UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP

Instituto de Artes – Campus de São Paulo

BEATRIZ DENONI PEREIRA

LUANA LIE HASHIMOTO BITTENCOURT

MICAEL OLIVETE BARRETO

SARAH VILLANOVA GALVÃO

***IMO*:**

uma experiência de realização e documentação de um jogo de RPG

São Paulo - SP

2025

BEATRIZ DENONI PEREIRA

LUANA LIE HASHIMOTO BITTENCOURT

MICAEL OLIVETE BARRETO

SARAH VILLANOVA GALVÃO

***IMO*:**

uma experiência de realização e documentação de um jogo de RPG

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Profª Drª Rosângela da Silva Leote.

Coorientador: Me. Rodrigo Dorta Marques.

São Paulo - SP

2025

Ficha catalográfica desenvolvida pela Diretoria Técnica de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP. Dados fornecidos pelo autor.

I33 IMO : uma experiência de realização e documentação de um jogo de RPG / Beatriz Denoni Pereira … [et al.]. – São Paulo, 2025.
343 f. : il.

Nome artístico de Beatriz Denoni Pereira: Bea Denoni.
Nome artístico de Luana Lie Hashimoto Bittencourt: Lulie.hb.
Nome artístico de Sarah Villanova Galvão: Arduna.
Nome civil de Micael Olivete Barreto: Manuela Olivete Barreto.
Orientadora: Prof.ª Dr.ª Rosangela da Silva Leote.
Coorientador: Me. Rodrigo Dorta Marques.
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, São Paulo.

1. Videogames. 2. Jogos de fantasia. 3. Arte e tecnologia. 4. Criação (Literária, artística, etc.). 5. Programação (Computadores). I. Pereira, Beatriz Denoni, 2002-. II. Bittencourt, Luana Lie Hashimoto, 2001-. III. Barreto, Micael Olivete, 2003- (nome social). IV. Galvão, Sarah Villanova, 2001-. V. Leote, Rosangella. VI. Marques, Rodrigo Dorta, 1992-. VII. Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Artes, São Paulo. VIII. Título.

CDD 794.8

Bibliotecária responsável: Luciana Corts Mendes - CRB/8 10531

BEATRIZ DENONI PEREIRA

LUANA LIE HASHIMOTO BITTENCOURT

MICAEL OLIVETE BARRETO

SARAH VILLANOVA GALVÃO

***IMO*:**
uma experiência de realização e documentação de um jogo de RPG

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Trabalho de conclusão de curso aprovado em: 24/11/2025

Banca examinadora

_____

Profª Dra Rosangela da Silva Leote
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” — Orientadora

_____

Me. Rodrigo Dorta Marques
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” — Coorientador

_____

Dra. Beatriz Blanco
Centro Universitário Senac - Santo Amaro

_____

Dr. Guilherme Sousa Vieira
Centro Universitário Senac - Santo Amaro

_____

Dr. Miguel Alonso Araujo Carvalho
Universidade de São Paulo - USP

_____

Esp. Beatriz Zago Matos
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao *streamer* Alan Ferreira, mais conhecido como Alanzoka na *Twitch*, pelo conteúdo de altíssima qualidade e por nos apresentar os jogos de *RPG Maker* de maneira divertida e irreverente.

Agradeço a Deus, que me deu paciência em vez de força, pois se tivesse me dado forças eu acabava com alguém.

Agradeço ao Maurício de Souza com os gibis da Mônica, por me ensinar a ler.

Agradeço ao Tolkien por ter me ensinado a ler. É tudo culpa dele.

Agradeço ao meu herói, Rengoku Kyojurou, por me ensinar a nunca desistir e me manter motivado. “Se estiver se sentindo desmotivado, ou sentindo que não é bom o suficiente, incendeie o seu coração. Enxugue as lágrimas e siga em frente. Quando se entristecer ou acovardar, lembre-se que o fluxo do tempo nunca para, ele não vai te esperar enquanto você se afoga em tristeza.”

Agradeço a Sans Undertale.

Agradeço às vozes da minha cabeça que nunca me deixaram em paz.

Agradeço a todos os envolvidos.

Agradeço a mim mesma, por conseguir aguentar 4 horas de transporte público todos os dias, sem enlouquecer (muito). Eu acho que mereço um chocolate.

Agradeço aos meus pais por não ficarem decepcionados quando eu escolhi cursar Artes na faculdade.

Agradeço ao *Minecraft* por me ensinar arquitetura moderna.

Agradecemos à Orientadora Professora Dra. Rosangela Leote e ao Coorientador Mestre Rodrigo Dorta Marques pela orientação e por terem paciência com as nossas loucuras.

Agradecemos à nossa amiga Deborah de Brito pela composição trilha sonora de *IMO*.

Agradeço

AGRADEÇO

AgAdEçO

AGRADEÇOOOOO

agradeço….

RESUMO

Videogames são uma forma de expressão artística altamente interativa que percorrem várias etapas até serem disponibilizados para o público. A linguagem própria de um jogo é formada por meio de seu roteiro, plataforma de desenvolvimento e *gameplay*, todos aspectos que influenciam a narrativa do *game* como um todo. O presente trabalho é uma produção conjunta com Beatriz Denoni Pereira, Luana Lie Hashimoto Bittencourt, Micael Olivete Barreto e Sarah Villanova Galvão na criação do jogo de RPG *IMO*. Este trabalho de conclusão de curso é dividido em quatro seções que englobam o desenvolvimento do jogo, cada uma escrita por um integrante do grupo. Na primeira, focada no roteiro, será analisada a evolução do roteiro em jogos e explorado o processo criativo do roteiro de *IMO*. A segunda, por sua vez, foca na criação dos personagens e como seu *design* pode afetar diretamente na interpretação da narrativa. Já a terceira, aborda a construção dos cenários do jogo em *pixel art* e faz uma retrospectiva de sua importância histórica, além de analisar as dificuldades e mudanças que ocorreram no processo. A última seção é a junção de tudo o que foi criado dentro do *software* de criação de jogos *RPG Maker XP*, para a finalização do *videogame*. Todo o trabalho de programação foi realizado por alguém sem conhecimentos prévios na área.

Palavras-chave: cenário; programação; narrativa; *videogames*; *design* de personagens.

ABSTRACT

Videogames are a highly interactive form of artistic expression that go through several stages before being made available to the public. The identity of a game is formed through its script, engine, and gameplay, aspects that influence the narrative of the game as a whole. This work is a joint production by Beatriz Denoni Pereira, Luana Lie Hashimoto Bittencourt, Micael Olivete Barreto and Sarah Villanova Galvão in the creation of the RPG game *IMO*. This final course project is divided into four sections covering the development of the game, each written by a member of the group. The first section, focused on the script, analyzes the evolution of storytelling in games and explores the creative process behind the *IMO* script. The second section focuses on character creation and how their design can directly affect the interpretation of the narrative. The third section addresses the construction of game scenarios in pixel art and provides a retrospective of its historical importance, in addition to analyzing the difficulties and changes that occurred in the process. In the last section, we put together everything that was created within the *RPG Maker XP* game creation software to finalize the videogame. All programming work was performed by someone with no prior knowledge in the area.

Keywords: scenery; programming; storytelling; videogames; character design;

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **10**
2 ROTEIRO **12**
2.1 NARRATIVA E ROTEIRO EM JOGOS **13**
2.1.1 Elementos e Tipos de Narrativa 17
2.1.2 Interface 21
2.1.3 Gênero 26
2.1.4 A Máscara do Jogador 29
2.2 PANORAMA HISTÓRICO DOS JOGOS DIGITAIS **32**
2.2.1 Spacewar! e Donkey Kong 34
2.2.2 Colossal Cave Adventure, The World Ends With You, Gris, Batman: The Enemy Within 39
2.3 CRIAÇÃO DA NARRATIVA DO JOGO IMO **45**
2.3.1 Brainstorming e Inspirações 48
2.3.2 Processo Criativo do Roteiro 56
2.3.3 Cutscenes 60
2.3.4 Personagens 62
2.3.5 Interdependência 69
2.4 ROTEIRO **72**
2.4.1 Texto em Prosa feito para o GDD 74
2.4.2 Roteiro Primeira Run 81
2.4.3 Roteiro Segunda Run 89
3 DESIGN DE PERSONAGENS **97**
3.1 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS **98**
3.1.1 A arte de criar personagens 99
3.1.2 Criação de personagens para jogos 100
3.1.2.1 A necessidade de um protagonista 102
3.1.2.2 A evolução da caracterização de um protagonista dentro dos jogos 103
3.1.3 Fundamentos básicos 104
3.1.3.1 Formas 109
3.1.3.2 Cores 110
3.2 “FLORA” **114**
3.2.1 RPG Maker XP 115
3.2.1.1 Por que essa ferramenta específica? 116
3.2.1.2 Limitações 116
3.2.2 Criação e desenvolvimento 120
3.2.2.1 Óttarr 126
3.2.3 Resultado final, Flora 131
3.3 PERSONAGENS DE APOIO **135**
3.3.1 Harpia e Lobo-Guará 135
3.3.1.1 Lobo-Guará 136
3.3.1.2 Harpia 142

3.3.2 Arinna, Kiara e Nix 143
3.3.2.1 Arinna 144
3.3.2.2 Kiara 147
3.3.2.3 Nix 149
3.3.2.4 Dionaea muscipula, Mimosa pudica e Ophiocordyceps unilateralis 150
4 DESIGN DE CENÁRIO 161
4.1 PIXEL E PIXEL ART NOS JOGOS 162
4.1.1 Como a pixel art se modificou com o avanço tecnológico 167
4.1.2 Relevância Atual 176
4.2 PROCESSO CRIATIVO DO NOSSO JOGO 180
4.2.1 Aprendizado No Pixelorama 183
4.2.2 Limitação do RPG Maker XP no posicionamento dos props 185
4.3 CENÁRIO 188
4.3.1 Ambiente Narrativo ou Environmental Storytelling 188
4.3.2 Cores 190
4.3.2.1 Diferenças entre a criação com uma paleta de cores limitada e de uma complexa 190
4.3.3 Construção do cenário em pixel art 191
5 PROGRAMAÇÃO 202
5.1. RPG MAKER: BREVE ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA E ESTÉTICA DE JOGOS JAPONESES EM RPG MAKER 203
5.1.1 História do Software 203
5.1.2 Jogos Feitos em RPG Maker (Anos 2010) 209
5.1.2.1 O aspecto cultural de jogos de terror/mistério/horror - Minha perspectiva 215
5.1.2.2 O jogo de RPG: história no Brasil e seus diferentes gêneros. 217
5.1.2.2.1 Estética e Características Gerais dos jogos RPG Maker 218
5.2 UTILIZANDO O SOFTWARE: ACESSIBILIDADE DO SOFTWARE PARA NÃO PROGRAMADORES 220
5.2.1 Buscando Ajuda: Dimensões sociais do trabalho individual 221
5.2.2.1 Tutoriais compartilhados no YouTube 221
5.2.2.2 Fóruns online 222
5.2.2.3 Scripts criados pela comunidade. 224
5.3 DESENVOLVIMENTO DO JOGO 227
5.3.1 Rascunhos Iniciais: História, Personagens e Cenário 228
5.3.1.1 Cronograma 228
5.3.2 Início da Programação 230
5.3.2.1 Utilizações base do programa: Eventos, Switches e Variables 231
5.3.2.2 Interação com os objetos no cenário 237
5.3.2.3 Cutscenes e transições entre cenas 241
5.3.2.4 Mapas necessários 243
5.3.3 Mecânica e Dinâmica 245
5.3.3.1 Sistema de runs 246
5.3.4 Tilesets e Assets 247
5.3.4.1 Personagens 250
6 CONCLUSÃO 252

REFERÊNCIAS **258**
GLOSSÁRIO **272**
APÊNDICES **278**
APÊNDICE A: PREMISSA DO JOGO 279
APÊNDICE B: IDEIAS INICIAIS 281
APÊNDICE C: INTERAÇÕES COM OBJETOS PRIMEIRA RUN 288
APÊNDICE D: INTERAÇÕES COM OBJETOS SEGUNDA RUN 300
APÊNDICE E - COMANDOS PARA A CAIXA DE DIÁLOGO 312
APÊNDICE F - SCRIPT PARA CAIXAS DE DIÁLOGO - crédito de Dubealex 318
APÊNDICE G - TILESETS 344
APÊNDICE H – REGISTRO DA BANCA 346

1 INTRODUÇÃO

A criação de um jogo digital é um processo complexo que envolve diversas etapas de desenvolvimento, incluindo roteiro, *design* de personagens, cenários e programação, entre outras áreas interconectadas. Devido às muitas ramificações do processo criativo, decidimos criar algo em grupo onde cada integrante seria responsável por uma parte, agindo assim como um coletivo, onde o trabalho de um influencia no dos demais.

Começando pelo roteiro, Sarah Villanova Galvão fez, no Tópico 1, um compilado de termos importantes para o meio. Após isso, no Tópico 2, através de um breve apanhado histórico, é analisado o desenvolvimento do roteiro em jogos, avaliando sua crescente presença em títulos contemporâneos. A partir do Tópico 3 é esmiuçado o processo criativo do roteiro do jogo *IMO*, procurando destacar o caráter interconectado e plural dessa experiência. Por fim, no Tópico 4 estão os arquivos do roteiro do jogo em si, visando documentar a história do jogo, dividindo-o em prosa e em falas, linguagem que facilita a interpretação do restante da equipe e inclusão dos diálogos no programa escolhido.

Seguindo para a segunda seção, Micael Olivete Barreto proporciona uma visão geral sobre a criação de personagens especificamente para jogos e a diferença desse processo para diferentes mídias. O Primeiro Tópico abrange não só essa pequena introdução ao ofício, mas também os fundamentos utilizados para a produção, como o significado mais comum de certas cores, a simbologia das formas, dentre outros. O próximo Tópico é focado inteiramente na protagonista de *IMO*, com uma breve apresentação sobre a *engine* utilizada para a criação do jogo e como as limitações impostas pela plataforma afetaram na hora de a desenvolver. Para finalizar, o último segmento relata sobre o processo ao redor dos personagens secundários, tendo uma abordagem relativamente similar ao anterior, porém de forma mais simplificada.

Na seção relacionada ao *design* de cenário, escrito por Luana Lie Hashimoto Bittencourt, o texto começa introduzindo a relação entre estilo da *pixel art* com o desenvolvimento tecnológico dos jogos, o Segundo Tópico é dedicado a uma análise reflexiva sobre as dificuldades do processo de aprendizado e produção dos cenários

em *pixel art* e, por fim, o Tópico 3 aborda assuntos importantes para a criação de cenários, que contribuam para a narrativa do jogo.

Na última parte, o foco será o processo de programação do jogo no *software RPG Maker XP,* feito por Beatriz Denoni Pereira. No Tópico 1, temos um breve histórico dos jogos de *RPG Maker*, principalmente da produção japonesa no ano 2010. No Tópico 2, está documentado os processos de pesquisa sobre programação no *software*, falando um pouco sobre como acontece a troca de conhecimento em espaços *online* que visam o ensino e o aprendizado desses programas. Por fim, no Tópico 3, vemos um pouco mais das dificuldades e dos caminhos encontrados para a programação e os recursos utilizados para a criação de *IMO.*

2 ROTEIRO

Sarah Villanova Galvão

2.1 NARRATIVA E ROTEIRO EM JOGOS

> O maior erro ao definir a narrativa de jogo é tentar reduzi-la unicamente à história. A história é um bom começo para a narrativa, mas se fosse só isso, estaríamos falando de ficção, não de jogos. Ela é um ponto de partida, não a narrativa em sua totalidade.[1] (Bateman, 2021, p. 1, tradução nossa).

Qual a diferença entre narrativa e roteiro? Em jogos, e também em outras expressões artísticas como cinema e literatura, sempre vemos as nomenclaturas “narrativa” e “roteiro” sendo usadas, algumas vezes, como sinônimos. Entretanto, há uma diferença entre esses dois conceitos e ela pode ficar nebulosa facilmente. Neste trabalho usaremos algumas definições específicas voltadas para os jogos.

Chris Bateman em seu livro intitulado *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (Escrita para Jogos: Habilidades Narrativas para *Videogames*) (2021) descreve roteiro da seguinte maneira: A história é o que acontece, ou seja, o fluxo do jogo que pode ser separado das mecânicas de jogo e recontado como uma narrativa.[2] (2021, p. 3, tradução nossa). Importante perceber que, o que aqui no Brasil chamamos de roteiro, em textos internacionais é simplesmente chamado de história, o que torna a definição do termo um pouco mais direta. Portanto, o roteiro de um jogo nada mais é do que sua história, o tema que se pretende tratar, os personagens envolvidos na trama. Ele não está necessariamente conectado a aspectos de *gameplay*, termo que pode ser traduzido para o português como jogabilidade e se refere às interações ocorridas entre o jogador e o jogo. Apesar de o roteiro não precisar se conectar ao *gameplay*, é certamente melhor que isso ocorra para a criação de uma narrativa mais harmônica e coesa, como veremos posteriormente.

A escrita da história de um jogo em muitos momentos se assemelha ao roteiro de um filme, seguindo algumas das mesmas regras e ideias narrativas. Como

---

[1] The greatest mistake that is made in defining game narrative is the attempt to reduce it to story and story alone. Story is a good start for the narrative, but if story were all there were, then we’d be discussing fiction, not games. The story is a launching point for the narrative, not the narrative in total.

[2] The story is what happens, that is, the flow of the game that can be separated from the game mechanics and retold as a narrative.

descrito por Aristóteles em seu livro *Poética*, a história é definida por um “conjunto de incidentes” resultantes de conflitos internos ou externos vividos pelo/a personagem principal. A história então é dividida entre começo, *diesis*, que se desenvolve até um ponto de crise, chamado *peripéteia* ou peripécia, que marca o meio. A peripécia é então seguida pela resolução da história, *lusis* (Bateman, 2021, p. 26). Ou seja, uma história em sua estrutura básica precisa ter começo, meio e fim, porém isso não é uma regra que precise ser seguida à risca, é somente um meio de iniciar os estudos na área, e pode ser subvertida caso seja necessário.

Uma importante distinção entre o roteiro cinematográfico e o de jogos é que, quando se escreve para filmes e séries, a interação com o público não é parte da construção da história, entretanto, em um jogo, essa é uma das características fundamentais. Afinal, diferentemente do cinema e da literatura, a história de um jogo é algo ativamente construído em conjunto com o jogador, ou melhor dizendo, que se esforça muito para manter essa ilusão. É preciso prever a interação, oferecer opções diferentes e dar a impressão de que o jogador está decidindo por si mesmo o que está acontecendo, que está vivendo a história naquele momento, embora todas essas sejam decisões feitas previamente, muito antes de o jogo ficar pronto. Claro, dependendo do jogo é necessário avaliar quanta interatividade é necessária, algumas histórias florescem ao oferecerem as rédeas ao jogador, enquanto outras se dão muito melhor quando o controle narrativo é maior.

Para oferecer essa ilusão de controle e escolha, os roteiros para jogos fazem uso de diferentes estratégias, que vão desde oferecer várias opções de diálogo até ter roteiros diferentes que se baseiam nessas escolhas, formando algo como uma árvore de opções. Falarei mais dessa questão quando discutir alguns exemplos de narrativa em jogos. Mas simplesmente, quando lidamos com ficção não interativa, somente reagimos a ela. Porém, quando estamos falando de *videogames*, a audiência reage à ficção, que em troca, pode reagir de volta.[3] (Bateman, 2021, p. 45, tradução nossa).

Entretanto, oferecer mais agência e controle ao jogador não é algo que pode ser feito somente através do roteiro. É aí que entra a narrativa, e nossa necessidade de defini-la antes de continuarmos.

---

[3] Within non-interactive fiction, the audience reacts to the fiction, whereas with a videogame the audience reacts to the fiction that, in turn, may react back.

Compreendemos narrativa como os métodos pelos quais a história é comunicada ao jogador (Bateman, 2021, p. 45). Ela envolve: o que acontece na história, o que o jogador cria através de suas ações, como avança através dos desafios, como é recompensado após um desafio concluído com sucesso, como o mundo é apresentado e constituído, como o jogador é informado de elementos importantes sem interferir na jogabilidade, como é o *gameplay,* como ele complementa o roteiro, qual é o estilo visual que o jogo quer seguir, etc. (Bateman, 2021, p. 3). Sendo assim, o desenvolvimento da narrativa está presente em todas as facetas de criação, tanto no visual quanto no *gameplay*.

Resumindo: a narrativa em jogos engloba como a história é contada em todos os aspectos, sendo dividida em muitas áreas que colaboram entre si. O roteiro é uma dessas áreas, e é responsável pela história do jogo.

Entretanto, é de conhecimento geral que jogos nem sempre tiveram história, inclusive os jogos digitais. E isso nos trás algumas questões interessantes. Afinal, a história e o roteiro são algo essencial para jogos atualmente? Do modo como vejo, não. A história não é uma faceta estritamente necessária, mas sua inclusão cada vez maior nos jogos digitais é um processo fascinante e digno de estudo. Essa foi uma área de estudo amplamente discutida, denominada Narratologia vs Ludologia.

Em seu livro *An Introduction to Game Studies* (Uma Introdução aos Estudos de Jogos) (2008), Frans Mäyrä define Ludologia da seguinte forma:

> Ludologia é um termo sugerido pelo pesquisador de jogos uruguaio Gonzalo Frasca em um artigo publicado originalmente em 1999; tomando como modelo a narratologia, que era um conceito "inventado para unificar os trabalhos que estudiosos de diferentes disciplinas estavam fazendo sobre a narrativa", Frasca propôs o termo "ludologia" para se referir à "disciplina ainda inexistente que estuda jogos e atividades lúdicas" (Frasca, 1999). [...] Também em 1999, o jovem acadêmico dinamarquês Jesper Juul concluiu sua tese de mestrado "*A Clash Between Game and Narrative*" (Um Confronto Entre Jogo e Narrativa), que é uma das declarações mais claras da posição "ludologista" em sua forma inicial. Em contraste com alguns outros pesquisadores que trabalhavam na área, que tinham como objetivo a realização de ficção interativa, Juul considerou a ficção interativa como uma utopia (ainda que interessante), devido aos conflitos fundamentais entre a interatividade controlada pelo jogador que acontece em tempo presente, que está no cerne dos jogos, e a representação de eventos organizada pelo narrador, no cerne das narrativas. Juul não apenas afirmou que "você pode ter um jogo de computador sem quaisquer elementos narrativos", mas até concluiu que "é então a força do jogo de computador que ele não conta histórias".[4] (Juul,1999/2001:7,86). (Mäyrä, 2008, p. 8-9, tradução nossa).

[4] Ludology is a term suggested by the Uruguay-born games researcher Gonzalo Frasca in an article published originally in 1999; taking its model from narratology, which was a concept ‘invented to unify the works that scholars from different disciplines were doing about narrative’, Frasca proposed the term ‘ludology’ to refer to the ‘yet non-existent “discipline that studies game and play activities”’

Desse modo, a Narratologia tornou-se o termo utilizado por aqueles que acreditavam na centralidade da contação de histórias em jogos, enquanto a Ludologia se focava em elementos mais técnicos, especialmente *gameplay*. Apesar do descrito por Jull de que podemos ter jogos sem qualquer elemento narrativo, conforme explicado anteriormente no Tópico, narrativa não está presa à existência de uma história, cada elemento constituinte do jogo é responsável por construir uma identidade própria e, portanto, possui uma narrativa. Isso será explorado nas seções subsequentes deste trabalho.

Frans Mäyrä também afirma que "Ninguém parece realmente disposto a reduzir os jogos a histórias, nem a afirmar que são apenas interação ou jogabilidade, pura e simples, sem qualquer potencial para narrativa."[5] (Mäyrä, 2008, tradução nossa). Desse modo, há uma nítida diferença entre a narrativa utilizada em jogos digitais se comparada a demais formas de entretenimento, e o surgimento do debate entre Narratologia e Ludologia serviu para a criação de várias pesquisas na área.

Janet H. Murray, no prefácio da palestra principal DiGRA 2005, (Vancouver, Canadá, 2005) afirma que "Nenhum grupo pode definir o que é apropriado para o estudo de jogos. Os estudos de jogos, como qualquer busca organizada por conhecimento, não são uma competição de equipe, mas um quebra-cabeça multidimensional e aberto que todos nós estamos engajados em resolve cooperativamente."[6] (tradução nossa).

(Frasca, 1999). [...] Also in 1999, the young Danish scholar Jesper Juul completed his Masters Thesis 'A Clash Between Game and Narrative', which is one of the clearest statements of the 'ludologist' position in its early form. In contrast to some other researchers working in the field, who had set realizing interactive fiction as their goal, Juul considered interactive fiction as autopia (even if an interesting one), because of the fundamental conflicts between the player-controlled happening in present time, which is at the heart of games, and narrator-organized representation of interactivity events, at the heart of narratives. Juul not only claimed that 'you can have a computer game without any narrative elements', but he even concluded that 'it is then the strength of the computer game that it doesn't tell stories' (Juul,1999/2001:7,86).

[5] No one actually seems to be willing to reduce games either into stories, or claim that they are only interaction, or gameplay, pure and simple, without any potential for storytelling.

[6] No one group can define what is appropriate for the study of games. Game studies, like any organized pursuit of knowledge, is not a zero-sum team contest, but a multi-dimensional, open-ended puzzle that we all are engaged in cooperatively solving.

Apesar de parecer que essa discussão já foi encerrada, é importante saber sobre a existência desses debates e entender que tais posições abarcam várias áreas do conhecimento, de política à filosofia, sendo um debate complexo e multifacetado que não cabe neste trabalho. Saber da existência dessas divergências nos ajuda a compreender como os jogos são vistos atualmente, porém, também é preciso compreender que não devemos nos prender a esses conhecimentos durante o processo criativo.

No restante deste tópico vamos antes estabelecer alguns conceitos que permeiam o mundo dos jogos e, a partir do Tópico 2.2, ofereceremos um panorama compacto da evolução da narrativa no meio.

2.1.1 Elementos e Tipos de Narrativa

Agora que já definimos narrativa e roteiro, podemos falar de algumas estratégias de narrativa que podem ser utilizadas para a criação de roteiros em jogos.

De acordo com Chris Bateman (2021) narrativas em jogos digitais podem ser divididas nas seguintes categorias:

1. Narrativa implícita;
2. Narrativa formal;
3. Narrativa interativa;
4. História interativa

Narrativa implícita é definida pela interação com elementos do sistema do jogo, os quais podem ser interpretados pelo jogador como história (Bateman, 2021, p. 47). Vamos observar um exemplo: você, jogador, está explorando uma caverna e, ao tentar entrar em um túnel é repelido por uma onda de morcegos que o faz cair para trás e afundar em um lago localizado nas profundezas da caverna, fazendo com que todo o progresso de escalada tenha que ser repetido, ao voltar ao ponto que encontrou os morcegos, nada acontece. Isso quer dizer que o aparecimento dos morcegos no túnel justo naquele momento não foi uma ação descrita no roteiro, ela é fruto puramente das mecânicas do jogo. Agora, vamos supor que, depois de cair no lago, o jogador se deparou com uma passagem que não havia percebido

antes. Esse desdobramento incidental pode dar ao jogador a impressão de que há algo importante para explorar nessa área antes de escalar e entrar no túnel, e por isso os morcegos apareceram, quando, na verdade, foi uma mera coincidência. Essa é uma característica narrativa exclusiva dos jogos digitais, e pode desencadear muitas oportunidades interessantes se bem utilizada.

Narrativa formal é simplesmente contar uma história através de elementos pré definidos no roteiro, ou seja, é a história que já foi montada e decidida antes mesmo de o jogador começar a jogar. A narrativa formal pode ser passada por meio de diferentes técnicas, como por exemplo: diálogo com *NPCs* (*Non Playable Characters*, ou Personagens não Jogáveis), cenas animadas, arquivos encontrados durante a exploração, e até mesmo informações disponíveis na tela de carregamento. Essa última instância é particularmente interessante porque, com o desenvolvimento de processamentos cada vez mais rápidos e poderosos, as telas de carregamento estão desaparecendo dos jogos, e com elas, todo um espaço fértil de desenvolvimento narrativo. Vale trazer de exemplo o jogo *Spec Ops: The Line*, lançado em 2012. Produzido pela *Yager Development* e publicado pela 2K *Games*, sendo o nono capítulo da franquia *Spec Ops*. De acordo com a página da *Steam* de divulgação, “*Spec Ops: The Line* é um jogo de tiro em terceira pessoa designado para desafiar a moralidade dos jogadores, colocando-os em meio a situações indizíveis”. Isso porque controlamos o Capitão Martin Walker, enviado a Dubai após uma catástrofe com uma equipe de elite da Força Delta que estava em missão de reconhecimento. No decorrer da história, a sanidade de Walker vai se deteriorando conforme ele começa a ter alucinações e percebe o horror da guerra. O jogo faz isso de maneira muito inventiva: através das telas de carregamento, onde são expostos dados importantes sobre o mundo e detalhes de *gameplay*, mas não só isso. Conforme se avança na história, o jogo passa a se comunicar diretamente com o jogador através dessas telas, de maneira acusadora ou até mesmo hostil (Figura 1), fazendo com que as crises de moral sofridas pelo personagem principal também sejam sentidas por quem o controla. Se o jogo fosse feito nos dias atuais, tal exploração narrativa provavelmente não seria mais possível.

Figura 1 – Detalhe da tela de carregamento do jogo *Spec ops: The Line*, 2012.

Fonte: *2K Games*, 2012.
Legenda: O texto diz: “O exército dos Estados Unidos não tolera a morte de combatentes desarmados. Mas isso não é real, então por que você deveria se importar?”. Há aqui, além de um uso narrativo interessante do espaço, um questionamento moral que complementa a experiência do jogador e a amplifica.

Esse exemplo traz à tona como o papel do roteirista envolve entender o espaço de jogo e suas mecânicas, prevendo e criando oportunidades para contar a história a partir dos elementos específicos de cada jogo.

A narrativa interativa, por outro lado, permite que as atitudes do jogador afetem a forma de apresentar a história (Bateman, 2021, p. 48). Ainda estamos lidando com uma história previamente roteirizada, porém as ações do jogador podem modificar a ordem dos acontecimentos ou mesmo fazer com que a narração do jogo responda a essas ações. Isso faz com que múltiplas interpretações da história possam surgir e torna o jogador um ser mais agente. Isso pode acontecer, por exemplo, ao explorar o mundo, onde o jogador pode ir aonde quiser. Desse modo, se durante suas andanças, se ele se deparar com duas pessoas discutindo em um ponto do mapa, pode decidir ir falar com elas imediatamente ou terminar o que estava fazendo antes e depois investigar o que está acontecendo ali.

Já história interativa ocorre quando as ações do jogador ativamente modificam a história, mesmo que ainda seja dentro do previsto pelo roteirista. Vamos utilizar o mesmo exemplo do parágrafo anterior: o jogador se depara com duas

pessoas discutindo e, por meio de sua intervenção, as pessoas se entendem e tornam-se amigas do personagem principal. Então, perto do ponto crítico da história, quando o protagonista mais precisa de ajuda, esses dois personagens, que aparentavam serem insignificantes, retornam à narrativa com reforços, salvando o protagonista e tendo grande impacto na história. Isso não teria acontecido se o jogador tivesse decidido ignorar esses dois *NPCs* brigando.

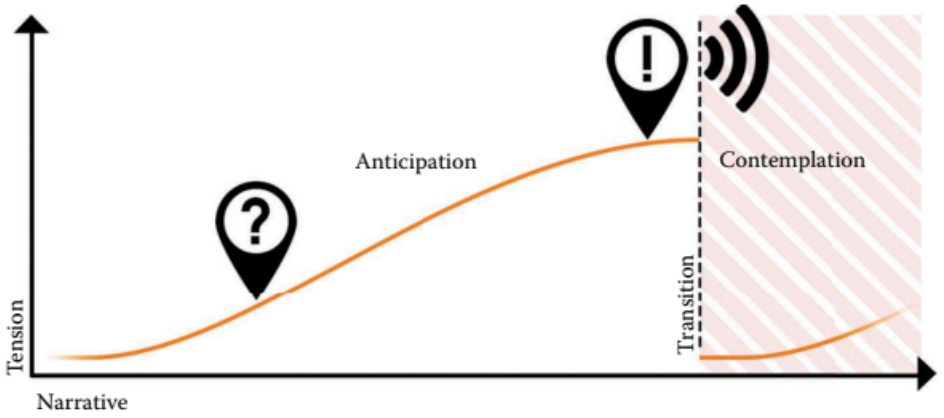
Após entender essas quatro táticas narrativas, é importante considerar também quando informações importantes serão passadas ao jogador, ou melhor dizendo, como construir tensão narrativa.

Em seu livro Interactive *Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design* (Histórias Interativas e Arte de *Videogame*: Uma Estrutura Narrativa para *Design* de Jogos) (2017), Chris Solarski diz:

> Onde você, como contador de histórias, posiciona os eventos narrativos mais importantes? É relativamente insignificante onde você coloca os elementos-chave de sua história ao longo de uma linha de tensão tão monótona, pois eles provavelmente serão ignorados se o público não conseguir antecipá-los. Sem um ritmo caracterizado por períodos de alta e baixa atividade, o público começa a sentir *fadiga de vigilância*.[7] (Solarski, 2017, p. 107, tradução nossa).

Essa tensão narrativa também pode ser definida como *pacing* (ou ritmo), que nada mais é do que saber espaçar elementos da narrativa de modo a gerar alta ou baixa tensão (Figura 2). Isso faz com que a atenção do jogador seja constantemente atraída pelo jogo, também cria momentos emotivos de alta ressonância e proporciona alternadamente situações de alta atividade, como batalhas, fugas, revelações importantes da história; e pontos mais calmos onde é possível relaxar e largar um pouco o controle, como a interação entre personagens logo após a superação de um grande desafio ou explorar uma cidade nova sem que seu personagem esteja correndo riscos. Essa curva de tensão narrativa pode ser vista na imagem a seguir.

Figura 2 – Gráfico curva de narrativa mostrando a variação de tensão.



Fonte: Solarski, Chris. 2017, p. 108.
Legenda: Gráfico narrativa/tensão, mostrando momentos de antecipação e contemplação.

Outro ponto muito importante para a narrativa de jogos que já foi falado anteriormente é o conceito de interatividade, ou seja, fazer com que o jogador tenha *agência*. Esse termo é definido por Janet Murray em *Hamlet no Holodeck* (2003) como “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (2003, p.127). Dessa maneira, durante a criação do roteiro é preciso levar em conta o que o jogador sentiria em cada situação e quais possíveis opções podem ser tomadas, de modo a incorporá-las na história e deixar que o jogador decida entre elas. No Subtópico 2.2.2 coloquei o exemplo do jogo *Batman: The Enemy Within*, que leva à agência do jogador como ponto central de seu *gameplay*. A interatividade em jogos é uma área muito fértil para estudos, contendo possibilidades diversas que podem modificar a forma como percebemos e nos relacionamos com histórias. Cada jogo lida com esse conceito à sua própria maneira, gerando uma enorme variedade narrativa.

2.1.2 Interface

Interface é tudo aquilo que está entre o mundo virtual do jogo e o mundo físico. Isso inclui menu, inventário, informações sobre vida e poder do personagem, mapas, armas, habilidades, etc. Essas informações variam muito de acordo com o gênero do jogo, que explicaremos no próximo Subtópico. Um dos objetivos essenciais da interface é organizar as informações dispostas da melhor forma possível, priorizando o entendimento fácil e imediato do jogador, mas não é só isso.

A *Interface* é feita com uma intencionalidade, a forma como as informações são dispostas, as cores, a tipografia, tudo faz parte da narrativa do jogo, e por isso cada *game* possui uma *Interface* única que imediatamente comunica as características intrínsecas daquela propriedade ao jogador. Trago aqui um exemplo: em *NieR Replicant ver. 1.22474487139…*, lançado em 2021 (Figura 3), a interface assume o formato de um livro dividido em vários capítulos, são eles: mapa, itens, missões, armas, edição de mundo e notas.

Figura 3 – Interface do jogo *NieR Replicant ver. 1.22474487139…*, 2021.

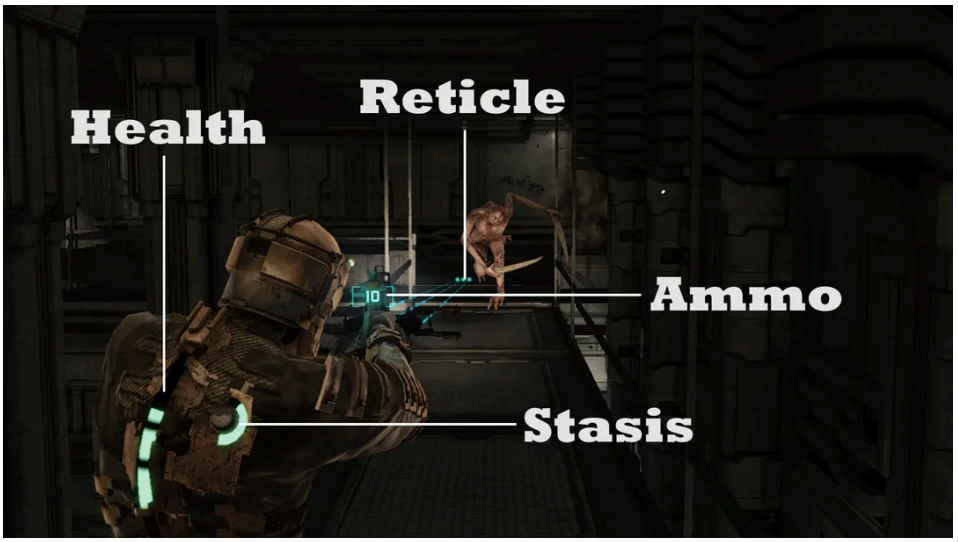
Fonte: *Square Enix*, 2021.

Todos esses dados são informações importantes durante o andamento do jogo. Sua organização visual também é relevante quando se fala em roteiro: o fato de ela ser a de um livro faz referência à existência de um dos personagens principais, um livro mágico falante chamado Grimório Weiss. Há uma conexão imediata feita pelo jogador entre a história contada e os elementos que formam a ponte entre o jogo e o mundo real, suavizando essa transição entre duas realidades tão diversas.

Quando falamos de *Interface*, também é importante definir os termos diegético e não diegético. Esses são termos que surgiram no cinema e depois foram ampliados para o universo dos *games*. Em jogos digitais, a diegese é o mundo narrativo do jogo, formado pelos personagens, objetos e ações. Esses são elementos diegéticos porque fazem parte da narração. Ícones de *status*, barras de menu e outras *Interfaces* de usuário que não fazem parte do mundo do jogo em si e podem ser considerados não diegéticos; já que eles não são do conhecimento dos

personagens do jogo, mas que desempenham um papel essencial para o jogador. Apesar de essa definição parecer relativamente simples, é preciso destacar que sempre há exceções. Há jogos que integram a *Interface* na história (como foi o caso de *Spec ops: The Line*, trazido anteriormente), fazendo com que a separação entre elementos diegéticos e não diegéticos torne-se mais enevoada. Outro exemplo de *Interface* diegética é a do jogo *Dead Space*, desenvolvido pela *Motive Studios* e publicado pela *Electronic Arts*; lançado inicialmente em 2008 e relançado em 2023. Nele o personagem do jogador é equipado com um traje de sobrevivência avançado que projeta imagens holográficas dentro da renderização do jogo (Figura 4). Essas informações são passadas tanto para o jogador quanto para o personagem, e mostra seleção de armas, gerenciamento de inventário, e ações especiais que podem ser tomadas.

Figura 4 – Interface do jogo *Dead Space*, 2008.



Fonte: *Electronic Arts*, 2008.
Legenda: No próprio traje são mostrados indicadores de saúde, estamina, munição e mira, sem a necessidade de um menu.

Nathalia Carvalho de Oliveira, em seu trabalho de conclusão de curso intitulado *HOUSE OF SECRETS: uma experiência de realização, roteirização e documentação de* game *de aventura* (2024), traz alguns termos importantes quando falamos de *Interface* (p. 22):

UI: é a chamada *User Interface* (ou *Interface* de Usuário). É aqui que é feita a interação do jogador com o jogo, seja ela através de controles ou mouse e teclado. Essa categoria também inclui os menus.

UX: é a sigla para *User Experience* (ou Experiência do Usuário). Ela se refere à intencionalidade colocada nos comandos de navegação na *Interface*, ou seja, ela deve ser organizada com propósito para que o jogador encontre as informações de que precisa em tempo hábil, fácil e de forma a complementar o trabalho de desenvolvimento realizado em todas as outras etapas da criação do jogo. A existência de muitas informações ou sua falta pode impactar negativamente na experiência.

HUD: abreviação para *Heads-up Display* (ou Monitor de Alerta). São as informações que aparecem na tela durante o *gameplay*. Ela pode conter um pequeno mapa dos arredores, atributos do jogador, controles de movimento, menu de itens, etc.

Trago aqui o título *Suicide Squad: Kill the Justice League* (2024), que gerou muitas reclamações em seu lançamento, entre elas a direção da história, o tratamento dado a personagens já estabelecidos e problemas relacionados ao *gameplay*, conforme documentado por vários sites de notícia relacionados a jogos[7]. Dentre esses vários problemas apontados, refiro-me especificamente à *Interface* (Figura 5). Se a compararmos com jogos similares há uma grande diferença (Figura 6).

[7] Para mais informações ver a publicação do The Gamer (2024), disponível em: https://www.thegamer.com/arkham-fans-roasting-suicide-squad-kill-the-justice-league-cluttered-ui/.

Figuras 5 e 6 – Interfaces dos jogos *Suicide Squad: Kill the Justice League*, 2024, e *Batman: Arkham City*, 2012.

Fonte: Acima, *Rocksteady Studios*, 2024. Abaixo, *WB Games*, 2012.

Aqui fica explícito como a organização pode elevar ou derrubar um jogo. Em *Suicide Squad: Kill the Justice League* há muitas informações brilhando e voando pela tela, tornando quase impossível ver o que realmente está acontecendo. Essa é uma interface bombardeada de informações a todos os momentos, o que aumenta a fadiga caso fique olhando para a tela por muito tempo e, considerando que o jogo tem mais de vinte horas, isso com certeza se torna um problema. Agora, se olharmos para *Batman: Arkham City*, lançado em 2012, vemos uma *Interface* muito

mais limpa, com somente as informações necessárias dispostas de maneira intencional, deixando espaço para que o jogador possa ver o que está acontecendo durante as batalhas, isso ajuda tanto no *gameplay* quanto na história do jogo em si.

2.1.3 Gênero

O gênero de um jogo é o grupo ao qual ele pertence. Podemos agrupar jogos de acordo com suas características e *gameplay*, isso porque a narrativa de um *FPS* (*first person shooter*, ou jogo de tiro em primeira pessoa) é completamente diferente da de um *RPG* (*role-playing game*, ou jogo narrativo), categoria última que iremos nos focar aqui. Determinar qual o gênero do jogo nos permite criar o roteiro de maneira mais focada e direta, pois já temos em mente quais serão as demandas necessárias.

Frans Mäyrä (2008) define *RPGs* de computador ou *cRPGs* como: “o jogos que incluem personagens com atributos como pontos de vida, ou níveis de experiência, remanescentes do estilo de RPG encontrado em *gameplays* de *Dungeons & Dragons*[8] (p. 81, tradução nossa). A história é dividida em várias missões e o personagem controlado pelo jogador sobe de nível e se torna mais forte conforme passa por batalhas e supera desafios (2008, p. 347, 348). Há aqui a ideia de desenvolvimento de personagem, de história, de mundo, a parte narrativa é a base mais importante de um RPG. Abaixo (Figura 7) coloco o exemplo do jogo *Honkai: Star Rail*, um RPG disponível para celulares e computadores criado pela empresa chinesa *Hoyoverse* em 2023.

[8] A ‘computer role-playing game’ (CRPG) became identified simply in the terms that it included characters with attributes like hit points, or experience levels, reminiscent of D&D-style RPGs.

Figura 7 – Detalhe da *Interface* de melhoria de personagem do jogo *Honkai: Star Rail,* 2023.

Fonte: *Hoyoverse*, 2023.

Jogos de *RPG* possuem um grande foco na história e em controlar um personagem que tem determinadas habilidades, habilidades essas que podem ser melhoradas (como mostrado acima) quanto mais desafios são superados. É um gênero extremamente diverso, cuja popularidade vem aumentando com o passar do tempo, atraindo pessoas ao redor do mundo por suas histórias mais complexas e personagens interessantes.

Não há uma limitação de gênero quando o quesito é *gameplay*, podendo ter batalhas em tempo real sob o controle do jogador, como é o caso de *The Witcher 3: The Wild Hunt*, 2015 (Figura 8); ou batalhas de turno, onde cada personagem da equipe e inimigos atacam um por vez, como é o caso de *Fate/Grand Order*, 2015 (Figura 9).

Figuras 8 e 9 – *Gameplay* de *The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015 e *Fate/Grand Order*, 2015.

Fonte: Acima, *CD Projekt RED,* 2015. Abaixo, *Aniplex*, 2015.

Entretanto, para o presente trabalho há um gênero de *RPGs* específico que se torna muito importante: os *RPGs* japoneses, em especial os feitos no programa *RPG Maker XP*.

RPG Maker é um programa feito para criadores de jogos, possibilitando o desenvolvimento de cenários, personagens e *gameplay*. Ele possui uma estética visual muito específica: arte estilo *pixel* e câmera localizada bem acima do personagem, a chamada câmera *top down view*, que possibilita uma visualização maior do cenário ao redor (Figura 10). Jogos feitos no *RPG Maker* têm bastante foco na interação com o mundo e geralmente não são dublados.

Figura 10 – Imagem de divulgação do RPG Maker XP.

Fonte: *Site RPG MAKER XP*, acesso em 2025.

Esse programa é de especial importância porque foi o utilizado para a criação do jogo *IMO*, como será visto no decorrer deste trabalho. Para saber mais sobre o programa ver o Tópico 5.2 da Seção Programação.

2.1.4 A Máscara do Jogador

O último ponto que gostaria de discorrer neste Tópico é a relação que o jogador estabelece com o personagem que controla durante o ato de jogar.

Antes de tudo, é preciso saber que, quando iniciamos um jogo, estamos estabelecendo uma espécie de contrato com os desenvolvedores onde cumprimos nosso papel para que o jogo se realize: agimos como o personagem principal e levamos a história adiante (Bateman, 2021, p. 383). Através desse contrato aceitamos a realidade do jogo, suspendemos nossa descrença e passamos a pensar de acordo com a lógica específica desse mundo que nos é introduzido.

Porém, esse contrato pode se exercer de múltiplas formas, já que há várias relações que o jogador pode estabelecer com o personagem que controla. Aqui falaremos de três dessas relações: avatar, máscara e boneco personagem do jogador (Bateman, 2011 e 2021).

Boneco personagem do jogador: o jogador vê uma figura animada que pode às vezes influenciar com comandos no controle. Da mesma forma que ocorre quando brincamos de casinha, não somos os bonecos, mas criamos as histórias que ocorrem ao redor deles. Isso é emblemático em jogos como os da franquia *The Sims* (*Maxis*, 2000 em diante), onde o personagem é controlado pelo jogador, que funciona como uma força externa toda poderosa (Bateman, 2021, p. 381).

Avatar: o jogador controla o boneco na tela e age no mundo do jogo como se fosse o personagem, isso faz com que o jogador imagine que suas ações tenham efeito sobre o que ocorre no jogo. Por exemplo, se o personagem controlado for um general que comanda exércitos, esse será o papel que o jogador irá desempenhar na história, se for um ambientalista cuidando de plantas e animais, é assim que o jogador irá se comportar.

Máscara do jogador: o jogador concorda entrar no mundo do jogo ao colocar uma máscara metafórica para representar o personagem que escolheram jogar (esse personagem pode ou não ser o criado pelos desenvolvedores). Aqui o personagem também pode funcionar como simplesmente uma face para o jogador interagir com o mundo e não ser um personagem em si. Isso acontece muito em jogos de *FPS*, onde o jogador vê somente as mãos do personagem segurando a arma e a câmera está posicionada na altura dos olhos. Isso não quer dizer que jogos de *FPS* não possam ter um personagem principal bem definido que funcione como o avatar do jogador, meramente quer dizer que, em termos gerais, jogos de *FPS* são um bom exemplo para definir a máscara do jogador.

Importante dizer que todas essas definições podem acontecer em um mesmo jogo e, conforme a história vai evoluindo, o relacionamento do jogador com o personagem pode se modificar.

Muitas vezes essa interação entre jogador e personagem é demonstrada através das câmeras de jogo. Há, por exemplo, câmera em primeira pessoa, onde você é o personagem (Figura 11); em terceira pessoa, você controla o personagem (Figura 12), aqui a câmera fica posicionada um pouco acima e atrás do ombro da figura; e, como destacado no subtópico anterior, a câmera *top down view,* ou isométrica que, ao possibilitar uma maior visualização do cenário, afasta o jogador do personagem em si, essa distância imposta pela câmera faz com que o jogador aja mais como um “deus” (Figura 13).

Figuras 11, 12 e 13 – Demonstração de diferentes câmeras de jogo.

Fonte: Acima *Riot Games*, 2020. No meio *Naughty Dog*, 2013. Abaixo *Larian Studios*, 2023.
Legenda: Acima, *Valorant*, 2020. No meio, *The Last of Us*, 2013. Abaixo, *Baldur's Gate 3*, 2023.

Essas categorias servem para dar um maior entendimento sobre o comportamento que o jogador é incentivado a ter dependendo do jogo. Queremos que ele/a siga um determinado padrão de comportamento e aja como outra pessoa

ou o/a deixaremos livre para fazer suas próprias escolhas? Além disso, ao sabermos os conceitos de máscara, avatar e boneco podemos criar estratégias para diminuir a tensão entre esses papéis e o jogador. Pois, afinal, nossa habilidade de ver pelos olhos de um personagem só funciona se compreendemos suas atitudes e se elas fazem sentido com a realidade do jogo que nos é apresentada.

Há algumas estratégias que buscam aproximar o jogador do personagem o máximo possível, como é o caso de *NieR Replicant ver. 1.22474487139…* (2021), que explicaremos posteriormente, e do nosso próprio jogo. Para mais detalhes sobre a personagem principal que criamos para o jogo *IMO* se referir ao Subtópico 2.3.4 Personagens, onde entrarei em mais detalhes.

2.2 PANORAMA HISTÓRICO DOS JOGOS DIGITAIS

> A arena, a mesa de cartas, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, a quadra de tênis, o tribunal de justiça, etc., são todos, em forma e função, campos de jogo, ou seja, locais proibidos, isolados, cercados, santificados, dentro dos quais regras especiais se aplicam. Todos são mundos temporários dentro do mundo comum, dedicados à realização de um ato à parte.[9] (Huizinga, 2008, p. 107, tradução nossa).

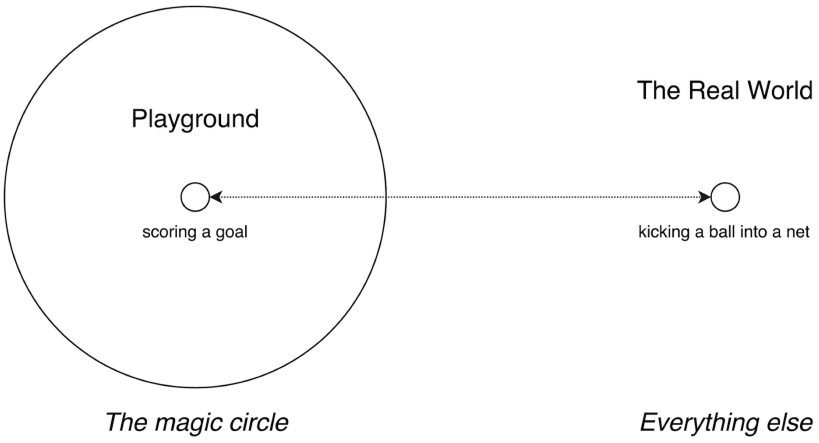
Desde tempos imemoriais a humanidade desenvolveu jogos para entretenimento próprio, desde Rouba a Bandeira até Xadrez, e embora eles sejam interessantes por si mesmos, não podemos afirmar que possuem uma narrativa fictícia. Quem joga Rouba a Bandeira não o faz porque há uma história inteira por trás da necessidade de roubar a bandeira do time inimigo, não há personagens, mas sim objetivos, desafios, regras, competição e recompensas. Todos esses são elementos que caracterizam um jogo.

O historiador cultural Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens* (publicado pela primeira vez em 1938) traz algumas teorias interessantes sobre a cultura de jogos. Para ele há algo livre e voluntário no ato de jogar que o separa da realidade do dia a dia. É o que ele chama de *círculo mágico*, onde a realidade do jogo e a do mundo real são separadas e há uma distinta diferença entre a percepção das regras dentro de um jogo e fora dele. Por exemplo, em Rouba a Bandeira sabemos que o objetivo é conseguir roubar a bandeira do território do time rival e

[9] *The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form and function play-grounds, i.e., forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.*

trazê-la para o território do time ao qual o indivíduo pertence. Esses territórios são claramente demarcados e entendidos por todos os integrantes do grupo como os dois lados de uma quadra de esportes. Dentro do universo de regras do jogo há então a formação de comportamentos e, porque não, performances, feitas por cada indivíduo com o objetivo de roubar a bandeira. Alguns vão defender a bandeira do time, outros vão tentar entrar no território inimigo, outros irão barrar invasores de chegarem perto da bandeira. Todos esses comportamentos são divididos em conjunto e não fariam sentido fora da realidade do jogo, já que no mundo real essas pessoas são provavelmente amigos e a “bandeira” muitas vezes não passa de um pedaço de pano colorido que não tem nenhum significado especial. Quando a partida acabar, independente de quem vença, não haverá repercussões sérias na vida de cada um. O jogo é o jogo, o mundo real é o mundo real. Essa é basicamente a definição de círculo mágico, conforme ilustrado na imagem abaixo (Figura 14).

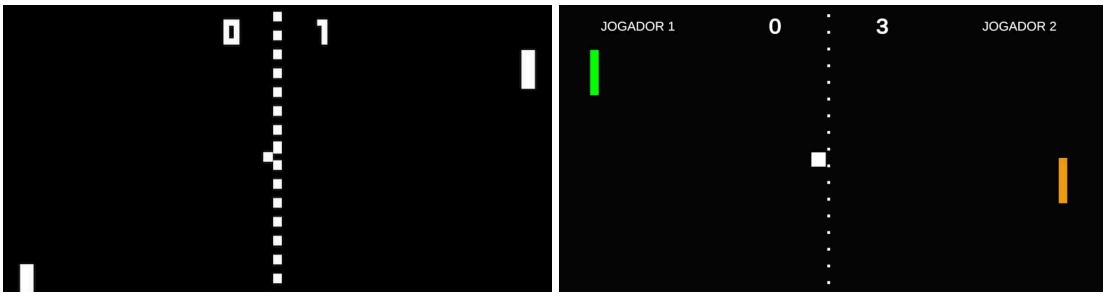
Figura 14 - O Círculo Mágico.



Fonte: Binaura, acesso em 2025.

Se formos para os jogos digitais, que são bem mais recentes, também podemos perceber que, no início, eles não tinham história ou roteiro, mas assim como os jogos tradicionais, possuíam objetivos para os quais o jogador poderia treinar para alcançar. Em *Pong* (1972), por exemplo, é possível, através da repetição constante, aumentar seus reflexos e conseguir avançar mais pelas fases do jogo. O interessante dos jogos digitais é que, além do *gameplay*, há a adição de uma dinâmica visual que acrescenta um sentido de identidade ao jogo (Figuras 15 e 16).

Figuras 15 e 16 – Diferentes Interfaces *Pong*, 1972.



Fonte: À direita Atari, 1972. À esquerda Emerson Mistico, acesso em 2025.

Mesmo com um visual tão simples quanto em *Pong* a simples adição de cores para os diferentes times na tela já oferece uma demarcação maior de qual lado está ganhando ou perdendo, e isso sem deixar para trás a identidade visual pela qual o jogo ficou conhecido. Apesar de o *gameplay* não ter sido modificado, a mudança nos gráficos pode impactar a forma como alguns jogadores interagem com o jogo, enquanto para outros isso não faça diferença alguma. Tais aspectos visuais dos jogos digitais deixam explícito como o desenvolvimento audiovisual teve grande impacto tanto na jogabilidade como na contação de histórias realizadas por eles, como será mostrado nos tópicos seguintes.

2.2.1 *Spacewar!* e *Donkey Kong*

Aqui gostaria de realizar uma comparação entre dois jogos digitais extremamente importantes no meio: *Spacewar!* e *Donkey Kong*. Ambos são pioneiros em seus próprios nichos e exemplificam bem as diferenças entre um jogo que não é construído em cima de história e outro que começa a experimentar a contação de histórias no meio digital.

Começando por *Spacewar!* (Figura 17):

Spacewar! (ou Guerra Espacial) foi um dos primeiros jogos de computador e, como o próprio nome diz, usa a temática de guerras nas estrelas como base para seu *gameplay* e estética. Ele foi feito por um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (*MIT*), Estados Unidos, e testado pela primeira vez em 1961.

O interessante dos jogos digitais em seus primórdios é que eles eram feitos, muitas vezes, para testar o que um computador poderia ou não poderia fazer. Foi o

caso de *Pong*, por exemplo, e *Spacewar!* seguiu o mesmo modelo, mas de forma um tanto mais ambiciosa, pois aqui havia uma temática sendo utilizada. As histórias de batalhas espaciais já estavam enraizadas na cultura, especialmente neste período de Guerra Fria, onde a corrida espacial estava a todo o vapor. O computador testado pelos criadores era o chamado PDP-1, um modelo recém adquirido pela faculdade que tinha a vantagem de poder ser ligado instantâneamente, ao contrário de modelos anteriores. Características como o tempo reduzido para ligar o aparelho, linguagem de programação mais avançada e maior memória foram extremamente importantes no processo criativo do jogo.

Figura 17 – Estudantes do *MIT* jogando *Spacewar!*

Fonte: Olhar Digital, 2021.

Eles procuraram criar uma demonstração e estipularam algumas regras que o programa, feito em grande parte por Steve Russel, deveria seguir: 1. demonstrar as capacidades do computador; 2. ser interessante e interativo (diferente toda vez que rodado); 3. ser um jogo, então deveria ser divertido.

O jogo então foi feito para ser jogado por duas pessoas. Cada jogador controla uma das espaçonaves, chamadas de “*Needle*” e de “*Wedge*”, que engajam em uma batalha uma contra a outra no espaço. Há uma estrela central que exerce força de gravidade nas naves. O jogo termina quando uma das naves explode ou quando os dois lados ficam sem munição. Portanto é preciso ter certa dose de planejamento para vencer, especialmente se contarmos com a mecânica do

Hiperespaço que, apesar de providenciar uma escapatória se o jogador estiver em apuros, tem uma chance crescente de explodir a nave quanto mais é acionada, e na oitava vez que isso acontece a chance se torna certeza. Para marcar as vitórias de cada lado também havia uma numeração de pontos.

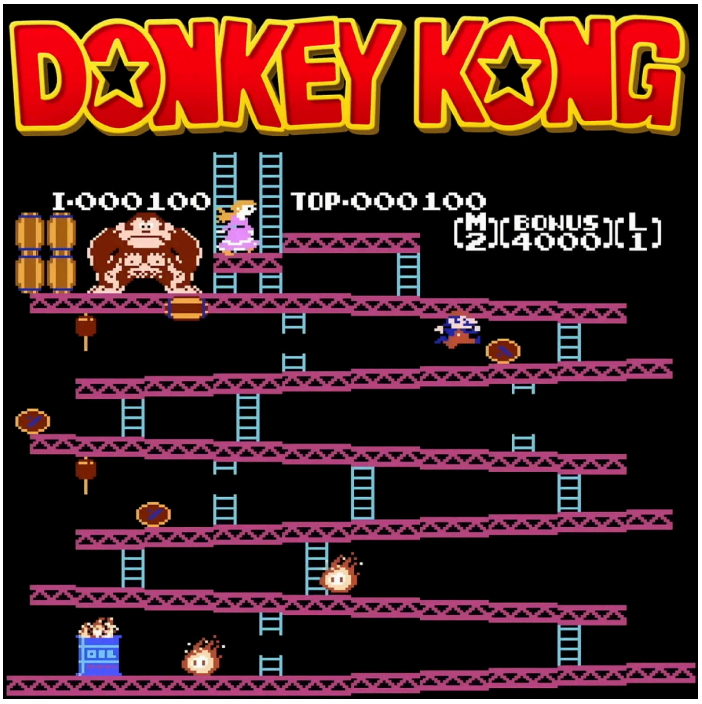
Após essa breve introdução fica claro que o intuito por trás da feitura do jogo não estava na criação de uma história. Nós não precisamos saber de *quem* são essas duas naves, *por que* estão lutando ou quais seriam as consequências da vitória, ou da derrota. É algo muito mais focado na criação de um *gameplay* diferente do que fora visto anteriormente, testando os limites computacionais da época. Há aqui a ideia de que o jogo deve ser algo envolvente e que não se repita, mostrando que a rejogabilidade sempre foi um ponto importante na evolução dos jogos digitais.

É importante mencionar que, conforme vimos no primeiro tópico deste trabalho, apesar de *Spacewar!* não ter uma história, ele possui sim uma narrativa. Através das mecânicas do jogo, de seu tema, de seu *gameplay*, de seu estilo visual e de objetivos claros em sua jogabilidade, todas são características de uma narrativa forte. Ela só não está sendo complementada por um roteiro, mas nem por isso deixa de ser menos potente.

Hoje em dia, *Spacewar!* é domínio público e há vários emuladores online gratuitos que facilitam o acesso ao jogo.

Agora vamos passar para *Donkey Kong* (Figura 18).

Figura 18 – Detalhe do gameplay de Donkey Kong, 1981.



Fonte: *Nintendo*, 1981.

Donkey Kong foi desenvolvido pela Nintendo e lançado em 1981 nos Estados Unidos. O jogo foi criado por Shigeru Miyamoto, que depois criou muitos outros jogos para a companhia, incluindo, mas não se limitando a: *Super Mario Bros* e *Legend of Zelda*.

Quando *Donkey Kong* foi criado, o Mario icônico como o conhecemos hoje ainda não tinha esse nome. Na época ele era chamado somente de "*Jumpman"* (homem que pula) e era o herói que enfrentava o vilão Donkey Kong para salvar a donzela indefesa, que era somente chamada de "*Lady"*, depois foi renomeada para Pauline. Aqui é possível encontrar o início de uma narrativa bem simples, mas que já mostrava muitos indícios dos caminhos que os jogos iriam tomar no futuro.

Donkey Kong não foi o primeiro jogo a contar uma história, nem foi o primeiro a utilizar *cutscenes* (cenas animadas), mas foi o pioneiro em combinar os dois elementos, além disso, foi o inaugurador dos jogos com vários níveis. Em *Spacewar!*, apesar de haver rejogabilidade, ela era feita no mesmo cenário, a batalha em si não mudava, não havia novos desafios e nem novos contextos, a possibilidade de jogar o jogo novamente vinha puramente das escolhas e habilidades dos jogadores. Em *Donkey Kong* isso deixa de ser o caso.

A história de *Donkey Kong* é narrada ao longo de quatro níveis. No início do jogo, o grande macaco Donkey Kong leva uma mulher indefesa para o topo de uma torre. Então aparece o protagonista que, para salvar a donzela, começa a persegui-lo. Donkey Kong então inicia a destruição da construção, rolando barris estrutura abaixo. Somente após essa *cutscene* inicial o jogo começa, com Mario tentando desviar dos obstáculos e chegar ao topo. Quando o jogador finalmente chega ao topo, Pauline e Mario se olham e um coração aparece no topo de suas cabeças, mas então esse coração é quebrado quando Donkey Kong agarra Pauline novamente e foge com ela, assim se dá início ao próximo nível. Na fase final, entretanto, Mario consegue remover as bases que sustentam o prédio, fazendo com que Donkey Kong caia no chão e que Pauline seja resgatada. (Lebowitz, Klug, 2011, p. 14).

Essa história parece simplória se comparada aos jogos disponíveis atualmente, mas para a época foi um salto monumental na exploração de um novo meio de entretenimento, rompendo barreiras e provando que jogos digitais têm uma grande capacidade de transmitir histórias e ainda assim fazer com que o jogador participe ativamente.

A partir desse período, a contação de histórias se desenvolveu exponencialmente, tornando-se um ponto quase essencial nos jogos de hoje. Isso não quer dizer, entretanto, que atualmente somente jogos com história fazem sucesso ou são desenvolvidos, *Candy Crush* (2012) é um exemplo de jogo altamente conhecido que tem presença marcante em nossa sociedade. Existem muitos como ele, mas para os fins deste trabalho vamos nos ater àqueles que possuem histórias.

Após entender como as histórias passaram a ser introduzidas no campo dos jogos digitais, é preciso perceber que essa implementação não foi feita de maneira homogênea. Ao contrário, com o passar do tempo, novas tecnologias foram sendo desenvolvidas, o que gerou uma variedade enorme de tipos diferentes de histórias e formas ainda mais variadas de narrá-las, como veremos a seguir.

2.2.2 *Colossal Cave Adventure*, *The World Ends With You*, *Gris*, *Batman: The Enemy Within*

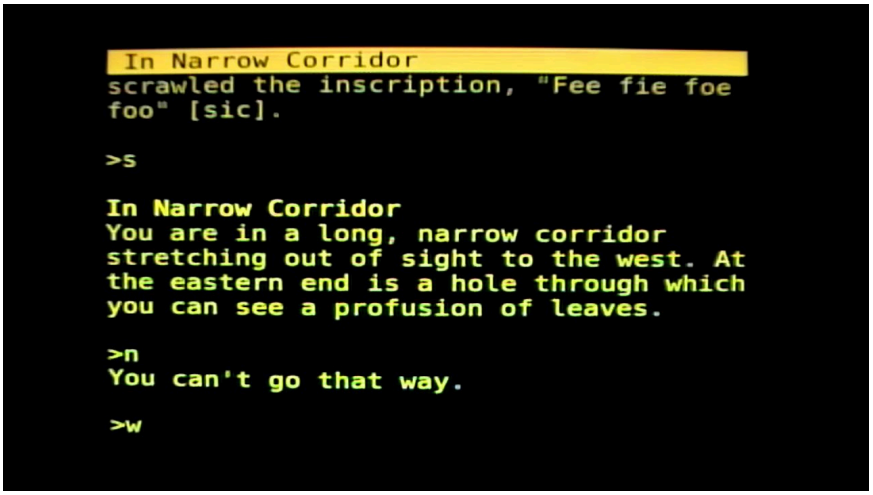
Neste subtópico trago quatro jogos de períodos bem diferentes que contrastam bastante entre si quando o assunto é roteiro e narrativa.

Começando por introduzir um gênero que, infelizmente, perdeu muito espaço atualmente: os jogos de texto ou *text games*. Esse é um nicho de jogos eletrônicos que utiliza como base de *gameplay* e interface textos e códigos. Aqui há somente palavras escritas na tela. Esse gênero tem registros desde a década de 1960 e continuou existindo até meados da década de 1990. Apesar de terem sido, na maioria dos casos, substituídos por jogos com gráficos visuais, os jogos de texto são uma base muito importante para o desenvolvimento de roteiros, especialmente para o gênero de *RPGs*.

A maioria desses jogos era baseada no *RPG* de mesa *Dungeons & Dragons* (cuja primeira versão foi lançada em 1974) ou nos livros de J. R. R. Tolkien, e seu conteúdo era centrado em um protagonista explorando locais diversos e enfrentando monstros. No início eles eram aventuras mais curtas e “salvar” o progresso não era uma mecânica viável, isso fez com que vários jogos fossem lançados de maneira episódica, característica que irá aparecer em outro jogo tratado neste subtópico. Porém, com a melhoria do armazenamento dos computadores era inevitável que essa realidade fosse se modificar e a habilidade de salvar o progresso do jogador foi implementada.

O primeiro jogo de texto a ter essa característica foi o *Colossal Cave Adventure* (Figura 19), criado por Don Woods e William Crowther em 1976 e revisado em 1977. *Colossal Cave Adventure* é de um gênero específico de jogos de texto conhecido atualmente como *Interactive Fiction* (Ficção Interativa), onde o mundo é descrito e o jogador escreve comandos para as ações que quer realizar, utilizando-se de frases simples como “vá para o leste”, “feche a porta”, etc. (Lebowitz, Klug, 2011, p. 16). Esses comandos simples, entretanto, poderiam gerar alguns problemas, pois devido a pouca potência das máquinas no período, múltiplas variações do mesmo comando não seriam interpretadas corretamente, por exemplo: se escrevêssemos “use a espada” o comando seria aceito, mas se utilizássemos “ataque com a espada” uma mensagem de erro apareceria.

Figura 19 – *Interface* de *Colossal Cave Adventure*, 1977.



Fonte: Crowther e Woods, 1977.

Outra característica desses jogos era sua alta dificuldade. Se, por exemplo, o jogador entrasse em uma caverna e não coletasse o item adquirido ali, uma parte futura do jogo se tornaria invencível, o que muitas vezes travava o jogo inteiro, tornando-o impossível de finalizar. Se formos analisar esse conceito por como entendemos jogos hoje em dia, isso se torna algo impensável. Um jogo que não pode ser finalizado é considerado mal estruturado e uma experiência frustrante. Mas essa era uma característica comum aos jogos de texto no período e era necessário jogar várias vezes para descobrir os comandos e estratégias corretos para conseguir chegar ao final (Lebowitz, Klug, 2011, p.17).

Apesar de *Colossal Cave Adventure* parecer deixar a narrativa do jogo totalmente nas mãos do jogador, que está livre para explorar e fazer o que quiser, há uma história por trás do mistério das cavernas e do porquê todos esses objetos estão escondidos lá dentro. Também há um final secreto se todos os tesouros forem coletados e um *puzzle* (quebra-cabeça ou desafio) for resolvido. Claro, aí também há uma dificuldade, pois o inventário do protagonista é altamente reduzido, então é preciso tomar as decisões corretas para conseguir adquirir todos os tesouros necessários para desbloquear o final da história (Lebowitz, Klug, p. 17 e 18).

Agora mudando completamente de figura e dando um salto expressivo no tempo vamos falar de *THE WORLD ENDS WITH YOU* (O Mundo Acaba com Você), desenvolvido pela *Square Enix* e *Jupiter*, com direção de Tatsuya Kando e escrito por Gen Kobayashi. Lançado em 2007 no Japão e em 2008 nos Estados Unidos,

THE WORLD ENDS WITH YOU é um *RPG* de aventura que se passa no distrito de Shibuya nos tempos modernos (Figura 20).

Em *THE WORLD ENDS WITH YOU* acompanhamos um adolescente chamado Neku quando ele acorda no meio de uma avenida lotada com as memórias todas embaralhadas. Ele é atacado por um grupo de monstros e, quando tenta escapar, é salvo por uma garota chamada Shiki. Através dela o jogador fica sabendo que os monstros, chamados de *Noise*, só podem ser derrotados quando atacados por duas pessoas ligadas por um pacto. Então ele e Shiki formam um par. É revelado que eles estão sendo forçados a participar de um jogo chamado *Reaper's Game*, onde precisam sobreviver por sete dias enquanto competem para resolver missões enviadas a eles através de celulares. Se eles forem derrotados serão completamente apagados da existência. Apesar da personalidade reclusa de Neku, ele é constantemente relembrado de que precisa trabalhar com sua dupla se quiser sair dali.

Muitas vezes, com a adição de histórias cada vez mais complexas, torna-se um ponto de dificuldade para os desenvolvedores de um jogo conectá-las com o *gameplay*, mas é nessa relação de interdependência que *THE WORLD ENDS WITH YOU* se torna especialmente interessante.

Figura 20 – Detalhe com a *Interface* de *THE WORLD ENDS WITH YOU*, 2008.

Fonte: *Square Enix*, 2008.

Como esse é um jogo lançado no *Nintendo DS*, há duas telas onde pode ser exibido, e é assim que o *gameplay* foi construído. Como a história deixa bem claro que confiar em seu parceiro é essencial, o *gameplay* é dividido entre as duas telas durante as batalhas, uma mostrando o protagonista Neku e a outra mostrando seu

par, Shiki. As duas telas agem independentemente e o jogador precisa de adaptar ao estilo de batalha de Shiki para conseguir derrotar os monstros, desse modo algo que estava no roteiro é refletido na prática.

Esse é somente um dos muitos pontos de intersecção entre *gameplay* e história. As roupas e colecionáveis que o personagem está vestindo oferecem bônus especiais e só é possível consegui-las ao comprar nas lojas e interagir com pessoas, o que aos poucos faz com que Neku comece a entender melhor interações sociais e a se expressar. Além dos bônus, as roupas possuem influência na moda local e para usar certas peças é preciso ter um nível de bravura. Desse modo, além de o contexto inicial interagir bem com o *gameplay*, o desenvolvimento do próprio personagem principal é refletido nas mecânicas do jogo, que quando combinadas com o visual marcante de personagens e cenários, constrói uma identidade única (Lebowitz, Klug, 2011, p. 31 a 34).

Durante a descrição dos jogos de texto, mencionei que eles muitas vezes eram lançados em capítulos. Aqui trago um outro exemplo feito por uma companhia que se especificou nesse tipo de desenvolvimento: a *Telltale*. Como o próprio nome da empresa deixa em destaque, a *Telltale* se especializa na contação de histórias. Aqui trago a série de jogos *Batman: The Enemy Within*, criada pela empresa (Figura 21).

Batman: The Enemy Within é uma sequência lançada em 2017 da série *Batman: The Telltale Series*, de 2016, distribuído pela Warner Bros. Interactive Entertainment sob seu selo DC Entertainment. Ambos os jogos são baseados no personagem *Batman* da *DC Comics*, criado por Bob Kane e Bill Finger, mas não estão vinculados a nenhuma outra interação do personagem publicada anteriormente.

Aqui o jogador assume o papel de *Batman*, tanto como o super-herói quanto como o milionário Bruce Wayne, mas sua personalidade e ações são determinadas pelas decisões do jogador. Isso ocorre porque sempre que uma escolha precisa ser feita, opções aparecem na tela e fica a cargo do jogador decidir como prosseguir, desse modo o personagem *Batman* pode se tornar um vigilante piedoso ou um homem perigoso e calculista. O jogo apresenta uma narrativa ramificada, especialidade da Telltale, dando ao jogador opções para abordar uma situação e fazer com que essa escolha afete eventos posteriores no jogo, como mostra a imagem abaixo:

Figura 21 – Detalhe do jogo *Batman: The Enemy Within*, 2017.

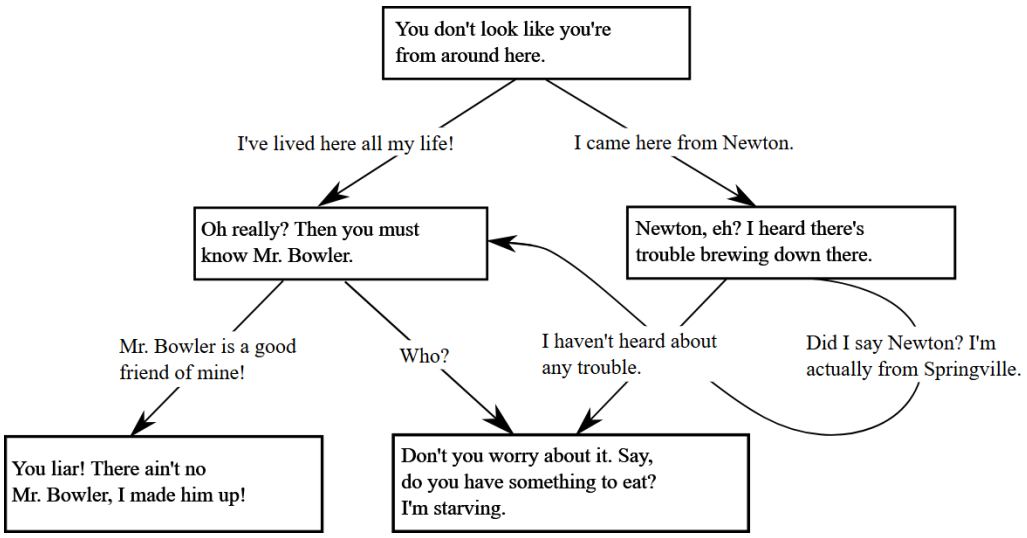
Fonte: *Telltale*, 2017.

Além das várias opções de diálogo, uma característica importante dos jogos da Telltale são seu *gameplay* de *point and click*. Mas o que significa isso? Basicamente a jogabilidade *point and click* acontece quando na tela aparecem certos botões e o jogador deve apertá-los no tempo correto para que a ação seja realizada com sucesso. Por exemplo: *Batman* está lutando contra um inimigo, o inimigo ataca com um soco, na tela aparecem os botões X + O, apertando os botões nessa ordem específica fazem com que Batman desvie do soco.

O jogo foi dividido em cinco capítulos: "O Enigma", "O Pacto", "Máscara Fraturada", "O que te aflige" e "Mesmo ponto", lançados entre 2017 e 2018. Além do lançamento separado, uma característica dos jogos da *Telltale* é disponibilizar o primeiro capítulo gratuitamente, permitindo que o jogador tenha uma ideia de como o jogo funciona e, se tiver interesse em saber como a história termina, comprar o restante, o que particularmente acho uma postura interessante.

Se considerarmos *Batman: The Enemy Within* da perspectiva do roteiro, podemos dizer que ele possui uma narrativa de galhos (*branching narrative*), ou também conhecida como árvore de diálogos (Figura 22).

Figura 22 – Exemplo de árvore de diálogo.



Fonte: Árvore, 2022.

Apesar do nome, árvores de diálogo são mais diagramas de conversa, que divergem e convergem em alguns pontos específicos (Bateman, p. 297). Quanto mais “galhos” dessa árvore, mais opções devem ser criadas para continuar os diálogos e, no final, há uma quantidade tão absurda de possibilidades que pode ser quase impossível de trabalhar de maneira efetiva. Entretanto, como acontece em *Batman: The Enemy Within*, a existência de tantas opções é ótima para oferecer ao jogador a sensação de escolha e controle sobre os acontecimentos. Como fica claro, dependendo do objetivo de cada jogo, é possível se utilizar de diferentes estratégias que melhor complementem a história.

Para terminarmos essa seção gostaria de introduzir brevemente um jogo um tanto diferente dos anteriores, pois esse não conta a sua história através de palavras, mas sim através de uma linguagem visual muito delicada e bonita. Estou falando de *Gris*, jogo independente de plataforma e aventura desenvolvido pela *Nomada Studio* e publicado pela *Devolver Digital* em 2018 (Figura 23).

Ele narra a história de uma menina chamada Gris que lida com uma dolorosa experiência. Na *cutscene* inicial vemos quando a garota inesperadamente perde sua voz e passamos todo o tempo do jogo acompanhando sua jornada pelo luto e para reencontrar a si mesma. Essas mudanças de comportamento e disposição emocional se manifestam em seu vestido, que concede a ela novas habilidades para navegar melhor por sua realidade que perdeu as cores. O objetivo do jogo consiste em recuperar essas mesmas cores.

Figura 23 – Detalhe de *Gris*, 2018.

Fonte: *Nomada Studio*, 2018.

O estado emocional da protagonista é revelado tanto por suas habilidades adquiridas como pela cor dos cenários. Quando mais prosseguimos no jogo, mais cores vamos desbloqueando e mais colorido o mundo vai ficando. A primeira cor que recuperamos é o vermelho, e a habilidade que conseguimos nessa área é a de nos tornamos tão pesados quanto uma pedra para conseguir enfrentar as tempestades sem sermos arrastados para trás. Mas claro, a jornada pelo luto não é uma linha reta. Em algumas partes o jogo se torna preto e branco novamente, mas as cores sempre retornam.

Gris prova que não é preciso palavras para narrar uma história. A linguagem visual delicada e evocativa faz com que entendamos plenamente o que a garota está sentindo, e isso misturado à trilha sonora faz com que a experiência se torne uma viagem pelas emoções, provocando reflexões sobre o luto, a perda e a possibilidade de nos reerguermos novamente.

2.3 CRIAÇÃO DA NARRATIVA DO JOGO *IMO*

> Nem todos os jogos precisam oferecer ao jogador uma fantasia de poder ou um bom momento. [...] Assim como podemos assistir a tragédias no cinema e no teatro e ainda valorizar a experiência que temos (embora muitas vezes

> esteja longe de ser divertida!), os *videogames* também têm seus lados mais sombrios e deprimentes.[10] (Bateman, 2021, p. 10, tradução nossa).

Finalmente chegamos ao objetivo deste trabalho: a criação do jogo *IMO*, que começarei a esmiuçar a partir deste tópico.

IMO é um jogo de RPG feito no *RPG Maker XP* cuja sinopse é a seguinte:

"Uma jovem adolescente se vê sozinha e cercada por monstros na casa que um dia foi seu lar. Agora, ela deve sobreviver e derrotar as abominações ao seu redor, enquanto relembra as memórias que teve com suas amigas que se foram."

O nome surgiu durante a busca por uma palavra curta e simples que remeteria ao cerne da história, mas sem dar muitos detalhes. Originada na palavra *īmus* do Latim, o termo possui alguns significados que combinam bem com a ideia do jogo: *IMO* – adjetivo formal: o mais baixo, inferior, ínfimo. Adjetivo figurado: muito íntimo, muito profundo; interno, recôndito. Substantivo masculino: o âmago, o íntimo. É sinônimo de âmago, alma, eixo (definições do dicionário *Oxford Languages*).

O jogo é separado em duas *runs,* ou capítulos, e segue a protagonista e seus dois mascotes durante três dias em sua jornada para proteger o lar da garota, um local repleto de memórias, mas que agora se encontra praticamente vazio. Durante o andamento da história, o jogador vai se familiarizar com o local e teorizar sobre o que pode ter acontecido ali previamente. Grande parte do *gameplay* é composto por interações com objetos do cenário e com os mascotes. Essa estratégia narrativa baseada em arquivos encontrados pelo mapa é uma forma comum de passar informações importantes ao jogador, incentivar a exploração e integrar tudo ao ato de jogar. Enquanto o jogador explora a casa encontra alguns monstros, dando início a uma batalha. Todos esses aspectos serão explicados com mais detalhes futuramente. Por enquanto, vamos nos atentar ao aspecto criativo do

[10] *Not all games have to offer the player a power fantasy, or a good time. [...] Just as we can watch tragedy in movies and theater and still value the experience we have (even though it is often far from fun!), videogames too have their darker and more depressing sides.*

roteiro em específico, já que ele foi a porta de entrada para o desenvolvimento de *IMO*.

A ideia de criar um jogo em grupo para nosso Trabalho de Conclusão de Curso surgiu devido a um interesse em comum, já que todos somos jogadores de *RPG* e gostaríamos de criar algo próprio. Também tivemos conversas durante nossa formação sobre coletivos artísticos e começamos a nos perguntar se seria possível realizar um trabalho em conjunto. Como a criação de jogos é um processo multifacetado e complexo, decidimos nos unir para fazer com que o projeto pudesse ser realizado na prática e, para isso, cada um ficaria responsável por uma área.

Entretanto, antes de começarmos a pensar em personagens, cenários ou mesmo na jogabilidade, precisávamos decidir sobre o que o jogo iria falar, qual plataforma seria usada e o quão grande queríamos que ele fosse.

Começamos coletando inspirações de diferentes áreas que tínhamos interesse, tanto de outros jogos quanto de referências culturais das quais gostávamos. Organizamos tudo em um arquivo do *Notion*, aplicativo dedicado à organização de ideias, incluindo tópicos geradores para roteiro, cenários e até mesmo referências de músicas.

Antes de mergulharmos no processo criativo, tentarei resumir em tópicos nossas etapas, de modo a criar uma “linha do tempo”, embora o ponto deste tópico seja mostrar que a criatividade acontece mais de maneira cíclica do que em linha reta. Seguem nossas tarefas:

- Reuniões iniciais para definir o jogo;
- Reunião com ideias para roteiro;
- Reunião com Micael para definir o primeiro rascunho do roteiro;
- Conversas com Beatriz e Luana sobre os cenários;
- Desenvolvimento inicial das interações com objetos feitas por Micael;
- Conversas com Beatriz sobre a programação para ver se poderíamos realizar o que estava acontecendo na história (isso aconteceu durante todo o processo criativo);
- Polimento do roteiro;
- Discussões sobre o visual da personagem e de seus companheiros;
- Definição da *backstory* (história por trás);
- Revisão do roteiro;
- Revisão das interações com objetos;

- Criação das *cutscenes*;
- Criação da identidade visual do jogo;
- Criação da música;
- Unir todas as áreas à programação;
- Fazer testes de *gameplay* com voluntários;
- Ajustes finais;

Alguns desses tópicos não serão mencionados aqui no roteiro, pois pertencem às áreas de responsabilidade de outros integrantes do grupo, e serão tratados com mais detalhes posteriormente.

2.3.1 *Brainstorming* e Inspirações

Como mencionado acima, o início do processo de criação foi a reunião de diversas referências que consideramos pertinentes e com as quais gostaríamos de trabalhar.

Começamos com o *brainstorming*, ou chuva de ideias, para o roteiro em si. A referência principal foi um jogo que já mencionei aqui algumas vezes: *NieR Replicant: ver. 1.22474487139…*, um *RPG* japonês desenvolvido pela *Square Enix* e *Toylogic Inc.*, com história criada e dirigida por Yoko Taro. Foi lançado primeiramente em 2010, mas relançado em 2021 para uma versão mais atualizada. Utilizamos como inspiração especificamente a versão remasterizada porque há algumas divergências interessantes entre ela e a original, especialmente com relação ao protagonista.

Em 2010, quando o jogo foi lançado pela primeira vez, houve uma grande diferença em seu formato no Ocidente e no Oriente, começando pelo nome: no Japão e em alguns outros países da Ásia, o jogo era chamado *NieR Replicant*, já em países do Ocidente, como os Estados Unidos, a nomenclatura era diferente: *NieR Gestalt*. O protagonista, chamado de Nier, também era diferente nas duas versões: quem jogasse no Japão, conheceria Nier como um jovem órfão que tenta de tudo para garantir uma boa vida para sua irmã mais nova, Yonah. Já aqueles que jogaram nos Estados Unidos conheceram Nier como um guerreiro cansado por batalhas e que faz o impossível para proteger sua filha, Yonah. Essa diferença de papéis

empregados pelo protagonista, de acordo com o criador, foi tomada porque o público ocidental se conectaria mais com um protagonista mais velho que tenta proteger sua filha.

Então a versão de 2021 modifica o que, exatamente? Além de uma atualização nos gráficos para os consoles atuais como forma de comemoração e expansão do jogo, a narrativa foi unificada. Não foi feita uma versão para o Oriente e outra para o Ocidente, o “Pai Nier” foi descartado completamente e somente o “Irmão Nier” sobreviveu. Além disso, houve uma outra mudança: o protagonista perdeu seu nome. Ao iniciar o jogo pela primeira vez aparece uma tela com os seguintes dizeres: escreva o seu nome; e a partir desse momento, o nome escolhido será aplicado ao protagonista. Não há mais Nier. Essa foi uma das mecânicas que mais nos impactou no desenvolvimento de *IMO*.

Por fim, sobre o que se trata a história de *NieR Replicant*? Segue abaixo um breve resumo disponibilizado no *site Steam*, que possibilita a venda do jogo para computador:

> Pré-sequência atualizada de *NieR: Automata*. Um jovem gentil parte com o Grimório Weiss, um estranho livro falante, para procurar os "versos selados" e salvar sua irmã Yonah, que adoeceu terminalmente devido ao Rabisco Negro.

Essa premissa inicial parece um tanto simples e básica, não é mesmo? Mas isso não leva em conta a forma como a história é contada ou como suas repercussões podem impactar o jogador. Conforme explicado na sinopse acima: em *NieR Replicant ver. 1.22474487139…* seguimos a vida difícil do protagonista que tenta garantir sua própria sobrevivência e a de sua irmã mais nova, uma menina doce chamada Yonah. Ela, infelizmente, é afetada por uma doença que não possui cura ou, pelo menos, nenhuma conhecida até o momento. A doença é chamada *Black Scrawl* (ou Rabisco Negro), e afeta a saúde do infectado rapidamente, levando à morte. Seu principal sintoma é o surgimento de padrões ou inscrições pretas sobre a pele do doente, daí seu nome (Figura 24).

Figura 24 – Detalhe de cutscene do jogo *NieR Replicant ver. 1.22474487139…*, 2021.

Fonte: *Square Enix*, 2021.

A partir do momento que o jogo começa, somos lançados nessa busca pela sobrevivência de duas crianças e, como jogadores, nos tornamos compelidos emocionalmente pela situação. Salvar Yonah é algo que percebemos como a coisa certa e moral a fazer, mesmo que para isso tenhamos que ir com o protagonista a lugares perigosos, enfrentar monstros e fazê-lo correr perigo de vida. Porém, talvez seja exatamente por conta desses perigos e obstáculos que temos tanta certeza de que esse é o caminho correto, ou melhor, o único caminho para salvar Yonah.

Figura 25 – Detalhe de cutscene de *NieR Replicant ver. 1.22474487139…*, 2021, mostrando o protagonista à direita e sua irmã mais nova, Yonah, à esquerda.

Fonte: *Square Enix*, 2021.

E é aí que o jogo muda, já que sua narrativa foi construída sobre a seguinte pergunta: e se aquilo que julgávamos estar certo fosse, na verdade, a coisa errada?

Yoko Taro, diretor da franquia de jogos *NieR*, disse no em um painel da Conferência de Desenvolvedores de Jogos (GDC) na edição de 2014 que sua

inspiração inicial para a criação do jogo foram os acontecimentos do 11 de setembro e da destruição das Torres Gêmeas nos Estados Unidos. Naquele conflito, assim como em muitos dos ocorridos durante a história da humanidade, os dois lados em disputa racionalizavam que estavam defendendo o que era correto, apesar de reconhecerem os sacrifícios. E é justamente isso que Yoko Taro traz para a história e *gameplay* de *NieR Replicant ver. 1.22474487139…*. Somos introduzidos a duas crianças inocentes que sofrem uma vida difícil. Queremos vê-las felizes, pois afinal, não fizeram nada de errado. O mundo do jogo é cruel, infestado de criaturas sombrias que atacam as pessoas sem razão ou sentido, mas que podem estar conectadas ao estado de Yonah, os chamados *shades* (sombras). Se salvá-la implica matar até o último desses monstros incompreensíveis, por que não deveríamos fazê-lo? Afinal, são só monstros.

Talvez nesse ponto já esteja claro onde eu quero chegar, afinal histórias que mostram seres incompreendidos sendo tratados como monstros não são necessariamente incomuns em nossa sociedade. Esse tem sido um tópico explorado de maneiras variadas em muitos outros *videogames,* como é o caso de *Undertale*, um *RPG* criado por Toby Fox e lançado em 2015 (Figura 26). Nele, o jogador pode controlar uma criança humana que caiu no subsolo de uma montanha, uma região isolada e separada por uma barreira mágica. O jogador encontra vários monstros no caminho para voltar a seu próprio mundo e pode optar por pacificar os monstros e poupá-los, ou assassiná-los. Essas escolhas causam mudanças no diálogo, nos personagens e na história.

Figura 26 – Detalhe de gameplay de Undertale, 2015.

Fonte: Toby Fox, 2015.
Legenda: A *Interface* mostra os botões de *fight* (ou luta), que leva à morte dos monstros enfrentados, *act* (ou ação), onde é possível conversar com eles e chegar a uma resolução pacífica, e *mercy* (ou piedade), que permite que o confronto termine sem a morte de nenhum dos lados.

Caso *Undertale* seja jogado mais de uma vez, pode desbloquear duas rotas: a pacifista, onde o jogador não mata nenhum dos oponentes em seu caminho, escolhendo opções de diálogo e fuga quando necessário; e a rota genocida, onde é *preciso* matar cada um dos "monstros" que encontramos. Assim é revelado que o sistema de ganhar experiência (XP) e vida, arquétipos tão comuns em jogos de *RPG*, são na verdade algo cruel que vai diminuindo a humanidade do protagonista, deixando o "final feliz" para sempre inalcançável. Mesmo se o jogo for reiniciado, o programa se "lembrará" que o jogador fez a rota suicida anteriormente e responderá de acordo.

NieR Replicant, tanto a versão remasterizada quanto o original, faz algo um tanto diferente, mas que também leva em conta o *gameplay*. Após terminar o jogo pela primeira vez, a verdade do mundo é descoberta. Ali percebemos que o protagonista, em sua busca constante para salvar Yonah e tão certo de estar correto, através de atos cada vez mais sedentos de sangue acabou por destruir completamente o futuro da humanidade. Após isso, para fazer as outras rotas, é preciso voltar para o meio da história e jogá-la novamente até o final. Isso faz com que o jogador saiba o que aconteceu, entenda o que fez e não queira fazer tudo de novo por saber como os atos do protagonista são destrutivos. Entretanto, o protagonista não sabe da verdade, e por isso, a história do jogo nunca pode ser alterada.

A discrepância entre o que o personagem principal acha ser o certo e a realidade do que realmente está fazendo no jogo foi-nos muito interessante e gerou o conflito inicial sobre o qual construímos os primeiros rascunhos da narrativa de *IMO*. Essa também é uma temática que leva em consideração as atitudes geralmente sanguinárias que jogos de *RPG* utilizam para avançar suas histórias. Há sempre um inimigo que precisa ser morto, uma batalha que, depois de vencida, desbloqueia nova habilidade ou fortalece o personagem. A violência é sempre *recompensada*.

Chris Bateman (2021), no capítulo intitulado *The Avatar and The Player's Mask* (O Avatar e a Máscara do Jogador) fala sobre o assunto. Já mencionei esse tópico no no Subtópico 2.1.4 deste trabalho, mas vale a pena retomar os conceitos para falar de *NieR Replicant ver. 1.22474487139…* e compreender o quão importante essas ideias foram para nós. Basicamente, Bateman discorre que, se o jogador realmente estivesse no mundo do jogo, raramente se comportaria como uma

máquina agressiva. Na verdade, é muito mais provável que a maioria das pessoas saísse correndo ou desmaiasse de medo. Entretanto, a noção de que aquilo é um jogo e não pode nos machucar, faz com que o comportamento do jogador se altere substancialmente. De forma geral, em um *videogame* somos os heróis (ou anti herois em alguns casos), mas sempre somos justificados, nossos atos são vistos como corretos ou não sob nossa responsabilidade. Raramente um protagonista de jogo de *RPG* é confrontado com a repercussão de todas as mortes que causou, com um exemplo emblemático sendo o final do primeiro jogo de *The Last of Us* (2013). Esses monstros errantes e horrorosos que assombram o mundo são uma ameaça, devem ser eliminados e o jogador é considerado o salvador quando os destrói.

Mas e se isso estivesse fundamentalmente errado?

Essa foi uma pergunta de grande importância para nós, pois questiona a própria essência do *gameplay* de vários jogos.

Após essa contextualização, explicarei o conteúdo de nossas primeiras reuniões e início do processo criativo:

Uma de nossas primeiras decisões em relação ao roteiro foi que deveríamos criar poucos personagens para serem parte da história por conta de limitações tanto de tempo quanto de recursos. Desse modo foi decidido que haveria uma protagonista e no máximo dois *NPCs* que auxiliariam a narrativa em si. A partir daí cada integrante do grupo trouxe em reuniões futuras algumas ideias que foram discutidas. Alguns desses pontos convergiram para formarem uma história concreta enquanto outros foram descartados.

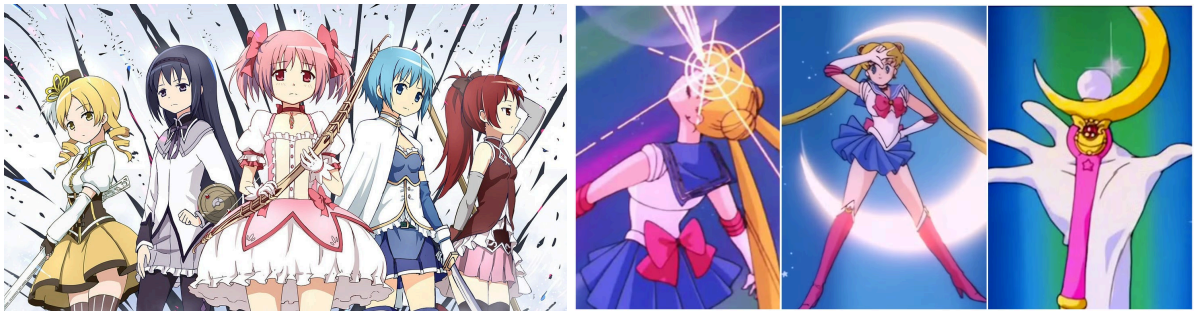
No Apêndice A seguem as ideias iniciais conforme foram apresentadas, editadas minimamente para serem apresentadas no documento atual. Porém, oferecerei alguns comentários dos rascunhos iniciais aqui, buscando reconstruir o pensamento criativo em seu primeiro estado. Recomendo que o leitor se refira ao Apêndice A durante a leitura para ter uma melhor visualização.

Ao acompanhar as anotações é notável perceber algumas coisas que se mantiveram durante todo o processo. A casa na qual a protagonista habita já era cogitada para ser o mapa total do jogo em si. Algumas ideias de expansão do mapa foram sugeridas em alguns momentos, como o jardim fora da casa, mas logo foram descartadas devido a limitações de recursos ou de tempo. A ideia do jardim em si foi remodelada e ele passou para dentro da casa, tornando-se um jardim de inverno.

Desde o início há a ideia de fazermos da protagonista uma “garota mágica”. Esse termo vem de um gênero de animes e mangás chamado *Mahou Shoujo* (魔法少女)[11] onde as personagens, em grande maioria meninas, possuem poderes mágicos e se transformam quando os utilizam, essa transformação geralmente inclui roupas, cabelo, maquiagem, etc. (Figuras 27 e 28). A ideia de ser uma protagonista feminina também esteve presente desde o começo, assim como o companheiro animal que sempre estaria com ela, embora esse mascote tenha se desdobrado em dois com o desenvolvimento do roteiro e seu papel na história tenha-se modificado grandemente.

Outro ponto que se manteve desde o início foi o desejo do grupo de que o jogo pudesse ser jogado múltiplas vezes e tivesse mais de um final. Essa ideia vem, como explicado previamente, de “*NieR Replicant ver. 1.22474487139…*”, onde a rejogabilidade é parte fundamental do *gameplay*, tendo também grande impacto no roteiro. A existência de mais de um final também ofereceria certa agência ao jogador, fazendo com que suas escolhas fossem mais relevantes e influentes.

Figuras 27 e 28 - À direita pôster de divulgação do anime *Madoka Magica*, 2011. À esquerda, transformação em garota mágica do anime Sailor Moon, 1992.



Fonte: À esquerda *Estúdio SHAFT*, 2011. À direita *Toei Animation*,1992.

Decidimos que o jogo se passaria em três dias, o que possibilitaria que ele não fosse tão longo e ainda ofereceria essas quebras na jogabilidade. Entretanto, a ideia de finais falsos e verdadeiros foi abandonada durante o percurso, não só pela complicação que isso geraria no roteiro, mas também pelas dificuldades percebidas sobre como isso poderia ser mostrado ao jogador, ou mesmo se o programa estaria habilitado para realizar tal coisa.

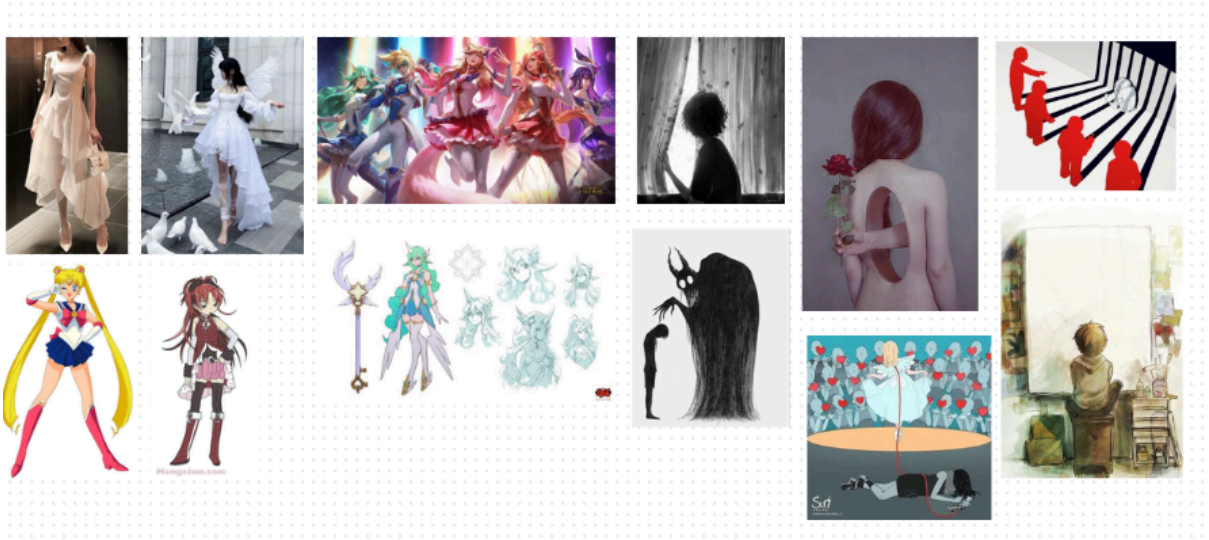
[11] Existem várias análises online sobre esse gênero. Para saber mais detalhes acessar o *link*: https://finalmajorprojectlaurenwilson.wordpress.com/2017/02/28/magical-girl-transformation-analysis/.

Por fim, outra característica que se manteve foi a moralidade cinza da protagonista, entretanto, essa moralidade mudou radicalmente. O que no início procurava fazer com que o jogador ficasse desconfiado sobre os propósitos dela, no desenvolvimento do projeto acabou por se perder, e agora protagonista e jogador descobrem a verdade juntos.

Nessas primeiras reuniões, então, já tínhamos uma visão estabelecida do que queríamos do jogo. Sabíamos que ele seria um jogo de *RPG* feito no *RPG Maker XP*, pois esse era o aplicativo que já tínhamos acesso, havíamos decidido sobre a existência de uma protagonista e seu mascote, possuíamos um tema gerador que nos ajudaria a desenvolver o roteiro e também tínhamos uma ideia sobre onde o jogo se passaria, embora nada muito concreto.

Após essa reunião inicial fizemos um arquivo de lousa branca no *Canva* onde colocamos fotos de inspirações, chamado de *Moodboard*, ou quadro de humor (Figura 29). Abaixo segue um *print* dessas referências e como foram organizadas. Ressalto que todas as imagens pertencem aos seus respectivos criadores e foram somente utilizadas neste trabalho como ideias para o começo do processo criativo.

Figura 29 – Moodboard de referências utilizado para criar as ideias iniciais do jogo *IMO* e da protagonista.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

2.3.2 Processo Criativo do Roteiro

A seguir acrescento o próximo passo que tomamos após termos decidido tópicos mais gerais sobre o jogo. Cada integrante do grupo teve uma semana para pensar em ideias que se encaixassem nos termos gerais. Para tanto foram seguidos os seguintes passos:

> Criar uma *storyline* simples (aqui defino *storyline* como história curta, ou resumida) de até 5 linhas contando o que acontece nos 3 dias de jogo. O tema é: Uma pessoa não precisa ser má para fazer algo ruim, ela só precisa acreditar que está certa. A personagem principal é uma garota mágica, com um ou dois mascotes. Os dias começam com a personagem acordando e terminam com ela indo dormir. O personagem deve ser ambíguo. Tentem definir 2 finais verdadeiros e 1 falso.

Após essa semana ter passado, as ideias que surgiram foram discutidas em reunião.

Assim como feito anteriormente, coloquei os arquivos originais no Apêndice B, onde pode ser lido na íntegra sem comprometer o desenvolvimento do raciocínio do presente texto. Também só foram realizados ajustes mínimos para traduzir as ideias iniciais de maneira mais padronizada.

Essas notas iniciais já nos ofereceram uma visão muito mais ampla do que queríamos para o jogo. Já estava presente, por exemplo, a ideia de gaiola ou de que um dos mascotes escondia algo. A mudança nos cenários de acordo com as emoções da protagonista já eram visíveis, assim como a ideia de que a protagonista teria feito algo muito ruim e agora estava tentando fugir da verdade ou não sabia que havia cometido um erro. Nesse começo ainda estávamos com muitas dúvidas com relação à jogabilidade. Não sabíamos o que seria possível realizar no *RPG Maker XP* e pensamos em algumas opções, como a mecânica de regar as flores, que se manteve até o roteiro final.

Enquanto discutíamos, decidimos pegar algumas características das ideias oferecidas por cada integrante. Após essa etapa, Micael e eu fizemos algumas reuniões para decidir a história como um todo. Foi nesse momento que o roteiro tomou forma de maneira mais espessa. As personalidades dos mascotes foram definidas e a Coruja (posteriormente Harpia), que inicialmente era a bondosa, tornou-se a antagonista, enquanto a Raposa (posteriormente Lobo-Guará), que

costumava ser a fonte de caos e desconfiança, tornou-se um guardião ríspido, mas bem intencionado, que procura fazer a protagonista encarar a realidade e aceitar as consequências de seus atos.

Nessas reuniões com o Micael dividimos os acontecimentos nos três dias. Decidimos que um monstro atacaria a cada dia e pensamos quais seriam os melhores locais para aparecerem, porém essas não eram as únicas coisas que precisávamos pensar para o projeto. Nós tínhamos que pensar nos diálogos e em toda a parte interativa. Isso foi uma novidade enorme para mim, pois só tive experiências anteriores escrevendo textos em prosa, onde não havia interação com o leitor. Pensamos em opções de fala, especialmente no roteiro principal, e percebemos o quão complicado seria fazer uma árvore de diálogos em si, por isso, após criar duas ou três opções para cada diálogo, voltávamos para a linha da história principal. Desse modo, *IMO* não possui várias histórias diferentes no mesmo jogo, mas sim várias opções de diálogo que podem influenciar na percepção do jogador. O final da primeira *run* também teve que ser único, pois assim, a história da segunda *run* teria o mesmo ponto de partida. Os vários finais só foram implementados na segunda *run*.

Além disso, um dos pontos mais importantes para o roteiro era decidir qual seria a história por trás do jogo. Afinal, quais acontecimentos teriam levado à situação presente da protagonista?

Em um jogo, ou em qualquer forma de contar histórias, é sempre importante saber o porque elas estão ocorrendo, mesmo que isso não seja passado para o jogador. É necessário saber quando revelar informações, como explicá-las e como fazer com que o mistério, se a história se beneficiar disso, seja mantido. Também é preciso saber se queremos revelar essas informações ao jogador ou deixá-los teorizar por si mesmos, oferecendo uma narrativa solta e com só alguns detalhes que podem significar uma história maior por trás das cenas, como é o caso do jogo *Shadow of the Colossus* (2005), desenvolvido pela *SCE Japan Studio* e publicado pela *Sony Computer Entertainment* para o *PlayStation 2.* Mas mesmo que a história real do jogo nunca seja totalmente revelada, os roteiristas precisam sabê-la, ou ao menos ter ideia das possibilidades inferidas para fazer as decisões necessárias durante a evolução do roteiro.

Sabendo disso, formulei duas versões de uma possível *backstory* (história por trás) e mostrei para os outros integrantes do grupo. Eles fizeram comentários e

questionamentos que ajudaram a transformar essas ideias soltas em algo mais coerente e assim o roteiro foi refinado.

Não trarei aqui as duas versões da *backstory* como foram escritas, pois minhas ideias estavam um pouco desconexas nesse período da criação, porém irei transcrever as ideias principais de cada em parágrafos separados.

> Ideia 1: o jogo se passaria no interior do Brasil. A casa seria uma memória da infância, onde a protagonista vivia com as amigas. Com o passar dos anos a casa foi abandonada, vendida e deixada de lado até que virasse somente escombros. As outras meninas podem ter morrido. Talvez em algum acidente de carro enquanto iam visitar a protagonista em uma tentativa de reconciliação após as quatro terem tido uma discussão feia e se afastado. Após a morte das amigas, a protagonista tentaria recriar essa memória feliz da infância. Talvez voltasse para o lugar em que a casa ficava ou imaginasse que estava lá. Assim na primeira *run* teríamos a casa parecendo inteira e habitável, mas se o jogador quisesse descobrir mais, na segunda *run* a casa estaria toda destruída. Os poderes da protagonista envolveriam voltar no tempo.

Essa ideia de *background* inicial se afastou bastante da premissa inicial do jogo. Por esse motivo, após algumas discussões com integrantes do grupo, pensei em uma outra alternativa, mas mesmo assim essa primeira não deve ser descartada. Em um processo criativo tudo o que é feito pode ser reutilizado ou servir de inspiração para ideias futuras. Apesar de não seguirmos essa primeira versão, ela trouxe alguns pontos que foram mantidos posteriormente, como a casa ir se desfazendo, a briga entre as amigas e a sensação de culpa da protagonista.

> Ideia 2: o jogo se passaria em um mundo inventado ou universo paralelo. Os poderes são um sintoma da doença que faz todo mundo ver os outros como monstros. As amigas são mortas pela própria protagonista durante a história. A partir disso fica definido que a casa em que se passa o jogo era um laboratório, onde a doença que afetou a humanidade é investigada. As crianças são imunes e por isso são levadas para essas casas no interior, onde passam por experimentos para tentar entender o porquê a humanidade começou a ver sua própria espécie como monstros. Na casa com a

> protagonista viveriam 8 crianças, quatro delas foram mortas antes do jogo começar e se tornaram estátuas no jardim de inverno. Havia as pessoas que eram capazes de compreender que os seus sentidos estavam enganando-as, que aquelas eram as mesmas pessoas que conhecem, e outras que parecem completamente incapazes de compreender os outros. Essas eram trancadas em prisões. O mapa com o laboratório onde eram realizados os testes só apareceria na segunda *run*. Quanto mais velhas as crianças ficavam, mais suscetíveis eram à doença. Assim que são afetadas a protagonista fica agressiva. É aí que os responsáveis pelo experimento percebem que a garota é do segundo tipo. Desenvolvem a Harpia e o Lobo-Guará, que funcionam como os guias dela na casa, uma tentando fazer com que a protagonista perceba a verdade, e a outra influenciando-a para continuar matando, para ver se seria possível a pessoa combater essa doença. Ao final, quando ela finalmente entende o que fez, ela é capaz de olhar no espelho e se ver como um monstro também.
>
> Origem da doença: A humanidade foi para o lado escuro da lua, e de lá trouxeram um vírus/magia que começou a afetar a percepção humana.

Como é possível perceber, a segunda versão da história ficou muito mais próxima da realidade do jogo. Há aqui a noção de que a Protagonista vai matar as amigas por vê-las como monstros, a casa como um laboratório para estudar pessoas que ainda não estavam afetadas e descobrir se seria possível impedir a doença de se manifestar ou encontrar uma cura, também há a ideia de que o Lobo-Guará e a Harpia foram criados pelos cientistas para fazer com que a protagonista percebesse o que fez.

Porém, também há muitas diferenças com o roteiro final. Aqui a doença não tem uma origem em específico, a não ser no final, onde é mencionado que ela pode ter vindo da Lua. Isso se tornou a razão verdadeira no roteiro final. Havia também uma maior quantidade de crianças vivendo na casa, e quando elas morressem, virariam estátuas que estariam no jardim de inverno. Essa ideia, porém, foi cortada quando foi decidido que não haveria mais estátuas no jardim, então o número de crianças na casa foi reduzido para quatro. Para lidar com o furo de roteiro de ter mais monstros no bestiário além das três amigas da protagonista, foi decidido que

ela mataria os cientistas também, e seriam os desenhos deles os representados no bestiário no início do jogo.

A razão pela qual a protagonista era diferente das outras também foi cortada. Não há mais tipos ou variações na doença. Ela simplesmente teve uma reação muito mais extrema ao ver todos ao seu redor se tornarem monstros por conta de sua personalidade mais reclusa e desconfiada, além de sua recusa a refletir sobre as coisas estranhas que estavam ocorrendo. Falarei mais sobre a personalidade dela no Subtópico 2.3.4, onde esmiuçarei o processo de criação da personagem e de seus mascotes.

O roteiro passou por muitas mudanças e ajustes a partir desse momento, especialmente por adaptações relacionadas com o que seria possível ser feito no *RPG Maker XP* e o que não era, como é tratado com mais profundidade no Subtópico 2.3.5. Entretanto, boa parte das ideias iniciais se manteve de uma forma ou de outra, como a batalha entre a protagonista e os mascotes mencionada no Apêndice B (embora isso só aconteça na segunda *run* do jogo final), assim como a presença constante de flores pela casa, que acabou inspirando o visual da protagonista quando se transforma para a batalha.

2.3.3 *Cutscenes*

Este é um termo que já foi utilizado repetidas vezes. Mas afinal, o que são *cutscenes*?

Podemos defini-las como animações não interativas geralmente usadas para marcar o início ou final de segmentos do jogo (Solarski, 2017, p. xxv). Ou seja, *cutscenes* são como pequenos filmes colocados em momentos estratégicos dos jogos, seja para oferecer contexto, introduzir novos elementos ou proporcionar encerramentos mais cinematográficos para determinadas seções de modo a impactar o jogador. Elas muitas vezes possuem gráficos melhores, podendo até serem animações em estilo completamente diferente. Entretanto, dependendo da situação, é melhor utilizar os próprios recursos gráficos do jogo para criá-las, isso diminui a diferença entre o visto no *gameplay* e na animação. Quando isso ocorre ela é chamada de *cutscene in game engine*.

Cutscenes são, muitas vezes, consideradas como um prêmio oferecido ao jogador depois de superado um desafio e, como bônus, servem para que haja um momento de respiro na jogabilidade, já que elas não permitem interação.

Com relação ao seu processo criativo para o jogo *IMO*, acho necessário dizer que elas foram feitas de maneira mais livre do que seriam em um jogo profissional. Nós decidimos em conjunto quais seriam as partes mais importantes para impacto emocional e onde precisaríamos inserir uma grande quantidade de informações. Após isso, transformamos essas seções em *cutscenes*. Se o leitor for para o último tópico desta seção e observar o roteiro, verá que elas estão demarcadas entre parênteses. Não houve qualquer direcionamento por minha parte sobre quais seriam os melhores ângulos de câmera, qual extensão temporal deveriam ter, além da instrução básica de que deveriam ser curtas, ou sobre um estilo em específico.

No que cabe ao roteiro, simplesmente fizemos uma lista das partes importantes, como já dito, e dividimos entre os integrantes do grupo, para que cada um se tornasse responsável pela criação de pelo menos duas.

Reproduzo essa lista abaixo:

Especificações das *Cutscenes*: 640 x 480 px (referindo-se ao tamanho da imagem de cada quadro).

Primeira *run*:

- Cutscene inicial, pequena animação de introdução dos mascotes; - Beatriz
- História inicial do bestiário versão 1; Sarah
- Conto de fadas; - Sarah
- Monstro atacando (2 variações); - Micael
- Transformação em garota mágica; - Luana
- Monstro morrendo e protagonista arrancando as flores dos corpos. (3 variações + ela voltando a forma normal); - Micael
- Olhando assustada para o teto; - Micael
- Antes da batalha final (cena da mão); - Micael
- Monstro final + flor; - Luana
- Cutscene final dela olhando no espelho, vendo um monstro e ele trincando; - Beatriz

- Conversa do celular versão que não dá para entender (só uma imagem). - Beatriz

Segunda *Run*:

- Protagonista monstrinho quebrando o espelho e se encolhendo na cama;
- História inicial do bestiário versão 2;
- Conversa do celular versão que dá para entender (só uma imagem);
- Achando o laboratório embaixo do ipê branco;
- Batalha final contra a Harpia;
- Final 1: ilusão de ficar num passado feliz (duas variações);
- Final 2: encarar a realidade.

É possível notar que a segunda run não possuí pessoas responsáveis porque nos focamos na finalização da primeira *run* do jogo para a entrega deste trabalho. Posteriormente pretendemos finalizar a segunda *run* e tornar *IMO* completo da maneira como foi idealizado.

2.3.4 Personagens

Quando se pensa em criar um personagem para jogos é importante saber que ele será o veículo ou avatar pelo qual o jogador experienciará o mundo, como já dito no Subtópico 2.1.4. Para tanto, ao construir o roteiro, é imprescindível ter personalidade, emoções e formas de expressão do personagem principal bem demarcadas. Neste subtópico irei destrinchar um pouco esses termos com relação à nossa protagonista, ao Lobo-Guará e à Harpia.

Vamos começar pelo conceito de personalidade:

> Personalidade pode ser definida como um padrão de comportamentos, traços e características que fazem cada indivíduo único. Ao contrário das emoções (que são traços temporalmente curtos de estados afetivos), a personalidade de alguém é geralmente estável durante sua vida. Embora fatores do ambiente e eventos significativos da vida possam impactar a personalidade de um indivíduo, podemos geralmente considerar personalidade como sendo um estado de longo termo e relativamente permanente.[12] (Sloan, 2015, p. 82, tradução nossa).

[12] *Personality can be defined as the pattern of behaviors, traits, and characteristics that make any individual unique. Unlike emotions (which are short-term affective states), a person's personality is fairly stable throughout his or her life. Although environmental factors and significant life events*

Desse modo, ao definirmos nossa protagonista e mascotes, precisávamos saber que personalidades cada um teria. Para os fins do roteiro, e também por influência dos rascunhos iniciais do visual de cada personagem, decidimos que a protagonista deveria ter uma personalidade forte, sisuda, teimosa e introvertida. A Harpia, em seu papel de protetora, se transformou em uma entidade sábia, mas manipuladora, educada com a jovem mas repleta de insultos para qualquer outra pessoa, uma mãe coruja que procura defender seu filhote por achar que sabe o que é melhor para ele, indobrável. Para contrabalancear isso, o Lobo-Guará se tornou alguém repleto de palavras ásperas e comentários irônicos, ele é incansável em seu propósito, e apesar de às vezes parecer cruel, tem seu próprio jeito áspero de cuidar da protagonista e não abandoná-la, mesmo quando a cada dia que passa ela se afasta cada vez mais do ponto de retorno.

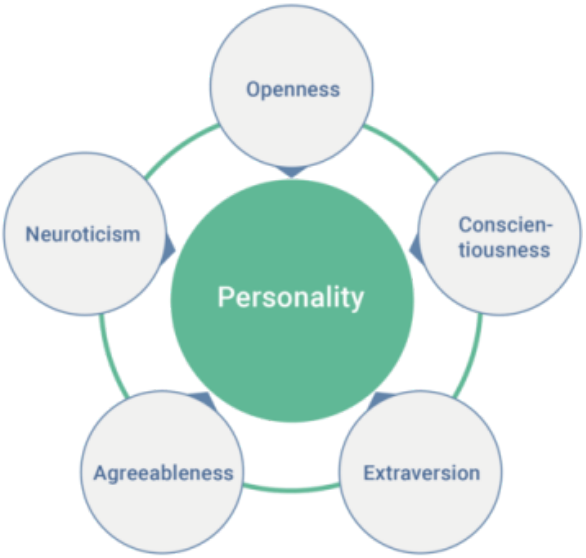
Existem muitos estudos psicológicos sobre a personalidade, e um dos mais famosos para a criação de personagens é o discutido por David Freeman em seu livro *Creating Emotion in Games* (Criando Emoções em Jogos) de 2003. Nele é oferecido um método para a criação de personagens nomeado pelo autor de *NPC Interesting Technique* (Técnica do *NPC* Interessante). Em seus termos fundamentais, essa técnica considera que, para criar uma dinâmica interna de conflitos interessantes é preciso haver certos “traços”. Esses traços são organizados em forma de diamante (Figura 30). Cada ponto do diamante, que pode ter cinco, quatro ou três pontas dependendo da complexidade do personagem em questão, é nomeado de acordo com uma das características de personalidade: honra, lealdade, timidez, por exemplo.

Além de falar das características principais da personalidade, esse modelo também pode conter noções de posicionamento político e visão de mundo, sendo também conhecido como *Five-Factor Model* (Modelo de Cinco Fatores)

---

might impact on an individual’s personality, we can generally consider personality to be a long-term and relatively permanent state.

Figura 30 – Exemplo do *Five-Factor Model* (Modelo de Cinco Fatores).

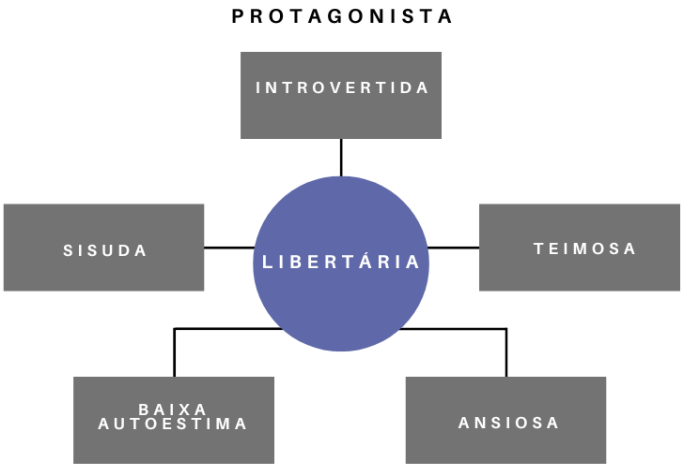


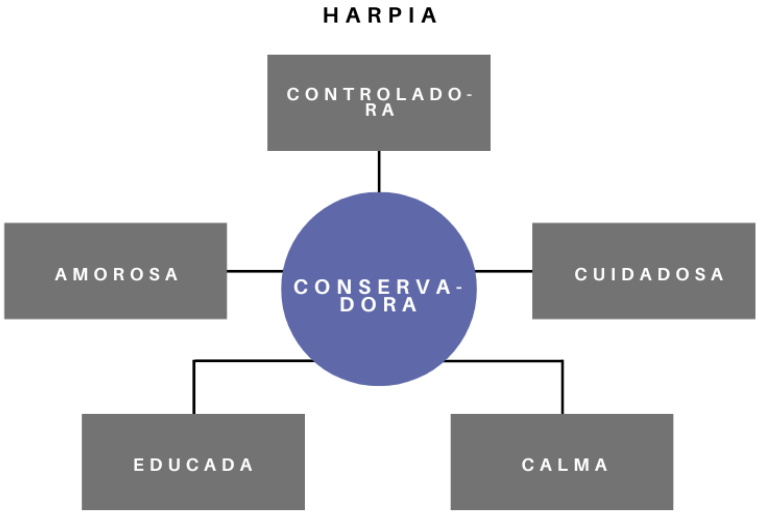
Fonte: Big five, 2004.

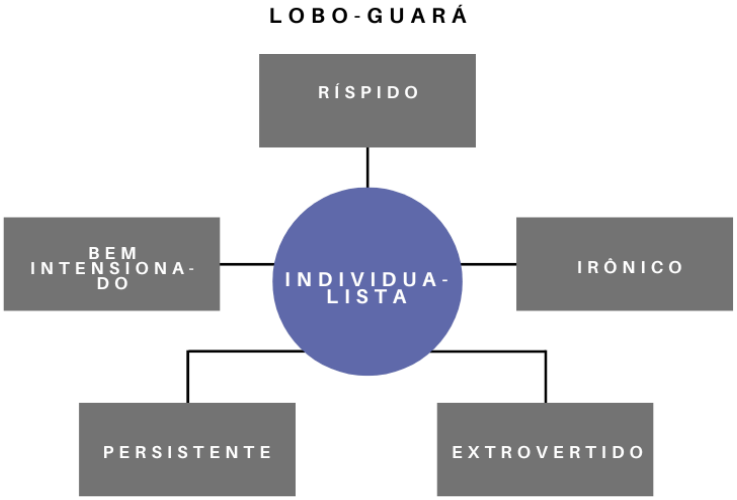
Esse diagrama é utilizado para organizar características que deixem o personagem interessante, e esse interesse é conquistado através de conflito, pois é isso que tornará o personagem único. Por exemplo: se o protagonista da história é um herói “bonzinho”, “honrado”, “amigável”, “leal” e “comprometido em ajudar sem receber nada em troca”, não há um conflito imediato entre suas características. Um personagem assim poderia facilmente se encaixar na categoria de clichê. Clichês ou estereótipos são padrões repetitivos que, apesar de poderem ser bem trabalhados, muitas vezes não o são, e se tornam superficiais, previsíveis e irritantes. É o caso do protagonista bonzinho, da garota que é a chave para salvar o mundo e do conselheiro do rei que era o traidor o tempo todo. Entretanto, se tirarmos o “estar pronto a ajudar sem receber nada em troca” e substituímos por: “só oferece seus serviços se foi oferecido uma quantidade expressiva de dinheiro”, aí a figura começa a mudar. Há aí um conflito imediato entre essa característica e todas as outras que pode vir a ser explicado pelo roteiro, e criar novos conflitos no decorrer da história. Porém, é importante pontuar que esses contrastes de características devem existir por um motivo. Contraste só por contraste não faz um personagem interessante, mas sim, um sem sentido. Essas tensões, como disse, devem ser explicadas e exploradas pelo roteiro.

Desse modo, se formos criar um desses modelos para a protagonista, para o Lobo-Guará e para a Harpia teríamos algo como mostrado nas figuras 31, 32 e 33 abaixo:

Figuras 31, 32 e 33 – Esquemas mostrando o Modelo de Cinco Fatores criado para os personagens principais do jogo *IMO*.







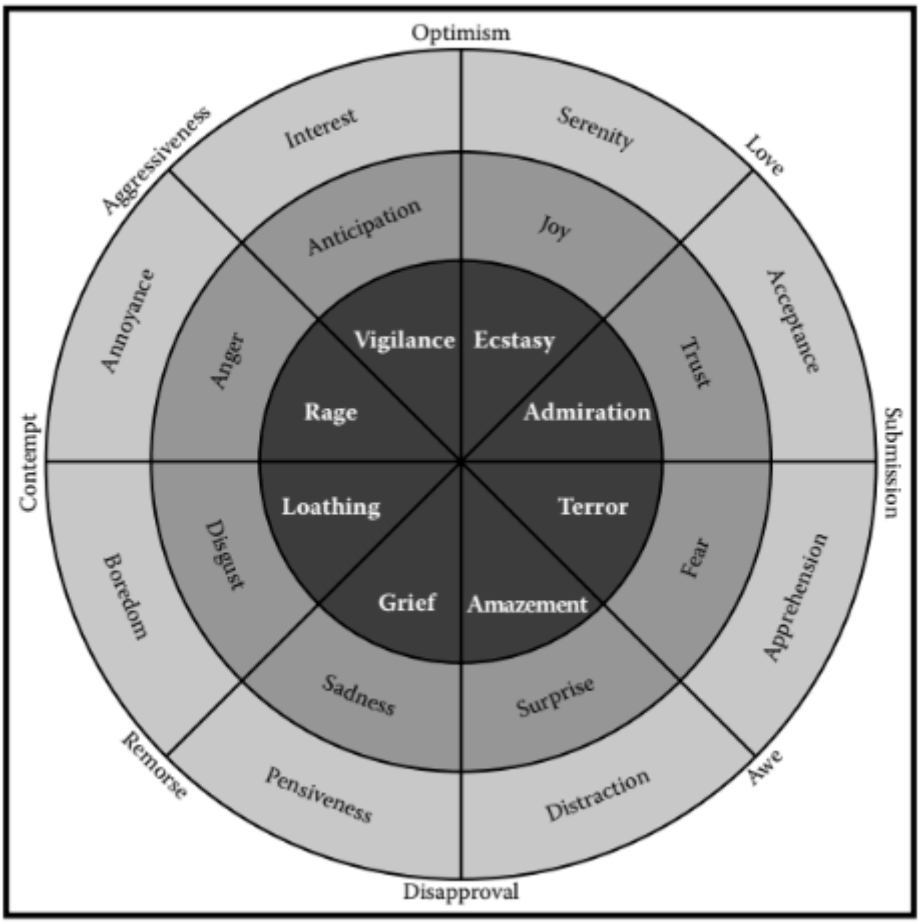
Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Não trago aqui os mapas das amigas da protagonista, pois elas são mais importantes para a história como arquétipos, ou seja: um modelo ou ideia, do que personagens em si. Nós não as desenvolvemos para evoluírem ou trouxemos o roteiro para ser visto através de suas perspectivas. Desse modo, seus mapas seriam mais uma linha reta. Por exemplo: a Arinna seria feliz e extrovertida; Kiara seria *nerd* e gostaria de jogos; já Nix seria gótica e gostaria de cores mais escuras. Suas personalidades estão mais bem representadas em seus quartos, que o jogador explora durante o jogo. É a chamada *environmental storytelling*, ou contação de histórias através dos cenários. Esse tópico será melhor explorado no Subtópico 4.3.1 da Seção Cenário.

Agora que já tratamos um pouco das personalidades de nossos personagens principais, falaremos um pouco sobre estados emocionais, pois são eles que conectam o jogador ao personagem na tela. Nós temos uma alta capacidade de sentir empatia pela situação de terceiros, sorrimos quando estão felizes, nos entristecemos quando choram. A capacidade de invocar emoções é uma característica essencial ao contar histórias, afinal.

Uma das taxonomias mais conhecidas sobre emoções é a *wheel of emotion* (roda das emoções) descrita por Robert Plutchik (1994), a figura abaixo é uma versão simplificada, mas que contém todas as informações essenciais:

Figura 34 – Visualização da roda de emoções proposta por Plutchik.



Fonte: Sloan, 2015, p. 93.

Plutchik propôs oito emoções primárias principais (as no centro do círculo), e elas estão organizadas de modo a identificar os opostos: alegria e tristeza, confiança e nojo, medo e raiva, surpresa e antecipação. A partir dessas emoções principais, outras foram organizadas, dependendo de seu nível de intensidade, quanto mais perto do centro mais intensas, quanto mais longe, menos. Ao redor da roda, há termos que identificam uma combinação de emoções, como por exemplo: o otimismo é a junção de antecipação e alegria.

Mas para que isso é importante? Plutchik (2002) define emoção como a resposta adaptativa a um estímulo. Por exemplo, uma ameaça pode desencadear a emoção medo, que por sua vez dispara uma série de reações em nossos corpos para nos preparar para lutar ou fugir, dependendo da situação. Sabendo dessas respostas, ao escrever um roteiro, podemos relacionar a emoção que o personagem estaria sentindo com sua reação física e mental mais apropriada de acordo com a

personalidade do personagem. Por exemplo: nossa protagonista, no decorrer do jogo, vai se tornando cada vez mais agitada e cabisbaixa; em alguns momentos ela demonstra explosões repentinas de raiva. Tudo isso é um resultado direto da situação em que se encontra, das verdades que descobre e da realidade que precisa encarar. Se ela reagisse a tudo com um sorriso nos lábios não faria sentido algum e provavelmente faria com que o jogador a detestasse ou simplesmente não sentisse nada com relação a ela.

Ainda sobre a nossa protagonista, também é necessário constatar que ela não possui um nome. Decidimos muito cedo no processo criativo, como já dito, que o jogador seria o responsável por nomear a personagem. Assim que o jogo começa aparecerá a seguinte frase escrita com tipografia branca sobre um fundo preto:

Escreva o seu nome: _ _ _ _ _ _

Como esse é o contato inicial do jogador com a história, ele não saberá de antemão o gênero da protagonista, então sua escolha se baseia muito mais em gosto pessoal do que em influências externas. Mas, além disso, essa opção revela algo importante sobre a personagem principal: ela não possui uma identidade. Durante o jogo todo vemos como ela sente falta das pessoas que moravam naquela casa com ela, como se lembra detalhadamente de seus gostos e desgostos, como cuida dos ambientes que elas viviam; mas o seu quarto está praticamente vazio, em cores e em objetos. Ela mesma não se vê, não olha no espelho, não se considera importante e o fato de ser a única a ainda estar viva a enche de tristeza, pois em sua opinião as outras mereciam viver mais do que ela. Isso revela traços de autoestima muito baixos e, ao fazer com que o jogador coloque seu próprio nome, trazemos uma aproximação muito maior entre ambos ao mesmo tempo que explicitamos essas características da personalidade da protagonista.

Essa identificação com a personagem é algo importante na narrativa, que visa explorar o luto, a culpa e a capacidade de seguir em frente, mesmo após uma tragédia.

Para saber mais sobre o processo de criação do visual dos personagens, se referir a Seção 3, Tópicos 3.2 e 3.3.

2.3.5 Interdependência

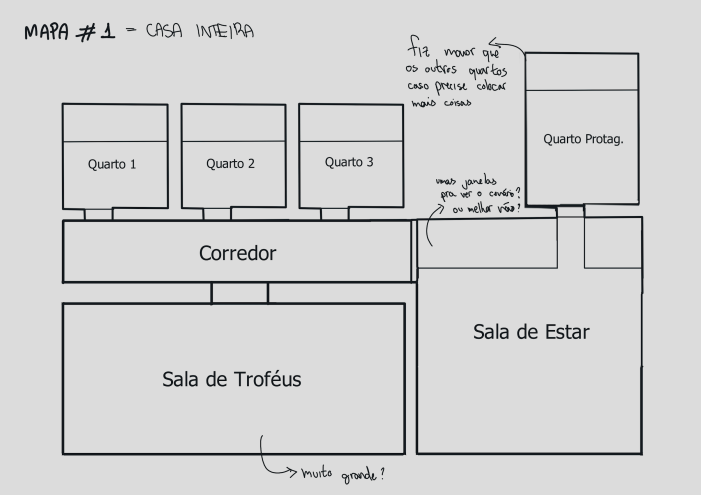
Separei este subtópico dos outros porque acho essencial ressaltar que um jogo não se faz sozinho. É um trabalho constante em equipe, onde o que uma pessoa está fazendo interfere diretamente no trabalho da outra. E tal dinâmica não é diferente quando o assunto é roteiro.

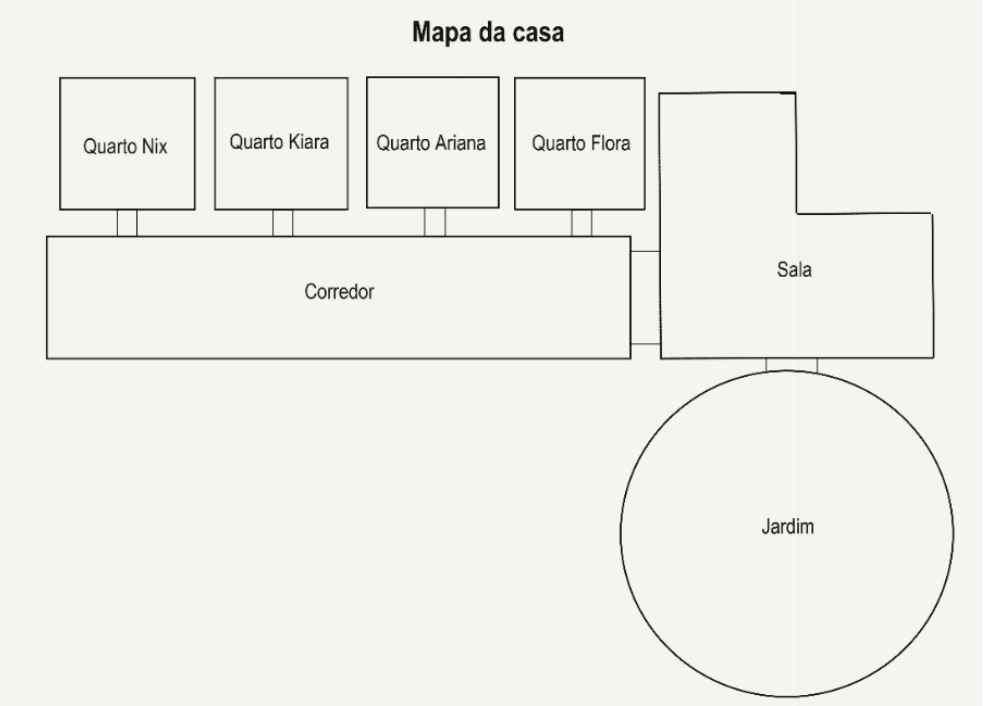
Previamente discorri sobre como o início da história do jogo foi criado pelo grupo todo em uma série de reuniões, em uma segunda fase ele foi refinado por mim e Micael e em um terceiro momento eu o finalizei. Porém nada desse processo foi feito isoladamente das outras áreas criativas. Eu e Micael não nos trancamos em uma sala e fizemos todo o roteiro de uma vez sem consultar os demais integrantes do grupo ou procurar entender qual seria a melhor maneira de trazer nossas ideias à vida no *RPG Maker XP*.

Na verdade foi exatamente ao contrário. Sempre que surgia uma ideia nova entrávamos em contato com a Beatriz para ver se era possível implementar determinada mecânica no jogo. Darei um exemplo: as batalhas contra os monstros foram decididas posteriormente e não estavam nos rascunhos iniciais do roteiro porque não tínhamos muita certeza de como elas deveriam funcionar ou se o *software* conseguiria realizá-las. As formas de batalha também se modificaram com o tempo; no início pensávamos em fazer algo mais no estilo *point and click*, mas então fizemos uma versão teste do jogo onde ficou visível que a batalha em turnos seria a mais viável. Então, somente a partir daí, conseguimos visualizar o que seria necessário incluir no roteiro para que as batalhas funcionassem.

Caso o leitor se refira aos Apêndices C e D deste trabalho, grande parte do jogo é relacionada às interações com os objetos ao redor da casa. Desse modo, o desenvolvimento de cenários feito pela Beatriz e pela Luana foi o nosso ponto de partida. Coloco abaixo as plantas feitas para o cenário de *IMO* (Figuras 35 e 36).

Figuras 35 e 36 – Acima, mapa inicial dos cenários do jogo *IMO*. Abaixo, mapa atualizado.





Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

No estado germinativo do roteiro, imaginávamos que existiria uma sala de troféus, que só seria acessada no final do terceiro dia e ali os segredos seriam revelados. Também seria um ponto focal para exibir memórias e objetos deixados para trás pelos monstros. Essa ideia veio também de *NieR Replicant*. Há uma das portas na biblioteca localizada na vila do protagonista que está trancada até certo ponto do jogo (Figura 37), porém, quando aberta, revela esculturas de todos os monstros mortos até o momento, oferecendo não somente uma chance para o

jogador recapitular tudo o que aconteceu, mas também proporcionando momentos de reflexão para os personagens.

Figura 37 – Detalhe do jogo *NieR Replicant ver. 1.22474487139…* mostrando a sala de troféus.

Fonte: *Square Enix*, 2021.

Porém, com o desenrolar da criação do roteiro, passamos a perceber que tal espaço não seria necessário. O bestiário já desempenhava bem esse papel e gastaria menos tempo para ser desenvolvido do que a criação de um cômodo inteiro. Em seu lugar criamos o jardim de inverno, que serviu para oferecer um pouco mais de verde ao mapa, além de manter a temática das flores. Apesar de o espaço ter mudado radicalmente de visual, sua ideia geral se manteve: é aqui que a protagonista terá acesso à verdade, porém o segredo não está no local em si, mas sim abaixo dele: ao falar algumas palavras de código, a árvore no centro do jardim (um ipê branco todo florido) irá abrir um espaço entre suas raízes, revelando a escada que leva ao laboratório oculto.

Ainda em relação aos cenários, seguindo o mapa inicial, Micael definiu alguns objetos mais gerais que existiriam em cada cômodo e pensou nas primeiras interações entre a protagonista e essas entidades inanimadas. Após isso, conforme os cenários ficavam prontos, eu voltei ao documento para editar as interações conforme o roteiro atualizado e pensar em novas falas relacionadas aos objetos acrescentados e desenvolvidos pela Luana.

Em relação aos personagens, o processo criativo da protagonista foi dividido entre mim e Micael, e será mais abordado no tópico sobre a direção artística do

jogo. Mas, basicamente, no início, a protagonista só tinha a sua forma de garota mágica. Isso acabou por gerar alguns conflitos com o roteiro, pois, se ela estava na própria casa, por que andava sozinha dentro dela vestida daquela maneira? Ela não poderia estar usando uma roupa mais confortável? Então surgiu a ideia de que a jovem teria duas versões de roupas: uma enquanto anda pela casa e interage com os mascotes; e outra que surgiria quando ela entrasse em batalha, o que manteria o estilo garota mágica e proporcionaria que criássemos *cutscenes* para demonstrar essa transformação.

Está aí o cerne do processo criativo: além de ser interdisciplinar e conjunto, ele não é linear. As ideias vêm e vão, as conversas entre o grupo trazem novos pontos de vista, um ponto do roteiro acaba puxando o outro e isso desencadeia em desdobramentos novos no processo que não estavam previstos anteriormente. Exatamente por conta disso foi extremamente difícil organizar o presente trabalho de modo a apresentar as ideias de maneira coesa, mas sem tentar editá-las demais.

Esperamos que esses tópicos tenham demonstrado como o jogo foi se formando aos poucos, sem regras específicas, mas sim seguindo o que achávamos mais congruente no momento. Apesar de parecer confuso e picotado, todo processo criativo segue uma determinada ordem de causa e efeito, que ao final leva a uma obra feita por todos os envolvidos.

2.4 ROTEIRO

Mitopeia
Se todas as cavas do mundo enchemos
com elfos e goblins, se fizemos
deuses com casas de treva e de luz,
se plantamos dragões, a nós conduz
um direito. E não foi revogado.
Criamos tal como fomos criados.
(Tolkien, 2020, p. 94-96).

Agora que já vimos o processo de criação da história do jogo, chegamos ao roteiro em si.

No cinema e teatro o roteiro tem uma formatação pré estabelecida, uma fórmula organizacional já integrada ao modo de criação. Ele é dividido em cenas, descreve os personagens e cenários, contém todos os diálogos com indicações de

fala e linguagem corporal e também é nomeado conforme o período de tempo onde a cena se passa (se é dia, ou noite) e o local (interno ou externo).

Tudo isso parece bem direto ao ponto, porém, quando falamos de roteiro para jogos, as coisas se tornam um pouco mais embaralhadas. Como definimos cenas em um jogo de exploração, onde o jogador pode andar pelo mundo a seu bel prazer, por exemplo? Fazemos seções específicas onde cenas podem ocorrer? Mas e com o restante do jogo? Como escrever as interações que ocorrem entre o personagem principal e o mundo? Como lidar com as várias opções de diálogo? Ou mesmo com narrativas que se desdobram dependendo das escolhas do jogador? Com múltiplos finais? Com missões secundárias? Com diferentes tipos de jogos? Afinal, há uma divergência discrepante entre jogos que se sustentam com base em uma história e aqueles com história mínima, mas focados no *gameplay*. Então como fica a organização de roteiro nisso tudo?

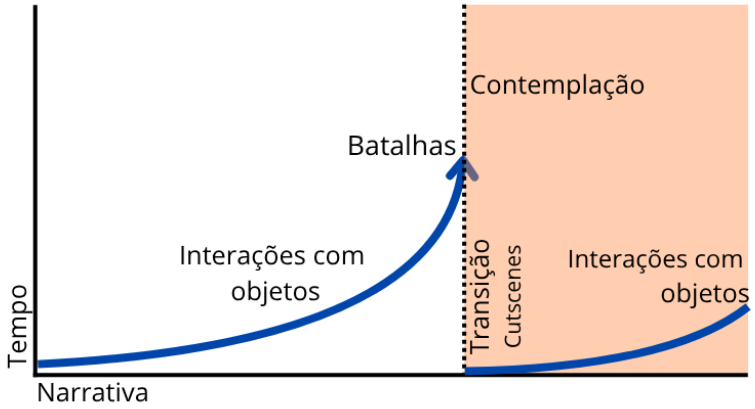
Veja, justamente porque um jogo implica interação e escolha, o roteiro não pode funcionar apenas como um documento linear no qual o restante da equipe segue as diretrizes e as implementa na programação. Ele deve ser algo adaptado para cada projeto. Desse modo, apesar de pegar certas características dos roteiros para cinema e teatro, a organização não é igual. Durante minhas pesquisas percebi que não há uma regra específica para roteiros de jogos, cada empresa tem seu próprio *modus operandi*, que também varia dependendo do gênero do jogo, de seu nível de interação e jogabilidade.

Em nosso caso, decidimos dividir o roteiro em duas partes: a primeira com as interações principais com os mascotes e batalhas, que poderia também ser chamada de história principal, envolvendo tanto a primeira quanto a segunda *run*; já a segunda envolve as interações com objetos, com algumas variações de diálogo. Essa segunda parte também poderia ser definida como conteúdo adicional, já que não é necessário que o jogador interaja com cada objeto do cenário para que a história avance, mas certamente é um conteúdo disponível para ser interagido.

Essa diferença entre os dois roteiros pode ser percebida na tensão narrativa da história. Como mencionado anteriormente no Subtópico 2.1.1, é necessário ter variações na intensidade dos acontecimentos para manter a atenção e engajamento do jogador. Em *IMO* (Figura 38), isso é conseguido pela ação conjunta entre a história principal e o conteúdo adicional, com as interações com objetos aumentando lentamente a tensão e a história principal, onde há uma elevação rápida, culminando

nas batalhas com os monstros. Então entram as *cutscenes* como forma de transição para um momento de tensão mais baixa: a contemplação. Nesse momento o jogador continuará a explorar o mapa, interagir com objetos e com os mascotes, fazendo com que a tensão volte a aumentar aos poucos. Isso acontece em um ciclo durante os três dias de *gameplay*.

Figura 38 – Ilustração em gráfico da tensão narrativa no jogo *IMO*.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Entretanto, essa divisão do roteiro em duas partes não foi a única feita durante o processo de criação, como mostrado a seguir.

2.4.1 Texto em Prosa feito para o GDD

Além de ser uma forma de expressão artística, jogos também são produtos comerciais que possuem impacto no mercado. Para tanto, eles precisam ser divulgados.

Assim como outras formas de entretenimento, é preciso que haja uma sinopse. Já a inseri neste trabalho, mas coloco-a aqui novamente: “Uma jovem adolescente se vê sozinha e cercada por monstros na casa que um dia foi seu lar. Agora, ela deve sobreviver e derrotar as abominações ao seu redor, enquanto relembra as memórias que teve com suas amigas que se foram”. Porém, a sinopse é, muitas vezes, somente uma porta de entrada para a divulgação, e outros documentos se tornam necessários.

Muitos jogos e animações possuem documentos separados destinados à comercialização, são os chamados GDDs (*Game Design Document*, em português:

Documento de *Design* de Jogo), ou Bíblias (nomenclatura mais comum para animações). Assim, todo o processo de criação é organizado em um único local, contendo informações desde os controles e forma de jogabilidade até a criação do visual dos personagens.

O roteiro também é parte deste documento aglutinador, por isso, criei uma versão em prosa da história, contando-a de forma cronológica. Transcrevo-a abaixo:

HISTÓRIA DO JOGO *IMO*

Com a chegada de uma doença desconhecida, a humanidade começou a enfrentar problemas nunca antes imaginados. Esta enfermidade, chamada posteriormente de Síndrome Selênica, não afetava a saúde do doente de nenhuma forma visível. As alterações que ela causava estavam principalmente relacionadas aos campos da visão e audição, e consequentemente, à percepção do mundo, fazendo com que aqueles infectados passassem a enxergar os outros a sua volta como terríveis monstros.

A Síndrome Selênica se espalhava rapidamente, e com ela, inúmeras catástrofes. Amigos, colegas, conhecidos, estranhos, famílias inteiras, todos repentinamente viam uns aos outros como monstros e eram incapazes de compreender o que diziam, porém, continuavam a ver a si próprios como humanos, tendo a impressão de que todas as pessoas a sua volta haviam sido consumidas por seres horríveis e hostis. Um pânico generalizado tomava conta dos indivíduos infectados, levando-os a cometer atos terríveis em um instinto de autopreservação. Assassinatos e suicídios ocorriam em massa, nas ruas, nos hospitais, nas escolas, dentro das próprias casas… De um dia para o outro a humanidade quase se auto destruiu.

Uma outra consequência da doença era que, assim que eram infectadas, as pessoas ganhavam habilidades especiais, poderes que não conseguiam controlar e que acabavam utilizando para atacar uns aos outros de maneira desenfreada. Esses “poderes mágicos”, como ficaram conhecidos, variavam muito, desde levitar objetos, controlar energia ou curar ferimentos.

Pessoas ainda não infectadas não conseguiam entender o que estava acontecendo, vendo o que parecia ser um surto crescente no qual os indivíduos se voltavam uns contra os outros sem razão aparente. Além disso, tinham que lidar com os variados “poderes mágicos” que surgiram do dia para a noite. Tudo sem saber como essa doença estava se espalhando. Alguns dos infectados foram levados por instituições de pesquisa de diversos governos ao redor do globo para tentar achar a

verdade. Aos poucos foram descobrindo que não havia nada de errado com essas pessoas biologicamente, porém tudo relacionado aos sentidos sensoriais as levava ao pânico. Enquanto isso, cada vez mais cientistas eram infectados e os times de pesquisa diminuíam velozmente.

Por fim, após muitas labutas, conseguiram estabelecer uma comunicação básica com os indivíduos infectados, se utilizando especialmente de desenhos, pois qualquer palavra falada, sinalizada ou escrita parecia ser incompreensível. Assim descobriram o que essas pessoas estavam vendo, e a Síndrome tornou-se um pouco mais controlável. Os resultados das pesquisas foram espalhados o mais rapidamente possível, trazendo uma normalidade hesitante para a humanidade que havia sobrado. Assim, os infectados tomaram consciência do que estava acontecendo, de que aqueles monstros que viam eram na verdade pessoas, e por conta disso começaram a se enxergar como monstros também. Consequentemente, readquiriram a capacidade de se comunicar uns com os outros.

A humanidade estava de luto.

Porém, ainda não se sabia de onde a doença tinha surgido ou como curá-la. A única certeza era que ela havia começado após o retorno de uma equipe de astronautas a uma das primeiras viagens da colônia lunar recentemente estabelecida. Por isso, a Síndrome foi nomeada de Selênica, vinda da Lua.

Além disso, havia mais um agravante. Com a histeria inicial sob controle, as pessoas notaram que nenhuma das crianças parecia estar afetada, mesmo entre aquelas que haviam tido contato com os infectados. Isso gerou uma nova linha de pesquisa e trouxe diversas oportunidades para o desenvolvimento de estudos com o objetivo de desenvolver uma cura. Afinal, o que havia de diferente nas crianças?

Dessa esperança surgiu um novo experimento: as crianças órfãs seriam enviadas para casas no interior de cada nação, onde viveriam em isolamento sob monitoramento de cientistas. Aquelas que eventualmente acabassem contaminadas, o que acontecia quando ficavam mais velhas, eram liberadas e permitidas a viver em sociedade caso estivessem estáveis, já que a cura ainda estava fora do alcance. Entretanto, era imperativo manter as crianças ignorantes sobre o que realmente estava acontecendo para não comprometer os resultados da pesquisa. A verdade era apenas revelada caso saíssem das instituições.

A casa que o jogador explora é uma dessas muitas moradias do interior que serviram de lar para essas crianças por tanto tempo. O jogo se inicia pouco depois que as quatro garotas que viviam juntas no local são infectadas com a doença. A nossa protagonista fica agressiva após essa transformação, achando ser a única

sobrevivente de uma invasão e que deveria vingar a morte de suas amigas, as únicas pessoas que via como família no mundo.

Quatro meninas viviam nessa casa: Arinna, Kiara, Nix e a nossa protagonista. Assim que o jogo se inicia, o jogador pode escolher que nome dar à personagem, portanto, ela não tem uma identidade própria. Porém, para os fins deste documento, iremos apelidá-la de Flora para auxiliar no entendimento da história.

Após a Síndrome Selênica atingir todas quase ao mesmo tempo, seus "poderes mágicos" também se manifestaram, e os de Flora envolviam a manipulação de energia. Como ela não possuía controle algum sobre suas habilidades, houve uma sobrecarga e a casa inteira ficou com instabilidade na distribuição de força, fazendo com que a luz fosse cortada e voltasse a funcionar em intervalos irregulares. Isso queimou vários aparelhos, comprometendo a comunicação com o mundo exterior. Os cientistas enviaram sinais com pedidos de socorro, ao notar a hostilidade e grandiosidade dos poderes de Flora, que eram muito além do esperado. Porém, devido à instabilidade das comunicações, seus pedidos demoraram muito para serem enviados e foram recebidos somente algum tempo após o final do jogo.

Sem entender o que estava ocorrendo e movida pelo pânico, Flora acabou por matar alguns cientistas, que agora para ela eram monstros, utilizando uma vassoura que passou a ser a sua condutora de magia. A partir daí a casa tornou-se uma mansão de horrores.

Os cientistas restantes conseguiram aos poucos estabelecer uma forma de comunicação com as outras meninas da casa, que haviam ficado mais assustadas do que agressivas com a mudança de suas percepções. Juntos tentaram fazer com que Flora percebesse que aquelas eram suas amigas, e não monstros. Deixaram bilhetes, desenhos, fizeram sinais. Porém foi em vão.

Cada vez mais pessoas eram mortas e as opções diminuíam. Por fim, em uma tentativa desesperada, um dos cientistas lançou um experimento ainda não aprovado para tentar trazer Flora de volta à realidade. Nesse ponto o mundo já havia mudado muito, e a influência de magia estava suplantando as tecnologias anteriores. Havia sido teorizado que, se fosse possível se comunicar diretamente com a mente da pessoa infectada, sem passar por seus cinco sentidos, a mensagem seria recebida sem ruídos e, portanto, compreendida.

O experimento foi lançado, porém, como nunca fora testado, os cientistas não tinham certeza de como se manifestaria no subconsciente de Flora. Desse modo, nossa protagonista passou a ver dois animais falantes que a acompanhavam na casa. Um deles era uma Harpia e o outro um Lobo-Guará.

O Lobo-Guará tentava alertar Flora sobre a realidade, sempre pressionando para que ela enfrentasse seus medos, para que não recorresse à violência e que tentasse escutar antes de agir. Já a Harpia era uma resposta do subconsciente de Flora à essa interferência e, como um mecanismo de defesa, tentava protegê-la da verdade, apoiando suas ações agressivas, sua dificuldade de auto reflexão e suas atitudes raivosas.

Com esses dois conselheiros lutando pela consciência da garota, pouco avanço foi feito no início. E ela continuou matando pessoas uma a uma.

E é aqui que inicia-se nossa história.

A primeira parte do jogo se passa durante um período de três dias, onde a protagonista ronda pela casa tentando não esquecer de suas amigas queridas e atacando os monstros que venham a aparecer na sua frente. Ela possui um bestiário em seu quarto, onde anota e desenha todos os monstros que já matou.

Durante esses três dias o jogador se familiariza com o lugar e, através das interações com os objetos e com os dois animais companheiros, começa a perceber que há algo de muito errado por trás da vontade de Flora de matar qualquer “monstro” que surja.

O jogo se passa dentro de uma casa, que possui os seguintes cômodos:

- Sala de Estar;
- Corredor;
- Quarto da Protagonista (Flora);
- Quarto 1 (Arinna);
- Quarto 2 (Kiara);
- Quarto 3 (Nix);
- Jardim de Inverno.

Cada cômodo é decorado de acordo com os gostos das pessoas que costumavam viver ali. Os quartos, principalmente, são repletos de personalidade. Um é cheio de bichinhos de pelúcia e cores fortes, o outro é mais organizado, repleto de referências de *videogames* e computadores, o último quarto é mais escuro, com janelas bonitas e velas. O corredor é decorado com fotos de momentos felizes, a sala é repleta de pequenas coisas que pertenciam a cada uma das garotas, sendo um ambiente aconchegante e divertido. O jardim de inverno é o único espaço da casa que não tem nenhum traço das moradoras, sendo um tanto distanciado e deslocado do restante da casa. Já o quarto da protagonista é completamente diferente, todo branco e com poucos móveis, refletindo seu estado mental.

Dia após dia, sinais vão surgindo enquanto o jogador explora o lugar. Móveis mudam de posição, documentos sem sentido são encontrados, um conto de fadas

que Flora não consegue ler, mas que lembra de cor aparece em uma estante. Todos são traços que sugerem a existência de uma verdade além do óbvio. Os constantes avisos do Lobo-Guará sobre como “ainda dá tempo” também oferecem uma noção de que ainda é possível consertar as coisas, mas que algo precisa mudar ou será tarde demais.

Ao final do terceiro dia, após matar cada uma de suas três amigas, Flora finalmente percebe o que andou fazendo, que matou as pessoas com as quais se importava, que as destruiu com as próprias mãos enquanto achava estar do lado correto. Ela se olha no espelho pela primeira vez nos três dias do jogo e, por fim, se enxerga como um monstro, igual a todos os outros.

A primeira parte do jogo irá terminar nesse ponto, e sem o contexto do que aconteceu anteriormente o jogador ficará se perguntando o que realmente se passou ali. Por que ela era um monstro? O que aconteceu com as amigas dela? As respostas para algumas dessas perguntas se encontram na segunda parte do jogo, na segunda *run*. Porém, fica ao critério do jogador se ele deseja jogar novamente para encontrar essas respostas, ou se irá parar por ali.

A segunda *run* tem início poucos momentos após o final da primeira. Flora se encontra em seu quarto, encarando seu reflexo com uma expressão aterrorizada antes de empurrar o espelho com força e fazê-lo espatifar-se no chão. Mesmo assim sua aparência não muda, e partir desse momento é o avatar de um monstro que o jogador controla, não o de uma menina.

Após o choque inicial o pânico a consome. Porém, no momento seguinte, o Lobo-Guará aparece novamente e guia a garota em sua jornada para descobrir a verdade. Juntos eles exploram a casa novamente, visitando os cômodos já familiares ao jogador, mas que agora parecem diferentes. As paredes estão cobertas de trepadeiras, as cores vivas se foram, substituídas por cores opacas. Todas as plantas estão mortas, e não importa o quanto o jogador às regue, não há volta.

Além de explorar novamente a casa, o jogador é incentivado a olhar os documentos que ficaram em seu inventário desde a primeira *run*, e percebe que agora consegue lê-los. A protagonista finalmente compreende as notas, os pequenos bilhetes, a conversa no celular. Tudo se torna cada vez mais real em sua mente.

Em muitos desses documentos há a menção de um “laboratório”, embora a protagonista não tenha ideia de onde ele fica. Com a ajuda do Lobo-Guará o jogador descobre que há uma passagem secreta embaixo da árvore que ocupa o centro do jardim de inverno. Após descer vários lances de escada, finalmente o laboratório fica visível.

É um ambiente completamente diferente de todos os outros explorados anteriormente, repleto de telas piscantes, pilhas de documentos, computadores e notas espalhadas por todos os lados. Ali Flora finalmente descobre sobre a Síndrome Selênica e entende o peso de suas ações.

Após descobrir a verdade, a Harpia aparece pela primeira vez nessa segunda parte do jogo e, após conversar com a protagonista, oferece um ultimato: lute contra ela. Se vencer poderá sair da casa e encarar o mundo lá fora, se perder todas essas memórias serão apagadas e a protagonista viverá em uma ilusão feliz com as amigas que perdeu. Será como se nada tivesse acontecido.

O jogador entra no confronto final, recebendo ajuda do Lobo-Guará na forma de *buffs* que aumentam a força da protagonista. Dependendo do resultado da batalha será desbloqueado um final: a ilusão ou a verdade.

Caso o jogador perca: todo o inventário será apagado e aparecerá uma *cutscene* mostrando a protagonista vivendo feliz com as amigas em um *loop* infinito. Após isso, o jogador tem a opção de começar o jogo novamente ou terminar por ali.

Caso o jogador ganhe: o jogo termina com uma *cutscene* da protagonista saindo do laboratório, andando pela casa e finalmente abrindo a porta para o mundo exterior.

Nos próximos dois subtópicos, apresento o roteiro da primeira e segunda *runs* como foram criados. Eles foram organizados a partir dos três dias de *gameplay*. Todos os diálogos estão assinalados com o nome do personagem que os fala em letras maiúsculas, e as opções de diálogo estão organizadas em diferentes níveis de alinhamento. Tudo isso serve para auxiliar os demais integrantes do grupo em suas tarefas, deixando claro quem disse o que e como a conversa flui em suas variações.

As interações com objetos estão nos Apêndices C e D deste documento são organizadas por cômodo e divididas por objetos. As diferentes falas de diálogo estão divididas por barras (|), e em sua maioria são falas da protagonista para si mesma. Caso haja participação dos mascotes, seus nomes se encontram devidamente sinalizados.

Essa divisão no roteiro tornou-se necessária para tornar os documentos o mais objetivos possíveis e fáceis de serem acompanhados por toda a equipe, pois se estivessem todos em um arquivo só, as muitas interações com objetos iriam retardar a percepção da história em si, tornando-a confusa nesse estágio de criação.

2.4.2 Roteiro Primeira *Run*

Abaixo transcrevo o roteiro base para a primeira *run* do jogo *IMO*. Como explicado anteriormente, ele serviu de guia para a construção do *gameplay* do jogo final. Entretanto, como grande parte da jogabilidade está relacionada às interações com objetos, recomendo que o leitor leia o Apêndice C concomitantemente ao presente texto para que possa ter uma experiência mais próxima do produto finalizado.

> *(Aparece em fundo preto a frase -> Escreva o seu nome: _ _ _ _ _ _ esse será o nome da PROTAGONISTA dali em diante).*

DIA 1

A PROTAGONISTA acorda (*cutscene*), o quarto é todo branco. As exceções à regra são a HARPIA e o LOBO-GUARÁ, além deles, há um bestiário na mesa de cabeceira ao lado da cama, com desenhos de monstros, um por página (*cutscene do bestiário*).

Após explorar o quarto será possível interagir com os mascotes:

LOBO-GUARÁ: "Novamente? Novamente? Não se cansa?"

HARPIA: "Novamente! Novamente! Não é seguro."

Caso interaja por uma segunda vez:

LOBO-GUARÁ: "Já lhe disse, abra os olhos, não durma. Está cega."

PROTAGONISTA: “Sei o que faço.” (opção 1)

LOBO-GUARÁ: "Não sabe, não sabe e eu sei. Novamente brande a espada, novamente me decepciona, (nome escolhido pelo jogador)."

PROTAGONISTA: “Enxergo bem.” (opção 2)

LOBO-GUARÁ: "Então por que não vê o que reside à sua frente? Não entende? Não sente a dor que causa?"

HARPIA: "Eu quero seu bem e você sabe disso."

PROTAGONISTA: “Confio em você.” (opção 1)

HARPIA: "Sim, sim, esse é o caminho. O mundo queima lá fora, mas você é a chuva que cai para aliviar as dores."

PROTAGONISTA: “Não confio em você.” (opção 2)
HARPIA: "Por quê? Oh, por quê? Por que duvidas logo da minha sabedoria?"

Caso interaja por uma terceira vez:
LOBO-GUARÁ: “... Não vá.”
HARPIA: “Lute e viva.”
As interações repetem após isso.

O jogador explora a casa junto com a PROTAGONISTA, vendo os outros quartos cheios de flores e o jardim de inverno. A PROTAGONISTA rega as flores que encontra pelo caminho. Também se depara com alguns restos de bilhetes e desenhos antigos, além de um relatório bem formal, escrito em uma língua que ela não entende, então escuta o barulho de algo quebrando.
O primeiro monstro aparecerá no Jardim de Inverno.
O cenário é tingido de vermelho, a música se torna tensa e vai ficando mais alta quanto mais perto o jogador está do monstro. Há um botão de matar e um de fuga, mas ele não aparecerá nem na primeira luta e nem na segunda, somente na última.
MONSTRO 1:
Interação quando a PROTAGONISTA vê o MONSTRO 1:
LOBO-GUARÁ: “Fuja, garota!”
HARPIA: “Não! | Lute! | Mate!”
PROTAGONISTA: “Monstro! Você vai pagar pelo que fez com elas!”
Início da batalha.
(*Cutscene* da transformação da PROTAGONISTA e ataque do MONSTRO 1).
Opções se a PROTAGONISTA morre, essas opções aparecerão em ordem aleatória caso o evento morte aconteça:
“Não vai acabar assim!”
“Eu só preciso de mais força…”
“Não! Eu não vou desistir!”
“Monstro, você vai pagar!!!”
Interações depois da morte do MONSTRO 1:
(*Cutscene* do monstro morrendo, da flor e da protagonista voltando ao normal).

MONSTRO 1 (fala palavras ininteligíveis): “57!@#S &¨̈$#(se(+%e &¨%as” (que significa: V*amos ficar sempre… juntas* - <u>essas palavras viram parte da trilha sonora</u>).

Quando o MONSTRO 1 morrer, irá derrubar dois itens: uma Camélia e um cartãozinho cor de rosa. Ambos os itens podem ser pegos pela PROTAGONISTA para que fiquem no inventário. (*Cutscene* dela arrancando a flor do corpo do monstro).

Depois de a PROTAGONISTA pegar a Camélia:

PROTAGONISTA: “Como esse monstro se atreve a pegar uma Camélia? | Era a flor favorita dela! | ……. | Vai ficar tudo bem, florzinha… | Eu vou cuidar de você agora.”

Sobre o papelzinho:

PROTAGONISTA: “Eu não entendo… Será que guardo?” *Opção de sim ou não.*

Após explorar a casa toda, os mascotes, que seguem a protagonista em todos os cômodos, começam a falar que está na hora de dormir.

HARPIA: “Está na hora de dormir, querida.”

LOBO-GUARÁ: “Como irá conseguir descansar depois de tudo o que fez?”

Opções de diálogo da protagonista assim que entra no quarto:

PROTAGONISTA: “Por que tudo ficou desse jeito?” (Opção 1)

LOBO-GUARÁ: “Mas tudo realmente mudou?”

HARPIA: **“**É claro que sim! Ou por acaso esses monstros existiam antes?”

LOBO-GUARÁ:“Monstros, é?”

HARPIA: “Não o escute, querida. Vá descansar. <u>Amanhã será outro dia.”</u>

LOBO-GUARÁ: "..."

HARPIA: <u>"Amanhã será outro dia."</u>

PROTAGONISTA: “Esses monstros estão por todo lugar… nunca vou perdoá-los.” (Opção 2)

LOBO-GUARÁ: "Decepção."

HARPIA: "Você fez um bom trabalho, está ferida?"

LOBO-GUARÁ: "Está feliz?"

HARPIA: "Descanse, minha querida. Amanhã será outro dia."
LOBO-GUARÁ: *"..."*
HARPIA: "Amanhã será outro dia."

PROTAGONISTA: “Sinto falta delas…” (Opção 3)
HARPIA: "Descanse, minha querida. Amanhã será outro dia."
LOBO-GUARÁ: "..."
HARPIA: "Amanhã será outro dia."

As interações passam a se repetir depois disso.
Antes de dormir, a PROTAGONISTA desenha o MONSTRO 1 que matou no dia e escreve o que entendeu de suas últimas palavras junto do desenho no bestiário. A PROTAGONISTA coloca a Camélia em um vaso ao lado da cama (*cutscene*).
A PROTAGONISTA vai dormir.

DIA 2
A PROTAGONISTA acorda. Se interagir com o bestiário percebe que o desenho com as anotações do dia anterior está riscado em vermelho.

Interação com LOBO-GUARÁ e HARPIA:

PROTAGONISTA: “Mas… o que é isso?” (Opção 1)
LOBO-GUARÁ: “É um aviso. Descubra a verdade. Olhe no espelho.”
HARPIA: “Não é necessário, você sabe exatamente o que verá.”
LOBO-GUARÁ: “Por que não olha?”
HARPIA: “Sabe que é perda de tempo, besteira.”
LOBO-GUARÁ: “Tem medo, do próprio reflexo?”
HARPIA: “Silêncio, canídeo.”

PROTAGONISTA: “Quem mexeu nas minhas coisas? | Mas, só tem eu aqui…” (Opção 2)
LOBO-GUARÁ: “Sabe que isso não é verdade.”
HARPIA: “Que absurdo, canídeo. Querida, não se lembra? Foi você mesma quem rabiscou tudo, logo antes de dormir.”

LOBO-GUARÁ: “Tem certeza de que foi isso o que aconteceu, garota?”
HARPIA: “Não há nada o que temer, tudo está como deveria ser.”

PROTAGONISTA: “Lobo Guará, Harpia, expliquem-se!” (Opção 3)
LOBO-GUARÁ e HARPIA: “Não fomos nós.”
LOBO-GUARÁ: “Um de nós está mentindo.”
HARPIA: “Não se preocupe com isso, querida. Está tudo bem.”
PROTAGONISTA: “Mas… se vocês não escreveram, então quem foi?”
LOBO-GUARÁ e HARPIA: “...”
LOBO-GUARÁ: “Olhe no espelho. | Por favor…”

O jogador anda pela casa novamente com a PROTAGONISTA. Haverá modificações no cenário que atraiam a pessoa a chegar perto de uma estante no quarto 2 que não estava lá durante o primeiro dia. Quando o jogador interage com essa estante vai ver um conto de fadas (*cutscene*). Ao lado da estante há uma janela e o MONSTRO 2 ataca por ali.

MONSTRO 2:

Interação quando a PROTAGONISTA vê o MONSTRO 2:

LOBO-GUARÁ: “Garota, espere!”
HARPIA: “Ataaaqueee!!”
PROTAGONISTA: “Não tem mais escapatória!”

(*Cutscene* da transformação da PROTAGONISTA e ataque do MONSTRO 2).

Opções se a PROTAGONISTA morre, essas opções aparecerão em ordem aleatória caso o evento morte aconteça:

“Você não vai me derrotar…”
“Por que? Por que nos atacaram?”
“Eu não fiz nada de errado….”
“Socorro… alguém me ajude!”

Diálogo depois da morte do MONSTRO 2:

(*Cutscene* do monstro morrendo, da flor e da protagonista voltando ao normal).

MONSTRO 2 sussurra: “N(o $ s%$ c&¨̈a” (que significa “*Não é sua culpa”*…) Essas palavras ficam tocando repetidamente na trilha sonora, cada vez mais baixinhas.

Quando o MONSTRO 2 morrer, irá derrubar dois itens: um celular e um Lírio. Ambos os itens podem ser pegos pela PROTAGONISTA para que fiquem no inventário. (*Cutscene* dela arrancando a flor do corpo do monstro).

LOBO-GUARÁ: “..... | Sinto muito, garota….”

HARPIA: “Você fez muito bem, querida. | Está machucada?”

PROTAGONISTA: “Estou bem…. | …….”

Depois de a PROTAGONISTA pegar o Lírio:

PROTAGONISTA: “Um… um lírio? | Esses monstros estão pegando as flores delas! | Não se preocupe, pequeninho. | Os outros Lírios estão bem, está vendo? | Vou colocar você pertinho de mim…”

LOBO-GUARÁ: “Não acha muita coincidência?”

PROTAGONISTA: “Como assim?”

HARPIA: “Fique quieto, cachorro. | Não o escute, querida. Vá cuidar da sua flor.”

Sobre o celular:

PROTAGONISTA: “Esse celular… Não é o meu. | O meu quebrou naquele dia… | Então é o dela?”

Um celular desbloqueado e cheio de anotações vai para o inventário. Se o jogador clica só vê um monte de letras sem sentido em uma conversa. O celular está quase sem bateria. E a casa tem energia só em alguns momentos. Também não tem internet.

PROTAGONISTA: “Esse… Esse era o nosso grupo. | Mas eu não entendo nada… | As datas tão todas emboladas. | Tá quase sem bateria também…”

HARPIA: “Deve estar quebrado. Jogue fora.” *Aparecer opção de tirar do inventário ou não.*

LOBO-GUARÁ: “Pode ter coisa importante aí. Não seja precipitada, garota!”

Quando a PROTAGONISTA volta ao quarto depois da batalha, desenha o MONSTRO 2 no bestiário e quando vai anotar as últimas palavras ela para.

(*Cutscene* dela colocando a flor no vaso junto com a outra e desenhando o monstro, a cutscene para no meio do desenho e fica na tela enquanto tem o diálogo abaixo).

LOBO-GUARÁ: “Não vai anotar?”

PROTAGONISTA (na cabeça dela, porém em silêncio): *“Como era mesmo?”* (música tocando no fundo, meio vacilante).

LOBO-GUARÁ: *“*Garota?*”*

PROTAGONISTA (continua pensando): *“Não, não era isso…”* (música mais baixa).

HARPIA: “Pare de perder tempo e vá dormir, querida.”

Aqui todo som cessa, até o som ambiente.

A PROTAGONISTA fecha o livro e vai dormir (*cutscene* dela na cama olhando para o teto assustada).

PROTAGONISTA: “…”

Tela preta.

HARPIA (texto branco sobre a tela preta)**:** *“Amanhã será outro dia.”*

DIA 3

A PROTAGONISTA acorda. Quando o jogador vai explorar o quarto descobre que a porta está fechada. Quando interage só aparece o diálogo de:

“Está fechada.”

LOBO-GUARÁ: “Não está trancada, apenas abra e saia.”

HARPIA: “Mas por que sair? O quarto não é confortável?”

Quando vai a janela, está escuro/não é possível identificar o tempo e o diálogo aparece:

“Está vazio.”

LOBO-GUARÁ: “Não está vazio, você apenas não olhou pra fora.”

HARPIA: “Mas para que olhar pra fora quando tudo o que importa está aqui ao seu redor?”

Após isso entra automaticamente em diálogo com a HARPIA e o LOBO-GUARÁ:

HARPIA: “Lá fora é perigoso, mas aqui conosco você está segura, não tem porque sair, querida.”

LOBO-GUARÁ: “Isso é besteira! É e você sabe. Encare o que fez!”

As paredes começam a tremer, com o próximo monstro tentando entrar. Música de batalha começa. (*Cutscene in game engine*) Som de explosão fumaça na tela. Quando a fumaça some há um buraco onde antes estava a porta, mas sem sinal do MONSTRO 3. A PROTAGONISTA se arma com a vassoura e começa a procurar pelo quarto, quando ela passa pela cama o MONSTRO 3 sai. (*Cutscene* da mão aparecendo debaixo da cama).

Como parte do combate com o MONSTRO 3: há o botão de escape, que desencadeia o diálogo com a HARPIA e o LOBO-GUARÁ:

MONSTRO 3:

Interação quando a PROTAGONISTA vê o MONSTRO 3:

LOBO-GUARÁ: “Depois de tudo o que você fez, agora vai tentar fugir? Abra os olhos! Abra os olhos antes que seja tarde demais!”

HARPIA: “Não hesite!”

PROTAGONISTA: “V-você! | Sai de perto de mim! | Você me dá nojo!”

(*Cutscene* da transformação da PROTAGONISTA).

Se o jogador escolher sair da luta não tem para onde fugir, sempre que passa perto da cama aparece novamente a *cutscene* da mão do MONSTRO 3 e a batalha recomeça, até que o jogador chegue à conclusão de que vai ter que matar o MONSTRO 3 de qualquer jeito.

Opções de diálogo se a PROTAGONISTA morre, essas opções aparecerão em ordem aleatória caso o evento morte aconteça:

“Eu… estava quase lá.”

“Não posso decepcioná-las…”

“Por favor… eu não quero morrer…”

“Sinto muito.”

Após a morte do MONSTRO 3:

(*Cutscene* do monstro morrendo, da flor e da protagonista voltando ao normal).

Quando o MONSTRO 3 morrer, irá derrubar dois itens: um novelo de lã e uma Hortênsia. Ambos os itens podem ser pegos pela PROTAGONISTA para que fiquem no inventário.

Depois da PROTAGONISTA pegar a Hortênsia:

PROTAGONISTA: “É… é uma hortênsia. Mas não é possível! Por que todos esses monstros tão carregando as flores delas??”

PROTAGONISTA (se interagir de novo): “Não… Não pode ser. | Algo está muito errado…”

Sobre a linha de costura:

PROTAGONISTA: “Essa linha é da cor favorita dela… Ela andava com isso por toda a parte…”

Após a batalha a PROTAGONISTA está em choque. LOBO-GUARÁ e HARPIA não estão presentes após a luta terminar. Ela anda pelo quarto até passar na frente do espelho. O espelho desencadeia um diálogo que aparece em tela preta antes de mostrar o reflexo da PROTAGONISTA.

“Apesar de tudo, ainda é você.”

Então mostraria o reflexo da PROTAGONISTA como um MONSTRO, assim como os que ela já matou, o espelho quebra e a última cena é o reflexo quebrado dela como MONSTRO. *(cutscene)*.

FIM DA PRIMEIRA *RUN*

2.4.3 Roteiro Segunda *Run*

Abaixo transcrevo o roteiro base para a segunda *run* do jogo *IMO*. Da mesma forma que a primeira *run*, serviu de guia para a construção do *gameplay* do jogo final. Aqui também grande parte da jogabilidade está relacionada às interações com objetos, portanto, recomendo que o leitor leia o Apêndice D concomitantemente ao presente texto para que possa ter uma experiência mais próxima do produto finalizado.

(Tela preta. Frase aparece escrita em branco).

"Quando certa manhã Gregor Samsa acordou de sonhos intranquilos, encontrou-se em sua cama metamorfoseado num inseto monstruoso." Franz Kafka, A Metamorfose."

A segunda *run* começa depois do final da primeira. O cenário se modifica, com trepadeiras crescendo pelas paredes e uma paleta de cores mais fria e apagada, mostrando que aquela casa não era um lar já há algum tempo.
Não há sinal do LOBO-GUARÁ ou da HARPIA.
A PROTAGONISTA está em pânico. (*cutscene* da cara horrorizada dela no espelho, até que ela se zanga e empurra, o espelho cai e quebra no chão).
A partir daqui, o modelo da PROTAGONISTA muda para o *design* do MONSTRO, porque é dessa maneira que ela se percebe agora.
Depois de quebrar o espelho a PROTAGONISTA se encolhe na cama sob as cobertas. Tudo está quieto e o peso de suas ações faz com que novas lágrimas venham aos seus olhos monstruosos. (*cutscene*).
De repente uma voz interrompe seu crescente desespero.

LOBO-GUARÁ: “Eu sei que está acordada, garota.”
PROTAGONISTA: “É você! | NÃO OLHE PRA MIM!!”
LOBO-GUARÁ: “Calma. Isso não é nada diferente do que eu já via.”
PROTAGONISTA: “Então você sabia!”
LOBO-GUARÁ: “Eu tentei te avisar. | Você não me ouviu.”
PROTAGONISTA: “Como… como foi que isso aconteceu? | Eu não entendo! | Por que eu sou um monstro? | Por que elas… elas…”
LOBO-GUARÁ: “Gostaria de saber a verdade?”
PROTAGONISTA: “... Me ajude.”

As interações param e o jogador fica livre para andar pelo quarto.
Após a interação com o restante do quarto, o bestiário brilha na mesa de cabeceira. A protagonista para em frente a ele.

PROTAGONISTA: “...”
LOBO-GUARÁ: “Não vai ver o que está escrito aí?”

PROTAGONISTA: “Não tenho coragem.” (Opção 1) (se o jogador clicar na opção 1 primeiro, depois só aparecerá a opção 2).

LOBO-GUARÁ: “Não seja covarde, garota.”

PROTAGONISTA: “*Respirar fundo e abrir o diário.*” (Opção 2)

LOBO-GUARÁ:“Consegue ler melhor agora?”

Antes de aparecer a *cutscene* da história, aparece escrito na caixa de texto:

“Aquela história que li tantas vezes antes, que formou tudo o que eu sabia, tudo o que eu achava correto… | Estava diferente… | …E eu conseguia lê-la.”

(A isso segue-se a *cutscene* atualizada do bestiário).

Após a PROTAGONISTA ler o bestiário o seguinte diálogo acontece:

PROTAGONISTA: “Não! | EU NÃO FIZ ISSO! | NÃO FOI CULPA MINHA.”

LOBO-GUARÁ: **“**Vai continuar em negação? | Que decepção.”

PROTAGONISTA: “O que foi que eu fiz…” (Opção 1)

LOBO-GUARÁ: “...”

PROTAGONISTA: “*Chorar incontrolavelmente.*” (Opção 2)

LOBO-GUARÁ: “Sinto muito, garota...”

PROTAGONISTA: “O que eu faço agora? …” (Opção 1)

LOBO-GUARÁ: “Entenda o que realmente aconteceu aqui.”

PROTAGONISTA: “Onde fica esse porão? …” (Opção 2)

LOBO-GUARÁ: “Eu vou te mostrar.”

Interação antes de deixar o quarto:

PROTAGONISTA: “Lobo-Guará, cadê a Harpia? …”

LOBO-GUARÁ: “Te esperando.”

Após sair do quarto, o jogador vai explorar todos os cômodos com a PROTAGONISTA, observando as diferenças na casa, que agora está caindo aos pedaços, opaca e sem vida. Também há novos diálogos e interações com cada objeto. Observar a lista de interações no Apêndice D para mais detalhes.

Em alguns momentos o LOBO-GUARÁ vai lembrar o jogador de ler as coisas que estão no inventário, que agora estarão em uma escrita compreensível. Se o jogador

ler todas as notas do inventário por conta própria, essas falas do LOBO-GUARÁ não serão ditas, mas os diálogos referentes aos arquivos continuarão normalmente.

Opções de diálogo para lembrar o jogador de olhar o inventário:

LOBO-GUARÁ: “Garota… agora que você consegue ler normalmente, não é melhor olhar as coisinhas que guardou?”

LOBO-GUARÁ: “Lembra daquelas mensagens todas? | Não acha melhor lê-las?”

PROTAGONISTA: “... Eu não sei se consigo…”

LOBO-GUARÁ: “... | Eu acredito em você.”

Por fim, após o jogador explorar todos os cômodos haverá o de um diálogo com o LOBO-GUARÁ:

PROTAGONISTA: “Mas eu já olhei em todos os lugares! Conheço essa casa de cima pra baixo e nunca vi nenhum porão! Eu… eu não sei mais onde procurar…”

LOBO-GUARÁ: “Já está desistindo?”

PROTAGONISTA: “Você disse que ia me ajudar! Mas até agora nada!”

LOBO-GUARÁ: “Você está sendo irracional, garota. De que adianta eu te levar pro laboratório se você ainda está em negação?”

PROTAGONISTA: “Mas eu não estou! Eu… eu…. Matei todo mundo.” (opção 1)

LOBO-GUARÁ: “Está pronta para ir até lá?”

PROTAGONISTA: “*Ficar em silêncio.*” (opção 2)

LOBO-GUARÁ: “Ainda hesita?”

PROTAGONISTA: “Eu não sei se consigo….” (opção 1)

LOBO-GUARÁ: “Garota, o pior você já fez. …… Siga-me.”

PROTAGONISTA: *“Respirar fundo.* Me leve até lá…” (opção 2)

LOBO-GUARÁ: “Muito bem. Siga-me.”

O LOBO-GUARÁ leva a PROTAGONISTA até o Jardim de Inverno. (Há uma *cutscene* em *game engine* do LOBO-GUARÁ andando até a entrada do jardim e sumindo).
Assim que chegam lá o LOBO-GUARÁ pede para que a PROTAGONISTA diga algumas palavras.

> LOBO-GUARÁ: “A porta só se abre com um código, pois todos que sabem das palavras estão prontos para entender a verdade.”
> PROTAGONISTA: “O que eu devo dizer?”
> LOBO-GUARÁ: “Repita depois de mim: Eu sou o que vejo e vejo quem sou…”
> PROTAGONISTA: “… Eu sou o que vejo e vejo quem sou.”
> LOBO-GUARÁ: “Quem é você, garota?”
> PROTAGONISTA: “… Um monstro…”

(*Cutscene* em *game engine* do ipê branco no meio do jardim se abrindo ao meio. Logo abaixo de suas raízes há uma escada em espiral que leva para baixo). Aquela é a entrada para porão, para o laboratório.

> LOBO-GUARÁ: “Desça as escadas, garota.”
> PROTAGONISTA: “Você ficará comigo?”
> LOBO-GUARÁ: “Estarei sempre ao seu lado.”

Após descer as escadas o laboratório é revelado. É um ambiente completamente diferente do restante da casa, com telas, computadores, e documentos acompanhando a vida das garotas. Ali a PROTAGONISTA encontra informações explicando sobre a doença, sobre as outras meninas, seus poderes e sobre sua própria situação.
Depois de o jogador explorar todo o laboratório com a PROTAGONISTA haverá a batalha final. A câmara irá se mover para o lado e focar no canto direito do laboratório, que até aquele momento era um círculo branco vazio. (*Cutscene* da HARPIA aparecendo).

> HARPIA: “Então você ouviu o canino e veio parar aqui… Se tivesse me escutado não estaria sofrendo tanto, querida.”
> PROTAGONISTA: “Não me chame assim!” (opção 1)

HARPIA: “...”

PROTAGONISTA: “Saia da minha cabeça!” (opção 2)

HARPIA: “Mas eu sou parte de você.”

PROTAGONISTA: “...” (opção 3)

HARPIA: “Nada a dizer?”

HARPIA: “Ainda há como voltar atrás. Ainda há como ser feliz.

PROTAGONISTA: “Como?” (opção 1)

HARPIA: “É só…”

LOBO-GUARÁ: “Garota, não dê ouvidos!”

PROTAGONISTA: “Eu não acredito em você.” (opção 2)

HARPIA: “Você me magoa, querida.”

LOBO-GUARÁ: “Vamos, diga a ela sua ideia maravilhosa.”

HARPIA: “Eu te darei uma escolha: volte comigo e todas essas memórias horríveis vão desaparecer. Vou ficar com você e fazer uma realidade feliz… Você terá o que quiser. Suas amigas? Feito. É só dizer a palavra. Ou… vire as costas para mim e enfrente as consequências.”

LOBO-GUARÁ: “...”

PROTAGONISTA: “Você… pode trazê-las de volta?”

HARPIA: “Não, querida. Mas se você esquecer de tudo isso, nem vai saber que as perdeu. Aquela discussão tola? Nunca terá acontecido para você. Poderá viver feliz para sempre.”

PROTAGONISTA: “ Se eu aceitar… elas vão estar felizes?” (Opção 1)

LOBO-GUARÁ: “Garota, não!”

HARPIA: “Estarão sim. Você guardará as memórias delas com carinho. Viverá a vida que elas gostariam que você tivesse. | Um mundo onde estão todas juntas.”

PROTAGONISTA: “Então…. | ….. | Eu aceito.” (opção A)

PROTAGONISTA: “... Mas será só uma ilusão.” (opção B)

Se opção A: final do jogo. (*Cutscene*: O LOBO-GUARÁ desaparece. A HARPIA sorri maleficamente e o mundo se desfaz. Corta para a PROTAGONISTA sorrindo com as amigas, mas o mundo está todo em preto e branco e elas têm sorrisos riscados de giz vermelho nos rostos).

Se opção B: o diálogo vai para o escrito abaixo, onde há a batalha final contra a HARPIA.

PROTAGONISTA: “... Mas será só uma ilusão.” (Opção B)

HARPIA: “Então essa é a sua resposta? Que decepção. | Bom, não interessa. Vou te dar uma segunda opção, querida, como prova do meu carinho: lute comigo. Caso me vença desaparecerei da sua vida, você será livre para sair daqui. Caso perca… criarei um mundo lindo pra você, te deixarei feliz de verdade.”

PROTAGONISTA: “Pode vir! Você não vai mais controlar a minha vida!”

HARPIA: “É o que veremos!”

LOBO-GUARÁ: “Falou bonito, garota! Pode contar comigo!”

PROTAGONISTA: “AAAAAHHHHH”

(*Cutscene* do início da batalha). Durante a luta, o LOBO-GUARÁ irá ajudar a PROTAGONISTA oferecendo *buffs*.

Falas possíveis para o LOBO-GUARÁ, elas serão utilizadas durante a batalha, especialmente quando o LOBO-GUARÁ auxiliar a PROTAGONISTA:

“Estou aqui!”

“Não desista, garota!”

“Aaahhh!”

“Força!”

“Precisa de ajuda?”

“Essa foi por pouco, garota!”

Se o jogador perde a luta:

HARPIA: “Vai ficar tudo bem agora, querida.”

(Cutscene do mundo desaparecendo e da PROTAGONISTA sorrindo com as amigas. Há uma distorção quase como estática e o jogo termina em uma tela preta.) Aparece a opção: *Você quer jogar de novo?* Se a pessoa responder sim volta para a primeira *run* e começa tudo outra vez.

Se o jogador vence a luta:

LOBO-GUARÁ: “Você conseguiu, garota… Boa sorte no mundo lá fora…”

PROTAGONISTA: “Mas e você?”

LOBO-GUARÁ: “Hah, depois dessa doideira eu vou descansar. Tirar um tempo pra mim, sabe?”

PROTAGONISTA (sorrindo): “... Você merece mesmo.”

LOBO-GUARÁ: “Só não se esqueça de mim, combinado?”

PROTAGONISTA: “Nunca!”

(*Cutscene* do LOBO-GUARÁ desaparecendo, da protagonista saindo do laboratório, andando pela casa e abrindo a porta para o mundo lá fora). Tela branca e fim.

FINAL DA SEGUNDA *RUN.*

3 *DESIGN* DE PERSONAGENS

Micael Olivete Barreto

3.1 CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Quando se cria uma história, o esperado é que tenha algo ou alguém que acompanhamos em algum tipo de jornada. Sempre haverá uma figura a ser trabalhada durante a narrativa e essa figura é o que chamamos de personagem. Eles são ferramentas versáteis as quais servem diversos propósitos, desde protagonistas e antagonistas até personagens de apoio, cada um tem sua função e sua criação é relativamente diferente para cada uma. Geralmente, para criar um personagem, um profissional específico é necessário: o *Character Designer*, em tradução livre, o Criador de Personagens.

De acordo com Bancroft em seu livro *Creating characters with personality*, (2006), um *Character Designer* é um artista que tem como objetivo elaborar um personagem original especificamente para o cenário dado a ele, seja em um jogo, filme ou livro. Junto disso, ele traz duas definições sobre dois tipos desse profissional: *Blue Sky Designers*, cujos quais fazem diversos *sketches* diferentes, produzem constantemente e não seguem um estilo de arte definido, mas um próprio para si; e *Character Polishers*, que geralmente trabalham compilando e polindo os *sketches* do outro tipo de *designer*, tendo uma certa habilidade em reproduzir estilos de arte já existentes. É comum que uma equipe tenha ambos os tipos de profissional, pois um complementa o outro, trabalhando em conjunto para produzir o personagem requisitado. São esses profissionais que tratam de inserir as criações dentro de uma obra, os caracterizando de forma a fazer sentido com o que é apresentado. Muitas coisas devem ser levadas em consideração para o processo de criação, como ambientação, tempo, gênero (fantasia, ficção científica, etc.) e narrativa, afetando a forma que o personagem vai ser moldado.

Este tópico e seus subtópicos, (3.1), são focados em apresentar conceitos básicos sobre a criação de um personagem, tendo foco em como o *design* é capaz de apresentar pontos narrativos de forma indireta e o que é necessário para sua produção dentro do mundo dos jogos.

3.1.1 A arte de criar personagens

Arte, fora do dicionário, é subjetiva. Caso pergunte para alguém “o que é arte?” nunca responderão a mesma coisa, pois como dito, arte é subjetiva. Pode-se dizer que arte é a expressão do belo, mas o belo também é subjetivo, como Tolstoi cita em seu livro “O que é arte?” no capítulo 2. O autor trouxe à tona a arte sendo o belo e servindo ao belo, abrangendo melhor a questão no capítulo 3 do mesmo livro mencionado.

O belo também não é definido, como já dizia o ditado “a beleza está nos olhos de quem vê”, afinal, o que é belo para mim pode não ser para você. A palavra tem diversos significados e vai de cada um atribuir tais significados a ela, assim como a arte, podemos usar a definição do dicionário, mas essa definição dificilmente contempla todos os significados que esses conceitos podem abranger.

De acordo com Baumgarten, da forma que foi citada por Tolstoi,

> [...] o objeto do conhecimento lógico é a verdade; o objeto do conhecimento estético (isto é, sensual) é a beleza. A beleza é o perfeito (o absoluto) percebido pelos sentidos. A verdade é o perfeito percebido pela razão. O bem é o perfeito atingido pela vontade moral. (Tolstói, 2019, p.42).

Seguindo pela linha de Baumgarten, a beleza tem como objetivo ser agradável e excitar o desejo, contradizendo Kant. Tolstoi menciona também autores que contradizem Baumgarten, apontando que tudo isso é subjetivo, maleável, e parte de uma discussão mais ampla.

> Segundo Véron, a arte é a manifestação da emoção (émotion), comunicada externamente por uma combinação de linhas, formas e cores, ou uma sequência de gestos, sons ou palavras sujeitos a certos ritmos. (Tolstói, 2019, p.55).

Michel Haar traz em seu livro “A Obra de Arte - Ensaio Sobre a Ontologia”, a ideia de Platão da arte como mimetismo, a imitação de uma aparência, a aparência de uma aparência que se distancia da realidade. Junto de Platão, a definição de Aristóteles se faz presente, sendo a mímese uma representação obtida segundo a regra da adequação. Ele dá o exemplo de um retrato, que pode ser idêntico ao modelo, se fazendo verdadeiro, pois é adequado.

Tentar definir a Arte, como foi visto, é algo complexo e podemos muito bem fazer uso do termo “*rabbit hole*” para essa busca. *Rabbit hole* é um termo em inglês utilizado para definir uma situação a qual buscar respostas apenas gera mais perguntas, um “poço sem fundo” como chamamos no Brasil. Em meus olhos, criar

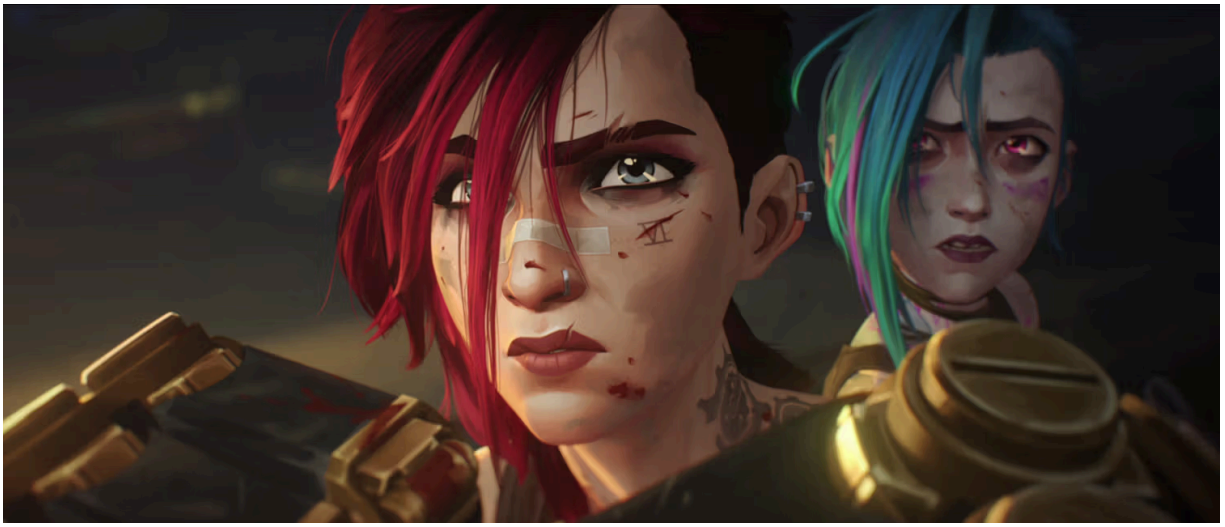
arte é se expressar. Transmitir algo através de um meio, não importa qual. É querer com que seu interior seja visto, por mais disfarçado que esteja e quando se cria algo, quando se cria um personagem, você se expressa. Para criar uma outra pessoa, um outro indivíduo, é necessário pensar e enxergar através de uma lente a qual é sua, mas ao mesmo tempo não é. Personagens podem ser o seu ideal, aquilo que você quer ser, a representação de um conceito específico, ou apenas algo o qual palavras não bastavam para trazer à tona; podem ser uma crítica, um escape, podem ser o artista ou aquilo que o artista vê. Muito deve ser pensado na hora de criar, às vezes se tem o ambiente, o mundo e a narrativa que se quer seguir e o personagem deve ser montado de acordo. Outras vezes, se tem o personagem, sua personalidade e aparência, fazendo com que o mundo seja moldado a partir desse ser fictício.

Arte não é só o produto final, mas também seu processo, o porquê de algo, o sentimento por trás. Arte não é algo fixo, não tem resposta exata, mas sim, podemos considerar que criar personagens também é Arte.

3.1.2 Criação de personagens para jogos

Apesar de existirem elementos em comum, os critérios de criação mudam de mídia para mídia. Produzir um personagem para um jogo é diferente de produzi-lo para um livro ou série, pontos diferentes devem ser considerados, como se o livro terá ilustrações ou não, qual o tipo de animação a série terá (isso se for uma animação). Por exemplo, em alguns livros não se usam imagens, deixando com que o leitor o interprete como quiser, utilizando das palavras como modo de apresentar os personagens, enquanto em jogos o elemento visual é muito presente, assim como o sonoro, fazendo com que o processo seja diferente, pois ele terá de ser apresentado diretamente ao público. Essa diferença entre mídias é bem visível quando se olha para o caso de *Arcane* com *League of Legends*, uma série feita dentro do universo de um jogo que não tem o foco em narrativa. Como é apresentado no *artbook* da série, *The Art and Making of Arcane*, para transferir os personagens do jogo para a série, os designs de muitos, senão todos, foram mudados e incrementados, como é o caso de Jinx e Vi.

Figura 39 – Captura de tela da série *Arcane*, 2ª temporada (2024).



Fonte: *Riot Games*, 2024.

Nos primeiros capítulos do *artbook*, é apresentado pela escritora como a equipe teve a ideia de criar a série, querendo se aprofundar no universo de *Runeterra* que é discutido rasamente dentro das falas dos campeões (como são chamados os personagens dentro de *League of Legends*) e em seus contos fora de jogo. Diferente das *cinematics* de apresentação a novos campeões, queriam se afastar dos clichês de luta e vídeos rápidos para focar não só em apresentar o que já tinham dentro dos jogos da *Riot Games*, mas incrementar ainda mais nesse universo. Para isso, como dito antes, foi necessário mudar designs e seus *backstories* iniciais – Vi sofreu uma grande mudança, os desenvolvedores a achavam muito sexualizada, o que resultou em uma troca quase completa em seu visual do jogo para a série, assim como Warwick, que foi provavelmente o que teve a mudança mais radical.

Arcane e *League of Legends* tem uma diferença considerável no estilo artístico de suas produções, o qual varia muito de estúdio para estúdio e de mídia também. O estilo de arte tem um papel importante na criação de um personagem, já que é a forma a qual será apresentado a quem está consumindo a mídia. Deve-se levar em consideração se o que está sendo produzido terá uma arte mais realista ou cartunesca, por exemplo. Dentro do livro *Understanding Comics* (1994) de Scott McCloud, é discutido sobre como o estilo de arte afeta a forma que o consumidor da mídia enxerga e interpreta o indivíduo visto em tela. Enquanto o fotorrealismo nos faz ver outra pessoa, um indivíduo à parte, a forma simplificada, ou seja, o *cartoon*, abrange um escopo maior de interpretação, podendo representar mais do que apenas aquele retrato específico que o fotorrealismo entrega.

A caracterização do seu personagem vai depender muito do que você quer pra ele. Será uma figura anônima? É um *self-insert* do jogador? Talvez um ícone específico, um herói de identidade própria, no fim, cabe aos desenvolvedores decidir isso.

Para nosso jogo, foi adotado um estilo de arte similar a *animes* dos anos 90, assim como clássicos jogos de *RPG Maker* que tiveram muita influência no japão na década de 2010, como será apresentado mais adiante na seção 5. As maiores inspirações e influências para *IMO* foram animes como *Puella Magi Madoka Magica* (2011), *Sakura Card Captor* (1998) e *Sailor Moon* (1992), junto de jogos como *Mad Father* (2012), *Ao Oni* (2008) e *Corpse Party* (1996), tendo inspirações narrativas em jogos como *Nier* (2010).

3.1.2.1 A necessidade de um protagonista

Se tratando de jogos, ter uma personagem principal a qual acompanhamos durante a *gameplay* é praticamente indispensável, seja na forma de um objeto que precisa se mover com o ritmo da música, um encanador de macacão ou um guarda de fronteira anônimo (em sequência: *Geometry Dash*, *Super Mario* e *Papers*, *Please*). O protagonista tem um papel de grande importância e sua caracterização geralmente é a que se tem maior empenho durante a criação de um jogo pois ele é o avatar do jogador, sua representação dentro daquele universo apresentado a ele. Para isso, o livro *Virtual Character Design for Games and Interactive Media* (Sloan, 2015) apresenta algumas definições sobre tipos diferentes de protagonistas e o papel que eles fazem dentro do jogo:

Role Embodyment – Personagens suficientemente vazios, que não passam de cascas as quais o jogador se impõe, dão uma voz maior para aquele que está jogando dentro do universo do jogo. São criados de forma que é possível se projetar em um personagem o qual já tem um papel definido dentro da história. Alguns exemplos são *Half-Life 2* e *Baldur's Gate 3*.

Half-Life 2 entrega um protagonista já nomeado e com uma carreira definida, porém é feito de forma que o jogador não tem dificuldade de se colocar em seu lugar mesmo sem conhecimento da área de atuação de Gordon Freeman. *Baldur's Gate* 3, por sua vez, dá ao jogador a liberdade de customizar da forma que quiser seu protagonista, escolhendo *background*, aparência e área de atuação, porém dando a

esse personagem um papel pré estabelecido, mesmo que sua *backstory* seja deixada em aberto para o jogador a pensar como quiser.

Role Fulfillment – São personagens que têm uma identidade própria e um *backstory* já definido, o qual o jogador não tem como necessariamente se impor. Com esse tipo de protagonista geralmente vêm um cenário com o qual o jogador já tem certo conhecimento sobre, por exemplo *Red Dead Redemption* em seu cenário de época. Personagens incluídos dentro dessa categoria geralmente seguem o arquétipo do herói, o mocinho da história, por mais que não seja obrigatório.

Existem outros tipos mais específicos sobre a área de atuação de um protagonista, porém os dois apresentados são uma boa generalização que podem conter outras vertentes dentro deles. Protagonistas podem ser anti-heróis, vilões, pessoas comuns vivendo suas vidas; não necessariamente se prendendo a apenas uma categoria, esses personagens, assim como até os *NPCs*, serão desenvolvidos durante a trama.

3.1.2.2 A evolução da caracterização de um protagonista dentro dos jogos

> [...] A formação de um vínculo entre a entrada do jogador e o feedback visual em uma tela digital — ver um objeto se mover para a esquerda ou direita, para cima ou para baixo, para frente ou para trás quando explicitamente comandado a fazê-lo — é realmente nosso ponto de partida para a representação virtual da intenção do jogador em um espaço digital. Além disso, a interação com objetos controlados por computador poderia ser considerada o gênesis dos personagens não jogáveis digitais, ou NPCs. Novamente, esses talvez não tivessem a aparência ou o som dos personagens que vemos nos jogos hoje. Mas os jogadores interagindo com esses objetos em gráficos limitados podiam projetar personalidades humanas nos mesmos, acusando-os de malícia ou de trapaça, de serem astutos ou imbatíveis. Em outras palavras, embora fosse apenas um "rato" em forma de ponto ou um blip visual que parecia algo como uma nave espacial, poderíamos argumentar que esses objetos eram efetivamente exemplos iniciais de NPCs. [...][13] (Sloan, 2015, Introdução XIV. Tradução nossa).

[13] The forming of a link between player input and visual feed- back on a digital display—seeing an object move left or right, up or down, forward or backward when explicitly commanded to do so—is really our starting point for virtual representation of player intent in a digital space. Furthermore, interaction with computer-controlled objects could be considered the genesis of digital nonplayable characters, or NPCs. Again, these might not have looked or sounded like the characters we see in games today. But players interacting with these limited graphical objects could project human personalities onto the blocky graphics, accusing them of malice or of cheating, of being sly, or of being ruthless. In other words, although it was only a dot-shaped “mouse” or a visual blip that looked something like a spaceship, we could argue that these objects were effectively early examples of NPCs.

Em décadas passadas, a caracterização de personagens era muito mais simples e limitada devido à tecnologia da época. Suportando apenas alguns poucos *pixels*, a representação dos personagens consistiam de elementos visuais como barras, bolinhas, pequenas formas, dentre outros. Um exemplo usado no livro citado acima é o do jogo *Mouse in the Maze,* o qual apresenta um rato que é representado por um ponto, o qual o jogador controla. Hoje em dia, essas formas não seriam reconhecidas como personagens de fato, o passar do tempo levou a evolução tecnológica e junto dela foi necessário que as representações em tela evoluíssem também. O que antes eram apenas pontos e pequenos objetos controláveis, agora foram substituídos por *designs* mais complexos e detalhados em sua composição.

Um ponto de virada relevante foi Alan Turing e seu trabalho com a Inteligência Artificial. A premissa de uma máquina “pensar” abriu diversas possibilidades para o mercado de jogos. Mesmo que não existisse uma presença visual ou auditiva devido às limitações do período de experimentação, muitos testaram essa nova oportunidade através do texto, criando personagens mais detalhados que tinham a capacidade de interagir com quem estivesse jogando.

ELIZA – Foi um dos, se não o primeiro *chatbot* conhecido. Foi criada para simular um psicoterapeuta, utilizando de palavras-chave para gerar respostas vagas, geralmente respondendo de forma genérica as questões perguntadas. Após ela, outras simulações foram feitas e mais desses *chatbots* foram criados, um deles conhecido como PARRY foi colocado para interagir com ELIZA, os tornando provavelmente uma das primeiras interações entre “*NPCs*” conhecidas.

Por volta de 1970 a comercialização de computadores e *arcades* tornou ainda mais relevante o atrativo visual para os jogos, pois chamavam mais atenção do que apenas texto. Desde então, a área de criação de personagens se abrangeu muito, apesar de ainda existirem limitações impostas de acordo com a *engine* de cada jogo.

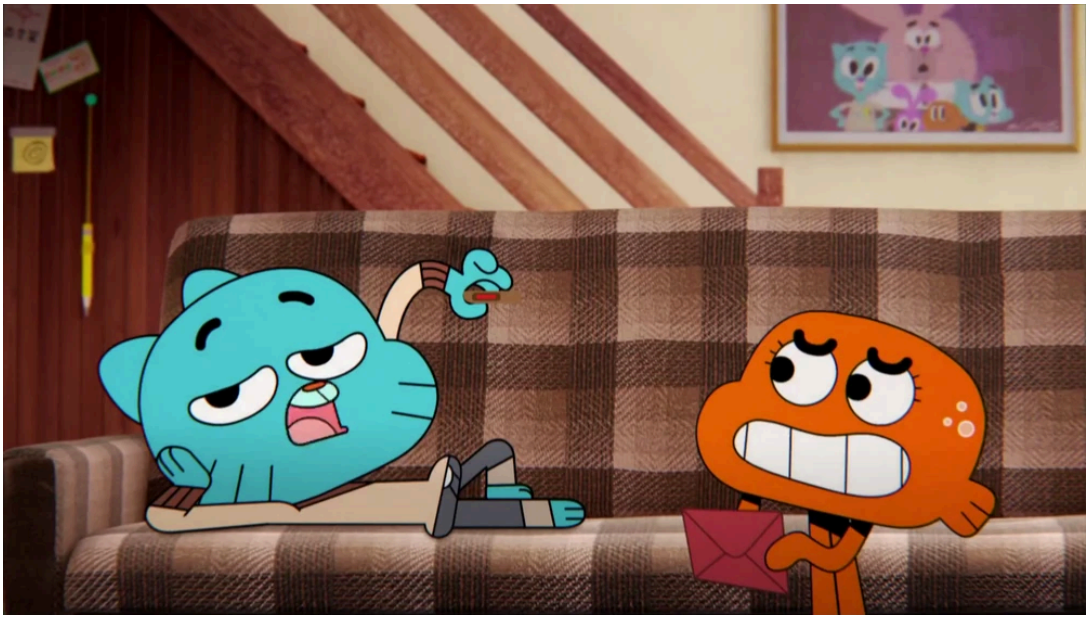
3.1.3 Fundamentos básicos

Dentro da criação de personagens também existe uma base técnica a qual boa parte dos profissionais utiliza. Formas, cores e até mesmo a espessura de uma linha moldam como o espectador vai enxergar e interpretar o personagem que está vendo

em tela. Algo que já foi citado anteriormente nesta mesma seção é a influência que o estilo de arte tem sobre a criação.

Uma mídia de animação que trabalha de forma exemplar com seu estilo de arte é *O Incrível Mundo de Gumball* (2011). Sendo um desenho que utiliza de vários estilos diferentes para cada um de seus personagens, dando um visual único para a série e deixando um espaço para que praticamente qualquer coisa pudesse ser implementada ao decorrer da história e por mais diferente que fosse, faria sentido dentro daquele ambiente. Por mais que alguns dos personagens apresentados tivessem um detalhe maior que outros, o teor do desenho sempre seguiu o mesmo durante todos os seus episódios, seu estilo de arte é permissível o bastante para abranger tópicos diferentes de forma coesa.

Figura 40 – Captura de tela do desenho *O Incrível Mundo de Gumball*, 1ª temporada (2011).

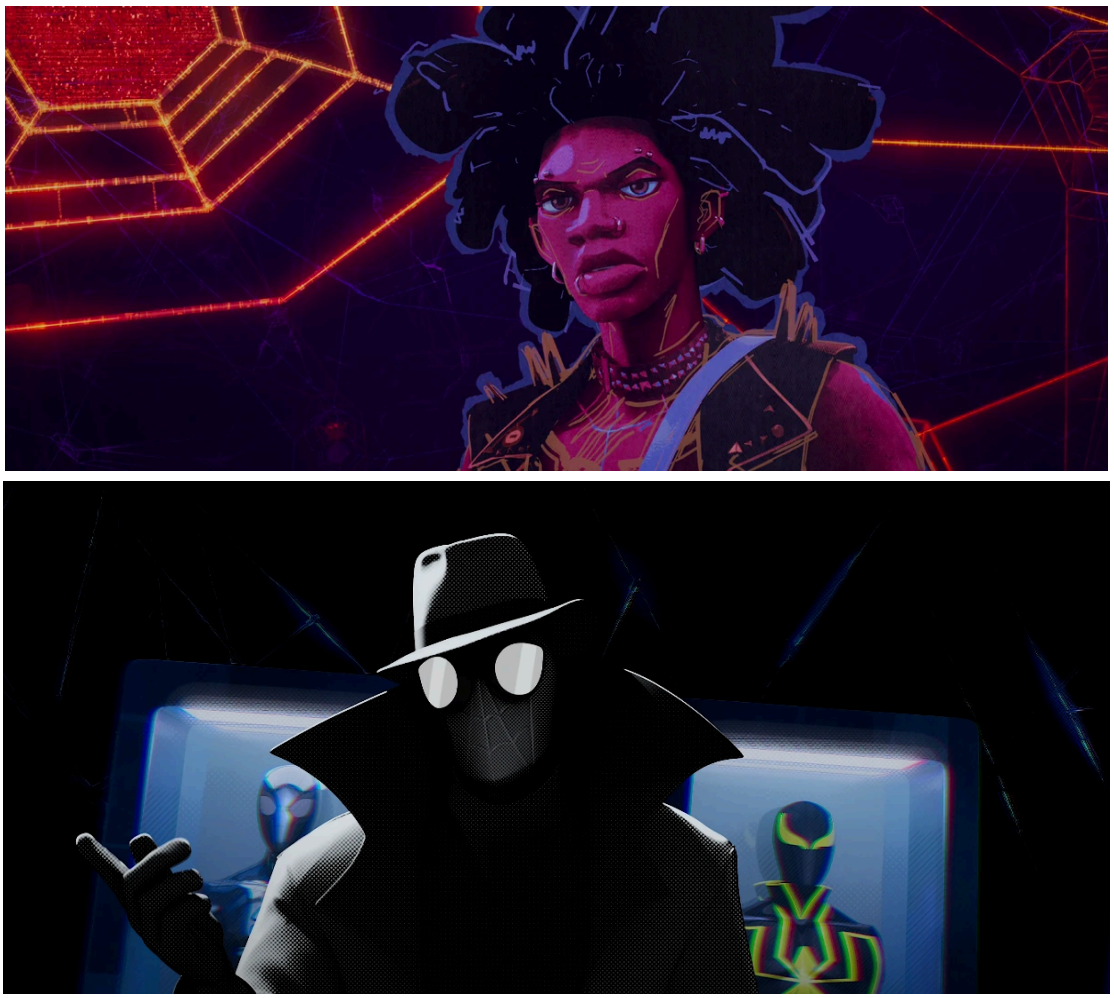


Fonte: *Cartoon Network*, 2011.

Ainda no tópico de animação, os longa-metragens de animação *Homem Aranha no Aranhaverso* (2018) e sua continuação, *Homem Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), são indiscutivelmente uma referência no quesito arte atualmente. Tendo um estilo único o qual busca trazer a essência dos quadrinhos para uma animação, ambos os filmes também brincam com a diversidade de estilos de arte, trazendo personagens como Hobie Brown e Noir, os quais mantém dentro da animação o estilo característico de suas ilustrações nos quadrinhos, ainda que

diferentes, todos seguem um traço padrão dentro da animação (tendo algumas exceções), mantendo a harmonia visual entre eles.

Figuras 41 e 42 – Capturas de tela do filme *Into the Spider-Verse* (2018).



Fonte: *Sony Pictures Releasing*, 2018.
Legenda: Figura 41 – Hobie Brown. Figura 42 – Spider Noir.

Os produtores do filme queriam que a mão do artista estivesse sempre presente dentro da obra, mantendo coisas como a técnica de pontilhado utilizada em quadrinhos antigos, buscando se distanciar do realismo o qual a máquina trabalha melhor, blocando as cores (ou seja, criando uma estrutura básica com elas para apenas depois acrescentar os detalhes) e trazendo contraste entre elas, tudo isso sendo relatado no *artbook* do primeiro filme: *The art of Spider-Man: Into the Spider-verse*.

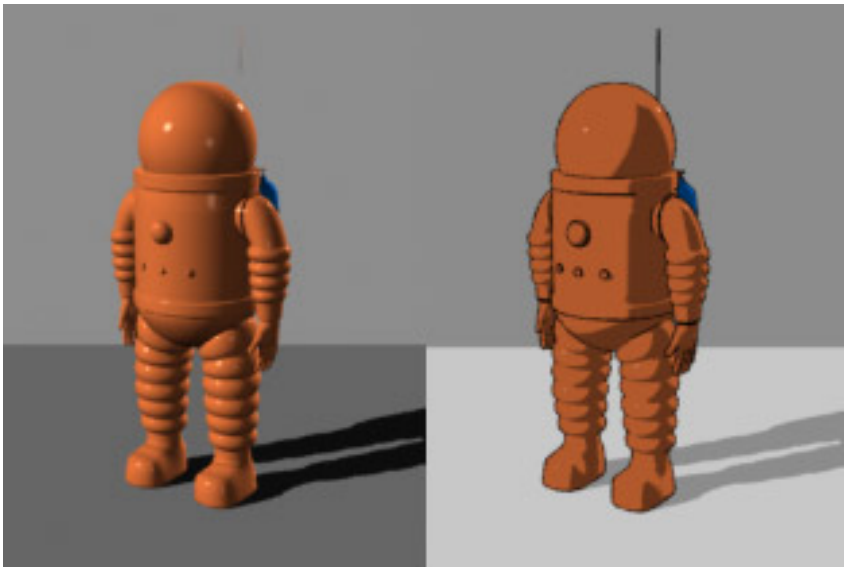
Figura 43 – Captura de tela do filme *Into the Spider-Verse* (2018).

Fonte: *Sony Pictures Releasing*, 2018.

Em ambos os casos, o estilo de arte tem uma relevância significativa para o *design* de seus personagens, trazendo desde simples formas, como é o caso do personagem Alex Keane no *Incrível Mundo de Gumball* sendo um balão realista com um rosto desenhado em canetinha, até modelos 3D complexos, tendo o exemplo de Tina Rex, uma tiranossaura ainda do mesmo desenho.

O estilo escolhido muda de estúdio para estúdio, o motivo para aquele método específico pode variar desde algo que é apenas para ser agradável aos olhos, até algo que vai impactar diretamente na narrativa. *Okami*, um jogo desenvolvido pela *Capcom* para o *Playstation 2*, se baseia nos mitos japoneses e traz um estilo de arte similar aos desenhos tradicionais do Japão. O jogo utiliza de uma técnica chamada *Cel Shading*, o qual faz uso de um modelo 3D de forma que ele simule uma animação 2D, como demonstrado na figura 44.

Figura 44 – Exemplo de Cel Shading.



Fonte: Cel Shading, 2005.
Legenda: À esquerda: *plastic shader*, sombreamento plástico. À direita: toon shader, sombreamento *toon*, que faz o 3D similar aos *cartoons* 2D.

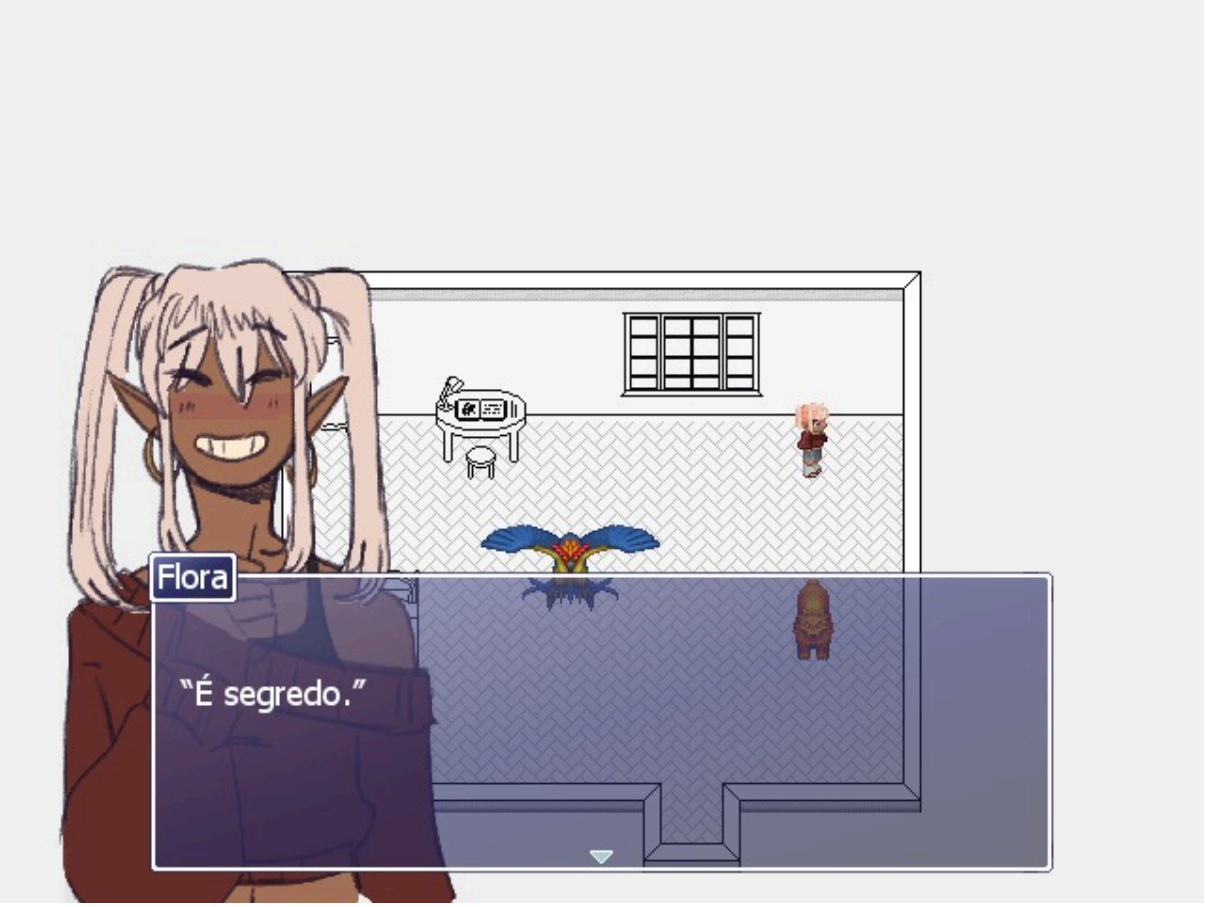
Dentro de *Okami*, uma das mecânicas é conhecida como *Celestial Brush*, a qual o jogador pausa o jogo e traz para a tela uma *canva*, fazendo com que se possa desenhar livremente ali. Essa técnica faz com que o estilo de arte interfira diretamente dentro da *gameplay*, pois implementa a pintura tradicional utilizada como principal mecânica do jogo.

Figura 45 – Captura de tela do jogo *Okami* (2006).

Fonte: *Clover Studio*, 2006.

IMO, o jogo criado por nós, possui um estilo de arte cartunesco e simplificado, o qual foi optado por facilitar sua produção. Essa simplicidade faz com que certos pontos se evidenciem mais dentro do jogo, como a cor marcante na blusa da protagonista, a qual também é utilizada em seus olhos, o formato de sua cabeça, a textura da linha utilizada, dentre outros.

Figura 46 – Captura de tela do jogo *IMO*.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

3.1.3.1 Formas

A base técnica para certas escolhas pode ser melhor entendida quando separada do conjunto total do *design*, a começar pelas formas. Este segmento teve como referência livros já citados anteriormente, sendo eles *Virtual Character Design for Games and Interactive Media* por Sloan e *Creating Characters with Personality* por Bancroft.

Círculos: Remetem a inocência, jovialidade, energia e bondade. Personagens com traços femininos tendem a possuir muitas linhas curvas. Crianças e personagens ditos mais como “fofos” ou “amáveis” utilizam bastante de círculos para passar uma imagem de leveza e simplicidade.

Quadrados: Aparecem em personagens estereotipicamente fortes e com traços masculinos, confiáveis e sérios, estáveis e sólidos. Tendo grande ênfase em estabilidade, geralmente esse tipo de formato quadrado e retangular é bastante utilizado em super heróis.

Triângulos: Mais voltados para um arquétipo vilanesco, dinâmico e instável. Trazem suspeita e descrença, aparecendo em personagens ardilosos com frequência, podendo também significar estabilidade e força quando voltados para cima.

Figuras 47, 48 e 49 – Imagens da Wikipédia, em ordem, *Steamboat Willie*, Carl Fredricksen e Malévola.

Fonte: *Steamboat*, *Carl* e *Maleficent,* 2002, 2024, 2004.

Utilizar de um padrão de formas, ou de uma forma em específica, não só ajuda em criar *designs* únicos, mas também a transparecer discretamente elementos da personalidade de um personagem.

3.1.3.2 Cores

As cores são um assunto mais complicado, pois cada uma pode significar inúmeras coisas, além de existirem mais do que apenas alguns tons. Para um entendimento melhor, serão usados exemplos simples e generalizados, utilizando o *livro Color in Art* por Zuffi como principal referência.

Tons quentes tendem a exalar energia e força, enquanto tons frios trazem calmaria e estabilidade, alguns possíveis significados para as cores mais conhecidas são:

- Vermelho: Usualmente representa sentimentos extremos. É muito associado à guerra, o sangue, o poder, ira, paixão e sensualidade, é uma cor intensa que remete muito a violência, mas também ao amor, dentre outros.

- Amarelo: Demanda atenção. Remete ao calor, ao sol, a força, realeza, energia, felicidade e abundância, mas também tem outro lado, sendo ele o de doença e inveja.

Menções honrosas dentre as cores quentes:
Magenta: Doçura, romance, é uma cor que traz a tona o lúdico;
Laranja: Entusiasmo, alegria, calor, criatividade e diversão, bem similar ao amarelo em suas características positivas.

- Azul: Cor do horizonte e do mar, seus significados estão dentre a calmaria, serenidade, estabilidade, seguridade e pureza. Dentro do azul também existe o significado de doença, porém levemente diferente do amarelo, remete a falta do oxigênio; também utilizado para induzir tristeza, mistério e ansiedade.

- Verde: Remetendo-se principalmente a natureza, verde é comumente associado a saúde, ecologia, esperança, serenidade e vida (muitos jogos a utilizam como a cor base para a cura, por exemplo). Verde também possui um significado de doença, o que chega a ser meio irônico, radioatividade também é associada a essa cor além de imaturidade, falta de experiência, ganância e morte.

Menções honrosas dentre as cores frias:
Ciano: Relaxamento, frescor, tranquilidade, feminilidade;
Roxo: Nobreza, poder, ambição, dignidade, muito usada pela realeza antigamente.

Bônus:

- Branco: Remete a limpeza, pureza, sucesso, vida, luz, usado para representar o divino e a fé. Algumas culturas a utilizam para simbolizar a morte e o luto, medo e absência (vazio).

- Preto: Cor da escuridão, das sombras, muito presente em retratações do submundo, o mistério e a elegância. É a negação da cor, absência da luz, mas também simboliza o começo, a calma antes da tempestade. Infelizmente é muito associada ao mal (maléfico, maligno) e falta de sorte.

Em conclusão, as cores são um ponto importante não só no *design* do personagem, mas também do ambiente em si. É possível comunicar indiretamente pontos narrativos e traços de personalidade através apenas das cores, (muitos jogos usam o vermelho como sinal de perigo, por exemplo). Saber o mínimo sobre seus possíveis significados ajuda e muito na hora de criar, pois traz à tona a personalidade do personagem sem que seja preciso a descrever diretamente.

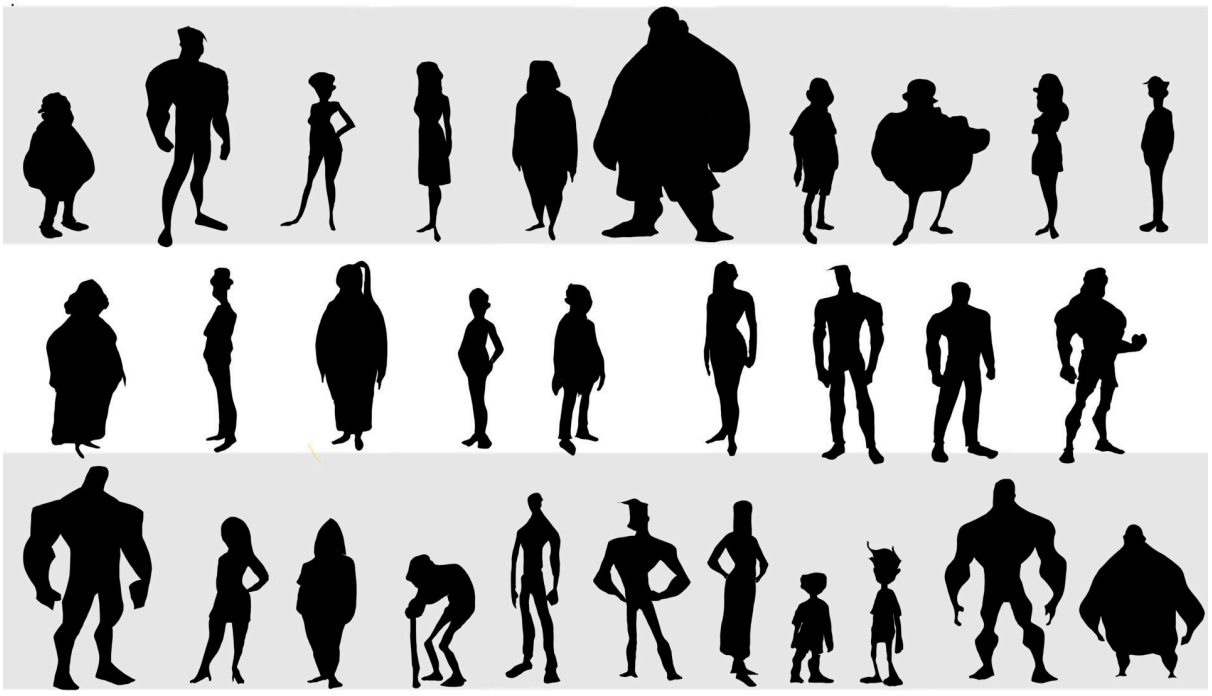
Figura 50 – Exemplo do uso de cores em um personagem.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Linhas também tem seu peso dentro de um *design*. Ajuda a dar variedade para a ilustração, deixando o personagem mais interessante através de seus riscos. O ideal é contrastar linhas retas com curvas, grossas com finas, de forma que crie dinamismo e equilíbrio no *design*. Não é uma lei ou regra a ser seguida, pois muitos optam por manter a mesma espessura de linha através do desenho todo, porém ainda é bom ter em mente que algumas escolhas vão deixar mais ou menos agradável de se olhar para o personagem em tela. Padrões de linhas e formas são comuns e ajudam muito na hora de criar, podendo até ser em si o tema da criação.

Algo que ajuda a solidificar um *design* é uma boa silhueta. A silhueta é a sombra de seu personagem, o formato que ele deixa quando são retirados seus detalhes. Ela ajuda a visualizar o quão definido está, o quanto ele destoa sem detalhes como cores e padrões em roupas. A maior parte dos jogos opta por *designs* simples com silhuetas definidas e facilmente reconhecíveis.

Figura 51 – Exemplos de silhuetas.



Fonte: Jordan Somwe, 2019.

3.2 “FLORA”

Figura 52 – Menu inicial do jogo e capa do GDD.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

No tópico anterior foi apresentado alguns fundamentos sobre *design*, especificamente o de personagens, para que neste possa ser discutido mais a fundo sobre o processo de criação de Flora, nossa protagonista. A intenção é relatar como foi esse processo, quais as referências e inspirações utilizadas, juntamente com o porquê certas decisões foram feitas.

Como protagonista, Flora teve uma atenção a mais que os outros participantes, exigindo uma dedicação maior em seu *design*, com o agravante de ser a única

personagem que realmente estaria em cena fora breve aparições de antagonistas e mascotes. Sua criação foi relativamente simples, apesar de diversas mudanças terem sido feitas, principalmente em suas roupas e cores, algo que será detalhado no final deste tópico.

Algumas dessas mudanças tiveram muita influência da ferramenta utilizada para a produção do jogo. O *RPG Maker XP* é uma *engine* simples e (atualmente) ultrapassada, com recursos limitados e gráficos em *pixel*, o que levou a uma série de pequenos problemas durante a criação dos designs. A ferramenta em si será aprofundada na seção 5 deste artigo, porém introduzida de forma mais simples neste tópico.

3.2.1 RPG Maker XP

Com a popularização dos jogos feitos dentro da *engine RPG Maker* durante os anos de 2000 e 2010, sua versão XP veio para a plataforma *Steam* em 16 de setembro em 2015 para o ocidente, porém sua data de lançamento original foi em 22 de julho de 2004 no Japão. Dentre a série de *engines RPG Maker*, a XP é uma das mais potentes dentre suas predecessoras, sendo a primeira a apresentar uma linguagem de código chamada RGSS (*Ruby Game Scripting System*).

O intuito das *engine* de *RPG Maker* é simular o dito RPG *(Roleplaying Game*), que pode ser dividido em três categorias: *tabletop* (que utiliza de papel e caneta), o qual é geralmente jogado em volta de uma mesa onde os jogadores interpretam seus personagens com imersão moderada, LARP (*Live-Action Roleplaying*, ou seja, ao vivo), onde os jogadores propriamente se caracterizam como seus personagens além de utilizar do ambiente e o modificar também para o *roleplay* e por fim, o que é jogado no computador, ou seja, o que a *engine* se propõe a fazer. Muitas das vezes a última categoria é *single-player* (um jogador), o qual se é jogado sozinho.

As principais características dos jogos criados com *RPG Maker* são: possuir uma mecânica de combate em turnos (ver seção 2, tópico 2.1, subtópico 2.1.3), estilo em *pixel art* e apresentar seus diálogos de forma similar a uma *visual novel*[14].

[14] *Visual novels* são jogos que combinam elementos de texto com imagens estáticas e/ou animações, muito populares principalmente no Japão. Esses jogos geralmente possuem múltiplas escolhas e finais, comumente chamadas de “rotas”. Um exemplo de *novel* dentre as mais populares atualmente é provavelmente *Fate/Stay Night*, pela *Typemoon.*

3.2.1.1 Por que essa ferramenta específica?

A *engine* foi selecionada por alguns motivos: ela é fácil de ser trabalhada, principalmente por pessoas sem experiência em programação, com ferramentas simples e descomplicadas; é de fácil acesso, apesar de custar R$73,99 na *Steam* (Setembro, 2025), a ferramenta foi obtida de graça por meio de promoções na loja digital e por fim, a ideia de recriar a ambientação e estética de jogos clássicos com uma temática que agradou os integrantes do grupo.

3.2.1.2 Limitações

Por ser uma plataforma antiga e por seu estilo específico tanto no quesito *gameplay*, quanto visual, o *RPG Maker* possui diversas limitações, as quais afetaram, e muito, a forma que os *designs* foram feitos. Assim como os desenvolvedores de *Arcane* citaram em seu *Artbook*, nós também tivemos de ajustar os *designs* e pensá-los como seria a melhor forma de os criar dentro dos gráficos limitados impostos. Um exemplo de como o *design* é afetado e/ou afeta a produção de uma mídia é Vi, uma das personagens da série que já foi citada anteriormente, obrigou os produtores a utilizar de uma animação de 25 *frames* por segundo, pois era a única opção compatível com a aparência da personagem.

Um jogo similar ao nosso em estilo de arte é *Stardew Valley*. Trabalhando com uma simulação onde o jogador não somente cuida de sua própria fazenda, como tem a opção de se relacionar com os *NPCs* dentro do jogo, seja de forma romântica com alguns seletos ou não. Por mais que não tenha sido feito no *RPG Maker*, o jogo criado por Eric Barone, mais conhecido por ConcernedApe, apresenta um estilo em *pixel art* com diálogos apresentados de forma similar àqueles utilizados na *engine* escolhida por nós. *Stardew Valley* foi escrito na linguagem C# (um tipo de linguagem de programação) e feito na *Microsoft XNA Framework* (um compilado de APIs feitos para jogos), coisa que o próprio criador não recomenda, como pode ser visto em sua fala respondendo a questão de um fã no fórum oficial do jogo:

> A não ser que seu jogo não possa ser feito de outra forma, definitivamente seria melhor usar algo como *GameMaker*. Eu entendo a vontade de provar que você é um "programador de verdade" fazendo tudo do zero, mas no final das contas isso não vale realmente a pena e vai drenar meses da sua vida sem um bom motivo. Claro, alguns projetos são grandes ou inconvencionais demais e não poderiam ser feitos usando *GameMaker*. Ainda não tenho certeza se eu poderia ter feito *Stardew* com algo assim, mas agora já é tarde

> demais de qualquer forma... realmente, depois que tive todo o esforço para fazer sozinho, foi bom ter tido o controle extra e a flexibilidade. Mas se você está apenas começando no desenvolvimento de jogos, provavelmente deveria estar fazendo jogos pequenos e simples de qualquer forma.[15] (ConcernedApe, 2013, tradução nossa).

Eric Barone criou o jogo majoritariamente sozinho. Em uma entrevista com a *Nintendo Life*, ele cita seu processo de criação e a forma que seu desenvolvimento foi feito aos poucos, sem ter tempo limite. Infelizmente não tivemos a mesma oportunidade, tendo de trabalhar com data marcada para a entrega, porém com a facilidade de ter uma equipe, mesmo que pequena. Por causa disso, apesar do jogo não estar inteiramente completo, está apto para experienciar a história proposta.

Stardew Valley sucede em estabelecer seus personagens de forma sólida, dando uma personalidade única a cada um, algo que é explorado principalmente através da mecânica de afinidade do jogo, que consiste em presentear os *NPCs* preferencialmente com seus presentes favoritos, aumentando o nível de amizade com o presenteado e desbloqueando cenas de história com eles. Mesmo que não sejam explorados a fundo, cada personagem tem um desenvolvimento conforme a *gameplay* progride.

[15] Unless your game cannot be made otherwise, definitely use something like GameMaker. I know there might be an urge to prove oneself as a "real programmer" by making everything from scratch, but in the end it's not really worth it and it will drain months of your life for no good reason. Of course, some projects are just too grand or unconventional and could not be made using gamemaker. I'm still not quite sure if I could've made Stardew using something like that, but it's too late now anyway... and true, now that I spent all the effort to do it myself the extra control and flexibility is nice. But if you are just starting out in game development you should probably be making small, simple games anyway.

Figura 53 – Captura de tela do jogo *Stardew Valley.*

Fonte: Eric Barone, 2016.

O nosso caso vai para um lado mais simples, tendo poucos personagens a serem apresentados. A forma mais fácil de os desenvolver foi seguir um progresso linear durante a história, de forma que os personagens são desenvolvidos conforme ela segue, diferente de *Stardew Valley*, o qual se pode optar por não interagir com os personagens, não afetando a progressão do jogo.

Voltando para o *design*, devido às limitações gráficas, a forma de um personagem de se expressar é relativamente reduzida, os *sprites* utilizados em *cutscenes* e na *gameplay* em geral costumam ser pequenos, fazendo com que inúmeros detalhes sejam perdidos no processo, como visto nas figuras 54 e 55.

Figuras 54 e 55 – A esquerda, retrato de Shane utilizado em diálogos. A direita, modelo de Shane do corpo todo fora dos diálogos.

Fonte: Eric Barone, 2016.
Legenda: Figura 54, a esquerda: Expressão padrão de Shane. Figura 55, a direita: Modelo de Shane dentro do jogo.

Por causa disso, outros recursos são necessários para complementar a falta desses detalhes, como, por exemplo, os retratos utilizados quando se interage com os personagens. Ambos pontos citados também existiram durante a criação de nosso jogo, pois o *RPG Maker* possuí esse estilo de *gameplay* disponível. Com um *sprite* atuando como principal forma de apresentar nossos personagens juntamente de um retrato, além da caracterização do ambiente.

Utilizando Shane de *Stardew Valley* como exemplo, ConcernedApe consegue representar bem sua personalidade através de seu quarto, demonstrando parte de seus gostos e seu estado mental retratado pela bagunça no cômodo. A caracterização do ambiente é uma forma sólida de complementar um *design*, ainda mais quando a ferramenta utilizada na produção, como é o caso de ambos *Stardew Valley* e nosso jogo, limita muito a parte gráfica. O que nos traz a última parte deste tópico: efeitos especiais.

Por mais que o *RPG Maker XP* tenha suas ferramentas para efeitos especiais, não são tão abrangentes, o que fecha um pouco o leque de possibilidades para representar a magia idealizada para o jogo. Dito isso, os efeitos disponíveis não foram tão utilizados, tendo apenas o padrão da ferramenta para que a versão de teste seja jogável.

Em conclusão, as limitações e restrições que a própria plataforma impõe são um ponto de extrema importância pois tem grande influência na forma que o *design* será pensado e criado.

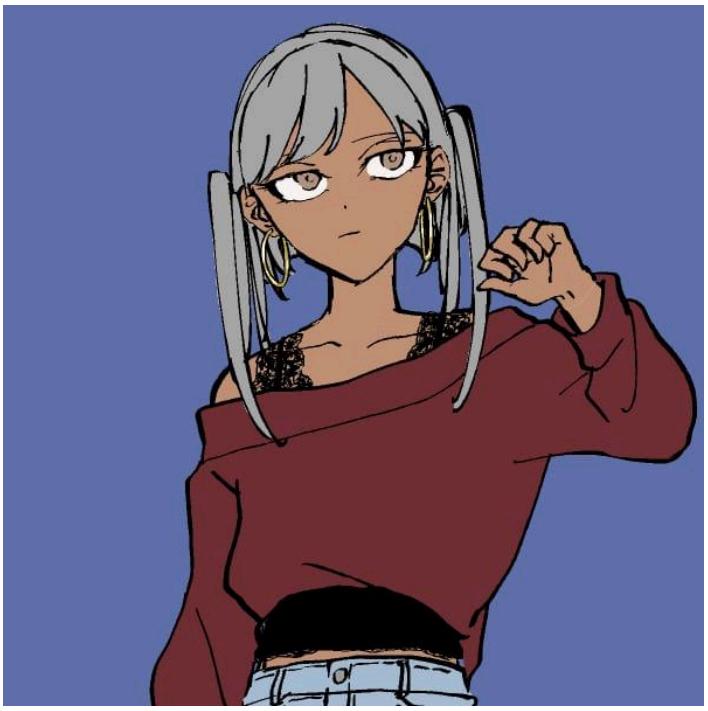
3.2.2 Criação e desenvolvimento

A ideia inicial do projeto surgiu dentro da UNESP, onde os integrantes do grupo estavam conversando sobre o que cada um pensava em fazer para seu próprio TCC. Desta conversa surgiu a ideia de criar um jogo com o tema de *mahou shoujo*, como foi explicado na Seção 2, subtópico 2.3.1 do tópico 2.3. Seguindo essa linha, utilizei como base inicial os *animes Madoka Magika*, *Sailor Moon* e *Sakura Card Captors* para a vestimenta. O *design*, porém, foi feito no coletivo e visando agradar todos os membros do grupo, o que resultou em diversas mudanças, algumas nas quais eu pessoalmente desgostei.

Esse desgosto acabou evoluindo em um rancor pela Flora em minha parte, desde então, não me foi prazeroso continuar com a criação da personagem. As mudanças que me desagradaram iam para um lado de fantasia tradicional medieval/celta, com um aspecto de fada, enquanto eu gostaria de manter a ideia original de garota mágicas. Eventualmente chegamos a um consenso, por mais que eu ainda desgoste de como ficou o resultado final, quando se cria um personagem em grupo é pertinente que agrade todos os membros em algum nível.

Flora foi criada inicialmente apenas com uma roupa a qual usaria o jogo todo, porém foi decidido que seria melhor utilizar de duas formas: casual e combate. O motivo disso foi relacionado com a narrativa da história, fazendo mais sentido que Flora utilizasse uma roupa mais relaxada e simples em seu dia a dia dentro da casa, se transformando em uma garota mágica apenas em combate, quando seria necessário a utilização de seus poderes. Dito isso, os primeiros conceitos da roupa casual da protagonista foram moldados em uma plataforma chamada Picrew, onde os usuários podem escolher entre vários jogos de *dress up* criados pela própria comunidade. É uma ferramenta frequentemente utilizada por alguns dos membros do grupo, a qual facilita com ideias iniciais e dá base para o começo da criação.

Figura 56 – Figura feita na ferramenta *Picrew* como a base da primeira versão da roupa casual de flora.

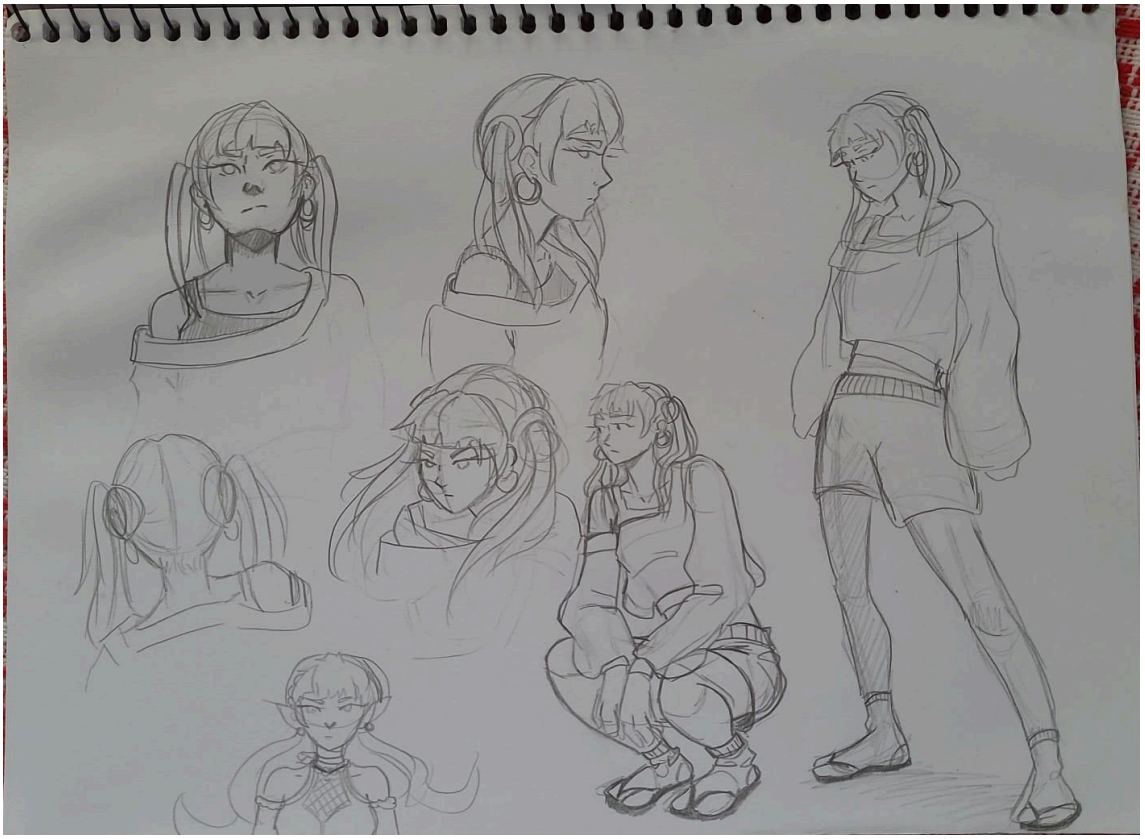


Fonte: Elaborado pelos autores com o uso da ferramenta *Picrew*[16].

Após o uso do *Picrew*, foi escolhida a imagem que mais agradou ao grupo e a mesma foi traduzida para meu estilo de arte em uma referência completa da personagem, acompanhada por alguns rascunhos de Flora utilizando de sua roupa casual por Sarah.

[16] Site utilizado: https://picrew.me/en/image_maker/1787745.

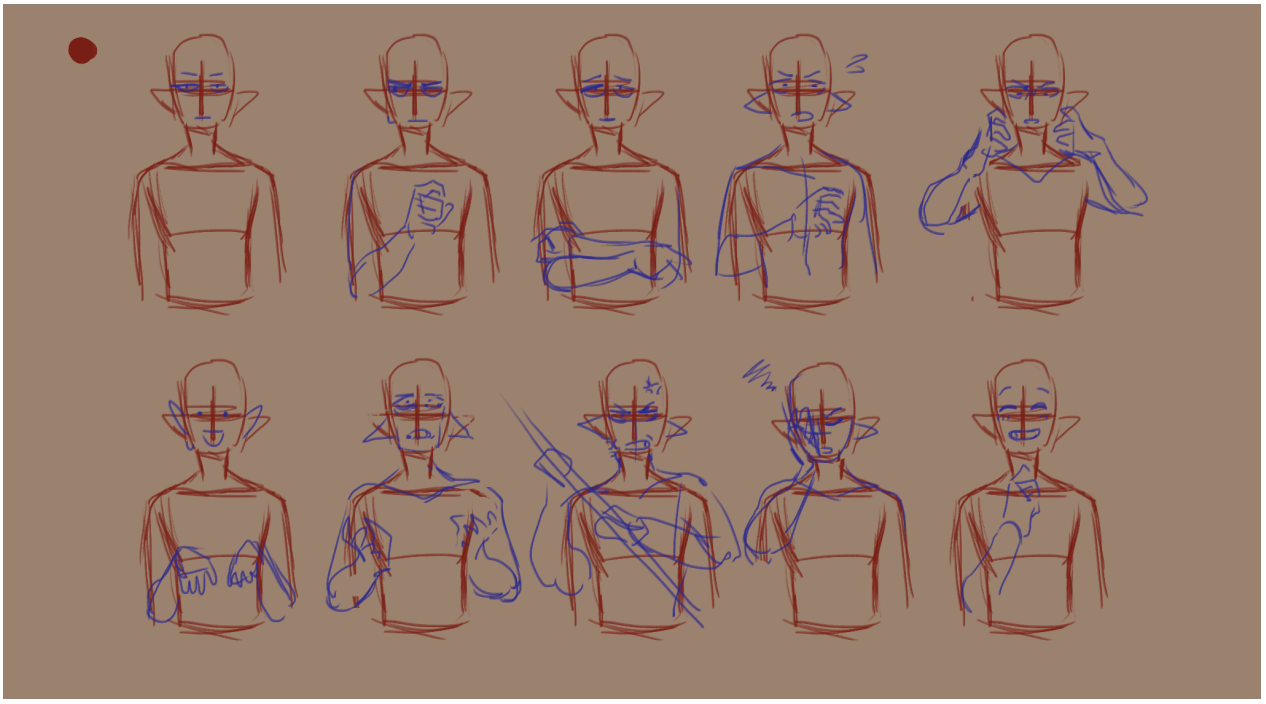
Figura 57 – Rascunhos de Flora.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Com a referência feita, era a hora de partir para a tabela de expressões. Ela foi utilizada nos diálogos dentro do jogo, tendo apenas sua roupa casual na tabela, pois foi acordado que não seria necessário fazer uma para sua forma de garota mágica.

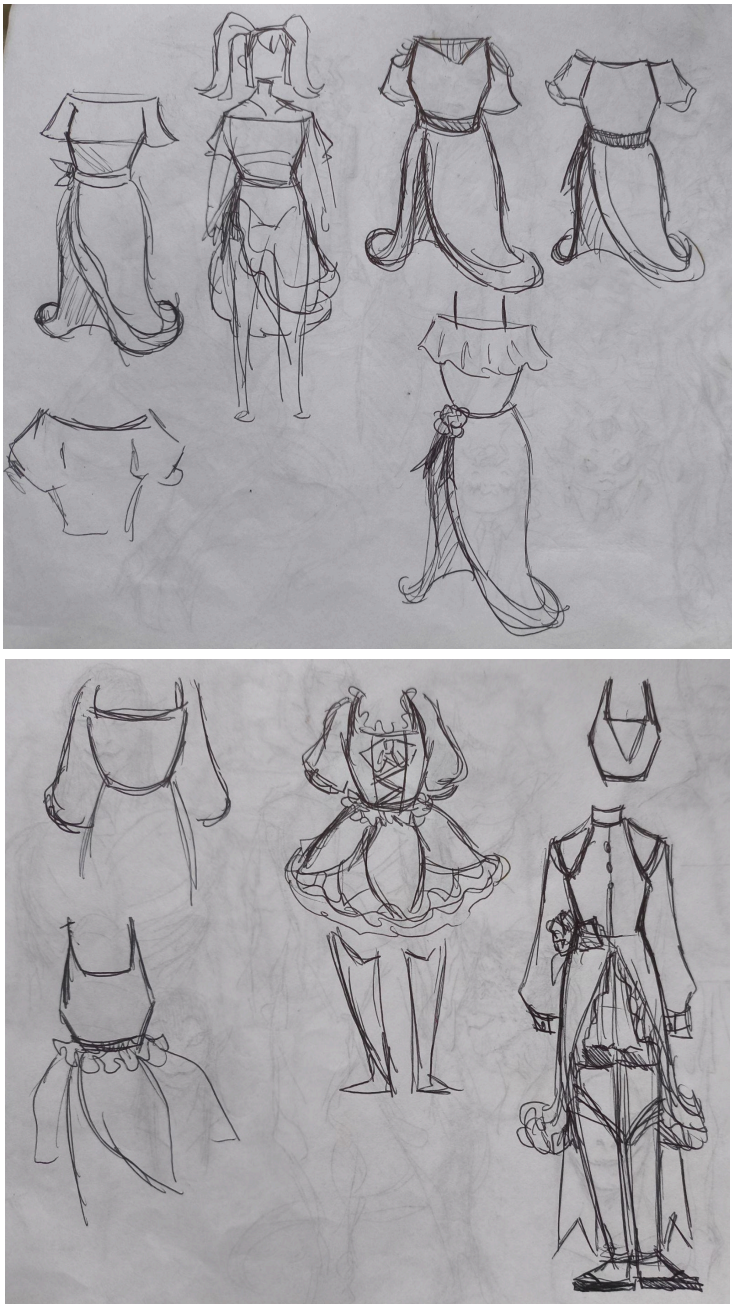
Figura 58 – Rascunho da tabela de expressões.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

A ideia das duas formas também vem do gênero de *animes Mahou Shoujo*, pois geralmente as garotas são estudantes e vivem vidas normais em paralelo com o objetivo de salvar o mundo, utilizando das transformações as quais não só mudam de roupa mas também assumem uma outra *persona*.

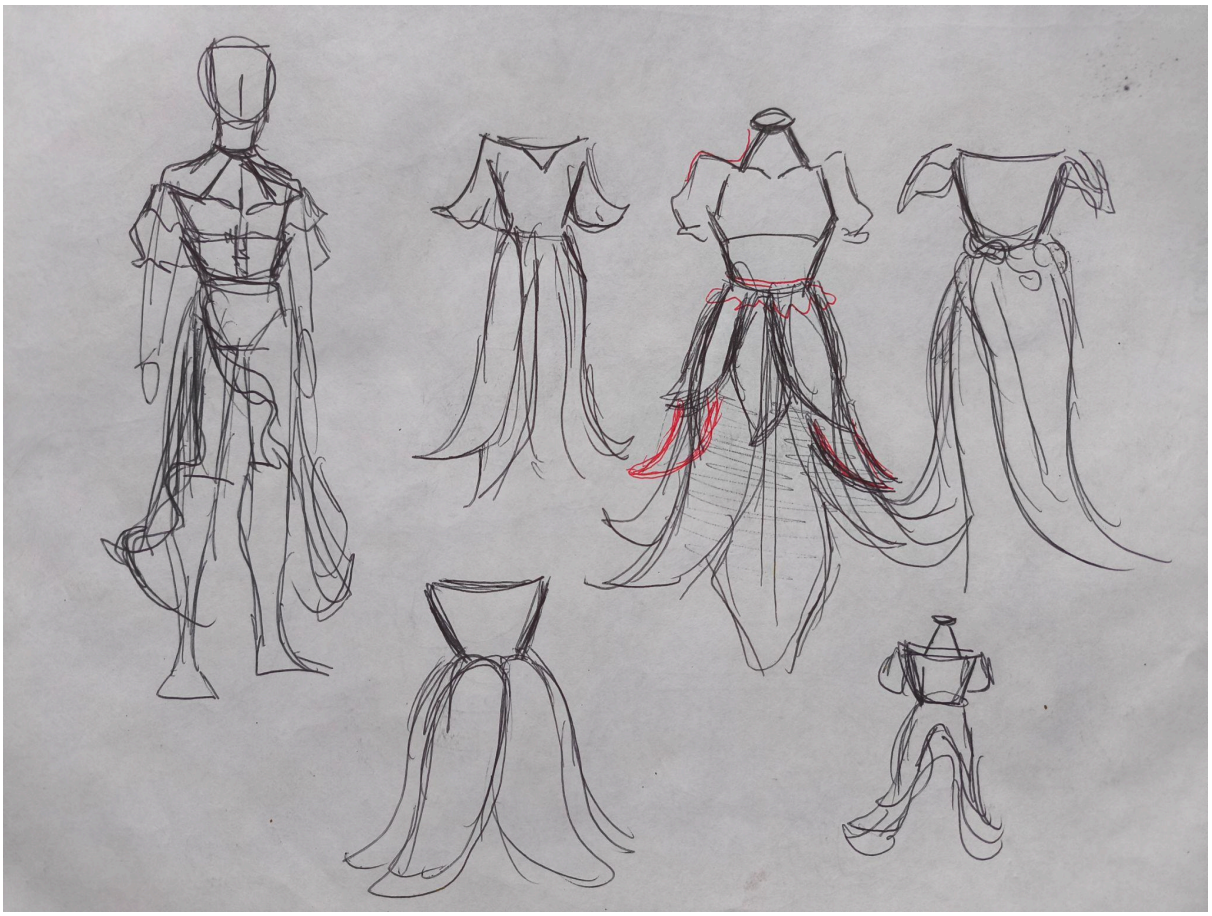
Figuras 59 e 60 – Primeiros rascunhos da forma de batalha de Flora.



Fonte: Elaborados pelos autores, 2025.

Como citei em alguns parágrafos acima, a forma de combate foi o que me fez pegar rancor da personagem. Os primeiros conceitos foram realizados em meu caderno, com sua primeira versão sendo extremamente similar a Kyoko Sakura, do *anime Madoka Magica*, até dar lugar a um tema mais floral e místico, onde a protagonista passou a ser mais similar a uma fada, como é possível ver na figura 61.

Figura 61 – Rascunhos posteriores do vestido.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Sua personalidade foi consenso geral no grupo, uma garota durona, sensata porém teimosa, muito disso vindo dos primeiros rascunhos da personagem. Como visto na Seção 2, mais especificamente no tópico 2.3, subtópico 2.3.4, “Flora” é um nome dado para facilitar o processo de criação, pois a protagonista em si dentro do jogo é nomeada pelo jogador antes mesmo de se iniciar a *gameplay*. O lado vazio de sua personalidade é retratado em seu *design* casual como tendo poucos acessórios e adereços, algo que casou com a limitação dada pela plataforma, ainda que Flora possua uma paleta de cores específica para representar a parte sólida do seu ser. Tais cores mudaram constantemente, até o ponto que a paleta que funcionava melhor foi escolhida.

Figuras 62 e 63 – Primeira versão de Flora, a esquerda e segunda versão a direita.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

O processo de criação é relativamente longo e o *design* final vai ser mudado de acordo com a progressão das ideias, principalmente as narrativas. Em raras ocasiões o primeiro rascunho irá ser o final, muitas opções serão cogitadas, elaboradas e/ou descartadas, como foi o que aconteceu com um de meus próprios personagens: Óttarr.

3.2.2.1 Óttarr

Seu primeiro conceito foi um personagem o qual seria utilizado para uma *run* no jogo *Baldur's Gate* 3, já citado anteriormente. Tal *run* seria seguindo a rota caótico-mal, onde as piores decisões seriam tomadas, foi com isso em mente que Óttarr nasceu. Uma pessoa genuinamente ruim, impulsiva, quieta e agressiva.

Sendo um tiferino[17], Óttarr foi feito para ser rude e mal encarado, algo que foi modificado após a escolha de sua classe como Bruxo, a qual o principal atributo é carisma. A partir de então, sua personalidade foi focada na manipulação e

[17] Raça derivada de humanos e diabos dentro do mundo de Faêrun, apresentado pelo jogo Baldur's Gate 3 e comum no sistema de RPG de Dungeons & Dragons.

enganação, se tornando um grande mentiroso e aproveitador. A ideia para sua história foi utilizar do contexto que o jogo entrega ao selecionar o *background* Impulso Sombrio, onde o personagem é uma cria de Bhaal, o deus do assassinato dentro do mundo de *Forgotten Realms*. Seguindo com o padrão do jogo, ele seria alguém frio, que mata por matar e segue à risca o deus Bhaal, sendo seu escolhido. *Baldur's Gate* 3, porém, faz com que o seu personagem comece sem as memórias, que voltam aos poucos. O jogador decide se quer redimir seu personagem, ou o indulgir a maldade.

Figura 64 – Captura de tela do jogo Baldur's Gate 3.

Fonte: *Larian Studios*, 2023.

Sua primeira mudança veio com a ideia de o utilizar em uma campanha de *RPG* (explicado em tópicos anteriores), onde teve de ser adaptado para o uso fora do mundo o qual se originou, tendo sua história de certa forma reescrita para se adequar ao mundo de Etharis, o qual a campanha se passa. Agora como um líder de seita, Óttarr manteve sua classe como Bruxo, tendo pacto com um demônio o qual chama de "Mãe" e a segue cegamente.

A segunda mudança veio na primeira sessão da campanha, onde sua personalidade foi mudada drasticamente. Se antes era frio e maligno descaradamente, Óttarr se tornou carismático e brincalhão, maligno tal qual um vilão de desenho animado para quem o vê por cima, o que faz com que não o levem a

sério na maioria das vezes. Além disso, passou a fazer uso de uma magia para se fingir de humano.

Figura 65 – Primeiro desenho de Óttarr.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Em sua terceira mudança, mudei sua identidade de gênero. Não mais sendo homem, Óttarr se apresenta da forma que bem entender, seja de forma feminina ou masculina, algo que procurei representar em seu *design*.

Figuras 66 e 67 – Desenho de Óttarr e breve rascunho.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Para as quarta e quinta mudanças, suas roupas e silhueta foram modificadas, seus chifres e rabo também sofreram ajustes, além do penteado. Óttarr ganhou um mascote e seus acessórios foram inseridos conforme a história da campanha seguiu.

Figuras 68 e 69 – Referências de Óttarr feitas para o evento online “*Artfight*”.

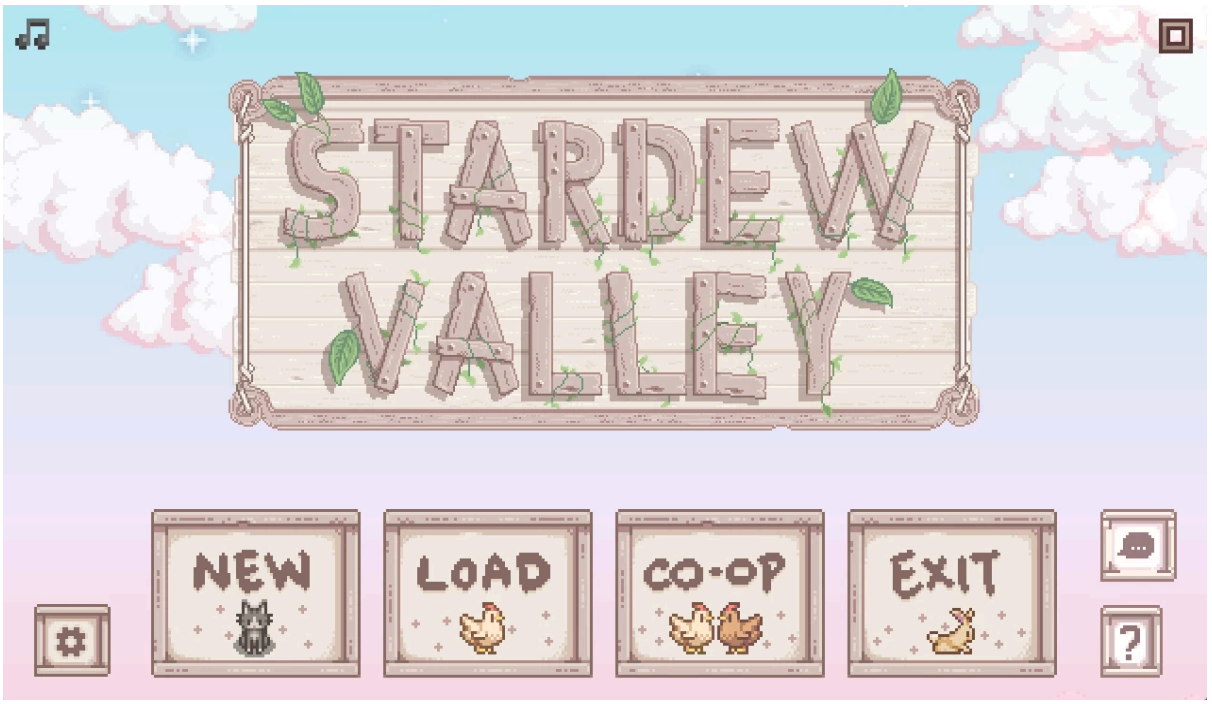
Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Diferente de Flora, Óttarr foi criado por mim, para mim, o que resultou num melhor desempenho na hora de o moldar. O processo foi lento e modificado aos poucos, enquanto nossa protagonista não teve a mesma oportunidade, sendo feita e refeita em intervalos de tempo bem inferiores aos do exemplo citado.

3.2.3 Resultado final, Flora

O *design* de Flora foi a base que utilizamos para ditar de certa forma como o ambiente ao redor seria. O tema de flores é constante, aparecendo diversas vezes durante o jogo, sendo importantes para a *gameplay*, um símbolo que se faz presente não só em seus personagens, mas nos cenários e até mesmo na interface e identidade visual para *IMO*. Dita interface teria uma grande inspiração em uma modificação para o jogo citado no subtópico 3.2.1 desta mesma seção, *Stardew Valley*. A modificação criada pelo usuário “SugarSugarRuin” na plataforma *Nexus Mods* apresenta um visual floral e de cores suaves, como mostrado pela figura 70.

Figura 70 – Imagem da modificação de interface para o jogo *Stardew Valley*.



Fonte: *Nexus Mods*, 2024.

O tema fantasioso se manteve também em seu design final na roupa de combate, usando tons claros e pastéis. Contrastando com a simplicidade de sua

roupa casual, a roupa de combate de Flora possuí detalhes pequenos, e mais elaborados que, infelizmente, se perdem nos gráficos simples do jogo.

Tendo como base as informações do tópico 3.1, subtópico 3.1.2, uma análise técnica do *design* final de Flora pode ser feita. Começando por sua roupa casual.

Flora foi pensada para ter uma personalidade forte, porém instável. Ela é ansiosa e insegura, junto de sua expressão carrancuda, tons quentes sem serem vibrantes foram utilizados para representar uma intensidade moderada e contida, a cor também se faz presente em seus olhos, onde é misturada com azul e verde para dar contraste com o vermelho.

O brinco de ouro é um acessório comum, utilizado para trazer feminilidade, pois a maior parte das pessoas que o utilizam se identificam como mulheres ou pendem mais para esse lado do espectro, logo, a argola dourada é geralmente associada com o feminino. A escolha de uma argola em específico se volta para o significado por trás da forma, que, de acordo com o já mencionado Bancroft em seu livro *Creating Characters with Personality* e que foi estabelecido também no tópico 3.1, subtópico 3.1.2 deste mesmo artigo, se remete a bondade e jovialidade, algo que faz sentido para Flora por ainda ser apenas uma adolescente.

O shorts curto é um adereço comum utilizado onde o jogo se passa, que foi idealizado como sendo o próprio Brasil, também refletindo em sua aparência indígena, com a pele morena, o cabelo liso e os olhos com um tom que de longe, parece castanho, por mais que seu cabelo cor de creme se diferencie do resto de suas características.

Ainda no tópico do cabelo, o penteado “maria chiquinha” foi algo de consenso geral dentro do grupo, deixando a aparência de Flora ainda mais jovial e dando um bom contraste com sua personalidade, já que o penteado é mais associado com crianças, meninas pequenas e inocentes, casando com a cor clara e similar ao branco, que também remete a pureza e inocência.

Para seu calçado, o que começou como uma piada entre os membros do grupo acabou se tornando realidade, pois Flora utiliza de um combo clássico com chinelo e meia, deixando o visual ainda mais doméstico.

Figura 71 – Referência completa de Flora para *IMO*.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Com a referência feita, o próximo passo foi finalizar a tabela de expressões para que pudesse ser utilizada nas cenas dentro de jogo.

Figura 72 – Tabela de expressões de Flora.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

A roupa de combate é praticamente monocromática. Usando majoritariamente prata e branco, com tons de cinza e usos controlados de verde e rosa. A paleta traz à tona uma aparência mais gentil e delicada para Flora, o uso do branco providenciando uma certa leveza a personagem, com detalhes delicados e o cabelo mais comprido aderindo ao visual. O branco, apesar de seus significados bons de leveza e inocência, também significa ausência de algo, o cinza particularmente remete à passividade e neutralidade, é uma cor de “tanto faz”. Como bem colocado por Eva Heller em seu livro *A Psicologia das Cores*:

> Psicologicamente essa cor é, dentre todas, a mais difícil de se apreender: o cinza é fraco demais para ser considerado masculino, mas ameaçador demais para ser feminino. Não é quente nem frio. Não é mental nem material. Nada é decisivo no cinza, tudo nele é vago. O cinza é a cor sem caráter (Heller, 2012, p.497).

Assim como Flora em seu interior, sua forma de garota mágica é cinza. A escolha deliberada dessas cores é para representar essa personagem com personalidade vazia e neutra, uma pessoa passiva apesar de apresentar alguns poucos traços marcantes.

Figura 73 – Referência completa de Flora garota mágica.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

O *design* de Flora estava pronto. Porém, a personagem em si não. Raramente um protagonista vai agir sozinho ou ser o único a aparecer durante a história e para

complementar Flora, mais personagens foram criados. Personagens que, dentro da indústria de jogos, são chamados de *NPC* (*Non Player Character*, personagens não jogáveis).

3.3 PERSONAGENS DE APOIO

O protagonista de um jogo, na maioria dos casos, será acompanhado de pelo menos um outro personagem. Seja ele um vilão, um ajudante, um interesse romântico, podendo assumir diversos outros papéis, os *NPCs* são uma peça importante para agregar ao personagem que está em foco na história.

> Quando algumas das mais notáveis parcerias de jogos são analisadas, o que tendemos a encontrar é um certo grau de dependência unidirecional ou dependência bidirecional. Com a unidirecional, vemos NPCs que dependem das ações do jogador para sobreviver ou alcançar seus objetivos, e com a bidirecional, vemos PCs que também dependem das contribuições de um NPC para progredir.[18] (Sloan, 2015, p.190, tradução nossa).

NPCs podem ter dois tipos de comportamento: ou são controlados pela máquina por meio de uma inteligência artificial ou então já possuem suas ações pré definidas e fixas, independente se o jogador puder fazer escolhas ou não.

Em *IMO*, julgamos necessário a criação de cinco *NPCs* no total: Arianna, Kiara e Nix, as quais agem mais como um conceito, personagens que assombram a narrativa durante a história (são mencionadas, tem grande importância, porém não aparecem e nem interferem diretamente) além de Harpia e Lobo-Guará, que são um tipo de mascote para Flora, uma *trope* comum dentro do gênero de garotas mágicas. Neste tópico será apresentado o processo do desenvolvimento de cada um individualmente, além de expor o significado por trás de seus *designs*.

3.3.1 Harpia e Lobo-Guará

A decisão de ter dois mascotes foi de grande importância para o desenvolvimento da história, pois representam dois tipos de pensamentos opostos, por mais que ambos ajam como guias para Flora. Como foi explorado na seção 2,

[18] When we examine some of the most notable gaming partnerships, what we tend to find is a degree of either one-way or two-way dependency. With one-way dependency, we see NPCs that rely upon player actions in order to survive or achieve their objectives. With two-way dependency, we see PCs that also depend upon the contributions of an NPC to progress.

tópico 2.3, subtópico 2.3.4, ambos são bem distintos com suas personalidades, enquanto Harpia encoraja Flora a continuar a mesma rotina, Lobo-Guará foca no contrário, a incentivando a sair de casa e parar de lutar. O contraste foi intencional, para instigar dúvida no jogador e na personagem principal e a escolha dos animais também é um ponto relevante dentro da trama.

3.3.1.1 Lobo-Guará

Em sua primeira versão, Lobo-guará era uma raposa. Mais especificamente uma raposa de nove caudas, conhecida como *Kitsune*, um tipo muito popular de *yokai.*[19]

> No Japão e na China, nenhuma entidade foi provida de maior «poder espectral» do que a raposa (Veith, 84), vista não só como a «mais subtil de todas as bestas» mas também como uma kami - misteriosa força espiritual associada ao trovão, aos ecos e aos dragões (Munsterberg, 144). Respeitada como mensageira de Inari, a benfazeja deusa xintoísta do arroz, mas também temida como um animal malévolo que pode assombrar e possuir (EoR 5:406-7), diz-se que a raposa, apesar de dotada de uma força própria, vital e terrena, anseia também pela sabedoria e pelo poder espiritual crescente. Para obtê-los, disfarçar-se-á de mulher, matreira como uma «raposa», e seduzirá jovens homens eruditos para absorver a essência da vida através do seu sémen (EoR 5:406), o que lhe permitirá tornar-se primeiro humana, depois imortal e, finalmente, uma deusa de mil anos e nove caudas, capaz de atravessar as esferas superiores (Leach, 413; Wallen, 69). (Martin, 2015, p.280.).

Figura 74 – Rascunhos das primeiras versões de Lobo-Guará.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

[19] A forma a qual os seres místicos japoneses, no geral, são chamados. *Yokai* se refere ao conjunto todo, sejam demônios, espíritos ou outros tipos de criatura mística.

Majoritariamente, *Kitsune* são representadas como astutas e maléficas, criaturas enganadoras e poderosas que tem más intenções. Porém, existe o outro lado da lenda, onde são sábias e agem como guias espirituais, o qual não é muito explorado nas mídias. *Kitsune* também eram um símbolo de boa sorte, algo que mudou a partir do século X, onde passou a ser vista como estranha e sinistra, um espírito maligno.

No período Edo (1615 - 1847), as histórias sobre *Kitsune* tinham muita superstição embutida nelas, algo visível no caso citado no livro *Kitsune Japan's Fox of Mystery, Romance and Humor*, de Kiyoshi Nozaki. Ele conta sobre um maníaco, ou maníacos, que cortavam os cabelos das mulheres onde hoje em dia é Tóquio, não conseguiram capturar os culpados então atribuíram os crimes a uma *Kitsune*, a chamando de "*Kitsune* cortadora de cabelos". Muitas mulheres ficaram alarmadas pois na época, os cabelos eram considerados de grande importância.

Kitsune, porém, podem ser divididas em algumas categorias, duas delas sendo as mais conhecidas: *Tenko*, que são ligadas ao divino, são criaturas benevolentes e seu pelo tende a estar entre as cores: dourado, branco e prata. *Nogitsune*: são as mais retratadas atualmente, maléficas e ardilosas, apesar de retribuírem gentileza quando lhe é dada. Os outros dois tipos de *Kitsune* são *Kiko* e *Chiko*, a primeira é uma criatura de índole boa, servente ao deus Inari e terceira na hierarquia, a segunda é um estado ainda simplório, o *ranking* mais alto que *Nogitsune* podem alcançar não importa quantos anos tenham.

Esses *Yokai* são extremamente populares e não é por menos. Até nos dias atuais elas continuam como uma figura forte nas mídias, principalmente nas asiáticas. Kyuubi, a raposa de nove caudas ou Kurama, de Naruto, por exemplo, é uma representação bem famosa de uma Kitsune.

Figura 75 – Captura de tela do episódio 322 de *Naruto Shippuden*.

Fonte: *Studio Pierrot*, 2013.

Eu mesmo possuo afeição por essas criaturas, com elas em meu pódio para criaturas míticas junto de dragões. Não à toa, eu as inseri em minha coleção de personagens originais, com meu preferido dentre eles sendo Ukita Ukiyoe, feito para o universo de *Demon Slayer*, uma obra japonesa popular criada por Koyoharu Gotouge e animada pelo estúdio *Ufotable*.

Figura 76 – Referência de Ukita.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Visualmente ligado a raposas, além de possuir um tipo de “poder” próprio chamado respiração da raposa, Ukita é uma *Kitsune* disfarçada que vive entre os humanos e se tornou um dos caçadores de demônios de *ranking* mais alto dentro do universo da obra, um Hashira, como são chamados.

Voltando ao Guaraná, como foi carinhosamente apelidado, quando foi decidido que o jogo se passaria no Brasil, um animal similar em aparência a raposa foi escolhido. O lobo-guará, mesmo não estando exatamente em risco de extinção, se

encontra em um estado de risco, como mostrado pela régua da IUCN (*União Internacional para a Conservação da Natureza*).

Figura 77 – Régua de ameaça de extinção da IUCN para o lobo-guará.

Fonte: IUCN, 2015.

Sendo um dos ícones brasileiros, as superstições ao redor do animal são similares as da raposa e isso se deve devido à colonização europeia, já que na Europa, os camponeses não viam lobos e raposas com bons olhos, como pode ser observado no livro *Ecology and Conservation of the Maned Wolf*, mais especificamente em sua seção *Relationships between the Maned Wolf and People*:

> Embora o lobo-guará foi descrito pela primeira vez utilizando seu nome indígena (Guarani): yaguaraçú (significando grande canídeo vermelho) (Padre José de Anchieta (1534-1597) 1988, em Miranda 2003; Gabriel Soares de Souza 1587, em Ribeiro 2003) ele foi depois categorizado como uma 'espécie comum', já conhecida, pelos naturalistas da coroa portuguesa e nomeado lobo guará (lobo guará, ou lobo vermelho). O nome 'lobo' pode ter selado um futuro de antipatia injustificada da parte dos colonizadores em direção ao lobo-guará. (Santos, 2013, p.39).

Logo, o lobo-guará era a opção perfeita para substituir a *Kitsune*. Além de mudar o animal em si, seus acessórios também foram modificados para melhor encaixar com o resto do design, apesar dos pontos principais terem sido mantidos como a máscara e a balança em sua boca.

Figura 78 – Versão final de Guaraná.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

As cores quentes de seu pelo contrastam com as frias dos acessórios, suas cores foram escolhidas a partir de imagens de referências de adereços tradicionalmente indígenas, como pode ser visto nas imagens 79 e 80.

Figuras 79 e 80 – Acessórios de inspiração para Guaraná.

Fonte: MAI, Museu de Arte Indígena.
Legenda: Figura 79, a esquerda: Brinco. Figura 80, a direita: Máscara Mãe de Vento.

3.3.1.2 Harpia

Como o Lobo-Guará, Harpia também foi alvo de mudanças. Inicialmente sendo uma coruja, seu papel é parecer a opção confiável, instigando Flora a continuar em sua zona de conforto. A escolha da coruja foi devido a sua imagem de sabedoria e conhecimento, presente em diversas mitologias ao redor do mundo, mas principalmente na grega, onde é associada a deusa Athena.

> Ave noturna, relacionada com a Lua, a coruja não consegue suportar a luz do Sol e, nesse particular, opõe-se portanto à águia, que recebe essa mesma luz com os olhos abertos. Guénon observou que se podia ver nesse aspecto, assim como na relação com Atena-Minerva, “o símbolo do conhecimento racional — percepção da luz (lunar) por reflexo — em oposição ao conhecimento intuitivo — percepção direta da luz (solar) (GUES). "Talvez seja também por esse motivo que a coruja é tradicionalmente atributo dos - adivinhos: simboliza seu dom de clarividência, mas através dos signos por eles interpretados. A coruja, ave de Atena, simboliza a reflexão que domina as trevas (BAGE, 108) (Chevalier, Gheerbrant, 2001)

Por mais que o outro lado de seu mito faz com que seja um animal associado à morte, ao obscuro, sendo sempre visto como companhia de bruxas, citado na página 254 do *Livro dos Símbolos Taschen* (2015), a maior parte das superstições em volta da coruja são positivas. Ela foi demonizada pelo catolicismo por várias religiões pagãs a terem como símbolo, é uma criatura cercada de mistério, um ícone de proteção e fertilidade, além da sabedoria.

> Estas ligações primitivas do mocho à fertilidade feminina e à regeneração, assim como à morte, sugerem que as características positivas de Atena, como patrona das artes marciais e civilizadas, estão fundadas na crença antiga da Deusa para quem a morte é tanto o solo da vida como a escuridão é o leito do dia. Hoje em dia, pensamos frequentemente no mocho velho e sábio como astuto e esperto, vendo e ouvindo na escuridão com olhos tão poderosos como Atena, mas a sabedoria do mocho vai mais além e inclui. não apenas a capacidade de trazer à luz o que está na escuridão, como a própria capacidade de viver na escuridão. (Martin, 2015, p.254).

Em *IMO*, ela foi substituída por uma harpia, gavião-real, uma ave de rapina brasileira tão impressionante quanto. É um símbolo de poder, um guia da floresta, além de ser a maior e mais forte ave de rapina dentro de sua categoria. Conhecida por Uiraçu pelos indígenas, infelizmente essa ave se encontra no estado Vulnerável de conservação, como apontado pela escala da IUCN.

Figura 81 – Régua de ameaça de extinção da IUCN para o Gavião-Real.

Fonte: IUCN, 2021.

Suas cores foram mantidas como as da ave verdadeira, porém, alguns aspectos foram mudados. Harpia recebeu características dracônicas, reforçando mais sua presença forte e dominante dentro do ambiente.

Figura 82 – Versão final de Harpia

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

3.3.2 Arinna, Kiara e Nix

Além de Harpia e Lobo-Guará, outras três personagens foram feitas para complementar a narrativa. Cada uma com um papel diferente dentro do jogo. Estão ligadas diretamente ao passado de flora e também foram parte do experimento narrado durante a história, tendo um impacto na trama de forma constante, mesmo que indiretamente.

Cada personagem é baseada em um arquétipo diferente da outra, sendo representadas apenas através de seus quartos, pois as mesmas não possuem aparições diretas dentro do jogo em suas formas humanas.

3.3.2.1 Arinna

Figura 83 – Retrato de Arinna.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

É o estereótipo de garota feliz e extrovertida, gosta de coisas fofas e é a mais feminina entre as meninas.

Figuras de 84, 85 e 86 – Imagens conceituais de Arinna feitas na ferramenta *Picrew*.

Fonte: Elaborado pelos autores, utilizando como base três artistas do *Picrew*, 2025. [20]

[20] Sites utilizados: https://picrew.me/en/image_maker/2321144, https://picrew.me/en/image_maker/1787745 e https://picrew.me/en/image_maker/42219. Acesso em: 30/9/2025

O rosa é a cor predominante, evocando fofura e inocência, associada principalmente ao feminino em épocas atuais, como citado por Eva Heller em *A Psicologia das Cores*:

> As razões para isso se conhecem: as cores de neném azul-claro e rosa. Em virtude de a cor feminina rosa provir do vermelho, o vermelho é alinhado como
> cor feminina. Contudo, essas cores para bebês só surgiram a partir de 1930, e esse modismo está outra vez desaparecendo —> Rosa 5. O vermelho passará a ser citado com cada vez maior frequência entre as cores masculinas. (Heller, 2012, p.59).

Muito do que foi idealizado para Arinna veio de inspirações como o cosmético de Guardiã Estelar da personagem Lux de *League of Legends*, a própria protagonista de *Madoka Magika* e a estética *Moe*[21]. A principal referência para ela, porém, foi a personagem 7 de Março, de *Honkai Star Rail.*

Figuras 87, 88 e 89 – Lux Guardiã Estelar, Madoka e 7 de Março.

[21] Se refere ao conceito de personagens fofos e adoráveis, comuns em animes e mangás japoneses, buscando despertar sentimentos de afeto e proteção do público.

Fonte: *Riot Games,* 2010. *Shaft,* 2011. *Hoyoverse*, 2022

3.3.2.2 Kiara

Figura 90 – Retrato de Kiara.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

A dita *Nerd* do grupo, gosta de jogos (principalmente os digitais), e tem muita afinidade com tecnologia.

Figuras 91, 92 e 93 – Imagens conceituais de Kiara feitas na ferramenta *Picrew*.

Fonte: Elaborado pelos autores, utilizando como base três artistas do *Picrew*, 2025.[22]

[22] Sites utilizados: https://picrew.me/en/image_maker/1787745, https://picrew.me/en/image_maker/1904634 e https://picrew.me/en/image_maker/2684731. Acesso em: 30/9/2025.

Kiara tem como principal característica o seu cabelo laranja, ela é uma garota criativa e inteligente, com os óculos tendo sido utilizados para transparecer tal inteligência. A inspiração para ela foi Futaba Sakura, que segue o arquétipo de garota *gamer* e é personagem da franquia *Megami Tensei*.

Figuras 94, 95 e 96 – Arte de corpo inteiro e retratos de Futaba.

Fonte: *Atlus,* 2016.

3.3.2.3 Nix

Figura 97 – Retrato de Nix.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Sendo a mais velha dentre elas, Nix é uma dita gótica, preferindo cores escuras e tendo passatempos considerados macabros para as outras pessoas.

Figuras 98, 99 e 100 – Imagens conceituais de Nix feitas na ferramenta *Picrew*.

Fonte: Elaborado pelos autores, utilizando como base três artistas do *Picrew*, 2025.[23]

[23] Sites utilizados: https://picrew.me/en/image_maker/410010, https://picrew.me/en/image_maker/443478 e https://picrew.me/en/image_maker/1787745. Acesso em: 30/9/2025.

Baseada no movimento da subcultura do gótico moderno que surgiu por volta do final dos anos 70 e início dos 80, todo o *design* de Nix é voltado para esse nicho. Desde seu quarto até suas roupas e seus gostos, os quais são deixados implícitos no ambiente. Apesar de não ser explícito em suas imagens conceituais, ela faria uso de maquiagens características do movimento em seu dia a dia, como pode ser visto nas figuras seguintes.

Figuras 101 e 102 – Fotos da modelo e influenciadora Kath Bonfim.

Fonte: Kath Bonfim, 2025, 2024.

Foi citado anteriormente no mesmo tópico que as meninas não aparecem em suas formas humanas, o que é verdade, porém elas têm sim uma aparição direta na história, por mais que não possuam interações com diálogos. Na segunda seção deste artigo, Roteiro, mais especificamente no tópico 2.4, subtópico 2.4.1 é apresentada a história do jogo em um texto único e cronológico e explica o que aconteceu com as garotas. As três, aos olhos de Flora, eram monstros. Alucinações causadas pela Síndrome Selênica.

3.3.2.4 Dionaea muscipula, Mimosa pudica e Ophiocordyceps unilateralis

Com nomes científicos de plantas, os três monstros antagonistas são a representação de como Flora enxerga quem eram para ser suas amigas. Cada um

ataca em um dia diferente durante a *gameplay* e trazem um pouco da personalidade das meninas para sua aparência monstruosa. Inicialmente a intenção era fazê-los com base na forma em que cada uma morreu, sendo descartado quando foi decidido que seriam apenas alucinações.

Dionaea muscipula:

Figura 103 – Imagem utilizada dentro do jogo para apresentação do monstro antes da luta.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

O que mais se destoa de sua personalidade original é provavelmente o monstro de Arinna. Carregando o nome científico da planta apanha-moscas, é o primeiro monstro a ser apresentado. Sua forma é grotesca e distorcida, com raízes no lugar de seus órgãos. A intenção foi deixá-la irreconhecível, totalmente diferente da garota doce que Arinna representa.

Figuras 104, 105 e 106 – Frente, costas e lado de Dionaea muscipula

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

A flor em seu peito é uma camélia, flor muito associada ao amor, beleza e feminilidade. Ela também remete a saudade, interpretação que se origina do romance *A Dama das Camélias*, de Alexandre Dumas. Essa planta é a única associação entre o monstro e a garota, remetendo ao fato de literalmente ser ela, apesar do exterior grotesco.

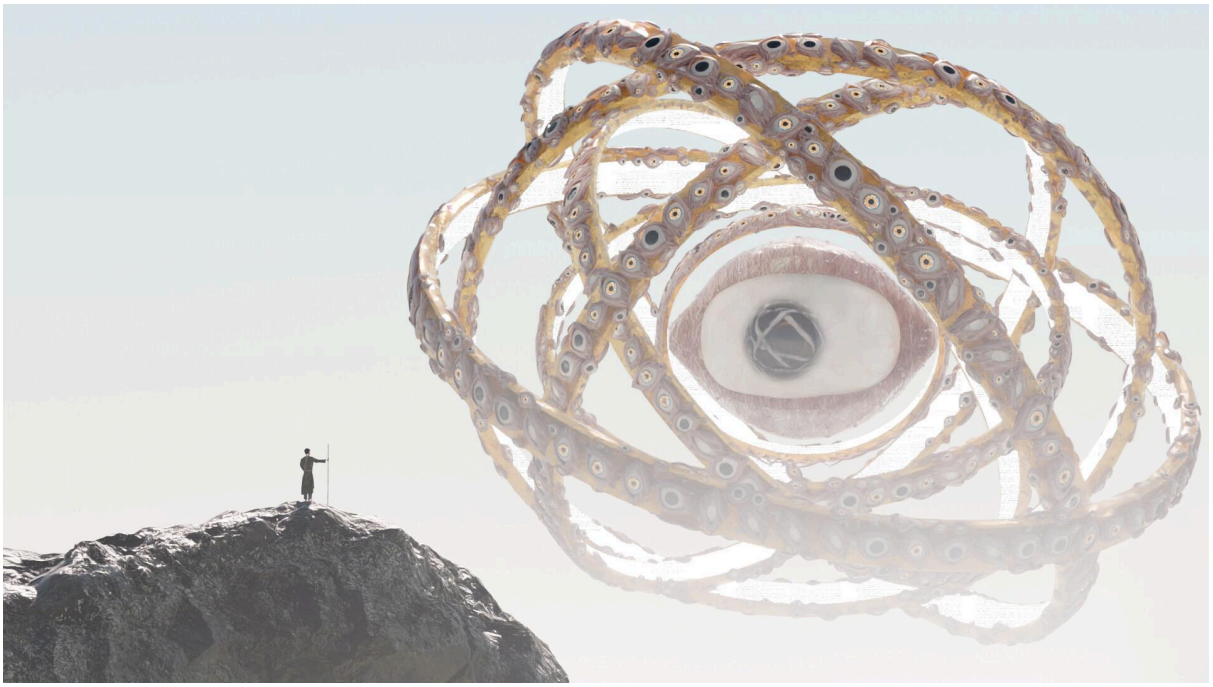
Mimosa pudica:

Figura 107 – Imagem utilizada dentro do jogo para apresentação do monstro antes da luta.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Baseado em diferentes interpretações de anjos biblicamente acurados, o monstro de Kiara tem o nome científico provindo da dormideira, uma planta a qual se fecha ao ser tocada. Kiara era uma garota tímida e reclusa, porém de bom coração, o que levou a ideia da aparência angelical, puxando a sua representação mais fiel ao descrito em versículos da bíblia para manter o subtexto de horror dentro do design.

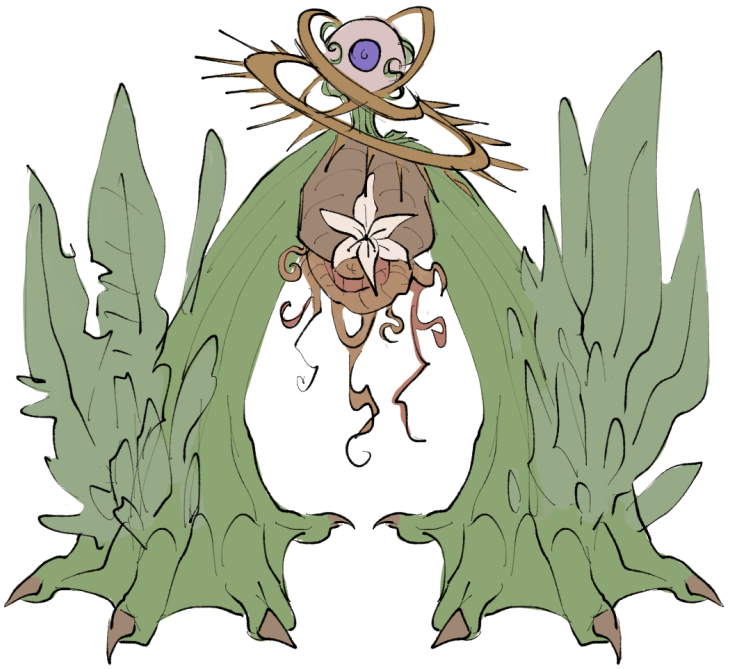
Figura 108 – Representação de um anjo feita pelo artista 3D Lev Kalachnikov.



Fonte: Lev Kalachnikov, 2023

Seu corpo cortado ao meio vem do conceito inicial dos monstros retratarem a forma a qual sua respectiva garota morreu. A ideia foi descartada como citado antes, porém seu *design* se manteve assim visto que ficou do agrado de todos do grupo.

Figuras 109, 110 e 111 – Frente, costas e lado de Mimosa pudica.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

A flor escolhida para Kiara foi o lírio. Uma flor que é ligada a Virgem Maria, ela representa majestade, a “feminilidade perfeita” e excelência, como se fala no livro *A Victorian flower dictionary: The language of flowers companion* por Mandy Kirkby. O

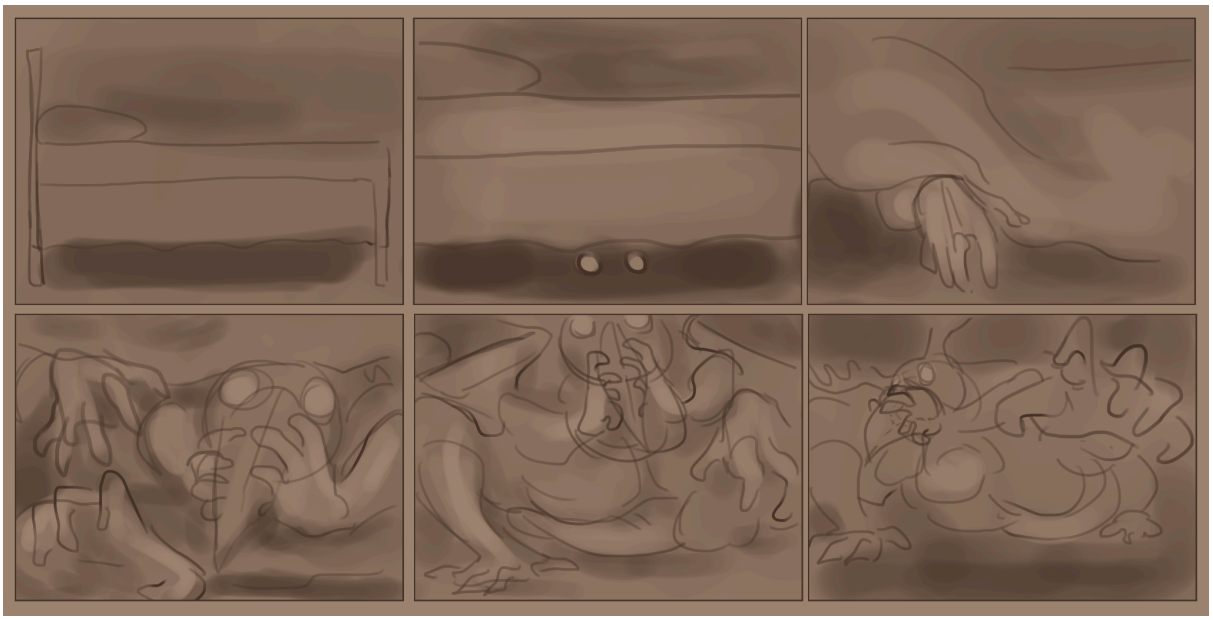
lírio também é um símbolo de pureza, algo que *Floriography* de Jessica Roux enfatiza ao também citar sua relação com a figura religiosa.

> Na idade média, o lírio acabou sendo associado com a Virgem Maria. Pinturas sobre a Anunciação—o anúncio feito a Maria pelo arcanjo Gabriel de que ela engravidaria e seria a mãe de Jesus— comumente sendo representada por Gabriel entregando um lírio a Virgem Abençoada, em homenagem a sua pureza.[24] (Roux, 2020, tradução nossa).

Kiara recebeu o lírio por sua simbologia de pureza, já que a garota foi idealizada assim, não apenas sendo a mais inteligente como também a mais sincera e honesta.

Ophiocordyceps unilateralis:

Figura 112 – *Storyboard* feito da aparição de Ophiocordyceps unilateralis.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Levando o nome científico do fungo zumbi de formiga, Nix tem em seu monstro diversas inspirações. A máscara de um doutor da peste, representando os gostos da garota, os detalhes de sua cabeça e o corpo coberto por mãos, baseados no *design* do monstro de *O Ritual*, filme de 2017 dirigido por David Bruckner.

[24] In the Middle Ages, the lily became associated with the Virgin Mary. Paintings of the Annunciation—the announcement by the archangel Gabriel to Mary that she would conceive and be the mother of Jesus— often depict Gabriel giving the Blessed Virgin a lily, in honor of her purity.

Figura 113 – “O Jottun”.

Fonte: Keith Thompson, 2025.

Por mais que Moder, como o monstro é chamado no filme, não seja coberto por mãos como Ophiocordyceps unilateralis, sua influência no design é clara.

Figuras 114, 115 e 116 – Frente, costas e lado de Ophiocordyceps unilateralis.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

O verde amarelado completa o tema de doença que a máscara trás, tudo para transparecer o máximo de desconforto possível para quem o vê. A flor, que não se faz visível e é revelada apenas quando o monstro morre, é uma hortênsia.

Hortênsias são um símbolo de desapego, arrogância e crueldade (desalmado). Essa interpretação é explicada no livro, já citado, *Floriography*.

> A associação negativa da hortênsia com arrogância e crueldade vem de suas flores cheias e redondas. Grandes e abundantes, essas flores magnificentes produzem poucas sementes, sustentando a ideia de que elas são rasas e sem substância.[25] (Roux, 2020, tradução nossa).

A flor, apesar de suas conotações negativas, no Japão tem um significado contrário ao vitoriano. Tratada pelo nome *Ajisai*, a planta para eles representa gratidão, um pedido de desculpas sincero e transformação.

[25] The hydrangea's negative association with boastfulness and heartlessness comes from its bountiful and round blooms. Large and abundant, the magnificent flowers only produce a few seeds, supporting the notion that they are all show and little substance.

4 *DESIGN* DE CENÁRIO

Luana Lie Hashimoto Bittencourt

4.1 PIXEL E *PIXEL ART* NOS JOGOS

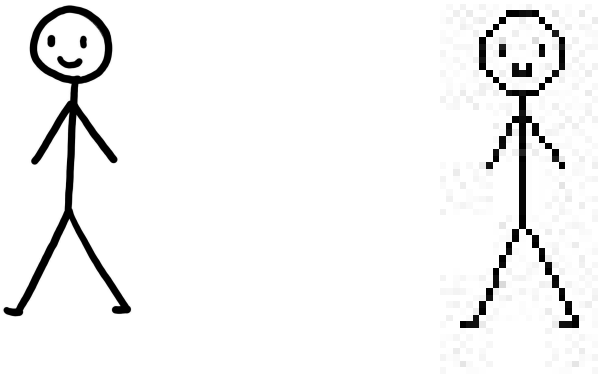
O conceito de pixel surgiu com as primeiras telas digitais e computadores, onde as imagens são formadas por linhas de pontos luminosos. O nome pixel é a junção da palavra *“picture”* e *“element”*, ou seja, elemento de imagem (Cezar, 2024, pg.4). Cada pixel individual exibe uma cor específica com uma determinada intensidade de luz, essa cor é geralmente criada pela combinação de três subpixels: vermelho (*Red*), verde (*Green*) e azul (*Blue*), conhecido como o padrão *RGB*, ao variar a intensidade de cada uma dessas cores primárias, um pixel pode reproduzir milhões de cores diferentes (Santos, 2023, pg.24). Já a resolução de uma imagem ou tela é determinada pela quantidade de pixels. Por exemplo, uma tela *Full HD* tem 1920 pixels de largura por 1080 pixels de altura (1920 x 1080 pixels), totalizando mais de 2 milhões de pixels. Quanto mais pixels em uma determinada área (conhecido como PPI - pixels por polegada), mais nítida e detalhada a imagem será. (tecnoblog, 2023)

Esses conceitos são fundamentais para entender o estilo conhecido como *pixel art.* Tarasconi aborda em seu texto algumas questões do início da história dos *videogames*:

> Durante o início dos jogos digitais por volta dos anos 70, os produtores de jogos não tinham muitas opções para trabalhar com a parte estética, tendo que utilizar formas simples, devido às limitações tecnológicas da época, como a falta de processadores potentes que não conseguiam renderizar muitos elementos na tela além de ter uma quantidade limitada de cores. (Tarasconi, Santos, 2021, p.1).

Como veremos adiante, a *pixel art* surgiu como uma necessidade técnica no desenvolvimento de jogos, até os anos 2000 os PCs domésticos tinham uma capacidade limitada de exibir imagens de alta resolução. As figuras abaixo demonstram o conceito de resolução atrelado a *pixel art*.

Figuras 117 e 118 – Zé Palito e Zé Palito em *pixel art*

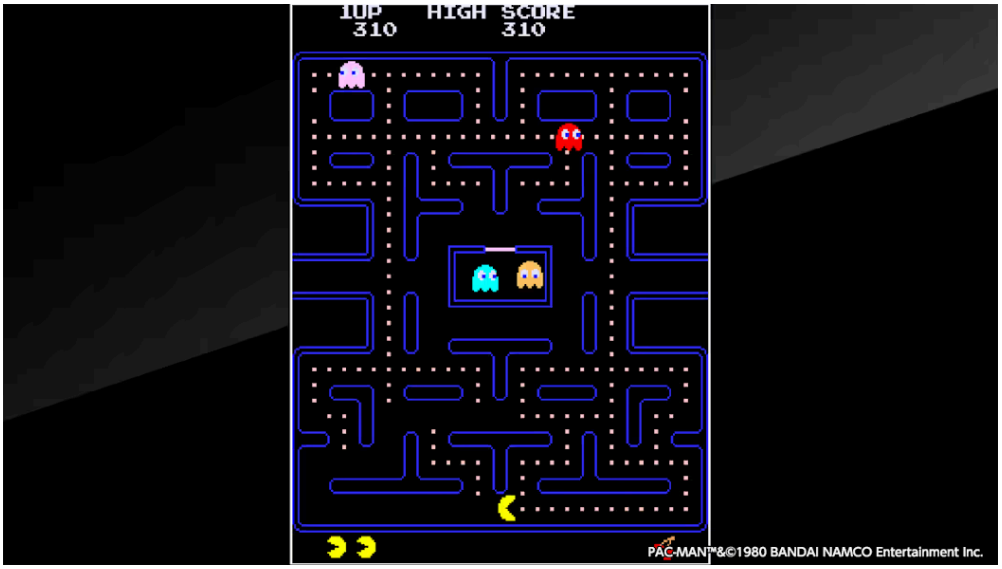


Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Os arquivos de *pixel art* podem ser considerados relativamente pequenos, isso elimina a necessidade de recursos de *hardware* robustos, como placas de vídeo dedicadas ou grande quantidade de memória, que foram limitações nos anos 60 e 70. Podemos comparar, que enquanto uma imagem em *pixel art* (como a figura à direita) pode ocupar apenas 2,33 KB, uma imagem moderna de alta resolução (figura à esquerda) pode chegar a 344 KB. Esse espaço e processamento era simplesmente impensável na era dos jogos clássicos de *arcade* e consoles como *Atari, NES* e *Super Nintendo*, que foram responsáveis por popularizar a *pixel art* e solidificá-la como um sinônimo de *videogame.*

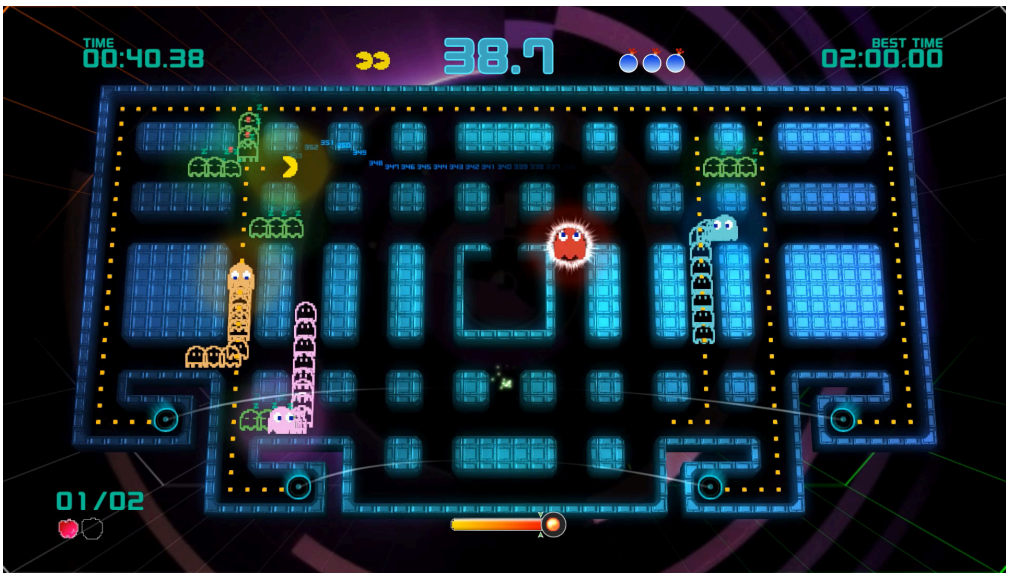
Por tanto, a *pixel art* hoje é um estilo de arte/construção de imagem retrô, que simula as limitações técnicas do passado. Um exemplo clássico é o jogo *Pac-Man* (Figura 119), lançado originalmente em 1980 para *arcades*, e desde então teve inúmeros remakes que utilizaram a *pixel art* como uma referência estética à versão original, como o *Pac-Man Championship Edition 2,* lançado em 2016 (Figura 120).

Figura 119 – *Pac-Man* no original dos *arcades*, 1980



Fonte: *Bandai Namco Entertainment Inc.*, 1980

Figura 120 – *Pac-Man Championship Edition 2, 2016*



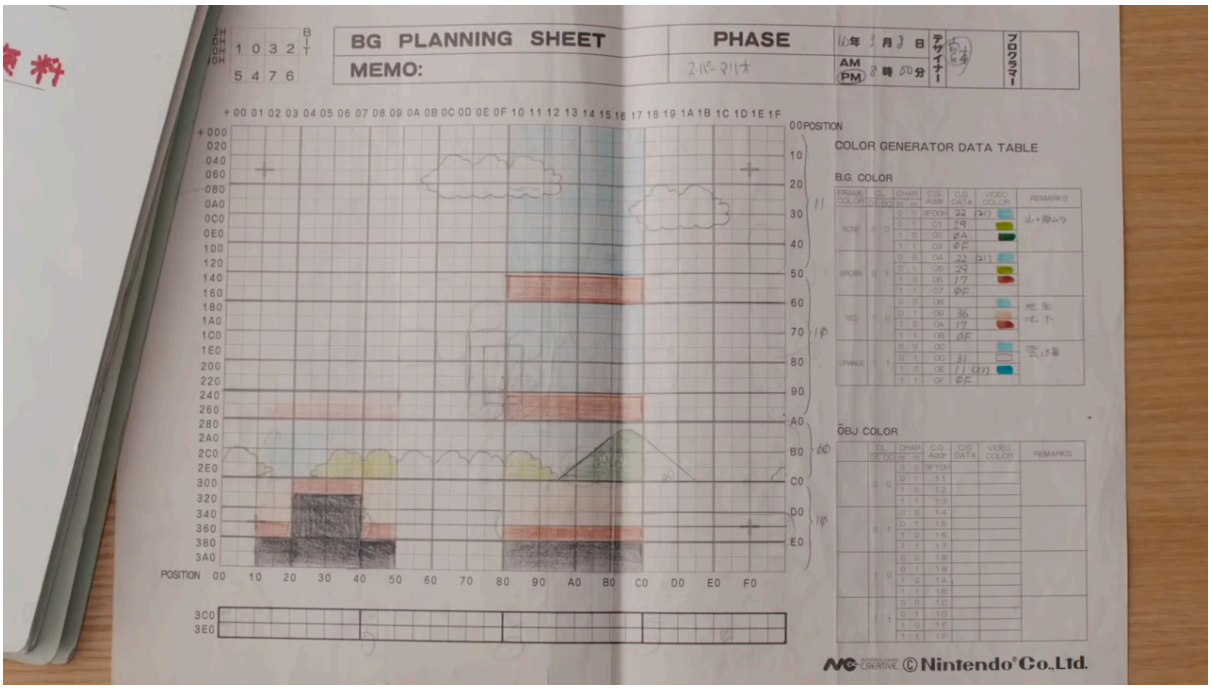
Fonte: *Bandai Namco Entertainment Inc., 2016*

O *Pac-Man* de 2016 ilustra bem essa intencionalidade estética, mantendo a fidelidade à arte original enquanto aplica refinamentos modernos, muito mais cores, efeitos luminosos, cenário animado e em perspectiva, mas tudo isso colaborando para a estética “pixelada” a qual o jogo busca referenciar.

Apesar da grande popularidade dos jogos desde da década de 60 e com cenários cada vez mais complexos na década de 70, o termo *“pixel art”* surgiu somente em 1982 quando Adele Goldberg e Robert Flegal citaram em uma série de

artigos quando trabalhavam para o *Centro de Pesquisas da Xerox*, em Palo Alto (Santos, 2023, pg. 25). Essa denominação tardia pode se dever ao aumento da resolução das imagens, pois os pixels estavam cada vez mais discretos, e as antigas imagens digitais com quadrados visíveis, passaram a ser chamadas de *pixel art*. "*pixel art* é uma forma de arte digital onde os detalhes na imagem são representados a nível de pixel" afirma Lischinski (2011, p.1). No entanto, devemos distinguir a *pixel art* de outras imagens digitais de baixa resolução, imagens escaneadas pelo computador e imagens reduzidas, apesar dos pixels serem visíveis, ainda não são consideradas *pixel art* e sim *bitmap* (mapas de *bits* em português), pois apesar de ser formado de pixel a pixel, não tem a intencionalidade artística e o controle manual que definem a *pixel art*. (Silber, 2016) APUD (Vahl, Albuquerque, 2022).

Figura 121 – *Super Mario Pallets,* 1985



Fonte: *Nintendo*, 1985

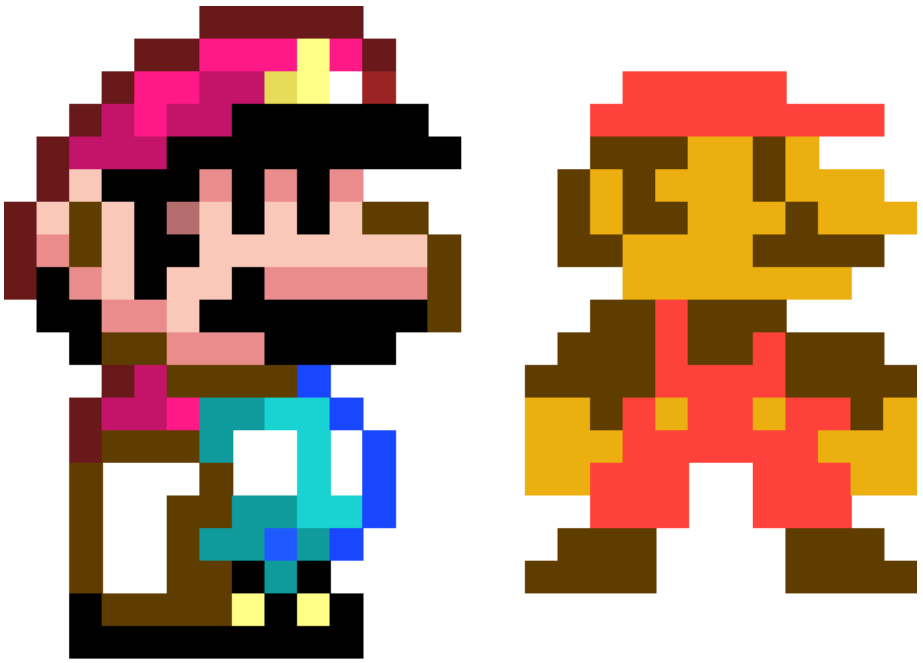
A planilha de planejamento para ditar as informações de cores nas fases de Super Mario Bros. A Tabela de Dados do Gerador de Cores fornece valores específicos para as cores que os programadores podem inserir em seus ambientes de desenvolvimento para Famicom.(Fonte: Entrevista Especial do 30º Aniversário de Super Mario Bros.) (Johnson, 2019)

A figura 121 mostra como era o planejamento das cores e da composição dos cenários em *tiles*. Essa característica de montagem pixel a pixel, *tile* a *tile* é

frequentemente associada a técnicas artísticas como mosaico ou impressionismo, que de perto parecem apenas formas abstratas, sem definição, mas quando vistas de longe, todos aqueles quadradinhos ou pinceladas, formam verdadeiras obras de arte, isso exige do artista e dos jogadores uma certa capacidade de abstração das formas, a ponto de ser chamada de “era de ouro da abstração em *videogames*”. (Santos, 2023, pg.26) APUD (Wolf, 2013).

Um dos principais avanços na arquitetura dos consoles de *videogame* foi a evolução de 8 para 16 *bits*, essa transição é considerada um marco histórico e até hoje existe essa classificação na *pixel art*. A Figura 122 (Mario em *16-bit* vs Mario em *8-bit*) ilustra visualmente essa mudança.

Figura 122 – Mario em *16-bit* vs Mario em *8-bit*.



Fonte: *Gridpaint*, 2020.

O uso da nomenclatura por gerações de 8, 16, 32 e 64 *bits* em computadores e consoles de *videogame* começou com a popularização do *Nintendo Entertainment System (NES),* ela indica a evolução do poder de processamento ao longo das décadas. A quantidade de *bits* indica o tamanho dos dados que o processador consegue trabalhar ao mesmo tempo, o que, por sua vez, impacta diretamente a capacidade gráfica, ou seja, foi graças a essa evolução que a arte dos jogos pode ganhar cada vez mais resolução e mais cores levando a pixels mais detalhados e expressivos. A próxima seção será dedicada a explorar, com mais detalhes, a

influência que esses avanços tecnológicos tiveram sobre os jogos e, consequentemente, sobre a *pixel art.*

4.1.1 Como a *pixel art* se modificou com o avanço tecnológico

Alguns jogos eram desenvolvidos para *arcades*, alguns eram para console e outros para computador, cada um tem a sua especificidade, vou me ater apenas às que achei mais relevantes para a *pixel art.*

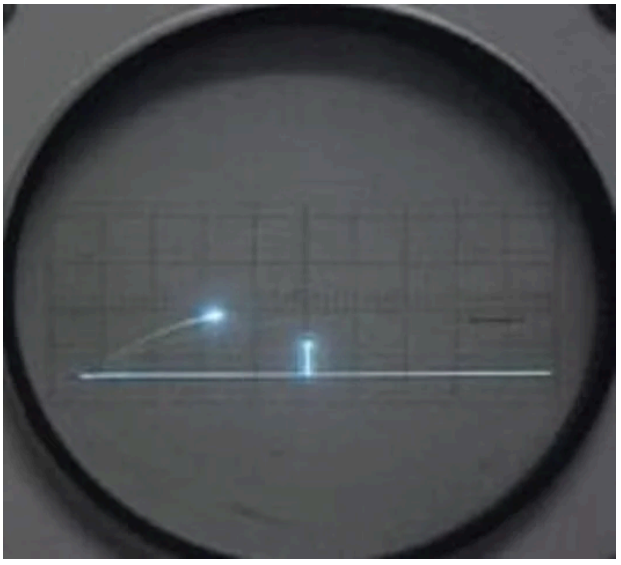
As primeiras telas, por volta da década de 50 e 60, eram analógicas e não utilizavam pixels, porém os primeiros consoles de jogos usavam o sistema binário e faziam a conversão do sinal digital para ondas eletromagnéticas contínuas que eram reproduzidas pelas telas *CRT* (tubo de raios catódicos) da televisão, a maioria em preto e branco. A maneira como as telas *CRT* reproduziam esses gráficos digitais era fundamental para a estética original da *pixel art*, pois o sistema de varredura suavizava os *pixels* e criava as *"scanlines"* (linhas de varredura), aquelas finas linhas horizontais que se tornaram uma característica visual única daquela época (Cezar, 2024). Além disso, os canhões de elétrons causavam um leve desfoque de cor (*chromatic aberration*) ao redor dos pixels e um efeito de brilho (*blooming*). Essa combinação de efeitos analógicos conferia à uma aparência mais homogênea e orgânica se comparada às telas modernas, que exibem os pixels de forma perfeitamente nítida. Um exemplo dessa fase inicial é o *“Brown Box”* o protótipo de console desenvolvido entre 1966 a 1968 por Ralph Baer junto com Bill Rusch e Bill Harrison, ele rodava três jogos (vôlei, futebol e tiro) e foi o começo para o desenvolvimento dos *videogames* domésticos e também um grande passo na carreira de Baer, que ficou conhecido como o “pai dos *videogames*”.

Figura 123 – *Brown Box*.

Fonte: *Sanders Associates*, 1968.

Brown Box foi o primeiro *console*, mas não o primeiro *videogame,* existem incertezas sobre qual foi ou pode ser considerado o primeiro *videogame*, mas a maioria considera o *Tennis for Two* criado em 1958 pelo cientista americano William Higinbotham, o jogo era exibido em um osciloscópio, portanto a imagem era gerada a partir de vetor e não pixel (figura 124), por isso também era monocromática.

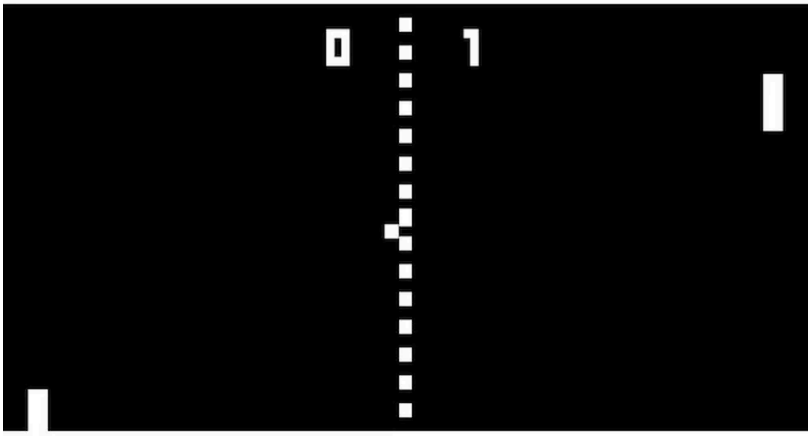
Figura 124 – *Tennis for Two* original, 1958.



Fonte: *William Higinbotham,* 1958.

As cores só se popularizaram por volta de 1970, mesma época em que começaram a circular os primeiros modelos de computadores, mas os computadores ainda não eram coloridos, com telas *MDA (Monochrome Display Adapter)* de até 280 x 192 pixels. Os jogos desse período eram principalmente para *arcade*, *Pong* é amplamente conhecido nesse aspecto, pois foi o primeiro *videogame* de grande sucesso comercial (Luz, 2009).

Figura 125 – *Pong*, 1972.



Fonte: *Atari,* 1972.

Pong, de 1972, o primeiro jogo produzido pela *Atari*, uma das empresas mais relevantes nessa geração. Na imagem podemos notar os pixels como verdadeiros quadrados integrando a interface monocromática.

Seis anos mais tarde, em 1978, *Space Invaders* desenvolvido pela *Taito*, foi lançado para *arcade* e dois anos depois para o *Atari 2600* (figura 126).

Figura 126 – *Space Invaders* na versão do *Atari 2600*, 1980.

Fonte: *Taito Corporation,* 1978.

Essa foi a primeira conversão licenciada de um jogo *arcade* para consoles, ou seja, o mesmo jogo foi distribuído para equipamentos diferentes, isso soa muito natural já que hoje os jogos são amarrados em contas virtuais através da *Play Store* por exemplo, então acessar o jogo em outro dispositivo não parece grande coisa, mas em 1980 não existiam essas lojas virtuais e dependia da capacidade e recursos da empresa produzir as fitas, cartuchos ou *CDs* dos jogos.

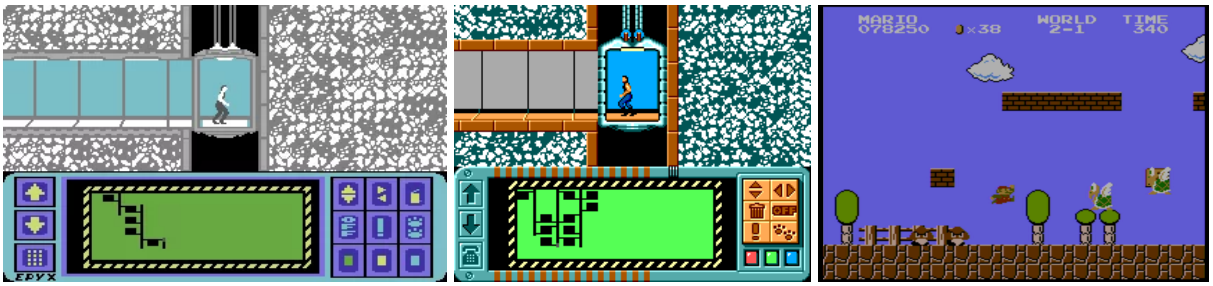
É possível notar um grande aumento na resolução e na quantidade de cores pois, foi nos anos de 1980 que os computadores e os consoles de *videogame* domésticos realmente ganharam força (Contabilista, 2019), como o *Commodore 64* (Figura 127), de 1982, que usava o processador gráfico *VIC-II* com resolução de 320×200 pixels e reprodução de 16 cores, o computador mais vendido e popular da época segundo Guinness world records (1994), o console *Nintendo Entertainment System* (*NES*), de 1983, apelidado de “Nintendinho” pela comunidade de fãs e seu concorrente direto, o *Sega Master System* (Figura 128).

Figuras 127 e 128 – *Commodore 64* e *NES* e *Sega Master System.*

Fonte: Esquerda, *Commodore*, 1982. Direita, *Retrolize*, 2023.

Mesmo todos estes sendo da geração dos 8 *bits*, computadores e consoles utilizam recursos diferentes para processar os gráficos, como disse anteriormente o *C64* usava o padrão *VIC II*, já os consoles usavam o próprio *hardware*, isso resultava em diferenças no visual final, como no jogo *Missão Impossível*, lançado em 1984, para *C64* e em 1990 para *SEGA Master System*, as figuras 127 e 128 respectivamente. No *Master System* além da paleta mais rica e saturada, também possui maior densidade de pixels. O console da *SEGA* era concorrente direto do *NES*, mas conseguia reproduzir 16 cores por *sprite*, 4 vezes mais que o *NES* como mostram as figuras 14 e 15.

Figuras 129, 130 e 131 – *Missão Impossível versão C64*, *Missão Impossível versão SEGA Master System* e *Super Mario Bros (NES).*



Fonte: Esquerda, *Epyx*, 1984. Meio, *Epyx*, 1990. Direita, *Nintendo*, 1985.

Além do uso de cores, a geração dos 8 bits também é marcada pelo início das animações dos personagens dos jogos e a simplicidade da fisionomia exigia criatividade para expressar emoções com pequenas mudanças nas posições dos pixels.

Nessa época a resolução e a quantidade de cores variava muito dependendo da marca, pois havia grande competição entre as empresas para conquistarem esse novo mercado.

> A indústria de jogos acabou se tornando uma das maiores e mais lucrativas do mundo, impondo uma constante atualização tecnológica, com novos consoles e hardwares lançando-se no mercado a cada ano, forçando os consumidores a seguir um ciclo contínuo de obsolescência programada. (Cezar, 2024, pg.9)

Houve um grande avanço na reprodução de imagens digitais, em uma década, houve o lançamento de três populares padrões de exibição para os jogos de PC da época, o padrão CGA (*Color Graphics Adapter*) (Figura 132) que permitia a reprodução de até 4 cores e 16 tonalidades na resolução mais baixa, o padrão EGA (*Enhanced Graphics Adapter*) (Figura 133) que ampliou o número de cores exibidas para 64, com resolução de 640x350 e, o mais famoso, padrão VGA (*Video Graphics Array*) (Figura 134) cujo os novos monitores eram capazes de exibir 256 cores e resolução de 640x480, todas desenvolvidas pela IBM. (Reggie C., 2013)

Figuras 132 e 133 – *King's Quest de 1984, em CGA de 4 cores* e *King's Quest de 1986, em EGA.*

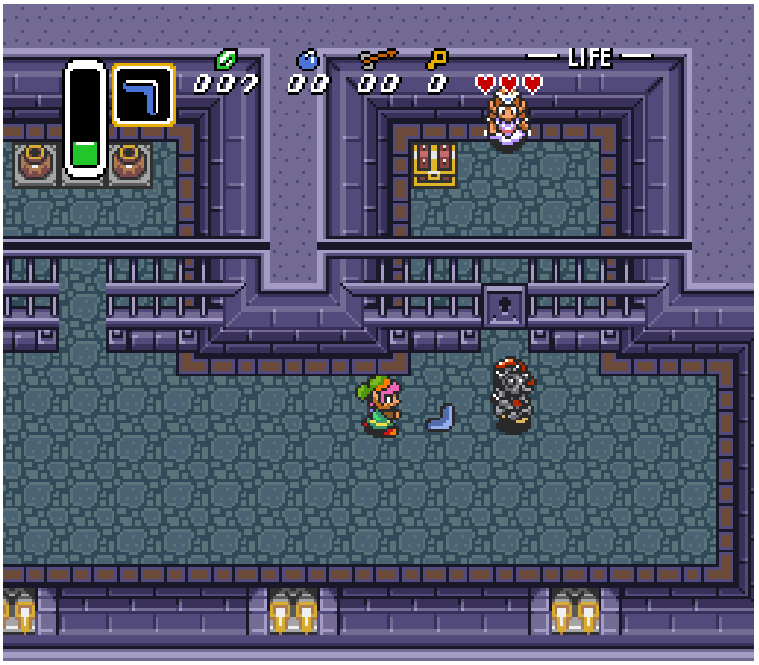
Fonte: *Sierra Entertainment,* 1984.

Figura 134 – *The Secret of Monkey Island,* no padrão VGA.

Fonte: *Lucasfilm Games,* 1990

Conforme ilustrado pela *cutscene* do jogo *The Secret of Monkey Island* (Figura 134) o avanço nos padrões de exibição permitiu a criação de gráficos mais complexos na busca de imagens mais realistas. Aproximadamente no final dos anos 80 e começo dos 90, na geração dos 16 *bits*, a *pixel art* dos *videogames* foi significativamente aprimorada, jogos de 16 *bits* podiam exibir até 65.536 cores e eram mais detalhados. Esse aumento no poder de processamento deixou as animações mais fluidas, por tanto mais realistas e expressivas e possibilitou a criação do efeito de paralaxe (*parallax scrolling*), que aumenta a sensação de profundidade nos jogos.

Figura 135 – *Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES),* 1991



Fonte: *Nintendo,* 1991

Link to the Past é o capítulo da saga *The Legend of Zelda* para a *Super NES* de 16 *bits*. É o mais aclamado pela crítica, sendo famoso pelos seus gráficos, som e pelas masmorras complexas.

A partir dos anos 1990 os monitores coloridos se tornaram o padrão, tanto nas TVs quanto nos computadores e já começavam a se popularizar monitores *LCD* e TVs digitais como conhecemos hoje. É nessa fase que começa a geração dos processadores de 32 bits, a capacidade de memória e das placas de vídeo acompanharam essa evolução e surgiram lançamentos como o *Playstation*, *Nintendo 64* e *Sega Saturn* a partir daí houve uma tridimensionalização nos *videogames,* e a *pixel art* foi aos poucos perdendo espaço na indústria dos jogos, sendo vista como uma tecnologia "antiga" e limitada (Oliveira, 2011) APUD (Cezar, 2024, pg.5). e a nomenclatura dos *bits* também não é mais necessária a partir desse momento.

Apesar disso, o gráfico 2D, a *pixel art* não desapareceu, ela apenas mudou de função. Deixou de ser a principal e mais popular forma de exibir gráficos nos jogos digitais, mas ainda aparece em jogos específicos, como nos *videogames* portáteis e na crescente cena dos jogos independentes.

Quanto aos consoles portáteis, devido sua natureza pequena e baixo consumo de energia, utilizavam tecnologias um pouco mais antigas que os consoles de mesa. Portanto, enquanto nos *videogames* tradicionais o foco era no tridimensional, nos

videogames como o game boy advance e o *Nintendo DS* o foco ainda era no 2D com *pixel art*. O *Pokemon Ruby* para *GBA*, lançado em 2002, utiliza uma *pixel art* complexa similar aos jogos de *Super Nintendo* de 16 bits:

Figura 136 – *Pokémon Ruby* para *GBA,* lançado em 2002.

Fonte: *Nintendo,* 2002

Chamo atenção para os efeitos de sombra e perspectiva, que também podem ser vistos em *Legend of Zelda: A Link to the Past* (figura 19), jogos em *pixel art* geralmente usam essa vista aérea e isométrica (Vahl, Albuquerque, 2022), a maioria dos *RPGs* em *pixel art* não utiliza a perspectiva tradicional de um ou dois pontos de fuga, a câmera olha para o cenário em um ângulo fixo, isso maximiza a visibilidade do cenário, o problema é que os objetos não diminuem de tamanho à medida que se afastam, o que exige do jogador uma interpretação mental da profundidade e o efeito de sombra ajuda a criar essa ideia de volume e distância.

Já no que diz respeito aos jogos indie ou independentes a *pixel art* se tornou uma ferramenta que concede a oportunidade de desenvolver jogos mesmo sem muitos recursos, os desenvolvedores independentes acabam escolhendo essa técnica por uma série de motivos:

> Ao optar por essa estética, muitos desenvolvedores rejeitam as grandes produções de alto orçamento que dominam as grandes editoras de jogos. Além disso, a *pixel art* se opõe à ideia de que a inovação tecnológica deve sempre ser sinônimo de progresso linear e constante, sugerindo que há valor

> nas formas de criação mais simples e em abordagens estéticas diferentes do hiperrealismo. (Cezar, 2024, p.9)

O artista e desenvolvedor do jogo *Stardew Valley* (figura 21), Eric Barone, conta sua história no livro *Blood, Sweat and Pixels*, segundo ele, queria fazer a própria versão de *Harvest Moon* (figura 130), jogo que ele era fascinado, e queria fazer sozinho para poder tomar todas as decisões por conta própria, ele queria escrever cada linha de diálogo, desenhar cada arte e compor cada música da trilha sonora sozinho. Ele aprendeu a programar na faculdade e sabia compor porque no ensino médio quis ser músico profissional e participou de várias bandas, aos poucos também aprendeu a desenhar os fundos e sprites do jogo com tutoriais da internet. Barone fez e refez várias partes do jogo, sempre tentando melhorá-lo, levou quase 5 anos para terminar e finalmente publicar no *Steam*, uma plataforma de venda de jogos. Ele se inspirou muito em *Harvest Moon* tanto para escrever a história e as atividades do jogo quanto na escolha da *pixel art* como estilo estético.

Figura 137 – *Stardew Valley (PC/INDIE),* 2016

Fonte: Eric Barone, 2016

Figura 138 – *Harvest Moon (SNES)*,1996

Fonte: *Nintendo,* 1996.

Assim como ele, outros jogos que buscam evocar a sensação de nostalgia e familiaridade escolhem usar a *pixel art*.

4.1.2 Relevância Atual

Apesar dos avanços tecnológicos em direção ao realismo, atualmente, observamos o retorno da escolha da *pixel art*, isso se deve a duas características principais: a carga histórica que ela tem e a acessibilidade nos custos financeiros para desenvolvedores independentes.

> Assim, novas formas híbridas de arte como ilustrações, animações, quadrinhos, quadrinhos digitais animados, arquivos em formato *GIF* e games utilizam a *Pixel Art* ou a *Low Poly Art* não mais pela limitação tecnológica, mas pela opção poética, estética, combinada com as possibilidades de processamento atuais. (Alencar, 2017, p.17).

O fato de ser uma tecnologia mais acessível tanto em termos de custo financeiro quanto em recursos de processamento dos computadores, a torna ideal

para os iniciantes no desenvolvimento de jogos e por isso se tornou popular quando falamos em jogos indie, como o nosso.

Os jogos em *pixel art* são muito leves, o que permite que rodem sem travamentos em praticamente qualquer computador, mesmo os mais antigos, e facilita o desenvolvimento para diversas plataformas, incluindo dispositivos móveis, ampliando o público-alvo. Além disso, usam uma quantidade limitada de pixels para os personagens e cenários, o que também reduz a paleta de cores e pode facilitar na criação de uma identidade visual, a facilidade de produção e a velocidade de criação de *assets* são cruciais, pois desenvolvedores independentes normalmente produzem com poucos recursos financeiros e equipes reduzidas. (Alencar, 2017, p.32)

A acessibilidade na produção vai além de projetos mais baratos e rápidos, ela permite que um novo público se torne desenvolvedor sem a necessidade de conhecimento extensivo em programação ou engenharia de *software*. Isso traz novas perspectivas, possibilidade e visões desses novos criadores.

A *pixel art* nunca deixou de ser associada aos *videogames,* ela vem passando por mudanças e atualizações por conta da tecnologia, mas isso só fortalece sua carga histórica. Atualmente, podemos notar uma valorização do estilo retrô em diferentes setores como decoração, moda e inclusive na indústria de *videogames,* um fenômeno que se manifesta em títulos de sucesso por homenagearem essa estética nostálgica. Um exemplo notável é *Cuphead,* lançado em 2017 pelo *Studio MDHR*, que baseou seu visual nos desenhos animados dos anos 1930 (Figura 139).

Figura 139 – *Cuphead,* lançado em 2017

Fonte: *Studio MDHR,* 2017

Esse jogo de ação em 2D usa a mesma técnica de animação quadro a quadro do início do século XX e lembra muito os primeiros desenhos animados da *Disney*. O *Studio MDHR* é um estúdio independente criado pelos irmãos canadenses Chad e Jared Moldenhauer, mas a *Microsoft* viu tanto potencial nesse jogo que ajudou a financiar o desenvolvimento, o jogo já vendeu mais de 6 milhões de unidades e ganhou os prêmios de melhor jogo independente, melhor direção de arte e melhor jogo de estreia no *The Game Awards* 2017.

Essa valorização do clássico estende-se também à *pixel art*, embora seja mais comum vê-la em projetos menores, grandes estúdios também a utilizam com intenções estéticas. Um exemplo notável é a *Mintrocket* (uma subsidiária da *Nexon*, uma publicadora sul-coreana de jogos eletrônicos), que escolheu a estética de *pixel art* para criar *Dave the Diver,* lançado oficialmente em 2023 (figura 140).

Figura 140 – *Dave the Diver,* lançado em 2023

Fonte: *Mintrocket,* 2023

A beleza "retrô" da *pixel art* combinada com técnicas gráficas contemporâneas como por exemplo efeitos de partículas, iluminação e animações complexas, pode gerar experiências visuais que ultrapassam a nostalgia. A equipe de desenvolvimento de *Dave the Diver* misturou *pixel art* com 3D para dar mais profundidade e realismo ao ambiente aquático, também aplicaram texturas e shaders para simular o visual de *pixel art* em algumas superfícies 3D e garantir uma aparência uniforme e uma transição suave entre os estilos (SEDaily, 2024).

Por tanto, hoje temos exemplos de jogos que misturam *pixel art* com *cutscenes* em alta resolução ou elementos tridimensionais, construindo um novo leque de possibilidades para a *pixel art*. Ainda assim, esse estilo é mais utilizado em jogos indie, visto que empresas de maiores preferem utilizar o 3D por uma combinação de fatores mercadológicos, como a busca por um realismo perfeito, maior imersão no cenário, onde o jogador pode controlar os ângulos de câmera e por ser um diferencial competitivo, pois empresas menores não conseguem competir com a tecnologia de ponta e as equipes numerosas necessárias para desenvolver esses jogos fotorrealistas.

Enquanto a *pixel art* prospera por sua eficiência e charme cultural no cenário indie, o 3D é a essência dos jogos *AAA*, alinhando-se com a busca por imersão máxima e o aproveitamento do poder tecnológico do mercado.

4.2 PROCESSO CRIATIVO DO NOSSO JOGO

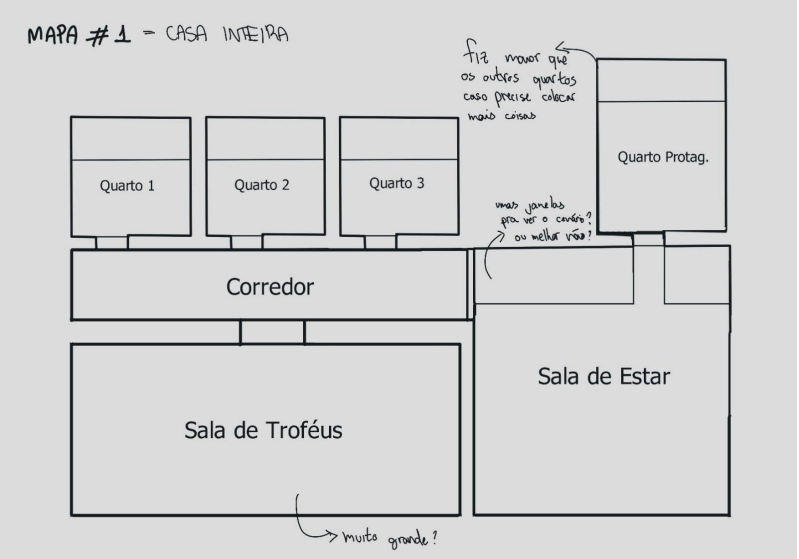
Como descrito na seção 2.3 do “Roteiro”, a ideia de fazer um jogo surgiu em conversas casuais, principalmente quando o *RPG Maker* ficou de gratuito na *Steam* por alguns meses e dois dos nossos integrantes conseguiram baixar, foi assim que a ideia começou a se concretizar. Tivemos um momento de brainstorming, onde discutimos qual seria a temática do jogo, qual história gostaríamos de contar e como seria a jogabilidade. A partir do que foi decidido começamos a rascunhar roteiros e personagens. Por fim, selecionamos qual queríamos seguir trabalhando e dividimos as tarefas pelas afinidades de cada um.

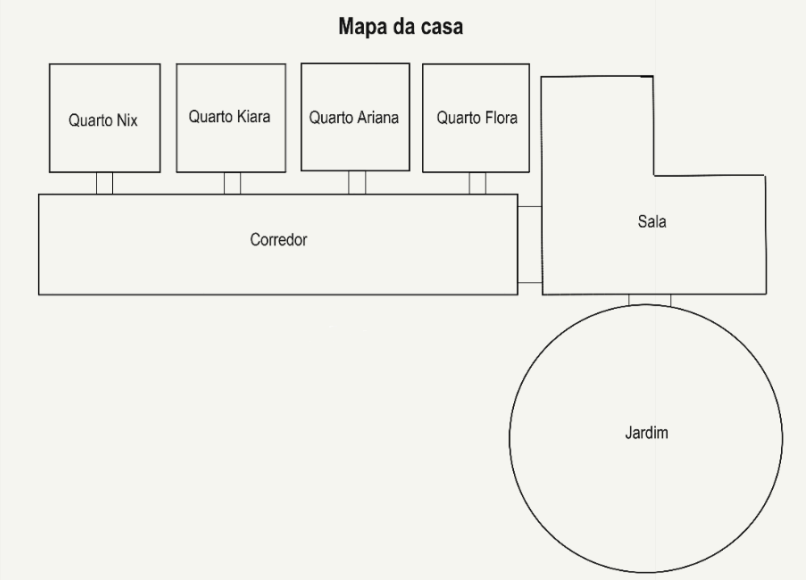
Fiquei responsável pelos cenários, que seriam feitos em *pixel art* por ser um requisito do *RPG Maker*, além de ser muito mais leve que modelagens 3D ou mesmo imagens rasterizadas, ou vetorizadas e também mais rápido, por não precisar de muito detalhamento.

As minhas responsabilidades incluíam a seleção de uma paleta de cores coerente com a identidade visual que queríamos para o jogo, abordar as personalidades das moradoras da casa e comportar os detalhes narrativos do roteiro por meio do *environmental storytelling* ou “ambiente narrativo”. Conforme cada cômodo ia ficando pronto a Sarah escreveu falas de interação com os objetos como detalhado nos apêndices C e D. Foram pensados quais *props*, além dos que já estavam no roteiro, seriam importantes para marcar algumas sutilezas da história geral.

No processo de planejamento o mapa da casa (Figuras 141 e 142) recebeu várias mudanças, primeiro pensamos em fazer uma casa no meio de uma floresta, depois decidimos que a história aconteceria apenas dentro da casa, onde haveria uma sala de troféus que apareceriam conforme os monstros eram derrotados, mas por fim a sala de troféus foi adaptada para um bestiário e inserimos um jardim, para ressaltar a floriografia, pois como especificado no roteiro cada uma das personagens moradoras tem uma relação especial com uma espécie de flor.

Figura 141 e 142 – Mapas 1 e 2

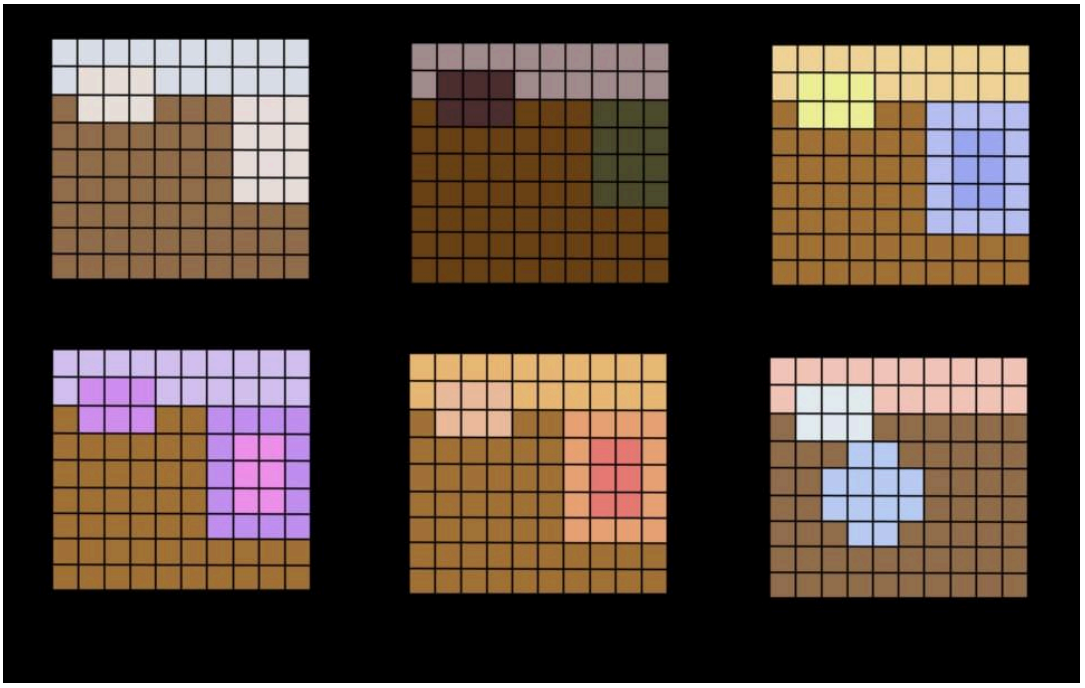




Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Com o mapa pronto, criei um *moodboard* para cada cômodo, buscando entender as cores e os móveis que definiriam o “clima” daquele ambiente. Para começar, sugeri esboços simples inspirados na minha pesquisa (figura 143) e mostrei essas opções para o grupo, juntos escolhemos as cores de referência para cada quarto.

Figura 143 – Esboço das paletas de cores



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Foram escolhidas as paletas da esquerda e do centro para as personagens e as outras duas foram descartadas.

Eu nunca havia trabalhado com *pixel art* antes desse projeto, para começar do zero utilizei muitas referências e tutoriais que encontrei online, principalmente no *Pinterest*. Além disso, analisei *mods* ou modificadores do jogo *Stardew Valley*, o que foi fundamental para entender as proporções entre objetos e personagens na *pixel art* e analisar o ângulo do qual os objetos são vistos, pois o estilo de câmera de *Stardew Valley* é o mesmo que utilizamos no nosso jogo, a perspectiva *top-down view*, uma visão aérea com um pouco de inclinação para facilitar a caracterização dos objetos. A figura 144 é uma captura de tela do jogo, onde podemos observar que a perspectiva e a borda do cenário são bastante semelhantes ao que fizemos no *RPG Maker.*

Figura 144 – Captura de tela do jogo *Stardew Valley*.

Fonte: Eric Barone, 2016.

Poder baixar modificadores personaliza a experiência do jogador, essa ação combina muito com a gameplay de *Stardew Valley.*

Para entender o processo de exportação dos tiles do *Pixelorama* para o *RPG Maker* e observar como eles seriam exibidos dentro do jogo, criei alguns tiles de chão para testar o comportamento das padronagens, a Beatriz importou esses tiles para o *RPG Maker*, e, juntas, analisamos o resultado e definimos as modificações que as padronagens deveriam sofrer para se adequar às especificidades de cada ambiente.

4.2.1 Aprendizado No *Pixelorama*

Quanto à parte prática, escolhi o *Pixelorama*, por ser gratuito e ter a opção online e de download, ele é um programa de código aberto e gratuito, popular para a criação de *pixel art* e animação. Oferece um conjunto de funcionalidades essenciais para artistas de pixel, como camadas, paletas personalizáveis, ferramentas de desenho, e suporte a animação por frames (Papadeas, 2025). Sua interface intuitiva e a flexibilidade atenderam nossas necessidades, com destaque a liberdade de tamanho dos sprites e de exportação das camadas individualmente.

Dois aspectos da *pixel art* me trouxeram dificuldades no início. O primeiro foi entender que o tamanho dos assets é fixo, por exemplo, se eu desenhar um vaso de 32x32 *pixels*, não posso simplesmente esticar para deixá-lo maior em relação ao resto da cena, esse tamanho é definitivo. Essa lógica difere bastante do que estou acostumado em softwares como o *Harmony Toon Boom* ou o *Blender*, nos quais é possível redimensionar objetos com muito mais liberdade. Na *pixel art*, portanto, é essencial planejar as proporções com antecedência, já que cada asset precisa ser criado no tamanho exato em que será utilizado.

O segundo ponto de dificuldade foi a organização do espaço de trabalho. Caso eu quisesse criar um quadrado de 32x32 pixels, o tamanho de 1 *tile* no *RPG Maker,* precisava criar um novo arquivo com essas dimensões ou ficar contando quadrado por quadrado de pixel em um arquivo maior. Acredito que o ideal no *Pixelorama* seja criar arquivos separados para cada tamanho de *prop* e depois uni-los em um *tileset*.

No entanto, essa abordagem traz um desafio na hora de criar os cenários, pois não permite visualizar o ambiente por inteiro. Tentei fazer cada *tile* separadamente, mas optei por criar um arquivo para cada cômodo. No caso do quarto da Nix, por exemplo, criei um arquivo com o tamanho total do quarto e organizei cada *prop* em camadas separadas (figura 145), dessa forma foi mais fácil a visualização da proporção entre os objetos, o aproveitamento do espaço e se as cores estavam funcionando.

Figura 145 – *Props* separados por camada no *Pixelorama*

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Depois que os props estavam prontos chegou o momento de importá-los para o *RPG Maker*, no entanto, eles ficaram “desenquadrados" no *tileset* do *software*.

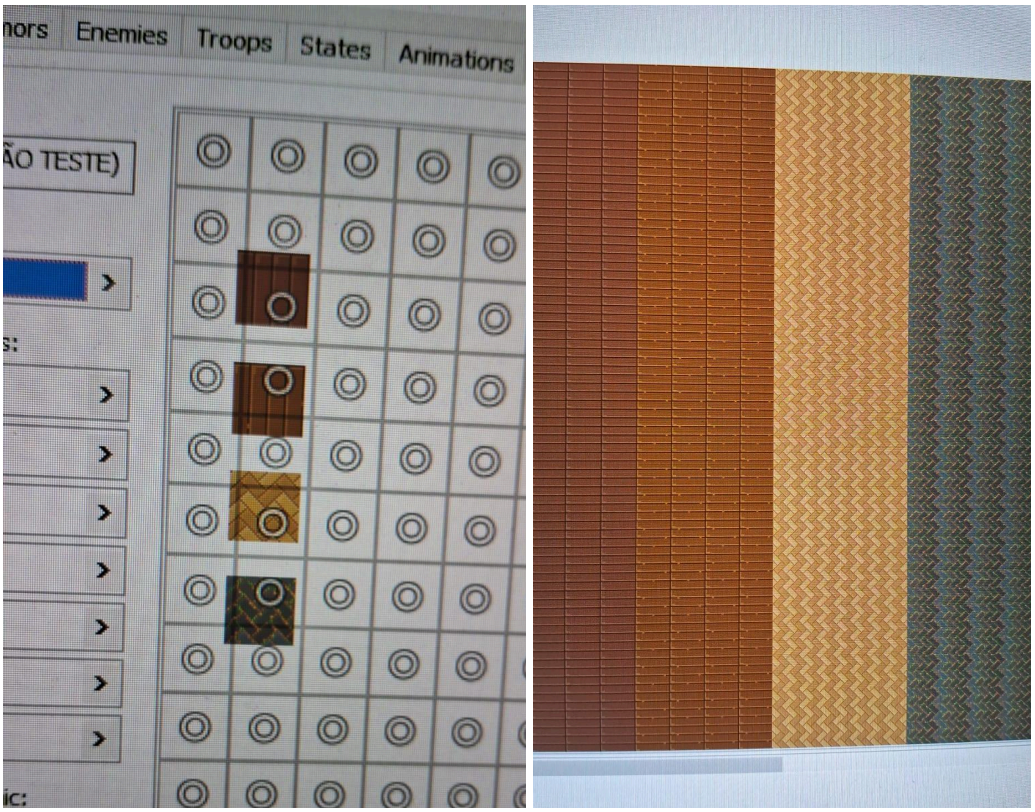
4.2.2 Limitação do *RPG Maker XP* no posicionamento dos *props*

Essa ferramenta será melhor abordada na seção 5, que abordará a Programação, porém a limitação no posicionamento dos props que ela impõe acarretou em vários dos retrabalhos que precisei fazer.

O *RPG Maker XP*, por padrão, posiciona os elementos em blocos fixos em uma espécie de grade, isso pode causar problemas na hora de importar os props para o *tileset* do programa, pois essa grade corta os desenhos e pode separá-los em partes indesejadas.

A figura 146 mostra o que aconteceu na primeira importação que fizemos dos tiles do chão e a figura 147 mostra como as padronagens do chão deveriam ficar depois de colocadas lado a lado.

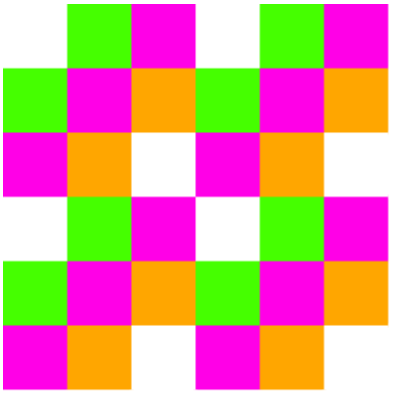
Figuras 146 e 147 – Grade do *tileset* no *RPG Maker XP* e Teste dos primeiros *tiles* para o chão.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Para corrigir esse problema no posicionamento, desenhei um tipo de “mapa” dentro do *Pixelorama*, sendo ele dividido em quadrados de 32x32 *pixels* (figura 32), simulando precisamente a grade. Esse *template* garantiu o posicionamento correto dos *props*, evitando que ficassem cortados ou desalinhados após a importação. Além de auxiliar no *layout*, esse “mapa” também foi importante para conseguir exportar todos os *props* de um cômodo em um único *tileset*, como demanda o *RPG Maker XP.*

Figura 148 – “Mapa”.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Mas ao posicionar os *props* nesse mapa, de forma que eles fossem cortados o mínimo possível, surgiu um novo problema de alinhamento: alguns móveis acabavam ficando fora da posição desejada por causa das bordas formadas entre os desenhos que não possuíam dimensões múltiplas de 32 *pixels*, o que impedia um encaixe perfeito na grade. A figura 149 mostra a primeira tentativa de exportação do *tileset* do quarto da Nix, realizada dessa maneira.

Figuras 149 e 150 – Primeiro *tileset* do Quarto da Nix e *Tileset* revisado do Quarto da Nix

.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Além disso, outro agravante foi o limite de camadas, o *RPG Maker XP* possui apenas três camadas para sobrepor os *assets* para a construção de cada ambiente, essa falta de camadas restringe a liberdade artística e a criação de cenas com sobreposições mais complexas. Para contornar esse problema e incluir todos os objetos e decorações desejados, optei por exportar diretamente do *Pixelorama*, que não tem limite de camadas, permitindo posicionar e sobrepor cada *prop* corretamente antes da exportação.

4.3 CENÁRIO

O cenário em um jogo é um elemento narrativo crucial que molda a experiência do jogador e aprofunda a imersão e, quando bem construído, se torna incrivelmente eficiente para contar histórias, seja ela verídica ou fantasiosa. Os cenários são o ambiente onde as personagens vivem e os objetos com os quais elas interagem, ele é fundamental no contexto de um jogo RPG, pois fornece ao jogador informações essenciais de maneira indireta, como pistas sobre as pessoas que vivem lá ou eventos que aconteceram, podem mostrar o resultado de uma sequência de eventos, deixando os jogadores especularem sobre os eventos que levaram a esse resultado, isso torna os jogadores participantes ativos da narrativa, em vez de meros espectadores (Mulholland, 2023).

Existem técnicas envolvidas na forma como o jogo pode comunicar as missões, os objetivos e principalmente a história de um *videogame.* Algumas delas que aparecem com frequência são a narração através de diálogo com NPCs (personagem não jogável), cutscenes ou texto escrito em objetos de cena, como no nosso bestiário, por exemplo. Nesses casos, a história é entregue de forma direta ao jogador, com pouco espaço para interpretação, o papel no cenário em todo o caso é tornar a narrativa mais interessante e imersiva.

Em complemento a essas técnicas é importante pensar também no posicionamento da câmera, este que pode tanto limitar a visão do jogador quanto pode dar foco a elementos ou eventos mais específicos, demonstrando o que irá aparecer em cena, além disso uma câmera distante pode transmitir isolamento, enquanto uma mais próxima pode gerar intimidade ou claustrofobia. Nos cenários em *pixel art* com visão aérea isométrica, como os que utilizamos, é necessário um planejamento cuidadoso para garantir que, mesmo com as limitações de pixels, o ambiente seja legível e interessante.

4.3.1 Ambiente Narrativo ou *Environmental Storytelling*

Environmental Storytelling é a forma de contar uma história ou revelar informações sobre o mundo do jogo e seus personagens através do design do ambiente, utilizando de procedimentos criativos para articular uma narrativa e/ou espaço em favor da experiência imersiva do jogo. (Levy, 2021)

Como sugere Jenkins em sua tese, os designers de jogos são “arquitetos narrativos”, eles criam mundos e espaços que permitem que as narrativas emerjam ou sejam descobertas pelo jogador, ao invés de serem simplesmente contadas de forma linear. Ele identifica quatro tipos de abordagens que os designers podem usar para gerar experiências narrativas por meio do design espacial, sendo elas: Espaços Evocativos *(Evocative Spaces)* que buscam a utilização de espaços de um jogo para criar uma narrativa mesmo sem um enredo explícito, tendo como foco a criação de um bom ambiente onde detalhes visuais e sonoros possam sugerir uma história e/ou passado; Narrativas Embarcadas *(Embedded Narratives)* onde a narrativa já existe e deverá ser explorada e descoberta pelo jogador através da exploração do ambiente e desenvolvimento da história, sendo uma forma estática, ou seja, não alterando independentemente das escolhas do jogador; Histórias Encenadas *(Enacting Stories)* que utiliza a abordagem em que a ação do jogador constrói a narrativa, com suas ações e decisões definindo a história narrada, ou seja, os jogadores passam a “encenar” através da jogabilidade, como nos casos de jogos de aventura e RPG, com o jogador assumindo um papel e definindo o foco narrativo, e; Narrativas Emergentes *(Emergent Narratives)* técnica utilizada quando a história não é pré-definida e nem encenada, mas sim emergindo conforme a interação do jogador com um conjunto de regras e sistemas do jogo, tornando cada narrativa única por ser o resultado de diversas combinações de ações e decisões em um sistema complexo.

Dessa forma, ao invés de usar diálogos ou textos longos, o jogador descobre a narrativa observando o cenário, os objetos e as pistas visuais, ressaltando que essas escolhas ambientais precisam estar em harmonia com a mecânica do jogo. (Mulholland, 2023), por exemplo como o jogo *Genshin Impact* dispõe os baús de diferentes raridades pelo mapa, utilizando diferenças de tamanho, materiais e adornos para baús mais raros e valiosos em contraste de baús menores e mais simples, sendo mais comuns no mapa, conforme a figura 151, ou então a aparição de baús não convencionais, que costumam remeter a perigo ou que precisam de atenção, conforme figura 152. Em nosso jogo temos como exemplo os momentos em que o roteiro fala diretamente através do cenário, como os desenhos que aparecem misteriosamente pela casa, tentativa das outras meninas e dos cientistas de sinalizarem a Flora sobre a situação, por tanto o cenário do jogo acompanha as ações ou decisões tomadas pelo jogador.

Figura 151 – Baús do jogo *Genshin Impact*. Da esquerda para direita, do baú mais raro para o mais comum.

Fonte: Hoyoverse, 2020.

Figura 152 – Baús atípicos do jogo *Genshin Impact*., apresentando elementos visuais envoltos por tons avermelhados, sugerindo perigo.

Fonte: Hoyoverse, 2020.

4.3.2 Cores

O uso de cores na construção e modelagem do cenário é uma excelente ferramenta, pois influencia diretamente em como o jogador irá interpretar a cena, sendo fundamental que o ambiente corrobora para a transmissão das emoções, com o uso de técnicas conforme já citadas anteriormente na seção 3.1.3.2, sendo uma das mais utilizadas o conceito de “temperatura de cena”, tendo como exemplo na animação da *Disney* “*O Rei Leão”*, onde o uso de tons quentes e vibrantes em cenas de alegria no Reino contrastam com tons escuros e frios nas *Terras Sombrias de Scar*, isso não apenas diferencia os ambientes, mas também comunica o estado emocional e os perigos envolvidos em cada local.

4.3.2.1 Diferenças entre a criação com uma paleta de cores limitada e de uma complexa

Apesar de parecer um aspecto negativo, a limitação de cores facilita na hora de criar uma identidade visual para o jogo. Voltando as limitações técnicas do início da história dos *videogames,* a paleta de cores reduzida e às vezes monocromática é muito utilizada na criação de jogos indie, às vezes para transmitir alguma sensação,

às vezes para simplificar o cenário e, ao mesmo tempo, conseguir um visual marcante.

Figuras 153 e 154 – Diferenças entre a paleta reduzida do *Pokémon Red* de 1996 (à esquerda) e do *Pokémon Crystal* de 2001 (à direita).

Fonte: *Nintendo, 1996 e Nintendo, 2001*

4.3.3 Construção do cenário em *pixel art*

O jogo se passa no Brasil, em uma casa que serve como laboratório de cientistas para estudo da doença Selênica que aterrorizou a humanidade em uma pandemia global, como detalhado no tópico 2.4, essa doença faz com que os seres humanos enxerguem uns aos outros como monstros e também que os infectados adquiram poderes mágicos. A soma desses fatores abre margem para uma chacina generalizada, porém, a esperança está nas crianças, pois elas não são afetadas pela doença e, nesse momento, muitas dessas crianças que sobreviveram, mas ficaram órfãs, estão vivendo nesses laboratórios e sendo objetos de estudos e experimentos em busca da cura.

O laboratório onde as quatro meninas moravam foi criado com base em casas comuns do Brasil, isso é transmitido através do *environmental storytelling* aplicado nos objetos de cena, como sofá, televisão, baralho etc, e das cores escolhidas para eles, principalmente o marrom, que na *pixel art* pode parecer ao mesmo tempo, madeira, couro ou terra e dá a sensação de familiaridade e conforto ao cenário. Cada uma das personagens tem seu próprio quarto e os pertences de cada uma contam um pouco dos seus gostos, tanto que, após passar nos quartos e voltar para a sala é

possível imaginar quais itens são de qual personagem. Como referência para esse cenário de uma história com clima mais tenso e pesado, busquei imagens de jogos de terror em *pixel art*, como *Mermaid Swamp*, também feito no *RPG Maker*, lançado em 2013.

Figura 155 – *Mermaid Swamp*.

Fonte: *Uri*, 2013.

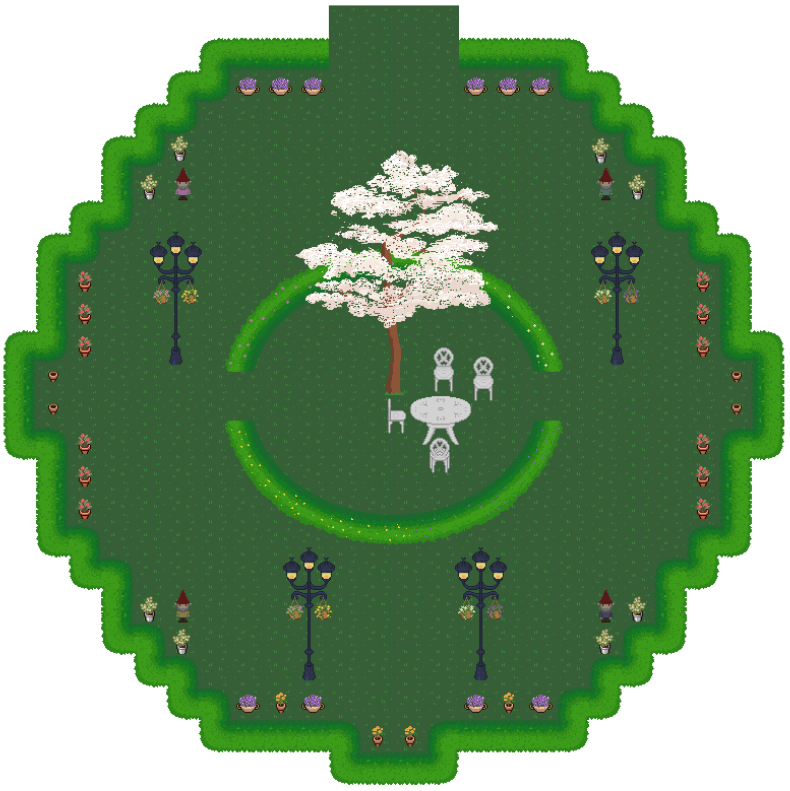
Além do visual principal, procurei referências para cada cômodo, explorando os estereótipos mais marcantes das personagens, usei os jogos *Honkai Star Rail, Tangle Tower e Omori* para me inspirar e também para pensar na distribuição dos objetos pelo espaço. A seguir estão os moodboards que utilizei para a concepção de cada ambiente:

- Jardim: é limpo e bem cuidado, as cores são vivas. O jardim explora a proximidade que cada personagem tem com sua respectiva espécie de planta, é composto principalmente por arbustos e um grande Ipê branco no centro, debaixo do Ipê tem uma mesa com quatro cadeiras;

Figura 156 – *Moodboard* do jardim

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

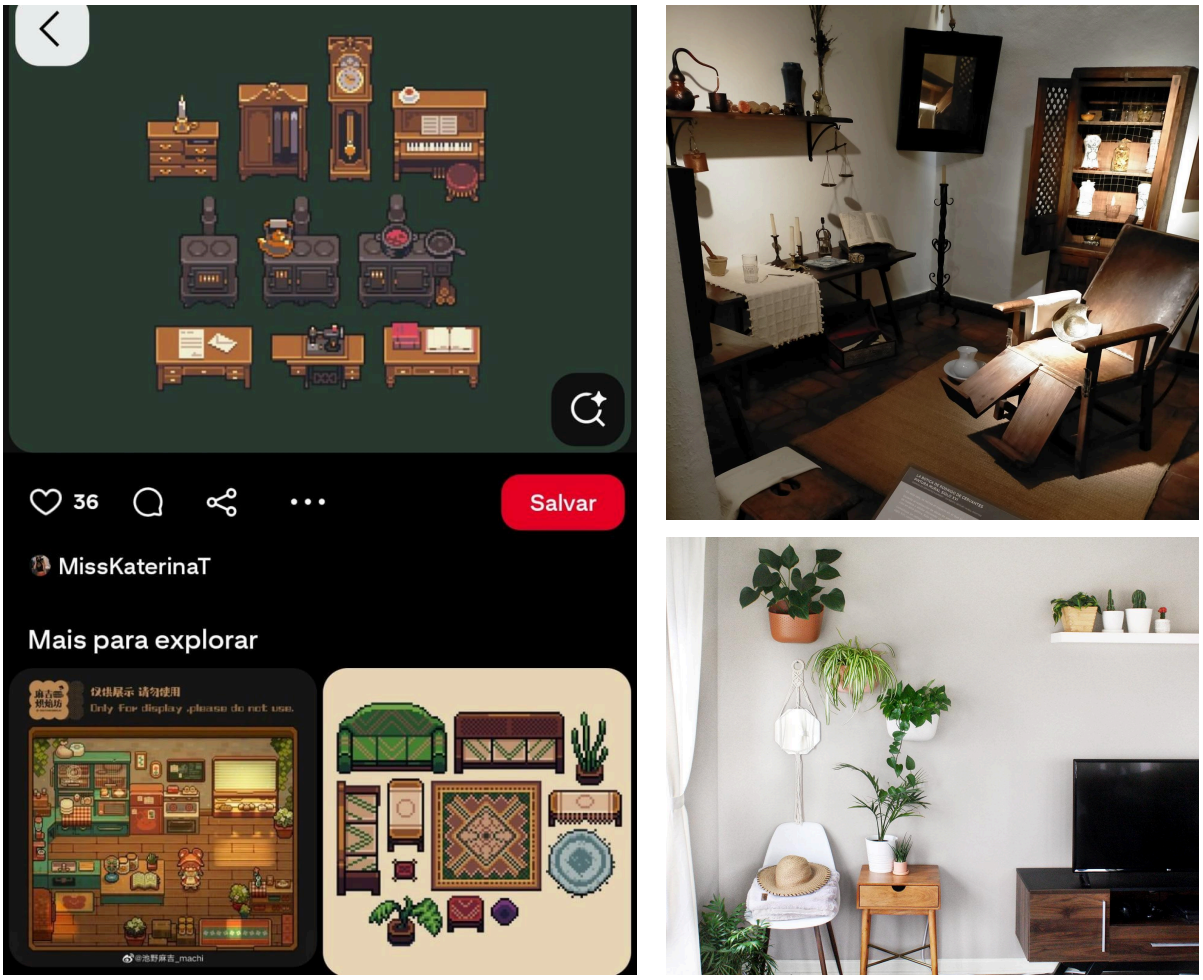
Figura 157 – Jardim



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

- Sala: É um espaço comum que mistura elementos de todas as personagens, mostrando convivência e contraste. Muitas informações sobre o cotidiano da vida delas e a situação tratada na história ficam implícitas nos elementos espalhados, o jogador deve reparar na mesa com quatro cadeiras e nos objetos que eventualmente mudam de lugar;

Figura 158 – *Moodboard* da sala



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 159 – Sala

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

- Corredor: O corredor foi a parte mais simples da casa, as minhas referências para ele foram meramente o mapa da casa e as interações citadas no roteiro;

Figura 160 – Corredor

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

- Quarto da Kiara: Muito organizado e funcional. O amarelo, a cor preferida da personagem, é predominante no ambiente, mas com alguns detalhes em lilás, como o tapete, a cadeira, a janela e o armário.

Personalidade da Kiara: Kiara gosta muito de jogos, é alegre e sociável, sua cor preferida é amarelo, ela coleciona figures dos seus personagens favoritos dos jogos. Gosta de ter uma estratégia antes de agir e é apegada a regras e horários. Flor: lírio;

Figura 161 – *Moodboard* do quarto da Kiara

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 162 – Quarto da Kiara

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

- Quarto da Arinna: Para representar a personalidade da Ariana optei por cores acolhedoras, quentes e sociologicamente femininas, a paleta inclui cores suaves com tons de rosa (criatividade), verde (plantas) e roxo (sonho), como ela é agitada e alegre as coisas vivem mudando de lugar e muitas vezes os bichinhos de pelúcia ficam por todos os lados, além disso, as plantas sempre estiveram bastante presentes na vida das personagens, foram posicionados alguns vasos que combinam com a paleta de cores da personagem.
  Personalidade da Arinna: Arinna é uma pessoa muito positiva, criativa, sonhadora e um pouco bagunceira, gosta de coisas fofas, arte e natureza. Flor: camélia;

Figura 163 – *Moodboard* do quarto da Arinna

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 164– Quarto da Arinna

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

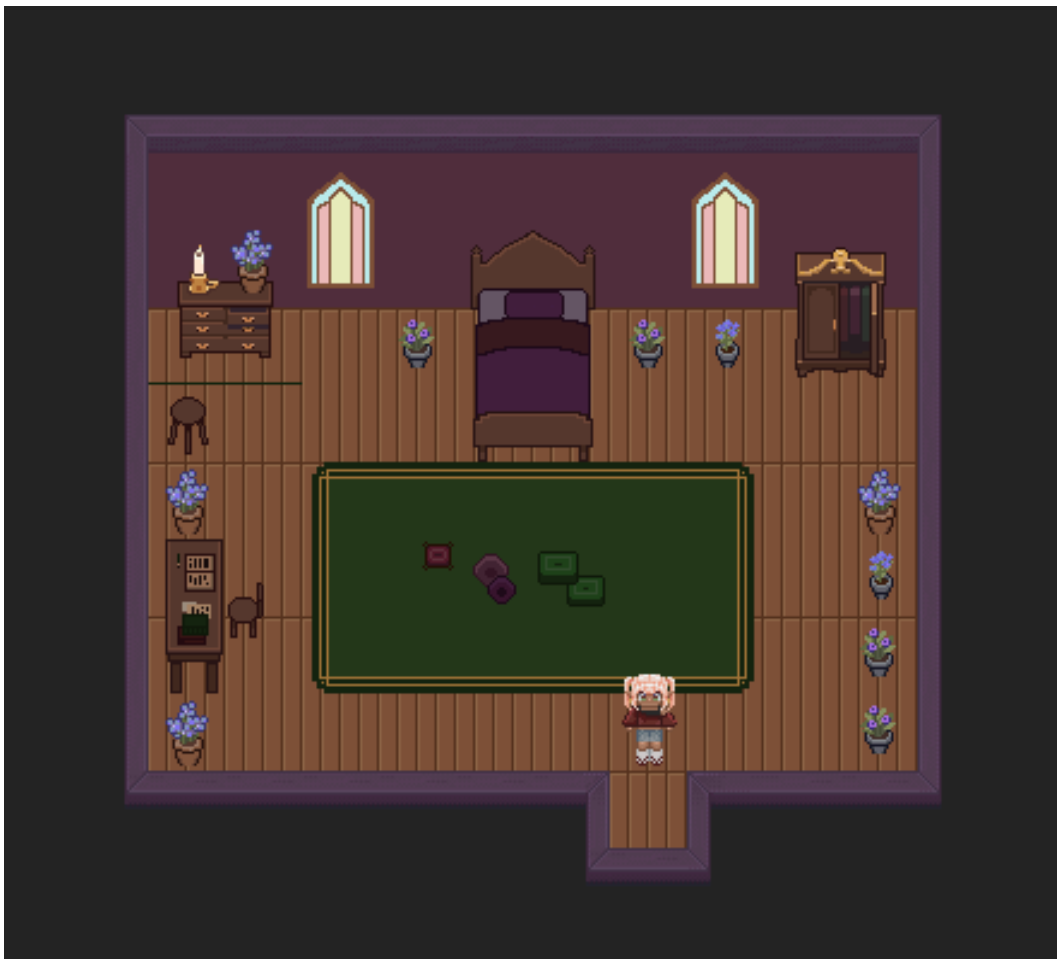
- Quarto da Nix: Para essa personagem escolhi uma paleta mais escura com tons vinho e verde escuros, procurei inspiração na era vitoriana, no estilo gótico e em outras personagens góticas. O quarto dela é o único com janelas de vitral e móveis com adornos dourados, o grande tapete no centro sugere um espaço para receber as amigas em conversas mais íntimas.

  Personalidade da Nix: Nix é uma garota misteriosa e introvertida, ela não fala muito, por isso às vezes parece fria, mas os pensamentos dela estão quase sempre voltados às amigas e quando ocorre alguma briga ela resolve de forma racional. Flor: hortência;

Figura 165 – *Moodboard* do quarto da Nix

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 166 – Quarto da Nix



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

- Quarto da Flora: Um quarto com cores bem neutras, sem nenhuma característica muito marcante, os móveis são apenas os mais básicos, isso é importante porque é o lugar onde o jogo começa e queremos que o jogador interaja com esses objetos específicos.

  Personalidade da Flora: A Flora tem uma personalidade mais reclusa e desconfiada, ela é teimosa, mas ao mesmo tempo possui uma baixa autoestima.

Figura 167 – *Moodboard* do quarto da Flora

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025

Figura 168 – Quarto da Flora

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

5 PROGRAMAÇÃO

Beatriz Denoni Pereira

5.1. *RPG MAKER*: BREVE ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA E ESTÉTICA DE JOGOS JAPONESES EM *RPG MAKER*

Os programas da série *RPG Maker* são um dos mais populares entre criadores de jogos, principalmente entre os anos 2000 e 2010. Esses jogos, muitas vezes distribuídos gratuitamente na internet, influenciaram a cena de jogos *indie* consolidando o *software* entre desenvolvedores individuais e até mesmo estúdios. Aqueles que possuem conhecimento da linguagem utilizada pelo programa, a *Ruby*, desenvolvem *Scripts* para o *software,* que elevam as possibilidades dentro do programa, contornando suas limitações, além de criar um constante movimento e comunicação nas comunidades *online.*

Com seu início no final dos anos 90 no Japão, o sucesso do *RPG Maker* se espalhou pelo mundo, com seu estilo próprio em *pixel art* e sistema de batalhas em turno. Os jogos criados variam de histórias dramáticas e emocionais, viagens surrealistas, até suspense e terror psicológico, gênero inescapável quando falamos de produção de jogos *indie.*

Na presente seção, buscamos nos aprofundar um pouco sobre a história do *software* no Japão, seu sucesso e alguns dos jogos criados utilizando diferentes versões da *engine.*

5.1.1 História do Software

RPG Maker é uma *engine* japonesa de criação de jogos, desenvolvida pela *publisher Enterbrain (エンターブレイン),* unidade da *ASCII Corporation Ltd.* Recebeu o nome de *RPG Tsukūru* no Japão, e no ocidente ficou conhecido como *RPG Maker*. O *software* teve seu início em 19 de dezembro de 1992, com o lançamento de *RPG Maker Dante98 (RPGツクールDante98*) para *PC*, e tinha como objetivo facilitar a criação de jogos para não programadores. Nos anos seguintes, o *software* ganhou portabilidade, sendo lançado para *consoles*, como o *Super Famicom, PlayStation e Game Boy.*

No Japão, revistas foram elementos cruciais para a indústria de jogos, assim como no Brasil, com as revistas *Ação Games*, *Videogame*, *GamePower*, entre tantas outras, vendidas em bancas de jornal.

Falando brevemente do cenário brasileiro, a primeira revista em território nacional foi a *Odyssey Aventura*, publicada em 1983, cujo foco eram jogos do console da *Philips*, o *Odyssey 2*. Logo, surgiram mais revistas dedicadas a novidades que eram os videogames. Elas traziam notícias sobre os lançamentos e os famosos "detonados", guias para completar os jogos. A maioria dos jogos era em inglês e não contavam com localização em português brasileiro, por isso as revistas publicavam esse "detonados", para auxiliar os jogadores.

Atualmente, o site *Datassette* conta com um grande acervo de revistas brasileiras e internacionais, mantido pelo público que envia a digitalização das publicações.

Figura 169 — Revista *Ação Games*, Edição 125, março de 1998, Editora Azul

Fonte: Editora Azul, 1998

Em uma das revistas japonesas, foi publicado um *type-in listing*, ou programa de listagem de digitação, um código-fonte para ser digitado no computador, referente

ao programa *Adobenchā Tsukūru*, uma espécie de antecessor em código-fonte do *RPG Maker.* (Fiadotau, 2019)

Figura 170 — Edição de janeiro de 1987 da *LOGiN Magazine* (ログイン), revista onde foi publicado o *type-in listing* para o programa *Adobenchā Tsukūru*

Fonte: *LOGiN Magazine* (ログイン), 1987

A partir daquele momento, qualquer pessoa interessada poderia, através da revista ou, mais tarde, através da aquisição do *software*, criar seus próprios jogos. Como o *software* se propunha a facilitar a criação de jogos para o grande público, seu preço de aquisição nunca foi exorbitante, e ainda hoje, dentre as *engines* pagas, é

uma das mais baratas. *Softwares* como *Game Maker* e *Unity*, são gratuitos somente para fins não comerciais. Para comercializar seu jogo o *Game Maker* possui algumas licenças, como a *Professional*, cuja compra única custa R$ 269,99, ou a *Enterprise* que custa anualmente R$ 1.399,99. Já na *Unity,* a licença *Pro* é exigida caso a desenvolvedora tenha uma receita ou financiamento anual maior que $ 200.000 dólares e custa $200 dólares por mês (estes preços foram levantados no mês de setembro do ano de 2025). Esses *softwares*, gratuitos para uso até certo ponto, são chamados popularmente de *softwares "freemium".* Por isso a vantagem do *RPG Maker* que permite que o criador tenha crédito sobre seus jogos e os distribua livremente, sem custo adicional. (Fiadotau, 2019*)*

Aqui, tratamos os videogames como uma forma de criação artística, infelizmente por muito tempo bloqueada por barreiras técnicas. O artista utiliza do meio e suporte de seu tempo, o que está à sua disposição. (Machado, 2002). E os videogames, a criação de jogos, são um dos meios disponíveis para os artistas contemporâneos e o meio escolhido por nós para contar a história que queríamos. A popularidade do *RPG Maker* rendeu criações diferentes de vários jogadores e possibilitou o surgimento de um novo público de artistas, o que é extremamente importante para a história dos videogames.

Em seu livro *Rise of the Videogame Zinesters* (ou a *Ascensão dos "Zinesters" de Videogames,* em tradução livre), Anna Anthropy diz que, usualmente:

> […] as *publishers* permitem que somente jogos que seguem um modelo previamente estabelecido sejam comercializados para públicos previamente estabelecidos, e somente para esses públicos. O público em questão é majoritariamente jovem, e majoritariamente masculino. E são esses caras, já arraigados na cultura dos jogos, que acabam sendo levados a ingressar na indústria dos videogames e a participar da criação de jogos. […] Deveria ser assustador que uma forma de arte inteira possa ser dominada por uma única perspectiva, que um grupo pequeno e privilegiado tenha o monopólio da criação artística.[26] (Anthropy, 2012, p. 11. Tradução nossa)

Ao possibilitar a criação de jogos para o grande público, toda a comunidade se beneficia ao ver o surgimento de novas linguagens e possibilidades em um universo até então dominado por uma única perspectiva. As *publishers* são obrigadas a se

[26] "[…] publishers permit only games that follow a previously established model to be marketed to previously established audiences, and only to those audiences. The audiences in question are mostly young adults, and mostly male. And it's these dudes, already entrenched in the existing culture of games, who are eventually driven to enter the videogame industry and to take part in the creation of games. […] It should be terrifying that an entire art form can be dominated by a single perspective, that a small and privileged group has a monopoly on the creation of art."

abrirem para um novo mercado, um novo público, mais amplo, possibilitando a disseminação de diferentes videogames na esfera comercial já estabelecida.

Durante o crescimento da popularidade do *RPG Maker* no Japão, a *ASCII Corporation Ltd.* realizou competições, conhecidas como *ASCII Software Contest*, para criadores de jogos que usavam o *RPG Maker*. A vencedora da primeira competição foi Nakanishi Hakuya, de 17 anos, com seu jogo *Cock-a-Doodle-Doo* (1995) e ganhou o prêmio em dinheiro de ¥ 10.000.000, (Fiadotau, 2019).

Figura 171 — Imagem do jogo *Cock-a-Doodle-Doo* (1995)

Fonte: Nakanishi Hakuya, 1995

Com o enorme sucesso do *Famicom* no Japão (conhecido também como *NES*, sigla para *Nintendo Entertainment System*), o mercado de jogos no país passou a ter um foco em *consoles* ao invés de *PCs*. Por isso, muitos dos programas iniciais de *RPG Maker* também foram portados para *consoles*, onde havia limitações quanto a criação de *assets* e programação. Eram mais jogos personalizáveis do que *softwares* de programação. (Fiadotau, 2019)

Versões posteriores do *software* receberam *updates* como a introdução de variáveis, para fazer eventos mais complexos (*RPG Maker Dante98II*) e *RTP (Run Time Package)* no *RPG Maker 2000*, que tem a função de melhorar o tempo de

download de jogos, diminuindo a dimensão dos arquivos e facilitando assim a distribuição de obras individuais pela internet.

A versão que usamos para a criação do nosso primeiro jogo é a *RPG Maker XP*, lançada em 22 de julho de 2004 para PC. Segundo o site da própria *Enterbrain*:

> A interface do editor herda a do *RPG Maker 2000*, conhecido por sua facilidade de uso, tendo sido aprimorada com suporte total a cores, *layout* de tela de batalha e funções de pacote de dados. Além disso, foi adicionada uma "função de *script*" que usa a linguagem de programação orientada a objetos "*Ruby*", tornando ainda mais fácil criar jogos originais. (Enterbrain, 2005)

Os produtos da série *RPG Maker* ainda são muito usados atualmente, criando jogos de maravilhosa qualidade e mais acessíveis que os ditos *Triple A*. Podemos pensar em jogos como *Your Turn to Die* (2017), *Omori* (2020) e *Look Outside* (2025), todos eles usando algum software do tipo *RPG Maker*, sendo os mais comuns *RPG Maker VX* e *RPG Maker MV.*

A escolha do *RPG Maker XP* para nosso projeto, entretanto, não foi proposital. O *RPG Maker XP* é um *software* pago e não havíamos pensado em gastar dinheiro com qualquer *engine* específica. Como visto anteriormente, poderíamos usar *engines* gratuitas para a criação de nosso jogo, já que, a princípio, não queremos monetizá-lo. Porém, visto que nossa intenção era criar um jogo com base nos *RPGs* dos anos 2010, e não sabendo nada de programação, o que muitas vezes é requisitado para os *softwares* mais comuns, qualquer *engine* do *Maker* teria prioridade, por sua acessibilidade para não programadores.

A oportunidade se apresentou através das promoções realizadas nos sites das plataformas de distribuição de jogos. A *Steam*, assim como a *Epic Games*, periodicamente colocam um jogo ou *software* totalmente de graça na plataforma, pelo período de uma semana. Em uma dessas ocasiões, o *RPG Maker XP*, que custa em média R$ 73,99 na *Steam* (preço levantado no ano de 2025), estava de graça. Aproveitamos a oportunidade e adquirimos o *software.*

Figura 172 — Página do *RPG Maker XP* no site da *Enterbrain* em novembro de 2005

Fonte: *Enterbrain*, 2005

5.1.2 Jogos Feitos em *RPG Maker* (Anos 2010)

Segue abaixo, algumas breves sinopses dos jogos que serviram de inspiração para nosso projeto, tanto em jogabilidade, quanto em roteiro e história, feitos em *RPG Maker,* nos anos 2010.

***Ib* (2012)**

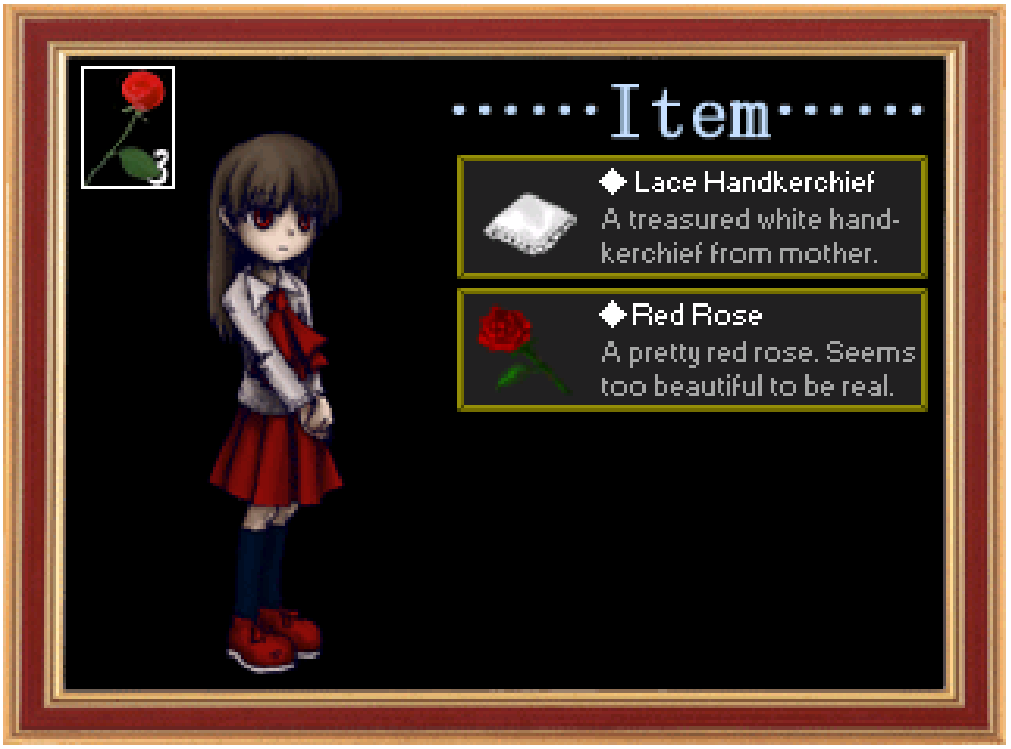
Distribuído inicialmente como *freeware* no site pessoal do desenvolvedor, *Ib* foi lançado em fevereiro de 2012 e se tornou sucesso tanto no Japão como internacionalmente. Desenvolvido em *RPG Maker 2000*, o jogo recebeu um *remake* em 2022. Atualmente pode ser comprado na *Steam*, mas a versão 1.07 continua gratuita no site do desenvolvedor.

O jogo, classificado como *adventure horror*, conta a história de Ib, uma menina que faz uma visita ao museu com seus pais. Durante a visita, porém, todos os frequentadores do museu e os próprios pais da menina, desaparecem, a deixando completamente sozinha, sem alternativa a não ser explorar o local e seus mistérios. Ao longo da jornada, Ib descobre outras partes do museu e um pouco da história sobre o artista que está em exposição.

Figura 173 — Imagem do jogo *Ib*, de 2012

Fonte: Kouri, 2012

Figura 174 — Imagem do jogo *Ib*, de 2012



Fonte: Kouri, 2012

***The Witch's House* (2012)**

Também lançado como *freeware* em 2012, *The Witch's House* foi feito no *software RPG Maker VX*. Nele, jogamos como Viola, uma garota que acorda perdida em uma floresta e não tem outra opção a não ser entrar em uma casa misteriosa. Ali, o jogador deve resolver *puzzles* e enigmas para conseguir sobreviver e escapar do lugar. O jogo recebeu um remake em *RPG Maker MV* em 2018.

A popularidade do jogo rendeu adaptações em *light novels* e mangás, mostrando o potencial que as histórias podem alcançar através da distribuição gratuita. O jogo ganhou um público dedicado, investido na história, o que possibilitou a realização de adaptações do videogame para outros meios, conquistando, assim, um público ainda maior.

Figura 175 — Imagem do jogo *The Witch's House*, de 2012

Fonte: Fummy, 2012

Figura 176 — Imagem do jogo *The Witch's House*, de 2012

Fonte: Fummy, 2012

Figura 177 — Capa do primeiro volume do mangá de *The Witch's House*

Fonte: *Yen Press*, 2019

***To The Moon* (2011)**

Este jogo foi desenvolvido por Kan "Reives" Gao e conta a história de dois cientistas que realizam o último desejo de seus clientes. Por meio de aparelhos da empresa *Sigmund Corp.*, os cientistas Neil e Eva visitam pessoas em seus leitos de morte e através de suas memórias buscam realizar o sonho de seus pacientes antes que eles partam.

Figura 178 — Imagem do jogo *To The Moon*

Fonte: *Freebird Games*, 2011

Figura 179 — Imagem de divulgação do jogo *To The Moon*

Fonte: *Freebird Games*, 2011

Este jogo não faz parte do gênero de terror tão comum a jogos *indies* e *RPGs Maker*. É, em vez disso, um drama pessoal e emocionante.

Dito isso, gostaria de falar aqui um pouco sobre a popularidade do gênero de terror e a minha relação com esses jogos, principalmente em *RPG Maker* e por que isso me levou a criar um.

5.1.2.1 O aspecto cultural de jogos de terror/mistério/horror - Minha perspectiva

Quando voltamos nossa atenção para a cena *indie* de jogos, vemos um excesso de títulos do gênero terror/horror/mistério. Os jogos mais populares de *RPG Maker* seguem esse caminho, como já foi citado anteriormente.

Durante minha vida, principalmente infância e pré-adolescência, o aspecto de entretenimento que esses jogos proporcionaram foi maior como espectadora do que como jogadora. Por não ter computadores ou *consoles* bons, quando queria ver algo relacionado a videogames, recorria à plataforma do *YouTube* e assistia *gameplays* de jogos que me interessavam. Os jogos de terror sempre foram populares entre os criadores de conteúdo e consumidores por proporcionarem reações únicas. Para os criadores, esses vídeos geralmente têm maior engajamento, mais visualizações e consequentemente, trazem mais dinheiro através da monetização das plataformas.

Seja por dinheiro ou por amor ao gênero, os vídeos de jogos de terror sempre estão em alta nas plataformas digitais.

Os jogos de *RPG Maker* me chamaram a atenção por seu estilo único, em *pixel art* e, e seu foco narrativo, com *gameplay* simples. A história é o ponto central desses jogos, e por ser contada em um jogo digital e não em um livro ou outro meio, ela adquire um caráter único de interatividade e, além disso, agência. A agência permite que as intenções do jogador afetem a história e faça com que o jogador que suas escolhas realmente importam. (Murray, 1997). No caso de jogos de *RPG Maker*, isso muitas vezes pode ser visto nos diferentes finais disponíveis no jogo. Geralmente jogos nesse estilo possuem 2, 3 ou mais finais diferentes, que mudam segundo as escolhas do jogador ao longo da *run*. Escolhas ruins podem levar a um “final ruim”, e escolhas que os desenvolvedores têm como sendo os eventos canônicos da história, podem levar a um “final verdadeiro.”

Apesar de eu mesma não ser a jogadora que está interagindo com as histórias, ainda assim os vídeos de outras pessoas jogando adquiriram um aspecto

interessantíssimo, pois cada jogador interpreta o jogo de maneiras diferentes, faz escolhas diferentes e têm relações diferentes com os personagens.

Mesmo já conhecendo a história, eu ainda gosto de ver *gameplays* de *The Witch's House* (2012), por exemplo, para ver a reação das pessoas com a reviravolta final: o jogador é a bruxa o tempo todo. Ela trocou de lugar com a protagonista e a "bruxa" com a qual lutamos na casa era, na verdade, Viola, tentando se salvar. Ao final do jogo, quando escapamos no corpo de Viola, o pai da menina nos encontra, mata a bruxa que nos persegue, inadvertidamente matando sua própria filha.

Essas diferentes relações, de jogadora ou espectadora, com o mesmo objeto artístico, o jogo, são muito interessantes. Por meio de vídeos ou do *streaming*, é possível ter uma nova relação com o videogame. No meu caso, por ter barreiras de suporte (meu computador que não tem os requisitos básicos para rodar jogos pesados) ou monetário (videogames costumam ser caros), a relação como espectadora desses jogos era muito mais possível.

Na época eu não sabia, mas jogos de *RPG Maker* costumam ser mais acessíveis do que jogos *Triple A*. Além de serem baratos ou simplesmente gratuitos, eles são leves e não exigem máquinas mais refinadas para rodarem os jogos. Provavelmente qualquer computador ou *notebook* consegue rodá-los, e alguns até rodam no próprio navegador, como *Your Turn To Die* (2017)

Mesmo com a acessibilidade, minha relação com eles ainda é muito mais de espectadora do que jogadora. Para mim, os jogos são muito sociais, mesmo os *single player,* talvez pela minha relação longa em assistir outros jogarem, em vez de eu mesma jogar. As únicas vezes em que joguei jogos de *RPG Maker* foi quando estava com amigas, por exemplo. Para mim, são objetos que valem a pena serem experienciados em conjunto, diferentemente de livros. Ao assistir outros jogadores, você tem as reações da pessoa e até mesmo do público em comentários, nos vídeos, ou no chat ao vivo, no *streaming*.

Mesmo após entrar na faculdade e conhecer novas técnicas e formas de expressão, os jogos nunca deixaram de ser um ponto importante para mim. Foram eles que possibilitaram várias conversas interessantes e divertidas com outras pessoas e até mesmo a participação no *GIIP Jogos*, linha de pesquisa da UNESP no *Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre ARTE, CIÊNCIA e TECNOLOGIA*.

Percebi então a possibilidade de não somente experienciar os jogos como consumidora ou espectadora, mas também como criadora, como desenvolvedora de uma história que poderia ser contada através da interatividade dos jogos. Foi uma conversa casual com meus amigos que levou a realização deste trabalho e agora todos podemos dizer que criamos um jogo.

5.1.2.2 O jogo de RPG: história no Brasil e seus diferentes gêneros.

A sigla de RPG significa *Role Playing Game* ou Jogo de Interpretação de Papéis. É um tipo de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens criados por eles mesmo em uma narrativa ficcional, também criada por um jogador, chamado de Mestre. O Mestre é aquele que irá narrar a história e os acontecimentos para os outros jogadores, que estão livres para interagir com aquele mundo através de seus personagens.

No RPG a interatividade é essencial, pois a história só se forma a partir das decisões do grupo de jogadores com a narrativa criada pelo Mestre. Por não ser uma história fixa, o Mestre precisa adaptá-la à medida que os jogadores interagem com o mundo.

O mais popular jogo de RPG é, com certeza, *Dungeons & Dragons,* tendo sua primeira publicação em 1974. A primeira edição, entretanto, nunca chegou a ser publicada no Brasil.

> Jogar RPG no Brasil entre o final da década de 1980 e começo da de 90 não era fácil. Os livros não eram publicados no Brasil, toda uma geração foi apresentada ao jogo por meio de fotocópias da edição básica de *Dungeons and Dragons* em português de Portugal, ficando conhecida como geração Xérox. Os jogadores que queriam se aprofundar mais no *hobby* precisavam buscar livros em inglês, o que fez com que o jogo se tornasse a porta de entrada para o estudo do idioma por inúmeros jogadores. (Gomes, 2022)

Os jogadores brasileiros só iriam receber as edições de AD&D na década seguinte. AD&D é a sigla para *Advanced Dungeons & Dragons*, pois a edição tornou o sistema base do jogo original mais complexo. (Mtelles, 2018)

Outro marco foram os GURPGs e o *RPG Vampiro: A Máscara.* O GURPG foi desenvolvido por *Steve Jackson Games* e é sigla para *Generic Universal RolePlaying System*, pois permitia que os jogadores adaptassem o sistema de regras para

qualquer gênero e período histórico. Já o *RPG Vampiro: A Máscara*, trouxe uma abordagem mais adulta e sombria aos jogos de RPG. A partir dos anos 1980, começaram a surgir os RPGs em videogame, com títulos como *Final Fantasy* e *Dragon Quest.* (Sargi, 2025)

Interessante notar, porém, que os títulos mencionados acima fazem parte de uma subcategoria dos RPGs digitais, os JRPGs (*Japanese Role Playing Games* ou Jogos de Interpretação de Papéis Japoneses). Falamos sobre os jogos de *RPG Maker* japoneses e como eles nos inspiraram. Porém, é necessário tornar mais clara a diferença entre os RPGs orientais e os ocidentais. Nos títulos ocidentais, como *World of Warcraft* e *Baldur's Gate III*, os jogadores ficam encarregados de criarem seus personagens, decidirem suas histórias e sua personalidade. Em JRPGs, assim como nos jogos de *RPG Maker* que citei no Tópico 5.1.2, os jogadores recebem um personagem "pronto", pré-definido, e o papel do jogador é o de guiar o protagonista dentro da história, sendo o meio pelo qual ele interage com o mundo.

Assim também acontece em nosso jogo, onde a protagonista já é pré-definida, tanto na personalidade quanto na aparência. O foco está na narrativa e como ela é contada ao jogador através da interatividade, do cenário e dos personagens.

Os jogos de *RPG Maker* podem ainda ser mais uma categoria dentro dos RPG/JRPGs, pois possuem funcionalidades e estéticas particulares, por se utilizarem de um software específico para criação de jogos. No próximo Tópico, procuro delimitar aproximadamente quais são as características desse gênero de jogos.

5.1.2.2.1 Estética e Características Gerais dos jogos *RPG Maker*

A maioria dos jogos feitos em *RPG Maker* se utilizam de *pixel art* e, perspectiva *top-down*, controles simples de movimento e sistema de batalha em turnos. Muitos jogos em que nos pautamos para desenvolver a arte e roteiro possuem algumas características em comum, como:

- Protagonista feminina: geralmente as histórias giram ao redor de uma personagem feminina, tipicamente uma criança ou pré-adolescente;

- Ambientes fechados: por serem jogos da categoria de horror ou horror psicológico, se beneficiam da ambientação de lugares fechados e escuros, mas isto não é uma regra;
- Ausência de batalhas: por serem focados na narrativa, a *gameplay* desses jogos tipicamente não possui batalhas. Geralmente, precisamos fugir de monstros e não entrar em combate com eles. A *gameplay* geralmente gira em torno da exploração do ambiente e resolução de *puzzles*;
- Múltiplos finais: a grande maioria dos jogos de *RPG Maker*, independente do gênero, contam com múltiplos finais que se utilizam de diferentes critérios para serem conquistados, geralmente pautados nas escolhas do jogador ao longo da história. Geralmente são eles: *Bad Ending, Good Ending* e *True Ending* (Final Ruim, Bom e Verdadeiro, respectivamente).
- Proporção 4:3: Formato utilizado por computadores e TVs antigamente, a proporção 4:3 ainda é o parâmetro padrão no programa *RPG Maker;*
- *pixel art :* Estilo de arte padrão do *software*, a *pixel art* e foi primeiramente usada por limitações da capacidade visual de consoles antigos, mas permaneceu até os dias atuais como característica do *RPG Maker.* Criadores de jogos ainda usam muito *pixel art e,* seja por preferência estética, acessibilidade para desenho de *assets* ou nostalgia. É possível ver mais sobre isso no Tópico 4.1

Essas características não são regras. Porém, são comuns dos jogos que serviram de inspiração para nós e decidimos incluir algumas delas em nosso projeto.

Com as características decididas, era mais fácil ter uma ideia do que seria necessário implementar no *RPG Maker XP*. Entretanto, como nunca criei um jogo, era necessário saber o que seria ou não possível dentro do *software* e dentro das minhas capacidades. Mesmo quando ainda não tínhamos os *assets* e os cenários prontos, já era possível mexer no programa e tentar descobrir como ele funcionava, utilizando os *assets* padrões que já vem para uso livre do programador.

5.2 UTILIZANDO O *SOFTWARE:* ACESSIBILIDADE DO *SOFTWARE* PARA NÃO PROGRAMADORES

A criação de jogos sempre esteve bloqueada pela barreira técnica necessária para produção. Cada vez mais, porém, surgem *softwares* que se propõem a serem acessíveis ao grande público. (Anthropy, 2012)

Muitos têm o primeiro contato com *level design* em jogos que permitem a criação de fases, como no *Super Mario Maker 2*, lançado para o console *Nintendo Switch*, em 2019. Jogadores poderiam criar suas próprias fases, utilizando os *assets* do jogo, e jogar fases de outros jogadores. O jogo conta com diferentes estilos de *assets*, baseados na franquia de jogos *Super Mario Bros.*, permitindo que os jogadores mudem o estilo do jogo, desde *pixel art* até o 3D, comum aos jogos mais recentes.

Figura 180 — Imagem do jogo *Super Mario Maker 2* para *Nintendo Switch*

Fonte: *Nintendo*, 2019

Ferramentas como essa facilitam criar jogos, porém ainda limitam o jogador/criador ao espaço daquele jogo. Em *Super Mario Maker*, por exemplo, as criações existem somente dentro do universo do *Super Mario Bros.* O jogador está restrito ao sistema e estética do jogo.

O *RPG Maker*, que primeiro tinha essa intenção, de ser um “jogo editável”, agora possibilita um nível de edição que proporciona grande liberdade ao programador. Por isso mesmo, era necessário entender como eu poderia colocar nossas próprias artes dentro do programa e se as funções disponíveis atenderiam nossos requisitos.

5.2.1 Buscando Ajuda: Dimensões sociais do trabalho individual

Mesmo que eu estivesse realizando este projeto sozinha, ainda assim eu precisaria recorrer a outras pessoas para que seu andamento fosse possível. Não apenas desconhecia qualquer conceito de programação, também não sabia nada de *RPG Maker*. Quando decidi trabalhar com a programação do jogo, sabia que teria que recorrer à internet, por não conhecer ninguém que já tivesse trabalhado com este *software*. Encontrei, *online*, milhares de explicações e instruções sobre como o programa funcionava. Este Tópico busca mostrar as dimensões sociais do trabalho individual, através das instruções em vozes e textos deixados por outros criadores, que decidiram compartilhar suas descobertas com outras pessoas interessadas.

5.2.2.1 Tutoriais compartilhados no *YouTube*

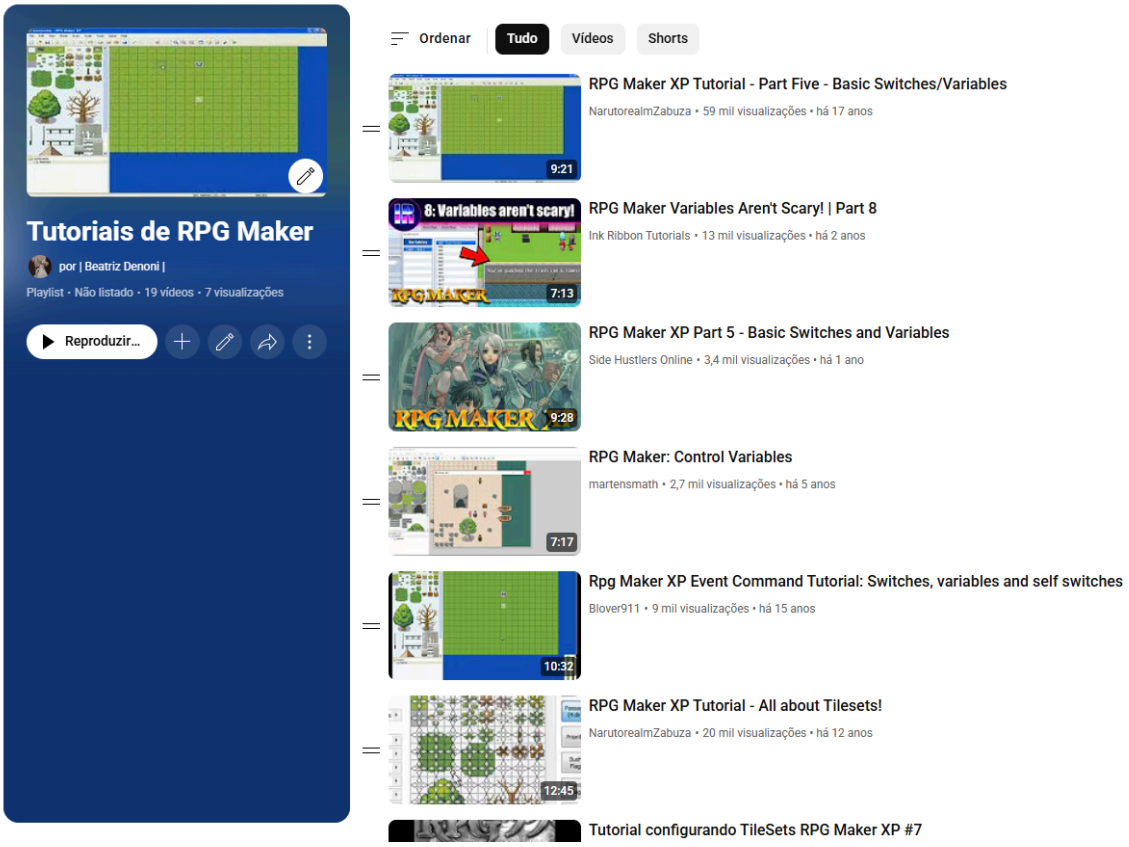
Ao começar a mexer no programa, dúvidas específicas foram surgindo: como fazer um personagem falar? Como mover a protagonista para cenários diferentes? Como introduzir escolhas para o jogador, cada uma com uma resposta única?

As respostas foram encontradas em tutoriais, estilo de vídeo explicativo comumente distribuído na plataforma *YouTube*, em que o criador do vídeo explicava como navegar pelo *RPG Maker XP* e mostrava as respostas para as perguntas que eu tinha.

Importante notar aqui, que a maioria do conteúdo assistido por mim estava no idioma inglês, implicando uma barreira linguística. A quantidade de tutoriais em Inglês acaba sendo mais abundante do que em português. Outro ponto importante é que todos os tutoriais que vi eram gravados por homens, retomando o texto de Anthopy no Tópico 5.1.1, sobre como a indústria acaba perpetuando um único público criador de jogos.

Interessante ver como esses tutoriais, alguns de 12, 17 anos atrás, ainda foram relevantes para mim, em 2025. Se essas pessoas não tivessem distribuído este conteúdo *online*, eu talvez não conseguisse criar o jogo.

Figura 181 —*Playlist* criada por mim sobre tutoriais de *RPG Maker*



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.[27]

O processo de criação do jogo acabou sendo uma mistura de informações que conseguia nos tutoriais e de pesquisas na internet, em *sites* que forneciam uma abundância de informações sobre o programa, como os fóruns, por exemplo.

5.2.2.2 Fóruns *online*

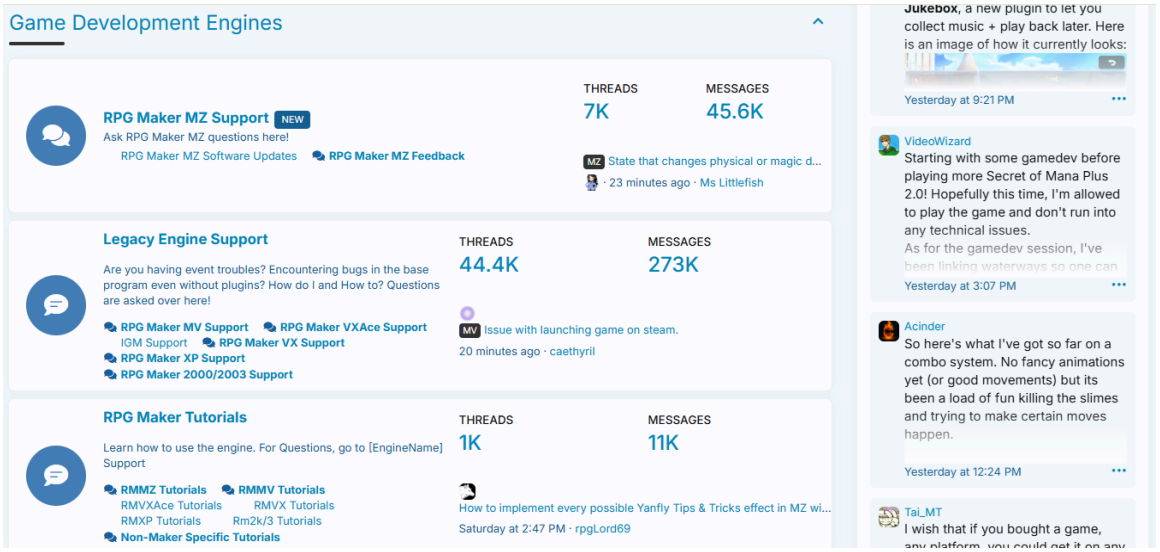
Em um estudo realizado no artigo de Trevor Owens, em 2011, *Social videogame creation: lessons from RPG Maker* (ou Criação social de videogames: lições de *RPG Maker*, em tradução livre), foram entrevistados 80 usuários do fórum

[27] Saiba mais em: https://youtube.com/playlist?list=PL5Qc-Nv7ounFULGOZEvrdsdSqizW4WElx&feature=shared

rpgmakervx.net, muito ativo entre 2008 e 2014, com foco em *RPG Maker VX*. Infelizmente, o site teve problemas com o servidor e saiu do ar em 2014.

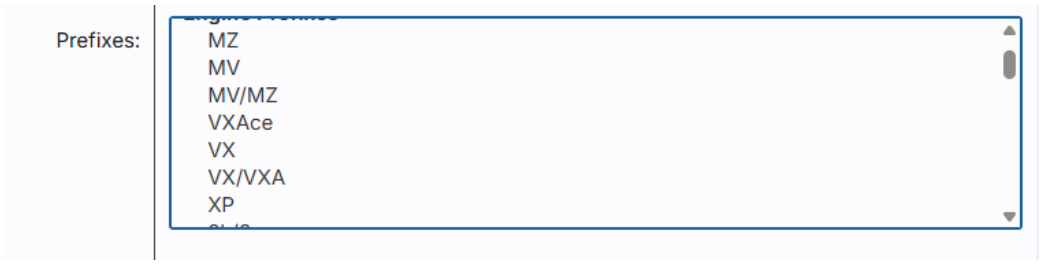
Atualmente, o fórum com maior número de usuários é provavelmente o forums.rpgmakerweb.com, fórum que reúne diferentes páginas para diferentes versões do programa *RPG Maker*. Ele também foi o fórum ao qual recorri para tirar dúvidas ou buscar *scripts* para implementar no nosso jogo.

Figura 182 — Site do fórum *RPG Maker*



Fonte: *RPG Maker Forums*, 2025

Figura 183 — Caixa de pesquisa dentro do fórum, onde se pode encontrar tópicos para diferentes versões do *RPG Maker*



Fonte: *RPG Maker Forums*, 2025

No estudo de Owens, podemos ver a importância das comunidades *online*, especialmente para jovens que querem aprender a desenvolver seus próprios jogos, pois nesses espaços os participantes são ambos professores e estudantes. (Owens, 2011)

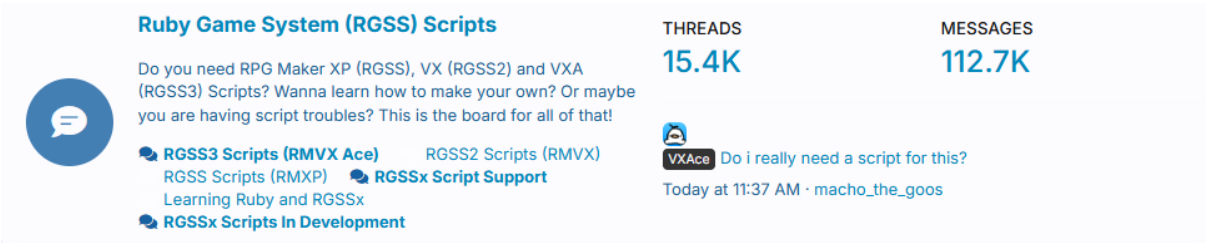
O acesso a esses espaços possibilita que jovens se comuniquem com outros que possuem os mesmo interesses, aprendam mutuamente e por consequência, desenvolvam criações próprias, que muitas vezes são compartilhadas nos próprios fóruns, onde existem abas para divulgação de jogos, retornando assim um produto fruto das interações na comunidade para ela mesma.

A partir das relações com os tutoriais e as respostas que conseguia em fóruns, me senti mais capacitada para mexer no programa e descobrir novas funções por conta própria. Com o entendimento da lógica do programa e como os eventos básicos funcionam, não foi difícil adaptar o que eu já sabia e utilizar esse conhecimento para fazer interações mais complexas.

5.2.2.3 *Scripts* criados pela comunidade.

Como dito anteriormente, o *RPG Maker* é um programa que permite mudanças em seu código para outras funcionalidades serem implementadas no *software.* Claro que para isso é necessário conhecimento da linguagem *Ruby* usada pelo *software.* Felizmente, muitos programadores disponibilizam *scripts* criados livremente para comunidade, geralmente compartilhando nos fóruns.

Figura 184 — Seção do fórum de *RPG Maker* com *Scripts* para *Ruby*.

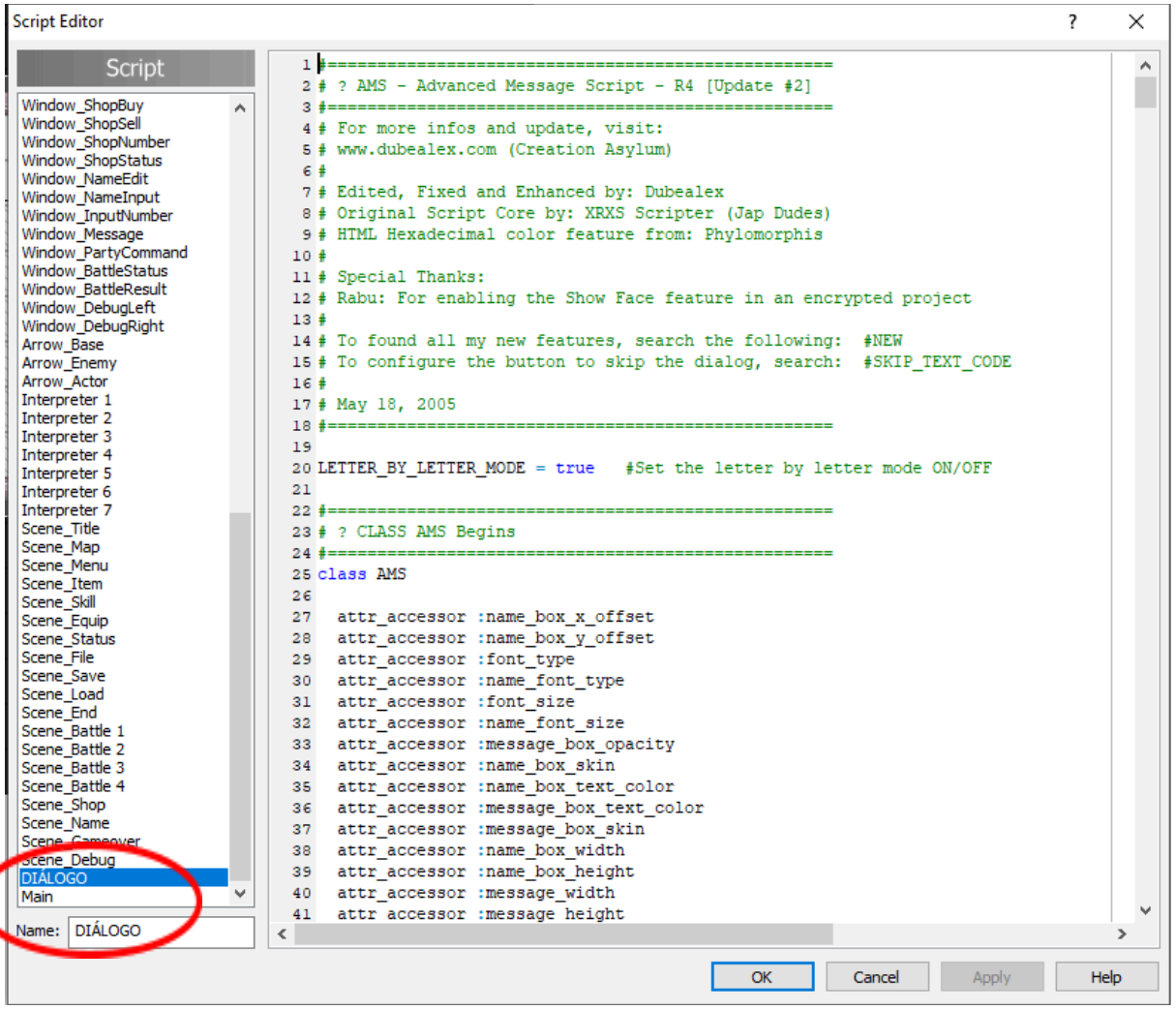


Fonte: *RPG Maker Forums*, 2025
Legenda: A descrição diz “Você precisa de *Scripts* de *RPG Maker XP (RGSS)*, *VX (RSS2)* e *VXA (RGSS3)*? Quer aprender a fazer seu próprio? Ou talvez esteja tendo problemas com algum *Script*? Essa é seção para tudo isso!”

Procurando na internet e nos fóruns achei um *script* (disponível no Apêndice F) que permite várias mudanças nas caixas de diálogo do jogo. Para que o *script* funcione, é necessário colocá-lo na janela *Script Editor* ou Editor de Script. Aqui você encontra os vários *scripts* do programa, além de poder adicionar os seus próprios.

O *script* do Apêndice F é colocado em uma nova página, criada na barra lateral esquerda. Uma nota importante do criador é que o *script* deve estar acima do *Main script* do programa.

Figura 185 — Caixa de *Scripts* do *RPG Maker XP*



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Esse *script* permite que as caixas de diálogo tenham o nome de quem fala em cima. Também possibilita mudar a cor, fonte e opacidade do texto, além de outras funções descritas no Apêndice E.

Outro aspecto interessante da comunidade *online* de *RPG Maker* são as fã-traduções. É assim que os jogos chegam ao público de diferentes países, com a colaboração de pessoas entusiasmadas, que fazem isso por amor a essas criações artísticas e querem compartilhá-las com outras pessoas. Por serem jogos a princípio

distribuídos gratuitamente, os próprios fãs entram em contato com os criadores e, caso seja permitido, iniciam o trabalho de tradução. O principal site com traduções para o idioma inglês é o *vgperson*. Já no Brasil, temos grupos como o *Tea Party Project*, que já traduziu quase 60 jogos, entre eles *Corpse Party, Witch's Heart, Your Turn to Die, Ayakashi Akashi, Angels of Death, Palette*, entre outros.

Figura 186 — Site do *Tea Party Project*

Fonte: *Tea Party Project,* 2025

Os grupos de tradução contam geralmente com páginas no site *Tumblr*, onde os administradores avisam quais jogos estão sendo traduzidos e usuários podem entrar em contato para solicitar traduções. Entrei em contato com o *Tea Party Project*, e a fundadora, Maya, falou um pouco sobre a criação do grupo.

Segundo ela, tudo começou por volta de 2018 quando ela jogou *Angels of Death* e queria compartilhar o jogo com seu amigo, Amurat. Como ele não falava inglês, ela mesma traduziu o jogo, já que tinha alguma experiência com os programas de *RPG Maker*. A tradução, porém, foi feita apenas por diversão e para compartilhar com seu amigo. Com bom humor ela conta como, após alguns anos, jogou *Witch's Heart* pela primeira vez, quando esqueceu a chave de casa e teve que esperar algumas horas até conseguir entrar. Incentivada pelo seu amigo, nasceu o grupo de tradução, em que ela trabalhava como tradutora e ele como revisor. Segundo ela: "Algumas pessoas foram entrando, outras saindo, e hoje em dia tá eu, o Kenny, a

Weir, a Ashiri e o John! Ou seja, tudo isto começou porque eu esqueci minha chave de casa. Incrível.”

O relato mostra como a comunidade cresce através da paixão pelos jogos e as afinidades entre as pessoas com o mesmo interesse, cujos encontros muitas vezes acontecem somente online.

Nosso caso foi parecido. Uma conversa casual entre amigos que culminou no objeto de estudo de nosso Trabalho de Conclusão de Curso. Da conversa casual até o desenvolvimento do projeto algum tempo já havia se passado, e precisávamos definir aquilo que ainda estava muito nebuloso e não passava de uma ideia vaga do que queríamos fazer. Assim, em julho de 2024, começamos as primeiras conversas sobre qual caminho queríamos seguir.

5.3 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Aqui, falaremos do desenvolvimento do jogo, desde sua concepção inicial, até o momento.

Uma das inspirações para nosso roteiro foi o jogo *NieR Replicant*, do diretor Yoko Taro. Apesar de não ser um jogo de *RPG Maker*, este jogo japonês também é um *RPG*, possui múltiplos finais e, o que era mais interessante para nós, um protagonista falho. Em uma entrevista ao canal da *PlayStation*, em 2014, o diretor da franquia *NieR* disse: *“*Você não precisa ser mau para matar alguém. Você só precisa achar que está certo.” Tradução nossa[28], em referência à franquia *Drakengard*, também do mesmo diretor. Partimos dessa frase para o desenvolvimento da história, do roteiro e dos personagens.

Também tomamos como inspiração o sistema de finais múltiplos do jogo. Em *NieR*, para acessar os outros finais e até mesmo informações e *cutscenes* adicionais da história, é necessário jogar novamente toda a história após o término do videogame. Cada sessão, do início ao fim do jogo, é comumente chamada de “*run*”. *NieR Replicant* possui 5 finais, titulados como Final A, B, C, D e E.

O Final A é o final padrão. Requer apenas que o jogador conclua o jogo.

[28]“You don't have to be evil to kill someone. You just have to think you are right.” - diretor Yoko Taro em entrevista ao canal *PlayStation*, em 2014

O Final B se inicia após o término do Final A. Ao recarregar o *save file* do Final A, o jogo começa a partir da segunda parte, agora com *cutscenes* e informações adicionais.

O Final C e D acontecem depois do Final B e somente quando todas as 33 armas do jogo foram coletadas. Estes finais se baseiam em uma escolha que o jogador pode fazer no final da *run*: selecionar a primeira opção leva ao Final C, e a segunda ao Final D.

O Final E acontece apenas quando o jogador começa um novo *save file* e dá outro nome para o personagem principal.

A partir das informações acima, criamos uma protagonista que toma decisões baseadas na sua visão do que é certo, e um sistema de múltiplos finais baseados em diferentes *runs*.

5.3.1 Rascunhos Iniciais: História, Personagens e Cenário

Nossa protagonista acredita que os monstros que perambulam pela sua casa são responsáveis pelo desaparecimento ou morte de suas companheiras. Entretanto, os próprios monstros são suas amigas. Para explicar melhor o conceito de nossa história, cito aqui uma parte do roteiro. Para mais informações sobre o processo de escrita do jogo, ver a parte de *Roteiro.*

> Com a chegada de uma doença desconhecida, a humanidade começou a enfrentar problemas nunca antes imaginados. Esta enfermidade, chamada posteriormente de Síndrome Selênica, não afetava a saúde do doente de nenhuma forma visível. As alterações que ela causava estavam principalmente relacionadas aos campos da visão e audição, e consequentemente à percepção do mundo, fazendo com que aqueles infectados passassem a enxergar os outros a sua volta como terríveis monstros. (neste volume, p. 76)

Suas amigas nunca morreram ou desapareceram, elas estavam ali o tempo todo, mas a protagonista não as enxergava, pois sua visão de mundo foi afetada.

A história completa do jogo pode ser encontrada na seção Roteiro, Tópico 2.4.1

5.3.1.1 Cronograma

Um cronograma inicial foi definido em 2024, para que tivéssemos uma ideia de como deveríamos organizar o projeto e como poderíamos concluí-lo a tempo. O

cronograma não foi seguido à risca, mas todas as etapas descritas nele foram realizadas.

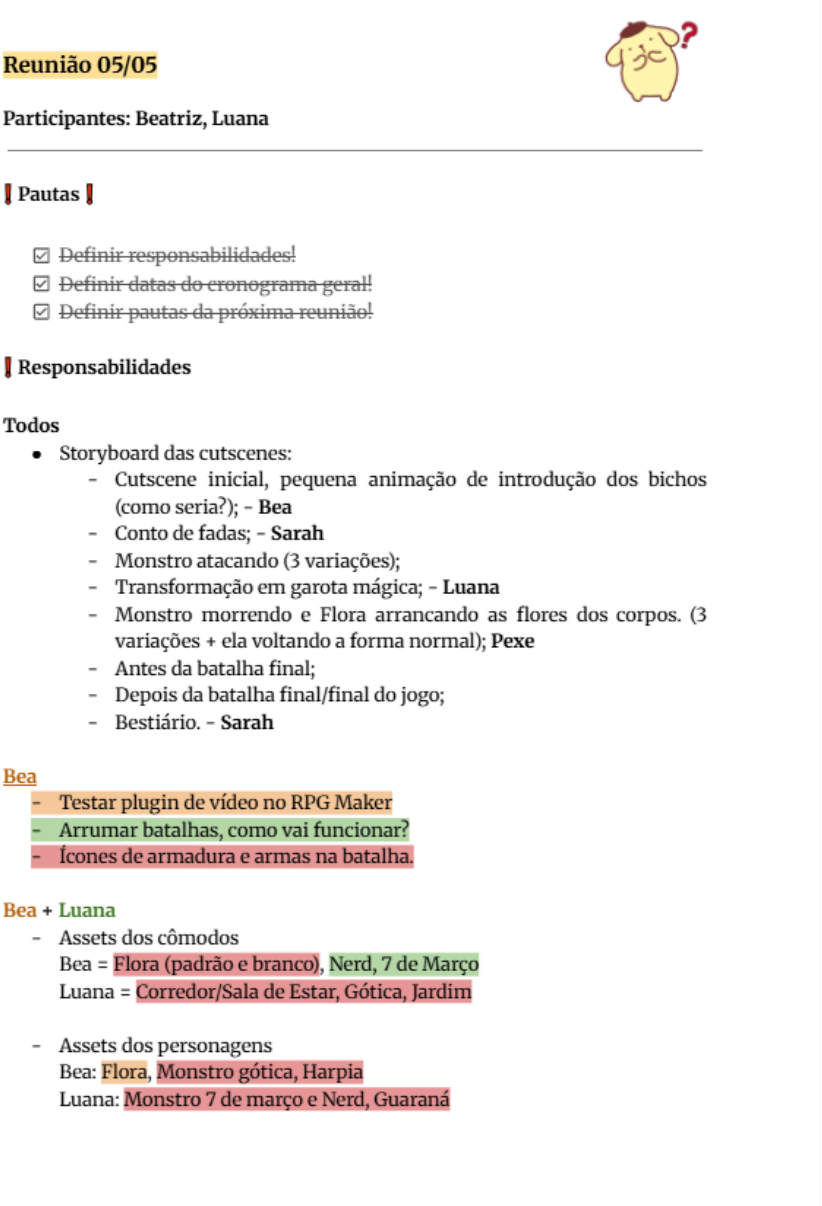
Figura 187 — Primeiro cronograma

Nome	Data	Status
Pré Produção	8 de julho de 2024 → 30 de novembro de 2024	Em andamento
Formação e Refinamento da História	8 de julho de 2024 → 31 de agosto de 2024	Em andamento
Organização da Trama Principal - Mapas Necessários	31 de julho de 2024 → 29 de agosto de 2024	Não iniciada
Escrever Roteiro e Diálogos	31 de agosto de 2024 → 31 de outubro de 2024	Não iniciada
Finalização da Primeira Run - Mapas e Programação	2 de setembro de 2024 → 31 de outubro de 2024	Em andamento

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Com o prazo final se aproximando, as demandas começaram a se tornar mais específicas e urgentes. Por isso, realizamos reuniões semanais para definir as responsabilidades de cada um. Segue abaixo um exemplo da nossa ata.

Figura 188 — Ata da reunião do dia 05/05/2025



Reunião 05/05

Participantes: Beatriz, Luana

Pautas

- ☑ ~~Definir responsabilidades!~~
- ☑ ~~Definir datas do cronograma geral!~~
- ☑ ~~Definir pautas da próxima reunião!~~

Responsabilidades

Todos

- Storyboard das cutscenes:
  - Cutscene inicial, pequena animação de introdução dos bichos (como seria?); - **Bea**
  - Conto de fadas; - **Sarah**
  - Monstro atacando (3 variações);
  - Transformação em garota mágica; - **Luana**
  - Monstro morrendo e Flora arrancando as flores dos corpos. (3 variações + ela voltando a forma normal); **Pexe**
  - Antes da batalha final;
  - Depois da batalha final/final do jogo;
  - Bestiário. - **Sarah**

Bea

- Testar plugin de vídeo no RPG Maker
- Arrumar batalhas, como vai funcionar?
- Ícones de armadura e armas na batalha.

Bea + Luana

- Assets dos cômodos
  Bea = Flora (padrão e branco), Nerd, 7 de Março
  Luana = Corredor/Sala de Estar, Gótica, Jardim

- Assets dos personagens
  Bea: Flora, Monstro gótica, Harpia
  Luana: Monstro 7 de março e Nerd, Guaraná

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

5.3.2 Início da Programação

O programa de *RPG Maker XP* utiliza a linguagem de programação *Ruby*. Segundo o site oficial, *Ruby* é: “Uma linguagem dinâmica, *open source* com foco na simplicidade e na produtividade. Tem uma sintaxe elegante de leitura natural e fácil escrita.”

Ruby é uma linguagem orientada a objetos. Segundo seu criador, Yukihiro "Matz" Matsumoto: *"O Ruby é simples na aparência, mas muito complexo no interior, tal como o corpo humano."*

É também uma linguagem que muitos dizem ser mais acessível, por ter uma sintaxe simples. No livro *Programming Ruby*, os autores Dave Thomas e Andy Hunt escrevem:

> Programas Ruby são normalmente mais concisos do que seus equivalentes em Perl ou Python, e sua simplicidade os torna mais fáceis de entender e manter. Ao se deparar com algum recurso que Ruby não possui, você achará fácil escrever extensões Ruby, tanto usando Ruby quanto usando código C de baixo nível que adiciona novos recursos à linguagem.[29] (Thomas, Hunt. p. 1, 2000.)

O Programa *RPG Maker* deixa tudo ainda mais fácil, pois não é necessário saber a linguagem de programação, podem navegar através das janelas e botões do programa.

5.3.2.1 Utilizações base do programa: Eventos*, Switches e Variables*

Antes de explicar um pouco mais sobre as funções possíveis do programa, gostaria de deixar claro que essas foram minhas experiências de iniciante e que provavelmente há muitas coisas que poderiam ser otimizadas ou feitas de maneira diferente. Esse Tópico não se propõe a ser levado como uma instrução de utilização do software, mas apenas minha experiência pessoal.

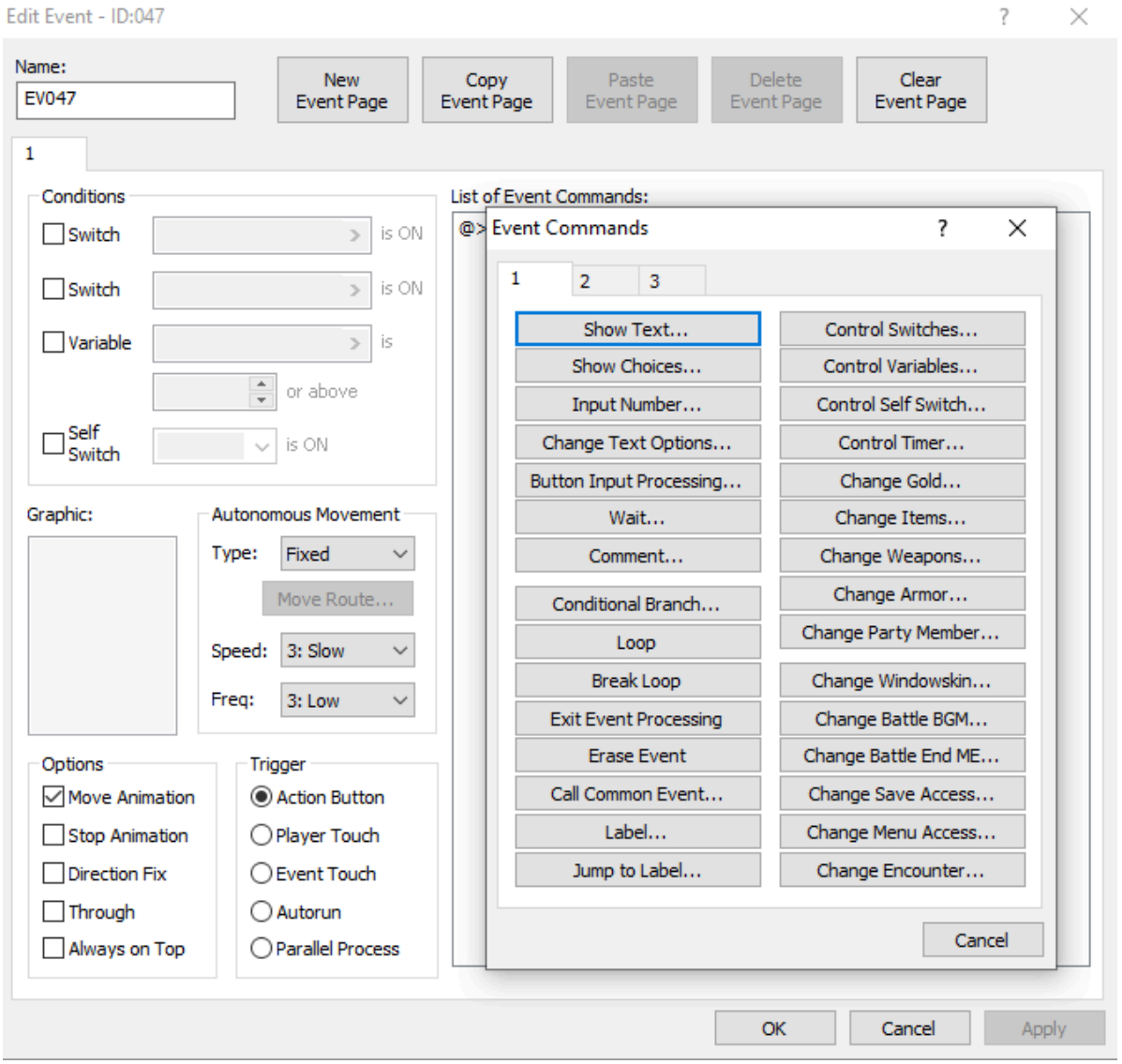
A parte essencial para a criação do jogo era entender como funcionam os Eventos dentro do *software RPG Maker XP*. Dentro da página de Eventos estão todas as funcionalidades necessárias, desde diálogo, até modificações na tela do jogo, como tonalidade de cor ou movimento de câmera. Os eventos são importantes, por serem a forma de programação do jogo, sem a necessidade de se utilizar do código *Ruby.*

Os eventos são colocados no mapa, formado por múltiplos quadrados de 32 × 32 pixels. O programador decide onde o evento irá ficar e, quando o jogo é iniciado, o

[29] "Ruby programs are typically more concise than their Perl or Python counterparts, and their simplicity makes them easier to understand and maintain. When you bump up against some facility that Ruby is lacking, you'll find it easy to write Ruby extensions, both using Ruby and by using low level C code that adds new features to the language."

evento se torna invisível, exceto caso um gráfico seja propositalmente designado para ele. *NPCs* são eventos com gráficos, por exemplo.

Figura 189 — Janela de comandos de evento, no programa *RPG Maker XP*



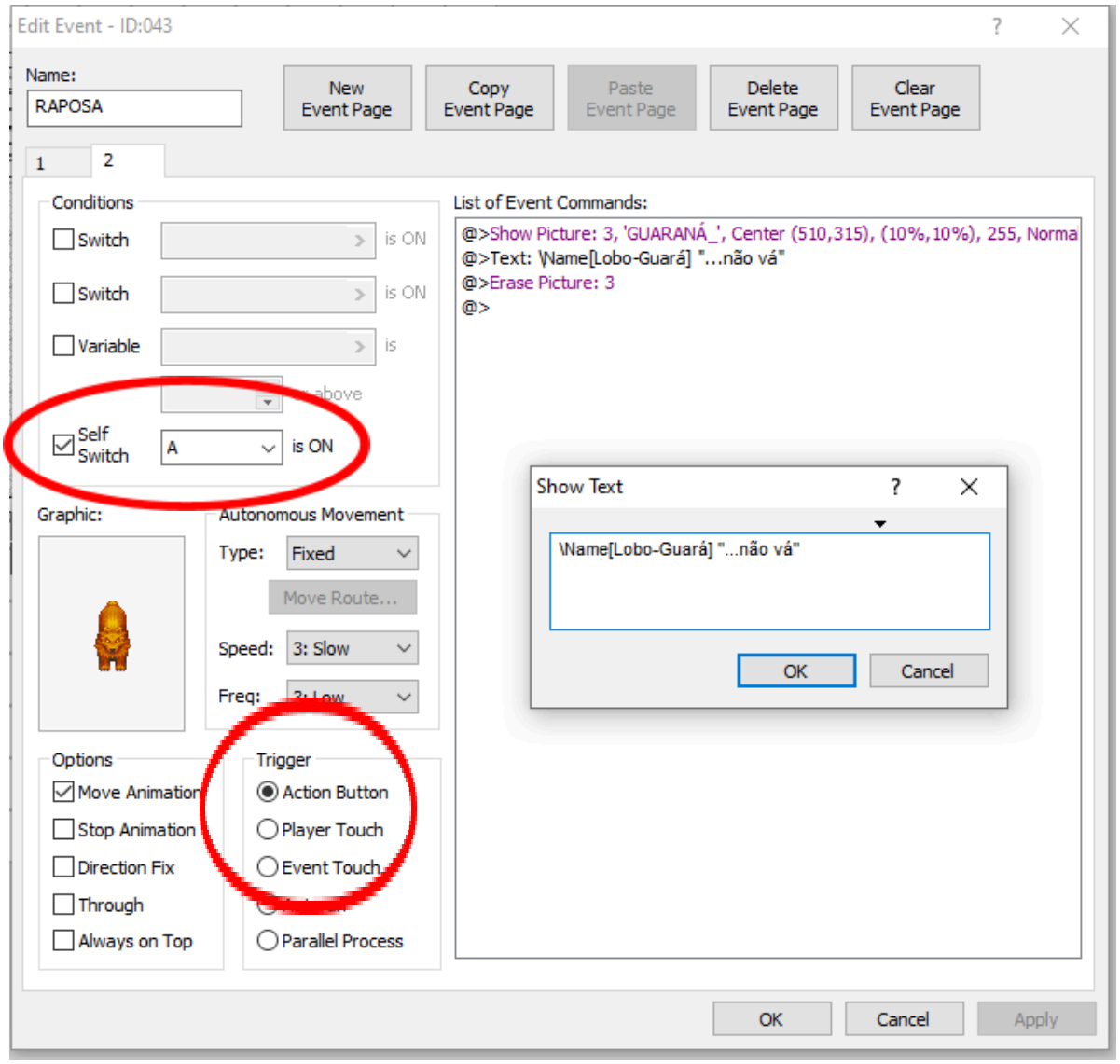
Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Importante notar que todos os Eventos podem ser ativados de diferentes maneiras, escolhidas em *Conditions*, na janela da esquerda ou em *Trigger*, na parte inferior da janela esquerda. *Conditions* depende dos *Switches*, que serão explicados mais adiante. Os *Triggers* se referem a qual interação o jogador precisa ter com o evento para que ele seja ativado, se ele precisa usar o botão de ação/interação ou se apenas encostar no evento já o ativa.

Alguns eventos básicos são:

- *Show Text…* ou Mostrar Texto…: nessa opção, o programador pode colocar o texto que ele quer que apareça.

Figura 190 — Janela de Eventos do programa *RPG Maker XP*



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

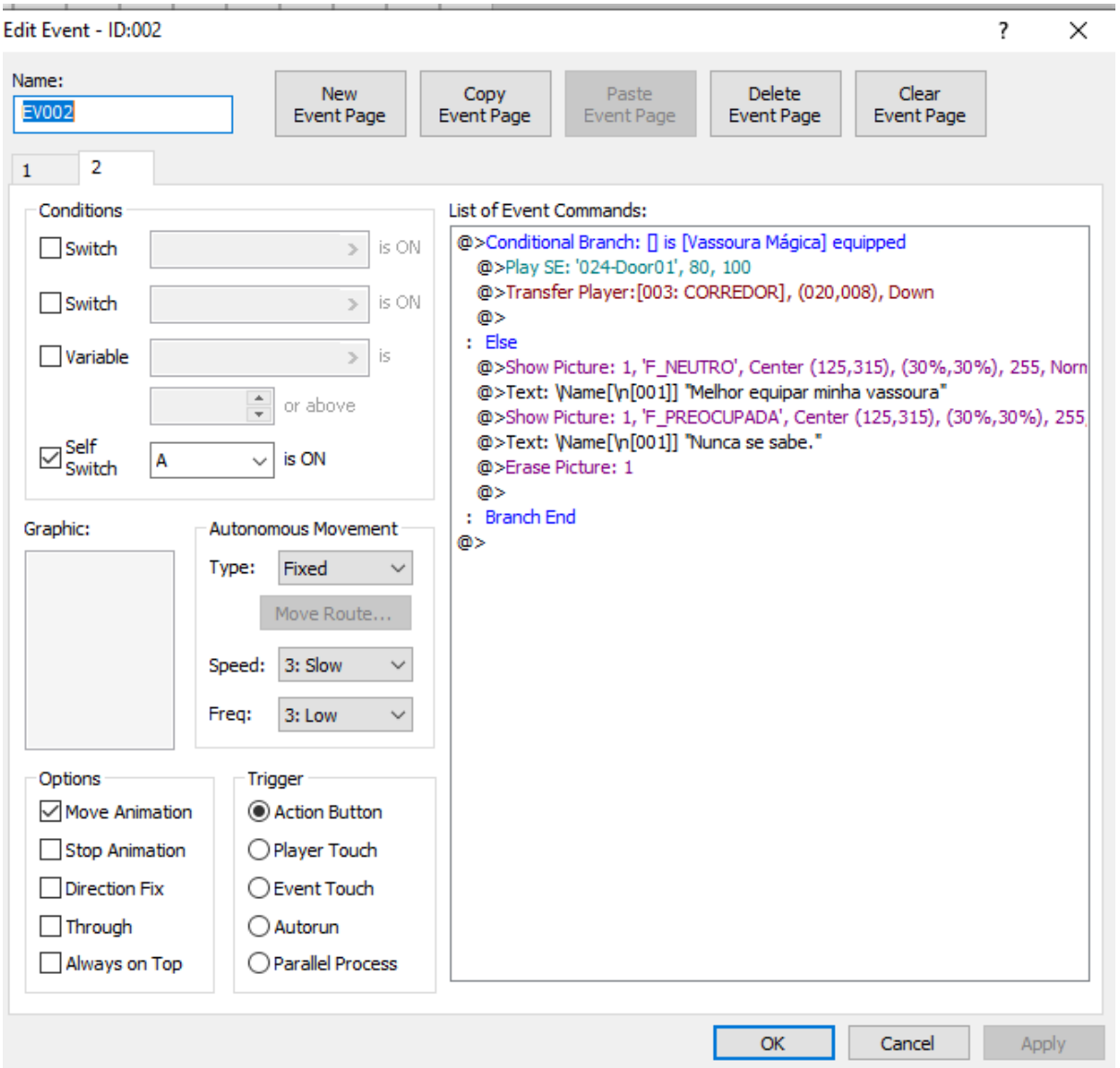
Como podemos ver na imagem acima, a condição para o evento acontecer é que o *Self Switch A* esteja ligado e que o jogador interaja com o objeto através do *Action Button.* Quando as condições forem atendidas, o jogo irá exibir o texto escrito na caixa *Show Text…*

Os comandos na caixa começam com \, e servem como ferramentas do código disponível no Apêndice F. Outros comandos que podem ser usados com esse código constam no Apêndice E.

Logo, o diálogo que aparecerá será: “...não vá”

- *Conditional Branch…* ou Ramificação Condicional…

Figura 191 — Janela de Eventos do programa *RPG Maker XP*



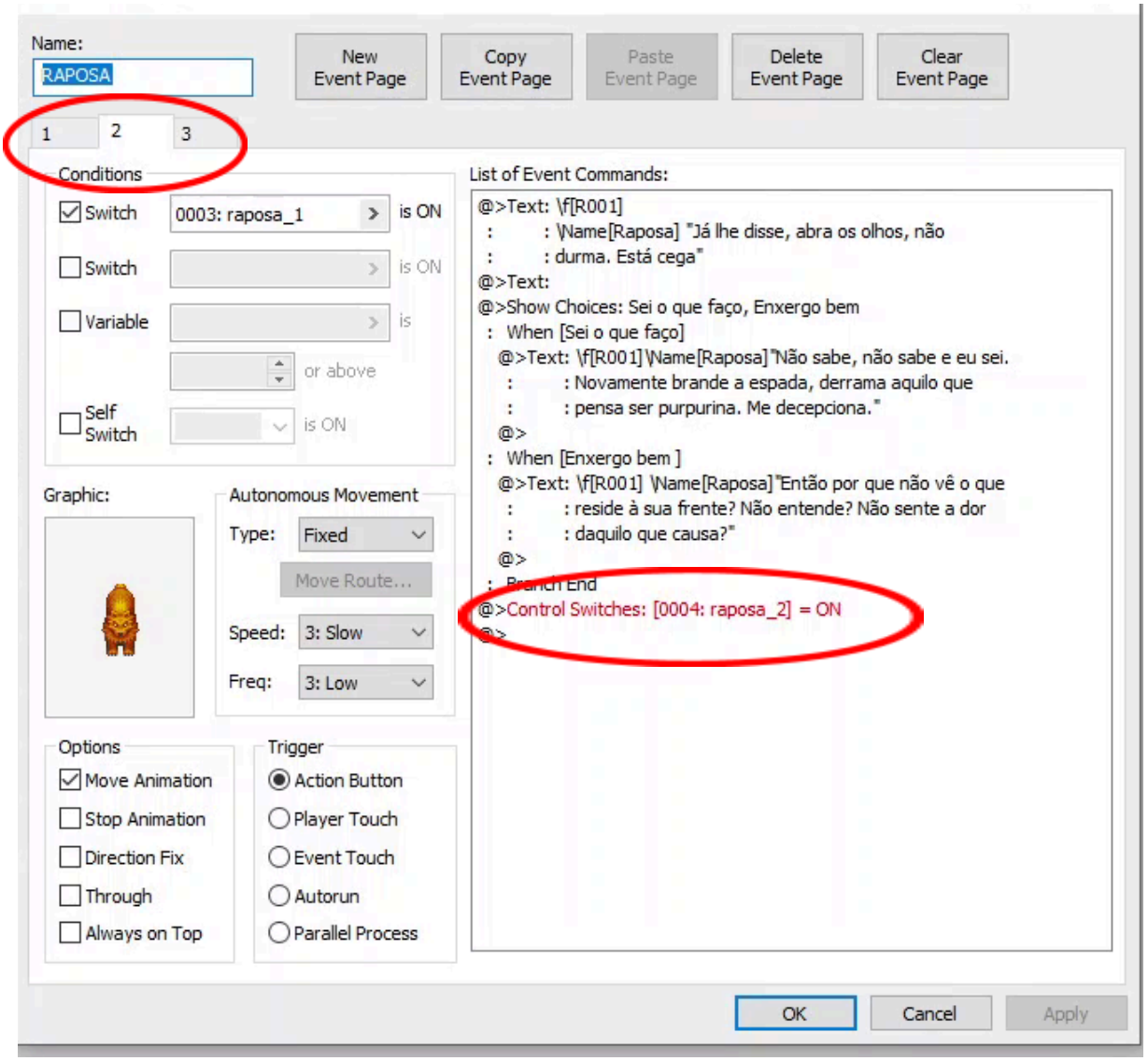
Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Uma Ramificação Condicional abre caminhos diferentes a partir de uma condição estabelecida pelo programador. No exemplo acima, existem dois caminhos possíveis quando o jogador interage com a porta: se a protagonista tem o item

Vassoura Mágica equipado, ela pode sair e ir até o Corredor. Caso não, o texto “Melhor equipar a minha vassoura. Nunca se sabe.” é exibido na tela. Esse evento basicamente impede que o jogador saia do quarto caso ele não tenha o item Vassoura Mágica equipado. Como a Vassoura é a arma mágica da protagonista, era necessário garantir que o jogador só continuasse o jogo com o item em mãos.

- *Control Switches…* ou Controle de *Switches…*

Figura 192 — Janela de Eventos do programa *RPG Maker XP*



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

O Controle de *Switches* é usado, dentre outras coisas, para mudar a Página de Evento em um Evento único. Num único Evento você pode ter diferentes páginas com comandos diferentes. O Evento acima possui 3 páginas, localizadas no canto superior

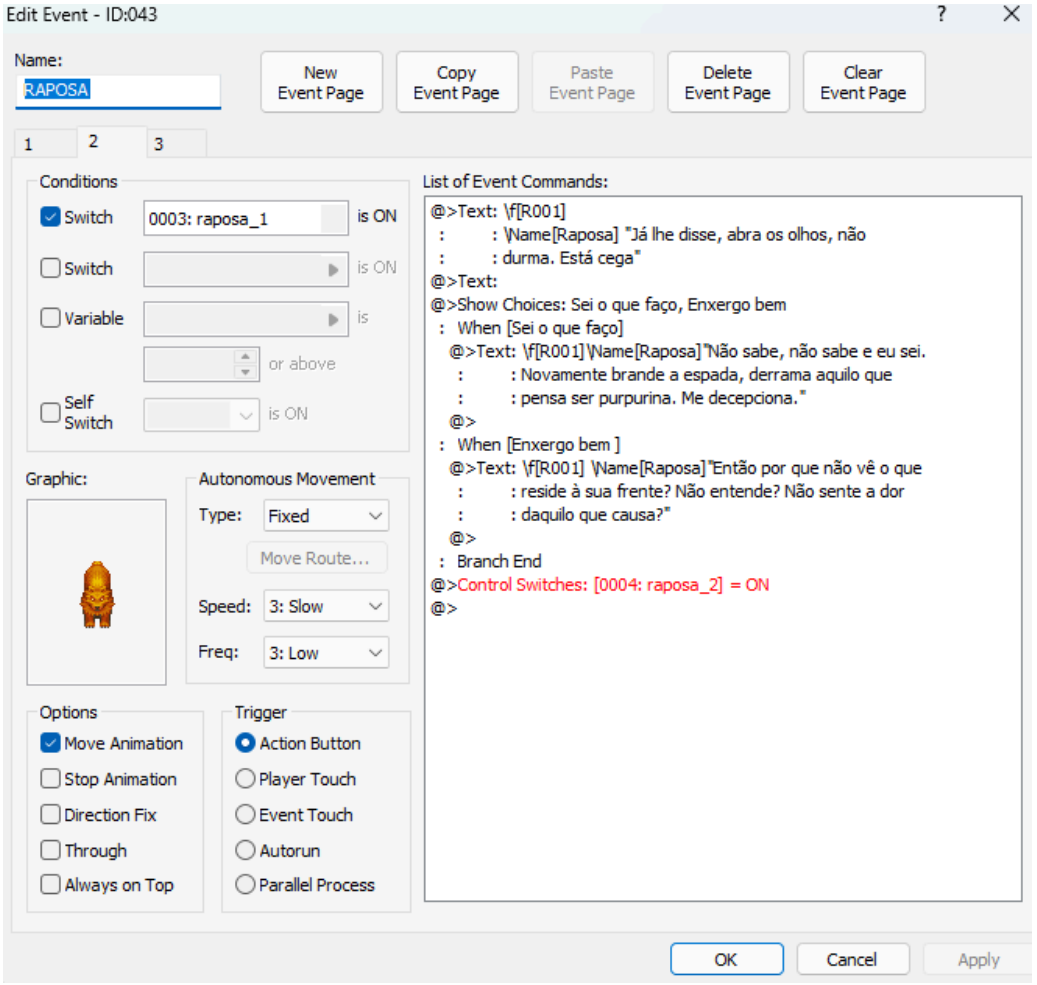
esquerdo. Quando uma página de Evento acaba, o comando *Control Switches* é inserido e o *Switch* escolhido. Nesse caso, quando a Página de Evento acaba, o *Switch* [0004: raposa_2] é LIGADO (*ON*).

Posteriormente, descobri que era mais fácil utilizar o comando *Self Switch*. A diferença é que o *Self Switch* funciona somente dentro do evento escolhido, enquanto um *switch* personalizado pode funcionar para eventos diferentes.

Esse *Switch* é a condição para que a próxima página do Evento aconteça e essa página pode ter uma programação completamente diferente.

- *Show Choices*… ou Mostrar Escolhas…

Figura 193 — Janela de Eventos do programa *RPG Maker XP*



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

O Evento *Show Choices* permite que o jogo apresente uma escolha ao jogador. Aqui usamos essa função para mostrar diferentes diálogos entre a protagonista e os

NPCs. No exemplo acima, o jogador tem duas opções, precedidas da palavra *“When”* ou “Quando”.

“Quando” o jogador escolhe dizer “Sei o que faço” o *NPC* responde: “Não sabe, não sabe e eu sei. Novamente brande a espada, derrama aquilo que pensa ser purpurina. Me decepciona.”

“Quando” o jogador escolhe “Enxergo bem”, o *NPC* responde: “Então por que não vê o que reside à sua frente? Não entende? Não sente a dor daquilo que causa?”

Figura 194 — Imagem do jogo *IMO*

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

5.3.2.2 Interação com os objetos no cenário

Como discutido na parte *Design* de Cenário, o cenário era uma parte importante para a história que queríamos contar. Foi preparado um roteiro somente para a interação com objetos da casa, que pode ser encontrado no Apêndice C. Esse roteiro possui as falas e descrições que aparecem para o jogador ao interagir com os

diferentes objetos no cenário. É através dessas falas que a história do jogo começa a ser revelada ao jogador, através da interatividade que se tem com o cenário, além de incentivar a exploração dos diferentes cômodos da casa.

Alguns objetos eram um pouco mais complexos que outros, como as plantas e flores que o jogador pode regar. Quando interagimos com esses objetos, eles passam de cores dessaturadas para cores mais vibrantes, indicando que a ação do jogador de regá-las teve efeito. Ao interagir com algumas flores, a protagonista costuma falar um pouco sobre a pessoa a qual elas pertenciam.

Figura 195 — Imagem do jogo *IMO*. Plantas antes da mudança de cor

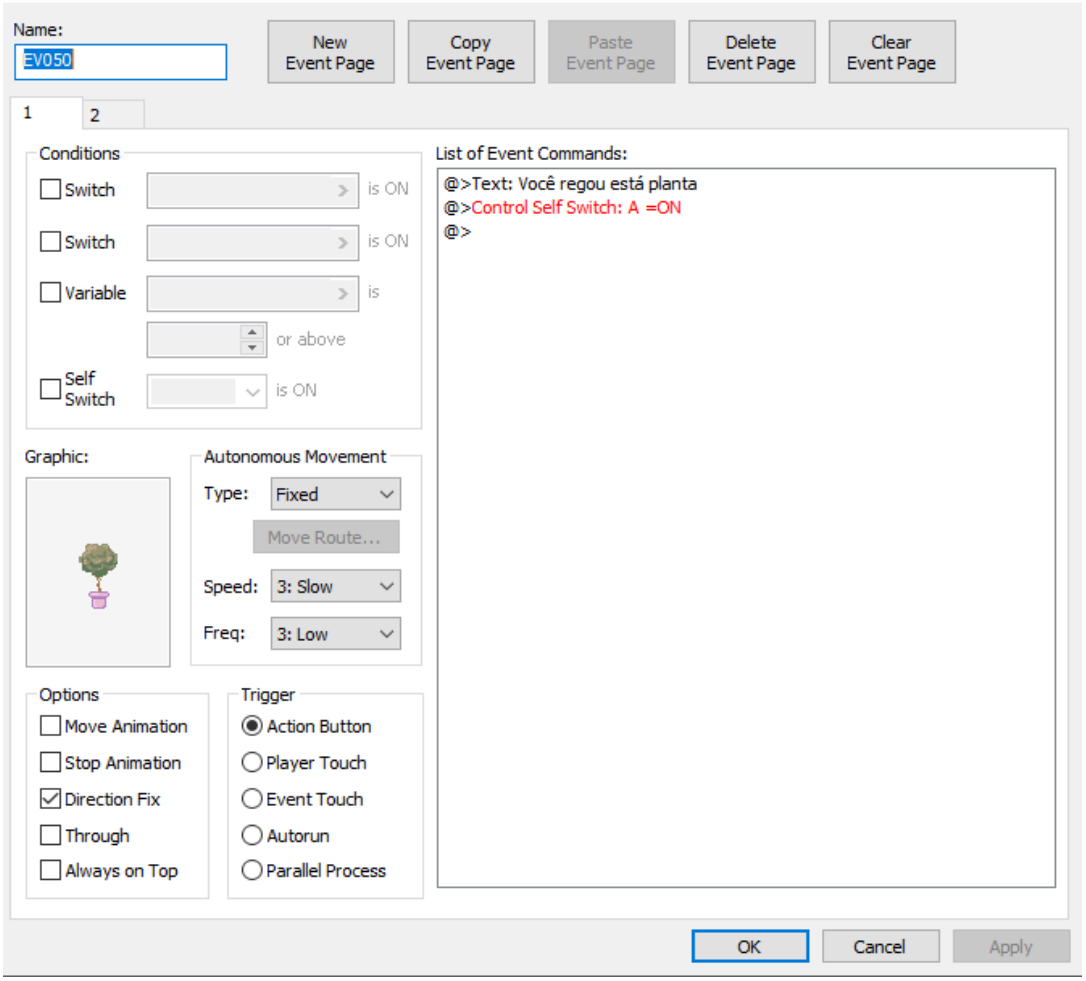
Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 196 — Imagem do jogo *IMO*. Plantas depois da mudança de cor

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

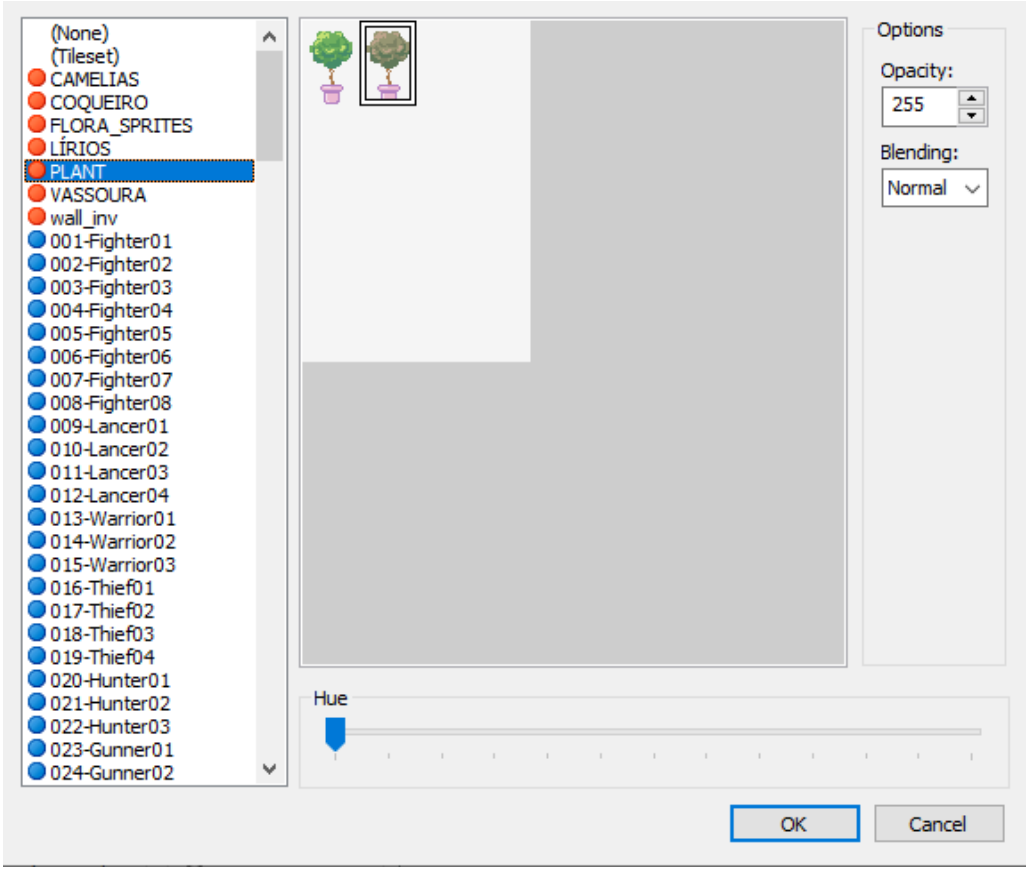
Para o efeito ser possível, era necessário que as plantas não fossem parte do *tileset* do cenário, mas sim que fossem um Evento com gráfico próprio, para que a mudança de cores fosse possível.

Figura 197— Janela de Eventos.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 198— Janela para escolha de *assets* de personagens.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Quando o jogador interage com as plantas, o *switch* no final do evento é ativado, atendendo às condições para que a segunda página do evento ocorra. Ali, é possível designar outro gráfico para o Evento, possibilitando assim a mudança de cores.

5.3.2.3 *Cutscenes* e transições entre cenas

Queríamos que nosso jogo tivesse *cutscenes*. Elas seriam animação em 2D e apareceriam em alguns momentos cruciais da história. Segue uma lista das *cutscenes* que gostaríamos de implementar no jogo:

- *Cutscene* inicial;
- Conto de fadas;
- Monstro atacando;
- Transformação em garota mágica;
- Monstro morrendo e Flora arrancando as flores dos corpos;

- Antes da batalha final;
- Depois da batalha final/final do jogo;
- Bestiário;

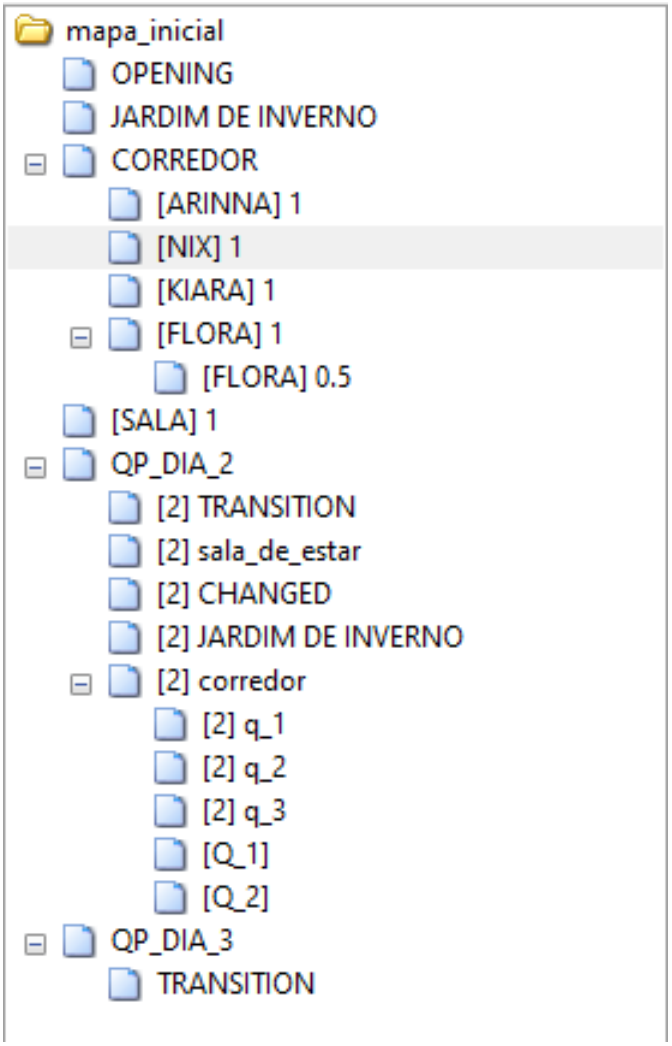
Dividimos as *cutscenes* entre nós e fizemos *storyboards* simples, para ter uma ideia de como seriam. Infelizmente, até o momento, não consegui fazer com que nenhum *script* para rodar vídeos funcionasse dentro do *RPG Maker XP*. Por isso, acabei colocando os quadros do storyboards um a um dentro do jogo, utilizando o Evento *Show Image…* ou Mostrar Imagem…

Figura 199 — *Storyboard* da *cutscene* inicial do jogo

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

5.3.2.4 Mapas necessários

Figura 200 — Imagem dos mapas do jogo.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

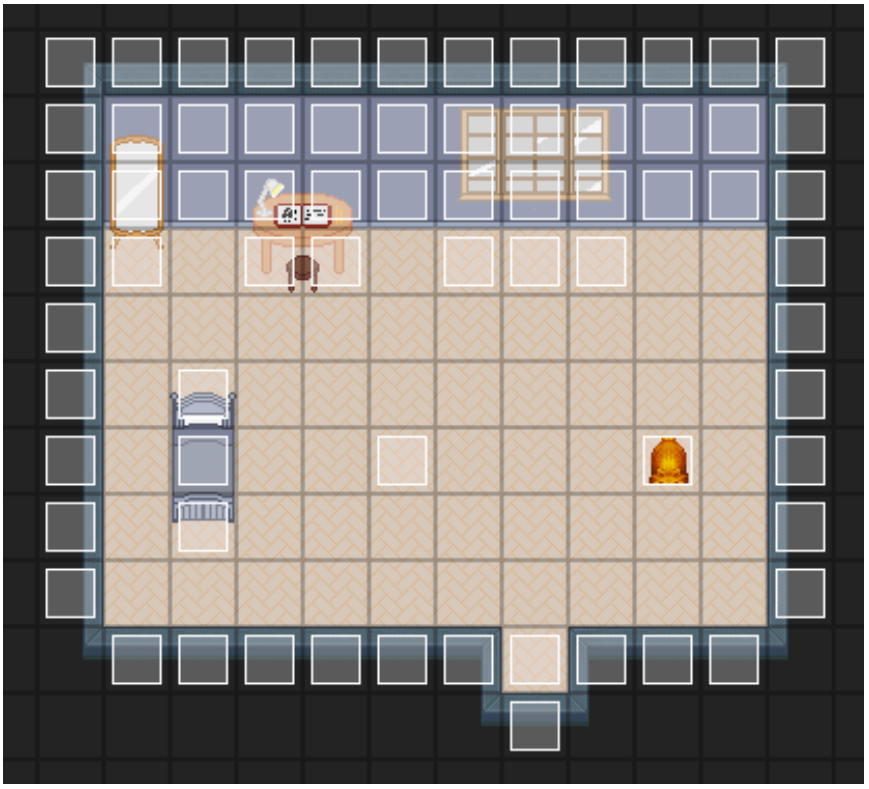
Os cômodos necessários para o cenário foram definidos a partir do roteiro. Cada uma das localizações da casa deveria ter um mapa e gráficos próprios. Cada mapa no *RPG Maker XP* pode ter variações de altura e largura conforme a necessidade do programador. Para mover o jogador entre os mapas (o mesmo que mover o jogador de um cômodo para o outro, por exemplo) usa-se o Evento *Transfer Player…* ou Transferir Jogador… Esse Evento permite que o programador escolha o local exato que o jogador aparece em outro mapa e quais as condições para a transferência, como interagir com a porta, por exemplo.

Cada cômodo também tem um mapa diferente para o segundo dia do jogo, pois eventos diferentes acontecem nesse dia. Talvez haja uma forma mais fácil de organizar mapas e eventos, mas essa foi a maneira que trabalhei no programa.

Figura 201 — Mapa do corredor.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 202 — Mapa do quarto da Flora/Protagonista. Os quadrados brancos com menor opacidade são as posições dos eventos.



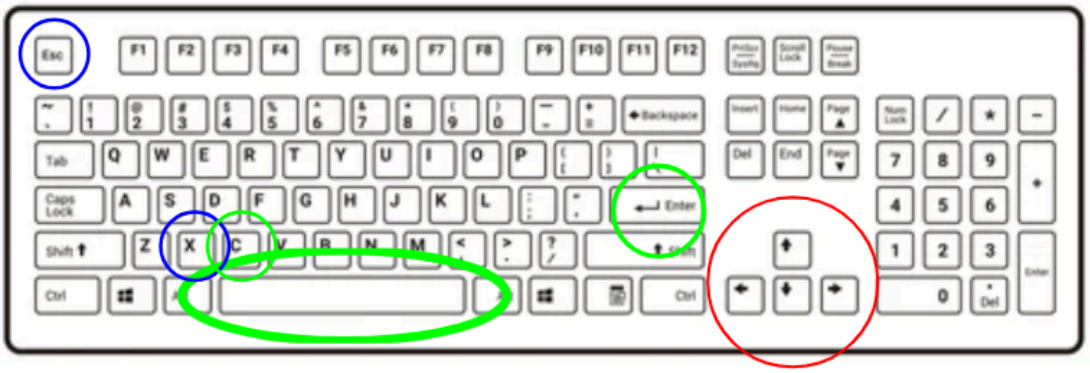
Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

5.3.3 Mecânica e Dinâmica

O jogo utiliza as mecânicas básicas do software *RPG Maker XP* e foi feito para ser jogado em *PCs*. As setas do teclado movimentam o personagem e alguns botões proporcionam interação/ação.

Figura 203 — Controles do jogo.

O jogo é feito para PCs, com controles para teclado e mouse.
Movimento: Setas direcionais (←, →, ↓ e ↑)
Interação: Barra de Espaço, Enter, C
Cancelar ou Menu: Esc, X



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

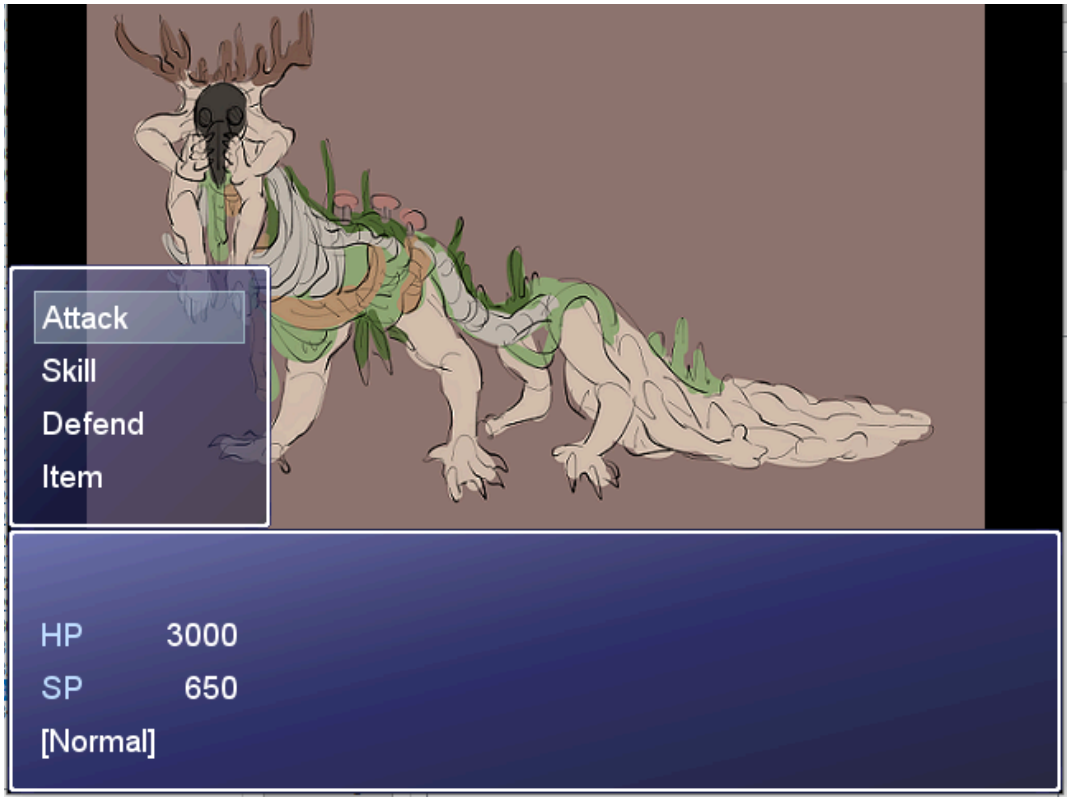
A dinâmica é a de um jogo de exploração, com batalhas em turnos, típicas de *RPGs*. O jogador pode explorar a casa e interagir com o cenário. São encontrados 3 Monstros ao longo da história, representando cada uma das amigas da protagonista. Todos eles possuem os mesmos valores de vida e ataque.

As informações sobre a história daqueles personagens e do mundo em que eles vivem podem ser descobertas por meio de documentos que aparecerão pela casa.

A protagonista já surge com Nível 16, uma referência a sua idade. Ao matar os monstros, ela não ganha nenhum tipo de recompensa e não sobe de Nível.

A condição de vitória para a primeira *run* é derrotar todos os monstros e finalizar o jogo. As derrotas acontecem quando, em batalhas, a vida de Flora chega a zero.

Figura 204 — *UI* das batalhas no *RPG Maker XP*.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

As batalhas funcionam do modo padrão do *software*, ou seja, são batalhas em turnos. Nas batalhas em turnos, cada um dos personagens e os inimigos escolhem executar uma ação em seu turno. No caso do *RPG Maker XP*, o jogador pode escolher Atacar, Habilidade, Defesa ou Item. Jogos diferentes possuem mecânicas diferentes. A ordem dos turnos é geralmente escolhida a partir das *Stats*, ou Estatísticas dos personagens e inimigos, geralmente a partir do *Stat* de Velocidade. O personagem com velocidade mais alta tem seu turno como primeiro.

5.3.3.1 Sistema de *runs*

Como uma de nossas inspirações, a série de jogos *NieR*, queríamos que nosso jogo tivesse mais de uma *run*, que fosse rejogável. A programação e modificação de eventos entre a primeira e segunda *run* do jogo dependerá de quais mudanças o roteiro gostaria de realizar e se elas seriam possíveis de serem implementadas com as minhas capacidades, que ainda são mínimas.

A segunda *run* do jogo está disponível somente no papel, e não foi implementada na história. Ainda preciso descobrir como fazer o *RPG Maker XP* reconhecer que o jogador terminou o jogo, para que somente assim as mudanças da segunda *run* sejam ativadas.

Essa funcionalidade é geralmente conhecida como *New Game +*. Existem *plugins* para outras edições de *RPG Maker*, mas ainda não tenho certeza de como funciona na edição *XP*.

5.3.4 *Tilesets* e *Assets*

Existem alguns requisitos para a importação de *assets* próprios dentro do programa. Cada quadrado de 32 × 32 pixels é chamado de *tile*, e o conjunto de imagens que reúnem diferentes *tiles* é chamado de *tileset*. O *tileset* no *RPG Maker XP* deve ter largura máxima de 8 *tiles*, ou seja, 256 pixels, e a altura pode ter uma quantidade ilimitada de *tiles.*

O *RPG Maker XP* possui 3 *layers*, ou camadas, dentro da construção de cenário, possibilitando a sobreposição de *assets*, se assim o programador desejar.

Seguem abaixo alguns exemplos de *tileset* criados por mim e pela Luana para os cenários do jogo. Todos os *tilesets* podem ser encontrados no Apêndice G.

Figura 205 — *Tileset* do quarto da personagem Arinna

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 206 — Quarto da personagem Nix

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

5.3.4.1 Personagens

A protagonista era essencial para o jogo e por isso foi a primeira a ganhar um *asset* próprio. Seu *asset* foi feito a partir de um *asset* padrão do *RPG Maker XP* e modificado segundo o *design* feito por Micael.

Figura 207— *Design* da Flora

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Figura 208— À esquerda, *sprites* padrão do *RPG Maker XP*. À direita *sprites* da Flora feitos a partir da referência

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

Para colocar o *asset* personalizado basta substituir o *sprite* padrão como novo arquivo em *PNG.*

Como os monstros só irão aparecer na batalha ou logo antes dela, eles podem ser inseridos apenas com os seus *PNGs*. Já a Harpia e o Lobo necessitam de *assets* em *pixel art e* para ficarem visíveis ao jogador nos cômodos.

6 CONCLUSÃO

Com isso chegamos ao fim deste trabalho. Em sua segunda seção foi discorrido um pouco sobre as diferenças entre narrativa e roteiro, diferentes técnicas narrativas e seus principais elementos; também foi exposto um breve panorama dos jogos digitais, focando em seus diversos roteiros e formas de contar histórias. Com as questões teóricas já definidas, a narração da criação de *IMO* foi apresentada, deixando em foco o caráter interdependente entre todas as fases de desenvolvimento e como o processo em si não é algo linear, mas sim um caminho cheio de meandros que são influenciados por experiências prévias, conversas com a equipe e a procura por superar ou se utilizar das limitações existentes na programação do jogo em si. Para finalizar a seção, foi colocado na íntegra o roteiro feito, em prosa e também sua forma em diálogos, mostrando as diferenças de um texto mais comercial e outro voltado para o fácil entendimento da equipe durante o processo criativo.

Dentro da terceira seção foi relatado não só o processo de criação de personagens dentro do ambiente de jogos digitais, mas também como foi feito o desenvolvimento dos personagens dentro do jogo *IMO*. Como forma de introdução, foi apresentado brevemente como diferentes mídias impactam a criação e desenvolvimento de personagens, após isso foram expostos os conceitos mais básicos e gerais sobre *design* e caracterização visual como significado das cores, formas, utilização de linhas e silhueta. Os próximos tópicos focaram na ferramenta e seu impacto durante a criação, só após isso foi possível ter uma base firme para falar sobre o desenvolvimento de Flora e os outros personagens dentro do jogo.

No início da quarta sessão foi explorada a trajetória da *pixel art* e suas transformações, diretamente ligadas à evolução tecnológica dos *videogame*s, desde sua origem, como uma limitação técnica dos primeiros consoles e computadores, quando os artistas precisavam trabalhar com poucos pixels e paletas reduzidas, até sua consolidação como um estilo artístico. Em seguida, foi apresentada sua relevância atual, sobretudo em dois aspectos que favorecem sua utilização em jogos *indie*, a acessibilidade e a carga histórica. Para finalizar a seção, foram abordadas brevemente as expectativas do nosso grupo para com a produção do jogo e como o projeto progrediu até sua estruturação e realização. Na produção de um jogo, especialmente no planejamento dos cenários, é fundamental levar em consideração o

público-alvo. Esta seção também analisou pontos importantes para novos desenvolvedores que têm dúvidas sobre o uso da *pixel art* e sobre a relevância do cenário para os jogos.

Na quinta seção, foi visto um pouco da trajetória de jogos de RPG, as características individuais do gênero *RPG Maker* e o processo de programação do jogo, desde a pesquisa inicial sobre o *software* utilizado, o *RPG Maker XP*, até às especificidades e desafios encontrados dentro do programa e no processo de programação. Existem jogos de ação, *puzzles*, *metroidvanias*, *roguelikes*, horror, mistério, *visual novels*, jogos com visuais 2D, desde *pixel art*, até 3D com gráficos realistas, *low-poly* ou *stop motion*. As possibilidades são tão vastas quanto as diferentes técnicas no campo das artes visuais.

O produto artístico aqui desenvolvido, teve como meio de expressão um jogo em estilo *RPG Maker*, com gráficos em *pixel art, cutscenes* e batalha em turno, pois era o meio artístico que mais dialogava conosco e com a história.

É importante destacar que este documento não pretende “explicar” a história do jogo ou definir o que o jogador deveria apreender e refletir sobre. O escritor e sociólogo Roland Barthes (1915-1980) definiu o conceito Morte do Autor em um ensaio de 1967 da seguinte maneira: “[…] sabemos que, para devolver à escritura o seu futuro, é preciso inverter o mito: o nascimento do leitor deve pagar-se com a morte do Autor”. Isso significa que, ao criarmos uma obra, seja ela pintura, romance, filme, peça de teatro ou jogo digital, assim que ela é terminada, deixa de ser de propriedade exclusiva de seu autor, pois a partir daí quem irá interpretá-la e dar-lhe significado serão os leitores, ou nesse caso, os jogadores. Desse modo, a narrativa de *IMO* deve falar por si mesma, deixando os jogadores livres para ressignificá-la da maneira que mais faça sentido para cada uma de suas realidades.

O jogo não está finalizado. Ainda há muitas coisas a fazer, especialmente por ser necessário dividir o tempo com outras responsabilidades. Entretanto, é de interesse geral do grupo continuar o jogo até a finalização da primeira *run*, pelo menos.

Ainda é necessário fazer os *assets* dos monstros e colocá-los dentro do jogo, implementar as *cutscenes*, as imagens das expressões da protagonista, do Lobo-Guará e Harpia, adicionar músicas, revisar as batalhas, criar a *UI*, exportar o jogo, realizar sessões de *playtesting*, entre outras tantas tarefas que inevitavelmente surgirão no caminho, como correção de *bugs*. Também queremos terminar

propriamente nosso GDD, para termos um registro oficial do jogo e do processo de criação, da nossa história e de todas as fases do projeto. Esse documento nos auxiliará na finalização do jogo, servindo de guia ao longo do caminho. Depois disso, gostaríamos de distribuir gratuitamente o jogo na plataforma *itch.io*, para estar disponível para um público maior e sujeito a maior *feedback.*

Como forma de complemento a conclusão do trabalho, segue abaixo o relato individual de cada um dos autores:

Nas palavras de Sarah Villanova Galvão, “esse foi um processo muito elucidativo e desafiador. Sempre gostei de escrever, de mergulhar no mundo das histórias e lidar com as diferenças entre narrativas, mas meus interesses rumavam para a animação ou para a escrita em prosa. Até recentemente a escrita para jogos não era uma área que havia chamado o meu interesse, não até eu experienciar por conta própria como um roteiro bem construído que explora as mecânicas de jogabilidade pode ser tão rico em detalhes em nuances. *NieR Replicant* foi um marco na minha percepção criativa que modificou a forma como eu encarava a contação de histórias e a relação estabelecida com os jogadores.

A criação do roteiro de *IMO* em si foi uma experiência nova, tanto pela mídia com a qual estávamos tratando, como por ela ser em grande parte construída em grupo, característica com a qual eu também não estava acostumada. Entretanto, o que mais me trouxe estranheza e desafio foi construir interatividade, pois eu teria que escrever a história pensando de que forma o jogador poderia interagir com o ambiente do jogo e tornar-se um agente nos acontecimentos criados por nós previamente. É uma lógica extremamente diferente que me forçava, muitas vezes, a ficar parada em frente ao computador sem nada escrever, somente imaginando quais seriam as reações possíveis para o presente cenário que estava desenvolvendo.

Nesse quesito, acredito que as interações com objetos foram as mais difíceis de tornar orgânicas, pois era preciso pensar o que a personagem estaria sentindo ao interagir com cada objeto em cena e, através do dito por ela, demonstrar sua personalidade e forma de encarar o mundo. Também era necessário não tornar essas falas maçantes ou desinteressantes, o que certamente adicionou mais uma camada ao nível de complexidade exigido.

Ao todo, não posso dizer se tivemos pleno sucesso com relação a esses aspectos. Inicialmente eu teria preferido que o jogo tivesse mais interações, mais finais e escolhas possíveis que permitissem que o jogador pudesse ter uma variedade

maior de experiências, mas devido à restrições de tempo e recursos isso não foi possível.

No futuro, essa seria uma área com a qual gostaria de experimentar mais, pois agora, sabendo um pouco sobre a complexidade envolvida, teria uma noção mais extensa do que seria possível ou não realizar a partir do roteiro.

Espero que após a leitura, essa caminhada inicial do grupo pelo mundo da criação de jogos tenha se tornado mais compreensível como um estudo de processo e criatividade."

Agora para Micael Olivete Barreto, "muito do que foi dito dentro dos tópicos eram informações as quais eu de certa forma já possuía, claro que não de forma tão aprofundada. Como indivíduo, possuo experiência de anos em criação de personagens, seja para minhas próprias histórias quanto para os utilizar no contexto de jogos de *RPG* de mesa, mas nunca tinha colocado em prática de forma mais "oficial" como foi para a criação de *IMO*. Ter essa pesquisa mais minuciosa fez com que eu começasse a aplicar os conceitos estudados em meus projetos pessoais, o que não só facilitou para mim, mas os tornou mais interessantes em meu ponto de vista.

Futuramente creio que a experiência e o conhecimento adquirido com o projeto irá me ajudar bastante, não somente no quesito profissional, mas também individualmente. Por mais que eu não pretenda necessariamente seguir de forma estrita no mundo dos jogos, todo o processo feito para *IMO* me ajudou a aprimorar a forma a qual trabalho, além de me providenciar material essencial para continuar tendo um embasamento forte para uso posterior. Creio que todos os membros do grupo devem ter experienciado o mesmo de certa forma e anseio por oportunidades de exercer novamente minha função como *character designer*."

Seguindo para Luana Lie Hashimoto Bittencourt, "desenvolver os cenários em *pixel art* foi uma experiência de aprendizado, cada cômodo, paleta de cores e objeto foi pensado para transmitir aspectos sutis da história e das personagens, utilizando o *environmental storytelling* como forma de comunicação visual, capaz de promover cenas mais imersivas e significativas.

Tive algumas dificuldades para conseguir elaborar os cenários, tanto na parte técnica, relacionada ao uso dos *softwares*, quanto na teórica. Antes de estudar e começar a fazer, eu não via valor na *pixel art*, e achava esse estilo muito simples e "mecânico". No entanto, experimentar essa técnica mudou a minha visão sobre a

necessidade de linhas e como algo aparentemente abstrato pode se tornar concreto quando visto de longe.”

E por fim, Beatriz Denoni Pereira, “como alguém que sempre gostou de jogos, é difícil pensar que estou realmente fazendo um e que isso pode estar disponível para outras pessoas fruírem. Me parecia uma barreira técnica grande a se ultrapassar, que demandaria mais tempo do que o disponível. Realmente, o tempo necessário para um projeto assim é grande, mas felizmente estou superando as dificuldades aos pouquinhos. Muito do que se concretiza no jogo vem da determinação de “querer fazer a coisa funcionar.” Destacar a ideia do papel e aplicá-la ao programa é a parte mais difícil, mas talvez a mais recompensadora.

Cada descoberta de como fazer os objetivos do jogo funcionarem dentro do programa era uma conquista. Entender como os erros aconteciam possibilitava novas maneiras de compreender a lógica do programa e utilizá-la a meu favor. São pequenas etapas cuja funcionalidade completam o todo da experiência. Quero muito que outros joguem o jogo e nos digam suas impressões e sugestões.

Poderíamos ter escolhido fazer esse projeto de outras maneiras: um livro de artista, uma história em quadrinhos. Podíamos utilizar os conceitos que discutimos na fase de elaboração de outras formas, fazer uma tese, discutir quadros e pinturas. Mas a elaboração de um jogo, em que a interatividade é parte tão característica, nos forçou a pensar em maneiras distintas de como comunicar nossas ideias para a audiência. Comunicação que não necessariamente irá abranger todo o potencial da história, justamente por conta da interatividade. O jogador pode escolher não jogar novamente, ele pode escolher não dar atenção aos documentos que contam a história mais elaborada. E isso não diminui a experiência pessoal, por haver outros elementos a serem explorados, as batalhas, os diálogos, a arte. Esses são os elementos base da comunicação, o jogador passará necessariamente por eles. A história mais profunda e detalhada do jogo também está ali, para aqueles que a desejam conhecer.

Percebi que meu processo criativo, minha produção artística, está muito ligada a histórias. Gosto de contar histórias de uma maneira visual, e aqui percebi que a interatividade de um jogo pode adicionar uma camada nova, perspectivas novas e diferentes a serem contadas sobre um mesmo objeto. Talvez me aventure a fazer jogos em estilo de *visual novel*, ou romance visual. Algo como uma história em

quadrinhos interativa. Ali a narrativa é o foco principal e pode ter maior ou menor grau de interatividade.

As aberturas para interpretação são o que me interessa em um jogo, uma história, uma experiência. A abertura e a ambiguidade. Mesmo que o jogador conheça a história a fundo, seus conceitos dão espaço para outras possibilidades. Ele pode interpretar a “Síndrome Selênica” de qualquer forma, simplesmente como um elemento factual daquela história, ou uma metáfora para algo maior. Não cabe a nós, como criadores, definir isso, tanto para esse jogo, quanto para qualquer criação artística. A interpretação está no encontro entre intérprete e objeto, sendo influenciada pela vivência e imaginário de cada um, que por sua vez é afetado pela sua relação com o mundo, se tornando, assim, única de cada indivíduo.

Assim, deixamos a história da Flora para o mundo, suas visões e dificuldades, sua relação com o seu universo, que, mesmo tão diferente do nosso, pode nos tocar de alguma forma. Pelo menos é o que eu espero.”

REFERÊNCIAS

2K GAMES. *Spec Ops: The Line.* Califórnia, 2012. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.reddit.com/r/gaming/comments/34s6ha/specopsthelinedidloadingscreens_right/. Acesso em: 15 de out. 2025.

A CHAT With the Creator of Stardew Valley (ConcernedApe). [S. l.: s. n], 2024. 1 vídeo (17:44). Publicado pelo canal Nintendo Life. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=G9Ha4VJpPfA. Acesso em: 16 jan. 2026.

AÇÃO Games. Ed. 125. São Paulo: Editora Azul, 1998. 1 capa de revista. Disponível em: https://datassette.org/revistas/acao-games-br-brasil-videogames-revistas/acao-games-125-so-dicas-gold-125-complemento. Acesso em 21 de jun. 2025.

ACESSÓRIOS indígenas. Curitiba: Museu de Arte Indigena, [20–]. 2 Imagens. Disponível em: https://maimuseu.com.br/site/acervo/. Acesso em: 29 set. 2025.

ALENCAR, Filipe Henrique Bezerra Matos de. *Pixel art & Low Poly Art*: catalisação criativa e a poética da nostalgia. 2017. 203 f., il. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade de Brasília. Brasília, 2017.

AMARAL, Lúcio. *Gameblast*, 2018. 1 imagem. Disponível em: https://www.gameblast.com.br/2018/03/magnavox-odyssey-primeiro-videogame.html. Acesso em: 24 out. 2025.

ANIPLEX. *Fate/Grand Order*. Tóquio, 2015. 1 jogo eletrônico.

ANTHROPY, Anna. *The Rise of Videogame Zinesters*: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form. Nova Iorque: Seven Stories Press, 2012.

ARAÚJO, Bruno. *'Cuphead' homenageia cartoons dos anos 1930*. G1, 2017. Disponível em: https://g1.globo.com/tecnologia/games/brasil-game-show/2017/noticia/cuphead-homenageia-cartuns-dos-anos-1930-com-game-bonitinho-mas-nem-um-pouco-ordinario-g1-jogou.ghtml. Acesso em: 24 out. 2025.

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Editora 34, 2015. ISBN 978-8573266054.

ÁRVORE de diálogo. *In:* WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [São Francisco, CA: WikimediaFoundation, 2022]. 1 ilustração. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/%C3%81rvore_de_di%C3%A1logo. Acesso em: 17 nov 2025.

ATARI. *Pong.* Califórnia, 1972. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.ghtm. Acesso em: 10 nov. 2025.

ATLUS. *Futaba*. 2016. 3 imagens de *site*. Disponíveis em: https://megamitensei.fandom.com/wiki/Futaba_Sakura/Gallery#Artwork; Acesso em: 30 set. 2025.
BANCROFT, T. *Creating characters with personality*. Nova Iorque: Watson-Guptill, 2006.

BANDAI NAMCO Studios. *Pac-Man Championship Edition 2*. Japão, 2016. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://shared.fastly.steamstatic.com/store_item_assets/steam/apps/441380/ss_f1edfbf152382ff01fe2dbf62ac6349c8e87c757.1920x1080.jpg?t=1654694529. Acesso em: 25 out. 2025.

BANDAI NAMCO Studios. *Pac-Man*. Japão, 1980. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/arcade-archives-pac-man-switch/. Acesso em 25 out. 2025.

BARONE, Eric. Retrato de Shane. 2016. 1 imagem do *site*. Disponível em: https://stardewvalleywiki.com/Shane#Portraits. Acesso em: 20 out. 2025.

BARONE, Eric. *Sprite* de Shane. 2016. 1 imagem do *site*. Disponível em: https://www.spriters-resource.com/pc_computer/stardewvalley/sheet/77318/. Acesso em: 20 out. 2025.

BARONE, Eric. Stardew Valley. Seattle, 2016. 1 jogo eletrônico.

BARONE, Eric. Stardew Valley. Seattle, 2016. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://s2-techtudo.glbimg.com/BYTrCzNIUqNp6MusskoPzMvEdq8=/0x0:960x540/984x0/smart/filters:strip_icc()/i.s3.glbimg.com/v1/AUTH_08fbf48bc0524877943fe86e43087e7a/internal_photos/bs/2024/E/Z/XD3jM2TBa0jTTT5BTT1g/imagem-2024-03-20-134908470.png. Acesso em: 25 out. 2025.

BARTHES, Roland. A Morte do Autor. *Revista Aspen,* Nova Iorque, 1967.

BATEMAN, Chris. et al. *Game Writing:* Narrative Skills for Videogames. 2. ed. Nova Iorque: Bloomsbury Academic, 2021.

BIG Five personality traits. *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [São Francisco, CA: WikimediaFoundation, 2014]. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Big_Five_personality_traits. Acesso em: 19 fev. 2026.

BOCQUELET, Ben. O incrível Mundo de Gumball. 2011. 1 captura de tela. Disponível em: https://theamazingworldofgumball.fandom.com/wiki/Gumball_Watterson/Gallery/Season_1. Acesso em: 8 set. 2025.

BONFIM, Kath. Maquiagem *Trad Goth*. 2025, 2024. 2 fotos digitais. Disponíveis em: https://www.instagram.com/kathbonfim/. Acesso em: 18 jan. 2026.

CARL Fredricksen. *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre, [São Francisco, CA: WikimediaFoundation, 2024]. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Carl_Fredricksen. Acesso em 17 set. 2025.

CD Projekt RED. *The Witcher 3: Wild Hunt.* Varsóvia, 2015. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.gamereactor.eu/bloody-gameplay-trailer-for-the-witcher-3/. Acesso em 09 out. 2025.

CEL Shading. *In:* WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. [São Francisco, CA: WikimediaFoundation, 2004]. 1 imagem de *site.* Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Cel_shading. Acesso em: 13 set. 2025.

CEZAR, Aster. *Pixel art:* Memória, Nostalgia e Imaginação. 2024. 26 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2024. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/handle/10183/283593. Acesso em: 24 out. 2025.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Rio De Janeiro: J. Olympio, 2009.

CLOVER Studio. *Okami*. Osaka, 2006. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://imgur.com/a/okami-screenshots-wallpapers-Z87Lu. Acesso em: 17 set. 2025.

COMMODORE International. *Commodore 64*. 1982. 1 imagem. Disponível em: https://elmcip.net/platformsoftware/commodore-64. Acesso em: 28 jul. 2025.

CONSORTE-MCCREA, A. *Relationships between the Maned Wolf and People. In*: Conserot-McCrea, A. G., Santos, E.F. *Ecology and Conservation of the Maned Wolf: Multidisciplinary perspectives*. Nova Iorque: CRC Press, 2013. p. 35–51. ISBN 978-1-4665-1260-3.

CONTABILISTA. A evolução dos monitores de computador. *In: Blog contabilista.* Curitiba, 23 de abr. 2019. Disponível em: https://blog.contabilista.com.br/monitores-de-computador.html. Acesso em: 24 out. 2025.

CROWTHER, William. WOODS, Don. *Colossal Cave Adventure*. Estados Unidos, 1977. 1 jogo eletrônico (47:16). Publicado pelo canal. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=O3etkSoHrR8. Acesso em: 21 out. 2025.

DA LUZ, Alan Richard. *Linguagens Gráficas em Videogame*. 2009. 167 p. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2 imagens. Disponível em: https://doi.org/10.11606/D.16.2009.tde-26032010-112606. Acesso em: 24 out. 2025.

DIVERY, Marko; BIELIKOVA, Maria. *Generating Educational Interactive Stories in Computer Role-Playing Games*. Learning in the Synergy of Multiple Disciplines. In: : EUROPEAN CONFERENCE ON TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING, 4. Sept. 2009, Nice, France: Springer. *Proceedings*. ISBN 978-3-642-04635-3.

DRAKENGARD 3. *Philosophies of Violence.* 2014. 1 vídeo (8:48). Publicado pelo canal PlayStation. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=LD6xCLlF5dY. Acesso em: 18 jun. 2025.

DUARTE, Juan. *Crítica* – Mahou Shoujo Madoka Magica. Medium, 2018. 1 imagem de anime. Disponível em: https://medium.com/nanicriticas/cr%C3%ADtica-mahou-shoujo-madoka-magica-ac9fb7a71602. Acesso em: 15 nov. 2025.

EICHER, J. B. *Dress, body, culture*. Minessota: University of Minessota, 2001.

ELECTRONIC Arts. *Dead Space.* Califórnia, 2008. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.reddit.com/r/DeadSpace/comments/1i06m55/since_fancy_lights_and_holograms_make_sense_in/. Acesso em: 25 out. 2025.

ENTERBRAIN. RPGツクール. 2005. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://web.archive.org/web/20051102035620/http://www.enterbrain.co.jp/tkool/RPG_XP/index.html. Acesso em 19 de jun. 2025.

EPYX, Caswell Dennis. *Missão Impossível*. Califórnia, 1984. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.mobygames.com/game/11254/impossible-mission/screenshots/c64/. Acesso em: 10 nov. 2025.

EPYX, Caswell Dennis. *Missão Impossível*. Califórnia, 1990. 1 jogo eletrônico Disponível em: https://www.mobygames.com/game/11254/impossible-mission/screenshots/sega-master-system/. Acesso em: 10 nov. 2025.

ERIC Barone talks Stardew Valley & Haunted Chocolatier: ConcernedApe Interview. [S. l.: s. n], 2025. 1 vídeo (25:36). Publicado pelo canal PC GAMER. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=olf3wAuCfeU. Acesso em: 1 out. 2025.

FOX, Toby. *Undertale.* Estados Unidos, 2015. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.polygon.com/2013/7/7/4497618/undertale-combines-classic-rpg-gameplay-with-a-pacifist-twist. Acesso em: 01 nov. 2025.

FIADOTAU, Mikhail. Dezaemon, RPG Maker, NScripter: *Exploring and classifying game 'produsage' in 1990s Japan*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds,* v. 11, n. 3, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.1386/jgvw.11.3.215_1. Acesso em 18 dez. 2025.

FIADOTAU, Mikhail. *Reflecting on the History of the Game Engine in Japan*. 2015. Disponível em: https://www.academia.edu/20269735/Reflecting_on_the_History_of_the_Game_Engine_in_Japan_extended_abstract_. Acesso em 18 dez. 2025.

FREEBIRD Games. *To The Moon*. Canadá, 2011. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://play-lh.googleusercontent.com/L7vujh61l7TIeqiARmVbBtKjFtQrfFwwU60HGPbJ_8WixVbku2482h2yVpLBCTI16Q=w526-h296-rw. Acesso em 20 de jun. 2025.

FUMMY. *The Witch's House*. Japão, 2012. 2 imagens de jogo eletrônico. Disponível em: https://www.vgperson.com/games/witchhouse.htm. Acesso em 20 de jun. 2025.

FUMMY. *The Witch's House*: *The Diary of Ellen.* Nova Iorque: Yen Press, 2019. 1 capa de livro. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/81oml8NrrBL._SL1500_.jpg. Acesso em 20 de jun. 2025.

GAME development and engine decision. *In: Stardew Valley Forum*, [S.l.], 2013. Disponível em: https://community.playstarbound.com/threads/game-development-and-engine-decision.25210/. Acesso em 02 jan. 2026.

GAMEMAKER. *Export Licences Pricing*. Disponível em: https://gamemaker.io/pt-BR/get. Acesso em 18 dez. 2025.

GOMES, André Reis da Silva. Contando histórias por décadas, jogando RPG. *UnB Notícias,* 23 maio 2022. Disponível em: https://noticias.unb.br/artigos-main/5737-contando-historias-por-decadas-jogando-rpg. Acesso em 18 dez. 2025.

GRIDPAINT, Retrododo. *Mario em 16-bit vs Mario em 8-bit*. 2020. 1 imagem. Disponível em: https://grid-paint.com/images/details/4774805069889536. Acesso em: 24 out. 2025.

GRIS: Discussões Gerais. *In*: Steam. Disponível em: https://steamcommunity.com/app/683320/discussions/0/3561682879998033555/. Acesso em: 10 nov. 2025.

GUINNESS World Records*. Best-selling desktop computer*. London: GBW, 2024. Disponível em: https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/72695-most-computer-sales. Acesso em: 18 jul. 2025.

HAAR, M. *A obra de arte*. Algés: Difel, 2000.

HELLER, E. *A Psicologia das Cores*. 1. ed. São Paulo: Olhares, 2012.

HIGA, P.; MARQUES, A. O que é a resolução de uma imagem digital?. *In*: TECNOBLOG. [S.l.], 2023. Disponível em: https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-resolucao-de-imagem-digital/. Acesso em: 21 out. 2025.

HIGINBOTHAM William. *Tennis for Two.* Nova Iorque, 1958. 1 jogo eletrônico. Disponivel em: https://contemgames.com.br/historia/1958-Tennis-for-two.php#google_vignette. Acesso em 17 out. 2025.

HOYOVERSE. 7 de Março. 2022. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://www.bilibili.com/opus/660346428601663505. Acesso em: 30 set. 2025.

HOYOVERSE. *Genshin Impact.* Singapura, 2020. 1 jogo eletrônico.

HOYOVERSE. *Honkai Star Rail*. Singapura, 2023. 1 jogo eletrônico.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

INTERACTION Design / Creative Coding / Machine Learning. 1 ilustração. Disponível em: https://www.binaura.net/stc/io/the-magic-circle. Acesso em: 10 nov. 2025.

IUCN. *Harpy Eagle.* 2021. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://www.iucnredlist.org/species/22695998/197957213. Acesso em: 29 set. 2025.

IUCN. *Maned-Wolf*. 2015. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://www.iucnredlist.org/species/4819/88135664. Acesso em: 28 set. 2025.
JAMES, R. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Boca Raton: CRC Press, 2015.

JANET, H. Murray. The Last Word on Ludology v. Narratology (2005). *Humanistic Design for an Emerging Medium,* 28 jun. 2013. Disponível em: https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/. Acesso em: 25 out. 2025.

JENKINS, H. Game design as narrative architecture. *In:* WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P (Ed.). *First person:* New media as story, performance, and game. Cambridge: The MIT press, 2004. Disponível em: https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html. Acesso em: 10 out. 2025.

KADOKAWA Corporation. KADOKAWAオフィシャルサイト内 各ブランドページについてのお知らせ. Disponível em: http://www.enterbrain.co.jp/tkool/histry.html. Acesso em: 18 jun. 2025

KALASHNIKOV, Lev. "*Biblically accurate angel*" (*No*.). 2023. 1 ilustração 3D. Disponível em: https://www.artstation.com/quantumunderpants. Acesso em: 01 out. 2025.

KIRKBY, M. *A Victorian flower dictionary*: the Language of flowers companion. Nova Iorque: Ballantine Books, 2011.

KLUG, Chris. LEBOWITZ, Josiah. *Interactive Storytelling for Video Games:* A Player Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories. Burlington: Elsevier, 2011.

KOPF, Lischinski. Depixelizing pixel art. *SIGGRAPH,* Vancouver, 2011. Disponível em: https://johanneskopf.de/publications/pixelart/paper/pixel.pdf. Acesso em: 16 out. 2025.

KOURI. Ib. Japão, 2012.1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.vgperson.com/games/ib.htm. Acesso em: 18 jun. 2025.

LANDSTEINER, Norbert. *Spacewar!*. mass:werk – media environments. 2012 - 2022. Disponível em: https://www.masswerk.at/spacewar/. Acesso em: 22 out. 2025.

LANTZ, Frank. *The Beauty of Games*. Massachusetts: The MIT Press, 2023.

LARIAN Studios. *Baldur's Gate III.* Bélgica, 2023. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.gamesradar.com/baldurs-gate-3-gameplay-reveal-gives-us-our-best-look-at-larian-studios-sequel/. Acesso em: 12 out. 2025.

LEVY, Joanise. Environmental storytelling: a articulação entre espaço e enredo. *Esferas,* Goiânia, 2021. Disponível em: http://orcid.org/0000-0003-4126-8305. Acesso em: 16 nov. 2025.

LIESER, Wolf. Arte Digital: Novos Caminhos na Arte. Tandem Verlag, Cologne, 2010.
LOGIN Magazine (ログイン). Japão, 1987. 1 capa de revista. Disponível em: https://archive.org/details/login-january-1987/LOGiN%20-%20January%201987/mode/2up. Acesso em: 06 de jul. 2025.

LOOMIS, A. *Fun with a Pencil*. Nova Iorque: MacMillan, 1939.

LUCASFILM Games. *The Secret of Monkey Island*. Califórnia, 1990. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.gameblast.com.br/2014/09/the-secret-of-monkey-island-pc.html. Acesso em: 29 set. 2025.

MALEFICENT. *In*: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre, [São Francisco, CA: WikimediaFoundation, 2004]. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Maleficent. Acesso em: 19 set. 2025.

MANN, J. H.; MANN, C. H. The Effect of Role-Playing Experience on Role-Playing Ability. *Sociometry,* v. 22, n. 1, p. 64, mar. 1959.

MARTIN, K. *O livro dos símbolos*. São Paulo: Taschen, 2012.

MATTHEWS, Ian. *Commodore 64* – The Best Selling Computer In History. commodore.ca It's not how little you pay, it's how much you get!. 2020. 1 Imagem. Disponível em: https://www.commodore.ca/commodore-products/commodore-64-the-best-selling-computer-in-history/. Acesso em: 23 out. 2025.

MÄYRÄ, Frans. *An Introduction to Game Studies*. Nova Iorque: SAGE Publications, 2008.

MCCLOUD, S. *Understanding Comics*: The Invisible Art. Nova Iorque: HarperCollins Publishers, 1994.

MEYER, Matthew. *Nogitsune*. [S.l.]: Yokai, 2016. Disponível em: https://yokai.com/nogitsune/. Acesso em: 16 jan. 2026.

MEYER, Matthew. *Tenko*. [S.l.]: Yokai, 2016. Disponível em: https://yokai.com/tenko/. Acesso em: 16 jan. 2026.

MINTROCKET. *Dave the Diver*. Coréia do Sul, 2023. 1 imagem. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1868140/DAVE_THE_DIVER/. Acesso em: 15 nov. 2025.

MISTICO, Emerson. *Jogo Clone Pong uma homenagem ao clássico de 1972 entregue como atividade no curso de Unity da E.B.A.C*. Emerson Mistico. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://emersonmistico.com.br/clone-pong-game/. Acesso em: 10 nov. 2025.

MTELLES. Um pouco sobre a História do RPG: Parte 1: Origens. *In: RedeRPG, [S.l.]*, 7 ago. 2018. Disponível em: https://www.rederpg.com.br/2018/08/07/um-pouco-sobre-historia-do-rpg-parte-1-origens/. Acesso em: 18 jun. 2025.

MULHOLLAND, John. Game Design: Environmental Storytelling. *Blog Medium,* 7 ago. 2018. Disponível em: https://medium.com/@johnmulholland/game-design-environmental-storytelling-3574aff0ff2b. Acesso em 02 nov. 2025.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*: The Future of Narrative in Cyberspace. Nova Iorque: The Free Press, 2016.

NAKANISHI Byakuya. *Cock-a-Doodle-Doo*. Japão, 1995. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://kotaku.com/games/cock-a-doodle-doo/gallery/slides/4. Acesso em 19 de jun. 2025.

NARUTO Shippuden: Uchiha Madara. Direção: Hayato Date. Tóquio: *Studio Pierrot*, 2013. 1 vídeo da Crunchyroll (23:09). Disponível em: https://www.crunchyroll.com/pt-br/watch/GR490G506/madara-uchiha. Acesso em: 02 jan. 2026.

NAUGHTY Dog. *The Last of Us Remastered*. Califórnia, 2014. 1 jogo eletrônico, (42:14). Publicado pelo canal DarkZeroTV. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=mbFMxVp4pzk. Acesso em: 23 out. 2025.

NINTENDO. *Donkey Kong*. Quioto, 1981. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://80sheaven.com/donkey-kong-mario/. Acesso em: 15 out. 2025.

NINTENDO. *Harvest Moon.* Quioto*,* 1996. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://medium.com/@daavpuke/the-dystopia-of-cozy-games-e673e25e8140. Acesso em: 09 set. 2025.

NINTENDO. Mario em 16-bit vs Mario em 8-bit. Quioto, 2019. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://grid-paint.com/images/details/4774805069889536. Acesso em: 25 de jul. 2025.

NINTENDO. *Pokémon Crystal*. Quioto, 2001. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.nintendo.com/eu/media/images/06_screenshots/games_5/virtual_console_nintendo_3ds_4/3dsvc_pokemoncrystalversion_en/3DSVC_PokemonCrystalVersion_AzaleaTown.jpg. Acesso em: 27 de jul. 2025.

NINTENDO. *Pokémon Red*. Quioto, 1996. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.mariogba.nl/Plaatjes/GBA_spel_large/Pokemon_Red_Version3.gif. Acesso em: 27 de jul. 2025.

NINTENDO. *Pokémon Ruby*. Quioto, 2002. 1 jogo eletrônico (56:30). Publicado pelo canal JackyD's plays. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zgvFlvnktXc. Acesso em: 28 jul. 2025.

NINTENDO. *Super Mario Bros*. Quioto, 2007. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.nintendo.com/pt-pt/Jogos/NES/Super-Mario-Bros-803853.html?srsltid=AfmBOopl59asEx_tAuNcNDGNN9XwywsFeFzxqeLRfNeu1soJuuTr9adM. Acesso em: 14 out. 2025.

NINTENDO. *Super Mario Maker 2*. Quioto, 2019. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://files.tecnoblog.net/wp-content/uploads/2019/05/super-mario-maker-2-direct-3.jpg. Acesso em 20 de jun. 2025.

NINTENDO. *Super Mario Pallets*. Quioto, 1985. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.gamingalexandria.com/wp/wp-content/uploads/2019/02/1985-03-08-Super-Mario-Bros-Design-01.png. Acesso em: 20 de ago. 2025.

NINTENDO. *The Legend of Zelda*: *A Link to the Past*. Quioto, 1991. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.zeldadungeon.net/Zelda03/Walkthrough/01/011.png. Acesso em: 27 de jul. 2025.

NOMADA Studio. *Gris.* Barcelona, 2018. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.thisiscolossal.com/2018/09/gris-video-game-by-nomada-studio/. Acesso em: 10 nov. 2025.

NOZAKI, K. *Kitsuné*. Tóquio: *Hokuseido press*, 1961.

OLHAR Digital. *Spacewar!*. Massachusetts, 1962. 1 fotografia. Disponível em: https://olhardigital.com.br/2021/05/17/games-e-consoles/spacewar-original-de-1962-e-restaurado-e-pode-ser-jogado-em-um-pdp-11/#googlevignette. Acesso em: 18 nov. 2025.

OLIVEIRA, Nathalia C. *HOUSE OF SECRETS*: uma experiência de realização, roteirização e documentação de game de aventura. 2024. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso - Bacharelado em Artes Visuais) - Faculdade de Artes, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São Paulo, 2024.

PAPADEAS, Emmanouil. *Pixelorama*. 2025. 1 programa de computador online. Disponível em: https://www.oramainteractive.com/Pixelorama-Docs/. Acesso em: 19 out. 2025.

RAMIN Z. *Spider-Man*: *Across the Spider-Verse: The Art of the Movie.* Nova Iorque: Abrams, 2023.

RAMIN Z. *Spider-man*: *Into the Spider-verse: The Art of the Movie.* Londres: Titan Books, 2018.

REGGIE, C. Graphics from the past: CGA, EGA, and VGA. *In: Extralives*, 30 set. 2013. Disponíveis em: https://extralives.wordpress.com/2013/09/30/graphics-from-the-past-cga-ega-and-vga/. Acesso em: 29 out. 2025.

RETROLIZE. *NES* e *Sega Master System.* 2023. 1 imagem. Disponível em: https://retrolize.co.uk/blogs/retro-blog/nintendo-nes-vs-sega-master-system-the-8-bit-showdown?srsltid=AfmBOop4xIEWm6Txd8oiryvTUvJxj39C0CuxzIyOSs6F6th2-rwOZBmY+%3E. Acesso em: 15 nov. 2025.

RIOT Games. *Arcane*. 2024. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://www.arcane.com/pt-br/. Acesso em: 08 set. 2025.

RIOT Games. *Lux*. 2010. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/lux/. Acesso em: 30 set. 2025.

RIOT Games. *Valorant.* Califórnia, 2020. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.thegamer.com/first-person-video-games-best-most-immersive/. Acesso em: 16 out. 2025.

ROCKSTEADY Studios. *Suicide Squad: Kill the Justice League.* Londres, 2024. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.reddit.com/r/gaming/comments/192nx54/this_screengrab_of_the_hud_from_suicide_squad/. Acesso em: 27 out. 2025.

ROUX, J. *Floriography*: an illustrated guide to the Victorian language of flowers. Kansas City, Missouri: Andrews Mcmeel, 2020.

RPG Maker Forums. 2025. 3 imagens de *site*. Disponível em: https://forums.rpgmakerweb.com/index.php. Acesso em: 24 de jun. 2025.

RPGMAKER. *RPG MAKER XP*: *The Ultimate RPG Maker For Windows!*. 1 imagem de *site*. Disponível em https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-xp. Acesso em: 29 out. 2025.

SAILOR Moon. Direção: Kunihiko Ikuhara. [S. l.]: Toei Animation, 1992. 1 vídeo do Prime Video (23:00). Disponível em: https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Sailor-Moon/0TA21P3GG0B6OCA8799L8XIIPR Acesso em: 30 set. 2025.

SANDERS Associates. *Brown Box.* Gameblast, 2018. 1 imagem. Disponível em: https://www.gameblast.com.br/2018/03/magnavox-odyssey-primeiro-videogame.html Acesso em: 29 out. 2025.

SANTOS, João Pedro da Silva Cardoso. *Animalia*: a estética pixel art nos jogos. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Visual Design) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: https://pantheon.ufrj.br/handle/11422 /23800. Acesso em 01 nov. 2025.

SARGI, Bruno. História do RPG: Uma Viagem Pela Evolução do Gênero. *In: C.R.I.S.:* Ordem Paranormal. Disponível em: https://crisordemparanormal.com/blog/historia-do-rpg-uma-viagem-pela-evolucao-do-genero. Acesso em: 18 jun. 2025.

SCHREIER, Jason. Stardew Valley. *In*: SCHREIER, Jason. *Blood, Sweat, and Pixels: the triumphant, turbulent stories behind how video games are made*. Nova Iorque: Harper Paperbacks, 2017. Disponível em: https://www.gameanim.com/2016/09/10/classic-sega-snk-pixel-art-tools/. Acesso em: 18 jul. 2025.

SEDAILY. *Developing Dave the Diver with Jaeho Hwang and Minsuk Cha. In: SEDaily.* 2024. Disponível em: https://softwareengineeringdaily.com/2024/04/09/developing-dave-the-diver-with-jaeho-hwang-and-minsuk-cha/#:~:text=Joe%20Nash:%20One%20of%20the,proved%20less%20challenging%20than%20expected. Acesso em: 10 nov. 2025.

SHAFT Inc. *Episode 3 end card*. 2011. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://madoka.fandom.com/wiki/Madoka_Kaname/Image_Gallery#Official_Art. Acesso em: 30 set. 2025.

SIERRA Entertainment. *King's Quest.* Califórnia, 1984. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://extralives.wordpress.com/2013/09/30/graphics-from-the-past-cga-ega-and-vga/. Acesso em: 29 out. 2025.

SIERRA Entertainment. *King's Quest.* Califórnia, 1986. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://extralives.wordpress.com/2013/09/30/graphics-from-the-past-cga-ega-and-vga/. Acesso em: 29 out. 2025.

SILVA FILHO, J. *Atari 2600*: 47 anos. *OldBits:* a mágica dos 8 bits. São Paulo, 2024. Disponível em: https://oldbits.com.br/historia/40-atari-2600-47-anos. Acesso em: 09 set. 2025.

SQUARE Enix. *NieR Replicant ver.1.22474487139….* Tóquio, 2021.1 jogo eletrônico. Disponível em: https://nier.fandom.com/wiki/Black_Scrawl. Acesso em: 16 nov. 2025.

SQUARE Enix. *NieR Replicant ver.1.22474487139….* Tóquio, 2021. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=740&autoload=31259. Acesso em 17 out. 2025.

SQUARE Enix. *NieR Replicant ver.1.22474487139….* Tóquio, 2021. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.shacknews.com/article/124026/nier-replicant-impressions-shades-of-a-classic. Acesso em: 16 nov. 2025.

SQUARE Enix. *NieR Replicant ver.1.22474487139….* Tóquio, 2021. 1 jogo eletrônico (02:50). Publicado pelo canal AMHarbinger. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DLptAiLAbhw. Acesso em: 24 out. 2025.

SQUARE Enix. *The World Ends With You.* Tóquio, 2007. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://jogandocasualmente.com.br/revisitando-the-world-ends-with-you-ninten do-ds/. Acesso em: 12 out. 2025.

SLOAN, Robin J. S. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. 1. ed. 2015. ISBN 978-1466598195.

SOBRE o Ruby. Disponível em: https://www.ruby-lang.org/pt/about/#fn1. Acesso em: 18 jun. 2025.

SOLARSKI, Chris. *Interactive stories and video game art:* a storytelling framework for game design. Boca Raton: Taylor & Francis, 2016.

SOMWE, Jordan. *Exemplos de Silhuetas*. 2019. 1 arte digital. Disponível em: https://www.artstation.com/artwork/3oqlWv. Acesso em: 18 set. 2025.

STEAMBOAT Willie. *In:* WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre, [São Francisco, CA: WikimediaFoundation, 2002]. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Steamboat_Willie. Acesso em 17 set. 2025.

STEELE, Chelsea. *10 Anime Trends Sailor Moon Basically Started*. CBR, 2022. 1 imagem de anime. Disponível em: https://www.cbr.com/anime-trends-sailor-moon-started/. Acesso em: 15 nov. 2025.

STEFANO Z.; PISTOLESI, D. *Color in art*. Nova Iorque: Abrams, 2012.

STUDIO MDHR. *Cuphead.* Oakville, 2017. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://g1.globo.com/tecnologia/games/brasil-game-show/2017/noticia/cuphead-home nageia-cartuns-dos-anos-1930-com-game-bonitinho-mas-nem-um-pouco-ordinario-g1-jogou.ghtml. Acesso em: 24 out. 2025.

SUGARSUGARRUIN. *Title card, variant:* morefloral. 2024. 1 imagem de *site*. Disponível em: https://www.nexusmods.com/stardewvalley/mods/6166. Acesso em: 25 set. 2025.

TAITO Corporation. *Space Invaders.* Tóquio, 1978. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://cemeterygames.com/2010/05/15/space-invaders-1980-atari-2600/. Acesso em: 14 out. 2025.

TELLTALE Games. *Batman: The Enemy Within*. Califórnia, 2017. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://www.choicestgames.com/2023/07/batman-enemy-within-telltale-series.html. Acesso em: 27 out. 2025.

THOMAS, D.; FOWLER, C.; HUNT, A. *Programming ruby*: the pragmatic programmer's guide. Carolina do Norte: Pragmatic Bookshelf, 2005.

THOMPSON, Keith. *The Jottun.* 2025. 1 imagem em *site*. Disponível em: http://blog.keiththompsonart.com/. Acesso em: 1 out. 2025.

TOLKIEN, J. R. R. *Árvore e Folha*. 1. ed. São Paulo: HarperCollins, 2020.

TOLSTÓI, L. *O que é arte?*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

TRADUÇÕES. *Tea Party Project*. Disponível em: https://teapartyprojecttraducoes.tumblr.com/. Acesso em: 18 jun. 2025.

UNITY. *Planos e Preços da Unity*: Pro, Pessoal, Enterprise, Industry. Disponível em: https://unity.com/pt/products. Acesso em: 18 jul. 2025.

URI. *Mermaid Swamp.* Japão, 2013. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://jayisgames.com/review/mermaid-swamp.php. Acesso em: 24 set. 2025.

VAHL, Pedro Henrique Maciel; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. *Mapeamento de estilos de pixel art aplicados a jogos digitais com visão aérea*. *In:* trilha de artes & design – artigos completos - simpósio brasileiro de jogos e entretenimento digital (sbgames), 21. 2022. Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022 . DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226134. Acesso em: 19 set. 2025.

VALENCIA, Nicolás. 2016. *Super Mario Pallets.* 1 imagem. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/782588/papel-quadriculado-a-origem-de-super-mario-bros. Acesso em: 14 out. 2025.

VGPERSON Games. Disponível em: https://www.vgperson.com/games/. Acesso em: 18 jun. 2025.

VINCENTELLI, E.; INSIGHT EDITIONS. *The Art and Making of Arcane*. San Rafael: Insight Editions, 2024.

WALSH, D. *Okami Official Strategy Guide*. [S.l.] Clover, 2006.

WB GAMES. *Batman: Arkham City*. Montreal, 2012. 1 jogo eletrônico (9:47). Publicado pelo canal MacArcade. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WXNi5Rar6iA. Acesso em: 23 out. 2025.

WELIE, Gabrielle van . *What is game UI?* A complete beginner's guide to game interface design. *In*: *Blog Sketch*, 2022. Disponível em: https://www.sketch.com/blog/game-ui-design/. Acesso em: 22 out. 2025.

WEIZENBAUM, J. ELIZA. *A computer program for the study of natural language communication between man and machine*. Communications of the ACM, v. 9, n. 1, p. 36–45, 1 jan. 1966.

アスキーエンタテインメントソフトウェアコンテストとは [単語記事] - ニコニコ大百科. Disponível em: https://dic.nicovideo.jp/a/%E3%82%A2%E3%82%B9%E3%82%AD%E3%83%BC%E3%82%A8%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%86%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%A1%E3%83%B3%E3%83%88%E3%82%BD%E3%83%95%E3%83%88%E3%82%A6%E3%82%A7%E3%82%A2%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%86%E3%82%B9%E3%83%88. Acesso em: 18 jun. 2025.

GLOSSÁRIO

Adventure Horror: gênero de videogames, *adventure horror*, ou aventura de horror se refere a jogos que possuem elementos de horror na narrativa ou ambientação e que contam com mecânicas de jogos de ação, como combate e exploração. A franquia *Resident Evil* é um bom exemplo do gênero.

Anime/Animes: é o termo usado para designar animação japonesa, em formatos de série ou filmes, sendo geralmente 2D.

Arcades: O termo se refere aos jogos de fliperama, tradicionalmente executados em grandes máquinas dedicadas a um único jogo.

***Backstory/Backstories*:** história de um personagem que ocorre antes dos acontecimentos apresentados, seja em filmes, séries, livros, etc.

Background: similar a *backstory*, mais utilizado para definir a função servida anteriormente, termo comumente usado em jogos de *Roleplay,* onde o jogador assume a identidade de um personagem.

Canva: Tela usada para pinturas.

Chatbot: programa de computador utilizado para simular uma conversa humana.

Cinematic: trechos de história apresentados de forma similar a filmes, geralmente curtos.

Console: é um dispositivo dedicado a rodar jogos eletrônicos. Existem *consoles* portáteis, como *Nintendo Switch* que possuem tela integrada, e outros como *PlayStation 5* que precisam de ligação com um monitor ou tela.

Cutscene: é uma cena que interrompe a interatividade do jogador. As cenas são pré-renderizadas e geralmente acontecem quando algo importante precisa ser desenvolvido na narrativa.

Dress up: em tradução livre, se vestir, é um tipo de jogo o qual o foco principal é a customização de personagens com artifícios pré prontos disponibilizados para o jogador escolher entre diversas opções.

Engine: *software* utilizado para criar um jogo.

Famicom: é a abreviação de *Family Computer*, um *console* da *Nintendo* lançado no Japão em 1983. Ficou lançado em outros países com o nome *Nintendo Entertainment System (NES)*

Fórum: são páginas da internet destinadas a debates, perguntas, sugestões, entre seus usuários sobre um tema específico.

Frame: é uma imagem estática que faz parte de uma sequência de imagens, dando a impressão de movimento.

Freemium: se refere a programas ou *softwares* cujas funções básicas são gratuitas, enquanto o acesso total das funções disponíveis requer pagamento do usuário ou empresa.

FUMM

Freeware: é um tipo de *software*, sistema ou programa que pode ser usado gratuitamente.

Game Design: é o processo de criação de um jogo, digital ou físico, desde sua concepção inicial até o produto final.

***GDD* (*Game Design Document*):** é um documento guia que descreve os processos de um jogo em desenvolvimento. Serve de referência para a equipe do projeto.

Gameplay: se refere a jogabilidade e interatividade que o jogador tem com o jogo. Talvez seja uma *gameplay* complexa que requer muitas ações por parte do jogador, ou um *gameplay* simples que utiliza somente o *mouse*, por exemplo.

Indie: termo que se refere a jogos feitos por indivíduos ou grupos pequenos, sem suporte de grandes empresas e com orçamento menor. Por serem independentes, têm mais liberdade para serem artísticos e explorarem mecânicas diferentes.

Layers: termo comumente usado em referência a softwares de desenho, as *layers*, ou camadas, são diferentes camadas que podem ser controladas de forma independente.

Level Design: se refere a criação e planejamento de diferentes áreas de um jogo digital, também chamadas de fases ou níveis.

Light Novel: termo originado no Japão para designar livros ilustrados, em estilo anime/mangá, direcionados a um público jovem. Geralmente, são publicações físicas de livros publicados *online,* em formato serializado, capítulo a capítulo.

Mangá: termo que designa as histórias em quadrinhos japonesas, com estilo próprio. São publicadas em capítulos online e em volumes físicos. Geralmente animes são adaptações de mangás.

NES: sigla para *Nintendo Entertainment System*, *console* japonês de jogos, conhecido no Japão como *Famicom.*

NPC (Non Player Character): é qualquer personagem no jogo que não é controlado pelo jogador.

Open Source: é um *software* cujo código-fonte é aberto publicamente para edição e modificação de qualquer pessoa.

PC: sigla para *Personal Computer*. São computadores pessoais individuais usados em casa.

Persona: identidade.

Arte pixel ou *pixel art:* é qualquer imagem artística visual criada com o menor elemento da imagem digital possível, o *pixel.*

Props: São os objetos posicionados no cenário que não fazem parte do terreno principal.

Publisher: empresa responsável pela publicação de conteúdos digitais, neste caso, jogos.

Remake: é uma nova obra criada a partir de uma obra já existente. Neste caso, um jogo antigo pode receber um *remake* com gráficos novos, por exemplo.

Ruby: linguagem de programação *open source* orientada a objetos que se propõe a ser uma linguagem simples e acessível.

Run: cada sessão, do início ao fim do jogo, é chamada de "*run*". Esse termo é mais comumente usado para jogos do gênero *roguelike* ou quando jogadores jogam no estilo s*peedrun.* É também usado para se referir a uma tentativa de completar um objetivo, seja ele a história principal, uma fase específica, ou um conjunto de ações repetidas.

Save file: em um jogo é o arquivo de salvamento que permite que o jogador salve seu progresso e retome o jogo daquele ponto, sem precisar começar do inicial.

Script: é o conjunto de funções escritas seguindo uma determinada linguagem de programação.

Self-insert: personagem criado para inserção em algo, geralmente sendo baseado no autor de quem o escreve. Utilizado aqui no contexto de inserção do jogador dentro da narrativa do jogo.

Single player: se refere a jogos feitos para somente um jogador, diferente de jogos *multiplayer* que suportam mais de um jogador, seja de forma *online* ou local.

Sketch/Sketches: termo usado para se referir a rascunhos e/ou protótipos.

Software: conjunto de programas e processamento lógico que faz parte de um computador. Suporte lógico de um computador que orienta seu funcionamento.

Sprite: é uma imagem ou um objeto gráfico de duas dimensões em um jogo, que pode ser tanto personagem quanto objetos adicionados em um plano de fundo.

Streaming: transmissões ao vivo que ocorrem em plataformas digitais como *Twitch* ou *YouTube*. Não são restritas a jogos digitais, mas esse gênero é geralmente o mais encontrado nas plataformas.

Terceira Pessoa (perspectiva): perspectiva na qual a câmera do jogador se posiciona atrás do protagonista, em uma visão externa.

Tile: Cada tile representa uma unidade básica do cenário, como um pedaço de chão, que é repetido diversas vezes para formar o ambiente completo do jogo.

Tileset: é o conjunto de tiles, utilizado para construir os cenários de um jogo.

***Top-down* (perspectiva):** é uma perspectiva na qual o jogador vê o jogo de cima para baixo, tendo uma visão completa do mapa. Comum em jogos de *RPG*.

***Triple A* (ou AAA):** se refere a um jogo de alto orçamento e investimento, desenvolvido por empresas já bem estabelecidas.

Trope: padrão narrativo, elemento recorrente em histórias.

Turnaround: imagem de referência com detalhes de um personagem.

Update: ou atualização, se refere a uma melhoria ou mudança, realizada em um *software*, programa, jogo, arquivo, etc.

Yokai: criaturas sobrenaturais do folclore japonês.

APÊNDICES

APÊNDICE A: PREMISSA DO JOGO

Ideia: “Uma pessoa não precisa ser má para fazer algo ruim. Ela só precisa acreditar que está certa.”

Com a premissa decidida passamos para algumas sugestões mais específicas para a história, levando em conta referências e estética. Essas decisões foram feitas em conjunto.

Sugestões + Histórias

• NieR Replicant;

• Manter alguém preso para sua própria segurança, “para o seu próprio bem”;

• Catherine – Ovelhas que na verdade são humanas;

• Tomar conta de alguém especial, de alguém precioso, apenas para realizar no final que esse alguém era aquele que causava todos os problemas e ser forçado a se livrar dessa pessoa (ou coisa);

• Monster Kanzenban, mangá de Naoki Urasawa – o que significa ser um monstro e como criar um;

• Godzilla Minus One – medo de acabar com algo, resultando em um mal maior;

• *The Beguinner’s Guide* – Jogo de narrativa de Davey Wreden.

• *World of Horror* – Jogo de RPG desenvolvido por Paweł Koźmiński e publicado por Ysbryd Games;

• *Gris* – jogo independente de plataforma e aventura desenvolvido pela Nomada Studio e publicado pela Devolver Digital.

Ideias iniciais:

• *Mahou shoujo* - também conhecido como “meninas mágicas” é um sub-género de anime e mangá shōjo onde um tipo de personagem feminina jovem conta com poderes mágicos;

• Possível poder mágico (ou seria coisa da cabeça dela?);

• Mistério?

• Jogo é re-jogável;

• Sonho como mecânica de jogo;

• Personagem sempre vai dormir no fim do jogo, e o jogo sempre começa com ela acordando;

• Mais de um dia;

• Coisas que vão mudando sutilmente a cada dia;

• Os detalhes fazem parte de algo maior;

• Personagem ambíguo, não se sabe quem ela é exatamente (deixar o jogador escolher o nome?) o jogador não sabe os motivos, as ambições do personagem principal;

• Mapa do jogo: quarto, sala (casa), local de trabalho, rua;

• Um cenário apenas (sala e quarto) - Mudar cor e posição;

• A casa pode estar toda decaída, cheia de trepadeiras por todos os lados. Trepadeiras com espinhos;

• *Samsara* - é uma palavra páli/sânscrita que significa "mundo". É também o conceito de renascimento e "ciclicidade de toda a vida, matéria, existência", uma crença fundamental da maioria das religiões indianas. Popularmente, é o ciclo de morte e reencarnação;

• Jogador não consegue impedir o ciclo, ele sabe que o ciclo existe mas a personagem não, e ela se mantém presa sem saber;

• 2 finais verdadeiros, 1 falso

APÊNDICE B: IDEIAS INICIAIS

NOTAS BEATRIZ

SOBRE A HISTÓRIA - PERGUNTAS A SEREM RESPONDIDAS

- Talvez os outros quartos sejam para as garotas que viraram "monstros". Nossa protagonista também é um monstro mas ela não percebe.
- Qual é a intenção dos mascotes? O mascote do bem está tentando impedir que ela mate as outras garotas, certo?
- Talvez os mascotes saibam da existência um do outro, mas não tem poder para interferir ou parar o outro, apenas podendo conversar com a menina.
- Talvez os monstros são apenas pessoas perdidas que chegam até a casa dela, tentando sobreviver. Talvez ela não receba mensagens todos os dias para matar os monstros, mas essa semana foi uma exceção, com três aparecendo em sequência.
- Gosto da sala de troféus. Talvez ela seja algo do mascote do mal? Ou dois mascotes em conjunto?
- No final, uma das opções pode ser enfrentar o mascote do bem (em teoria o que tem aparência mais assustadora) Ao derrotá-lo você sai lá fora e descobre que o apocalipse aconteceu? Mas então você não poderia sair antes. Teria que ser algo como; "Desde que o mascote tal apareceu não saí mais de casa. Instruções dele. Eu confio nele."
- Acho necessário deixar claro que os monstros machucam e que eles podem te matar. Talvez ter um deles destruindo algo importante para a protagonista (para o monstro seria um acidente, algo sem importância que ele quebrou enquanto tentava matar o "monstro" (nossa protagonista).
- Acho legal deixar vago as coisas. Por exemplo, a sala de troféus mostra as coisas favoritas dos monstros, mas nunca é explicitado para o jogador que os monstros eram outras pessoas. O máximo que podemos fazer é jogar uns flashbacks enigmáticos, uns sonhos estranhos aqui e ali.
- A protagonista pode se sentir mal, por matar os monstros, mas tenta racionalizar isso. Talvez isso funcionasse melhor se os monstros não quisessem machucar ela e só estivessem se defendendo. Mas aí faria mais sentido, pelo menos minha cabeça se ela ativamente caçasse os "monstros" para deixar a "área mais segura", mas aí ela ou: 1. teria que sair de casa atrás deles e matá-los. Ou 2. ela vive numa grande ruína e os monstros entram ali procurando abrigo, assim como ela.

DIA 1 -

A personagem acorda.

Seu quarto é pequeno, há apenas uma cama, uma janela e uma mesa de cabeceira. Nenhum objeto para interagir.

Sala de estar. A sala é cheia de flores em todos os cantos. "Devo regar minhas plantas". Depois de regar as flores, dar comida para o mascote. Pegar um livro para ler. O tempo passa, fim do dia 1.

A personagem vai dormir

DIA 2 -

A personagem acorda.

Tem um buquê na cabeceira. Nada para interagir.

Sala de estar. Algumas flores sumiram e outras estão um pouco amareladas. "Devo regar minhas plantas". Depois de regar as flores, dar comida para o mascote. Pegar um livro para ler. O tempo passa, fim do dia 2.

A personagem vai dormir.

DIA 3 -

A personagem acorda.

Tem uma coroa de flores na cabeceira e flores ao redor da cama.

Sala de estar. Todas as flores sumiram."Devo regar minhas plantas". Depois de regar as ???, dar comida para o mascote. Pegar um livro para ler. O tempo passa, fim do dia 3.

FINAL VERDADEIRO 1 - Durma novamente no último dia.

FINAL VERDADEIRO 2 - ?

FINAL FALSO - Termine o dia 3 normalmente

DIA 1 -

A personagem acorda.

Seu quarto é pequeno, há apenas uma cama, uma janela e uma mesa de cabeceira. Nenhum objeto para interagir.

Sala de estar. Na janela tem o mascote, um passarinho em uma gaiola. Dar alpiste para o passarinho e depois comer uma refeição. Pegar um livro para ler. O tempo passa, fim do dia 1.

A personagem vai dormir

DIA 2 -

A personagem acorda.

Nada para interagir no quarto

Sala de estar. Fazer uma refeição para o passarinho e comer alpiste. Pegar um livro para ler. O tempo passa, fim do dia 2.

A personagem vai dormir.

DIA 3 -

A personagem acorda.

Nada para interagir no quarto

Sala de estar. O passarinho está morto. A gaiola não existe mais, porém a janela tem grades. Fazer uma refeição para o passarinho e comer alpiste. Pegar um livro para ler. O tempo passa, fim do dia 3.

FINAL VERDADEIRO 1 - abrir a gaiola do passarinho dia 2.

FINAL VERDADEIRO 2 - ?

FINAL FALSO - terminar o dia 3 normalmente.

Primeira *Run* - descobre que alguém morreu.

Segunda *Run* - descobre que a personagem matou.

Na primeira *run*, durante os três objetos vão aparecendo. Pelas falas da personagem é possível deduzir que os objetos não são dela. Ao final do terceiro dia, numa *cutscene* em formato de sonho, se descobre que os objetos são de alguém que não mora mais ali.

Na Segunda *run*, através de objetos e cutscenes que vão aparecendo fica claro que essa pessoa morreu e na *cutscene* de sonho final mostra que a personagem foi responsável pela morte dela. Pensei em algo como "é para o seu bem", o mundo é um lugar cruel demais para se viver, eu passei por coisas horríveis e vou te poupar.

A personagem e o mascote estão presos em um lugar que parece uma casa, mas que ainda assim é uma prisão.

Na primeira *run*, se descobre que a casa é uma prisão e não é realmente o lar da protagonista. Ela foi parar ali de repente e tem apenas o mascote como companhia. Já está ali há algumas semanas.

Na segunda *run*, através de algum livro na estante se descobre que o mascote que foi seu único companheiro ali dentro é a causa disso. Ela precisa se livrar dele.

A casa é invadida por mariposas todos os dias e seu mascote tem muito medo delas. A *gameplay* é um joguinho tipo *whack a mole* em que você deve matar as mariposas que vão aparecer na tela. No final do último dia é revelado que as mariposas eram, sei lá, amigos seus, conhecidos que foram desaparecendo da sua vida? Seus sonhos que foram esquecidos, suas ambições?

O "mascote" , que tem uma aparência assustadora, impede a protagonista de sair de casa. No final é revelado que lá fora está tudo destruído, por isso ele mantém ela ali dentro.

NOTAS LUANA

SOBRE A HISTÓRIA - PERGUNTAS A SEREM RESPONDIDAS

Porque ela está sozinha? Ela fugiu da casa dos pais e a amiga que acolheu ela foi viajar.

De onde veio o mascote?

Qual o poder dela?

Ideia para roteiro:

Ela está morando na casa de um amigo de infância, porque foi adotada pela família desse amigo depois que seus pais morreram em um estranho acidente. Quando eram crianças, o amigo tinha posto fogo na casa dela sem querer, causando a morte dos pais. Ela nunca parou de investigar o incidente e seu amigo a acompanhava e também atrapalhava a investigação. Percebendo que ela estava chegando perto de descobrir a verdade ele a mata colocando uma mangueira de gás no quarto dela enquanto ela dormia.

Na casa que pegou fogo estavam os dois bichinhos preferidos da personagem, uma raposa e uma coruja de pelúcia. Depois que ela morre, sem

saber, assassinada pelo seu amigo, esses dois bichinhos aparecem com aspecto de fuligem e fumaça. Eles são os policiais que vieram investigar a morte dela, a raposa mais assustadora é o policial tentando descobrir a verdade e a coruja calma é o amigo. A personagem não sabe quem eles são porque só consegue vê-los como os seus bichinhos, mas consegue passar dicas através de objetos para eles.

As flores aparecem na sala, porque são seus conhecidos prestando condolências, mas ela não sabe que morreu e nem consegue vê-los.

DIA 1 -

- Ela acorda “morta”;
- Vai para a sala;
- Estranha ver os dois mascotes;
- Os mascotes se apresentam.

DIA 2 -

- Ela acorda “morta”;
- Descobre que está morta;
- Descobre o que aconteceu no incêndio.

DIA 3 -

- Ela acorda “morta”;
- Desconfia que um dos mascotes é seu amigo assassino;
- Luta com o mascote suspeito (o jogador vai escolher quem ele acha que é);

FINAL 1: O jogador escolhe o certo e mata ele, depois da vingança sua alma se liberta.

FINAL 2: O jogador escolhe o errado, mata o errado e vira uma sombra louca pelo arrependimento.

FINAL 3: Consegue perdoar o amigo, mas faz ele ser preso, ajudando o outro a descobrir a verdade também.

NOTAS SARAH

SOBRE A HISTÓRIA - PERGUNTAS A SEREM RESPONDIDAS

O jogo seria uma manifestação do inconsciente dela, por isso as cores refletem seu estado de espírito. A raposa e a coruja seriam manifestações do seu consciente que a mantém ali para protegê-la da verdade.

Ideia geral: uma menina que mata monstros seguindo as instruções de misteriosas mensagens que aparecem todos os dias em sua cabeceira.

Cenários: casa (incluindo o quarto da menina) e um lugar que o jogador não consegue entrar até o final do terceiro dia. Talvez um pouco da floresta também, uma área pequena.

- Talvez o cenário comece com poucos objetos, quase um quarto branco, e com o passar dos dias novas coisas vão aparecendo.
- Onde ela iria morar? Sozinha? Numa casa no meio do nada? Num orfanato? Numa escola abandonada?

• Essa outra parte da casa poderia ser igual à sala na biblioteca de NieR Replicant. Uma sala de troféus com todos os inimigos que a gente enfrenta durante o jogo.

Então poderia ter um desenho de cada “monstro” que a gente lutou contra e uma mensagem embaixo, talvez descrevendo eles, falando o que mais gostavam ou algo assim.

Visual: a história começa com tudo cinza quando a personagem acorda. A cor do cenário vai mudando no decorrer da história, seguindo o estado mental da personagem.

Vamos ter inimigos pra lutar? Se sim, podíamos seguir uma das referências onde a pessoa via as outras como ovelhas. Podia ser revelado depois que os “monstros” não eram monstros.

Ela pode receber uma mensagem na cabeceira da cama toda vez que acorda, dizendo que ela tem que encontrar o monstro tal. Depois, no dia seguinte, aparece no quarto dela um objeto que (a gente descobre posteriormente) pertencia ao monstro que a gente matou.

Bichinhos: 1 coruja e 1 cachorro ou raposa.

• A coruja ficaria dando avisos e falando de forma meio críptica, no final da *run* seria possível ver que ela sabia o que estava acontecendo o tempo todo e estava tentando avisar. Em *gameplay* seria defensiva, responsável por defender o grupo.

• A raposa mostraria onde os monstros estão e seria mais focada em ataque. É leal, rápida e sempre escuta a personagem principal. Não gosta muito da coruja.

• Os bichinhos representam os dois lados da consciência da protagonista, um que suspeita que algo não está certo e outro que segue o que foi ensinado acreditando que está fazendo algo certo.

• No começo do jogo (especialmente o primeiro dia) quem guiaria a história seria a raposa. Algo acontece no final do primeiro e no segundo dias, assim no terceiro quem guia a narrativa é a coruja.

As mensagens:

• Eles teriam a descrição dos monstros e como derrotá-los.

• Cada monstro teria um ponto fraco de acordo com a magia da menina. (quais poderes ela teria?)

• As mensagens teriam respostas diretas às atitudes da menina no dia anterior, dando novas instruções.

Essa seria a forma dela de racionalizar o fato que vai ter que matar as outras garotas mágicas (ou pessoas que estão sofrendo de alguma praga? Ou são só outras pessoas que mandam ela matar).

DIA 1 -

• Personagem acordando;

• Lê a mensagem do dia;

• Raposa acha o monstro, que é derrotado;

• A coruja fala que não gosta de matar os monstros;
• Quando ele morre, deixa um brinquedo pra trás, além disso ele pode falar alguma coisa (nós jogadores não iríamos entender o que é);
• Há alguns brinquedos espalhados pela floresta;
• A menina leva o brinquedo para casa e anota as últimas palavras do monstro numa folha de papel;
• Toda vez que você interage com o brinquedo uma frase nova aparece;
• Antes de dormir ela olha o que escreveu sobre o monstro num pedaço de papel, e vê que as últimas palavras dele estão rabiscadas, não dá para entender o que foi escrito;
• Ela percebe com um susto que não lembra mais o que ele falou;
• A raposa também não lembra, mas não dá muita importância porque era um monstro;
• A coruja não lembra, mas acha que tem algo errado;
• A personagem principal vai dormir assustada, as cores do quarto não são receptivas;

DIA 2 -

• No dia seguinte ela acorda e, junto com as instruções sobre o monstro do dia, há uma mensagem dizendo “Não anote mais nada.”;
• O brinquedo do dia anterior ainda está lá, mas quando você interage com ele nenhuma das palavras faz sentido;
• Ela mata o monstro com a ajuda da raposa;
• Leva o souvenir para casa e deixa do lado do outro;
• A coruja fica perguntando se ela não vai escrever as últimas palavras do monstro;
• A raposa continua dizendo que ela não tem que escrever, que as palavras de monstros não importam;
• Ela não escreve nada na frente deles (as palavras do monstro podem ser parte da trilha sonora? E ficam repetindo na cabeça dela, enquanto ela tenta não esquecer);
• Ao passar na frente do quarto sem chave, fica se perguntando o que tem atrás da porta e porque ela não pode entrar lá se só tem ela na casa;
• Ela passa por todos os quartos vazios, que não tem nada além de flores. Cada quarto poderia ter uma flor, a mesma que estaria nos monstros que ela matou (coisa para o jogador fazer a conexão). Em dois quartos as flores estão mortas, no último elas ainda vivem;
• Ela tenta anotar as últimas palavras do monstro na mão, mas a tinta da caneta escorre como se fosse sangue e as palavras ficam incompreensíveis;
• Aterrorizada, ela larga tudo e vai dormir, se escondendo debaixo das cobertas.

DIA 3 -

• Ela acorda com um susto, quarto com cores muito fortes;
• Na mensagem do lado da cama além de detalhes sobre o monstro há uma frase no final “Mate a raposa e a coruja”;
• Ela esconde o bilhete e não deixa que eles vejam;
• Talvez a raposa encontre uma chave, ou a coruja OU temos que enfrentar os dois e, após matar, eles deixem cair uma chave dourada que serve para abrir a sala trancada. (Ao destruir quem a estava protegendo da verdade ela acorda do sonho);
• Ela entra na sala trancada;
• Ali ela vê desenhos dos monstros que matou, o que eles gostavam de fazer, cor favorita, comida favorita, de quem eram amigos, quantos anos tinham, e a data da morte;
• Assim ela acorda;
• Tem uma *cutscene* mostrando o que está acontecendo no mundo real, que ela é uma executora, esteve matando pessoas esse tempo todo;
• O mundo é completamente preto e branco;

APÊNDICE C: INTERAÇÕES COM OBJETOS PRIMEIRA *RUN*

Quarto da Arinna

Dia 1:

Cômoda: “As coisas dela ainda estão aqui… | … | Junto com o vestido manchado de vermelho. Nunca tive coragem de limpar.”

Plantas sem flor: “É uma planta.”

Flores: “Camélias. As favoritas dela… | Sempre foi uma pessoa romântica. | … | Que bom que eu consegui manter elas floridas mesmo depois de- | … | …”

Mesinha com papeis: “Diário de %#!&$$@ | … | … | Você era sempre muito otimista. | Estou com saudades.”

Ursinho: “Olá Sr. Chocolate. | … | Está empoeirado. | Preciso te lavar depois.”

Esquilinho: “Olá Sr. Amendoim. Por que está virado pra parede? Tá de birra com os outros? Isso não pode, são seus amigos. Pronto, vai ficar tudo bem agora…” (Deixar o esquilo de frente para o quarto).

Coelhinho: “Olá, Sra. Lebre… Tá com saudades dela também, né?”

Capivara: “Bom dia, Dona Capiva. Você que é toda sociável, não deixe o Sr. Amendoim ficar sozinho… ele fica chateado à toa. | Como *ela* não está aqui preciso da sua ajuda pra cuidar desse pessoal. Tudo bem?” Capivara responde com um “...”

Patinho de um olho só: “Sr. Patildo, não pense que esqueci do senhor não. Alguma hora conserto o seu olho! | Eu prometi… |E o senhor precisa de um belo banho também.”

Bichinhos de pelúcia pequenos no chão: “Todos juntinhos… que sorte.”

Cama com ursinho: “Olá, Pequena Ursa. Deixa eu arrumar o travesseiro pra você, desse jeito vai ficar com dor no pescoço…”

Documento no chão: %$&((*&¨somos(&¨ soc*****

Lobo-Guará: “Já terminou todo esse frufru, garota?”

Harpia: “Fique quieto, canino.”

Pensando sobre os monstros: “Será que a casa já está segura? Ou tem mais algum monstro à solta?”

Dia 2:

Cômoda: "Não mudou nada. Continuam aqui... | A mancha parece pior."

Planta sem flor: "É uma planta. Tão sem graça quanto antes."

Flores: "Camélias... Ela gostava mesmo delas? | Acho que foram presente de alguém. | Elas parecem perder a cor viva que tinham antes."

Mesinha com os papeis: "É o diário dela. | Tudo era bonito quando vinha dela. | Será que era da boca pra fora?"

Ursinho: "Não me olhe assim. Eu também sinto falta dela... | Eu não o lavei como queria ontem. | Talvez seja por isso que está assim?"

Esquilinho: “Sr. Amendoim… de novo de cara pra parede? Por que você nunca tá feliz com o que tem?”

Coelhinho: “Oi, Sra. Lebre… | Estou ficando maluca, né? Eles nunca vão responder.”

Capivara: “Dona Capiva. Achei que podia confiar em você… É tão ruim assim querer que o Sr. Amendoim se dê bem com todo mundo?” Capivara responde com um “...”

Patinho de um olho só: “Desculpe, Sr. Patildo, não consigo te ajudar hoje.”

Bichinhos de pelúcia pequenos no chão: “...”

Cama com ursinho: “Pequena Ursa, pare de me encarar. Eu não esqueci de vocês… e nem dela.”

Lobo-Guará: “Deprimente.”

Harpia: “Está tudo bem, querida.”

Quarto da Kiara

Dia 1:

Plantas sem flor: “Pequeno coqueiro, lembrava ela de casa.”

Flores: “Lírios. | Combinam com você. | Todo o lance de paz e pureza.| … | Sempre te admirei por isso…”

Gaveta: “Cheia de cacarecos e algumas bijuterias. | Você sempre gostou dessas coisas… | Eu ainda uso os brincos que você me deu, *&#@%.”

Cama: “Está organizada. | Já faz um bom tempo…”

Computador gamer: “Ela tinha um ciúmes desse computador. | Nunca gostava que a &*%$ mexesse…”

Action Figures: “Os personagens dos jogos favoritos dela. | Lembro que montamos cada um deles pra dar de presente de aniversário… | Ela gostou tanto…”

Lobo-Guará: “Ooohhhh que bonecos bonitos! | Posso pegar um?”

Hárpia e Protagonista: “Não!”

Consoles de videogames na parede: “Mesmo estando tão empoeirados não me atrevo a mexer… | Mas ainda lembro das noites que a gente jogava juntas na sala… | Que saudades.”

Foto caída no chão: “Oi, *&#@%. Você não vai se importar se eu levar essa foto comigo, né? | Sinto sua falta.” *A foto fica no inventário*.

Dia 2:

Planta sem flor: " É um coqueiro. | Nada além disso."

Flores: " Lírios... Não acho que gosto mais deles. | Deveria jogá-los fora...?"

Gaveta: "São as bijus dela. | Talvez eu devesse pegá-las para mim...? | Não, não. Seria errado. São dela... Mesmo depois de tudo."

Cama: "Não consigo arrumar. | Parece errado."

Cutscene com o conto de fadas na estante:

Apesar de não conseguir ler as palavras, aquela era uma história familiar. Algo escrito por ela mesma anos atrás… já não se lembrava porquê. Era um conto quase esquecido, mas agora, olhando para os desenhos, cada passagem se tornava vívida. Aos poucos ela foi se lembrando e começou a falar a história em voz alta…

Era uma vez um pequeno Copo de Leite que crescia solitário num campo deserto.

Por que ela estava sozinha? Você deve se perguntar.

Bem, as outras flores como ela foram colhidas para fazer parte de um buquê, porém, ela era muito pequena e esverdeada, e foi abandonada.
Ali, sozinha no frio, na chuva e no Sol ela só conseguia se perguntar:
“Por que estou sozinha?”
O tempo passou e o pequeno Copo de Leite cresceu, ficou bonito e vistoso, mas ninguém passou por lá para colocá-lo num buquê. Outras flores também não nasciam. Aos poucos ela desistiu de olhar ao redor e foi ficando cada vez mais curvada e murcha.
De que adiantava ser uma flor bonita se não havia ninguém lá para admirá-la?
Um dia uma sombra ficou entre a flor e o Sol, porém o copo de leite não olhou para cima. Devia ser só mais alguém que não olharia para ela e logo iria embora, pois quem iria querer uma flor tão murcha?
“Por que tão cabisbaixa?” perguntou a sombra.
“Porque estou sozinha.” ela respondeu com voz miúda.
“Gostaria de não ficar mais sozinha?”
Um fiozinho de esperança brotou dentro do Copo de Leite e ela até tentou se erguer um pouco, mas estava tão acostumada a ficar curvada que ainda não conseguia ver quem estava à sua frente.
“Faria qualquer coisa para não ficar sozinha!”
A sombra então prometeu trazer-lhe amigas.
“Você terá quantas amigas quiser, e não estará mais sozinha. Mas a partir do momento que eu disser para que as deixe ir embora você deve concordar, entende?”
O pequeno Copo de Leite disse que sim na hora. E, em pouco tempo, o campo estava repleto de flores.
Ali ela fez muitos amigos.
A Camélia era alegre e repleta de vida, sempre rindo e vendo o melhor nas coisas.
O Lírio era sério e curioso, sempre atento a tudo. Tinha todas as respostas possíveis e parecia conhecer o mundo inteiro.
A Hortênsia era quieta e do contra, gostava de coisas com espinhos e não tinha medo do escuro.
O pequeno Copo de Leite nunca esteve tão feliz.
“Não estou mais sozinha! Nunca mais quero estar sozinha!”
Porém um dia, a sombra voltou. O pequeno Copo de Leite sabia o que a sombra iria dizer e se recusou a olhar para ela, fingindo que não estava ali.
“Dei a você o que queria, mas agora elas devem partir.”
O pequeno Copo de Leite a ignorou.
“Não se lembra do que combinamos? Você fez uma promessa.”
O Copo de Leite continuou em silêncio.
“Pois bem. Se não vai deixá-las ir embora vai começar a detestar sua companhia, até que tudo que deseje é estar sozinha de novo.” A sombra foi embora com um sopro de vento, porém o Copo de Leite sentia como se ela continuasse ali, observando tudo.
A partir daquele dia o pequeno Copo de Leite sentia-se cada vez mais infeliz. Parecia que um veneno havia crescido dentro dela. Tudo se tornou amargo, triste e cinzento.

A Camélia falava demais e sua positividade era irritante. O Lírio era um pesadelo com seu jeito de sabe-tudo e nariz empinado. A Hortênsia era insuportável com seus gostos estranhos e respostas bruscas.
Aos poucos o pequeno Copo de Leite começou a pensar:
“Eu queria tanto estar sozinha…”
“Eu daria tudo para estar sozinha.”
“O que eu faço, o que eu faço….?”
As últimas páginas estão rasgadas.

Sobre monstros (tem *trigger* automático em algum ponto do quarto): “Eu estou com a minha vassoura, né? | …… | Ufa! Tá aqui…”

Computador gamer: “Será que eu posso ligar? | Mas a energia não anda boa. Não quero queimar o computador dela. | Ah, eu lembro que ela tinha um gerador de emergência… então não deve ter problema, né?” Opção de ligar ou não o pc. Se Liga aparece uma mensagem: %$&((*&¨ as pes*&%$# s&¨% m*&%tr&$. * a d&%(ç$ da &¨%

Lobo-Guará: “Interessante.”

Harpia: “Ah, esses joguinhos de criança…”

Action Figures: “Todas essas memórias… | E só sobrou eu.”

Consoles de videogames na parede: “Quem sabe eu devesse mesmo limpar… | Talvez você fique tão zangada que volte pra mim.”

_____

Corredor

Dia 1:

Porta da Arinna: “É melhor eu falar oi pra todo mundo…”

Harpia: “Por que você se tortura se sabe que nunca vão responder?”

Porta da Kiara: “Será que eu posso entrar mesmo?”

Lobo-Guará: “Quem sabe você encontra alguma pista? Ainda não é tarde demais.”

Porta da Nix: “Preciso abrir as janelas…”

Harpia: “Você sabe que ela não ia gostar disso.”

Porta para a cozinha: “A cozinha fica por ali” *Há uma seta e um fogão mas nada escrito.*

Harpia: “Por que você tem uma placa apontando para a própria cozinha?”

Lobo-Guará: “Eu achei muito engenhoso. | O melhor cômodo da casa precisa de uma boa apresentação. | Tantas memórias…”

Protagonista: “Fiquei sem fome…”

Quadro 1: “Esse aqui é de quando viemos para essa casa. A *&#@% era tão pequena.”

Quadro 2: “Elas gostavam muito de desenhos. | A %#!&$$@ que fez esse aqui. | Que talentosa.”

Quadro 3: “Essa foi a última foto que tiramos…”

Harpia: “Vocês pareciam tão felizes…”

Lobo-Guará: “Ainda dá tempo, garota!”

Desenho no chão: É um desenho infantil e feito na rapidez. Mostra uma Pessoa e um Monstro dando as mãos com um sinal estranho no meio.

Protagonista: “Que estranho. Isso não estava aqui ontem.”

Hárpia: “Que desenho inútil.”

Lobo-Guará: “Será que quer dizer alguma coisa?”

Sobre monstros (tem *trigger* automático em algum ponto do cômodo): “Nenhum monstro por aqui…”

Dia 2:

Porta da Arinna: “Ainda não costurei o olho do Sr. Patildo…”

Lobo-Guará: “Não que ele fosse se importar…”

Protagonista: “Mas eu me importo.”

Porta da Kiara: “Ela era tão nerd.”

Lobo-Guará: “Você fala isso como se não gostasse das mesmas coisas.”

Porta da Nix: “Bom… lá vamos nós.”

Harpia: “Está tudo bem.”

Lobo-Guará: “Se vai ficar tudo bem ou não só depende de você.”

Porta para a cozinha: *“A cozinha fica por ali” tem uma seta e um fogão mas nada escrito.*

Harpia: “Você não comeu nada ontem.”

Lobo-Guará: “Não importa o quão forte você seja. Precisa comer.”

Protagonista: “Eu não tenho fome…”

Quadro 1: “Todas nós sorrindo. | Que saudades. | Mas tem mais gente nessa foto. | Quem são essas pessoas de jaleco branco?”

Lobo-guará: “Você não lembra?”

Protagonista: “...”

Quadro 2: “Nunca consegui desenhar bem assim… | E agora só desenho monstros.”

Quadro 3: “Por que elas parecem tão embaçadas? | A foto nem é velha…”

Harpia: “…”

Lobo-Guará: “...”

_____

Quarto da Nix

Dia 1:

Flores: “Hortênsias. | Você sempre disse que achava besteira cultivar flores, mas quando te presenteamos com elas, sempre fez questão de cuidar. | … | Por que só eu fiquei aqui? | Por que você me deixou sozinha? “

Cama: “Meio bagunçada. | Esqueci de arrumar da última vez que dormi aqui. | … | Desculpa.”

Guarda roupa: “Você era tão cuidadosa com suas coisas. | As roupas ainda estão novinhas. | Será que eu deveria lavar?”

Vela: “Você não gostava de deixar a vela apagada. | …… Mas não tem mais nenhuma sobrando…| Me perdoa? | Eu… eu não quero que a vela suma também…”

Gaveteiro: “Até aqui as roupas tão organizadas. | Você era tão chata com isso…. | Saudades.”

Cartas no chão: “De todas nós você era a que mais gostava de jogos de cartas. | Eu lembro que você tava estudando Tarot… | Que bobagem…

Restos de tecido: “Uhm, as suas costuras nunca ficaram muito boas…. | Mas você tava aprendendo. | As meninas diziam que era bom incentivar…

Escrivaninha: “Você gosta de escrever…. gostava. | Melhor eu não olhar.”

Lobo-Guará: “Aqui é sempre tão escuro.”

Harpia: “Mas as janelas são tão bonitas. | Você deveria arrumar as do seu quarto, querida.”

Sobre monstros (tem *trigger* automático em algum ponto do quarto): “Tudo seguro…”

Dia 2:

Flores: " Elas perduram como eu. | Não é justo. | Podíamos... Não, esqueça. | Ainda cuidarei delas. **"**

Cama: " Ainda preferiria que fosse você a causa da bagunça. | Eu... eu arrumo mais tarde. Desculpa.”

Guarda roupas: “Você ficaria brava se eu pegasse algumas roupas emprestado? | Seu estilo sempre foi tão bonito…. | Não, melhor não. Não quero sujar suas coisas… | Eu prometo que ainda vou arrumar a cama…”

Vela: “Vou acender só um pouquinho hoje, tá bom?”

Gaveteiro: “Tudo certo por aqui, nada fora do lugar. | Parece que nenhum monstro entrou no quarto… | Não se preocupe, estou cuidando de tudo.”

Cartas no chão: “Será que eu devia arrumar isso? | Melhor não mexer… | Ela ia ficar brava.”

Restos de tecido: “Queria aprender a costurar que nem você… | Será que isso nos deixaria mais próximas agora que você se foi? | *suspiro* Deixa pra lá, tô sendo estúpida…”

Escrivaninha: “Mesmo que eu queira ler não conseguiria entender nada. | Por que será que tudo ficou embaralhado assim?”

Lobo-Guará: “Você sabe ler cartas também, garota?”

Protagonista: “..... | Eu não quero falar sobre isso.”

Harpia: “Brigue com ele, querida. Cachorros enxeridos devem ser postos no seu lugar.”

Quarto da Protagonista

Dia 1:

Espelho: “É um espelho.”

Janela: “..... | …… | Não tem nada.”

Bestiário: *Cutscene* inicial para explicar o mundo:

Começa uma narração com legenda. Cutscene em estilo de livro infantil.

Versão 1 da história: Há muito tempo atrás havia um reino bonito e pacífico, repleto de flores de todas as cores e tamanhos. Girassois, Primaveras, Violetas, Sempre-Vivas, Lírios, Ipês, Rosas… apesar de suas diferenças todas eram flores, e por isso conseguiam se entender bem. Porém um dia, após o Sol se pôr, da Lua veio uma ameaça. Sob seus raios nasceu uma Erva-Daninha feia e retorcida, que começou a envenenar a terra na qual crescia e a modificá-la como bem entendesse.

Aterrorizadas, as flores tentaram se unir para decidir como destruí-la, mas por causa de suas diferenças não conseguiam chegar a uma decisão rápida.

Vamos arrancar suas raízes!

Não temos força para isso, somos muito pequenas!

Então vamos colocar veneno na terra ao redor dela!

Mas isso não nos envenenaria também? Ela está no meio de nós!

Vamos fugir!

Vamos erguer muros!

E então, não tendo chegado a nenhum acordo, as flores acabaram caindo no sono. E a esperta Erva-Daninha se esgueirou para perto delas em silêncio, e infectou uma a uma. Deixou um pedacinho de si com o Girassol, com a Violeta, com a Primavera, com o Lírio… esse pedacinho foi crescendo, crescendo até chegar ao coração e lá criar raízes. E quando as flores acordaram, olharam umas para as outras e viram somente Ervas-Daninhas!

Monstros! Monstros! Elas pensaram*. Estou cercada de monstros!*

E as flores, agora transformadas em ervas-daninhas, com raiva diante daquela atrocidade e com luto pela perda de seus entes queridos, começaram a atacar! A matar os monstros à sua frente que haviam destruído suas amigas, suas famílias.

Uma a uma elas murcharam, secaram e morreram.

E quando a Lua apareceu novamente, tudo o que restava do reino outrora próspero era uma Terra arrasada, calada e fria. Repleta de Ervas-Daninhas que cresciam em meio às flores mortas.

Mas algumas flores sobreviveram, pequenas e esquecidas. E fugiram para longe, jurando nunca esquecer do mundo onde vieram, e a matar qualquer Erva-Daninha que aparecesse na sua frente… Pois monstros não merecem viver.

Depois da *cutscene*:

> Protagonista: “Se algum monstro aparecer hoje tenho que voltar aqui pra anotar…”
>
> Harpia: “Exato, querida.”
>
> Lobo-Guará: “Que história mórbida. Mas você não disse que todas as palavras estavam… impossíveis de entender? Como consegue ler?”
>
> Protagonista: “... Eu decorei. | Era do livro infantil que… liam pra mim… | Quem lia?”
>
> Harpia: “Quem lia não é importante, minha menina.”
>
> Lobo-Guará: “Quem quer que fosse tinha um péssimo gosto”

Ao final do dia: “Mais um.. | … | É hora de anotar.”

Vassoura: “Se acontecer alguma coisa preciso da minha boa e velha companheira comigo” *Depois da interação a vassoura some.*

Lobo-Guará: “Onde você enfiou a vassoura??”
Protagonista: “É segredo.”
Harpia: “Pare de ser intrometido!”

Dia 2:

Espelho: “Continua sendo um espelho.”
Janela: “..... | Desinteressante. | Não tem nada pra mim lá fora.”
Bestiário (no início do dia): (de fundo vai tá a imagem do bestiário riscado e escrito em vermelho bem forte. Todo borrado) (interação já anotada no roteiro principal)
Bestiário (fim do dia): (Interação já anotada no roteiro principal)
Vassoura: “Lá vamos nós de novo.” *Depois da interação a vassoura some.*
Lobo-Guará: “..... | Tem certeza? | Você pode só deixar ela aí.”
Harpia: “E ficar desprotegida? Você não se preocupa com a vida da menina?”

Dia 3:

Espelho (fim do dia): (cena do dia 3)
Janela: “Está vazio.” (interação no roteiro principal)
Porta: “Está fechada.” (interação no roteiro principal)

Sala de Estar

Dia 1:

Relógio: “Tic Tac… | …….. | Eu… não consigo ver as horas. | Tá tudo borrado.”
Mesa de truco: “Hora de continuar o jogo… | ……. | Droga, perdi de novo.”
Lobo-Guará: “Uhm… garota? Tem certeza de…”
Harpia: “Shiu, canídeo.”
TV de tubo: “Melhor deixar fora da tomada. | A energia tá sempre indo e voltando. | Não quero que ela queime.”
Console: “Um *videogame* antigo. | Por algum motivo ela gostava dessas tranqueiras velhas.”
Velas: “Para deixar o clima mais apropriado. | … | Pelo menos na opinião dela.”
Mesa de jantar: “... A mesa agora é grande demais…”
Piano: “*Tocar umas notas* | …. | *Suspiro* Deixa quieto.”
Estante com livros: “Livros velhos e encardidos.”
Gaveteiro: “Quanta coisa nessas gavetas. Não quero mexer nisso hoje.”
Sofá Pequeno: “*Arrumar as almofadas* | Pronto, agora tá melhor…”
Sofá grande: “Já dormi aqui algumas vezes. Acordei toda torta.”
Harpia: “Por que dormir nessa coisa desconfortável quando você tem seu próprio quarto?”
Protagonista op. 1: “Porque era aqui que a gente… | ……”
Lobo-Guará: “Garota, me escute…”

Harpia: “Cale a boca, Canino.”

Protagonista op. 2: “Não é da sua conta.”

Lobo-Guará: “...”

Harpia: “...”

Escrivaninha: “Uhm, ela mantinha tudo tão organizado… (Os papéis são repletos de observações relacionadas à casa. Pelo menos havia… Agora tudo está escrito em garranchos incompreensíveis.) Não quero deixar isso incompleto, mesmo não conseguindo ler nada. | Melhor voltar sempre aqui quando acontecer algo importante…| Preciso anotar…”

Plantas: “Você regou essa planta.”

Flores no chão: “Olá, florzinhas. Querem um pouquinho d’água?”

Mascotes:

Lobo-Guará: “Isso aqui é que é uma salinha confortável. Dá até vontade de me espatifar no sofá.”

Harpia: “Que cachorro folgado. Tantos livros para ler e você só se importa com o sofá?”

Lobo-Guará: “Esses livros? De que adianta ler algo quando você sabe que é menti-…”

Harpia: “Calado!”

Protagonista: “..... | Bom, eu não consigo ler mais nada do que tá ali mesmo… | Não sinto falta.”

Nota sobre a Síndrome Selênica: “Nossa, mas que papel é esse? | Tem tanta coisa escrita… mas não entendo nada.”

Lobo-Guará: “Eita… isso aí é importante, garota. Não consegue ler mesmo?”

Protagonista: “Nadica de nada…”

Harpia: “Bom, se não entende por que não joga fora?”

Protagonista: *Algo dentro de mim diz que isso não é uma boa ideia* “Acho melhor não… vou guardar por enquanto… depois penso no que fazer com isso.”

Harpia: “...”

Lobo-Guará: “... Ufa…”

Dia 2:

Relógio: “..... | Tic… Tac… | …… | Está quebrado? | Ou será que sou eu?”

Mesa de truco: “As cartas ainda estão espalhadas. | Têm fichas pra todo lado. | … | Melhor deixar assim mesmo.”

TV de tubo: “Pena que não posso ligar a TV… | Não quero esquecer dos filmes que gostávamos de ver juntas.”

Console: “Já não funciona mais. | Deve ter queimado. | Que pena.”

Velas: “Queimaram até a base. | …….. | Cera pra todo lado…”

Estante com livros: “Se eu tivesse uma lareira, usaria essas coisas como lenha.”

Lobo-Guará: “Você é muito extrema, garota. Tenho certeza que ia se arrepender logo depois.”

Harpia: “Deixe a menina em paz.”

Protagonista: “Isso, me deixe em paz, canino.”

Lobo-Guará: “Garota mal agradecida!’

Mascotes:

Harpia: “Por que não jogamos algo juntos?”

Lobo-Guará: “Com você? E desde quando você sabe jogar algo? Sabe por acaso o que significa diversão?”

Harpia: “Sei muito bem. E você acaba com ela toda vez que abre a boca.”

Protagonista: “Que tal brincarmos de ficar em silêncio?”

Lobo-Guará: “....”

Hárpia: “.....”

Lobo-Guará: “.....”

Harpia: “.....”

Lobo-Guará: “Essa brincadeira é um saco.”

Harpia: “Mau perdedor.”

Protagonista: *Revira os olhos.*

Sobre monstros (tem *trigger* automático em algum ponto do quarto): “Não posso ter medo deles…”

Mesa de jantar: ... *Arrumar a toalha*…

Piano: “Pobre coitado, a única pessoa que sobrou nessa casa é aquela que só sabe tocar Dó Ré Mi Fá…”

Gaveteiro: “Isso aqui tá todo empoeirado… Penso nisso outra hora. | Depois de matar todos eles… ”

Sofá Pequeno: “Você sempre foi meu preferido. | Não conta pro grandão.”

Lobo-Guará: “Olha, falar com bichinhos de pelúcia eu até entendo. Mas com sofá?”

Harpia: “Ela fala com você também e eu não estou reclamando.”

Lobo-Guará: “Calúnias!”

Sofá grande: “Nada pra olhar aqui.”

Escrivaninha: “Não posso esquecer de anotar. | Preciso anotar…”

Plantas: “Você regou essa planta.”

Flores no chão: “Olá, florzinhas. Não viram nenhum monstro hoje, né? | Bom, não é como se elas fossem responder…”

Jardim de Inverno

Dia 1:

Poste de Luz com plantas: “Essa luz nunca apagou… mesmo com todas as quedas de energia. | Estranho…”

Moita: “Uma moita.”

“Outra moita.”

“Moita de novo.”

“Moitas para todos os lados.”

Pedras com flores: “Havia uma pedra no meio do caminho, no meio do caminho havia uma pedra…”

Lobo-Guará: “Falou, poeta.”

Harpia: “Por que você não recita um poema?”

Lobo-Guará: “Ahn…. | Bom…. | ……. | Poesia é coisa de fracote.”

Harpia: “Você ouviu isso, não é, querida?”

Protagonista: “Em alto em bom som” *tentando não dar risada.*

Lobo-Guará: “Ou, ou, ou! Não foi isso que eu quis dizer!”

Ipê: “Estranhamente, fica florido o ano todo.”

Mesa: “Gostávamos muito de sentar aqui vendo as flores caírem…”

Cadeira 1: (nome da Arinna) %#!&$$@

Cadeira 2: (nome da Kiara) *&#@%

Cadeira 3: (nome da Nix) &*%$*

Os nomes das outras meninas estavam censurados, com símbolos no lugar das letras.

Cadeira 4: (nome do jogador para a protagonista)

Gnomo de jardim 1: “A maldade está nos olhos de quem vê, nos ouvidos de quem escuta e nas palavras de quem pronuncia que o coração está cheio.”

Gnomo de jardim 2: “Eu queria ter visto… o amanhã.”

Gnomo de jardim 3: "O que é Mal? Tudo que surge da Fraqueza."

Gnomo de jardim 4: "Não devemos nos irritar com quem esconde a verdade da gente quando frequentemente escondemos a verdade de nós mesmos."

Lobo-Guará: “... Esses bichos me dão arrepios. | Mas os conselhos são bons, não é, garota?”

Harpia: “Filósofos de esquina.” *Os gnomos ficam ofendidos.*

Sobre monstros (tem *trigger* automático em algum ponto do ambiente antes do monstro atacar): “Assim que eu matar todos os monstros vai ficar tudo bem…”

Dia 2:

Poste de Luz com plantas: “Ainda está acesa…”

Moita: “Uma moita.”

“Outra moita.”

“Moita de novo.”

“Moitas para todos os lados.”

Pedras com flores: “Há flores para todos os lados. | ….. | Tanta coisa pra limpar, seria melhor arrancar tudo.”

Lobo-Guará: “Você não quer dizer isso…”

Protagonista: “Ah é? E por que não?”

Lobo-Guará: “Porque ela amava flores.”

Protagonista: “.... | ….. | Cale a boca.”

Ipê: “Limpar essas flores do chão toda hora me estressa.”

Mesa: “Gostávamos muito de sentar aqui vendo as flores caírem…”

Cadeira 1: “... Está ficando coberta de ervas daninhas.”

Cadeira 2: “... Está sem almofada.”

Cadeira 3: “... Está manchada.”

Cadeira 4: “... Está inteira.”

Gnomo de jardim 1: “Este que vos fala não tem sabedoria para dar aos ingratos.”

Gnomo de jardim 2: “Que tristeza não ser ouvido…”

Gnomo de jardim 3: "Arrogante!"

Gnomo de jardim 4: "O que os olhos não veem o coração não sente, não é?"

Lobo-Guará: “...”

Harpia: “Alguém acordou de mau humor hoje.”

Protagonista: “.....?”

Papel encontrado no chão (nota 3): “Um papel impresso… | Não consigo ler nada…”

Harpia: “Você vai ficar juntando cada papel que encontra, querida?”

Lobo-Guará: “E o que você tem haver com isso, galinha? Deixe a garota quieta!”

Harpia: “Do que me chamou?”

Lobo-Guará: “Ih, além de tudo tá ficando matusquela, é? Mas não tem problema, eu repito! Sua…

Protagonista: “Sem briga vocês dois!”

Harpia: “Hum!”

Lobo-Guará: “*Assovia.*”

APÊNDICE D: INTERAÇÕES COM OBJETOS SEGUNDA *RUN*

Quarto da Arinna:

Cômoda: “..... O sangue secou, não dá pra lavar. | Está sujo e rasgado. | Hahah…”

Planta sem flor: “É só a droga de uma planta.”

Flores: “Estão morrendo. | Por que elas estão morrendo, eu fiz tudo certo! | Eu fiz TUDO certo!”

Mesinha com os papeis: “Consigo ler de novo agora… | Mas não tem mais nada escrito a partir daqui. | … | A última página está rasgada.”

Ursinho: “Não foi culpa minha… | *O ursinho é virado de costas para Flora.*”

Esquilinho: “Sr. Amendoim? Por favor, olha pra mim…”

Coelhinho: “N-não foi minha culpa! Eu… eu não sabia! Para de me olhar!.” Derruba o coelho da cômoda.

Capivara: “Não quero falar com você.” Capivara responde com um “...”

Patinho de um olho só: “...”

Bichinhos de pelúcia pequenos no chão: “...”

Cama com ursinho: “Pequena Ursa, eu não fiz nada errado, não é? O que eu faço agora?.”

Documento no chão completo: *nome da protagonista* Somos nós! Socorro!

Lobo-Guará: “Garota?”

Protagonista: “.....”

———

Quarto da Kiara:

Planta sem flor: “..... | Será que eu mereço cuidar dessas plantas? | Foi minha culpa?”

Flores: “... Não vou jogar fora. | … | *Suspiro.* | De que adianta um lírio sem você aqui?”

Gaveta: “Que estranho. | A gaveta… | Parece meio vazia… ?”

Cama: “... Eu não arrumei a cama. | Não acho que arrumarei algum dia.”

Computador gamer: “Tinha alguma coisa escrita aqui antes, não tinha? | Será que importa agora?” *Opção de ligar ou não o pc. Se Liga aparece uma mensagem: nome da protagonista,* as pessoas são monstros! É a doença da Lua!

Action Figures: “Você me odiaria agora?”

Consoles de *videogames* na parede: “O que foi que eu fiz…”

Lobo-Guará: “Agora é tarde demais pra se arrepender.”

———

Corredor:

Porta da Arinna: “Eu… Eu não fiz nada errado.”

Porta da Kiara: “Será que eu consigo entender o que vocês escreveram agora? Eu sou um monstro também…”

Opção de ler o celular do inventário ou não. Se o jogador jogou fora o Lobo-Guará fala:

“Eu disse que podia ser importante.”

Se o jogador não jogou fora vai dar pra ler o texto:

“Kiara: Nome da protagonista, nós somos os monstros. É a Doença da Lua! Síndrome Selênica, ou sla o q os cientistas chamem.

Arinna: No laboratório do porão! Descobrimos muitas coisas lá!

Nix: Mas os cientistas já foram quase todos mortos…

Arinna: Não foi culpa dela. Ela não sabia.

Kiara: O foco é nos escondermos e tentarmos nos comunicar com ela!

Nix: O celular dela quebrou. Ela n tá vendo essas mensagens.

Arinna: Eu não sei porque ela não consegue entender a gente!

Kiara: Será que é por causa da síndrome?

Nix: …

Kiara: Não tá funcionando…

Nix: Não sei se vamos sair dessa.

Arinna: Temos que tentar, gente! Não podemos desistir dela!

Kiara: Ninguém tá desistindo de ninguém. Mas tô sem ideias.

Nix: Nós não vamos embora e deixar ela aqui sozinha, né?

Arinna: Nããããão!

Kiara: Não.

Kiara: Eu nem sei se a gente consegue sair desse lugar…

Nix: Será que conseguimos pedir ajuda?

Kiara: Nome da protagonista, nós tentamos sair pra buscar ajuda.

Arinna: Mas trancaram a gente aqui!

Nix: Estamos perdidas…

Arinna: Para de ser assim! Vai ficar tudo bem!

Nix: …

Arinna: Nome da protagonista, vai ficar tudo bem… Vamos ficar sempre juntas!

Kiara: Se vc tá lendo isso…

Kiara: A gente te ama n importa o que aconteça.

Nix: N se culpe. Tá td bem…

Arinna: Eu… Eu não quero morrer…

A conversa acaba aqui."

Porta da Nix: "Não, não, não!"

Lobo-Guará: "..."

Porta para a cozinha: *"A cozinha fica por ali" tem uma seta e um fogão mas nada escrito.*

Lobo-Guará: "Você precisa comer, garota."

Protagonista: "Não…"

Quadro 1: "O que foi que eu fiz??"

Quadro 2: "Os monstros… Os monstros eram… hahahahahah."

Quadro 3: "Vai ficar tudo bem! É só um pesadelo!"

Quarto da Nix:

Flores: "Firmes e fortes. | … | É irônico que elas tenham durado mais do que você."

Cama: "Não vou arrumar. | Ainda… Ainda tem seu cheiro. | Hahah… Hah…"

Guarda roupas: "De que adianta tudo ser bonito e arrumado se você não tá aqui?!"

Vela: "Não vou acender! | Me recuso! Me recuso!!"

Gaveteiro: *Fechar a gaveta com força.*

Cartas no chão: "Você era toda organizada mas deixou tudo jogado né? | O que você esperava que eu fizesse? | O que eu deveria fazer?!"

Restos de tecido: "Desculpa…. | Desculpa! | ……. | Sinto muito…"

Escrivaninha: "Agora… agora eu consigo ler…" | *opção de ler ou não. Se sim: "Hoje foi meu aniversário. Eu odeio festas e surpresas, disse pras meninas que não queria nada… Ainda mais depois da nossa discussão. Foi algo tão bobo… mas ainda assim elas me fizeram um bolo. De cenoura, do jeitinho que eu gosto… Elas são tão tontas… Depois nos sentamos na sala jogando cartas, acho que tudo pode voltar a ser como antes…* | CHEGA…. | Não consigo… não consigo!"

Lobo-Guará: "Não deixe o desespero te controlar."

Quarto da Protagonista:

Espelho quebrado: "Eu sou mesmo um monstro. | Está tudo quebrado. | …Tudo acabado."

Lobo-Guará: "Mas se todo mundo está assim então qual a diferença?"

Protagonista: "Todo mundo?"

Lobo-Guará: "Você vai ver."

Vassoura: "....."

Lobo-Guará: "Não vai pegá-la?"

Protagonista: "Eu só fiz coisas horríveis com ela."

Lobo-Guará: "Mas talvez hoje seja o único dia que realmente precise usá-la."

Janela: “O dia está bonito lá fora… | Eu nunca tinha percebido.”
Bestiário:
Versão 2 da história: Há muito tempo atrás havia um reino bonito e pacífico, repleto de flores de todas as cores e tamanhos. Girassois, Primaveras, Violetas, Sempre-Vivas, Lírios, Ipês, Rosas… apesar de suas diferenças, todas eram flores, e por isso conseguiam se entender bem. Porém um dia, após o Sol se pôr, da Lua veio uma ameaça. Sob seus raios nasceu uma erva-daninha, feia e retorcida, que começou a envenenar a terra na qual crescia e a modificá-la como bem entendesse.
Ela não entendia porque era diferente das flores que já moravam ali.
Por que olham para mim desse jeito quando elas são tão monstruosas?
E então a Erva Daninha teve uma ideia brilhante: se elas me desprezam, então vou mostrá-las que não somos tão diferentes assim! Um plano genial cresceu dentro dela, e na calada da noite, quando as flores dormiam e sonhavam com o que deveriam fazer no dia seguinte, a Erva Daninha infectou uma a uma. Deixou um pedacinho de si com o Girassol, com a Violeta, com a Primavera, com o Lírio… esse pedacinho foi crescendo, crescendo até chegar ao coração e lá criar raízes. E quando as flores acordaram, olharam umas para as outras e viram somente Ervas-Daninhas!
Bem feito, pensou a Erva-Daninha. *Elas se achavam tão bondosas e superiores, agora não há diferença alguma entre nós.*
Com raiva diante daquela atrocidade, as flores começaram a se atacar! A matar os monstros à sua frente que pensavam haver destruído suas amigas, suas famílias, sem nem perceber que matavam umas às outras.
Arrancaram raízes.
Envenenaram a terra.
Fugiram.
Uma a uma elas murcharam, secaram e morreram.
E quando a Lua apareceu novamente, tudo o que restava do reino outrora próspero era uma Terra arrasada, calada e fria. Repleta de Ervas-Daninhas que cresciam em meio às flores mortas.
E assim o mundo havia mudado, mas continuava a rodar, como se nada houvesse acontecido.

O jogador começa a virar as páginas do bestiário, observando cada um dos monstros. Até chegar na página desenhada durante o primeiro dia de *gameplay*, onde finalmente conseguimos entender o que foi dito pelo monstro.
“Por favor, não me mate! Sou eu!! Por que você não me entende mais?! Vá para o porão! Vá para o porão!”

A interação com o livro acaba ali.

Sala de estar:

Relógio: “..... | São 8 horas.”
Mesa de truco: “Não posso olhar pra isso agora.”

TV de tubo: “Ainda sem energia.”

Console: “Por que acabou a energia daquele jeito? Foi tão de repente...”

Lobo-Guará: “Naquele dia que todos viraram monstros… o que mais mudou?”

Protagonista: “.....”

Lobo-Guará: “Qual é, garota. Você sempre soltou raios com uma vassoura? Bum! Energia pra cá! Cabum! Energia pra lá! Não tem rede elétrica que aguente.”

Protagonista: “..... | …Foi culpa minha?”

Lobo-Guará: “Não tinha como você saber. Os poderes eram muito recentes, não havia como controlá-los…”

Protagonista op. 1: “..... | Fique quieto, por favor.”

Lobo-Guará: “... Tudo bem.”

Protagonista op. 2: “Vamos…”

Lobo-Guará: “.....”

Velas: “Está fria. Hahahahahaha.”

Estante com livros: “Agora eu consigo ler tudo de novo. Mas de que adianta?” *Opção de jogar os livros no chão ou não.*

Mesa de jantar: “... Elas… Elas estavam aqui o tempo todo…”

Piano: Opção 1: *Bater nas teclas com força.* Opção 2: *Tocar um Dó Ré Mi Fá bem baixinho.*

Gaveteiro: “Arrumar, arrumar. Como se arrumar fosse consertar alguma coisa!” *Bater as gavetas com força.*

Sofá Pequeno: “.....”

Sofá grande: *Sentar no sofá e olhar para o nada*.

Opção 1: *Continuar Sentada.*

Op. 1.2: Continuar sentada.

Op. 1.2.1: Continuar sentada. De que adianta levantar?

Lobo-Guará: “Ahn… Garota? Tá tudo bem?”

Protagonista: “.....”

Lobo-Guará: “..... | Vamos, garota. Eu estou aqui com você.”

Protagonista: “..... | Sério?”

Lobo-Guará: “Pode apostar.”

Protagonista: “.... Obrigada.”

Op. 1.3: Levantar. Não há como mudar nada.

Opção 2: *Levantar e seguir em frente.*

Escrivaninha: “Anotar…”

Plantas: “ Dane-se a planta.”

Flores no chão: “Flores, flores por todos os lados. Que bem vocês fazem? Inúteis!”

Jardim de Inverno:

Poste de Luz com plantas: “Quem manteve essa luz acesa? Se a energia foi cortada por minha culpa…”

Lobo-Guará: “Foi você.”

Protagonista: “O quê?”

Lobo-Guará: “Por algum motivo esse lugar era muito importante pra você. Acho que inconscientemente você não queria que a luz apagasse… | Então seu poder a manteve acesa.”

Protagonista: “Isso… Isso não faz sentido. Eu nunca consegui controlar meus poderes direito fora das batalhas.”

Lobo-Guará: “Vamos testar isso então. Pense em apagar a luz.”

Protagonista: “Só pensar? Assim fácil? Sem mais nada?”

Lobo-Guará: “Vai logo, menina.”

Protagonista: “Se concentra…”

Opção de deixar a luz apagada ou acender.

Se sim:

Protagonista: “Não tem mais porque ela ficar acesa agora… | Não há esperança.”

Se não:

Protagonista: “Acenda. | ….. | Elas gostariam que o jardim ficasse iluminado.”

Moita: “Uma moita.”

Pedras com flores: “Nada de importante por aqui.”

Ipê: “As flores continuam a cair...”

Mesa: *Limpar as flores que caíram por cima da mesa.*

Cadeira 1: “... Arinna…”

Cadeira 2: “... Kiara…”

Cadeira 3: “... Nix...”

Cadeira 4: “Eu…” *Empurrar a cadeira com força para o chão.* | *Ela se quebra em vários pedaços.*

Gnomo de jardim 1: “O gnomo está em silêncio.”

Gnomo de jardim 2: “O gnomo está em silêncio.”

Gnomo de jardim 3: "O gnomo está em silêncio."

Gnomo de jardim 4: "Não há volta.”

Protagonista: “..... Eu sei.”

Papel encontrado no chão (Nota 3):

Lobo-Guará: “Lembra daquele papel que você pegou aqui? Consegue ler agora?”

Protagonista após ler o bilhete: “Hahahah… hahahahaha!”

Papelzinho cor de rosa:

Protagonista: “Ainda tenho aquele papel rosa…”

“Nome da protagonista, sou eu! A Arinna! Eu sei que tô diferente, que nada faz muito sentido… mas se você ler esse papel tenho certeza de que vai entender! Só me dê uma chance…. por favor…

Te amo, não importa o que aconteça.

- Arinna.”

Logo abaixo há o desenho do monstro… da Arinna abraçando nome da protagonista.

_____

Laboratório:

Arquivo 1 (Arinna): Um documento impresso repleto de anotações. As palavras no final da folha foram impressas somente pela metade.

Foto da garota na lateral. E dela como monstro.

Reação da protagonista após ler o documento: “*Não. Não. Não… como…” “Era ela… no Jardim… Oh não…”*

Número 235:

Gênero: feminino

Nome: Arinna (nome verdadeiro desconhecido).

Idade: 15 anos. Sob os cuidados desta instituição desde os 5 anos.

Data: –/–/–

A espécime de número 235 começou a apresentar sinais de mudança nos últimos três dias. Ela e as outras crianças tiveram uma discussão e isso parece ter diminuído sua alegria e energia. Serotonina diminuída. Conflitos contínuos na casa, tensões estão em alta. O aniversário da número 237 será em breve, estamos acompanhando para ver como a data será comemorada. Após acompanhar os acontecimentos nos outros centros experimentais, estamos confiantes de que a Síndrome Selênica afetará as jovens em breve. Atualizaremos assim que novas informações estiverem disponíveis.

Documento escrito por Dr. _____

Data: –/–/–

As espécimes 235, 236, 237 e 238 foram afetadas pela Síndrome Selênica com poucos minutos de diferença. Pensávamos que com o aniversário da 237 a situação poderia ser estável por um período maior de tempo. Os poderes manifestados estão em análise.

Documento escrito pela Dra. _____

Data: –/–/–

A situação saiu do controle! Conflito entre as espécimes escalou e está afetando toda a instalação. Conseguimos constatar que o poder da número 235 está relacionado a plantas, embora não consigamos precisar exatamente a extensão de seu poder. Toda a casa foi coberta por trepadeiras, não sabemos o quanto a construção irá aguen….

As inscrições param abruptamente.

Arquivo 2 (Kiara): Um documento impresso repleto de anotações. As palavras no final da folha foram impressas somente pela metade.

Foto da garota na lateral. E dela como monstro.

Reação da protagonista após ler o documento: “*Elas… Elas estavam tentando me avisar… O que foi que eu fiz?!” “Você apareceu no seu quarto… VOCÊS ESTAVAM COMIGO O TEMPO TODO!”*

Número 236:
Gênero: feminino
Nome: Kiara (Nome verdadeiro desconhecido).
Idade: 16 anos. Sob os cuidados desta instituição desde os 6 anos.
Data: –/–/–
A espécime de Número 236 parece estar enfrentando altos níveis de estresse. Tensões crescentes na casa desde a última discussão estão modificando as relações. A posição de liderança de 236 encontra-se ameaçada. Acreditamos que não demore muito para que sejam afetadas pela síndrome. Esperamos que seja um processo indolor, para o bem de todos os envolvidos.
Documento escrito por Dr. _____
Data: –/–/–
Todos os indivíduos foram afetados pela Síndrome Selênica. Número 236 conseguiu manter a calma e imediatamente tentou estabelecer formas de comunicação. Seus poderes não parecem muito desenvolvidos, mas é possível que ela seja capaz de controlar metal. Oportunidades para estudos mais aprofundados ainda não se apresentaram. Estamos avaliando a possibilidade de iniciarmos contato com ela primeiro antes de interagir com as outras.
Documento escrito por Dr. _____
Data: –/–/–
Comunicações feitas com sucesso! Esperamos que a número 236 consiga construir uma forma de interação com as outras antes que se torne tarde demais. Perdemos mais dois companheiros hoje devido à agressividade de 238. Níveis de energia baixos em toda a construção. Tememos que nosso pedido de ajuda nunca seja respondido. Nossas esperanças…
As inscrições param abruptamente.
Arquivo 3 (Nix): Um documento impresso repleto de anotações. As palavras no final da folha foram impressas somente pela metade.
Foto da garota na lateral E foto dela como monstro.
Protagonista após ler o documento: “*NÃO! TODO MUNDO… EU… EU SINTO MUITO!” “Por que eu não escutei? Por que eu não entendi?”*
Número 237:
Gênero: feminino
Nome: Nix (Nome verdadeiro desconhecido).
Idade: 14 anos. Sob os cuidados desta instituição desde os 4 anos.
Data: –/–/–
O aniversário da Número 237 será daqui a dois dias. Esperamos que a comemoração diminua as inimizades. Número 237 está mais reclusa do que o normal e deixa seu quarto muito raramente, isso parece estar afetando a Número 238 mais do que o esperado. Atualizaremos assim que possível e esperamos trazer um panorama mais promissor.
Documento escrito pela Dra. _____
Data: –/–/–

Síndrome Selênica foi adquirida. Os resultados foram desastrosos. Os poderes da Número 237 e da Número 238 entraram em conflito e geraram uma sobrecarga sem precedentes na rede elétrica. Acreditamos que a Número 237 tenha poderes relacionados ao vácuo, embora não tenhamos instrumentos disponíveis para oferecer uma análise mais aprofundada. Nossas comunicações estão interrompidas pois o sinal tornou-se instável. Esperamos ter a situação sob controle antes que nossas reservas de emergência acabem.

Documento escrito pela Dra. _____

Data: –/–/–

Eu sou uma das únicas pessoas da equipe de cientistas que restou. Tentativas de comunicação com o mundo exterior provaram-se infrutíferas até o momento. Não há sinal de reforços. Acreditamos que, quando a Central perceber que perdeu a conexão conosco envie pessoas para investigar… Precisamos aguentar até lá. Colocamos nossa esperança nas garotas. Caso contrário não acred…

As inscrições param abruptamente.

Arquivo 4 (Protagonista): Um documento impresso repleto de anotações. As palavras no final da folha foram impressas somente pela metade.

Foto da garota na lateral.

Protagonista ao ver a foto: "*Essa… essa sou eu."*

Número 238:

Gênero: feminino

*Nome: *<u>Nome escolhido pelo jogador</u>* (Nome verdadeiro desconhecido).*

Idade: 16 anos. Sob os cuidados desta instituição desde os 5 anos.

Data: –/–/–

Níveis de tensão preocupantes registrados na Espécime 238. A discussão recente parece tê-la afetado bastante, especialmente com a recente reclusão da Número 238. Seu estado mental precisa ser acompanhado de perto, ela tem demonstrado sinais de agressividade. Esperamos que quando a Síndrome Selênica afetá-la isso não se torne um problema. Traremos novas atualizações em breve.

Documento escrito pela Dra. _____

Data: –/–/–

A Síndrome atingiu a Número 238 mais forte do que o esperado. Ela não parece ter qualquer controle sobre seus poderes (que têm relação com eletricidade e fritaram grande parte de nossos circuitos) e tornou-se completamente agressiva, recusando qualquer tentativa de contato. Três de nossos cientistas já foram mortos tentando proteger as garotas, nossas tentativas de comunicação com o exterior provaram-se infrutíferas. Estamos ficando sem opções. Caso a situação continue será preciso ativar o Experimento de Consciência.

Documento escrito pelo Dr. _____

Data: –/–/–

Estão todos mortos! As meninas ainda estão seguras… por enquanto. Precisamos tirá-las daqui o quanto antes! A Número 238 recusou todas as tentativas de estabelecer contato. Iniciando o Experimento de Consciência, espero que surta efeito. Que Deus….

As inscrições param abruptamente.

Notas 1: “Para quem estiver ouvindo. Alerta vermelho. Repito: alerta vermelho! Um dos indivíduos sob nossa supervisão voltou-se contra nós. Precisamos de reforços. Repito: Precisamos de reforços!” *A mensagem nunca chegou ao seu destino.*

Notas 2: O papel tem algumas palavras impressas, mas está rasgado na metade.

Primeiro contato realizado com a Número 236:

“Consegue entender o que falo?’

“... Sim.”

“Qual o seu nome?”

“Kiara…”

“Como você se sente?”

“Eu… eu tô bem? Mas… não sei o que está acontecendo. Eu… eu não entendo…”

“Vai ficar tudo bem… Você tá segura agora…”

O papel está rasgado neste ponto. As palavras se tornam borradas e ininteligíveis.

Notas 3: “Nós não conseguimos sair… Ela matou todo mundo. Socorro! Socorro! Alguém nos ajude! Tirem as crianças daqui!”

Nota sobre a Síndrome Selênica:

Lobo-Guará: “Lembra daquele documento que você achou na sala? | Acho que está na hora de ler.”

Notas gerais sobre o que conhecemos da Síndrome Selênica até o presente momento:

Uma doença desconhecida começou a afligir a humanidade no ano ____. Esta enfermidade, chamada posteriormente de Síndrome Selênica, não afetava a saúde do doente de nenhuma forma visível. Entretanto ela atacava principalmente os cinco sentidos e, consequentemente, a percepção de mundo. Pessoas infectadas passaram a enxergar outros humanos à sua volta como terríveis monstros enquanto continuavam a ver a si próprios como humanos. Eram também incapazes de compreender o que outras pessoas diziam, fossem essas palavras escritas, faladas ou sinalizadas.

Inúmeras catástrofes surgiram onde a Síndrome era detectada. Amigos, colegas, conhecidos, estranhos, famílias inteiras, todos repentinamente viam uns aos outros como monstros. Um pânico generalizado tomava conta dos indivíduos infectados, levando-os a cometer atos terríveis em um instinto de autopreservação. Assassinatos

e suicídios ocorriam em massa. De um dia para o outro a humanidade quase se auto destruiu.
Outra consequência da doença trouxe mais complicações: assim que infectadas, as pessoas ganharam habilidades especiais, poderes que não controlam e que foram utilizados para atacar uns aos outros de maneira desenfreada. Esses “poderes mágicos”, como ficaram conhecidos, variavam muito, desde levitar objetos, controlar energia ou curar ferimentos.
A Síndrome Selênica se espalhou rapidamente, e nenhuma forma de barreira física foi capaz de conter sua propagação. Até o presente momento não temos nenhuma resposta conclusiva sobre a forma de infecção ou sobre uma possível cura.
Alguns indivíduos infectados foram levados por instituições de pesquisa de diversos governos ao redor do globo para tentar achar a verdade. Após muitos testes, foi possível estabelecer uma comunicação básica, utilizando-se especialmente de desenhos. Assim que foi descoberto o que a Síndrome fazia, os resultados das pesquisas foram espalhados o mais rapidamente possível, trazendo uma normalidade hesitante para a humanidade que havia sobrado. Assim que se tornaram conscientes de que aqueles monstros que viam eram pessoas, começaram a se enxergar como monstros também e, como consequência, conseguiram se comunicar novamente.
A humanidade ficou de luto.
Porém, ainda não se sabia de onde a doença tinha surgido ou como curá-la. A única certeza é que ela havia começado após o retorno de uma equipe de astronautas a uma das primeiras viagens da colônia lunar recentemente estabelecida. Por isso, a Síndrome foi nomeada de Selênica, vinda da Lua.
Além disso, havia mais um agravante. Com a histeria inicial sob controle, as pessoas perceberam que nenhuma das crianças parecia estar afetada, mesmo entre aquelas que haviam tido contato com os infectados. Isso gerou uma nova linha de pesquisa e trouxe nova oportunidade para diferentes estudos com o objetivo de desenvolver uma cura. Afinal, o que havia de diferente nas crianças?
Dessa esperança surgiu um novo experimento: as crianças órfãs seriam enviadas para casas no interior de cada nação, onde viveriam em isolamento sob monitoramento de cientistas. Aquelas que eventualmente acabassem contaminadas, o que geralmente acontecia quando ficavam mais velhas, eram liberadas e permitidas a viver novamente em sociedade.
A presente instituição é uma dessas casas do interior, chamada de Instalação 230.

Protagonista: “Eu… é muita coisa pra absorver…”

Lobo-Guará: “Imagino que seja.”

Protagonista: “Então… Não tem cura? | Nós só… vamos ficar assim pra sempre?”

Lobo-Guará: “Até o momento… bom, é melhor se acostumar quando olhar no espelho. | E de preferência não surtar quando vir outras pessoas…”

Nota sobre o experimento de consciência:

O Experimento de Consciência surgiu a partir de uma hipótese: se a Síndrome Selênica afeta os cinco sentidos, transmitir informação diretamente ao cérebro faria

com que elas fossem compreendidas? O experimento ainda não foi testado. Não sabemos como ele se manifestará na mente de uma pessoa infectada.

Lobo-Guará: “*Foi daí que eu vim.”*

Protagonista: *“Espera, como assim?”*

Lobo-Guará: *“Os cientistas colocaram o Experimento em ação como último recurso para tentar entrar em contato com você. E eu sou o resultado, a forma como essa tentativa desesperada tomou forma.”*

Protagonista: “*… Por isso você ficava me guiando?*”

Lobo-Guará: *“Sim.”*

Protagonista: “*Mas e a Harpia?*”

Lobo-Guará: *“Ela veio de você.”*

Protagonista: “*Eu não queria descobrir a verdade… não queria estar errada.”*

Lobo-Guará: *“Eu sei, garota.”*

Computadores: “Estão todos queimados.”

Gaveteiros de arquivos: “Há papéis espalhados por todos os lados. Muitos termos técnicos incompreensíveis.”

Camas de hospital: “Para emergências. Algumas parecem ter sido utilizadas.”

Porta dos aposentos: “Era aqui que os cientistas ficavam…. | Não quero entrar lá.”

Equipamentos: “Há vários equipamentos científicos em cima da mesa. Tem seringas também…. | Não quero nem saber pra que elas servem.”

Lobo-Guará: “Eles não queriam machucar vocês.”

Protagonista: “E mesmo assim nunca falaram nada pra gente! Nos trataram como experimentos! | Como números! | Por que não nos falaram nada? | Aí… Aí nada disso teria acontecido…”

Lobo-Guará: “*Suspira* Isso eu já não sei, garota.

APÊNDICE E - COMANDOS PARA A CAIXA DE DIÁLOGO

Em negrito: anotações de Beatriz Denoni Pereira para *IMO*
Each of those "commands" are to be used in your message events.

\Name[Lobo-Guará]

\Name[Harpia]

\Name[\n[001]]

Change the text color temporarly (Default):

\c[ColorID]

Insert the color ID of your choice. All colors are coded in Window_Base starting at line #39, 0 is white.

Change the text color temporarly (Hexadecimal):

\c[#000000]

Enter an Hexadecimal color code as in HTML in there. For example:

 #000000 = black
 #FFFFFF = white

Show the gold window:

\G

This will show a gold window in the top-right corner of the screen, with the amount of gold the player have in possesion.

Show the hero's name:

\n[HeroID]

Use the hero ID of the hero's name you want to display in the message box.

Show the monter's name:

\m[MonsterID]

Use the monster ID of the monster's name you want to display in the message box. This function was added by Dubealex.

Show an item's price:

\Price[ItemID]

Use the item ID of the item's price you want to display in the message box. This function was added by Dubealex.

Show the current map name:

\Map

This will show the name of the map you are currently on. This function was added by Dubealex.

Show a face graphic in your message box:

\f[FaceName]

FaceName must be the filename of a graphic file found in the directoyr Graphics\Pictures of your RPG Maker XP project. The file must be a PNG of 96X96 pixels. You do not need to write the file extention.

Show the class name of a character:

\Class[HeroID]

Use the hero ID of the hero's class name you want to display in the message box. This function was added by Dubealex.

Show variables, items, weapons, armor and skill names:

\v[xID]

You must replace the x by the first lettter of what you want to modify, it goes as follows:

Variable = Do not write anything, use the standard \v[VariableID]
Items = i + itemID --> \v[iID]
Armors = a + armorID --> \v[aID]
Weapons = w + weaponID --> \v[wID]
Skills = s + skillID --> \v[sID]

Show a name or other info in a name box:

\Name[text]

Use this to show a name box above the message box that will contains the text you specified. You can also use variable and other commands such as "Show hero name" in that name box. As the following example:

\Name[\v[12]] --> Will show the value of variable ID# 12 in the name box.
\Name[Dubealex] --> Will show "Dubealex" in the name box.
\Name[\n[1]] --> Will show the name of hero ID# 1 in the name box.

Modify the text opacity:

\o[Opacity]

Use this to modify the opacity of the text in the message box. Enter a number between 0 and 255, where 255 is fully opaque and 0 is fully transparent.

Modify the text speed:

\s[Speed]

Use this to modify the speed of the text in the message box. Enter a number between 1 and 19, where 19 is the slowest.

Modify the text size:

\h[Size]

Use this to modify the size of the text in the message box. Enter a number between 6 and 32, where 32 is the biggest.

Show the message box above player or events:

\p[Option]

Use this to set the window to appear whether above the player or any event present in your map. Use the following options:

\p[Event ID]
\P[0]
\p[-1]

Using "\p[Event ID]" will put the window on top of the specified event ID.
Using "\p[0]" will put the window on top of the player.
Using "\p[-1]" will make a window without background and without borders.

Add wait in message and other commands like that:

\| --> Wait for 1 second
\. --> Wait for .25 second
\~ --> Auto close window at last letter
\! --> Wait for key input from the player
\\ --> Will show the backslash \ character

Set the letter by letter ON/OFF temporarly:

\< --> Will set it ON
\> --> Will set it OFF

Change the font in a message box (permanent)

\t[FontName]

FontName must be a .TTF found in Windows\Fonts and must be case sensitive. The changes made to the font will be permanent. So remember to do another command to revert it to anything you want. This script now works with the parenthesis, new in R3... So no worry about that ! It's safe now. This feature was added by Dubealex.

Play an SE as the letter are shown (permanent):

\a[FileName]

File must be in directory Audio\SE
Remember to set that effect OFF when you dont need it anymore using \a[] Leaving the brackets empty, or else the SE will be heard on all window from this point on.

Display text as a superscript:

\[First]second

The "FIRST" will be at normal size, and "SECOND" will be a little bit higher on the line, as a superscript.

Allow / Disallow Text Skip button (permanent):

\%

Use this command to toggle the text skip button to whether enabled or disabled. It's useful if you want to control the flow of some stories and you don't want the player to be able to skip the text by himself. Remember that the changes are permanent, meaning that if you use it once to disable the text skip, it will stay like that. Remember to do it once again to revert the text skip to enabled for the rest of the game. Feature added by Dubealex.

Modify the text color of the name box (permanent):

\z[ColorID]

Use this as you use the normal color command \c[ColorID] - But this time it will set the color used in the name box; and the changes will be permanent. So remember to do it once again to change the color back. Feature added by Dubealex.

Change the color of the text in message box permanentatly:

\Color[ColorID]

Use this as you use the normal color command \c[ColorID] - But this time it will set the color used in the message box permanently; meaning you wont have to use a color command on each message event from now on. Remember to do another command like this to revert the color to something you want. Feature added by Dubealex.

Customize other aspects of the AMS:

In the first lines of the AMS, you can customize things.

Those lines help you configure the default you will use in the AMS; so you can now specify the font name and size for both message box and name box independatly, and set their windowskin; which will not affect any other windows as the menus.

You can also set the position and size of the name box, just play with the values and test it. The default are written in the comments aside each line so you cannot "mess" the script up.

I also created an object named $ams that hold all those values for you, and it saves them in your save files, and load them when you load a game. This means that if you changed the font in the middle of your game, save the game, and reload the game, the font will still be the one you specified in the middle of your game -- This would not have worked in any other message script.

You can also access those settings to read or write to them in your game using the ATTR_ACCESSOR I created.

APÊNDICE F - SCRIPT PARA CAIXAS DE DIÁLOGO - crédito de Dubealex

```
#==============================================
# ? AMS - Advanced Message Script - R4 [Update #2]
#==============================================
# For more infos and update, visit:
# www.dubealex.com (Creation Asylum)
#
# Edited, Fixed and Enhanced by: Dubealex
# Original Script Core by: XRXS Scripter (Jap Dudes)
# HTML Hexadecimal color feature from: Phylomorphis
#
# Special Thanks:
# Rabu: For enabling the Show Face feature in an encrypted project
#
# To found all my new features, search the following:  #NEW
# To configure the button to skip the dialog, search:  #SKIP_TEXT_CODE
#
# May 18, 2005
#==============================================

LETTER_BY_LETTER_MODE = true   #Set the letter by letter mode ON/OFF

#==============================================
# ? CLASS AMS Begins
#==============================================
class AMS

  attr_accessor :name_box_x_offset
  attr_accessor :name_box_y_offset
  attr_accessor :font_type
  attr_accessor :name_font_type
  attr_accessor :font_size
  attr_accessor :name_font_size
  attr_accessor :message_box_opacity
  attr_accessor :name_box_skin
  attr_accessor :name_box_text_color
  attr_accessor :message_box_text_color
  attr_accessor :message_box_skin
  attr_accessor :name_box_width
  attr_accessor :name_box_height
  attr_accessor :message_width
```

```
  attr_accessor :message_height
  attr_accessor :message_x
  attr_accessor :message_y_bottom
  attr_accessor :message_y_middle
  attr_accessor :message_y_top
  attr_accessor :event_message_x_ofset
  attr_accessor :event_message_y_ofset

def initialize

  @name_box_x_offset = 0       #Choose the X axis offset of the name bos. default= 0
  @name_box_y_offset = -10    #Choose the Y axis offset of the name bos. default=
-10
  @name_box_width = 8          #Choose the width of the Name Box. default= 8
  @name_box_height = 26        #Choose the height of the Name Box. default= 26

  @font_type = "Tahoma"          #Choose the Font Name (Case Sensitive) for
message box
  @name_font_type = "Tahoma" #Choose the Font Name (Case Sensitive) for Name
Box
  @font_size = 22                  #Choose the default Font Size for message box text
  @name_font_size = 22           #Choose the deafault Font Size for Name Box text
  @name_box_text_color=0        #Choose the Text Color of the Name Box
  @message_box_text_color=0   #Choose the Text Color of the Message Box

  @message_box_opacity = 160           #Choose the opacity of the message window.
Default=160
  @message_box_skin = "001-Blue01"   #Choose the WindowSkin for the Message
Box
  @name_box_skin = "001-Blue01"       #Choose the WindowSkin for the Name Box

  @message_width = 480         #Choose the width size of the message box.
Default=480
  @message_height = 160        #Choose the height size of the message box.
Default=160
  @message_x = 80                #Choose the X position of the message box.
Default=80
  @message_y_bottom = 304    #Choose the Y bottom position of the message box.
Default=304
  @message_y_middle = 160    #Choose the Y middle position of the message box.
Default=160
  @message_y_top = 16          #Choose the Y top position of the message box.
Default=16
```

```
  @event_message_x_ofset = 0   #Choose the X position offset of the event message.
Default=0
  @event_message_y_ofset = 48   #Choose the Y position offset of the event
message. Default=48

end
end
#==============================================
# ? CLASS AMS Ends
#==============================================


#==============================================
# ? Class Window_Message Begins
#==============================================
class Window_Message < Window_Selectable

alias xrxs9_initialize initialize

def initialize

@alex_skip = false

xrxs9_initialize

if $soundname_on_speak == nil then
  $soundname_on_speak = ""
end

$gaiji_file = "./Graphics/Gaiji/sample.png"

if FileTest.exist?($gaiji_file)
  @gaiji_cache = Bitmap.new($gaiji_file)
else
  @gaigi_cache = nil
end
@opacity_text_buf = Bitmap.new(32, 32)
end


#--------------------------------------------------------------------------

alias xrxs9_terminate_message terminate_message
```

```
def terminate_message

if @name_window_frame != nil
  @name_window_frame.dispose
  @name_window_frame = nil
end

if @name_window_text  != nil
  @name_window_text.dispose
  @name_window_text  = nil
end
xrxs9_terminate_message
end

#--------------------------------------------------------------------------

def refresh

self.contents.clear
self.contents.font.color = text_color($ams.message_box_text_color)
self.contents.font.name = $ams.font_type
self.contents.font.size = $ams.font_size
self.windowskin = RPG::Cache.windowskin($ams.message_box_skin)
@x = @y = @max_x = @max_y = @indent = @lines = 0
@face_indent = 0
@opacity = 255
@cursor_width = 0
@write_speed = 0
@write_wait = 0
@mid_stop = false
@face_file = nil
@popchar = -2

if $game_temp.choice_start == 0
  @x = 8
end

if $game_temp.message_text != nil
  @now_text = $game_temp.message_text
  if (/\A\\[Ff]\[(.+?)\]/.match(@now_text))!=nil then
    @face_file = $1 + ".png"
    @x = @face_indent = 128
   if FileTest.exist?("Graphics/Pictures/" + $1 + ".png")
     self.contents.blt(16, 16, RPG::Cache.picture(@face_file), Rect.new(0, 0, 96, 96))
```

```
    end
    @now_text.gsub!(/\\[Ff]\[(.*?)\]/) { "" }
  end

  begin
  last_text = @now_text.clone
  @now_text.gsub!(/\\[Vv]\[([IiWwAaSs]?)([0-9]+)\]/) { convart_value($1, $2.to_i) }
  end until @now_text == last_text
  @now_text.gsub!(/\\[Nn]\[([0-9]+)\]/) do
    $game_actors[$1.to_i] != nil ? $game_actors[$1.to_i].name : ""
   end

  #NEW
  #Dubealex's Stop Skip Text ON-OFF
  @now_text.gsub!(/\\[%]/) { "\100" }
  #End new command

  #NEW
  #Dubealex's Show Monster Name Feature
   @now_text.gsub!(/\\[Mm]\[([0-9]+)\]/) do
   $data_enemies[$1.to_i] != nil ? $data_enemies[$1.to_i].name : ""
   end
   #End new command

  #NEW
  #Dubealex's Show Item Price Feature
   @now_text.gsub!(/\\[Pp]rice\[([0-9]+)\]/) do
   $data_items[$1.to_i] != nil ? $data_items[$1.to_i].price : ""
   end
   #End new command

  #NEW
  #Dubealex's Show Hero Class Name Feature
   @now_text.gsub!(/\\[Cc]lass\[([0-9]+)\]/) do
   $data_classes[$data_actors[$1.to_i].class_id] != nil ?
$data_classes[$data_actors[$1.to_i].class_id].name : ""
   end
   #End new command

  #NEW
  #Dubealex's Show Current Map Name Feature
   @now_text.gsub!(/\\[Mm]ap/) do
   $game_map.name    != nil ? $game_map.name    : ""
   end
```

```
 #End new command

#NEW
#Dubealex's Choose Name Box Text Color
 @now_text.gsub!(/\\[Zz]\[([0-9]+)\]/) do
 $ams.name_box_text_color=$1.to_i
 @now_text.sub!(/\\[Zz]\[([0-9]+)\]/) { "" }
 end
 #End new command

name_window_set = false
if (/\\[Nn]ame\[(.+?)\]/.match(@now_text)) != nil
  name_window_set = true
  name_text = $1
  @now_text.sub!(/\\[Nn]ame\[(.*?)\]/) { "" }
end

if (/\\[Pp]\[([-1,0-9]+)\]/.match(@now_text))!=nil then
  @popchar = $1.to_i
  if @popchar == -1
    @x = @indent = 48
    @y = 4
  end
  @now_text.gsub!(/\\[Pp]\[([-1,0-9]+)\]/) { "" }
end

@max_choice_x = 0
if @popchar >= 0
  @text_save = @now_text.clone
  @max_x = 0
  @max_y = 4
  for i in 0..3
    line = @now_text.split(/\n/)[3-i]
    @max_y -= 1 if line == nil and @max_y <= 4-i
    next if line == nil
    line.gsub!(/\\w\[(\w+)\]/) { "" }
    cx = contents.text_size(line).width
    @max_x = cx if cx > @max_x
    if i >= $game_temp.choice_start
      @max_choice_x = cx if cx > @max_choice_x
    end
  end
  self.width = @max_x + 32 + @face_indent
  self.height = (@max_y - 1) * 32 + 64
```

```
  @max_choice_x -= 68
  @max_choice_x -= @face_indent*216/128
else
  @max_x = self.width - 32 - @face_indent
  for i in 0..3
    line = @now_text.split(/\n/)[i]
    next if line == nil
    line.gsub!(/\\w\[(\w+)\]/) { "" }
    cx = contents.text_size(line).width
    if i >= $game_temp.choice_start
      @max_choice_x = cx if cx > @max_choice_x
    end
  end
  @max_choice_x += 8
end
@cursor_width = 0
@now_text.gsub!(/\\\\/) { "\000" }
@now_text.gsub!(/\\[Cc]\[([0123456789ABCDEF#]+)\]/) { "\001[#{$1}]" }
@now_text.gsub!(/\\[Gg]/) { "\002" }
@now_text.gsub!(/\\[Ss]\[([0-9]+)\]/) { "\003[#{$1}]" }
@now_text.gsub!(/\\[Aa]\[(.*?)\]/) { "\004[#{$1}]" }

 #NEW
 #Dubealex's Permanent Color Change
 @now_text.gsub!(/\\[Cc]olor\[([0-9]+)\]/) do
   $ams.message_box_text_color= $1.to_i
  @now_text.sub!(/\\[Cc]\[([0-9]+)\]/) { "" }
   end
 #End of new command

 #NEW
 #Dubealex's Font Change Feature
  @now_text.gsub(/\\[Tt]\[(.*?)\]/) do
   buftxt = $1.to_s
   $ams.font_type = buftxt
   @now_text.sub!(/\\[Tt]\[(.*?)\]/) { "" }
   end
 #End of new command

@now_text.gsub!(/\\[.]/) { "\005" }
@now_text.gsub!(/\\[|]/) { "\006" }
@now_text.gsub!(/\\[>]/) { "\016" }
@now_text.gsub!(/\\[<]/) { "\017" }
@now_text.gsub!(/\\[!]/) { "\020" }
```

```
    @now_text.gsub!(/\\[~]/) { "\021" }
    @now_text.gsub!(/\\[Ee]\[([0-9]+)\]/) { "\022[#{$1}]" }
    @now_text.gsub!(/\\[Ii]/) { "\023" }
    @now_text.gsub!(/\\[Oo]\[([0-9]+)\]/) { "\024[#{$1}]" }
    @now_text.gsub!(/\\[Hh]\[([0-9]+)\]/) { "\025[#{$1}]" }
    @now_text.gsub!(/\\[Bb]\[([0-9]+)\]/) { "\026[#{$1}]" }
    @now_text.gsub!(/\\[Rr]\[(.*?)\]/) { "\027[#{$1}]" }

    reset_window

    if name_window_set
      color=$ams.name_box_text_color
      off_x =  $ams.name_box_x_offset
      off_y =  $ams.name_box_y_offset
      space = 2
      x = self.x + off_x - space / 2
      y = self.y + off_y - space / 2
      w = self.contents.text_size(name_text).width + $ams.name_box_width + space
      h = $ams.name_box_height + space
      @name_window_frame = Window_Frame.new(x, y, w, h)
      @name_window_frame.z = self.z + 1
      x = self.x + off_x + 4
      y = self.y + off_y
      @name_window_text  = Air_Text.new(x, y, name_text, color)
      @name_window_text.z = self.z + 2
    end
  end

  reset_window

  if $game_temp.choice_max > 0
    @item_max = $game_temp.choice_max
    self.active = true
    self.index = 0
  end

  if $game_temp.num_input_variable_id > 0
    digits_max = $game_temp.num_input_digits_max
    number = $game_variables[$game_temp.num_input_variable_id]
    @input_number_window = Window_InputNumber.new(digits_max)
    @input_number_window.number = number
    @input_number_window.x = self.x + 8
    @input_number_window.y = self.y + $game_temp.num_input_start * 32
  end
```

```
end

#--------------------------------------------------------------------------

def update

super

if @fade_in
  self.contents_opacity += 24
  if @input_number_window != nil
    @input_number_window.contents_opacity += 24
  end
  if self.contents_opacity == 255
    @fade_in = false
  end
  return
end
@now_text = nil if @now_text == ""

if @now_text != nil and @mid_stop == false
  if @write_wait > 0
    @write_wait -= 1
    return
  end
  text_not_skip = LETTER_BY_LETTER_MODE
  while true
    @max_x = @x if @max_x < @x
    @max_y = @y if @max_y < @y
    if (c = @now_text.slice!(/./m)) != nil
      if c == "\000"
        c = "\\"
      end

      if c == "\001"
        @now_text.sub!(/\[([0123456789ABCDEF#]+)\]/, "")
        temp_color = $1
        color = temp_color.to_i
        leading_x = temp_color.to_s.slice!(/./m)
        if leading_x == "#"
          self.contents.font.color = hex_color(temp_color)
          next
        end
        if color >= 0 and color <= 7
```

```
    self.contents.font.color = text_color(color)
  end
  next
end

if c == "\002"
  if @gold_window == nil and @popchar <= 0
    @gold_window = Window_Gold.new
    @gold_window.x = 560 - @gold_window.width
    if $game_temp.in_battle
      @gold_window.y = 192
    else
      @gold_window.y = self.y >= 128 ? 32 : 384
    end
    @gold_window.opacity = self.opacity
    @gold_window.back_opacity = self.back_opacity
  end
  c = ""
end

if c == "\003"
  @now_text.sub!(/\[([0-9]+)\]/, "")
  speed = $1.to_i
  if speed >= 0 and speed <= 19
    @write_speed = speed
  end
  c = ""
end

if c == "\004"
  @now_text.sub!(/\[(.*?)\]/, "")
  buftxt = $1.dup.to_s
  if buftxt.match(/\//) == nil and buftxt != "" then
    $soundname_on_speak = "Audio/SE/" + buftxt
  else
    $soundname_on_speak = buftxt.dup
  end
  c = ""
elsif c == "\004"
  c = ""
end

if c == "\005"
  @write_wait += 5
```

```
      c = ""
    end

    if c == "\006"
      @write_wait += 20
      c = ""
    end

    if c == "\016"
      text_not_skip = false
      c = ""
    end

    if c == "\017"
      text_not_skip = true
      c = ""
    end

    if c == "\020"
      @mid_stop = true
      c = ""
    end

    if c == "\021"
      terminate_message
      return
    end

    if c == "\023"
      @indent = @x
      c = ""
    end

    if c == "\024"
      @now_text.sub!(/\[([0-9]+)\]/, "")
      @opacity = $1.to_i
      color = self.contents.font.color
      self.contents.font.name = $ams.font_type
      self.contents.font.size = $ams.font_size
      self.contents.font.color = Color.new(color.red, color.green, color.blue, color.alpha
* @opacity / 255)
      c = ""
    end
```

```
      if c == "\025"
        @now_text.sub!(/\[([0-9]+)\]/, "")
        self.contents.font.size = [[$1.to_i, 6].max, 32].min
        c = ""
      end

      if c == "\026"
        @now_text.sub!(/\[([0-9]+)\]/, "")
        @x += $1.to_i
        c = ""
      end

      if c == "\027"
        @now_text.sub!(/\[(.*?)\]/, "")
        @x += ruby_draw_text(self.contents, @x, @y * line_height + (line_height -
self.contents.font.size), $1, @opacity)
        if $soundname_on_speak != ""
          Audio.se_play($soundname_on_speak)
        end
      c = ""
      end

      if c == "\030"
        @now_text.sub!(/\[(.*?)\]/, "")
        self.contents.blt(@x , @y * line_height + 8, RPG::Cache.icon($1), Rect.new(0, 0,
24, 24))
        if $soundname_on_speak != ""
          Audio.se_play($soundname_on_speak)
        end
        @x += 24
        c = ""
      end

      if c == "\n"
        @lines += 1
        @y += 1
        @x = 0 + @indent + @face_indent
        if @lines >= $game_temp.choice_start
          @x = 8 + @indent + @face_indent
          @cursor_width = @max_choice_x
        end
        c = ""
      end
```

```
      if c == "\022"
        @now_text.sub!(/\[([0-9]+)\]/, "")
        @x += gaiji_draw(4 + @x, @y * line_height + (line_height -
self.contents.font.size), $1.to_i)
        c = ""
      end

      #NEW
      #Dubealex's Text Skip On/OFF Command
       if c == "\100"
          if @alex_skip==false
            @alex_skip=true
          else
            @alex_skip=false
          end
         c = ""
       end
       #end of new command

      if c != ""
        self.contents.draw_text(0+@x, 32 * @y, 40, 32, c)
        @x += self.contents.text_size(c).width
        if $soundname_on_speak != "" then
          Audio.se_play($soundname_on_speak)
        end
      end

#SKIP_TEXT_CODE

# B = Escape, 0 (On The NumPad), X
# C = Enter, Space Bar and C
# A = Shift, Z

   if Input.press?(Input::C) # <-- Change the value on that line
     if @alex_skip==false
     text_not_skip = false
     end
       end
     else
       text_not_skip = true
       break
     end

     if text_not_skip
```

```
      break
    end
  end
  @write_wait += @write_speed
  return
end

if @input_number_window != nil
  @input_number_window.update
  if Input.trigger?(Input::C)
    $game_system.se_play($data_system.decision_se)
    $game_variables[$game_temp.num_input_variable_id] =
      @input_number_window.number
    $game_map.need_refresh = true
    @input_number_window.dispose
    @input_number_window = nil
    terminate_message
  end
  return
end

if @contents_showing
  if $game_temp.choice_max == 0
    self.pause = true
  end

  if Input.trigger?(Input::B)
    if $game_temp.choice_max > 0 and $game_temp.choice_cancel_type > 0
      $game_system.se_play($data_system.cancel_se)
      $game_temp.choice_proc.call($game_temp.choice_cancel_type - 1)
      terminate_message
    end
  end

  if Input.trigger?(Input::C)
    if $game_temp.choice_max > 0
      $game_system.se_play($data_system.decision_se)
      $game_temp.choice_proc.call(self.index)
    end
    if @mid_stop
      @mid_stop = false
      return
    else
      terminate_message
```

```
    end
  end
  return
end

if @fade_out == false and $game_temp.message_text != nil
  @contents_showing = true
  $game_temp.message_window_showing = true
  refresh
  Graphics.frame_reset
  self.visible = true
  self.contents_opacity = 0
  if @input_number_window != nil
    @input_number_window.contents_opacity = 0
  end
  @fade_in = true
  return
end

if self.visible
  @fade_out = true
  self.opacity -= 48
  if self.opacity == 0
    self.visible = false
    @fade_out = false
    $game_temp.message_window_showing = false
  end
  return
end
end

#------------------------------------------------------------------------------

def get_character(parameter)

case parameter
when 0
  return $game_player
else
  events = $game_map.events
  return events == nil ? nil : events[parameter]
end
end
```

```
#--------------------------------------------------------------------------

def reset_window

#MESSAGE_SIZE
#MESSAGE_POSITION

if @popchar >= 0
  events = $game_map.events
  if events != nil
    character = get_character(@popchar)
    x = [[character.screen_x -  $ams.event_message_x_ofset - self.width / 2, 4].max,
636 - self.width].min
    y = [[character.screen_y - $ams.event_message_y_ofset - self.height, 4].max, 476 -
self.height].min
    self.x = x
    self.y = y
  end
elsif @popchar == -1
  self.x = -4
  self.y = -4
  self.width = 648
  self.height = 488
else
  if $game_temp.in_battle
    self.y = 16
  else
    case $game_system.message_position
    when 0
      self.y = $ams.message_y_top
    when 1
      self.y = $ams.message_y_middle
    when 2
      self.y = $ams.message_y_bottom
    end
    self.x = $ams.message_x
    if @face_file == nil
      self.width = $ams.message_width
      self.x = $ams.message_x
    else
      if self.width <= 600
        self.width = 600
        self.x -=60
       end
```

```
    end
    self.height = $ams.message_height
  end
end
self.contents = Bitmap.new(self.width - 32, self.height - 32)
self.contents.font.color = text_color($ams.message_box_text_color)
self.contents.font.name = $ams.font_type
 self.contents.font.size = $ams.font_size
if @face_file != nil
  self.contents.blt(16, 16, RPG::Cache.picture(@face_file), Rect.new(0, 0, 96, 96))
end
if @popchar == -1
  self.opacity = 255
  self.back_opacity = 0
elsif $game_system.message_frame == 0
  self.opacity = 255
  self.back_opacity = $ams.message_box_opacity
else
  self.opacity = 0
  self.back_opacity = $ams.message_box_opacity
end
end

#--------------------------------------------------------------------------

def gaiji_draw(x, y, num)

if @gaiji_cache == nil
  return 0
else
  if @gaiji_cache.width < num * 24
    return 0
  end

  if self.contents.font.size >= 20 and self.contents.font.size <= 24
    size = 24
  else
    size = self.contents.font.size * 100 * 24 / 2200
  end

  self.contents.stretch_blt(Rect.new(x, y, size, size), @gaiji_cache, Rect.new(num *
24, 0, 24, 24))

  if $soundname_on_speak != "" then
```

```
    Audio.se_play($soundname_on_speak)
  end
  return size
end
end

#--------------------------------------------------------------------------

def line_height
return 32

if self.contents.font.size >= 20 and self.contents.font.size <= 24
  return 32
else
  return self.contents.font.size * 15 / 10
end
end

#--------------------------------------------------------------------------

def ruby_draw_text(target, x, y, str,opacity)

sizeback = target.font.size
target.font.size * 3 / 2 > 32 ? rubysize = 32 - target.font.size : rubysize =
target.font.size / 2
rubysize = [rubysize, 6].max
opacity = [[opacity, 0].max, 255].min
split_s = str.split(/,/)
split_s[0] == nil ? split_s[0] = "" : nil
split_s[1] == nil ? split_s[1] = "" : nil

height = sizeback + rubysize
width  = target.text_size(split_s[0]).width

target.font.size = rubysize
ruby_width = target.text_size(split_s[1]).width
target.font.size = sizeback

buf_width = [target.text_size(split_s[0]).width, ruby_width].max

width - ruby_width != 0 ? sub_x = (width - ruby_width) / 2 : sub_x = 0

if opacity == 255
  target.font.size = rubysize
```

```
  target.draw_text(x + sub_x, y - target.font.size, target.text_size(split_s[1]).width,
target.font.size, split_s[1])
  target.font.size = sizeback
  target.draw_text(x, y, width, target.font.size, split_s[0])
  return width
else
  if @opacity_text_buf.width < buf_width or @opacity_text_buf.height < height
    @opacity_text_buf.dispose
    @opacity_text_buf = Bitmap.new(buf_width, height)
  else
    @opacity_text_buf.clear
  end
  @opacity_text_buf.font.size = rubysize
  @opacity_text_buf.draw_text(0 , 0, buf_width, rubysize, split_s[1], 1)
  @opacity_text_buf.font.size = sizeback
  @opacity_text_buf.draw_text(0 , rubysize, buf_width, sizeback, split_s[0], 1)
  if sub_x >= 0
    target.blt(x, y - rubysize, @opacity_text_buf, Rect.new(0, 0, buf_width, height),
opacity)
  else
    target.blt(x + sub_x, y - rubysize, @opacity_text_buf, Rect.new(0, 0, buf_width,
height), opacity)
  end
  return width
end
end

#--------------------------------------------------------------------------

def convart_value(option, index)
option == nil ? option = "" : nil
option.downcase!

case option
when "i"
  unless $data_items[index].name == nil
    r = sprintf("\030[%s]%s", $data_items[index].icon_name, $data_items[index].name)
  end
when "w"
  unless $data_weapons[index].name == nil
    r = sprintf("\030[%s]%s", $data_weapons[index].icon_name,
$data_weapons[index].name)
  end
when "a"
```

```
  unless $data_armors[index].name == nil
    r = sprintf("\030[%s]%s", $data_armors[index].icon_name,
$data_armors[index].name)
  end
when "s"
  unless $data_skills[index].name == nil
    r = sprintf("\030[%s]%s", $data_skills[index].icon_name, $data_skills[index].name)
  end
else
  r = $game_variables[index]
end

r == nil ? r = "" : nil
return r
end

#--------------------------------------------------------------------------

def dispose
terminate_message

if @gaiji_cache != nil
  unless @gaiji_cache.disposed?
    @gaiji_cache.dispose
  end
end

unless @opacity_text_buf.disposed?
  @opacity_text_buf.dispose
end

$game_temp.message_window_showing = false
if @input_number_window != nil
  @input_number_window.dispose
end
super
end

#--------------------------------------------------------------------------

def update_cursor_rect
if @index >= 0
  n = $game_temp.choice_start + @index
  self.cursor_rect.set(8 + @indent + @face_indent, n * 32, @cursor_width, 32)
```

```
else
  self.cursor_rect.empty
end
end
end
#==========================================
# ? CLASS Window_Message Ends
#==========================================


#==========================================
# ? Class Window_Frame Begins
#==========================================
class Window_Frame < Window_Base

def initialize(x, y, width, height)
super(x, y, width, height)
self.windowskin = RPG::Cache.windowskin($ams.name_box_skin)
self.contents = nil
end

#--------------------------------------------------------------------------

def dispose
super
end
end
#==========================================
# ? CLASS Window_Frame Ends
#==========================================


#==========================================
# ? CLASS Game_Map Additional Code Begins
#==========================================
class Game_Map

#Dubealex's Addition (from XRXS) to show Map Name on screen
def name
  $map_infos[@map_id]
end
end
#==========================================
# ? CLASS Game_Map Additional Code Ends
```

```
#==========================================


#==========================================
# ? CLASS Scene_Title Additional Code Begins
#==========================================
class Scene_Title

#Dubealex's Addition (from XRXS) to show Map Name on screen
  $map_infos = load_data("Data/MapInfos.rxdata")
  for key in $map_infos.keys
    $map_infos[key] = $map_infos[key].name
  end

  #Dubealex's addition to save data from the AMS in the save files
  $ams = AMS.new

end
#==========================================
# ? CLASS Scene_Title Additional Code Ends
#==========================================


#==========================================
# ? CLASS Window_Base Additional Code Begins
#==========================================
class Window_Base < Window

#Dubealex Addition (from Phylomorphis) to use HTML Hex Code Colors
def hex_color(string)
  red = 0
  green = 0
  blue = 0
  if string.size != 6
    print("Hex strings must be six characters long.")
    print("White text will be used.")
    return Color.new(255, 255, 255, 255)
  end
  for i in 1..6
    s = string.slice!(/./m)
    if s == "#"
      print("Hex color string may not contain the \"#\" character.")
      print("White text will be used.")
      return Color.new(255, 255, 255, 255)
```

```
    end
    value = hex_convert(s)
    if value == -1
      print("Error converting hex value.")
      print("White text will be used.")
      return Color.new(255, 255, 255, 255)
    end
    case i
    when 1
      red += value * 16
    when 2
      red += value
    when 3
      green += value * 16
    when 4
      green += value
    when 5
      blue += value * 16
    when 6
      blue += value
    end
  end
  return Color.new(red, green, blue, 255)
end

#--------------------------------------------------------------------------

def hex_convert(character)
  case character
   when "0"
     return 0
  when "1"
     return 1
  when "2"
     return 2
  when "3"
     return 3
  when "4"
     return 4
  when "5"
     return 5
  when "6"
     return 6
  when "7"
```

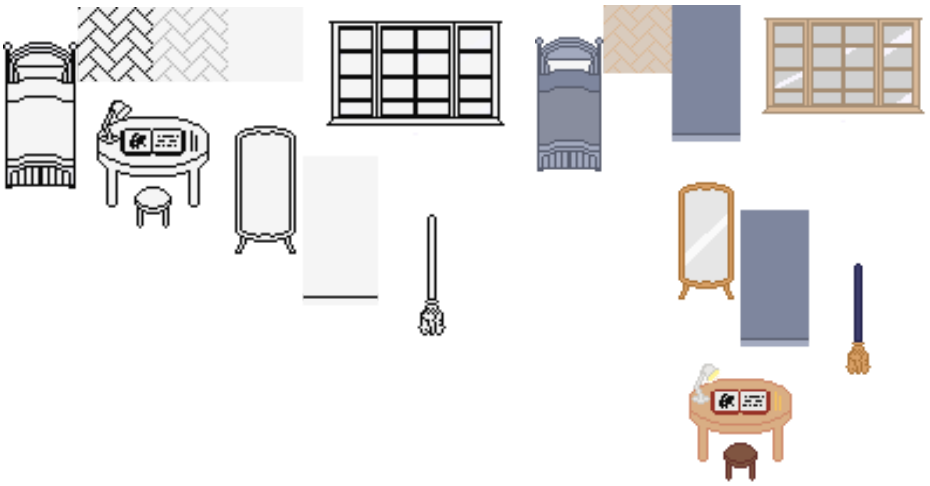
```
      return 7
    when "8"
      return 8
    when "9"
      return 9
    when "A"
      return 10
    when "B"
      return 11
    when "C"
      return 12
    when "D"
      return 13
    when "E"
      return 14
    when "F"
      return 15
     end
    return -1
end
end
#==========================================
# ? CLASS Window_Base Additional Code Ends
#==========================================


#==========================================
# ? Class Air_Text Begins
#==========================================
class Air_Text < Window_Base

def initialize(x, y, designate_text, color=0)

super(x-16, y-16, 32 + designate_text.size * 12, 56)
self.opacity      = 0
self.back_opacity = 0
self.contents = Bitmap.new(self.width - 32, self.height - 32)
w = self.contents.width
h = self.contents.height
self.contents.font.name = $ams.name_font_type
self.contents.font.size = $ams.name_font_size
self.contents.font.color = text_color(color)
self.contents.draw_text(0, 0, w, h, designate_text)
end
```

```
#--------------------------------------------------------------------

def dispose
self.contents.clear
super
end
end
#==========================================
# ? CLASS Air_Text  Ends
#==========================================


#==================================================
# ? CLASS Scene_Save Additional Code Begins
#==================================================
class Scene_Save < Scene_File

  alias ams_original_write_save_data write_save_data

  def write_save_data(file)
    ams_original_write_save_data(file)
    Marshal.dump($ams, file)
  end

end
#==================================================
# ? CLASS Scene_Save Additional Code Ends
#==================================================


#==================================================
# ? CLASS Scene_Load Additional Code Begins
#==================================================
class Scene_Load < Scene_File

  alias ams_original_read_save_data read_save_data

  def read_save_data(file)
    ams_original_read_save_data(file)
    $ams      = Marshal.load(file)
  end

end
```

```
#==============================================
# ? CLASS Scene_Load Additional Code Ends
#==============================================
```

APÊNDICE G - TILESETS

Quarto da Arinna/Quarto da Nix



Quarto da Flora Versão 1/Versão 2

Corredor e Sala de Estar

APÊNDICE H – REGISTRO DA BANCA

Figuras 209 e 210 - Registros da banca, 24 nov. 2025.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.
Legenda: Na figura acima, da esquerda para a direita: Coorientador Ricardo Dorta, Orientadora Rosângela da Silva Leote, Luana Lie, Micael Olivete, Beatriz Denoni e Sarah Villanova. Na figura abaixo, de cima para baixo: Luana Lie, Micael Olivete, Beatriz Denoni e Sarah Villanova.