

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



CLIMATE

CLIMATE: CRIAÇÃO DE CONCEPT ART E
ILUSTRAÇÕES PARA UM JOGO DIGITAL

Projeto de Conclusão de Curso - Design gráfico
Ohana Tozato Escola
Orientação: Prof. Dr. Milton Koji Nakata

Bauru, São Paulo - 2015



AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar à minha família, que sempre me apoiou em todas as minhas decisões loucas e incentivaram a seguir os meus sonhos, não importa quão impossíveis eles pareçam ser. Aos meus pais, que são meu porto seguro e minha fonte de inspiração pelo seu trabalho duro, conquistas e empreendedorismo.

Agradeço à Vinicius Manzano, meu amigo de longa data, que teve as primeiras ideias desse projeto e me deu a permissão de utilizá-las e evoluí-las para o meu trabalho de conclusão de curso. Agradeço também aos meus amigos e ex colegas de trabalho, pelo apoio durante todos esses longos anos de amizade.

Agradeço ao professor Milton Nakata que desde 2008 me inspira e orienta, primeiro nas aulas de desenho pré-vestibular, depois como professor de diversas matérias na graduação, e agora como orientador de trabalho de conclusão de curso.

Agradeço imensamente ao meu namorado, Robin Neuhaus, pelo seu apoio, por suas ideias incríveis e sua ajuda gigantesca que possibilitou a entrega desse trabalho a tempo. *I couldn't have done this without you.*

Agradeço à todos que, de alguma forma, contribuíram para o meu crescimento pessoal e profissional, tanto pela internet como na vida real. Vocês sabem quem são.

Muito obrigada.





RESUMO

O projeto busca a exposição do processo de criação de ilustrações para um jogo digital 2D de plataforma para computador, focando na criação do design de personagens, interface, cenários e identidade visual.

Climate é um jogo onde o jogador controla Sophie, uma menina que acorda sem memória em um mundo devastado e em ruínas. Ao seu lado, encontra um guarda-chuva mágico que a permite controlar o clima e o mundo ao seu redor. As ilustrações tem um caráter cartunesco com renderização relativamente realista. O foco é em criar as artes para esse jogo seguindo o tema desse universo criado, e não no desenvolvimento da programação do jogo.

INTRODUÇÃO

Lembro-me muito bem do dia em que ganhei de presente meu primeiro videogame: era um Nintendo 64, comprado pelos meus pais com muito sacrifício. Tinha apenas seis anos, e mesmo sem entender direito os objetivos do jogo “Super Mario 64” por não saber nenhuma palavra de inglês, nada me impediu de mergulhar naquele universo colorido e cheio de desafios. Por anos esse foi o meu jogo favorito. Passava tardes a fio jogando as mesmas fases, derrotando os mesmos inimigos, sem nunca ficar entediada com a repetição de tarefas.

Conforme fui crescendo, não demorou muito para unir a paixão por desenho, que me acompanha desde que me conheço por gente, com o gosto por videogames. Criava personagens de luta com lápis de cor e canetinha, seus poderes, seu universo e suas histórias... Esse tipo de criação sempre foi a minha válvula de escape.

Com o passar dos anos, os desenhos foram ficando mais complexos, assim como os videogames que eu jogava. A ideia de trabalhar com essas duas paixões em conjunto sempre esteve comigo, e a cada ano que passa essa ideia fica mais forte e mais robusta, então a decisão de utilizar um jogo como projeto de conclusão de curso foi um tanto natural. Com a ajuda de amigos que possuem o mesmo amor por jogos e design, criei esse universo chamado Climate que habita os meus sonhos por dois anos. O projeto aqui mostrado é apenas o começo de uma trilha muito mais longa e complexa que ainda está longe de ser completada. Aqui, o foco é a criação das ilustrações e de todo o projeto gráfico do jogo.





O UNIVERSO
DE CLIMATE

“Não importa se são livros, filmes ou revistas em quadrinhos, muitas pessoas experienciam esses trabalhos para ‘fugir’ de suas vidas ‘mundanas’ e escapar para um mundo totalmente diferente”

(Rouse, 2005. Tradução nossa)

A criação e ambientação de um universo onde a história do jogo se passa é extremamente importante para dar embasamento ao desenvolvimento dos personagens, cenários e elementos de gameplay. Sem um universo definido, fica impossível sustentar uma profundidade ao jogo. Os personagens não fazem sentido sem um universo que os abriguem, assim como é impossível criar cenários sem, primeiramente, pensar em que tipo de ambiente os mesmos estarão colocados. Na criação do universo de Climate, isso não foi diferente.

O USO DA FANTASIA

Um dos componentes de maior popularidade para criar um novo universo é o da fantasia. A fantasia é o resultado de imaginar coisas, especialmente coisas impossíveis ou improváveis. Ela retrata elementos que não são parte da existência normal em nosso mundo, e o uso de fantasia na criação de um universo ajuda na imersão do espectador nesse mundo virtual. A experiência ideal do jogador enquanto joga é quando ele se encontra imerso nessa fantasia.

O universo de um jogo deve ser consistente o suficiente para que o jogador entenda quais são as ações permitidas nesse mundo, e quais são os resultados produzidos por essas ações. Os cenários, as mecânicas de gameplay, os objetos, tudo deve ser devidamente amarrado por uma história consistente que permita a existência desses elementos num universo. Não importa o quão absurda seja a lógica desse universo, desde que tudo seja consistente e faça sentido dentro do mesmo.

Existem algumas formas de criar uma história que sustente um universo fantasioso, e uma das estruturas de história mais comuns é a chamada “Jornada do Herói.” Ela está presente em diversas mitologias, como a de Odisseu, do Minotauro, de Ícaro e de Ulisses, entre outros.



A JORNADA DO HEROI

Em 1949, o mitologista Joseph Campbell publicou seu primeiro livro, “O Heroi de Mil Faces”. No livro, ele descreve uma estrutura que é utilizada na maior parte dos mitos, que ele chama de “A Jornada do Heroi”. Muitos escritores e artistas inspiraram-se no trabalho de Campbell, como George Lucas, criador de “Star Wars” e os irmãos Wachowski, criadores de “Matrix”.

Podemos dividir a Jornada do Heroi em 8 diferentes etapas, que vão da apresentação do personagem principal até a recompensa por sua jornada:

1. O Mundo comum
2. Chamado à aventura
3. Encontro com o mentor
4. Travessia do primeiro limiar
5. Testes, aliados e inimigos
6. Aproximação da Caverna Oculta
7. Prova suprema
8. Recompensa

É importante ressaltar que não é necessário seguir todos os passos para criar uma boa história heroica - é possível utilizar algumas etapas, ou inverter a ordem das mesmas. Em Climate, alguns aspectos dessa estrutura foram utilizados, enquanto outros foram descartados por não combinar com alguns aspectos da história. Por exemplo, o jogador logo descobre que Sophie é uma garotinha comum que foi salva por sua mãe e congelada no tempo, despertando depois de mil anos de hibernação (a descrição da personagem como uma menina comum). Ela acorda desorientada, o que a faz andar para uma ruína próxima, que seria o “chamado à aventura”.

Fig 1. Personagens da franquia “Star Wars”, criada por George Lucas



A CRIAÇÃO DE UM UNIVERSO

O universo de Climate tem a intenção de ser misterioso, imersivo e instigante de forma que emocione o jogador. O uso da magia como aspecto de história ajuda a criar um universo fantasioso, mas que faça sentido em sua própria lógica. O universo de Climate pode ser dividido entre duas fases: **passado e presente**.

O PASSADO

O mundo de Climate era dividido em vários reinos, como na Europa Medieval. Cada reino tinha sua especialidade, como agricultura, pesca, mineração, comércio. Dois reinos disputavam pelo monopólio da agricultura da região: Qalenia e Arealia.

A magia era considerada algo comum e mundano. Todos eram capazes de utilizar magia em sua vida cotidiana, com uma complexidade que dependia do treinamento de cada pessoa. As possibilidades iam desde consertar objetos quebrados até construir muros imensos ao redor de uma cidade inteira, dependendo do nível de poder mágico e treinamento de cada pessoa. Existiam alguns colégios de magia, onde cada indivíduo podia aperfeiçoar seus poderes e aprender coisas novas, ou pesquisar por novos tipos de magia.

Cada reino possuía um conjunto de Sacerdotes que se reuniam em um templo para deliberar sobre os resultados das últimas pesquisas em magia, e dependendo do tipo de magia pesquisada, criar leis e regulamentos para o uso. Isso era extremamente importante para prevenir o uso de magias proibidas, como transformar objetos em ouro ou ressuscitar os mortos.

Em um dos colégios de magia de Qalenia, um grupo de magos pesquisadores descobriu um tipo de magia nunca executada antes: uma magia que permitia ao usuário controlar os efeitos climáticos de uma região. Porém, essa magia necessitava de uma troca equivalente: se em uma certa região era feito chover, uma região próxima sofreria com a seca, e vice-versa. Outro aspecto da magia climática era que sua utilização sempre seria ligada a um objeto ou artefato, como um cajado ou uma varinha. A magia climática era muito poderosa e perigosa, já que com um certo treinamento, indivíduos poderiam causar grande destruição, como tempestades e secas intermináveis.

Uma nova magia que poderia revolucionar a agricultura de Qalenia fora descoberta, o que fez com que os Sacerdotes se reunissem para criar regras para a sua utilização. Foi criado um pequeno conselho de Sacerdotes Climáticos, que

manteriam o conhecimento da magia climática em segredo do resto da população, e principalmente, do reino de Arealia, que era o maior inimigo de Qalenia. Os Sacerdotes Climáticos tinham o dever de utilizar a magia climática de forma secreta e controlada, para que não fossem levantadas suspeitas sobre a sua utilização. Isso foi bem sucedido por um período curto de tempo.

Qalenia estava em um período de rápido crescimento em sua economia devido ao uso da magia climática, exportando diversos produtos alimentícios para todo o continente, enquanto Arealia sofria com a pior seca dos últimos trezentos anos. Um Sacerdote Climático chamado Reynard era muito ambicioso e sedento por poder, dinheiro e terras. Reynard viu na magia climática uma possibilidade de realizar todos os seus sonhos: marcou um encontro com o rei de Arealia, Rei Gerard II, e vendeu o segredo da magia climática por muito dinheiro, poder e títulos. O Rei Gerard II não foi tão cauteloso e zeloso quanto os Sacerdotes de Qalenia, e logo o segredo da magia climática começou a se espalhar por todo o continente.

Com o conhecimento da magia climática espalhado por diversos reinos, não demorou muito para a magia ser utilizada de forma bélica através de tempestades e secas terríveis. Era uma guerra nunca antes vista, que devastava cada vez mais reinos - alguns eram submersos por constantes tempestades e furacões, enquanto outros eram soterrados por tempestades de areia. Logo, o continente inteiro foi arrasado.

Em Qalenia, logo antes de ser soterrada por uma violenta tempestade de areia, uma Sacerdote Climática decide dar sua vida para salvar sua pequena filha Sophie, congelando-a com sua magia. Ela também transfere todo o seu conhecimento da magia climática para o único objeto próximo, um guarda chuva, e morre logo em seguida.

O PRESENTE

Mil anos se passaram desde o fim das guerras climáticas. O continente se divide em desertos sem fim e cidades submersas. É possível encontrar ruínas espalhadas por toda a área. A vida está retornando a florescer, mas não existe nenhum humano vivo. Aparentemente.

Exatamente mil anos após ser congelada por sua mãe, Sophie acorda em um mundo devastado e em ruínas. Desorientada e sem nenhuma memória sobre si mesma, agarra o guarda chuva que se encontra ao seu lado e decide seguir em frente para procurar ajuda.

IMERSÃO NO UNIVERSO

Para auxiliar na imersão do jogador no universo de Climate, foi criado um pequeno vídeo de introdução da história. O processo de criação do vídeo consistiu em 3 partes: criação de storyboard, ilustração dos quadros no Illustrator, aplicação de cores e efeitos no Photoshop e criação do vídeo no After Effects.

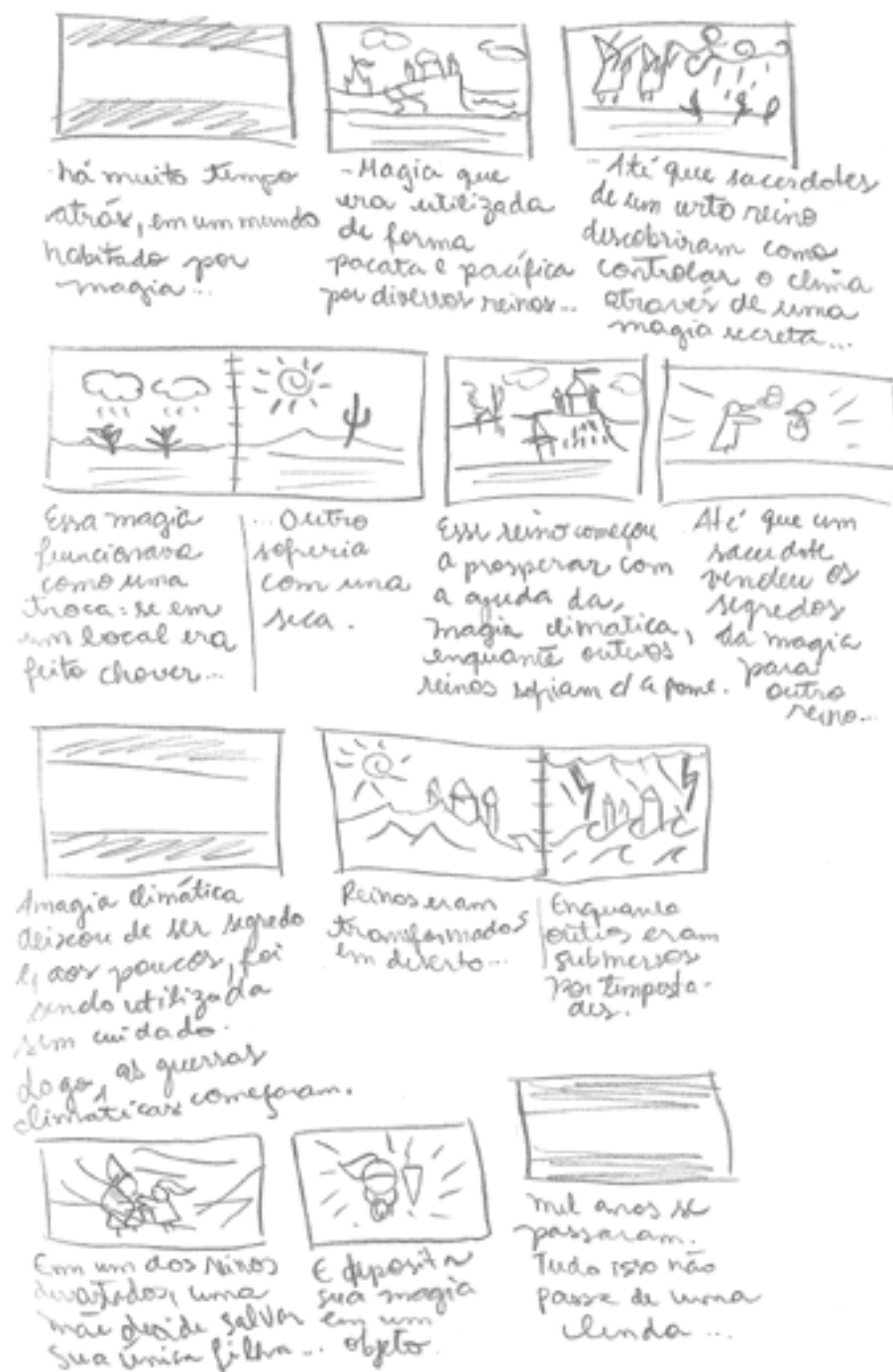


Fig 2. Rascunho do storyboard para a criação do vídeo da introdução

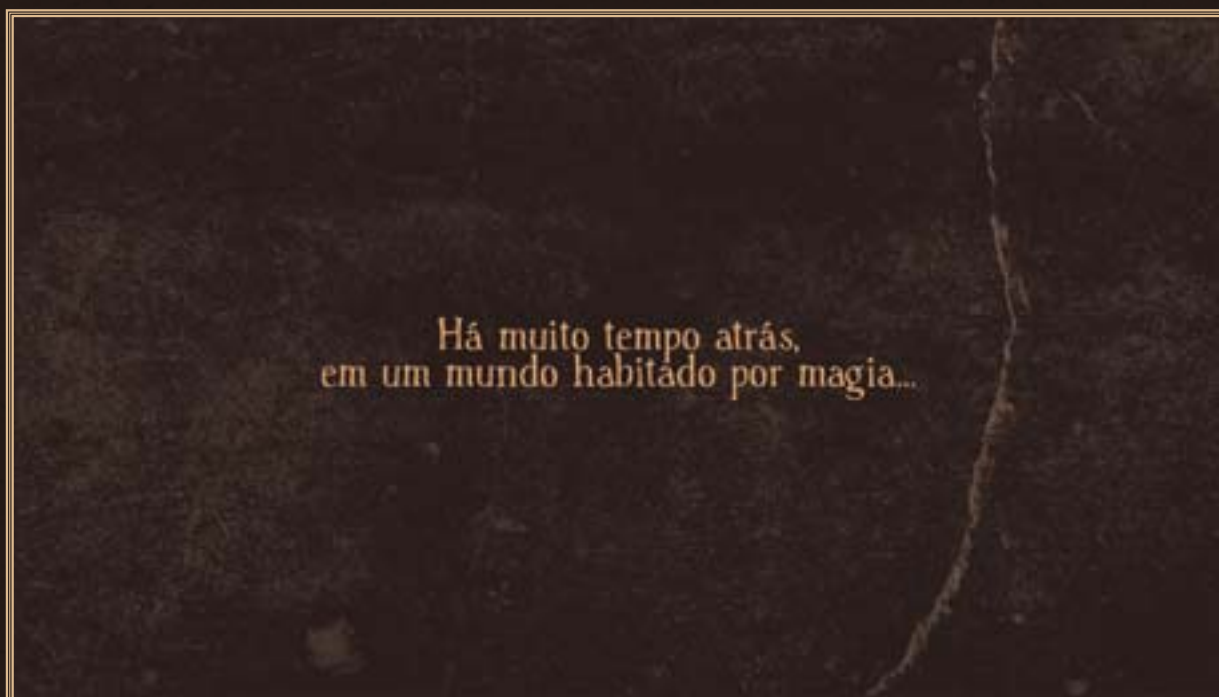


Fig 3. Cena 1 do vídeo de introdução.



Fig 4. Cena 2 do vídeo de introdução.



Fig 5. Cena 3 do vídeo de introdução.



Fig 6. Cena 4 do vídeo de introdução.



Fig 7. Cena 5 do vídeo de introdução.



Fig 8. Cena 6 do vídeo de introdução.



Fig 9. Cena 7 do vídeo de introdução.

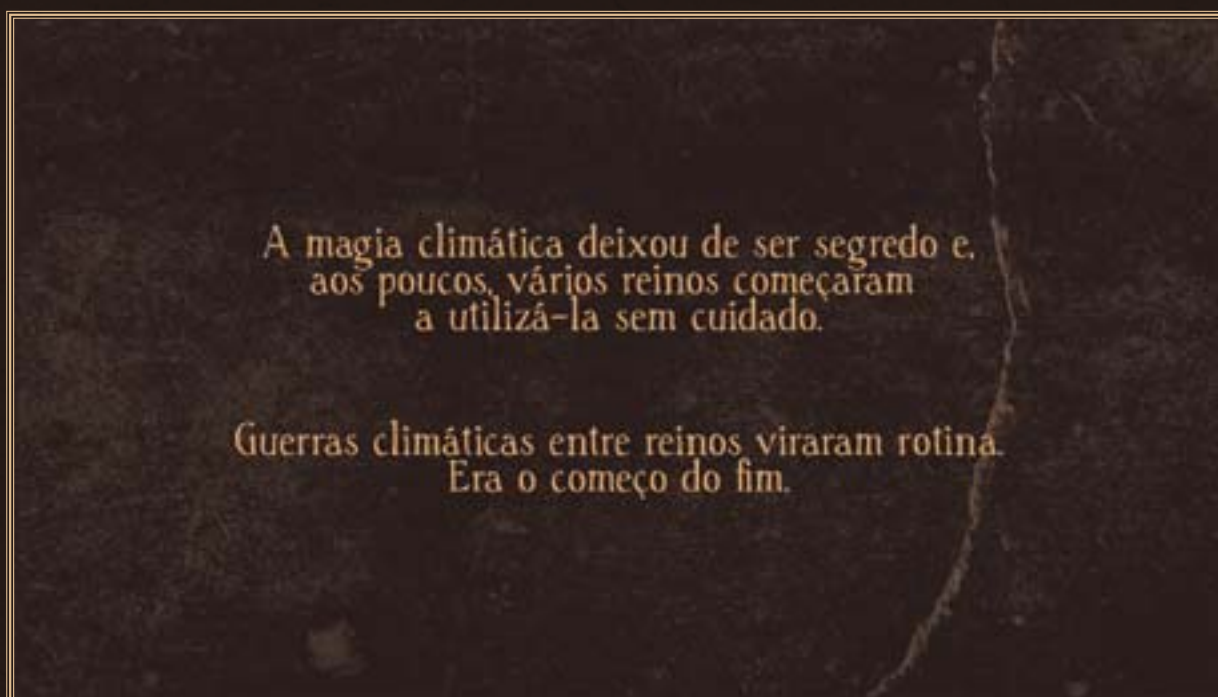


Fig 10. Cena 8 do vídeo de introdução.



Fig 11. Cena 9 do vídeo de introdução.



Fig 12. Cena 10 do vídeo de introdução.



Fig 13. Cena 11 do vídeo de introdução.



Fig 14. Cena 12 do vídeo de introdução.

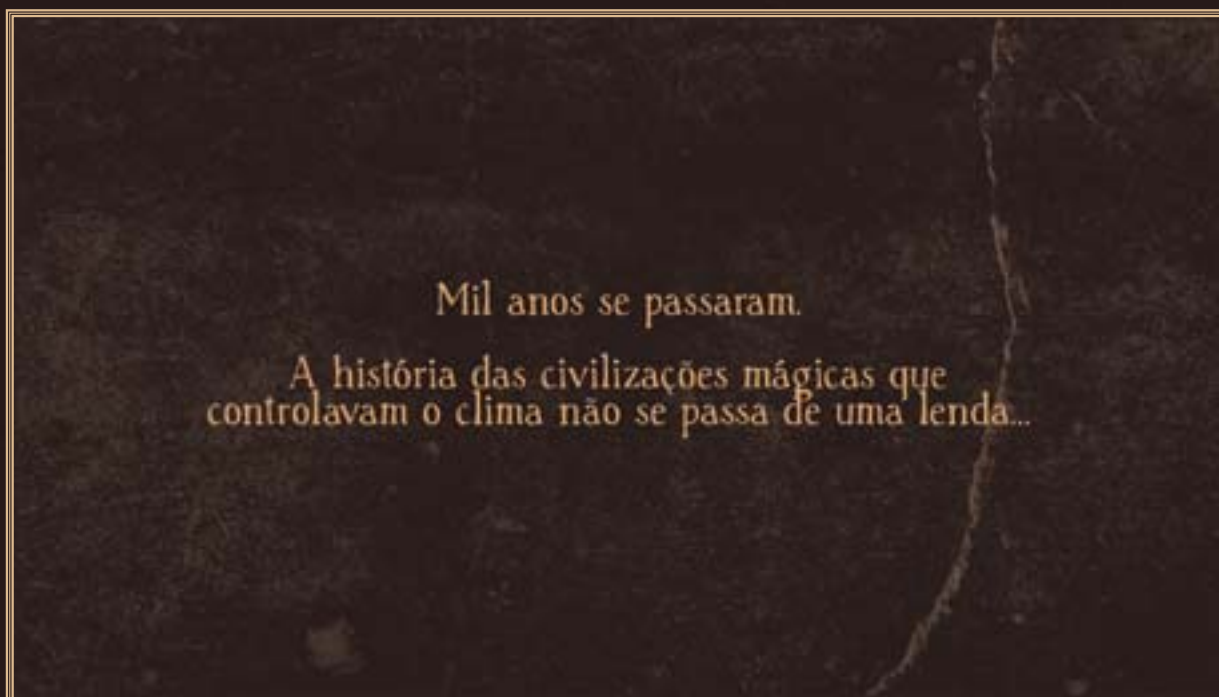


Fig 15. Cena 13 do vídeo de introdução.



“Game design nada mais é do que o ato de decidir o que um jogo deveria ser. Isso é tudo. Na superfície, parece simples demais.”

(Schell, 2008. Tradução nossa)

Em seu “Game Design: A Practical Approach”, Paul Schuytema define que Game Design é a planta baixa de um game, onde o designer cria e conecta os elementos que formam um jogo, em um universo interessante que abrigue esses elementos. Vários itens podem estar ou não inclusos nessa definição: personagens e seus comportamentos, armas, possíveis ferramentas para o jogador, cenários, itens, interface, reação emocional, controles, visão de câmera – esses são itens que devem ser definidos no começo do desenvolvimento do projeto, mas não existe a necessidade de permanecerem imutáveis durante toda a execução, já que “nenhum de nós tem uma imaginação perfeita, e os jogos que criamos quase nunca acontecem exatamente do jeito que esperamos” (Schell, 2008).

ELEMENTOS DO GAME DESIGN

Schell divide esses elementos entre quatro categorias, da menos visível para a mais visível: tecnologia, mecânicas, história e estética (figura 16).

Tecnologia: São os materiais que possibilitem uma interação do usuário com o jogo – papel, lápis, computador, console, peças de plástico. A tecnologia utilizada estabelece ao game designer e o jogador o que é possível ou não.

Mecânicas: Representam os procedimentos e regras do jogo. As mecânicas representam o objetivo do jogo, o que os jogadores podem ou não fazer, e as consequências de cada ato. Elas também amarram os outros elementos do game design – ao escolher um certo tipo de mecânica, o game designer precisa escolher uma tecnologia que dê suporte àquela mecânica, uma estética que a enfatize ao jogador e uma história que possibilite que as mecânicas façam sentido ao jogador.

História: É a sequência de eventos que acontecem no jogo, com uma relação de causa e consequência. A diferença da história de filmes, livros e jogos é que os dois primeiros possuem histórias lineares e sequenciadas, enquanto jogos possuem histórias rizomáticas e mutáveis, já que



o jogador tem a possibilidade de criar sua própria história ao fazer escolhas e ver o mundo do jogo em diferentes perspectivas.

Estética: É o aspecto do game design que possibilita um relacionamento do jogo com a experiência do jogador de forma mais explícita. É também a forma mais fácil de conectar jogador e jogo, já que a estética tem o poder de reforçar outros elementos do jogo para criar uma experiência memorável.

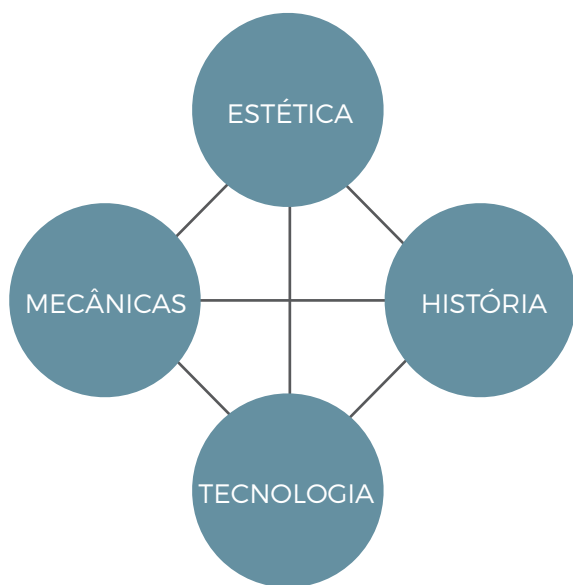


Fig 16. Diagrama dos elementos de Game Design. Do mais visível ao jogador (topo) ao menos visível (inferior)

GAME DESIGN DE CLIMATE

Da mesma forma que Schell dividiu os elementos do Game Design em 4 aspectos, aqui os elementos de Climate estão divididos da mesma forma (a estética de Climate será debatida em outro capítulo). Porém, os aspectos de gameplay e tecnologia foram pensados de forma abstrata, isto é, **este projeto não tem como foco o desenvolvimento real do jogo, e sim na criação da parte estética do mesmo.**

Tecnologia: Climate terá como principal plataforma o computador (PC), e a principal forma de interação é a combinação de mouse e teclado. Futuramente, haveria a possibilidade de desenvolver o jogo também para celular (plataformas Android e iOS).

Mecânicas: A personagem (Sophie) move num plano bidimensional (2D), explorando os níveis da esquerda para a direita da tela. A personagem encontra ruínas e artefatos enquanto caminha,

e utiliza suas habilidades desbloqueadas até o momento para modificar o ambiente ao seu redor, desvendando pedaços de sua história e aprendendo novos poderes. Ela também encontra obstáculos que podem ser desviados ou movidos, dependendo da situação. A cada ruína revelada, ela ganha um poder climático diferente, o que permite ao jogador avançar no jogo.

Ações que a personagem pode fazer:

1. Mover para a direita ou esquerda
2. Pular para cima, para baixo e pular enquanto move para a direita ou esquerda
3. Mover objetos para a direita ou esquerda
4. Balançar seu guarda-chuva, o que abre uma janela de possíveis ações
5. Escolher uma ação climática que alterará o ambiente ao seu redor

Elementos que a personagem pode interagir:

1. Obstáculos de plataforma, que podem ser ultrapassados ao pular
2. Objetos móveis, que podem ser empurrados ou puxados para frente ou para trás
3. Ruínas, que ao serem investigadas liberam um poder climático da personagem
4. Artefatos, que acionam a memória da personagem e a fazem lembrar de algum fato ocorrido no passado.

Guarda chuva e suas interações:

O guarda chuva possui 4 formas de interação: **chuva, sol, neve e vento.**

A chuva pode alterar a fase e fazer ruínas voltarem a ser como eram no passado. Se é feito chover numa temperatura maior que 0°C, a chuva será líquida e terá o poder de inundar uma parte da fase. Se a temperatura for menor que 0°C, a chuva será transformada em neve e tem o poder de permitir que Sophie passe por lugares antes inalcançáveis. Chuva e neve ativam diferentes tipos de ruínas, dependendo sempre do tipo da fase (deserto + chuva = ok, montanha + neve = ok, deserto + neve = nada acontece)

O sol faz com que qualquer tipo de alteração de chuva ou neve volte ao normal.

O vento tem o poder de desmanchar ruínas de areia e outros elementos do cenário, o que ajuda a personagem a prosseguir na fase.

História: A história de Climate começa logo após o vídeo de introdução. Na fase mostrada nesse projeto, a personagem tem como objetivo chegar no final da fase enquanto aprende os controles básicos do jogo. O jogador terá que pular, empurrar, escalar e, por fim, descobrir um dos poderes do guarda chuva: o poder de controlar a chuva.

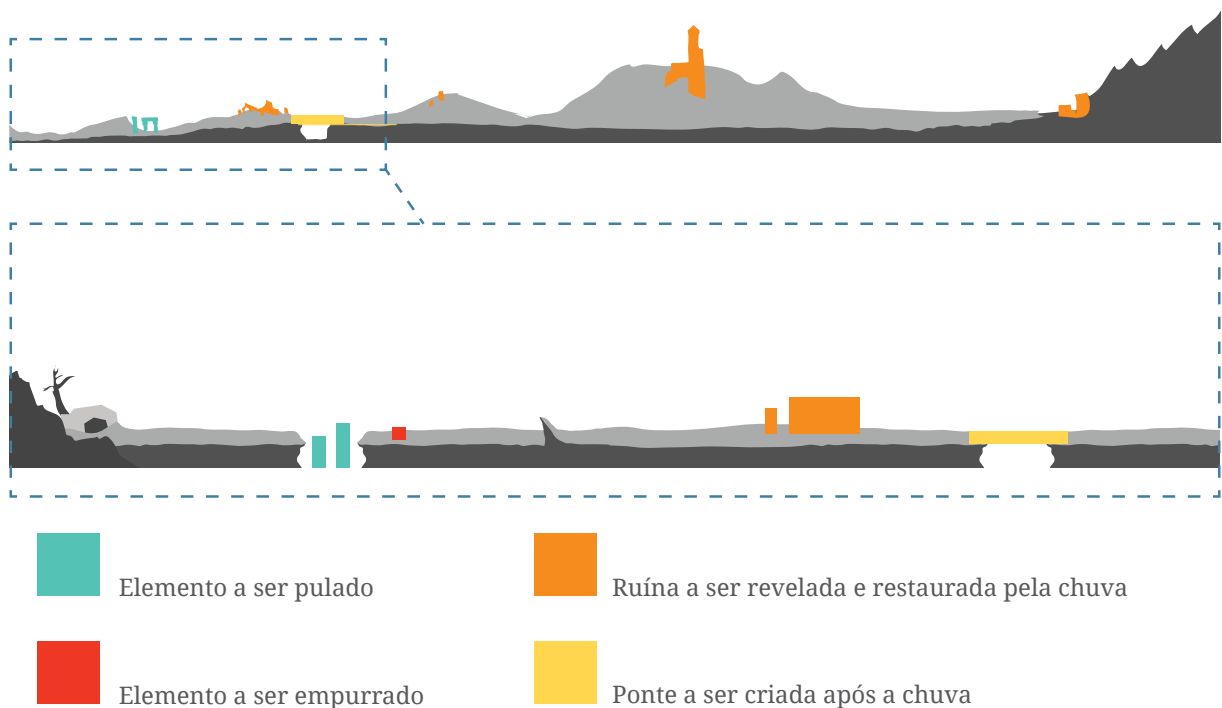
GAME DESIGN DE CLIMATE

O objetivo do level design é criar uma arquitetura, objetos e desafios que sejam interessantes e divertidos para o jogador. O objetivo do level design da primeira fase de Climate é introduzir ao jogador as principais mecânicas de gameplay, através do método de tentativa e erro.

O primeiro estudo de level design da fase teste de Climate consistia em duas áreas distintas: deserto e montanha. Na primeira parte da fase, Sophie aprenderia que seu guarda chuva é mágico e com o uso da chuva, uma ponte apareceria e ela seria capaz de atravessá-la para a outra parte, que seria a da montanha, onde ela descobriria a utilizar o guarda chuva para criar neve. (figura 17)

Conforme o projeto foi se desenvolvendo, percebi a necessidade de dar um passo para trás e criar uma primeira fase mais simples devido ao curto prazo. No futuro, mais fases serão criadas e pensadas para serem desenvolvidas, mas neste projeto resolvi apenas mostrar o principal, que é a capacidade de Sophie em alterar o mundo ao seu redor através do seu guarda chuva. Foi feito um novo estudo de level design levando em consideração a necessidade de mostrar apenas a primeira parte da fase.

Fig 17. Primeiro estudo de Level Design.



ANÁLISE
DE SIMILARES



Para ajudar no desenvolvimento de Climate, foram selecionados alguns jogos que tivessem elementos que seriam desejáveis – tanto como a arte, interface ou mecânica de gameplay. Foram analisados os jogos Journey e Limbo.

JOURNEY

Journey é um jogo indie desenvolvido pela empresa ThatGameCompany para o console Playstation 3 e 4. O jogador controla uma figura encapuzada que viaja em direção à uma montanha. Nesse jogo, jogadores podem se encontrar e ajudarem um ao outro, mas não podem se comunicar de nenhuma forma verbal ou escrita – a única comunicação possível é através de um apito musical, que também transforma pedaços de pano que são encontrados em cada nível em proto-criaturas vibrantes que afetam o mundo ao seu redor.

A história de Journey é subjetiva e imersiva, pois não há nenhuma explicação óbvia da história. Cabe ao jogador explorar o mundo misterioso e devastado, e descobrir os segredos de uma civilização esquecida que se ergueu do nada mas entrou em colapso. Journey é uma metáfora à vida, à evolução das espécies que ganham novas habilidades enquanto lutam pela sobrevivência. É assim com o seu próprio personagem: o jogador começa sem nenhuma habilidade de pulo, mas conforme avança no jogo, essa habilidade é conquistada e a distância do pulo é aumentada, o que permite ao jogador superar os desafios do jogo.

Climate segue a mesma fórmula de exploração e descobrimento de Journey. Quando o jogador começa a controlar a pequena Sophie, encontra-se tão perdido em relação à história e objetivos quanto a personagem. O jogador ajuda Sophie a descobrir e desenvolver seus poderes, enquanto aprende mais sobre o mundo devastado ao observar as ruínas e como elas se transformam ao toque dos poderes de Sophie.

Além de ter servido como inspiração para o gameplay e história, Journey também é inspirador em sua arte. O uso de cor nos cenários é intimamente ligado à emoção passada ao jogador naquele momento. Por exemplo, no começo do jogo, tudo é muito calmo e pacato. Logo, o contraste das cores no cenário é baixo, com muito amarelo e a iluminação é nublada, para não existirem muitos pontos que chamem a atenção do jogador – já que a atenção não é tão requerida nessa parte, o jogador fica livre para explorar o ambiente e conectar-se ao jogo e à história. Conforme o jogador avança, o jogo começa a ficar mais rápido e excitante, e as cores do cenário vão seguindo esse padrão e ficando mais brilhantes e contrastantes.

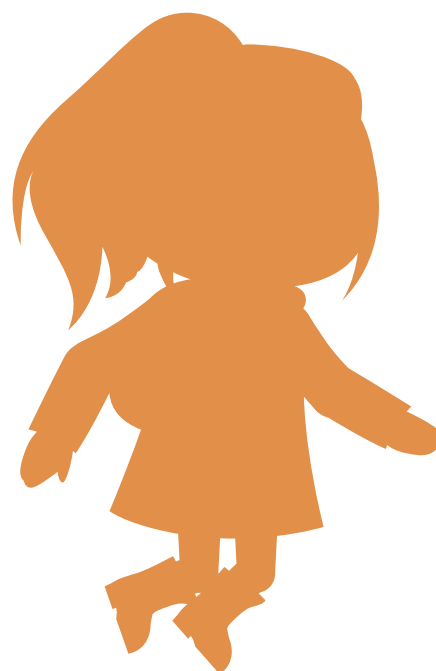




Fig 18. Imagem da abertura de Journey.



Fig 19. Concept Art da fase final de Journey



Fig 20. Detalhe do personagem principal.

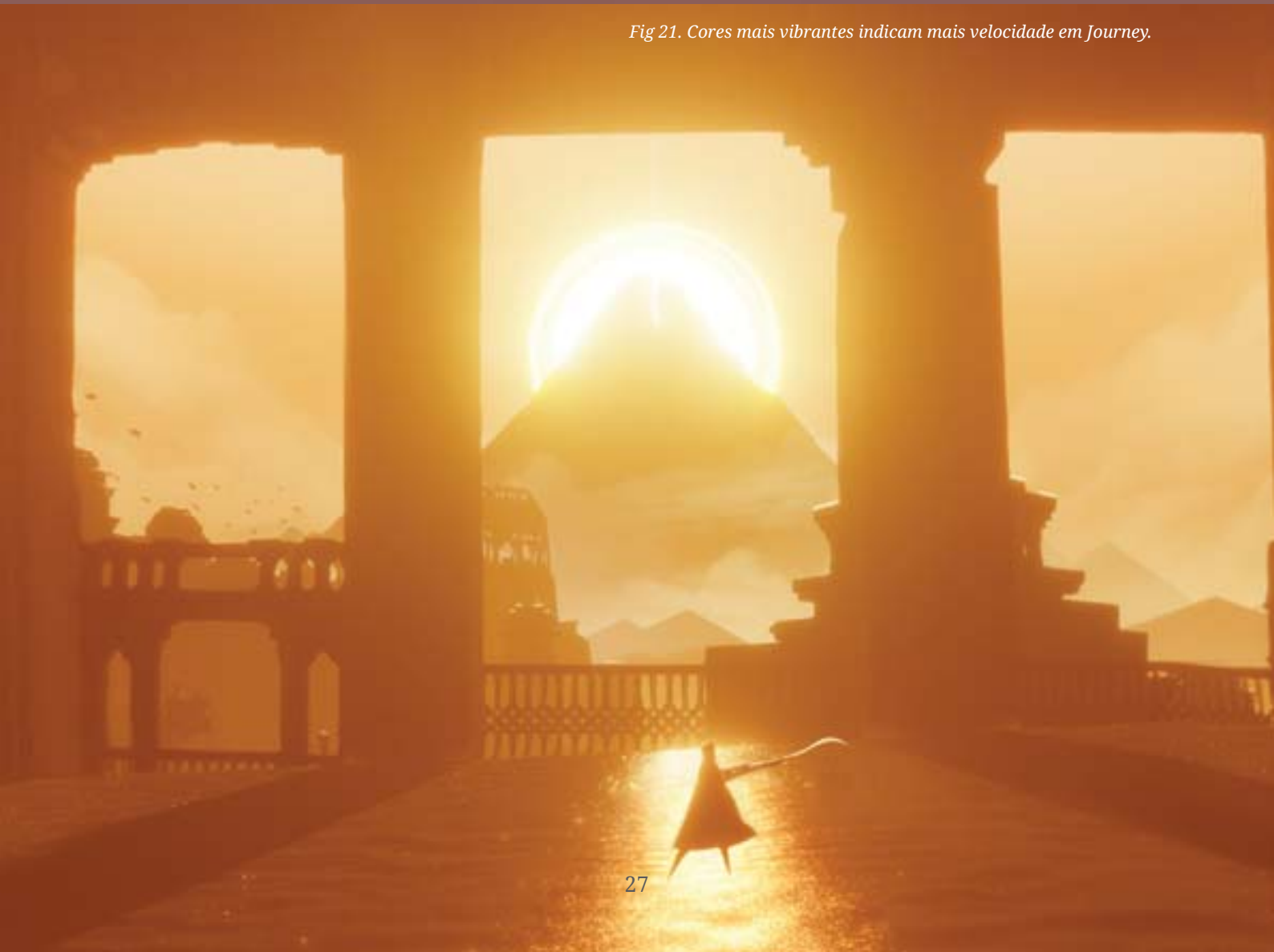


Fig 21. Cores mais vibrantes indicam mais velocidade em Journey.

LIMBO

Limbo é um jogo indie de plataforma 2D desenvolvido pela empresa dinamarquesa Playdead, para diversas plataformas. O jogador controla um menino sem nome, que acorda sem indicação nenhuma de onde se encontra. O mundo de Limbo é hostil e solitário, todo em preto e branco. Junto com a trilha sonora simples, porém efetiva, a ambientação passa uma sensação de desolação para o jogador, que só tem como andar em frente e resolver os quebra-cabeças que o permitem avançar no jogo.

O aspecto selecionado de Limbo é a sua mecânica – muito simples, com nenhuma interface ou aviso visual para o jogador do que ele deve fazer. Não há nenhum corte entre capítulos, ou telas de carregamento, nada que atrapalhe a fluidez do jogo. Quando o personagem morre (algo que acontece com muita frequência), o jogo volta para o último checkpoint, sem nenhuma indicação visual de qualquer tipo, o que faz com que o jogador não fique frustrado com as mortes constantes.

A interação do jogador com o ambiente também ocorre de maneira fluida. Os objetos que podem ser manipulados (como alavancas, ladeiras e caixas) não possuem nenhuma diferenciação visual do resto do cenário, como em alguns jogos que fazem os objetos interativos brilharem. É um jogo de experimentação e morte constante, já que não é raro cair em uma poça profunda (onde o personagem morre afogado) ou ser atacado por um dos muitos inimigos existentes.

Em Climate, seriam utilizados esses elementos da mecânica de Limbo – o gameplay de plataforma 2D com leves efeitos no cenário que passam uma ideia de profundidade, o uso discreto de sons ambientes para indicar ao jogador como prosseguir e resolver os quebra-cabeças, a forma fluida como o personagem se move enquanto percorre o cenário. Já o visual de Limbo é muito sombrio e macabro para a ideia que eu queria passar com Climate, que é mais colorido e vibrante.

Fig 22. Poster de Limbo.

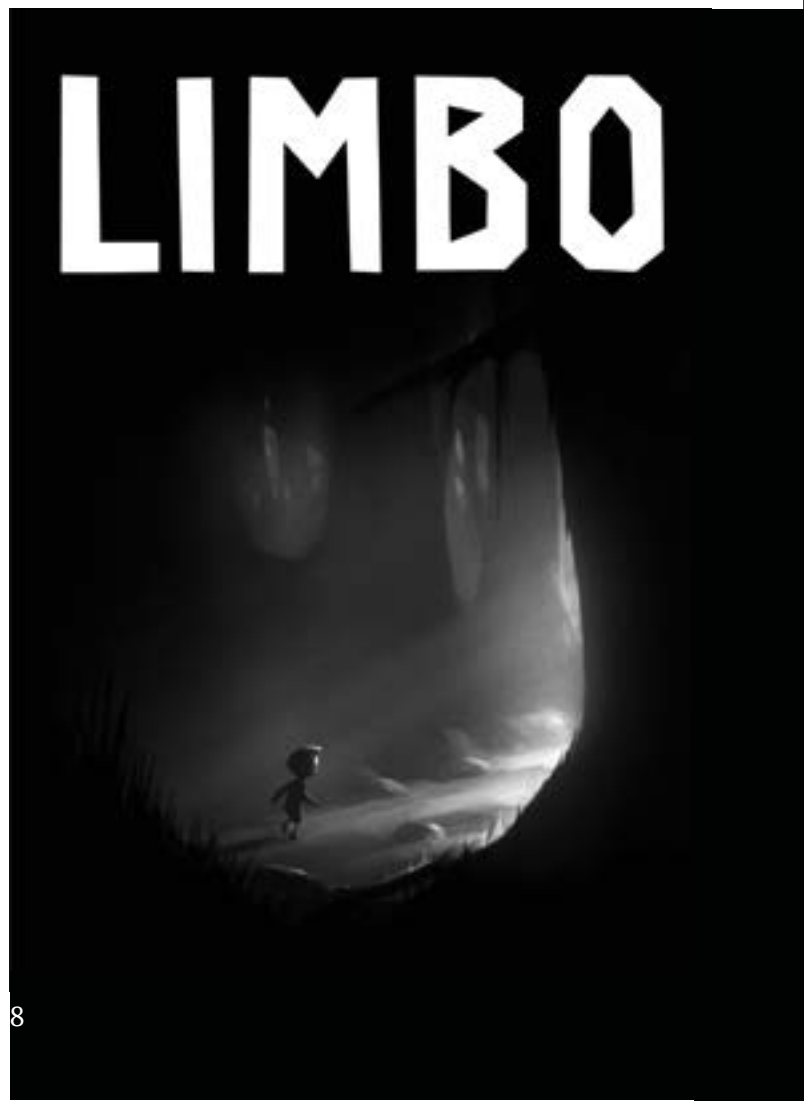




Fig 23. Detalhe de um dos cenários.



Fig 24. Inimigos aguardando o personagem principal.



Fig 25. Level Design de Limbo.

INSPIRAÇÕES
E REFERÊNCIAS
VISUAIS

Para ajudar no desenvolvimento de Climate, foram selecionados alguns jogos que tivessem elementos que seriam desejáveis – tanto como a arte, interface ou mecânica de gameplay. Foram analisados os jogos Journey e Limbo.

BASTION

Bastion é um jogo indie desenvolvido pela BlitWorks e lançado em 2011. No jogo, você controla Kid (figura 26), que acorda em uma rocha flutuante no meio do nada, que tem como objetivo reconstruir seu mundo após o mesmo ter sido destruído por uma “Calamidade”. O jogo é em 3D com elementos de RPG.

Em Bastion, a inspiração foi o estilo de arte que simula um efeito pintado à mão que ajuda a dar um ar de conto de fadas e vida a um mundo devastado, além da mudança de cores aplicada nos cenários do jogo enquanto Kid avança pela história, o que auxilia na transição dos pontos principais do plot do jogo (figura 27).

Fig 26. Kid, o personagem principal de Bastion.



Fig 27. Diferentes esquemas de cor de uma fase de Bastion.



ALTO'S ADVENTURE

Alto's Adventure é um jogo desenvolvido pelo estúdio Snowman, de Toronto, para iOS. É um jogo “endless runner”, onde o objetivo principal é chegar o mais longe possível – não existe um destino final. O jogador controla Alto, um pastor de lhamas que também é snowboarder, que precisa capturar as lhamas que escaparam do seu pasto. Os controles são simples, cada toque na tela faz Alto pular e girar, fazendo-o ultrapassar obstáculos como abismos e pedras.

A maior influência de Alto's Adventure em Climate é o estilo de interface, bem limpa e discreta, o que possibilita ao jogador focar mais nos cenários deslumbrantes do que preocupar-se em apertar o botão correto.

Fig 28. Interface de Alto's Adventure.



Fig 29. Imagem de abertura de Alto's Adventure.



Fig 30. Uma das fases de Alto's Adventure.



CHILD OF LIGHT

Child of Light é um jogo de plataforma 2D com elementos de RPG desenvolvido pela Ubisoft Montreal para diversas plataformas. O jogo conta a história de Aurora, uma menina sequestrada de sua casa em um reino distante, que precisa trazer o Sol, a Lua e as Estrelas que foram mantidos em cativeiro pela misteriosa Rainha da Noite. A arte de Child of Light é digital, porém com efeitos de pintura aquarelável, que transmite ao jogador uma ideia de estar em um sonho debaixo d'água.

O jogo possui elementos de RPG como níveis de personagem e atributos a serem melhorados. As batalhas contra inimigos funcionam com um sistema de turnos ativos, e o jogador pode controlar dois personagens ao mesmo tempo. A maior influência de Child of Light em Climate é a identidade visual do jogo. Seu logotipo tem 3 versões: com o símbolo circular e o nome, com a ilustração de Aurora e o nome e apenas o nome.

Fig 31. Logotipo de Child of Light.



Fig 32. Cena de gameplay de Child of Light.



PRIMEIRAS
IDEIAS E
MUDANÇA DE
DIREÇÃO



PRIMEIRAS IDEIAS

Tudo começou em 2013 com a ideia de um amigo, Vinicius Manzano, de um jogo no qual a personagem principal controlaria o clima através de seu guarda-chuva mágico. A ideia principal era ter a personagem em um jogo de plataforma 2.5D, onde ela batalharia inimigos ao controlar o clima.

Ele chamou um amigo (Lucas Puccinelli) para ajudar na área de programação, enquanto eu faria a parte artística do jogo (concept de personagens, inimigos, cenários, sprites, animações). Cheguei a realizar alguns estudos e sketches da personagem, inclusive fiz uma ilustração finalizada que definiu o tom da personagem, mostrada na figura 33 (“baixinha e bravinha”). Porém, por muito tempo, ficamos estagnados pois não estávamos muito motivados a produzir muito, não tínhamos nenhuma data limite definida – era cada um por si. O projeto era um caos, não tínhamos nenhuma noção de como realmente começar e quais eram os passos necessários para desenvolver o jogo. A falta de metodologia era o maior problema.

Aos poucos, cada um foi abandonando o projeto, que acabou ficando para trás enquanto seguíamos em nossas vidas acadêmicas e profissionais. No entanto, sempre tive a ideia de transformar esse projeto no meu Trabalho de Conclusão de Curso, mas nunca soube por onde começar. A primeira ideia era realmente a de fazer o jogo sozinha, com o aval da minha antiga equipe. Porém, os semestres passaram e o projeto foi ficando de lado de novo, até eu surgir com outra direção totalmente diferente da anterior.

Fig 33. Primeira ilustração finalizada de Climate.



MUDANÇA DE DIREÇÃO

No começo de 2015, dois anos após o início do projeto, joguei Journey pela primeira vez. O jogo me encantou com sua narrativa suave, deixando a história ser interpretada livremente pelo jogador. Até então, no meu projeto eu continuava insistindo na mesma fórmula batida de jogo de plataforma 2D: personagem que pula, bate em inimigos, pula obstáculos, chega no objetivo. Nunca tinha me passado pela cabeça uma outra forma de utilizar a mudança climática como mecânica de jogo que não fosse utilizada para lutar com inimigos, até eu conhecer Journey.

Resolvi descartar então a fórmula de batalha e controles – decidi utilizar uma mecânica de gameplay mais suave, fluida e realista. Sophie dá pequenos pulos, move objetos não muito maiores que ela mesma e pode se machucar ao cair de uma grande altura. Ela utiliza os poderes de seu guarda-chuva para alterar o ambiente à sua volta, fazendo chover, ventar ou nevar. Ao alterar o ambiente, um segredo de uma civilização antiga pode ser descoberto ou não.

Foram realizados vários estudos dessas mecânicas, analisei alguns jogos (Child of Light, Journey, Limbo, Bastion, entre outros) mas me decidi por utilizar apenas Journey e Limbo como minhas principais influências para o gameplay.

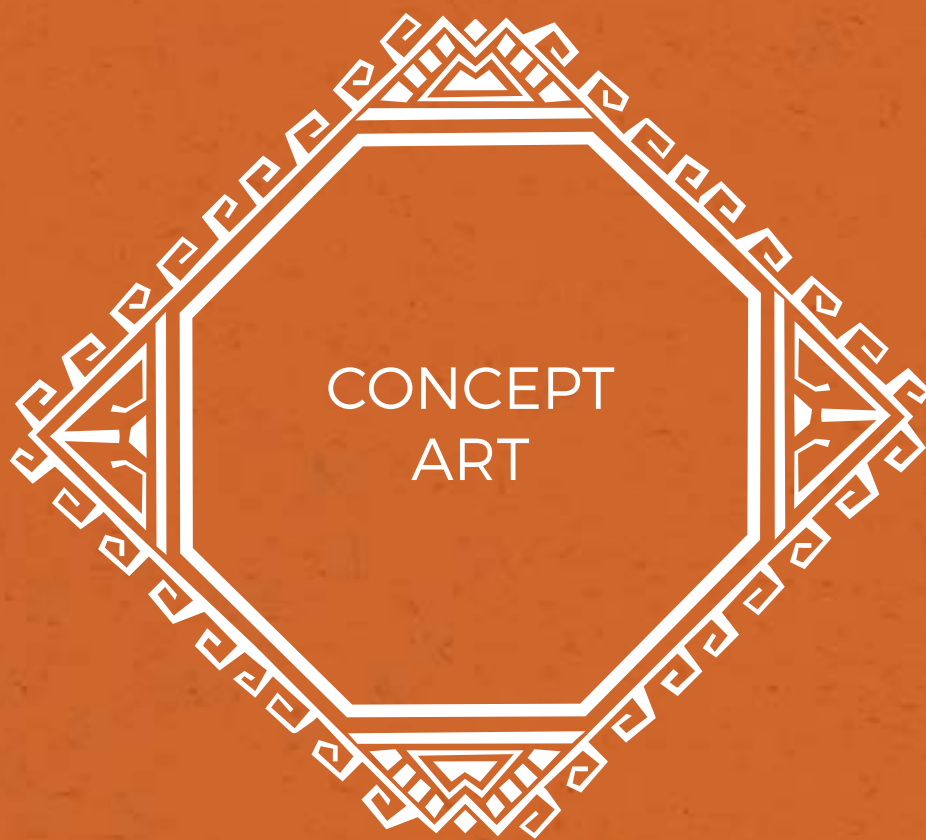
Resolvi também rascunhar a personagem principal em diversas situações, o que para mim é uma das melhores formas de visualizar e resolver problemas. Logo antes de realmente começar o projeto, resolvi fazer uma nova ilustração finalizada, mas com o tom de personagem que eu estava buscando para o jogo, e com essa ilustração me senti pronta para realmente começar a trabalhar neste projeto (figura 34).

CLIMATE

BY OHANA TOZATO



Fig 34. Primeira imagem finalizada da nova versão de Climate.





CONCEPT ART

Traduzindo literalmente, “concept art” significa arte conceitual. Ou seja, são imagens visuais que transmitem a estética e a história para o uso em áreas como animação, filmes, jogos e quadrinhos.

Criar certas imagens que transmitam a essência do jogo antes da criação do mesmo é essencial para qualquer projeto, e não foi diferente com Climate. O objetivo foi criar imagens da personagem principal, assim como animações que reproduzam seu modo de andar e se movimentar, assim como a criação de ilustrações para o cenário da primeira fase do jogo.

SOPHIE

A criação de Sophie foi muito gradual ao longo desses dois anos, com algumas alterações bruscas de estilo no começo, mas amadurecendo mais a cada vez que a retratava. No começo, queria passar uma ideia um pouco mais agressiva mas ainda assim infantil e fofa (figura 35). Ao longo do desenvolvimento, ela ganhou traços mais infantilizados e inocentes, para retratar o quanto ela se encontra perdida em seu próprio mundo e para auxiliar no processo de encantar o jogador (figura 36).

A escolha do nome “Sophie” para a personagem foi realizada de forma intuitiva, como se ela já tivesse surgido na minha mente possuindo esse nome. Sua proporção é de duas cabeças e meia, que ajuda a passar a ideia de que ela é uma criança. O cabelo longo e preso, preso em um rabo de cavalo, é sua marca registrada desde o começo de sua criação. Logo no começo do desenvolvimento do projeto, ainda em 2013, já tinha uma ideia clara de que Sophie usaria uma capa de chuva, o que é totalmente condizente com a história do jogo.

Foram feitos experimentos com diferentes cores em sua capa, no começo fui um pouco relutante em escolher a cor amarela por ser muito clichê, porém depois de diversos estudos, a capa amarela foi a escolhida por oferecer o maior contraste em relação ao cenário, independentemente de qual efeito climático está sendo mostrado na tela (chuva, neve ou sol).

Para auxiliar no desenvolvimento do jogo, foram feitas ilustrações que mostram Sophie de lado, de frente e de costas.

Fig 35. Primeiros sketches de Sophie.



Fig 36. Sketches mais maduros de Sophie.

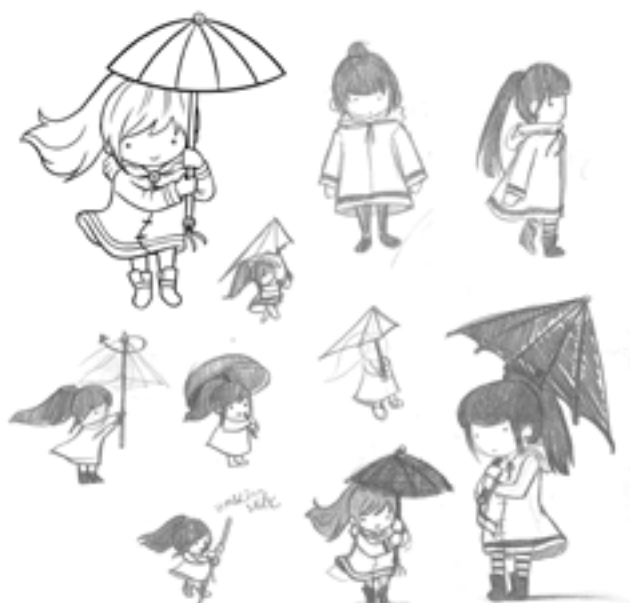




Fig 37. Ilustração finalizada de Sophie.





Fig 38. Testes de cor.



Fig 39. Imagens "turnaround" de Sophie.





TIPOS DE GUARDA CHUVA

Desde o começo do desenvolvimento do projeto já foi definido que Sophie teria um guarda chuva mágico que seria a sua arma. Com a mudança do projeto, o guarda chuva não é mais considerado uma arma, e sim um artefato mágico que faz com que Sophie possa alterar o efeito climático em ação na região em que se encontra. Por ser um artefato mágico, ele possui formas diferentes, dependendo do efeito climático escolhido pelo jogador: sol, chuva, vento e neve.

Sol: o guarda chuva funciona como uma sombrinha que ajuda a bloquear os raios solares. (figura 41)

Chuva: o guarda chuva fica maior e com uma angulação um pouco mais fechada, o que ajuda a proteger Sophie. (figura 42)

Vento: o guarda chuva fica com uma área maior, porém irregular, o que impede que a armação vire ao contrário (algo que ocorre com frequência em guarda chuvas normais) o que ajuda Sophie a se proteger do vento. (figura 43)

Neve: o guarda chuva vira um apoio para andar, algo entre um cajado e uma bengala, o que auxilia Sophie a andar mesmo quando a neve é profunda. (figura 44)

A transição de um tipo de guarda chuva para outro é feita rapidamente: o guarda chuva se torna branco e e em menos de 1 segundo, se transforma no tipo de guarda chuva desejado (figura 45).



Fig 40. Guarda chuva fechado (modo de espera)



Fig 41. Guarda chuva em versão “sol”



Fig 42. Guarda chuva em versão “chuva”





Fig 43. Guarda chuva em versão “vento”



Fig 44. Guarda chuva em versão “neve”



Fig 45. Mudança de efeito climático.





SPRITES

Um sprite é um objeto gráfico estático, animado, interativo ou não, que representa um personagem, objeto, ou parte do cenário dentro de uma 'cena' ou situação do jogo. Nesse caso, resolvi criar os sprites que simbolizam a forma de andar de Sophie (figura 46). Ela tem passos curtos e não anda muito rápido. Foram criados 24 sprites, o que simbolizam 1 segundo em tempo real. Esses sprites serão utilizados no futuro desenvolvimento do jogo.

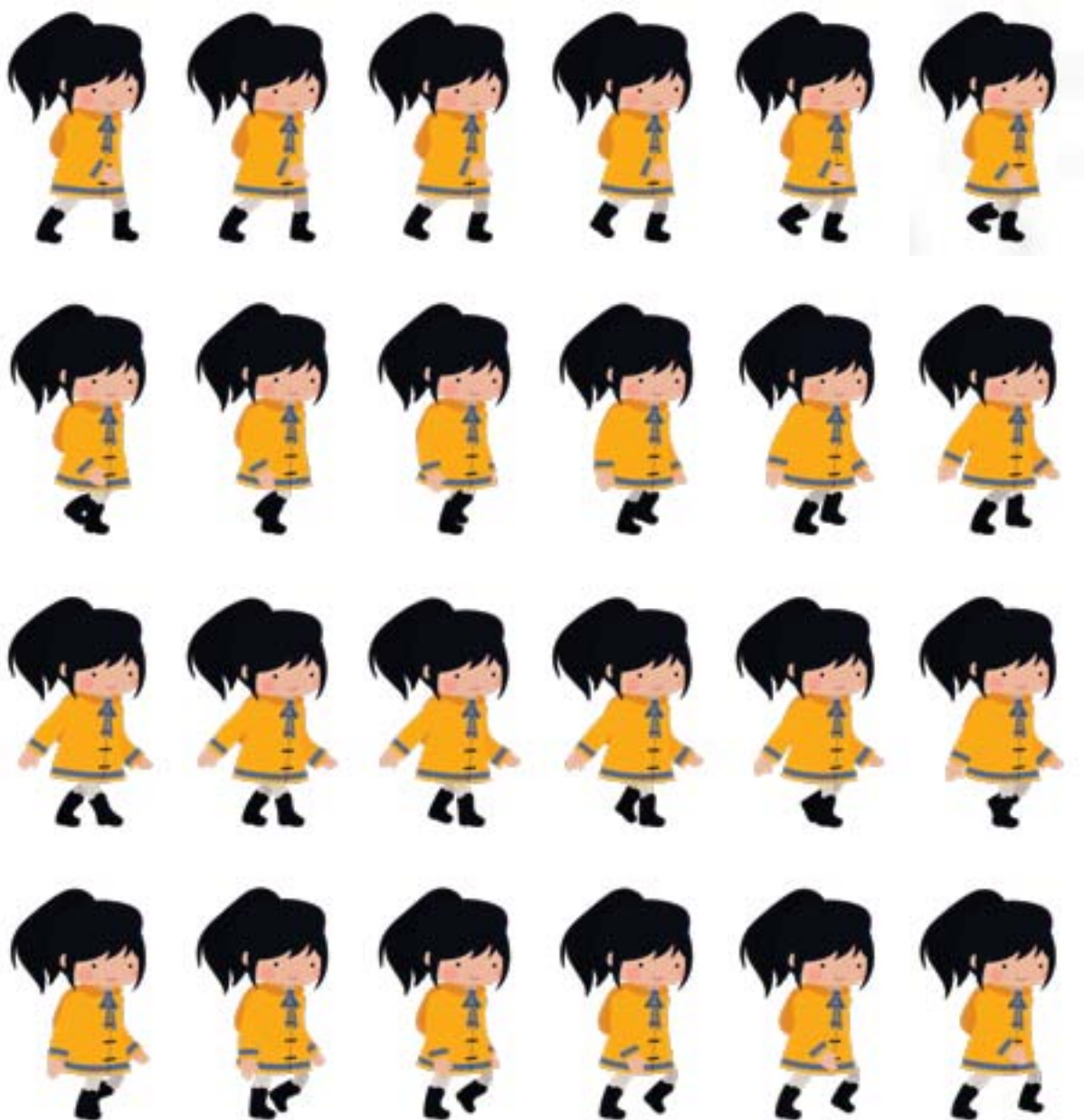


Fig 46. Sprites de animação do modo de andar de Sophie.





TIPOS DE AÇÕES

Sophie, além de andar, tem 4 ações básicas: ela pode pular (figura 47), empurrar objetos (figura 48), puxar objetos (figura 49) e escalar (figura 50). Nota-se que Sophie não tem força sobrehumana, ou seja, ela não consegue pular muito alto, ou puxar/empurrar objetos muito maiores do que ela. Essa escolha foi fundamental para reforçar o realismo do universo criado.



Fig 47. Sophie pulando.



Fig 48. Sophie empurrando um objeto.



Fig 49. Sophie puxando um objeto.



Fig 50. Sophie escalando.





CENÁRIOS - PRIMEIROS ESTUDOS

O cenário da primeira fase do jogo foi sendo desenvolvido simultaneamente com os estudos da personagem. Primeiramente, foram feitos vários estudos de estilo para o universo do jogo. Como o continente no qual Climate se passa foi transformado em deserto, os meus primeiros rascunhos tinham forte influência asiática e do Oriente Médio. Resolvi então buscar várias referências que me ajudassem no desenvolvimento desses estudos, para criar algo conciso em relação ao universo de Climate. (figura 51)

Dando sequência aos estudos, resolvi aplicar esse estilo desejado em diversos rascunhos (figura 52), para ter a confirmação ou não se o estilo escolhido funcionaria bem. Os resultados foram bastante satisfatórios, então resolvi seguir em frente.

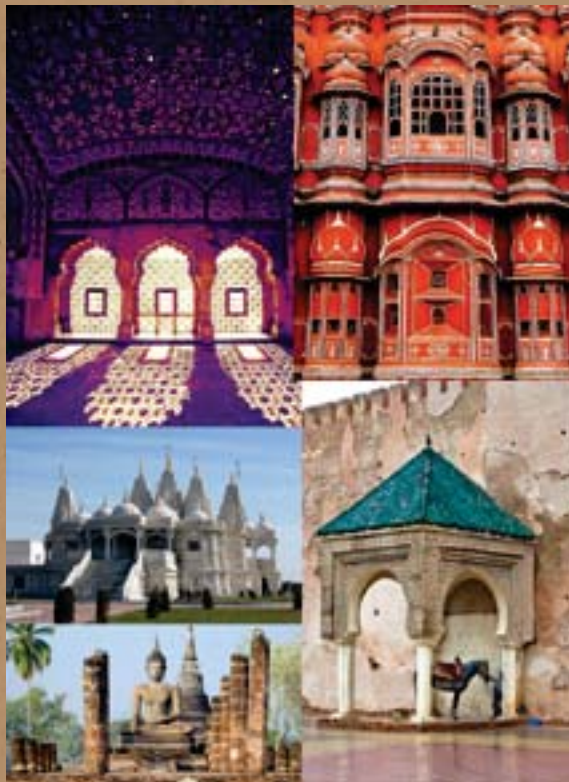


Fig 51. Principais referências.



Fig 52. Sketches .



Como o level design já havia sido resolvido, o próximo passo foi a aplicação da estética desejada em um teste para o cenário. Utilizando o Photoshop e brushes que simulam pintura acrílica, criei uma ilustração simples do começo da fase. Depois, criei duas cópias dessa ilustração e apliquei um tratamento de chuva e de neve em cada cópia (figura 53).

Logo em seguida, foram feitos novos estudos das mesmas ilustrações, porém em vetor utilizando o Illustrator (figura 54). Achei visualmente interessante, mas não passou a ideia cativante que eu queria para o universo de Climate, pois gostaria de algo mais realista para que ajudasse na conexão entre jogo e jogador.



Fig 53. Teste de cenário feito no Photoshop.



Fig 54 Teste de cenário feito no Illustrator.



DESENVOLVIMENTO

Após os estudos de cor e estilo terem sido realizados, chegou a hora da aplicação do estilo de arte desejado no level design criado anteriormente.

A fase tem dois estados: deserto e pós chuva. Sophie começa sua aventura acordando ao lado das ruínas mostradas na figura 57 e segue em frente até descobrir seus poderes nas ruínas mostradas na figura 59, onde seu guarda chuva brilha e a chuva começa a cair, alterando o cenário e criando uma área onde tudo volta a ser como era no passado: o templo volta ao normal, a árvore cresce e uma ponte é criada, o que possibilita que Sophie continue andando em sua trajetória.

A estética utilizada foi baseada nas artes do jogo Bastion (anteriormente citado), com um modo de pintura digital mais realista, porém com traços que simulam aquarela e pintura à óleo. Criar essas ilustrações foi um grande desafio, já que foi o meu primeiro contato com a criação de cenários neste tipo de renderização digital.



Fig 55. Primeira metade do cenário da primeira fase.



Fig 56. Segunda metade do cenário da primeira fase.





Fig 57. Detalhes das ruínas onde Sophie acorda.



Fig 58. Detalhe dos primeiros obstáculos da fase.



Fig 59. Detalhe das ruínas onde Sophie aprende seu primeiro poder.



Fig 60. Ruínas antes da chuva.



Fig 61. Ruínas pós chuva.





Fig 62. Detalhes da área modificada após a chuva.



Fig 63. Detalhes do templo modificado após a chuva.



A identidade visual de Climate tem a intenção de ser leve e versátil, podendo ser aplicada em diferentes produtos e mídias.

LOGOTIPO

A criação do logotipo foi um tanto descomplicada, com poucos sketches e uma criação mais direta no Illustrator. Primeiro, escolhi a tipografia utilizada (Montserrat), depois foram feitas alterações na tipografia (testes como alteração de letras, mudança de espessura, etc). Em seguida, criei os símbolos utilizados no logo, cada um representando um dos efeitos climáticos que Sophie pode realizar (sol, chuva, vento e neve).

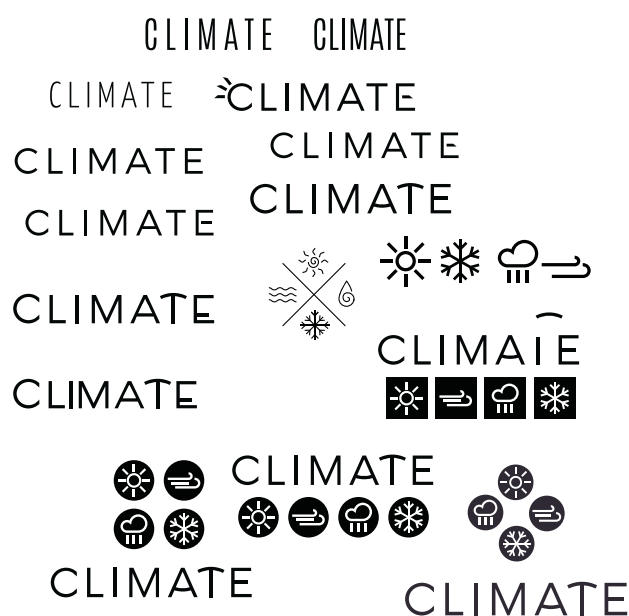


Fig 64. Processo de criação do logotipo.



Fig 65. Logotipo final.

CORES

A principal ideia por trás do logotipo é que ele apareça em qualquer tipo de fundo colorido, portanto foi muito importante a criação de um logotipo que funcionasse em apenas uma cor, sem degradês ou sombras.

A cor principal do logotipo é um off-white, seguida de um tom de azul, e por último, a cor preta. (figura 66)



Fig 66. Cores do logotipo.

TIPOGRAFIA

A família tipográfica utilizada no logotipo e na maior parte do projeto é a Montserrat (geralmente em suas versões light ou normal).

MONTSERRAT LIGHT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

MONTSERRAT REGULAR

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ÁREA DE SEGURANÇA

A área de segurança do logotipo de Climate é definida a partir do tamanho de um dos círculos utilizados no símbolo (figura 67). A área de segurança é importante para prevenir a colisão do logo com outros elementos e criar um espaço mínimo de respiro entre o logo e outras imagens.



Fig 67. Área de segurança.

PROIBIÇÕES DE USO

Não é recomendável alterar a forma do logotipo, como esticar ou diminuir fora de proporção, girar, alterar as cores, utilizar sombras e/ou degradês, colocar alguma imagem dentro dos limites ou em algum tipo de fundo que não ofereça o contraste necessário. (figura 68)



Fig 68. Proibições de uso.

DESIGN
DE INTERFACE

A palavra “interface” pode significar várias coisas: um controle de video game, um sistema de manipular um personagem virtual, a forma com que o jogo comunica informações ao jogador, entre outros. Nesse caso, iremos considerar “interface” como a forma com que o jogo comunica-se ao jogador através de botões e animações.

PRIMEIRAS TELAS

Climate possui 2 diferentes telas que levam o jogador ao primeiro menu: a primeira, onde o logo do jogo aparece em destaque dentro de um círculo místico que fica constantemente girando na direção horária (figura 69) e a segunda, onde o logotipo desaparece e dá lugar à três opções diferentes (novo jogo, opções e sair) (fig 70).



Fig 69. Primeira tela do jogo.



Fig 70. Segunda tela do jogo (menu de seleção).

TELAS IN GAME

Após o início do jogo, são poucos os elementos que permanecem aparentes na tela. O único indicativo é o de temperatura, que fica constantemente no canto superior direito da tela. (figura 71)

Ao conseguir o primeiro poder (chuva), o jogador tem a possibilidade de abrir o menu de efeitos climáticos a qualquer momento apertando o botão do meio do mouse, e ao fazer isso o cenário fica desfocado enquanto 4 marcadores aparecem (cada um para um tipo de efeito climático a ser escolhido). Na tela aqui mostrada, apenas o efeito de chuva está disponível para o jogador, enquanto os outros efeitos permanecem escondidos com um “?” indicando que há outros efeitos possíveis que ainda não foram desbloqueados. (figura 72)

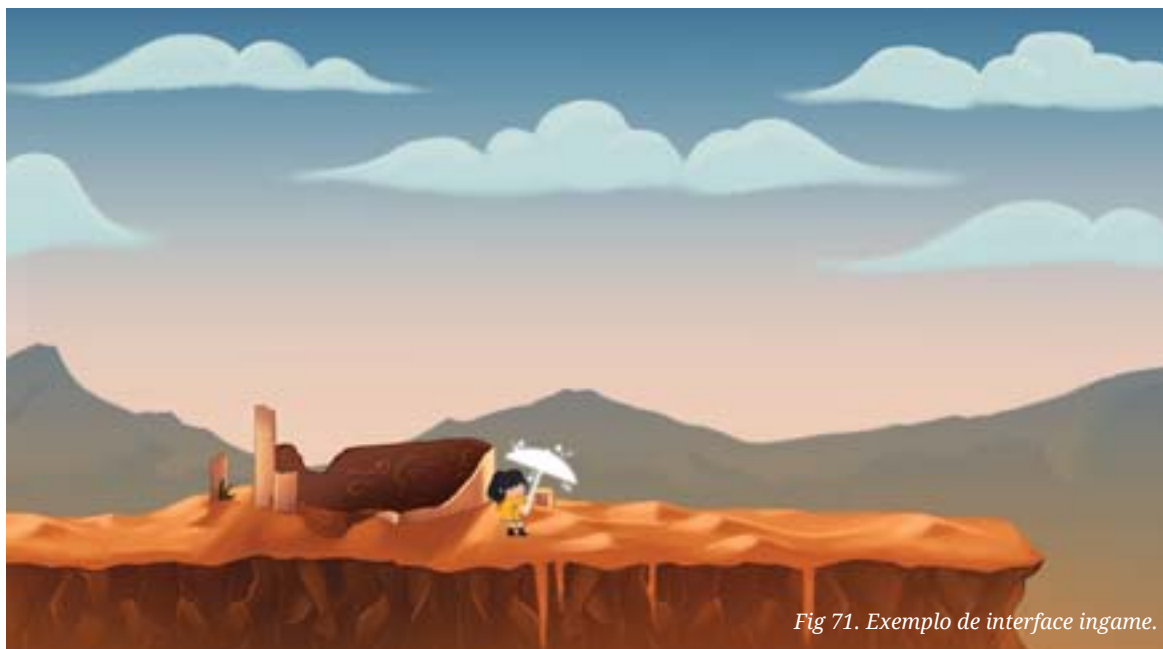


Fig 71. Exemplo de interface ingame.



Fig 72. Interface ao pressionar o botão do meio do mouse.

TELA DE PAUSE

Ao pressionar o botão “esc” do teclado, o jogador pode parar o jogo. As opções dadas ao jogador são “retornar ao jogo”, “opções” e “sair”.



Fig 73. Menu ingame do jogo.



CARTÕES
POSTAIS

CRIAÇÃO

Além da criação das artes para o jogo, foram criados também cartões postais para serem distribuídos com o intuito de divulgar o projeto.

Busquei inspiração no trabalho de Owen Davey, ilustrador que possui um estilo característico e que trabalhou em diversos projetos, incluindo as ilustrações do jogo Two Dots (figura 74) e cartões postais que simbolizavam o final de uma fase. Para os cartões postais de Climate, resolvi criar quatro postais que mostrassem bem o universo criado, e que convidassem as pessoas a experimentar o jogo e ajudar na divulgação.

O processo foi mais tranquilo do que o imaginado, pois já possuía uma ideia clara da direção desejada. Foram criados sketches (figura 75) que ajudaram a definir as ilustrações finais. Cada cartão postal simboliza um dos efeitos climáticos do jogo: vento, sol, neve e chuva.

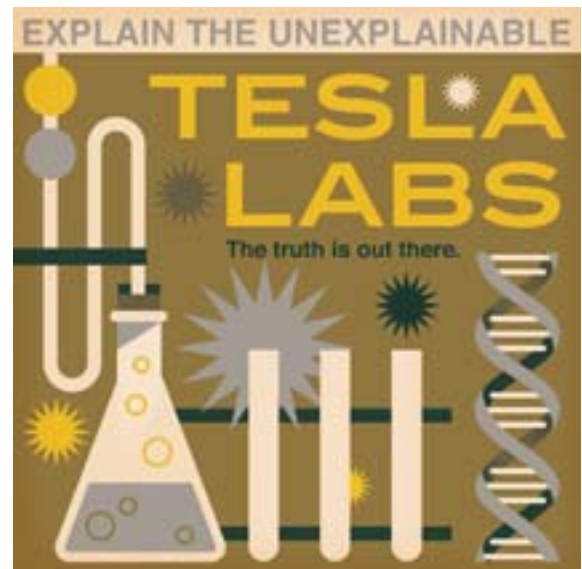


Fig 74. Exemplo de cartão postal de Two Dots.

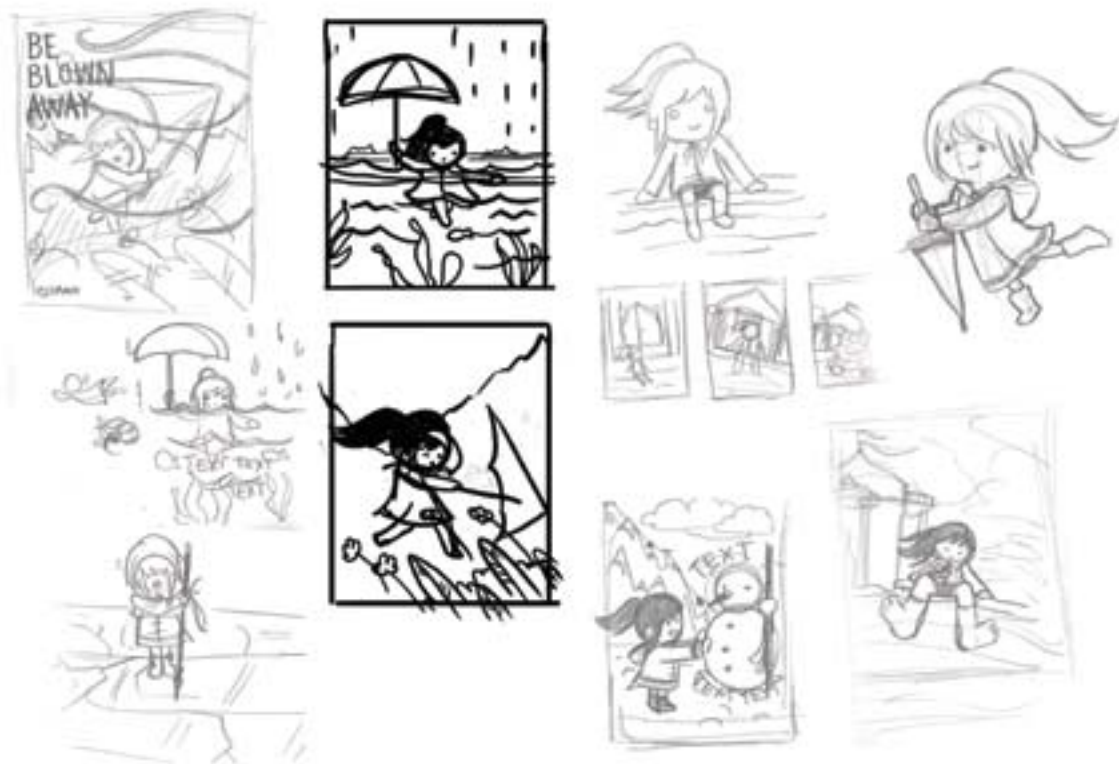


Fig 75. Sketches.



Fig 76. Cartão postal do elemento “vento”.



Fig 77. Cartão postal do elemento "sol".



Fig 78. Cartão postal do elemento “neve”.



Fig 79. Cartão postal do elemento “chuva”.



Antes de iniciar esse projeto, pensei que não seria tão complicado, que seria incrível criar um universo inteiro com total liberdade, e que tudo fluiria de forma simples e fácil se eu me programasse direito. Porém, ao realmente colocar a mão na massa, fiquei tão focada na criação das mecânicas de jogo que foi muito fácil me perder no foco do projeto e me enveredar em caminhos desconhecidos que não seriam tão pertinentes ao projeto em si. Precisei diminuir o escopo consideravelmente pois seria humanamente impossível criar toda a programação de um jogo (sendo que nunca tive contato com nenhum tipo de programação) e as artes e animações do projeto ao mesmo tempo. Era um esforço imenso para uma pessoa só, sendo que o tempo total para a entrega do projeto era de menos de um semestre. Quando percebi que seria impossível realizar essa tarefa, mesmo me dedicando à Climate em tempo integral, resolvi focar na minha área preferida: criação de ilustrações.

O processo de criação das imagens de Climate foi como um divisor de águas na minha vida: fez com que eu percebesse que sim, sou capaz! Sou capaz de criar um universo fictício inteiro, de criar ilustrações que representem esse universo de forma concisa, incluindo a personagem e os possíveis cenários. Durante muito tempo ficava observando os trabalhos dos meus ilustradores favoritos e imaginando se um dia eu seria capaz de criar algo do mesmo nível. Porém, esqueci que o principal é: **criar algo**. Não importa se é feio ou bonito, se os fundamentos do desenho estão corretos ou não. O que importa é praticar, é colocar a mão na massa, é se meter em caminhos desconhecidos e ter orgulho do que foi criado.

Climate me permitiu essa sensação, e por isso, sou muito grata à esse projeto e aos conhecimentos adquiridos pela criação de todo o universo em que vive essa menininha simpática e cabeçuda chamada **Sophie**.



BIBLIOGRAFIA

Rouse III, Richard. **Game Design: Theory and Practice**. 2nd Edition. Texas: Wordware Publishing, Inc, 2005.

Schell, Jesse. **The Art of Game Design - A Book of Lenses**. 1st Edition. Elsevier Inc, 2008.

Crawford, Chris. **The Art of Computer Game Design**. 1st Edition. McGraw-Hill, 1984.

Zimmerman, Eric e Salen, Katie. **Rules of Play - Game Design Fundamentals**. 1st Edition. MIT Press Cambridge, 2003.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. <http://www.fanpop.com/clubs/star-wars-clone-wars-micro-series-2003/images/35324274/title/clone-wars-characters-photo> em 31-agosto-2015.

Figuras 2 a 17. Arquivo pessoal.

Figura 18. <http://www.igoodmorning.net/wp-content/uploads/2015/08/Journey-Wallpapers-7.jpg> em 31-agosto-2015.

Figura 19. <http://theartofjourney.com/tgc/wp-content/uploads/2012/10/Page-142.jpg> em 16-agosto-2015.

Figura 20. https://randomdazed1.files.wordpress.com/2013/08/journey_desert_1p_distant_towers.jpg em 13-agosto-2015.

Figura 21. <http://www.themarysue.com/wp-content/uploads/2015/08/Journey-1.jpg> em 31-agosto-2015.

Figura 22. <http://img15.nnm.me/8/6/9/3/b/989fa73fb10af135e98df14e6f6.jpg> em 30-agosto-2015.

Figura 23. http://multimedia.pol.dk/archive/00338/Limbo2_18-04-2009_C_338978a.jpg em 31-agosto-2015.

Figuras 24 e 25. Arquivo pessoal.

Figura 26. http://hdwyn.com/wallpaper/bastion_xbox_360_rpg_supergiant_games_warner_hd-wallpaper-94866.jpg em 18-agosto-2015.

Figura 27. <http://games-tec.com/wp-content/uploads/2012/05/Bastion-seasons.jpg> em 18-agosto-2015.

Figura 28. <http://finley.im/content/images/2015/02/File-Feb-18--5-50-45-PM.png> em 31-julho-2015.

Figura 29. <http://altosadventure.com/> em 31-julho-2015.

Figura 30. Arquivo pessoal.

Figura 31. <http://rero.bg/files/2013/09/Child-of-Light-key-art-rero.jpg> em 01-setembro-2015.

Figura 32. http://www.v-gamers.com/wp-content/uploads/2014/05/FloodedLand_SunPalaceEntrance_1398859244.png em 01-setembro-2015.

Figuras 33 a 73. Arquivo pessoal.

Figura 74. <http://payload284.cargocollective.com/1/5/176485/7993013/TwoDots-Postcard-Tesla-Labs-Chemistry-Retro-Vintage-Owen-Davey-Illustration-1800.jpg> em 10-agosto-2015.

Figuras 75 a 79. Arquivo pessoal.

Este Relatório foi produzido em Bauru, no ano de 2015, como Projeto de Conclusão de Curso para o título de Bacharelado em Design Gráfico na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

As tipografias usadas foram “Droid Serif” para os textos corridos, e “Montserrat” para os títulos e subtítulos. A impressão do relatório foi realizada pela gráfica Press, em Bauru.