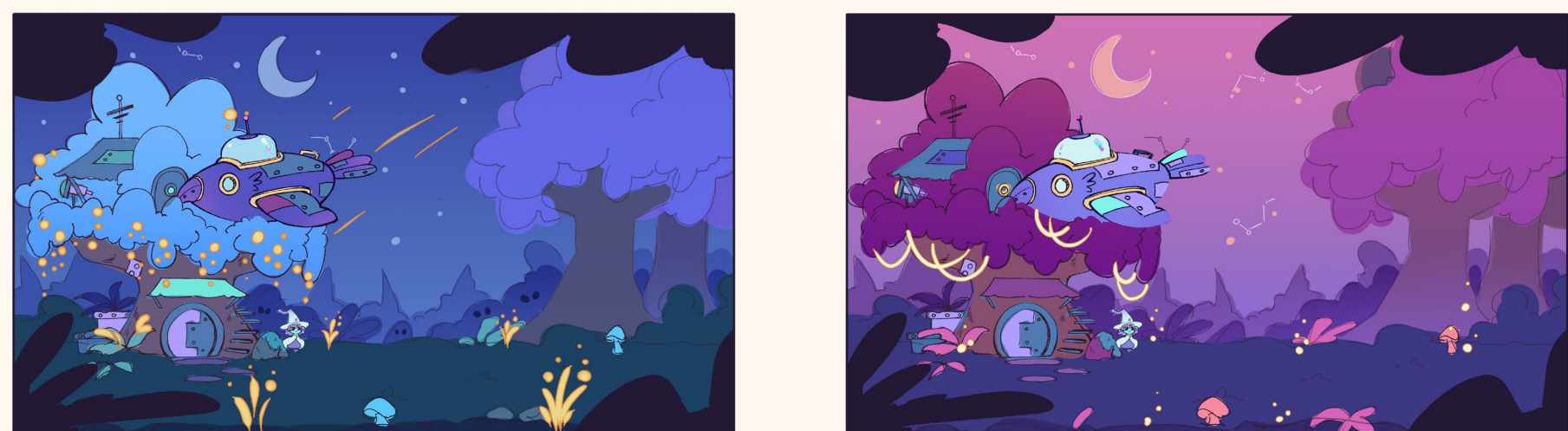
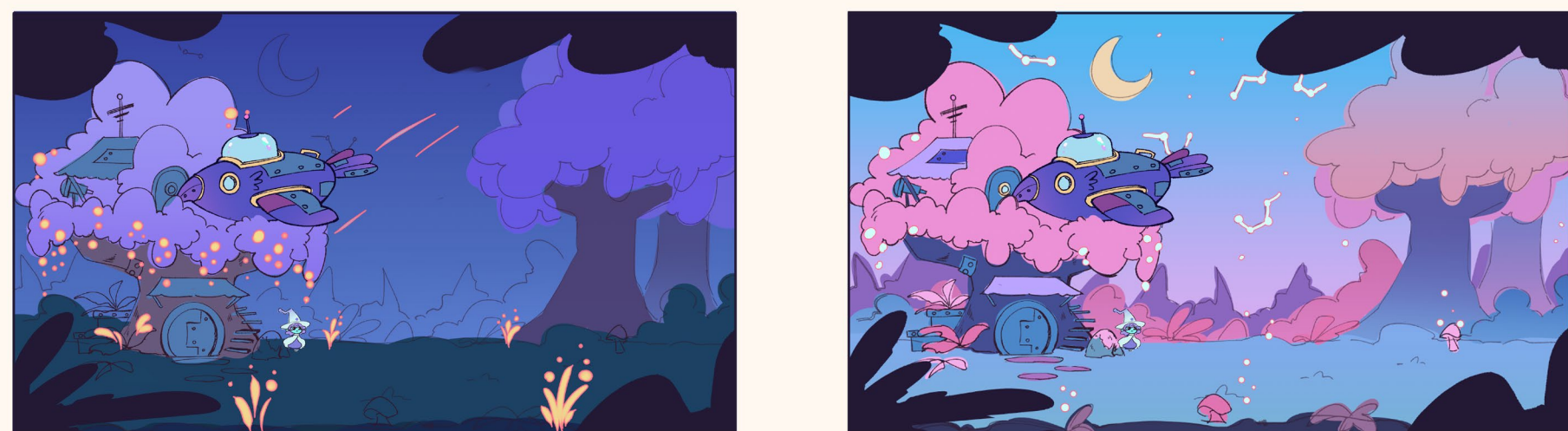


Figura 45-48: Rascunhos e teste de cores para o mapa inicial de Alien Witch.

Os propts e assets do jogo também foram pensados e ilustrados. Para ajudar ainda mais na construção do mundo e na visualização do que seria essa mistura de fantasia com tecnologia nos objetos do jogo, produzi alguns dos itens que a protagonista interage (props) como as peças que poderiam ser as coletáveis da espaçonave: antenas, baterias, pés de pouso, pedras de energia, parafusos, cabos, tanque de combustível ou baús. Também considere itens que ficariam pelo mapa como baús ou arquivos perdidos.

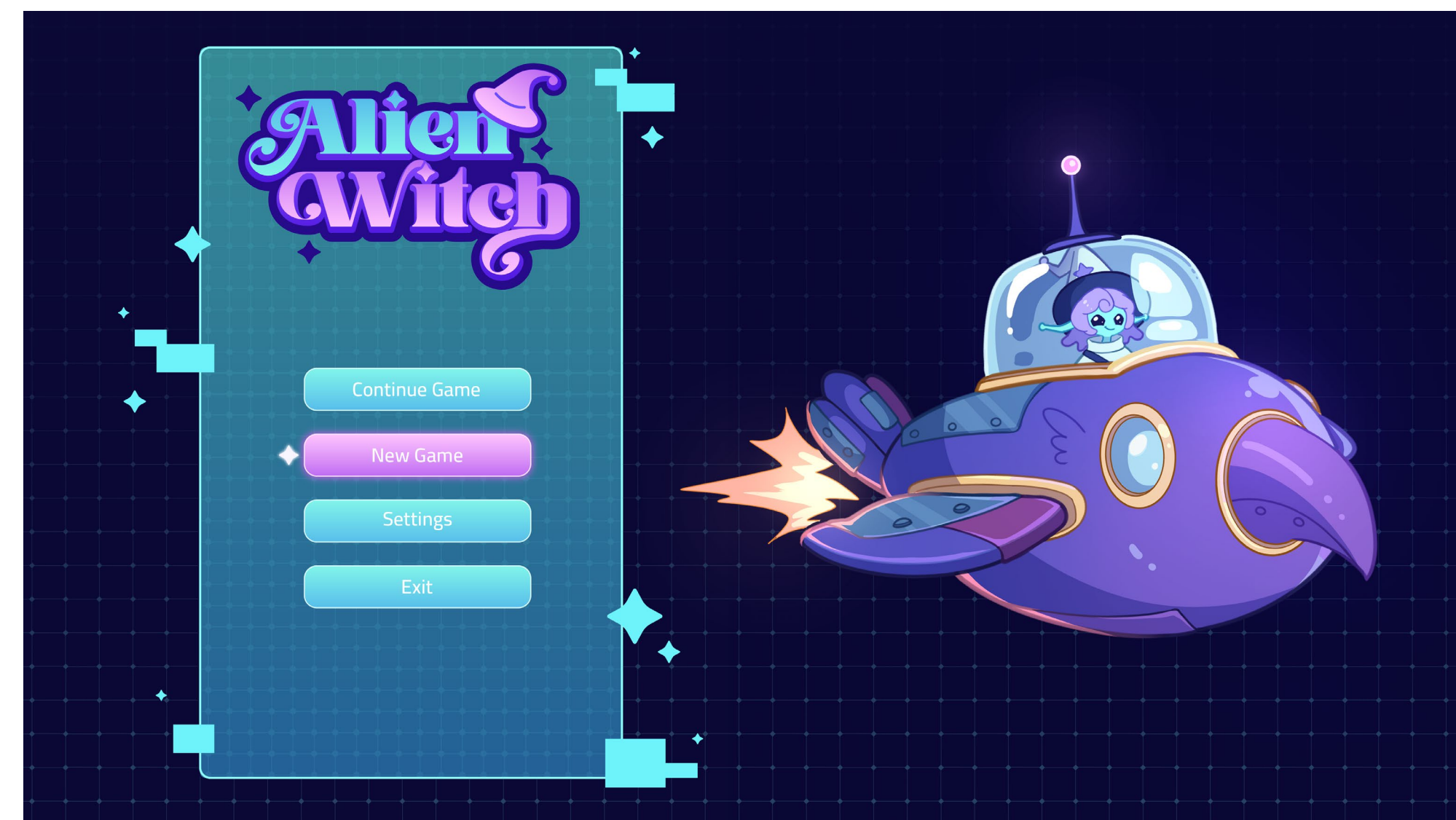
Adicionalmente, criei algumas partes para o cenário que poderiam ser replicadas e posicionadas conforme necessário (assets) para a montagem do level jogável do primeiro mapa. Dentre elas, temos a árvore acampamento da Emma, diversas pedras, vegetação e outros elementos.





Figura 49-50: Ilustrações dos propts e assets de Alien Witch.

Por fim, levando em conta todas as decisões tomadas até aqui e os concepts produzidos, para amarrar todo o tema tentei montar alguns mockups de como o jogo seria, como se fossem capturas de tela. Pensei em mostrar como seria a tela inicial do jogo, o acampamento da Emma (que seria a primeira coisa a ser mostrada no mapa inicial), uma tela de diálogo e também uma ilustração promocional em formato de pôster.







Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed
diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore
magna aliquam erat volutpat.



Figura 51-55: Mockups da tela inicial, mapa inicial, cenas de diálogo e pôster de Alien Witch.

Para a identidade visual de Alien Witch tentei refletir a estética do jogo. Para isso, me inspirei em logos detalhados e com elementos divertidos de jogos já existentes. A seguir estão alguns exemplos utilizados de inspiração:



Figura 56: Moodboard com identidades visuais utilizadas de referência para Alien Witch.

Iniciei o processo de criação da logo escolhendo a tipografia Kaoly Regular e, a partir dela, fui posicionando e fazendo ajustes conforme julgava necessário. Por fim, escolhi cores que conversassem principalmente com o design da protagonista para ajudar a unificar a identidade visual, já que o nome do jogo conversa diretamente com ela.

Depois de decidido como seria a identidade visual, adicionei simplificações em preto e branco do logo e uma versão reduzida. Também criei a delimitação da área de segurança, que é feita posicionando a estrela da esquerda nas áreas limites do logo.

Produção da logo:



Resultados finais:





Figura 56-59: Testes de identidade visual e resultado final.

◆ 4. Considerações Finais

O planejamento do projeto de Alien Witch foi, não só um desafio por ser algo fora da minha zona de conforto que é ilustrar, como também foi parte de um processo de superação próprio. Quando comecei a pensar no que apresentar como TCC lá em 2021, a ansiedade tomou conta e somou-se a um trauma relativamente recente além de outras questões pessoais fazendo meu corpo adoecer. Precisei dar um passo para trás e pausar o projeto (que mal havia começado) para cuidar da minha saúde física e mental antes de concluir qualquer outra coisa. Sou imensamente grata em poder fazer isso pois, conforme a terapia foi avançando, pude ser capaz de, aos poucos, finalizar esse trabalho final.

Esse jogo é a junção de dois temas que eu gosto: fantasia e aliens fofos. Apesar de estar longe de ser finalizado, dar vida a um pedaço dele fez com que eu pudesse aprender muitas coisas. Sinceramente, jogos são uma mídia mágica para mim e, conforme eu fui estudando a complexidade de criá-los, eu fui tendo mais certeza sobre isso. Se pudesse, gostaria muito de continuar e, quem sabe até criar a primeira fase, um pitch ou, se preciso for, refiná-lo mais um pouco e transformar em algo maior do que este projeto.

O mundo de Alien Witch obviamente é um mundo fantástico em que magia e tecnologia podem se misturar. Pode parecer que ele acaba tendendo mais para o lado mágico, mas justifico isso dizendo que tentar deixar 50/50 não seria tão visualmente prazeroso e poderia ficar bagunçado. Dito isto, misturando essas temáticas, qualquer porcentagem de combinação pode ser possível se as escolhas são feitas de forma coerente.

Este GDD e concept arts, bem como o jogo, ainda estão em produção. Alien Witch é a minha primeira exploração solo no planeta do Game Design e, como tal, pode apresentar erros e decisões questionáveis. Este projeto também foi feito com uma pesquisa extensa e muito aprendizado. Planejo continuar mexendo nele um pouco mais, talvez criar contas em redes sociais dedicadas a ele para poder compartilhar os avanços. Novamente agradeço imensamente pelo apoio e paciência de todos que me acompanharam nessa jornada.



◆ Referências

BOUTROS, D. A Detailed Cross-Examination of Yesterday and Today's Best-Selling Platform Games. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/a-detailed-cross-examination-of-yesterday-and-to-day-s-best-selling-platform-games>. Acesso em: 13 jun. 2023.

BYCER, J. Game Design Deep Dive. [s.l.] CRC Press, 2019.

CARPENTER, N. Video games revel in death, Spiritfarer focuses on what happens next. Disponível em: <https://www.polygon.com/reviews/2020/8/18/21373518/spiritfarer-review-release-date-switch-pc-ps4-xbox-one-thunder-lotus>. Acesso em: 13 jun. 2023.

COUTURE, J. Inside the thoughtful design of Thunder Lotus' Spiritfarer. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/disciplines/inside-the-thoughtful-design-of-thunder-lotus-i-spiritfarer-i->>. Acesso em: 13 jun. 2023.

DEVELOPER, G.; 2015. Postmortem: Moon Studios' heartfelt Ori and the Blind Forest. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/audio/postmortem-moon-studios-heartfelt-i-ori-and-the-blind-forest-i->>. Acesso em: 13 jun. 2023.

FIOCRUZ. Modelo - Game Design Document - GDD. Disponível em: <https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/?q=content/modelo-game-design-document-gdd>. Acesso em: 13 jun. 2023.

GAMERFORLIFE. Platforming Games 101: Running, Jumping & More. Disponível em: <https://www.racketboy.com/retro/platforming-games-101-all-you-need-to-know>. Acesso em: 13 jun. 2023.

GAMES, E. Electronic Games - Volume 01 Number 11 (1983-01)(Reese Communications)(US). [s.l.] Electronic Games, 1983.

HUIZINGA, J. Homo ludens a study of the play-element in culture. [s.l.] Angelico Press, 2016.

KLAPPENBACH, M. What is a Platform Game? Disponível em: <https://www.lifewire.com/what-is-a-platform-game-812371>. Acesso em: 13 jun. 2023.

KUSHINS, J. Gris: the Art of the Game. Disponível em: <https://creativecloud.adobe.com/pt/discover/article/gris-the-art-of-the-game>. Acesso em: 13 jun. 2023.

LONGEN, A. ANÁLISE: Ori And The Blind Forest. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/analise/outros/analise-ori-and-the-blind-forest/>>. Acesso em: 13 jun. 2023.

MATULEF, J. Ori and the Blind Forest looks great, but plays even better. Eurogamer.net, 7 jul. 2014.

PARLETT, D. The Oxford history of board games. Oxford: Oxford University Press, 1999.

PICKARD, J. Here's why Gris is the best-looking narrative adventure game of 2018. Disponível em: <https://www.redbull.com/ng-en/gris-preview-interview>. Acesso em: 13 jun. 2023.

ROGERS, S. Level Up Um Guia Para O Design De Grandes Jogos. [S.l.]: BLUCHER, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo. [s.l.] Editora Blucher, 2012.

SCHELL, J. Arte de game design. [s.l.] Crc Press, 2010.

SOUZA, T. DE. Luto: As 5 fases de Elisabeth Kübler-Ross. Disponível em: <https://psiconline.com/2017/07/luto-as-5-fases-de-elisabeth-kubler-ross.html>. Acesso em: 13 jun. 2023.

STAFF, X. W. Ori and the Blind Forest Combines Beauty and Skill. Disponível em: <https://news.xbox.com/en-us/2014/06/11/games-ori-and-the-blind-forest-e3/>. Acesso em: 13 jun. 2023.

WAKKA, W. Análise | Spiritfarer é um ponto fora da curva ao falar sobre cuidar do outro. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/review-spiritfarer-170009/>. Acesso em: 13 jun. 2023.

WEBSTER, A. The art behind the gorgeous Gris on Nintendo Switch and Steam. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/12/20/18148805/gris-nintendo-switch-steam-art-animation>. Acesso em: 13 jun. 2023.



