



mori

*Game Design na construção de narrativas reflexivas,
abordando a efemeridade e o cotidiano*

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

2024

LUÍSA DE CASTRO FREITAS ANNA GABRIELA ALVES DOS SANTOS



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Anna Gabriela Alves dos Santos; Luísa de Castro Freitas

Título do trabalho: Mori: game design na construção de narrativas reflexivas, abordando a efemeridade e o cotidiano

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Anna Gabriela Alves Dos Santos, Discente**, em 17/01/2024, às 16:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luisa De Castro Freitas, Discente**, em 19/01/2024, às 08:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ravi Figueiredo Passos, Professor do Magistério Superior**, em 22/01/2024, às 10:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4295856** e o código CRC **AB402D6F**.

Anna Gabriela Alves dos Santos
Luísa de Castro Freitas

MORI:
GAME DESIGN NA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS
REFLEXIVAS, ABORDANDO A EFEMERIDADE
E O COTIDIANO

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Ravi Figueiredo Passos

2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 16 dias do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso - TCC intitulado “Mori: Game Design na construção de narrativas reflexivas, abordando a efemeridade e o cotidiano”, de autoria de Anna Gabriela Alves dos Santos e Luísa de Castro Freitas, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais - FAV, da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo Professor Dr. Ravi Figueiredo Passos (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Dr. Nicolás Andrés Gualtieri (Faculdade Senac/GO) e Professor Dr. Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição das estudantes. Posteriormente, após deliberação de forma reservada, a Banca considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Ravi Figueiredo Passos, Professor do Magistério Superior**, em 02/02/2024, às 14:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 02/02/2024, às 14:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **NÍCOLÁS ANDRÉS GUALTIERI, Usuário Externo**, em 02/02/2024, às 15:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4358468** e o código CRC **03100FB4**.

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Freitas, Luisa de Castro

Mori [manuscrito] : game design na construção de narrativas reflexivas, abordando a efemeridade e o cotidiano / Luisa de Castro Freitas, Anna Gabriela Alves dos Santos. - 2024.
192 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Ravi Figueiredo Passos.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2024.

Bibliografia. Apêndice.
Inclui siglas, mapas, fotografias, abreviaturas, símbolos, gráfico, tabelas.

1. Game Design. 2. Indie. 3. Narrativa. 4. Filosofia. I. Santos, Anna Gabriela Alves dos. II. Passos, Ravi Figueiredo, orient. III. Título.

CDU 745/749



aos fantasmas do passado
ao sussurro do presente
e ao cintilar do futuro

ANNA



para todos aqueles que
me lembraram de olhar
para o profundo azul do céu
e me fizeram sentir
o instante

LUÍSA

RESUMO

Os jogos são meios capazes de transmitir mensagens e informações, e por meio disso, favorecer na resolução de problemas e transformar as visões e os ideais das pessoas. Com o desenvolvimento cada vez maior da tecnologia, as pessoas passaram a se desconectar do presente, e se esquecerem de como a vida é efêmera. O presente projeto de game design irá propor um jogo digital indie para computador, como meio capaz de solucionar problemas e trazer reflexões para o usuário. Em aderência à conceitos da filosofia, o jogo pretende trazer reflexões por meio de interações exploratórias, falas e pensamentos de cinco personagens distintos. Em meio à isso, o jogador irá experimentar uma atmosfera calma e tranquila, além de experimentar diferentes técnicas visuais ao longo dos capítulos, em vista de se colocar no lugar de cada personagem, e interagir por meio de puzzles e escolhas na narrativa. Dessa forma, foi realizada uma pesquisa bibliográfica relacionada ao game design, ao tema proposto e à abordagens metodológicas utilizadas. O resultado foi um protótipo e telas ilustradas, baseadas nos requisitos estabelecidos durante o projeto.

PALAVRAS

CHAVE

Game Design, indie, narrativa, filosofia

ABSTRACT

Games are means capable of transmitting messages and information, and through this, helping to solve problems and transform people's visions and ideals. With the increasing development of technology, people have started to disconnect from the present, and forget how ephemeral life is. This game design project will propose an indie digital game for computer, as a means capable of solving problems and bringing reflections to the user. In adherence to philosophy concepts, the game aims to bring reflections through exploratory interactions, speeches and thoughts of five distinct characters. In the midst of this, the player will experience a calm and peaceful atmosphere, in addition to experimenting with different visual techniques throughout the chapters, in order to put themselves in the shoes of each character, and interact through puzzles and choices in the narrative. In this way, a bibliographical research was carried out related to game design, to the proposed theme and to the methodological approaches used. The result was a prototype and illustrated screens, based on the requirements established during the project.

KEYWORDS

Game Design, indie, narrative, philosophy

CAP. 1

INTRODUÇÃO

12

- 1.1 INTRODUÇÃO 13
- 1.2 OBJETIVOS 13
 - 1.2.1 OBJETIVO GERAL 13
 - 1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 13
- 1.3 JUSTIFICATIVA 14
- 1.4 METODOLOGIA DE PROJETO 15
- 1.5 APRESENTAÇÃO DAS PARTES DA MONOGRAFIA 17

CAP. 3

DELIMITAÇÃO

46

- 3.1 BRIEFING 47

- 2.1 TEMÁTICA 19
- 2.2 GAME DESIGN 23
 - 2.2.1 ATIVIDADE LÚDICA 23
 - 2.2.2 INTERAÇÃO LÚDICA SIGNIFICATIVA 24
 - 2.2.3 SISTEMAS 24
 - 2.2.4 CÍRCULO MÁGICO 24
 - 2.2.5 DEFININDO JOGOS 25
 - 2.2.6 DEFININDO JOGOS DIGITAIS 27
 - 2.2.7 GÊNEROS DOS JOGOS DIGITAIS 27
 - 2.2.8 FERRAMENTAS PARA JOGOS DIGITAIS 30
- 2.3 A EXPERIÊNCIA E A INTERAÇÃO 32
 - 2.3.1 EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX) 32
 - 2.3.2 INTERFACE DO USUÁRIO (UI) 35
- 2.4 A NARRATIVA 37
- 2.5 ELEMENTOS GRÁFICOS 41
 - 2.5.1 FORMAS 41
 - 2.5.2 TIPOGRAFIA 43
 - 2.5.3 COR 43
 - 2.5.4 GRID 44

18

CAP. 2

REFERENCIAL TEÓRICO

- 4.1 COLETA E ANÁLISE DE DADOS 49
 - 4.1.1 ANÁLISE DE SIMILARES 49
 - 4.1.2 ESTUDO DE MATERIAIS E TECNOLOGIAS 58
 - 4.1.3 ESTUDO DOS USUÁRIOS 58
- 4.2 CONCEITUAÇÃO 61
- 4.3 DEFINIÇÃO DO OBJETO 61
 - 4.3.1 LISTA DE REQUISITOS 61

48

CAP. 4

CONHECIMENTO

- 5.1 IDENTIDADE VISUAL 64
 - 5.1.1 ASSINATURAS 64
 - 5.1.2 TIPOGRAFIA 66
 - 5.1.3 SISTEMA CROMÁTICO 66
- 5.2 GUI 67
 - 5.2.1 GRID DA INTERFACE 68
 - 5.2.2 WIREFRAME 68
 - 5.2.3 TELAS E BOTÕES 69
- 5.3 ESTÉTICA 74
 - 5.3.1 AURORA 74
 - 5.3.2 AILA 74
 - 5.3.3 BERNARDO 74
 - 5.3.4 TARCÍSIO 74
 - 5.3.5 CALI 74
- 5.4 CONSTRUÇÃO DO JOGO 74
 - 5.4.1 ROTEIRO E STORYBOARD 75
 - 5.4.2 SOUND DESIGN 76
- 5.5 MECÂNICA E JOGABILIDADE 76
 - 5.5.1 CONTROLES 76
 - 5.5.2 PUZZLES 77
- 5.6 GAME DESIGN DOCUMENT 78
- 5.7 PROTOTIPAGEM 78
 - 5.7.1 TELAS INICIAIS 79
 - 5.7.2 CAPÍTULO 1: AURORA 80
 - 5.7.3 CAPÍTULO 2: AILA 81
 - 5.7.4 CAPÍTULO 3: BERNARDO 84
 - 5.7.5 CAPÍTULO 4: TARCÍSIO 87
 - 5.7.6 CAPÍTULO 5: CALI 89
 - 5.7.7 CRÉDITOS 90
- 5.8 ADEQUAÇÃO/VALIDAÇÃO 90

63

CAP. 5

DESENVOLVIMENTO

CAP. 6

CONSIDERAÇÕES FINAIS

91

- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 94
- REFERÊNCIAS DE JOGOS 98

93

REFERÊNCIAS

APÊNDICES

99

- APÊNDICE A: QUESTIONÁRIO 99
- APÊNDICE B: ROTEIRO 106
- APÊNDICE C: STORYBOARD 140
- APÊNDICE D: GDD 151

CAPÍTULO 1

introdução

CAPÍTULO 1: INTRODUÇÃO

Diante do teor acadêmico do projeto aqui descrito, faz-se necessário a apresentação das partes introdutórias e suas subdivisões. Para tanto, são definidas questões acerca dos objetivos e justificativa do objeto proposto e a descrição do processo metodológico a ser aplicado.

1.1 INTRODUÇÃO

Os jogos, além de meios de entretenimento, são capazes de transmitir mensagens e informações, e por meio disso, resolver problemas e transformar as visões e os ideais das pessoas. Um de seus pontos principais, é sim, divertir e entreter o usuário, porém, devido a sua complexidade, é possível transmitir conceitos se apoderando da interação do usuário com o meio digital, e da capacidade que os jogos possuem de fazerem as pessoas se sentirem parte ativa de uma história.

Esse projeto propõe a produção de um jogo digital para computador, que vise ser acessível ao público geral, e que consiga transmitir as informações por ele pretendidas, não deixando de ser divertido, e nem visualmente agradável, entregando assim, uma ótima experiência para quem estiver jogando.

Os meios de entretenimento muitas vezes procuram refletir aspectos da vida real, fazendo com que as pessoas pensem sobre atitudes e hábitos cotidianos, enxergando aquilo por meio de uma narrativa. Desta forma, o presente projeto irá utilizar um jogo digital para computador, como meio capaz de solucionar problemas e criar reflexão. Por meio de preceitos combinados do design iterativo, o uso de ferramentas voltadas para o game design, e da base do método Passos (2008), será possível possibilitar a interação pretendida entre usuário e jogador, e alcançar e solucionar o problema previamente estabelecido.

1.2 OBJETIVOS

A partir da contextualização e delimitação das questões abordadas neste trabalho, são listados os seguintes objetivos a serem alcançados pelo projeto.

1.2.1 OBJETIVO GERAL

Projetar um jogo digital indie¹ para computador, utilizando resolução de puzzles², por meio de uma estética aconchegante e uma narrativa permeada por questões filosóficas.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Trabalhar o conceito de efemeridade da vida e as escolhas que a permeiam;
- Desenvolver uma identidade visual condizente com os conceitos estabelecidos;
- Utilizar preceitos da filosofia na narrativa do jogo;
- Construir uma narrativa que torne a experiência do jogador mais profunda e reflexiva à questões abordadas pelo jogo;
- Atingir uma boa experiência do usuário com o produto;
- Utilizar conceitos de game design³ para desenvolver mecânicas de puzzles;
- Integrar narrativa e estética, engajando o usuário.

1. Gênero utilizado para definir jogos independentes, que possuem uma equipe pequena, e em consequência, restrições de produção.

2. Em tradução direta para o português, quebra-cabeça; mecânica abordada em jogos que envolve o raciocínio lógico e a dedução para o cumprimento de objetivos propostos pelo jogo.

3. Em tradução direta para o português, design de jogos, porém, o termo Game Design apresenta-se em maior ocorrência na bibliografia aqui levantada, decidindo-se por priorizá-lo ao longo da pesquisa.

1.3 JUSTIFICATIVA

Durante a quarentena da pandemia de Coronavírus, nos anos de 2020 e 2021, foram vivenciados tempos de estresse, onde uma parte substancial da vida social migrou para o mundo digital. Para suprir a ausência de contato físico e conversas presenciais, o número de pessoas que começaram a jogar sofreu um aumento de 2,6 bilhões ao redor do mundo, se comparado ao ano de 2020 (Pallavicini; Pepe; Mantovani, 2022). Muitas pessoas começaram a usar jogos multijogador como meio de estar em um mesmo ambiente virtual, experienciando atividades de maneira lúdica, e mantendo laços afetivos.

Um estudo realizado por Barr e Stewart (2022), que entrevistou em sua maioria jovens estudantes entre 16 e 24 anos, comprovou que 71,3% dos entrevistados reportaram que o tempo que eles passam jogando jogos diariamente mudou durante a pandemia, e 58% deles disseram se sentir melhor, durante esse período, graças aos jogos. Os entrevistados pontuaram que os principais benefícios foram a estimulação cognitiva, a oportunidade de socialização, e benefícios à saúde mental, como redução da ansiedade e do estresse. Um total de 63,1% deles informaram que o tipo de jogos que eles costumavam jogar mudou, e com isso, os conhecidos *cozy games*⁴ ganharam uma força ainda maior atualmente e, mesmo depois da pandemia, as pessoas ainda procuram jogos como válvula de escape, para se sentirem mais confortáveis e desestressadas.

Os *cozy games* possuem uma atmosfera esteticamente confortável, músicas calmas, pouca complexidade na mecânica, e normalmente não possuem violência e lutas. Pode-se citar como exemplos deste tipo de jogo *Stardew Valley*, *Animal Crossing* e *Unpacking*. Em sua maioria, os *cozy games* também são jogos independentes, em relação à sua produção/desenvolvimento, pois são desenvolvidos por empresas pequenas com poucas pessoas na equipe, o que também se adere à tipologia do presente trabalho. Entretanto, não foi só estresse e ausência social que a pandemia trouxe, ela também deixou uma urgência de viver em todos que se viram presos, e que se sentiram como se tivessem perdido um pedaço das suas vidas, as pessoas estão “procurando meios de criar

alegria e achar a felicidade internamente, e aproveitar ao máximo o que elas tinham” (Caron, 2022, tradução nossa).

Surgiu uma nova tendência no Instagram e no TikTok, vídeos voltados para a romantização da vida, focados em pequenos detalhes do cotidiano, com frases poéticas e reflexivas, e músicas calmas.

“ Isso nos pede para apreciar o que temos agora na nossa frente e viver com intenção, não importando o quanto mundano nossos rituais diários possam ser. (CARON, 2022, TRADUÇÃO NOSSA)

Esses vídeos trazem as memórias como experiências, ressaltando que o que existe de mais importante é viver a vida que se sonha, colecionar momentos com as pessoas amadas, e se conectar com o presente momento, lembrando que estar vivo é estar vivendo o agora, muito mais do que adquirir bens materiais e acumular riquezas.

Os jogos são, além de entretenimento, um meio de comunicação entre o designer e o usuário, e da mesma maneira que os outros meios de comunicação, os jogos funcionam como pontes entre pessoas, transmitindo mensagens e sentimentos aos usuários. A diferença dos jogos para os outros meios, é que existe a interação com a história em questão, e o usuário consegue fazer parte da história, e se ver no lugar de um personagem, tomando escolhas, e vendo as consequências de suas ações. O objetivo deste projeto é elaborar um jogo que traga reflexões pessoais sobre cotidiano e memória, e que possibilite ao usuário se questionar sobre o sentido da vida, e o rumo da sua própria. É também, potencializar a reflexão e apreciação de pequenos momentos de seu cotidiano, assim como o entendimento de que eles são os que mais importam.

4. Jogos aconchegantes, em tradução livre para o português.

1.4 METODOLOGIA DE PROJETO

O processo metodológico busca definir o caminho a ser seguido em um projeto e os resultados esperados da sua conclusão. Segundo Munari (1998, p. 6) “Quando se aprende a enfrentar pequenos problemas, pode-se pensar também em resolver problemas maiores”. A partir do momento que um sujeito propõe a resolução de um problema menor, ele adquire conhecimentos que o prepararão com as ferramentas necessárias para abordar de uma maneira mais direta e até mesmo mais fácil, problemas maiores que antes poderiam parecer impossíveis de resolução. Quanto mais essa bagagem é acumulada, mais abordagens podem ser exploradas na solução de problemáticas mais complexas.

Passos (2008, p. 2) complementa que o processo necessita de “uma forte sustentação em procedimentos sequenciais ordenados pelo bom-senso e pelas necessidades de resolução de problemas: o método”. Essa solução requer pesquisa, experimentação e teste para que se desenvolva de maneira completa e satisfatória. Desta forma,

“ No campo do design não se deve projetar sem um método, de forma artística procurando logo a solução. (MUNARI, 1998, P. 10)

A falta dessa estrutura leva a um caminho incerto, passível de tentativas e erros.

Bürdeck (2006, p. 256) afirma que “o repertório metodológico a ser utilizado depende da complexidade do problema”, podendo o método ser usado isoladamente, ou dependendo das necessidades, combinado a outras abordagens e ferramentas. Cabe então a busca por um método que abranja o escopo geral do projeto, apresentando etapas macro bem definidas e estruturadas. Passos (2008) traz uma abordagem metodológica ampla e pautada em teóricos notórios na área do design (Baxter, 1998; Bürdeck, 2006; Loback, 2000; Munari, 1998), unindo as suas convergências em um conjunto de etapas, sendo as macro eta

pas: delimitação do objeto, conhecimento do objeto e desenvolvimento do objeto. O método do autor foi definido como base para este projeto, por existir uma familiaridade prévia das proponentes deste trabalho e um amplo entendimento sobre o mesmo. Dessa forma, serão utilizados termos e modos de operação já conhecidos, o que facilita a compreensão das etapas, e acrescentadas ferramentas específicas voltadas para jogos.

A abordagem proposta por Passos (2008) é composta por três fases: delimitação do objeto, onde é definido o foco do problema, o que torna possível que o seu desenvolvimento seja fundamentado no que é realmente pertinente; conhecimento do objeto, onde são reunidas ferramentas específicas que tornarão possível o conhecimento da solução do problema, sendo as informações organizadas e analisadas de modo que se entenda o que já foi realizado no mesmo âmbito e consiga a partir disso identificar as reais necessidades e particularidades do projeto; e por fim, o desenvolvimento do objeto, onde se materializa o mesmo, a partir de todos os dados coletados, informações adquiridas e análises feitas, resultando na formação de requisitos que servirão para guiar e restringir o projeto.

Passos (2008, p.7) afirma que “o método é auxiliar no desenvolvimento do projeto, podendo ser alterado em caso de melhorias e ganhos”, fazendo então uma flexão em seu detalhamento, para uso de instrumentos específicos de acordo com suas demandas. Após a definição deste método como base, viu-se a necessidade de inserir ferramentas próprias ao game design, adicionando-as às etapas da abordagem principal, de forma lógica e estruturada. Foi realizada uma pesquisa de pré levantamento sobre metodologias voltadas para jogos, focando nas ferramentas oferecidas, e em uma boa estruturação lógica e concisa. Decidiu-se por utilizar diversas ferramentas voltadas para o desenvolvimento de jogos digitais, propostas por Santos, Góes e Almeida (2012), na etapa de Produção do Projeto. Essas ferramentas servirão de auxílio, e serão alocadas nas macro etapas de Passos (2008). Como pontuado por Santos, Góes e Almeida (2012, p. 3) “O processo de desenvolvimento é

dinâmico, e mudanças de escopo, recursos e tecnologias, podem acarretar em atualizações na documentação, mudanças na produção e refatoramento de códigos.”

O sucesso de um jogo depende completamente da interação do usuário com o produto, por isso o uso de conceitos do design iterativo se tornam imprescindíveis ao desenvolvimento do projeto. “O design iterativo é uma metodologia de design baseada em um processo cíclico de prototipação, testes, análises, e refinamento do trabalho em progresso”, elucida Zimmerman (2003, p. 1, tradução nossa). Por ser difícil prever a qualidade da interação que o usuário irá ter com o jogo, se faz necessário a aplicação de diversos testes, antes mesmo do jogo estar pronto, para que essas interações possam ser analisadas, modificadas, e testadas novamente. É somente através da iteração durante o projeto que será possível ter certeza que o objetivo será atingido. Isso significa que os primeiros protótipos em muito pouco se assemelharão ao jogo final. Zimmerman (2003, p. 2, tradução nossa) aponta que “invariavelmente, o jogo final nunca se parece com o [documento] original cuidadosamente concebido”.

É compreendido que o design iterativo, marcado em seus objetivos principais de ciclicidade, tem o uso constante de protótipos, e o jogador como protagonista, parte atuante do projeto, tornando possível um maior aprofundamento da dinâmica do jogar. Segundo Zimmerman (2003, p. 14, tradução nossa), “o processo de iteração, do design através do jogar, é uma maneira de descobrir respostas às perguntas que você sequer sabia que estavam lá.”

Portanto o uso e junção das abordagens metodológicas, apresentadas na Figura 1, pautadas em Passos (2008), Santos, Góes, Almeida (2012) e Zimmerman (2003) se faz necessário dado a natureza e a complexidade do projeto aqui abordado, mesclando etapas macro bem definidas, retiradas de Passos (2008), à adição do conceito de iteratividade de Zimmerman (2003), e complementando-se com ferramentas típicas do game design sugeridas por Santos, Góes, Almeida (2012), que tornam possível uma maior esquematização e minuciosidade da etapa de desenvolvimento do objeto, no caso, o jogo digital proposto.

5. Repetição de uma ou mais ações.

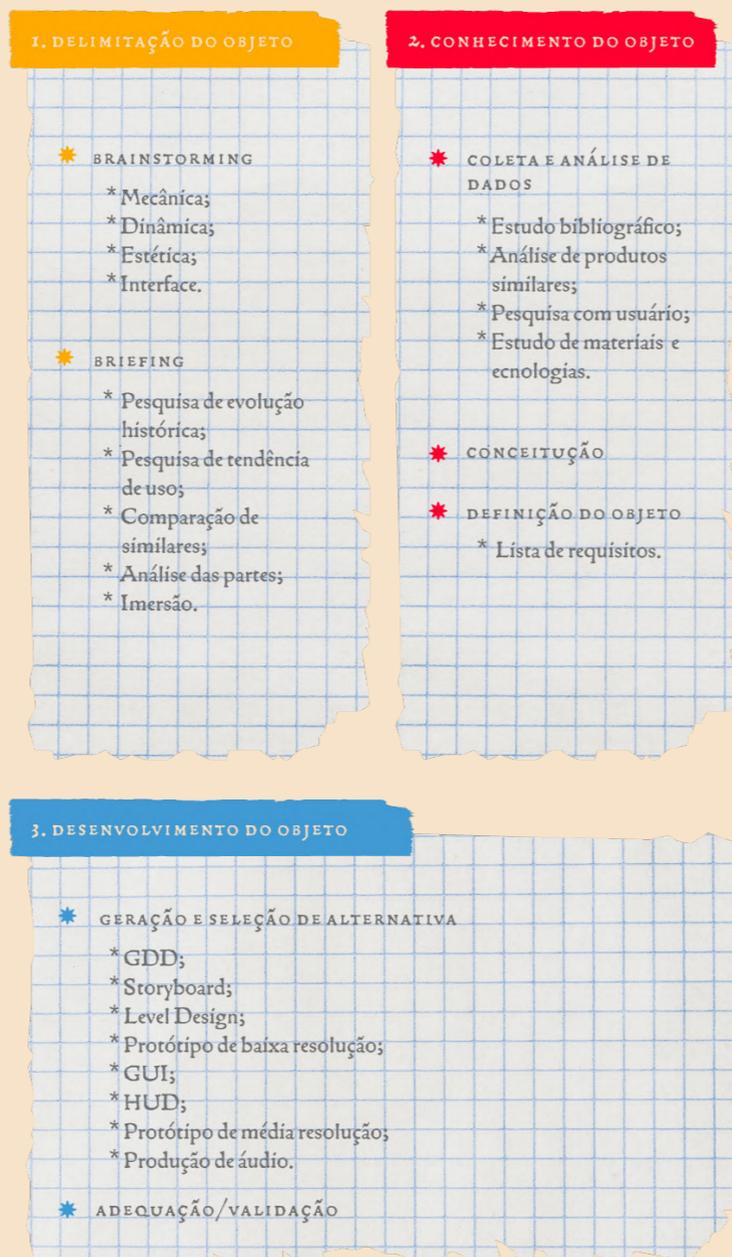


Figura 1 - Esquema da combinação dos métodos a serem utilizados
Fonte: Os autores (2024).

1.5 APRESENTAÇÃO DAS PARTES DA MONOGRAFIA

O presente trabalho é estruturado por meio de seis capítulos distintos, sendo esta divisão definida de acordo com as partes referentes aos componentes textuais de uma monografia e as etapas que compõem o processo metodológico abordado anteriormente. O primeiro capítulo diz respeito aos elementos textuais introdutórios, onde são abordadas questões relativas ao problema proposto, o porquê de sua escolha, o que se pretende alcançar com seu desenvolvimento e como se dará esse processo, por meio da apresentação da abordagem metodológica utilizada.

O segundo capítulo tem como objetivo apresentar os conceitos que permeiam o projeto como também um melhor aprofundamento teórico dos mesmos, a fim de que se tenha informações o suficiente para um desenvolvimento mais adequado do artefato final. Para isso, são abordados conceitos teóricos como aqueles que tangenciam as questões fundamentais ao projeto, como vertentes filosóficas e questões culturais intimamente ligadas ao tema proposto; definições quanto ao game design (área a qual o projeto está inserido) e os elementos e ferramentas que o compõem; o estudo da relação de uso entre usuário e objeto, ao tratar de questões acerca da interface e usabilidade da mesma; a importância da narrativa e suas particularidade e por fim os elementos gráficos essenciais à visualidade do objeto.

No terceiro capítulo, é apresentado a etapa de delimitação do problema e a aplicação do briefing como meio para conhecer as propriedades do objeto de estudo a ser projetado. Em seguida, no quarto capítulo, parte-se então para a etapa de conhecimento, onde é realizado o levantamento de dados referentes aos produtos que se assemelham ao objeto a ser desenvolvido, por meio do estudos dos materiais e as tecnologias envolvidas nesse processo e o conhecimento detalhado do usuário alvo; em conjunto com a apresentação da conceituação geral do projeto sendo definido à linha estético-simbólica a ser seguida; concluindo-se então com a descrição dos requisitos necessários ao projeto, classificados em requisitos formais, funcionais e conceituais.

O quinto capítulo aborda a etapa de desenvolvimento do objeto prevista pelo método escolhido para o projeto, onde por meio de ferramentas específicas e pertinentes ao projeto, há a produção de alternativas ao objeto final. Dentre os processos de desenvolvimento apresentados, dá-se a construção de uma identidade visual adequada ao produto, a exposição dos elementos que irão compor a interface do protótipo, indicação das ferramentas usadas na construção da narrativa, assim como a aplicação de questões intrínsecas ao game design como mecânicas, puzzles, etc. Seguido da apresentação desses componentes de desenvolvimento, têm-se a etapa de validação e conseqüentemente a adequação do objeto, onde por meio de testes com usuários e dos requisitos determinados anteriormente, pode-se validar ou não o que foi desenvolvido até então. Por fim, no sexto capítulo são expostas as considerações finais referentes ao projeto como um todo, abordando os resultados obtidos e os caminhos que foram tomadas para tanto, os empecilhos encontrados ao longo do trabalho e possíveis reflexões acerca da finalização do produto.

CAPÍTULO 2: REFERENCIAL TEÓRICO

Tendo em vista o desenvolvimento de um jogo, são necessários conceitos e embasamentos teóricos para a fundamentação do conhecimento e melhor performance, de modo que os objetivos sejam alcançados mais facilmente.

2.1 TEMÁTICA

“ Eu estava, e estou, agudamente consciente de que a vida é efêmera, limitada e breve. Nunca acordei de manhã sem me surpreender por estar vivo: nunca vou dormir sem me perguntar se despertarei. A morte para mim era a realidade. No entanto, todas as pessoas que conheci e vi pareciam não perceber isso. Elas pareciam viver como se fosse para sempre. (DUNCAN)

Um dos objetivos do presente projeto é trazer reflexões pessoais e questionamentos sobre como o sujeito (usuário) está levando a sua própria vida, esperando que isso traga uma consciência de apreciação de pequenos momentos, e que o ajude a entender que tudo o que existe é efêmero, e um dia irá acabar. Para isso, serão abordados preceitos filosóficos e culturais que tratam destes mesmos assuntos, tais como o existencialismo, modernidade líquida, sociedade do cansaço e hygge, que foram discutidos por diversos filósofos ao longo dos anos, de modo incansável, em busca de respostas para os questionamentos que guiam as suas existências.

Observa-se que a sociedade, se comparada a seu estado de 20 anos atrás, passou por uma mudança de velocidade em diversos aspectos: o tempo

que os relacionamentos duram, a velocidade que as pessoas trocam de emprego, que as informações e imagens são transmitidas, etc. Como consequência, a relação que as pessoas têm com o tempo também mudou. As tecnologias são aprimoradas com o intuito de facilitar a vida e o cotidiano das pessoas, e a cada dia que se passa, a resolução de pequenas tarefas vem se tornando mais fácil, e cada vez mais não é preciso pensar e despendar muitos esforços para realizar algumas ações. Segundo Bauman (2001, n.p.), “Os tempos são líquidos porque assim como a água, tudo muda muito rapidamente. Na sociedade contemporânea, nada é feito para durar”.

Quando alguém deseja se comunicar com uma pessoa que está em outro país, ao invés de escrever uma carta, ir até uma agência de correio, aguardar semanas para a carta chegar, e esperar mais outras semanas para obter uma resposta, é possível simplesmente mandar uma mensagem via internet que chega do outro lado do mundo em milésimos de segundos. Essas facilidades acabam por tirar algumas das experiências que existiam antes, ou que algumas gerações não chegaram a sequer viver. A ausência dessas experiências não é necessariamente algo negativo, mas é inquestionável que mudanças drásticas ocorreram no cotidiano das pessoas nesse meio tempo. Por mais monótonas que algumas dessas atividades possam parecer, esperar um mês para ter a resposta de um amigo, criando uma ansiedade e um desejo em relação a isso, traz um sentimento e uma experiência completamente diferentes do que receber uma mensagem de texto no celular, um minuto (ou menos) depois de a ter enviado.

As pessoas não sentem mais tédio da mesma maneira que antes da internet, e visto que o tédio pode se tornar algo produtivo, ajudar a desenvolver a criatividade, e tirar da zona de conforto, a ausência dele é um fator que modifica algumas experiências durante a vida (Beheshti, 2022). Segundo o filósofo Paul Valéry (apud Bauman, 2001, p. 7.), “Não podemos mais tolerar o que dura. Não sabemos mais fazer com que o tédio dê frutos”. Se por exemplo, alguém se encontra deitado na cama, sem nenhuma responsabilidade, ao invés de tentar encontrar alguma coisa para fazer, como aprender a tocar um instrumento novo, ler um livro ou chamar os amigos para andar de bicicleta, a pessoa acaba cedendo às facilidades que tem em suas mãos, como simplesmente pegar o celular e receber pequenas sensações de prazer contínuas.

CAPÍTULO 2 referencial teórico

Byung-Chul Han (2010) endossa os argumentos de Bauman e denomina a sociedade atual de sociedade do cansaço, iniciada no século XXI, que é caracterizada por ser uma sociedade do desempenho, onde as pessoas realizam multitarefas, através de uma hiper atenção, e por isso, estão sempre sobrecarregadas de atividades e ações, não sendo mais capazes de ficar entediadas, e esse cenário acaba levando os indivíduos à exaustão. Desta forma, os novos hábitos de uma sociedade sempre trazem consequências, segundo Yoneshigue (2022):

“Essa onda de dopamina leva o jovem a não conseguir desprender a atenção da experiência acelerada para outras tarefas que sejam mais complexas e não promovam a sensação de prazer de forma tão rápida.

YONESHIGUE (2022)

Por isso, realizar outras atividades que exigem horas de concentração, como estudar para uma prova, ou até assistir um filme no cinema, estão se tornando cada vez mais difíceis na sociedade atual.

Já existem diversos estudos sobre o assunto (Yoneshigue, 2022; Barros, 2002, apud Kerr), sendo de conhecimento geral os malefícios da felicidade imediata trazidos pelo uso excessivo das redes sociais, porém, ainda é possível perceber um descaso em relação a isso. Kierkegaard (apud Clerget-Gurnaud, 2021) dizia que na busca veloz pelo prazer, passamos por ele sem sequer perceber. As pessoas perdem horas e horas de suas vidas checando constantemente seus celulares, e perdem as suas capacidades de criatividade e concentração, por causa de vídeos de 15 segundos que insistem em assistir incessantemente. Mas ninguém parece querer parar, ninguém parece conseguir deixar de lado as facilidades e escolher o caminho mais difícil a ser tomado. As pessoas não estão fazendo algo para mudar a realidade de suas vidas, e para garantir que o futuro não vá se tornando gradualmente pior.

Toda essa evolução da tecnologia traz um afastamento cada vez maior de enxergar a vida em sua mais pura essência. As pessoas estão sempre

distraídas, se afastando do real, do mundo, e das coisas mais importantes, que fazem com que elas se sintam vivas e que as colocam como donos de suas próprias ações. Bauman (2001) afirma que ser livre é libertar-se de algo que impede os movimentos, é não experimentar dificuldades aos movimentos pretendidos. Constantemente as pessoas se encontram presas em seus próprios vícios, incapazes de realizar ações que desejam por estarem limitadas a antigos hábitos.

Diversos filósofos refletiram sobre o significado da vida, sobre como se deve levá-la e sobre quais ideais seguir. O existencialismo, por exemplo, se preocupou em entender o modo como os seres humanos têm existência no mundo, e como podem encontrar o sentido da vida por meio da liberdade incondicional, da escolha e da responsabilidade social. Assim, a filosofia pode ajudar a entender melhor como moldar a própria vida, e como fazer escolhas a partir de crenças e ideais. “A filosofia sempre teve a ambição de melhorar nossa vida nos fazendo compreender quem somos” (Clerget-Gurnaud, 2021, p. 9).

O Carpe Diem é um dos lemas mais antigos da história ocidental, o termo nasceu através de um poema, escrito por Quintus Horatius Flaccus, hoje conhecido como Horácio: “*Dum loquimur, fugerit invida aetas: carpe diem, quam minimum credula postero*” (Krznaric, 2018, p. 20). Uma possível tradução do termo em latim para o português, seria “aproveite o dia”. Carpe Diem tornou-se, então, uma filosofia de vida, uma maneira de viver, e foi amplamente discutido pela literatura e pelo cinema, alcançando muitas pessoas. Por isso, ele acabou perdendo o seu significado ao longo do tempo, e passou a ser compreendido de diversas maneiras.

Essas interpretações convergem em um pensamento, elas se unem em vista de se conscientizar sobre a brevidade da vida. Existe um termo, também em latim, memento mori, que significa se lembre da morte. Ser capaz de entender que as coisas são finitas faz com que as pessoas as valorizem, e criem uma vontade de aproveitar cada instante, por consciência de que em breve tudo aquilo irá acabar. “Reconhecer a natureza efêmera da existência e ser capaz de olhar a morte nos olhos ou flutuar sobre seu oceano talvez sejam os ingredientes mais essenciais do modo de vida carpe diem” (Krznaric, 2018, p. 27).

Muitas vezes, as pessoas precisam passar por situações adversas, para lembrarem de que estão vivas, e de que precisam agir e mudar hábitos para não desperdiçar as suas vidas. As vezes perder uma pessoa muito próxima, ver alguém muito jovem morrendo, ou ser diagnosticado por uma doença terminal e descobrir que tem poucos meses restantes de vida. Elas precisam olhar nos olhos da morte para se lembrarem da vida, segundo Krznaric “A sociedade moderna, ao contrário, está organizada para nos distrair da morte” (2018, p. 28), por isso, por diversas vezes é necessário que algo tire as pessoas de suas zonas de conforto. Kierkegaard (2018), filósofo existencialista, acreditava que a aventura causa ansiedade, mas que quando não há risco, é então que você se perde.

Porém, é muito importante se lembrar que a morte existe sem precisar cruzar o seu caminho com ela. Existem diversos filmes e livros que contam histórias semelhantes na tentativa de fazer com que as pessoas enxerguem outras realidades. Na série de TV Breaking Bad, o personagem principal decide mudar sua vida drasticamente após um diagnóstico de câncer, e de saber que irá morrer em poucos meses. Ele decide então, dar a certeza de um futuro tranquilo e confortável para sua família, fazendo metanfetamina e ganhando muito dinheiro para deixar de herança. Mas o Carpe Diem não é sobre fazer o que lhe vier à cabeça sem pensar nas consequências do amanhã, gastar todo o dinheiro que você tem no banco para aproveitar o hoje, ou sair da faculdade porque você não gosta de estudar. Existem diversas maneiras de aplicar a filosofia do Aproveite o Dia em suas vidas.

Alguns pensamentos podem ajudar a guiar as escolhas diárias, além do conhecido “o que você faria se fosse morrer amanhã?”. Um outro exercício para aproveitar mais e enxergar a vida, é tentar ver o mundo como se fosse uma criança, que se deslumbra com pequenos detalhes, não mais apreciados pelos adultos, como olhar para um arco íris e achar tão lindo e tão mágico que algo assim apareça no céu, ou tentar experimentar comidas novas e se surpreender com sabores. Outra maneira, seria pensar na vida em cima do conceito proposto por Nietzsche (1967), o eterno retorno, de que a vida continuaria infinitamente, e por diversas vezes os dias seriam vividos repetidamente, para sempre. Se você não estiver feliz com viver a sua vida de novo, precisa tentar encontrar o que mudaria nela, e realmente realizar essas mudanças.

Junto com o conceito de eterno retorno, Nietzsche (1967) traz também o amor fati, que significa amor ao destino, e é sobre abraçar tudo aquilo que você não pode mudar, entendendo que as pessoas só são quem são agora, porque uma série de acontecimentos as fez chegar aqui, e que é preciso aceitar e amar o mundo da forma que ele é, com as suas alegrias, e também com as suas dores. Nietzsche diz que tudo acontece por uma razão, e a razão é criada por você mesmo, você tem um papel ativo em tentar entender a razão por trás de suas escolhas. “Se afirmamos um único momento, afirmamos não apenas a nós mesmos, mas toda a existência.” (Nietzsche, 1967, p. 532)

Em concordância, Sartre (2014), filósofo existencialista, acreditava que as suas escolhas é que moldam quem você é, e assim os sujeitos definem as suas essências. As suas escolhas, ou a ausência delas, podem trazer um sentimento chamado de angústia existencial, que pode ser definido quando se sente que a vida está passando rápido demais diante dos olhos, e que não se está aproveitando da maneira que deveria. Kierkegaard debateu sobre o modo que as escolhas refletem nas vidas das pessoas, e sobre como todas as escolhas trazem alguma consequência negativa. O intuito dessa visão é parar de buscar a felicidade em tudo, porque ela não existe da maneira que as pessoas foram impostas a acreditar, e entender que o que importa é ter significado em suas decisões, e tomar escolhas que refletem valores, e consequentemente, que definem quem você é.

Além dos aspectos filosóficos, existem também modos de viver e experienciar o mundo que vieram de vertentes culturais. O ser humano, em sua pluralidade, possui diversos hábitos e culturas, e por vezes acredita que esses hábitos estão restritos a uma cultura específica. Porém, em alguns momentos, sem mesmo se dar conta, experiência questões que já são rotineiras a outras sociedades e que já possuem um termo exato para defini-las. O termo hygge (lê-se hu-ga) vem cada vez mais ganhando força no mundo globalizado, atravessando as fronteiras da Dinamarca, onde ajudou a posicionar o país como um dos mais felizes do mundo (Parkinson, 2015).

Embora não possa ser traduzido diretamente para o português sem que perca sua essência, é possível aproximá-lo de palavras como conforto, caloroso, confortável, relaxado, acolhedor, etc. (Linnet, 2011, p. 23).

Hygge pode ser usado para referenciar tanto um momento específico, quanto um sentimento ou até mesmo o estado de algo, mas em substância é “uma qualidade de aconchego e convivência confortável que gera uma sensação de contentamento ou bem-estar.” (Oxford Dictionary, apud Altman, 2016, tradução nossa).

Com a sua popularização houve também o que ocorre com frequência quando um termo pouco conhecido se torna o assunto do momento, ele passa a se tornar uma *trend*⁶ na internet, ficando conhecido por elementos do design de interiores, uso de velas, consumo de doces e o ideal europeu de tomar chocolate quente em frente à uma lareira enquanto neva. Não há dúvidas que seja justamente essa a imagem percebida em um primeiro momento, pois quando se pesquisa o termo em sites, as primeiras imagens e artigos estão relacionados a esses elementos. Porém, com um pouco mais de aprofundamento, entende-se porque hygge é algo que faz parte do cotidiano de centenas de famílias na Dinamarca a milhares de anos, e é parte fundamental da cultura do país.

Louisa Thomsen Brits, autora do livro *The Book of Hygge: The Danish Art of Contentment, Comfort, and Connection*, (O Livro do Hygge: A Arte Dinamarquesa de Contentamento, Conforto e Conexão) afirma que hygge é muito mais que objetos e decoração pois é “um estado de atenção plena: como tornar as tarefas essenciais e mundanas dignas, alegres e bonitas, como viver uma vida conectada com os entes queridos” (Altman, 2016, tradução nossa). A conexão com os familiares e quaisquer pessoas do convívio é algo extremamente valioso nessa cultura, explorando a noção de comunidade, ao estreitar relações com o outro e aproveitar os momentos passados juntos.

É na maneira que hygge celebra pequenas ações, que para muitos podem parecer insignificantes e corriqueiras, que pode-se ver a importância de se estar presente, estar conectado ao agora. “Eu naturalmente acredito que muitas pessoas encontram esse momento, eles apenas chamam de outra coisa. Um momento de estar presente e onde você está perto de outras pessoas, ouve com seu coração e vê as pessoas com seu coração.” (Vice News, 2017, tradução nossa). E não é necessário mudar de país ou comprar uma casa com lareira, em sua essência o hygge pode ser

praticado independente do contexto, transpassando qualquer barreira idiomática ou geográfica. “Porque o hygge não se pratica só em casa. Pode ser no local de trabalho, numa reunião de amigos no bar, numa noite solitária num pequeno hotel e, claro, nesse lugar em que vivemos sempre: nosso corpo.” (Oro, 2017)

Praticar ou sentir hygge, nada mais é do que uma nova percepção da vida, um novo olhar para os lugares e para as pessoas, mas principalmente sobre si mesmo. E essa compreensão parte da ressignificação do cotidiano, das tarefas rotineiras que não são apreciadas, ou da rotina exaustiva que já entrou no automático. São nos pequenos momentos e no estar presente que o hygge acontece. O comprometimento com o agora ao sair do piloto automático, apreciar cada momento e agir com intenção. Essencialmente nada mais é do que “A busca por uma felicidade cotidiana” (Vice News, 2017, tradução nossa).

Essas filosofias e pensamentos colocam as pessoas como donas de suas próprias escolhas, como personagens ativos de suas vidas, possuindo a própria individualidade e sendo capaz de escolher quais caminhos trilhar.

“Quando fazemos a escolha consciente de aproveitar o dia, [...] estamos nos comprometendo a sermos seres ativos, e não passivos, a seguir nosso próprio caminho, em vez daquele determinado para nós, a viver o momento, em lugar de esperar pelo próximo”
(KRZANARIC, 2018, P. 18)

O presente projeto objetiva utilizar dos conceitos da filosofia aqui discutidos para a construção da narrativa do jogo, com o intuito de mostrar diferentes pontos de vista e pensamentos que ajudem pessoas a sair de suas zonas de conforto, possibilitando que levem as reflexões tiradas do jogo, para a sua vida e seu cotidiano.

2.2 GAME DESIGN

“A estreita ligação entre o jogo e a cultura não era observada nem expressa, ao passo que a nós importa apenas mostrar que o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.”
(HUIZINGA)

Assim como a palavra design apresenta muitas definições, incitando discussões entre diversos autores, o mesmo se dá com a palavra jogo. Segundo Parlett (1999, p. 1), “a palavra jogo é usada para tantas atividades diferentes, que não vale a pena insistir em nenhuma definição proposta”, porém, se faz necessário um entendimento geral sobre o que é um jogo, para dar continuidade a essa pesquisa. Uma partida de xadrez, um jogo de futebol, um quebra cabeça, Mario Kart, uma mesa de RPG (Role-playing Game), todos eles são jogos, com características muito distintas uns dos outros, mas que se interseccionam em algum ponto em comum. Alguns são de jogar em grupo, outros sozinho, alguns envolvem conflito entre dois times, outros envolvem colaboração, alguns são profundos e complexos em narrativa, outros, servem somente para passar o tempo.

Diversos autores apresentam definições (Huizinga, 1955; Abt, 1970; Parlett, 1999), e todas elas parecem, de algum modo, não contemplarem algum tipo de jogo. Salen e Zimmerman trazem a definição de que “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (Salen; Zimmerman, 2012, p. 95). Porém, para uma compreensão mais apurada sobre o assunto, é necessário uma análise dos muitos conceitos atrelados ao significado de jogo, para que haja uma melhor compreensão de termos mais específicos, sendo possível examinar de maneira mais criteriosa seus possíveis significados e contextos.

2.2.1 ATIVIDADE LÚDICA

Para começar a compreender o jogo e o seu significado, é necessário distingui-lo da atividade lúdica, determinando como se diferencia um jogo de uma brincadeira. É notável que eles possuem características em comum, mas que se diferem de alguma forma. A raiz da palavra lúdico vem de ludus, que em latim significa jogar. O lúdico não está relacionado somente aos jogos, é possível observar ludicidade em diversas outras ações, como em uma criança brincando com uma boneca, ou um palhaço fazendo uma apresentação teatral, “a interação lúdica é latente em qualquer atividade humana” (Salen; Zimmerman, 2012b, p. 29). Mas ainda assim, sabe-se que essas atividades não são jogos.

Johan Huizinga foi um historiador notoriamente conhecido pelos seus inúmeros trabalhos na teoria da história e da cultura, ele é um dos principais nomes quando se trata do estudo do lúdico. Ele traz que o “jogo” precede a cultura, pois ele não é uma atividade unicamente humana. Huizinga (1938) aponta que os animais também “jogam”, através de brincadeiras entre eles, como quando dois cachorros se mordem sem querer machucar, só para se divertir. Porém, o autor coloca o jogo e a atividade lúdica como sendo a mesma coisa, de maneira que seja sim possível que animais também “joguem”. Quase 100 anos depois, diversos autores fazem a separação desses dois conceitos, e colocam o ser humano no centro do jogo.

Desse modo, o conceito de jogo trazido por Huizinga será aqui abordado como atividade lúdica. Nesta orientação, todos os jogos são atividades lúdicas, mas nem todas as atividades lúdicas são jogos. “O que geralmente distingue os jogos de outras formas de interação lúdica é o fato de que eles têm um objetivo e um resultado quantificável” (Salen;

6. Em tradução livre para o português, tendência.

Zimmerman, 2012b, p. 29). Quando os animais interagem entre si de maneira lúdica, eles não estão “jogando”, eles estão brincando, realizando uma atividade lúdica.

2.2.2 INTERAÇÃO LÚDICA SIGNIFICATIVA

Entende-se que as atividades lúdicas proporcionam interações, no sentido de que a pessoa interage com outras pessoas ou com objetos para criar o seu contexto lúdico. Salen e Zimmerman, por entenderem que essas interações lúdicas não estão necessariamente trazendo significado para o jogador, cunharam o conceito de interação lúdica significativa, que é quando essas experiências interativas passam a ter sentido e são significativas para o jogador. Eles defendem que “aprender a criar boas experiências de jogo para os jogadores - experiências que têm sentido e são significativas - é uma das metas do design de jogos bem-sucedido” (Salen; Zimmerman, 2012b, p. 49). Não basta, então, ter interação lúdica no jogo, ela precisa ser significativa, fazer sentido para o usuário.



“A interação lúdica significativa ocorre quando as relações entre ações e resultados em um jogo são discerníveis e integradas no contexto maior do jogo”

(IBDI., 2012B, P.50)

Essas relações são discerníveis quando o resultado imediato da ação é percebido pelo jogador, como quando, por exemplo, uma nave espacial atira em uma pedra, e o jogador consegue ver a bala viajando em direção a pedra, a pedra estilhaçando em pequenos pedaços, e o barulho de explosão causado por essa ação. Isso faz com que o jogador compreenda que o resultado da ação dele, atirar em uma pedra, trouxe uma consequência, a explosão da mesma. As relações são integradas quando o resultado de uma ação é tecido no sistema do jogo como um todo, como quando o jogador mata um chefe na primeira fase, e precisa matar dez ao longo do jogo para completá-lo. Essas consequências às ações, trazem uma resposta ao jogador, fazendo com que ele entenda que suas escolhas moldam o jogo de alguma forma, ressaltando a interação.

2.2.3 SISTEMAS

Todos os jogos são sistemas. Segundo Martinelli, Dante, Pinheiro (2012, p. 22), “Sistema é a disposição das partes ou dos elementos de um todo, coordenados entre si e que funcionam como uma estrutura organizada”. É possível aplicar tal conceito a partir do detalhamento de um jogo em relação às suas partes e suas relações: quando o jogo começa, a relação dos elementos individuais são colocados em uma ação conjunta, assim, formando um sistema integrado que dá sentido ao jogo. Em um jogo de golfe, os jogadores, a bola, os tacos, o campo, são todos elementos individuais, mas quando o jogo começa, esses elementos ganham relações específicas entre si, e começam a fazer sentido em um sistema maior, o do jogo.

O que significa, então, entrar no sistema de um jogo? Como se pode definir o limite entre estar jogando o jogo, e não estar jogando o jogo? Esses questionamentos trazem consigo um dos pontos que serão discutidos nas definições a seguir, a respeito da voluntariedade dos jogos. Huizinga (1955, p. 13) diz que “Todo jogo se move e tem sua existência em uma área demarcada de antemão, quer material ou idealmente [...]”, o que significa que existe um limite, físico ou não, entre o jogador estar jogando o jogo, e não estar jogando o jogo. Jogos possuem seu próprio conjunto de regras, e aceitar jogar um jogo é o mesmo que aceitar seguir regras diferentes das normalmente vividas.

2.2.4 CÍRCULO MÁGICO

Salen e Zimmerman utilizam o termo círculo mágico para definir a delimitação do espaço do jogo, “O círculo mágico de um jogo é o limite do espaço do jogo e, dentro desse limite, as regras do jogo representam e têm autoridade” (Salen; Zimmerman, 2012a, p. 112). Todo jogador que aceita seguir as novas regras impostas pelo jogo, entra no círculo mágico, e quando ele para de seguir essas regras, e volta às regras ordinárias do mundo real, ele está saindo do mesmo. Para aceitar entrar no jogo, o jogador precisa estar disposto, e essa disposição é chamada de atitude lúdica, “a atitude lúdica permite que os jogadores adotem regras que requerem que alguém empregue meios piores em vez de melhores para alcançar um fim” (Suits, 1990, p. 38). Um grupo de pessoas

só consegue jogar um jogo juntos se todos eles estiverem dispostos a seguir as regras, possuindo uma atitude lúdica. Mesmo um jogo incrível pode ser uma péssima experiência, se o jogador não estiver afim de jogá-lo.

Esse conceito se encontra intimamente ligado ao conceito de diversão, Kim (2008, p. 2, tradução nossa) afirma que “como a beleza, diversão está no olhar do espectador”. Diversão é um conceito subjetivo, e o que pode ser divertido para alguns, pode ser completamente entediante para outros. Por isso, o designer precisa saber mirar no público certo, e conhecer o gosto do seu usuário. A beleza disso é que, muitas coisas podem ser transformadas em divertidas, fazendo com que as pessoas tenham mais prazer em algumas ações que antes as frustravam. “E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.” (Huizinga, 1938, p. 5).

2.2.5 DEFININDO JOGOS

Em busca de uma definição para o termo jogo, foram analisadas definições de diversos autores, que apresentam diferentes perspectivas sobre o conceito. Huizinga (1955, p. 13) afirma que jogo “é uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro”, essa definição, por inferência, faz com que uma partida de futebol profissional não possa ser considerada um jogo, nem uma competição de poker, ou qualquer jogo jogado dentro de um cassino. Uma definição mais aderente ao presente trabalho seria capaz de contemplar todos os tipos de jogos, sem ser ampla demais a ponto de contemplar outras coisas que não chegam a ser jogos. Abt (1970, p. 6) afirma que jogo “é um contexto com regras entre os adversários tentando conquistar objetivos”, mas nem todo jogo é competitivo, existem diversos tipos de jogos cooperativos, onde os jogadores se ajudam para atingir o mesmo objetivo final, como um grupo de pessoas montando um quebra cabeça.

Já Bernard Suits (1990), vê os jogos como “inerentemente ineficientes”. Em um jogo como Celeste, por exemplo, o objetivo da personagem principal é subir uma montanha. O jogo poderia dispor de

um elevador, pedir para o jogador entrar, e então sair no topo da montanha, mas ao invés disso ele coloca diversos obstáculos, e faz o jogador superá-los para conseguir finalmente alcançar o seu objetivo. Da mesma forma que no golfe, se o objetivo é colocar uma bola dentro de um buraco, o jogador poderia pegar a bola com a mão, caminhar até o buraco, e colocá-la dentro. São introduzidos obstáculos adicionais, regras e elementos que dificultam cada vez mais o alcance do objetivo, e em qualquer contexto fora do jogo, essa lógica não seria aceitável. “O divertimento do jogo, resiste a toda análise e interpretação lógicas” (Huizinga, 1938, p. 5).

Partindo para se contemplar uma definição adequada ao trabalho, encontra-se em Salen e Zimmerman (2012, p. 95) uma comparação entre essas definições (Tabela 1), reunindo elementos e reduzindo as partes dispensáveis. Os autores chegam na definição vista anteriormente, afirmando que “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável.” Essa definição trabalha com os elementos chave: sistema, jogadores, artificial, conflito, regra e resultado quantificável.

ELEMENTOS DE UMA CONEXÃO DE JOGO	PARLLET	ABT	HUIZINGA	CAILLOIS	SUITS	CRAW-FORD	COSTI-KYAN	AVEDON SUTTON-SMITH
Procede de acordo com regras que limitam os jogadores	X	X	X	X	X	X		X
Conflito ou competição	X					X		X
Orientado a objetivos/orientado a resultados	X	X		X	X		X	X
Atividade, processo ou evento		X		X	X			X
Envolve a tomada de decisões		X				X	X	
Não é sério e absorvente			X					
Nunca associada ao ganho material			X					
Artificial/Segura/Fora da vida			X					
Cria grupos sociais especiais			X					
Voluntária				X	X			
Incerto								
Faz-de-conta/Representacional						X		
Ineficiente				X	X			
Sistema de partes/Recursos e fichas						X	X	
Uma forma de arte							X	

2.2.6 DEFININDO

JOGOS DIGITAIS

O objetivo deste trabalho é o desenvolvimento de um jogo digital, por isso, é possível focar na definição de jogos digitais, sem precisar encontrar um conceito que necessariamente abranja outros tipos de jogos. Assim sendo, pode-se considerar a existência de quatro características principais das mídias digitais, pontuadas por Salen e Zimmerman, que devem ser aproveitadas ao criar um jogo digital:

- 1** Interatividade imediata: jogabilidade em tempo real, que é moldada de acordo com as decisões do jogador;
- 2** Manipulação das informações: capacidade de armazenar e renderizar dados, e manipular a informação de uma maneira que os jogos físicos não conseguem;
- 3** Sistemas complexos e automatizados: o programa automatiza procedimentos que antes seriam manuais, fazendo o jogo avançar sem uma entrada direta do jogador;
- 4** Rede de comunicação: oferecem a capacidade de se comunicar por longas distâncias e partilhar uma variedade de espaços sociais com outras pessoas.

Compreendendo que estas características podem ser encontradas em outros tipos de jogos, mas que são os destaques principais para entender as capacidades dos jogos digitais, Salen e Zimmerman (2012a, p. 106) arrematam que “embora os diferentes materiais de jogo permitam diferentes experiências de jogo, as propriedades subjacentes dos jogos são, em última análise, mais semelhantes do que diferentes”.

Tabela 1 - Tabela de comparação de elementos de um jogo
Fonte: Adaptado de Salen e Zimmerman (2012).

2.2.7 GÊNEROS DOS

JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais se tornaram cada vez mais complexos, e as empresas desenvolvedoras aproveitaram disso para criar jogos dos mais diversos tipos. O gênero de um jogo define suas principais características, como a sua estética, jogabilidade, mecânica, elementos chave, etc. Um jogo normalmente se encaixa em diversos gêneros e categorias, mas eles sempre têm um gênero principal. Alguns dos principais gêneros de jogos são: ação, aventura, RPG, simulação, estratégia, esporte e corrida (Steam, 2023). Dentro de cada um desses gêneros, existem subgêneros específicos (Figura 2). Apesar de serem inúmeros os gêneros e subgêneros existentes, diante do caráter acadêmico do texto, cabe um recorte mais conciso voltado para três gêneros de jogos digitais que se adequam melhor aos objetivos desta pesquisa, e que foram informados no briefing do projeto.

AÇÃO	* Aventuras * Casuais * Metroidvania * Objetos Escondidos * Quebra-Cabeça * RPGs de Aventura * Romance Visual * Trama Excepcional	* Encontros * Espaço e Aviação * Física e “Faça o que Quiser” * Rurais e Fabricação * Vida e Imersivos
RPG	* JRPGs * RPGs de Aventura * RPGs de Ação * RPGs de Estratégia * RPGs de Grupos * RPGs em Turnos * Roguelike	ESTRATÉGIA * Cidades e Colônias * Defesa de Torres * Estratégia Baseada em Turnos * Estratégia em Tempo Real (RTS) * Grande Estratégia e 4X * Militar * Tabuleiro e Cartas
SIMULAÇÃO	* Construção e Automação * Empregos e Passatempos	ESPORTE E CORRIDA * Corrida * Esporte em equipe * Esportes * Esportes Individuais * Pescaria e Caça * Simuladores Automobilísticos * Simuladores de Esporte

Figura 2 - Lista de gêneros de jogos digitais distribuídos pela plataforma Steam
Fonte: Adaptado de Steam (2023).

2.2.7.1 OS JOGOS INDIE

O termo indie vem da palavra independente, e também é visto em outras áreas do entretenimento e da cultura, como na música, e no cinema. Ele foi cunhado inicialmente para informar que aquele produto foi desenvolvido por uma pequena equipe, ou por uma única pessoa, com pouco ou nenhum recurso financeiro. Com o desenvolvimento da tecnologia, e a introdução de engines⁷ que simplificaram a interação do desenvolvedor com a ferramenta, como a Unity, Unreal, Godot, etc., se tornou muito mais acessível criar um jogo, ao passo que, qualquer pessoa que tenha as ferramentas necessárias e a vontade de aprender, consiga produzir um jogo sem a necessidade de uma equipe profissional. Com isso, a produção de jogos independentes aumentou consideravelmente nos últimos anos, e devido às suas restrições financeiras e tecnológicas, eles começaram a ter outras características em comum, que vão além de uma equipe pequena e pouco dinheiro (Fukuda; Gou-larte, 2019).

Por isso, os autores Garda, Grabarczyk (2016) diferenciam os termos “indie” e “independente”, trazendo diferentes significados e usos para os mesmos. Os jogos independentes são jogos que possuem independência financeira, criativa ou de publicação, remetendo ao significado do início histórico do termo, sendo jogos com equipes pequenas, pouco financiamento, e nenhuma empresa grande apoiando. Porém, ainda assim é possível que grandes empresas criem jogos que se encaixem na categoria indie que conhecemos hoje, por isso os autores estabelecem algumas características em comum para os jogos indie, características que podem ser analisadas e retiradas de diversos jogos independentes ao longo dos anos, e que mesmo não possuindo equipes pequenas e baixo orçamento, possuem características visuais e narrativas de jogos indie. A partir dessa análise, é possível chegar a um termo menos abrangente, e que irá ajudar a trilhar características do projeto em questão. “Esse movimento faça-você-mesmo inspirou honestidade (Juul, 2014), o que implica que os jogos independentes são projetados por uma comunidade de jogadores – em oposição a um grupo de especialistas em marketing.” (Garda; Grabarczyk, 2016, p. 18, tradução nossa).

É possível observar algumas características em comum nos jogos indie, sendo elas: uma natureza experimental, estilo retrô, curta duração, etc. “Não existe um único entendimento sobre o que são os valores distintos de ser indie. O que pode ser identificado, no entanto, são certas narrativas (Ruffino, 2013) ou tendências (Lipkin, 2013) de descrever o movimento que está presente nos discursos da cultura dos videogames” (Garda; Grabarczyk, 2016, p. 18, tradução nossa). Essas características são resultados das restrições impostas pela ausência de uma tecnologia mais complexa, e de recursos financeiros para o desenvolvimento. Muitos jogos indie são feitos em pixel art, pois além de carregarem uma estética retrô agradável, são mais simples de animar e exigem menos capacidade de processamento, em comparação com jogos 3D em mundo aberto, por exemplo.

Devido a isso, será utilizado essa mesma diferenciação de nomenclatura durante esta monografia, trazendo diferentes significados para “independente” e “indie”. O jogo aqui proposto, será independente, da mesma maneira que qualquer jogo produzido por duas pessoas, em meio acadêmico, seria. Mas além disso, ele também será um jogo indie, por possuir diversas outras características ligadas a esse gênero, dados os objetivos pressupostos para este projeto.

“Os jogos indie são frequentemente reconhecidos por seu potencial de experimentação que pode transformar a indústria.

(GARDA; GRABARCZYK, 2016, P. 15, TRADUÇÃO NOSSA).

São exemplos de jogos indie: Undertale, Celeste e Gris (Figura 3).

Figura 3 - Jogo Gris
Fonte: Devolver Digital (2018).



2.2.7.2 PUZZLES

Os puzzles são uma subcategoria, que podem se encaixar em categorias maiores. Por exemplo, o jogo *A Little to the Left* é um jogo indie, que utiliza de puzzles como mecânica. Os puzzles são uma subcategoria muito comum no mundo dos jogos, podendo ser encontrado em diversos outros gêneros, como aventura, mundo aberto, RPG, etc. Kim (2006) traz dois pontos que são essenciais para se compreender um puzzle: eles precisam ser divertidos, e têm uma resposta certa. Em sua grande maioria, os puzzles apresentam uma única resposta, porém não em todos os casos. O jogo *A Little to the Left* é dividido por níveis, onde cada nível possui um puzzle diferente, e você precisa usar uma lógica para organizar os objetos da cena. Alguns níveis possuem uma única maneira de organizá-los, outros possuem duas ou três maneiras diferentes, e todas estão corretas, de modo não hierárquico. É possível organizar os objetos por cor, tamanho, etc., mas todas as soluções aceitas ao final foram projetadas pelos desenvolvedores, conforme mostrado na Figura 4.

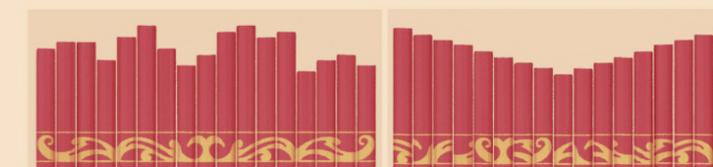


Figura 4 - Diferentes resoluções em *A Little to the Left*
Fonte: Max Inferno (2022).

Kim (2006) afirma que seu primeiro trabalho como designer de puzzle é de moldar os seus puzzles para o gosto de sua audiência, devido a natureza subjetiva da diversão. Uma outra característica é que os puzzles possuem pouco valor de re-jogabilidade, uma vez encontrada a resposta correta, a não ser que seja esquecida, fica impossível jogar o jogo novamente e causar o mesmo efeito no jogador que na primeira vez. Além disso, o jogador precisa se divertir durante a procura pela resposta, não somente ao encontrá-la. São exemplos de jogos focados em puzzles: *The Room*, *A Little to the Left* e *Twelve Minutes*.

7. Framework projetado especificamente para a construção e desenvolvimento de videogames.

2.2.7.3 COZY GAMES

Traduzindo para o português, os cozy games, ou comfort games, seriam “jogos aconchegantes”. Como o gênero é comumente visto com o termo em inglês, assim será tratado. Segundo Cook (2018), o aconchego nos jogos é feito por três componentes: segurança, abundância e maciez. Os cozy games normalmente não possuem lutas, ferimentos, e risco de morte. Essas características também refletem na estética do jogo, na paleta de cores, no estilo do desenho, etc. O autor acredita que os designers podem desenvolver novas e interessantes experiências com um foco em emoções complexas. Segundo ele, os jogadores são motivados pela possibilidade de praticar habilidades emocionais negligenciadas e objetivos como os de ser uma pessoa melhor, levando os cozy games a atingir uma interação lúdica significativa. São exemplos de jogos cozy: Animal Crossing, Stardew Valley (Figura 5) e Unpacking.



Figura 5 - Jogo Stardew Valley
Fonte: ConcernedApe (2016).

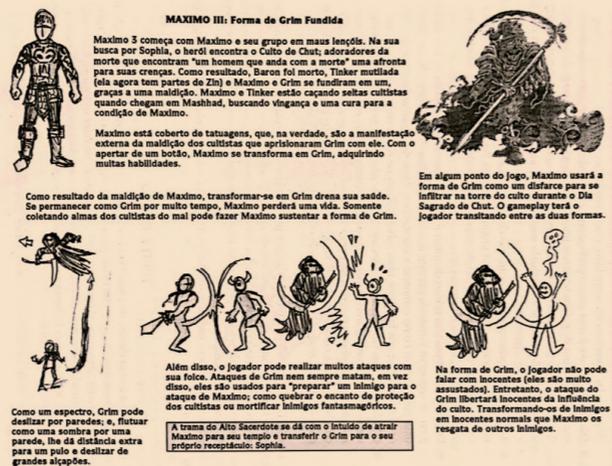
2.2.8 FERRAMENTAS PARA JOGOS DIGITAIS

Alguns termos específicos são utilizados dentro do game design, e servem como ferramentas, que auxiliam na busca pelo objetivo. Serão definidos os termos mais populares, para auxiliar durante a leitura deste trabalho. Como descrito anteriormente na parte Metodologia,

grande parte das ferramentas que serão vistas aqui foram retiradas da Metodologia OriGame (Santos; Goés; Almeida, 2017).

GDD (Game Design Document)

Depois de definir o conceito e idealizar o jogo, pode-se criar um documento de design, mais conhecido como Game Design Document (GDD) (Figura 6), que esboça tudo que estará no jogo, e será usado por toda a equipe. O GDD “[...] descreve o resumo da história do jogo, a mecânica do jogo, o comportamento da inteligência artificial, a progressão do jogo, seus elementos e seu sistema de menus” (Santos; Goés; Almeida, 2017, p. 3). Ele mantém seu foco em como o personagem interage com o mundo, em relação a gameplay. Autores como Zimmerman (2003), criticam o uso de um GDD, por acreditar que o produto final em nada se assemelha ao documento previamente concebido. Já Rogers (2013) enfatiza que existe uma fluidez, e o GDD não serve para enrijecer o processo, mas sim para manter as ideias iniciais escritas de alguma forma, para que elas não acabem se perdendo ao longo do tempo, e que toda a equipe o possa reler. Por acreditar que esse documento pode ajudar a centralizar e resumir as ideias, e servir também como documentação, será feito o uso de um GDD no desenvolvimento deste projeto.



History Bible

Alguns jogos, como os RPG por exemplo, possuem histórias muito extensas, e para não acabarem sobrecarregando o GDD, que precisa ser curto e rápido, algumas equipes criam um novo documento, o history bible (ou bíblia de jogo), que inclui extensas histórias sobre personagens, o mundo onde vivem, seu contexto antigo e atual, etc. Um jogo que requer uma history bible, por exemplo, seria Skyrim, que possui uma complexidade imensa em narrativa, diversas raças e uma história diferente para cada uma delas.

Storyboard

Os storyboards são comumente vistos em outras mídias narrativas, como no cinema e nos desenhos animados. Ele é uma ferramenta para deixar cenas e suas sequências mais claras e fáceis de compreender entre a equipe, e culmina em desenhar uma sequência de ações para representar um trecho da gameplay. “Se o jogo possui vídeos não interativos ou cenas de corte, o storyboard é uma maneira de planejá-los, desenhando as cenas, antes de produzi-los” (Santos; Goés; Almeida, 2017, p. 4).

Script

Da mesma maneira que um script é utilizado no cinema, pode ser utilizado na indústria de jogos, se houver necessidade. “Se existe a necessidade de escrever diálogos para o jogo, narrações, textos explicativos que serão apresentados ou um roteiro de falas para as personagens” (Santos; Goés; Almeida, 2017, p. 4). Eles são, então, divididos por cenas, e contendo falas, horários, personagens, e características específicas que precisam aparecer na tela.

Level Layout

Os Level Layouts (ou Design de Níveis) são feitos para jogos que são divididos em fases, como Mario Bros, “este documento ilustra como

serão estas áreas, quais elementos participam de sua composição, qual a disposição destes elementos e a escala de proporções destas áreas” (Santos; Goés; Almeida, 2017, p. 3). Para pensar no layout dos níveis, precisam ser definidos cenários, inimigos, mecânicas, e principalmente, mapeamento. Cada nível do jogo Mario Bros tem uma disposição diferente dos objetos, nenhum nível é igual a outro. Esses objetos precisam estar dispostos de maneira que seja possível completar a fase, e que ela não seja nem tão fácil, e nem tão difícil, para continuar sendo divertida. Para isso, é necessário planejar por onde o jogador vai passar, quem ele precisa derrotar, quais mecânicas ele vai utilizar, etc. Um exemplo de um level layout bem planejado, é o jogo Celeste, que tem sua mecânica voltada para o modo de resolução dos níveis, e que foi projetado para o jogador morrer diversas vezes em um mesmo nível, e criar uma familiaridade, até conseguir acertar.

Playtesting

Se o jogo é uma experiência focada no usuário, não é possível concebê-lo sem testes com ele, pois a interação é sempre imprevisível. Deste modo, o playtesting se faz imprescindível para o desenvolvimento de um jogo, e faz parte integral do design iterativo. Nas aulas ministradas por Will Wright, criador da franquia The Sims, na plataforma educacional Masterclass, Wright explica que o playtesting é muito importante, porque “pela primeira vez os designers estão tirando o conceito de fora da cabeça deles e tentando colocar na cabeça de outras pessoas e vendo como isso se encaixa” (Masterclass, 2020, tradução nossa).

Esse processo de testar o jogo deve acontecer diversas vezes durante o desenvolvimento do jogo, e não pode ser deixado para o final, assim sendo, é essencial ter as mecânicas funcionando desde o início, e deixar para refinar o layout somente depois de diversos playtestings, poupando, com isso, retrabalhos. Durante o playtesting, o designer precisa tomar anotações e não interferir nas ações que o usuário estiver fazendo. Quanto mais interferência externa existir, menos fiel vai ser o resultado do playtesting. Wright afirma que o ideal é colocar duas

Figura 6 - Exemplo de um Game Design Document (GDD)
Fonte: Rogers (2013).

peças conhecidas para testar o mesmo jogo em uma única tela, uma jogando, e a outra assistindo do lado, dessa maneira, elas vão conversar entre si, exprimir suas dúvidas, tentar explicar o jogo, e vai ser mais fácil tomar notas sobre a percepção dos jogadores (Masterclass, 2000). Zimmerman (2003) afirma que “No design iterativo, existe uma mistura entre o designer e o usuário, do criador e do jogador” (2003, p. 14, tradução nossa).

2.3 A EXPERIÊNCIA E A INTERAÇÃO

Um dos fatores de maior importância de um projeto, trata da maneira como o usuário irá receber a mensagem pretendida, e por tanto a apresentação dessas informações e consequentemente dos elementos em tela, devem ser organizados e dispostos de modo que a experiência seja mais efetiva.

“Interagir com um jogo é experienciar o jogo, ver, tocar, ouvir, cheirar e provar o jogo; mover o corpo durante o jogo, sentir emoções sobre o resultado do jogo em andamento, comunicar-se com outros jogadores, alterar os padrões normais de pensamento. (SALÉN, ZIMMERMAN)”

2.3.1 EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX)

Os jogos são experiências interativas, e a experiência é dada na participação do jogador no jogo. A experiência do usuário diz respeito ao modo como o usuário interage com um produto, e as suas reações e percepções sobre o mesmo, resultando em uma boa, ou má experiência. Norman (2006, p. 11), fundador do termo UX (User Experi-

ence), ressalta que “O design é na verdade um ato de comunicação, o que significa ter um profundo conhecimento e compreensão da pessoa com quem o designer está se comunicando”. Por isso, é necessário focar em uma abordagem centrada no usuário, tendo em mente o que o jogo deseja transmitir, e nas percepções que serão obtidas pelo jogador.

Norman (2006) ressalta a importância de alguns princípios relevantes para a experiência do usuário, sendo eles visibilidade e feedback⁸. “As coisas importantes a observar deveriam ser visíveis e claramente sinalizadas; os resultados de qualquer ação deveriam ser imediatamente aparentes” (Ibid., 2006, p. 129). A visibilidade faz com que o usuário consiga definir o estado do artefato e as suas alternativas de ação, e o feedback é necessário para que o usuário receba pleno e contínuo retorno de informações sobre o resultado de suas ações.

“Quando uma ação não tem resultado aparente, você pode concluir que ela foi ineficaz” (Ibid., 2006, p. 34). Esses conceitos se entrelaçam aos de Salén, Zimmerman (2012a), sobre interação lúdica significativa, abordados anteriormente no tópico sobre game design, quando se referem que as ações e resultados em um jogo precisam ser discerníveis e integradas em seu contexto maior.

Salén e Zimmerman (2012, p. 38) dizem que “criar uma ótima experiência de jogo para os jogadores exige a compreensão de como o sistema formal de um jogo transforma-se em uma experiência.” O designer não está realmente projetando a experiência em si, mas sim moldando tudo ao redor do jogador, para que ele sinta e experiencie o jogo da maneira que o designer deseja. Os autores complementam que “é através da habitação, exploração e manipulação da estrutura formal do jogo que os jogadores experienciam o jogo”. (2012b, p. 38)

Para entender como o sistema formal de um jogo se transforma em uma experiência, é preciso levar em consideração as pequenas interações feitas entre o jogador e o jogo, e como elas se combinam para se transformar em uma trajetória maior de experiência. Essas pequenas interações podem ser chamadas de mecânica, “a mecânica básica é a parte essencial da atividade do jogo, o mecanismo por meio do qual os jogadores

8. Informação que o emissor obtém da reação do receptor à sua mensagem.

fazem escolhas significativas e chegam a uma experiência de interação lúdica significativa” (Salén; Zimmerman, 2012b, p. 39). A mecânica poderá ditar também o gênero em que o jogo se enquadra, e quais estéticas ele deve seguir, por isso, é algo que deve ser levado em conta desde o início do planejamento.

Norman (2006) segue preceitos ditados pela filosofia do design centrado no usuário, o que exige um cuidado maior tanto para projetar o produto, quanto para testá-lo e refiná-lo, se necessário. “É preciso pensar a partir do ponto de vista do usuário. Presumir que todo tipo de infortúnios vai acontecer, de modo que deve haver proteções contra eles” (Norman, 2006, p. 173). Deste modo, por ser impossível prever como o jogador irá interagir com o jogo, são necessários playtestings ao longo de seu desenvolvimento, para que o designer não se pautasse somente em suposições, e para garantir que a experiência atinja os seus objetivos de maneira eficaz.

Existem diversos métodos para avaliar a experiência dos jogadores durante a gameplay⁹, alguns envolvem avaliações biométricas, medidas psicofisiológicas, questionários, testes assistidos, etc. Porém, este projeto é limitado devido ao seu teor acadêmico, não possuindo formas de realizar avaliações biométricas e psicofisiológicas, logo, os métodos utilizados para realizar os testes de usabilidade serão questionários quantitativos e qualitativos, e observações do usuário interagindo com o produto (playtesting). Um dos métodos mais promissores analisados por meio de uma pesquisa (Nacke et al., 2009, p. 2, tradução nossa) considera integrar métricas de gameplay com dados qualitativos de atitude, observados durante a interação do jogador com o jogo em teste. As métricas são objetivas, e podem ser coletadas de maneira quantitativa, por meio de questionários online, respondidos por muitos usuários.

Já o feedback baseado na observação dos jogadores é inerentemente baseado em preferências subjetivas e individuais, porém pode possuir dados mais ricos e detalhados. Wright (2020), criador da franquia de jogos The Sims, e de muitos outros jogos de sucesso, pontua que é

necessário distinguir as possíveis “soluções” que o usuário está dando dos problemas que ele está tendo. Cabe ao designer propor soluções, e ao usuário, ajudar os designers a enxergarem os problemas. Muitas vezes, o designer se encontra muito imerso em um projeto, trabalhando por vários dias no mesmo elemento, e perde a sensibilidade para enxergar problemas com clareza, e por já conhecer as suas regras e ações, não consegue testá-lo como se estivesse tendo um primeiro contato. Por isso, a participação do usuário é imprescindível, validando e cooperando com a construção de soluções.

A integração dos dois métodos (playtesting e questionários) se torna essencial, porque cada um sozinho não é capaz de contemplar as necessidades do projeto. As métricas quantitativas são excelentes para entender o “o quê?” do comportamento do jogador, porém, elas nem sempre são capazes de responder o “por quê?” esse comportamento surge. “As métricas de gameplay formam uma fonte de dados objetiva e valiosa para a pesquisa de experiência do usuário e para o design” (Na-

cke et al., 2009, p. 2, tradução nossa). Analisar a experiência do jogador é entender como ele está se sentindo durante a gameplay, e fazer com que ele sinta e experiencie exatamente o que foi projetado.

2.3.1.1 SOUND DESIGN

Não é somente por meio dos elementos visuais que informações e feedbacks podem ser transmitidos. O som também pode ser uma forma de fornecer feedback (ou dar maior eficiência a ele), em alguns casos quando é impossível tornar alguns elementos visíveis, ou quando os olhos estão ocupados com outra atividade. Algumas chaleiras apitam quando a água ferve, indicando que o seu conteúdo está pronto para o uso, porque comumente as pessoas vão fazer outras coisas enquanto esperam a água ferver, e não veriam com tanta facilidade se o feedback fosse somente visual.

9. O ato de jogar um jogo.

No desenvolvimento de um jogo, normalmente existe uma equipe própria para lidar com o sound design¹⁰, porém como esse projeto trata de um jogo independente, é necessário estudar e compreender os pontos abordados a partir de recursos menores e de baixo custo financeiro para que seja possível obter resultados melhores. O sound design ajuda a compor toda a experiência do jogador durante a gameplay, pois uma das principais características dos jogos digitais, é que eles fornecem outros meios, além dos visuais, para transmissão de informação.

“Se quisermos que os sons sejam úteis, eles devem ser gerados de maneira inteligente, com uma compreensão e conhecimento do relacionamento natural entre os sons e as informações a serem transmitidas.

(NORMAN, 2006, p. 133)

A música também é capaz de transmitir identidade e precisa estar alinhada com o conceito principal do jogo, e com o gênero que ele se encaixa. Fazer uma análise de similares para entender melhor o tipo de músicas utilizadas nos jogos de mesmo gênero pode ser muito útil na orientação do desenvolvimento. Em alguns casos, as músicas podem estar diretamente relacionadas a uma temática específica, como em jogos que possuem diversas fases, e cada uma com características distintas. As músicas também podem ter partituras dinâmicas, uma música para combate, outra pra drama, sendo a música uma resposta aos acontecimentos do próprio jogo, como ocorre no jogo Skyrim. Segundo Rogers (2013, p. 399), “a música agrega muito a qualquer experiência de entretenimento, seja uma atração de parque temático, filme, seja um videogame”.

Além da trilha sonora, existem os sons naturais do cenário, que os personagens e os objetos aparentes emitem, também como os sons que não são necessariamente vistos na cena, como barulho de chuva, ou o som de carros passando no asfalto. Esses sons podem ser obtidos de maneira gratuita ou paga, em bancos de sons encontrados na internet,



Figura 7 - Estúdio de foley
Fonte: Soundcraft (2022).

Porém, é preciso cautela ao inserir sons muito repetitivos pois eles podem incomodar o jogador a longo prazo, tornando-se ruído em vez de auxílio na interação. “Uma das virtudes dos sons é que eles podem ser detectados mesmo quando a atenção está concentrada em outro lugar. Mas essa virtude também é uma deficiência, pois os sons com frequência são invasivos” (Norman, 2006, p. 133). Muitos jogos possuem sons quando os personagens falam, mas que não significam nada, como em The Sims e em Animal Crossing, mas é necessário ter cuidado com diálogos muito extensos e sons repetitivos, que podem cansar o jogador, refletindo na maneira como ele experiencia o jogo. O silêncio também deve ser levado em conta na ambientação sonora. “O silêncio tem um efeito poderoso sobre o ouvinte. Muitas vezes, é usado criteriosamente para indicar que algo especial está acontecendo ao jogador no mundo” (Rogers, 2013, p. 405)

2.3.2 INTERFACE DO USUÁRIO (UI)

A interface é, metaforicamente, a ponte que conecta o usuário com o sistema no qual ele está interagindo, sendo que “a experiência depende diretamente do tipo de interação oferecida” (Azevedo; Silva; Frosi, 2017, p. 40). Para Johnson (apud Passos, 2008, p. 33) as interfaces são “[...] softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre duas partes, tornando uma sensível para outra”. Através da interface, é estabelecido um diálogo entre o usuário e determinado sistema, ao passo que as informações são apresentadas ao usuário, que reage a elas e influencia diretamente as apresentações seguintes das informações na tela. Esse diálogo se torna um processo cíclico, sendo moldado de acordo com a ocorrência da interação.

Por isso, Barbato, Braga, Vittori (2017, p. 340) explicam que “o planejamento em detalhe da interface nas etapas iniciais do desenvolvimento de um jogo auxilia no game design.” Ao falar de interfaces, é necessário distinguir os termos mais comumente utilizados nos dias de hoje, para melhor compreensão do assunto: User Interface (UI), Graphic User Interface (GUI) e Head’s Up Display (HUD). A UI é o que comumente vem atrelado a Experiência do Usuário (UX), e diz respeito a interface na qual esse usuário está tendo a sua experiência, seja qual for. Já o termo GUI é utilizado “para se referir a todos os tipos de interfaces digitais mediadas por computadores” (Passos, 2008, p. 19).

O termo HUD, que segundo Azevedo, Silva, Frosi (2017, p. 40), “se referem a elementos gráficos presentes na tela do jogo que transmitem informações ao usuário”, é uma ferramenta voltada para os jogos digitais, e não deixa de ser um elemento de interface, mas voltado para um objetivo específico. Os autores (2017) usam dos preceitos da teoria da diegese, uma teoria comumente trabalhada nos meios teatrais e cinematográficos, para propor quatro tipos de classificação para a HUD. Essas classificações são: diegético, não diegético, espacial ou meta.

A teoria da diegese se refere ao mundo em que ocorrem os eventos de uma história, o que faz parte desse mundo, e aos personagens. Dois conceitos principais fundamentam a teoria, sendo eles, a narrativa e

a quarta parede. Segundo Azevedo, Silva, Frosi (2017), “para que o jogador mergulhe no mundo do jogo, ele precisa passar pela quarta parede.” Salen, Zimmerman (2012a) também falam sobre isso em Regras do Jogo, porém utilizando outro termo, o círculo mágico, em que os jogadores entram nesse círculo quando eles aceitam jogar as novas regras impostas por esse mundo fictício dos jogos. No mundo dos jogos digitais a tela pode ser considerada uma quarta parede.

Entender e saber utilizar essa classificação proposta pelos autores (2017) culmina em ter consciência das escolhas feitas ao escolher um tipo de HUD, e das consequências que isso pode trazer para a experiência do jogador e para complementar a narrativa do jogo. Para conseguir classificá-la em um desses tipos, surgem duas perguntas (Figura 8):

O componente (os elementos da HUD) é parte da história do jogo, ou seja, faz parte da narrativa e existe no mundo fictício?

O componente é parte do espaço do jogo, ou seja, está por trás da quarta parede, sendo exibido dentro do cenário do jogo?

(AZEVEDO; SILVA; FROSI, 2017, p. 41)

10. Na tradução direta para o português, design de som.

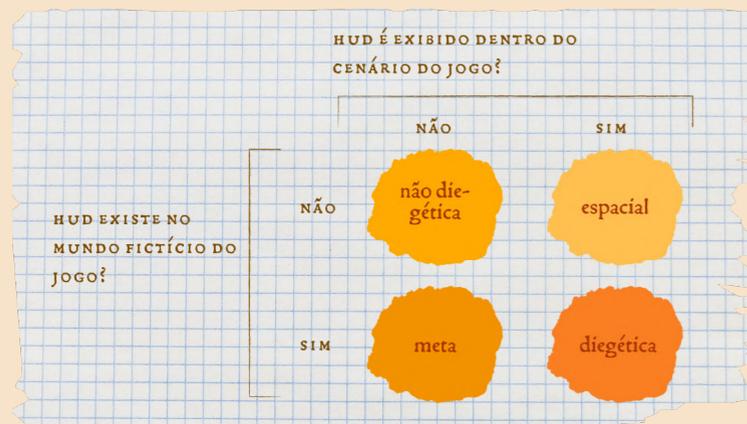


Figura 8 - Classificação dos tipos de HUD
Fonte: Azevedo, Silva, Frosi (2017).

DIEGÉTICA

O HUD pode ser visto e ouvido pelos personagens, eles estão cientes e podem interagir, fato que torna a experiência mais imersiva e cinematográfica.

(Ex.: HUD de Coffee Talk, onde o próprio personagem está ciente das mecânicas de preparo do café, e interage com elas)

NÃO DIEGÉTICA

O HUD está fora do mundo do jogo, apenas visível e audível para os jogadores do mundo real.

(Ex.: HUD de Skyrim, de Stardew Valley)

ESPACIAL

Elementos espaciais são apresentados na interface, na qual o HUD é apresentado no espaço do jogo, ou seja, em seu cenário, mas que não fazem parte do universo narrativo, sendo invisíveis para os personagens.

(Ex.: os balões de fala e de opções que aparecem em volta dos personagens de The Sims);

META

O HUD é expresso como parte da narrativa, mas não como parte do mundo do jogo.

(Ex.: Far Cry, quando o personagem está prestes a morrer e a tela vai ficando vermelha de sangue, ou no GTA quando aparecem respingos de chuva na tela, ou flares¹ de luz do sol, fazendo, de certa forma, uma quebra da quarta parede, ao admitir que existe uma tela e que existe um jogador controlando os personagens)

1. Manchas de luz que ocorrem pela entrada de luz nas lentes de uma câmera fotográfica.

Interfaces diegéticas ganham em termos de imersão, pois ajudam a manter a atenção do jogador dentro do mundo do jogo. Quanto menos objetos externos ao mundo do jogo existirem na tela, menos facilmente o jogador vai se transpor para o mundo real. Porém, quando o jogador precisa de dados precisos, por meio de barras e números, por exemplo, as interfaces não diegéticas tomarão conta do trabalho melhor (Azevedo; Silva; Frosi, 2017). Como por exemplo em Mortal Kombat, o jogo se pauta em acabar com a vida do inimigo, sem uma informação precisa do quanto de vida ele ainda tem, o objetivo do jogo se perde. Nesses casos, até um milímetro na barra faz diferença. Cabendo, então, ao designer, definir qual interface se encaixa melhor no contexto desejado, mantendo em mente que uma mesma interface pode conter mais de uma categoria.

O desafio do designer, se torna então, centrar o seu projeto no usuário, de maneira que a estética não prevaleça à funcionalidade, mas que caminhem juntas. “É difícil jogar um jogo com boa estética se a experiência que ele oferece não é satisfatória” (Azevedo; Silva; Frosi, 2017, p. 47). Através de um processo iterativo de tentativa, erro, e teste, é possível chegar a um resultado final satisfatório, que tenha atingido o seu objetivo final com maior eficácia. Como enfatiza Wright (2020), “você pode pegar praticamente qualquer coisa e olhar para ela da maneira correta, e torná-la uma experiência interativa fascinante” (Masterclass, 2020, tradução nossa).

2.4 NARRATIVA

“As fantasias narradas nos jogos não são simplesmente compreendidas pelos jogadores. Elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam jogadores em personagens”
(MENDES)

A narrativa sempre esteve presente na humanidade, em todos os tempos, em todas as sociedades (Barthes et al, 2008). No início, os antepassados contavam histórias que serviriam de base para o aprendizado das próximas gerações, para a compreensão do mundo, histórias que eram transmitidas de boca em boca, e que, com o advento da escrita, começaram a se tornar literatura. Os livros impuseram novos formatos para as narrativas, e além de informar, passaram a ser usados também como forma de entretenimento. Com o desenvolvimento de novas tecnologias, como a possibilidade de captar imagens do mundo, e o início das interações virtuais, as narrativas começaram a tomar novos espaços, e desenvolver outros modos de narrar. “Enquanto os formatos lineares como romances, peças de teatro e histórias de ficção têm se tornado mais multiformes e participativos, os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos” (Murray, 2003, p. 61).

Visto que “[...] a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias [...]” (Barthes et al, 2008, p. 19), a narrativa tem atrelada a si, a capacidade de se moldar a diferentes meios e se apresentar ao usuário de diversas maneiras. Possibilidades essas que justificam o uso da narrativa nos meios digitais, não só por meio de palavras mas quase sempre a partir de imagens, que muitas vezes podem causar um impacto ainda maior na forma como o usuário reage e absorve aquela história.

Além da sua capacidade constante de adaptação, pode-se entender também que uma narrativa para ser definida como tal, deve apresentar uma série de características que moldam sua estrutura, e como estes elementos são dispostos de forma a se relacionarem uns com os outros. Para Metz (apud Fonseca, 2022, p. 61), a narrativa é constituída por cinco propriedades fundamentais: completude, sequência temporal, discursiva, irrealidade e sequência de acontecimentos.

Porém, cabe ressaltar que essas propriedades se adequam ao texto escrito, mas não necessariamente a outros meios, como nos filmes, séries e principalmente nos jogos. Como exemplo, nem sempre é possível ver completude em determinadas narrativas, sendo possível apresentar apenas o início e o desenvolvimento ao usuário e deixar a sua própria in-

terpretação dos fatos. Essa influência do usuário na narrativa fica ainda mais evidente quando é analisado o uso da mesma nos jogos digitais, onde não só ele pode explorar análises próprias do que lhe é apresentado como também ele participa ativamente no desenrolar daquela história.

Por mais que os jogos tenham tido o seu início com enfoque em mecânica e no puro ato de jogar, alguns desenvolvedores viram uma oportunidade de trazer sentido aos elementos antes descontextualizados. Ao analisar os primeiros jogos de fliperama, como o Breakout (1976), figura 9, é possível notar elementos extremamente simples, como pontos e traços, e eles não trazem outros significados além desses. Porém, ao acompanhar a evolução durante os anos, é notória a crescente presença da narrativa nos jogos digitais. Em Pac-Man (1980), figura 10, por exemplo, os elementos visuais começam a ganhar significados semânticos, o ponto agora possui uma boca, e seus inimigos são fantasmas, percorrendo um labirinto.

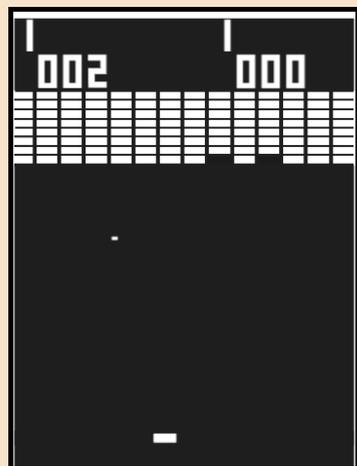


Figura 9 - Jogo Breakout
Fonte: Atari (1976).

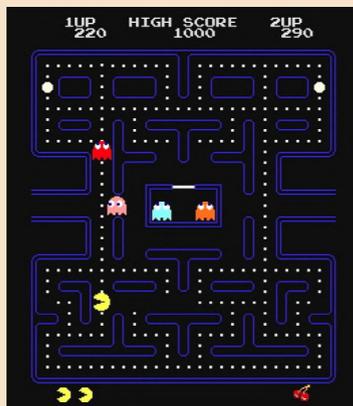


Figura 10 - Jogo Pac-Man
Fonte: Namco (1980).



Figura 11 - Jogo Mortal Kombat
Fonte: Midway (1992).

Ainda nos fliperamas, a série de jogos Mortal Kombat (1992), figura 11, começa a contar histórias por trás das lutas sanguinolentas, trazendo aspectos que vão além do puro combate. E assim foi indo, até os dias de hoje, onde as tecnologias se tornaram acessíveis, e pessoas providas de um computador, com os conhecimentos corretos, já são capazes, sem demandar de um time de 30 pessoas, de construir seus próprios jogos. Essa acessibilidade da tecnologia trouxe consigo um aumento na produção de jogos independentes, que precisavam ter a sua força principal em elementos que vão além de gráficos e de códigos extremamente complexos, devido às suas limitações financeiras. Logo, diversos jogos independentes começaram a utilizar a narrativa como elemento primordial, conquistando o seu público através disso.

Um exemplo disso é o jogo independente Undertale (2015), figura 12, desenvolvido por uma única pessoa, feito em pixel art e extremamente leve de ser rodado. Undertale só se tornou o sucesso que é por causa de sua narrativa, pois não trazia nada de inovador em seus gráficos e em sua mecânica, que já eram vistos nos fliperamas. Os desenvolvedores de jogos perceberam que possuíam uma grande ferramenta em suas mãos, uma nova maneira de contar histórias, com a possibilidade de ter o usuário interagindo diretamente com o produto, se tornou possível transformar os próprios jogadores em personagens nas histórias.



Figura 12 - Jogo Undertale
Fonte: Toby Fox (2015).

Começaram a surgir alguns jogos utilizando formatos muito semelhantes aos filmes, com posições de câmera, cenas e roteiro similares, que brincam com o conceito de ter diferentes linhas do tempo, onde o próprio jogador escolhe qual rumo a história pode tomar. Esses jogos possuem um modo de contar histórias muito semelhante aos da indústria cinematográfica. Um exemplo é o jogo Life is Strange (2015), figura 13, onde se controla a personagem e decide o rumo que a sua vida vai tomar, sabendo que cada uma de suas ações possuem consequências e modificam a linha do tempo do restante do jogo. O jogo é visualizado em terceira pessoa, e durante a gameplay é notória a sua semelhança com um filme. O mundialmente aclamado The Last of Us (2013), fig-

ura 14, também possui semelhanças claras, e acabou se tornando uma série televisiva em 2023.



Figura 13 - Jogo Life is Strange
Fonte: Square Enix (2015).



Figura 14 - Jogo The Last of Us
Fonte: Sony Interactive Entertainment (2013).

Existe uma discussão iniciada no século XXI entre narratologistas e ludologistas sobre se os jogos podem ou não contar histórias. Esse debate pode ter tido sentido em outros tempos, onde os jogos em muito se diferiam aos de hoje, e não cabe ao presente trabalho revivê-lo. Com isso, alguns autores começaram a criticar inconsistências entre a narrativa e a mecânica de um jogo, utilizando o termo dissonância ludonarrativa. Logo após, surgiu também o termo ressonância ludonarrativa, para significar o oposto, o uso bem sucedido das mecânicas de um jogo para comunicar a experiência narrativa (Pynenburg, 2012, tradução nossa). Segundo Pynenburg (2012, p. 24, tradução nossa) “um jogo com narrativa e mecânicas trabalhando em harmonia irão permitir aos jogadores melhor sustentar o estado de fluxo e imersão”. A contextualização da mecânica de um jogo pode evocar respostas emocionais e estéticas para a narrativa.

Hoje, muito mais importa buscar entender como os jogos podem contar histórias. Sim e Mitchell (2017, p. 137, tradução nossa) ressaltam que

“os jogos remediam outras formas de mídia e adicionam a dimensão da interatividade, o papel da interatividade nos jogos se torna crucial quando se olha para o potencial dos jogos como um meio de contar histórias.”
SAM E MITCHELL (2017, p.137)

Sendo assim, o ponto diferencial dos jogos é a interação, pois possibilita a participação do usuário na história. Beatriz, Martins, Alves (2009, p. 9) complementam que “pode-se dizer que os jogos eletrônicos por possuírem a capacidade de contar histórias com a participação do usuário é uma das narrativas que permite ao leitor deixar de ser passivo e passar a ser um participante ativo da trama”.

Para melhor entender como utilizar a narrativa nos jogos digitais, Sim, Mitchell (2017) analisam jogos que contam histórias sem usar nenhum tipo de texto ou fala, jogos sem palavras. Eles identificaram quatro técnicas que esses jogos usaram para conduzir a narrativa durante o

gameplay: gameplay como uma narrativa encenada; manipulação dos controles do jogador para efeito narrativo; gameplay para explorar configurações de narrativa; e gameplay como progressão temporal. Eles complementam que “jogadores podem ganhar satisfação e um senso de conquista criando as suas próprias interpretações. Usando a sua própria experiência para interpretar narrativa, eles podem potencialmente criar uma narrativa mais pessoalmente significativa” (2017, p. 147, tradução nossa).

Porém, existem inúmeros gêneros de jogos digitais, e cada um deles tem o seu enfoque em elementos diferentes. Existem gêneros completamente focados em narrativa, como as visual novels (I did not buy this ticket, figura 15), e gêneros completamente focados em mecânica, como jogos de corrida (Mario Kart, figura 16), onde a história tem um papel secundário. Da mesma maneira existem preferências para os dois tipos de jogos, tendo jogadores que vão pular todas as cenas de história e todos os diálogos do jogo, partindo para a ação, porém também existem jogadores que irão ver todos os objetos do cenário, fazer todos as perguntas de interação com os personagens, e ler todos os textos que aparecem na tela. Cabe ao designer entender e analisar o seu público alvo, e saber que antes de jogar, o jogador já tomou a decisão de jogá-lo, e por isso, ele já possui uma ideia do que o jogo se trata.

Figura 15 - Jogo I did not buy this ticket
Fonte: Time Galleon (2023).



Quando se planeja desenvolver uma narrativa para um jogo digital, primeiro deve-se elencar as razões pelas quais se deseja contar uma história, os seus objetivos, e o que o projeto deseja transmitir. Neste aspecto, o jogo precisa ser tratado não só como um entretenimento, mas também como um meio de comunicação, capaz de conectar pessoas. Jogos profundos em narrativas possuem riqueza de detalhes, são bem planejados, e tem objetivos bem delimitados, e por consequência, eles emocionam as pessoas, fazendo com que elas sorriam ou chorem, se indaguem, se questionem, saiam do seu fluxo de sentimentos habituais. Eles têm um objetivo a cumprir, transmitir uma série de sentimentos ao usuário e fazer com que ele viva uma experiência, “as fantasias narradas nos jogos não são simplesmente compreendidas pelos jogadores. Elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam jogadores em personagens” (Mendes, 2006, p. 08).

Esses objetivos são delineados pela temática da história, e variam de jogo para jogo, de acordo com o gênero em questão, e com o escopo do projeto. Tudo que se vê em uma interface é capaz de contar uma história: o som, as cores, os personagens, os cenários, os objetos. Utilizar um roteiro e personagens é uma das maneiras de construir uma narrativa. Desenvolver um jogo que traga significado para o jogador e que consiga fazê-lo refletir sobre aspectos reais da vida é um dos objetivos do projeto em questão, e por isso, encontrar a harmonia entre narrativa e mecânica, de modo complementar, é a melhor maneira de fazê-lo.

Figura 16 - Jogo Mario Kart 8 Deluxe
Fonte: Nintendo (2017).



2.5 ELEMENTOS GRÁFICOS

“Um designer dá forma às ideias ao inventar imagens por meio da pintura e do desenho, escolhendo e manipulando fotografia, selecionando cores, formatando letras em estruturas geométricas, espaços, ritmos, camadas - do mesmo modo que os regentes fazem no seu meio artístico específico.”
(SAMARA)

A seguir, serão abordados elementos do design gráfico que são de suma importância e servirão como base para a realização do presente trabalho.

2.5.1 FORMAS

Dada a natureza da estética pretendida, pautada em elementos do gênero cozy game, neste trabalho, como já pontuado anteriormente, percebe-se que há a necessidade de abordar questões elementares à linguagem visual. “A experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele; a informação visual é o mais antigo registro da história humana.” (Dondis, 2003, p. 7).

Como um dos elementos mais básicos da comunicação visual, a forma é para Wong (1998), tudo aquilo que é visível. São consideradas formas o que é observado pelos olhos humanos, que sejam passíveis de ocupar determinado espaço e possam ser perceptíveis no mesmo, além de possuírem características outras como, cor, textura, etc. Partindo do pressuposto de que a forma pode ser categorizada em dois tipos, a forma bidimensional e a tridimensional, parte-se então para uma segunda classificação destes dois tipos para uma melhor sistematização da forma. Segundo o autor as formas podem ser classificadas nas seguintes categorias:

Formas geométricas: caracterizadas por uma construção matemática (tidas como formas básicas por alguns autores);

Formas retilíneas: onde há uma limitação por linhas retas;

Formas irregulares: onde há uma limitação por linhas retas e curvas;

Formas feitas à mão: caracterizadas por marcas manuais livres;

Formas acidentais: dadas a partir de ferramentas ou processos específicos.

assim, é um elemento muito importante que pode alterar a percepção do usuário diante de características específicas que já são para ele carregadas de significados.



Figura 17 - Jogo GRIS
Fonte: Devolver Digital (2018).

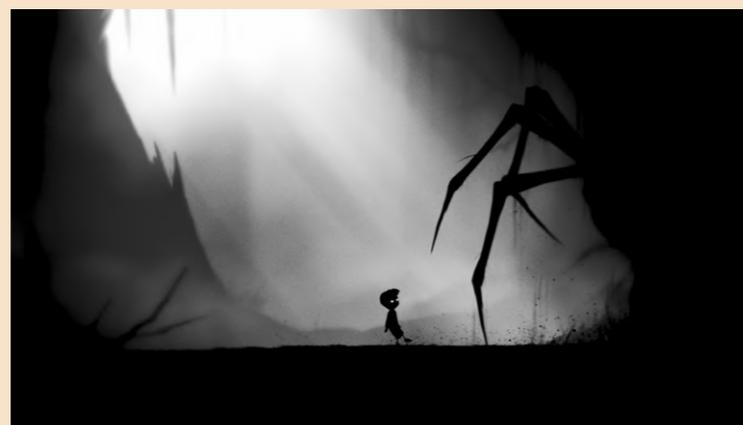


Figura 18 - Jogo Limbo
Fonte: Playdead (2010).

Para Dondís (2003, p. 58) as formas básicas - círculo, quadrado e triângulo - são carregadas de significados, que podem ser tanto de carácter associativo, ao remeter a determinada ideia, quanto por questões casuais, sem que haja necessariamente uma significação lógica, ou percepções únicas à cada pessoa, muitas vezes por remeter à lembranças, situações ou até mesmo sensações prévias.

Como apontado anteriormente, o jogo digital em desenvolvimento por este estudo está inserido na categoria dos cozy games, e portanto algumas características da forma podem ser notadas em sua apresentação visual. Partindo da afirmação que as formas possuem significação, há uma constante busca por escolhas de elementos visuais que remetam à “maciez” pretendida pelo gênero, para que o jogador sinta uma sensação de conforto. O uso constante de formas geométricas mais arredondadas e o uso de formas orgânicas, podem ser facilmente associadas à esse conceito de conforto, que ao olhar do jogador, podem ser mais agradáveis e sutis (Figura 17), se comparado à outros jogos que optam pelo uso de formas mais agressivas e rígidas (Figura 18). Sendo

2.5.2 TIPOGRAFIA

Segundo Bringhurst (2005) “A tipografia é o ofício que dá forma visível e durável - e portanto existência independente - à linguagem humana.” É devido a tipografia que se é capaz de entregar uma informação específica a um receptor por meio do texto. “São um recurso essencial empregado por designers gráficos, assim como vidro, pedra, ferro e inúmeros materiais utilizados por arquitetos” (Lupton, 2004, p. 13).

A importância de uma boa escolha tipográfica para um projeto vai muito além dos aspectos estéticos da mesma, mas sim como uma tipografia específica pode ser capaz de expressar imagneticamente através de símbolos pré-definidos, as letras, o que um determinado texto tem intenção de causar ao leitor e como aquelas informações vão ser interpretadas por ele. Para Niemeyer (2003) a tipografia tem por base as seguintes funcionalidades: colaborar com a transmissão de mensagens partindo do suporte da linguagem verbal escrita, guiar o leitor ao longo do texto de forma a auxiliar e facilitar a compreensão das informações ali contidas e aprofundar seus conhecimentos. Desta maneira, ele reforça o papel que a tipografia desempenha em um projeto, interferindo diretamente na maneira como o usuário irá receber as informações contidas no texto.

Partindo do princípio de que a tipografia impressa e a digital se comportam e são regidas por alguns fatores diferentes, entende-se a necessidade de ressaltar aqui características da tipografia aplicada ao meio digital que favorecem a relação entre usuário e meio. Questões como legibilidade e legibilidade são parâmetros que mesmo que já importantes por si só em qualquer suporte que estão inseridos, ganham ainda mais ênfase no meio digital pela complexidade e excesso de informações que geralmente permeiam esse meio. Galitz (2016, tradução nossa) afirma que as características específicas de uma fonte servem de ferramenta no meio digital para definir uma comunicação da organização dos elementos presentes na tela, identificar os elementos mais importantes, estabelecer uma ordem de leitura e criar um clima específico.

Visto que cada fonte pode se comportar de maneira diferente, deve-se dar atenção a características básicas como, escolha de uma família tipográfica que se adeque às necessidades estéticas e funcionais ressaltando questões como peso, variação e mancha textual gerada, de for-

ma que cada componente de uma tipografia auxilie na melhor funcionalidade do texto disposto, contribuindo para que a mensagem chegue corretamente ao usuário.

2.5.3 COR

Entende-se a cor como um elemento do design gráfico de extrema importância para qualquer projeto em desenvolvimento. Além das diferentes classificações encontradas na literatura atual, há também uma série de estudos voltados à aspectos cognitivos de como uma cor pode ser interpretada, sentida e assimilada por um determinado receptor. A cor pode ser definida de diversas maneiras, no entanto Guimarães (2004, p. 12) encontra um ponto em comum entre as diversas conceituações ao afirmar que “A cor é uma informação visual, causada por um estímulo físico, percebido pelos olhos e decodificado pelo cérebro”.

Em um projeto gráfico, a cor atua como um elemento de destaque, podendo ser responsável por entregar uma mensagem específica, quer seja ela intencional ou não. Para tanto o conhecimento desse elemento se torna de extrema necessidade para que haja uma aplicação correta e consequentemente o designer consiga transmitir ao usuário a informação que deseja de maneira assertiva.

A partir de seus aspectos físicos, a cor pode ser definida como cor-luz ou cor-pigmento. A cor-luz, referente aos meios digitais, é o resultado da combinação de três cores primárias - vermelho (Red), verde (Green) e o azul-violetado (Blue) (Silveira, 2015), formando-se assim o sistema RGB comumente usado em aportes digitais. Além do RGB, há também o uso do código hexadecimal, composto por 6 caracteres, sendo os dois primeiros referentes ao vermelho, os dois seguintes ao verde e os dois últimos ao azul (Pedro, 2014).

Porém é de grande importância o entendimento de que o contexto ao qual a cor está inserida, como se dá sua aplicação e também a carga cultural daquele que a percebe, pode ser capaz de influenciar diretamente como uma mensagem é percebida.

“ Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. A cor num traje será avaliada de modo diferente do que a cor num ambiente, num alimento, ou na arte.

(HELLER, 2013, P.18)

Para um bom projeto gráfico, cabe ao designer assimilar os aspectos inerentes a cor e utilizá-los de maneira intencional de modo que um complemente o outro. Para Silveira (2015) a intencionalidade está no entendimento de que a cor não é restrita a apenas um elemento constituinte mas sim um processo que envolve os aspectos físicos, biológicos e culturais simbólicos da mesma.

Dentro da estética pretendida pelos cozy games percebe-se, conforme análise mostrada a seguir, uma recorrência de uma gama de cores específicas que agrega ao projeto o conceito de conforto e as questões ligadas à suavidade, que são essenciais para o gênero. Nota-se o uso



Figura 19 - Interface inicial do jogo A Little to the Left
Fonte: Max Inferno (2022).

de cores mais suaves, em que todas elas se complementam formando uma paleta de cores amena aos olhos do jogador, evitando tons sóbrios que possam lhe passar uma sensação de um jogo mais pesado e denso. Nos jogos do gênero, percebe-se uma variação entre matizes de baixa saturação porém de tonalidades frias (Figura 19) e em outros casos o uso recorrente de uma paleta de cores com tonalidades mais quentes remetendo à cores mais outonais (Figura 20). Porém, é indiscutível que qualquer que seja a escolha, essas matizes são sempre aplicadas de forma sutil, buscando uma maior suavização das mesmas.

2.5.4 GRID

Segundo Lupton (2008), grid nada mais é do que um conjunto de linhas que se cortam horizontal e verticalmente seguidos por espaços pré-definidos que se repetem, porém também podem se apresentar de maneira angular, irregular ou circular, a depender das necessidades de disposição das informações a serem organizadas.



Figura 20 - Jogo Animal Crossing: New Horizons
Fonte: Nintendo (2020).

“ Os sistemas básicos de grid determinam o número de colunas na qual se dividirá o espaço; o comprimento ou a largura das colunas; sua profundidade ou altura; bem como a espessura do intervalo entre elas. Focando na legibilidade do conteúdo, estas questões não são decididas aleatoriamente, mas conjuntamente tratadas, considerando sua forte dependência em relação à tipografia escolhida, seu corpo e sua entrelinha.

(ARAÚJO; MAGER, 2014, P. 5)

Para Samara (2007) o grid é um fator organizacional dos elementos presentes em um projeto, figuras, textos, títulos, etc., a serem dispostos de maneira que possam transmitir uma mensagem determinada, sendo o grid o meio pelo qual esses elementos são ligados uns aos outros de forma coesa. “Em primeiro lugar, um grid introduz uma ordem sistemática num leiaute, diferenciando tipos de informação e facilitando a navegação entre eles” (2007, p. 22). Samara (apud Passos, 2014) define os elementos que compõem o grid como sendo: colunas, módulos, zonas espaciais, guias horizontais, margens e marcadores. Sendo esses elementos dispostos de acordo com as especificidades de cada tipo de grid, que dependerá exclusivamente das necessidades do projeto.

Em uma interface, a correta disposição dos elementos na tela são essenciais para que o usuário encontre o que deseja com facilidade, saiba exatamente como navegar pelas informações apresentadas e o conteúdo possua características hierárquicas para uma melhor experiência. De acordo com Passos (2014, p. 124) “No contexto do projeto de interfaces de sistemas digitais interativos, utiliza-se também o termo wireframe com papel equivalente ao do grid”. Atuando da mesma forma como um fator organizador das informações que serão dispostas na tela.

CAPÍTULO 3: DELIMITAÇÃO

A partir da definição do problema, parte-se para a próxima etapa da abordagem metodológica utilizada, a delimitação do objeto estudado. Todas as informações pertinentes que foram pontuadas anteriormente são organizadas e a partir disso há a possibilidade de uma delimitação mais concisa das necessidades do projeto.

3.1 BRIEFING

Se faz necessário o uso do briefing como ferramenta para gerir todas essas informações, de modo que o designer possua diretrizes gerais sobre o projeto, que irão guiá-lo durante o seu desenvolvimento. Para Strunck (2010) “o briefing é um direcionamento preciso para o trabalho a ser realizado. Nele, devem estar listados dados sem os quais as possibilidades de erro são enormes”. Cada projeto requer necessidades específicas, e conseqüentemente, serão diversos os tipos de briefings utilizados. Mas cabe ressaltar que “o mais importante é que o briefing contenha todas as informações relevantes aos interessados no projeto.” (Phillips, 2007, p. 02) Desta forma, para o presente trabalho, foi utilizado o modelo de briefing proposto por Strunck (2010), com algumas adaptações, a fim de que o modelo se adequasse às necessidades do projeto (Tabela 02).

BRIEFING

1. SERVIÇO
Jogo digital com estética expressiva e focado em temas existencialistas.
2. PROBLEMA
A falta de reflexão das pessoas sobre seu distanciamento da realidade e da sua consciência do viver em decorrência do excesso de tecnologia em suas vidas.
3. PRINCIPAL DIFERENCIAL A SER EXPLORADO
Abordagem de temas baseados nos conceitos da filosofia, principalmente da vertente do existencialismo, também como a utilização de uma estética confortável atrelada à narrativa.
4. PÚBLICO-ALVO
De 18 a 35 anos; unisex; predominantemente das classes B, C e D; pessoas que gostam do gênero de jogos indie; que procuram ter reflexões sobre suas próprias atitudes e consciência do mundo ao seu redor.
5. CONCORRÊNCIA DIRETA E INDIRETA
Song of Bloom, A Little to the Left, Gorogoa, Season: A Letter to the Future, GRIS, What Remains of Edith Finch, Life is Strange, To the Moon.
6. INSTRUÇÕES ESPECÍFICAS/ OBRIGATORIEDADES
Para computador (sistema operacional Windows/MacOS).
7. TIPO DE APRESENTAÇÃO
Protótipos.

Figura 21: Briefing do projeto
Fonte: Adaptado de Strunck (2010).

CAPÍTULO 3 delimitação

CAPÍTULO 4: CONHECIMENTO

Após a delimitação ampla da área em que se encontra o objeto, através da construção de um briefing, se faz necessário adquirir conhecimento a respeito do meio em que se insere o objeto. Por meio da coleta e análise de dados e da conceituação, é possível chegar em uma lista de requisitos, que servirá para guiar o desenvolvimento efetivo do projeto, a fim de que ele alcance seus objetivos formais, funcionais e conceituais.

4.1 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Para um melhor conhecimento do artefato em desenvolvimento e do nicho em que ele se encontra, é necessário um estudo mais aprofundado sobre suas partes. O referencial teórico no capítulo 2 se aprofundou em temáticas como filosofia, game design, experiência do usuário, interatividade e narrativa. Para continuar e contribuir ainda mais com o estudo, se faz necessário também uma análise de jogos similares existentes no mercado, um estudo dos materiais e tecnologias possíveis de serem utilizados, e um estudo dos usuários a quem se destinam este trabalho.

4.1.1 ANÁLISE DE SIMILARES

A escolha dos similares analisados foi pautada em diversos aspectos do referencial teórico, desde a narrativa do jogo, até aspectos como mecânica, interface, elementos do design, etc. A partir de uma análise detalhada de cada um dos jogos, e da sua comparação, é possível encontrar convergências e divergências entre eles, determinando padrões que irão contribuir durante o desenvolvimento do projeto. Para tanto, foram determinados parâmetros de comparação que possam ser úteis ao desenvolvimento. Vê-se a necessidade da análise de questões estéticas, como estilos visuais usados, iconografia, cores, e questões pontuais, como elementos narrativos (uso de personagens) e elementos sonoros (tipo de trilhas/efeitos sonoros).

Foram analisados 8 jogos digitais, que de alguma maneira se assemelham com a proposta pretendida e os objetivos deste projeto, ou que utilizam um dos gêneros pretendidos (indie/puzzle/cozy). Para realizar as análises, utilizou-se como base uma tabela comparativa de Ribeiro, Lisboa, Santos (2021), porém com adaptações voltadas para o projeto. Desta maneira, a Tabela 3 compara elementos da interface, elementos estéticos, mecânicas e narrativas.

Song of Bloom

Song of Bloom é um jogo do gênero puzzle (Figura 22) desenvolvido para dispositivos móveis, onde o usuário é convidado a explorar as funções do dispositivo para solucionar os enigmas. O jogo é permeado de cores, texturas, imagens, e utiliza diferentes meios para compor a sua identidade. Cada enigma é solucionado de uma maneira diferente, e cada nível possui uma mecânica diferente da anterior. Segundo Philipp Stollenmayer, o designer idealizador do jogo, Song of Bloom é “experiência do usuário em sua forma mais verdadeira” (Apple Developer, 2020, tradução nossa).

Em algumas fases, o jogador é surpreendido ao ter que sair das interações convencionais de toque na tela, e se vê precisando utilizar os outros meios de interação que um dispositivo móvel oferece, que são comumente esquecidos por outros jogos. Por exemplo, em uma das fases, o jogador precisa atirar por meio de uma nave, mas os botões que ele precisa usar para atirar são os botões de aumentar e diminuir o volume do dispositivo.

Enquanto as fases são solucionadas, existe uma voz feminina narrando um texto igualmente abstrato ao fundo. Um dos pontos mencionados pelo autor, é de que ao desenvolver o jogo, ele queria que as pessoas pudessem ter diversas interpretações diferentes, de acordo com quem estivesse jogando (Apple Developer, 2020, tradução nossa). O jogo é bem curto, e pode ser concluído em 30 minutos, mas isso não diminui o fato de que ele por si só é uma experiência interativa artística.

CAPÍTULO 4 conhecimento



Figura 22 - Compilado de interfaces do jogo Song of Bloom
Fonte: Philipp Stollenmayer (2019).

A Little to the Left

A Little to the Left é um jogo do gênero puzzle (Figura 23) que também se encaixa no gênero cozy game. As fases se iniciam com objetos de uma casa espalhados pela tela de maneira desordenada, e o jogador precisa organizá-los em uma ordem lógica para completar o puzzle. Um dos diferenciais do jogo é que diversas fases possuem mais de uma solução, sendo possível resolver os enigmas de mais de um ponto de vista.

O jogo apresenta uma estética aconchegante desenhada à mão (Figura 24), além do fato de ser um jogo visualmente satisfatório e calmo, onde a sua diversão se dá em organizar e alinhar os diversos objetos. Ele se encaixa nos três gêneros pretendidos nesse projeto, indie, cozy e puzzle, e por isso, diversos aspectos do jogo podem ser tomados como inspiração, como a estética das ilustrações, que fazem um uso conciso de cores e texturas, e também a lógica dos puzzles, que traz aspectos inovadores.



Figura 23 - Papéis sobre a mesa em A Little to the Left
Fonte: Max Inferno (2022)



Figura 24 - Resolução do puzzle em A Little to the Left
Fonte: Max Inferno (2022)

Gorogo

Gorogo é um jogo do gênero puzzle desenhado à mão (Figura 25), e possui a tela dividida em quatro sessões, como as sessões de uma história em quadrinhos, que quando completadas dão continuidade à história. Ele traz uma abordagem de resolução de puzzles inovadora e pode impressionar o jogador nos primeiros minutos de jogo, ao perceber que nunca jogou algo parecido. Além de ter sido lançado para computador, também funciona em dispositivos móveis, devido a sua mecânica pouco complexa, que se resume em arrastar e tocar.

Para conseguir desvendar os puzzles, o jogador precisa fazer conexões (Figura 26) que vão além do óbvio, e que o fazem pensar fora da caixa e usar a criatividade. Esse jogo é um ótimo exemplo de como contar uma narrativa de maneira interativa, saindo da ideia de uma narrativa convencional linear comumente utilizada no cinema e em diversos jogos. O jogador só consegue dar continuidade a história quando ele resolve os pequenos puzzles visuais que vão gradualmente sendo apresentados pelo jogo, e só consegue compreender a narrativa como um todo, por meio dessas interações que o jogo proporciona.

SEASON: a letter to the future

SEASON é um jogo de exploração de mundo aberto (Figura 27), com gráficos 3D, que retrata uma menina que mora em uma pequena vila em que os moradores nunca saem de lá. O jogo começa com um mistério, e faz o jogador tentar entender porque ela está saindo da vila sozinha, e porque o mundo externo parece ser tão perigoso assim. Nessa ficção, as doenças mais perigosas são as mentais, como o “excesso de memória” e “percepção errônea do tempo”.

Por mais que o jogo não possua gráficos realistas, e tenha texturas e formas simples, ele encanta pela sua beleza, que em diversos momentos, se assemelha a obras de arte, com paisagens bonitas e muita natureza (Figura 28). O jogo fala sobre memórias e recordações, e possui mecânicas de registro, como gravar sons ao redor, desenhar cenários, tirar fotografias em uma câmera polaroid, e coletar objetos. Toda essa temática se relaciona à apreciação do momento presente, de conseguir enxergar a importância na agora, e viver com intensidade.



Figura 25 - Jogo Gorogo
Fonte: Annapurna Interactive (2017)



Figura 26 - Conexões dos quadros
Fonte: Annapurna Interactive (2017)



Figura 27 - Gameplay de SEASON
Fonte: Scavengers Studio (2023).



Figura 28 - Apresentação do título
Fonte: Scavengers Studio (2023).

What Remains of Edith Finch

What Remains of Edith Finch é um jogo do gênero aventura onde, através da exploração dos cenários, o jogador é convidado a desvendar a história por trás da família Finch e a casa onde a interação acontece. A característica primordial do jogo está na narrativa e como ela é apresentada ao jogador, o transportando através das gerações da família e o colocando diretamente em contato com a história de cada um dos personagens. O jogador é convidado a explorar as histórias dos membros que estão conectadas umas às outras, tanto pelo laço sanguíneo, quanto pela casa.

A história principal, da casa da família, é contada por meio da exploração da mesma com uma narrativa muito bem construída, além do uso de recursos tipográficos (Figura 29) em cena para complementar a narração. Além do uso do flashback (Figura 30), que é usado de maneira bem diferente do que se é visto comumente, colocando o jogador na perspectiva de cada personagem, e tornando os elementos em tela mais propensos à isso, como o uso da narração dos acontecimentos pelo próprio personagem, ambientação e mecânicas condizentes àquela história. Essa experiência é feita por meio do uso de primeira pessoa, onde a cada novo personagem e nova história, o jogador acompanha os acontecimentos e interage com o cenário ativamente por meio da perspectiva do personagem em questão.

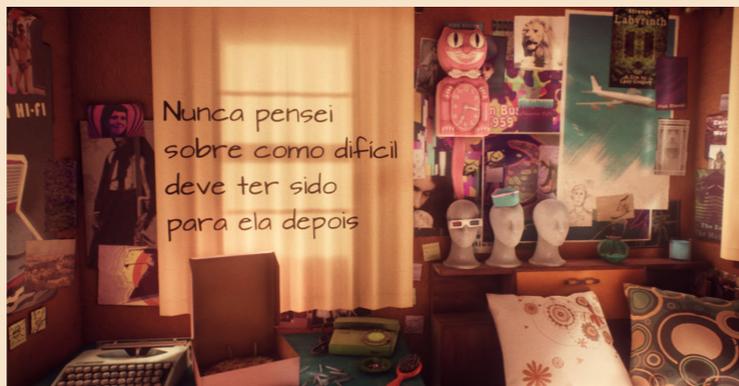


Figura 29 - Quarto da personagem Barbara Finch em What Remains of Edith Finch
Fonte: Annapurna Pictures (2017).

Figura 30 - Cena do personagem Calvin Finch em What Remains of Edith Finch
Fonte: Annapurna Pictures (2017).

To The Moon

To The Moon, um jogo do gênero RPG, pautado em uma narrativa sentimental sobre lembranças, escolhas e a realização da vida. A história acompanha dois funcionários de uma empresa especializada em alterar memórias daqueles que estão no leito de morte e se arrependem de não ter feito algo em algum momento de sua vida (Figura 31). A partir de um desses atendimentos o jogador acompanha os dois em uma jornada para garantir que o último desejo de um cliente seja atendido.

O jogo possui mecânicas simples, já comuns ao RPG, onde há a movimentação dos personagens, a interação com elementos em cena e a resolução de pequenos puzzles ao longo do desenvolvimento (Figura 32).

A narrativa parte de um lugar muito íntimo, e para muitos, difícil de lidar, como a morte. Porém o tema é tratado com imensa delicadeza e até mesmo com humor em certos momentos. O jogador é convidado a entender as motivações do personagem, os motivos por trás de tal desejo e de escolhas feitas ao longo de toda uma vida. Convidando-o a refletir sobre suas próprias escolhas e sobre como muitas vezes a vida pode ser moldada de acordo com acontecimentos externos a si.



Figura 31 - Casa do personagem John Wyles em To the Moon
Fonte: Freebird Games (2011).



Figura 32 - Personagem de Neil Watts no cenário de escola em To the Moon
Fonte: Freebird Games (2011).

Life is Strange

Life is Strange é um jogo do gênero aventura que retrata a história de uma adolescente navegando por questões cotidianas para a idade, porém através do olhar de alguém que possui poderes que a permitem voltar ao tempo e refazer escolhas. Diversos personagens são apresentados ao longo da narrativa e todas as escolhas tomadas pela personagem principal, podem mudar o rumo da história (Figura 33).

A mecânica do jogo apresenta controles básicos de mover o personagem, interagir com elementos e outros personagens secundários, como também a mecânica de volta ao tempo que está diretamente atrelada à narrativa. O jogo é apresentado em forma de episódios, e cada um possui um storyline específico que forma a narrativa principal (Figura 34). A narrativa se apresenta de forma densa, onde toda e qualquer ação da personagem principal, pode afetar tanto o curso da própria história como daqueles ao seu redor. Life is Strange toca muito nas incertezas e obstáculos da adolescência e a importância de cada escolha feita durante essa época. O conjunto de uma narrativa forte, personagens complexos e uma trilha sonora cuidadosamente selecionada, tornam a experiência do jogo muito rica.



Figura 33 - Cena do primeiro episódio do jogo Life is Strange
Fonte: Square Enix (2015).



Figura 34 - Cena do segundo episódio do jogo Life is Strange
Fonte: Square Enix (2015).

GRIS

GRIS, é um jogo do gênero plataforma e aventura, que se concentra na jornada de uma personagem ao buscar lidar com os próprios sentimentos. O jogo não apresenta narração e diálogos com outros personagens, sendo através das cores, da gradual adição de novas mecânicas e das cenas de corte, que a narrativa vai se desdobrando de maneira expressiva.

O jogo tem como uma das características mais principais o apelo visual que possui, se utilizando de técnicas manuais inseridas no digital para torná-lo único e esteticamente apurado (Figura 35). Todo o cenário e a própria personagem, apresentam técnicas de aquarela na concepção visual que em conjunto formam uma obra de arte interativa. A narrativa do jogo é subentendida, dando liberdade ao jogador de interpretá-la conforme sua carga emocional, experiências de vida e sensibilidade (Figura 36). E esta interpretação individual atrelada aos aspectos visuais torna o jogo uma experiência diferente de acordo com quem o joga, podendo ser tanto algo denso apresentado de forma muito delicada, como também algo leve e reconfortante. A experiência proporcionada por GRIS confronta a popularidade de muitos jogos já existentes, ao reforçar a beleza de um jogo e a sua singularidade como ponte para entregar mensagens e gerar sentimentos específicos ao jogador.



Figura 35 - Corte de cena inicial do jogo GRIS
Fonte: Nomada Studio (2018)



Figura 36 - Uso de cores para demonstrar passagem de fases no jogo GRIS
Fonte: Nomada Studio (2018)

Após comparar elementos individuais de cada um dos jogos analisados, e conseguir visualizá-los separadamente (Tabela 3), se tornou possível concluir quais características se apresentam de maneira predominante em cada um dos pontos analisados. Essas conclusões poderão servir de guia durante o desenvolvimento, ao entender o que poderá ser usado em concordância, ou discordância. A tabela de análise paramétrica é uma técnica que busca ajudar a compreender características, e pontos positivos ou negativos em produtos similares, e cabe aos designers utilizar essas apreensões da melhor maneira possível.

	TIPOGRAFIA	ICONOGRAFIA	MARCA	GAMA CROMÁTICA	GUI	ELEMENTOS ESTÁTICOS	ELEMENTOS DINÂMICOS	MECÂNICAS	RESULTADO QUANTIFICÁVEL	REGRAS	AMBIENTAÇÃO	NARRATIVA	PRESENÇA DE PERSONÁGENS	MÚSICA
SONG OF BLOOM	com serifa / manuscrita sem serifa	diversas técnicas, complexo	ilustração, logotipo	uso predominante do preto, branco e vermelho	traços simples arredondados	textura, fotografia, ilustração	ilustração manual orgânica, fotografia	toque, variável	completar fases para progredir no jogo	completar fases para progredir no jogo	abstrata	narração feminina, e legenda manuscrita	não	piano e sons de pássaros
GOROGOA	com serifa, média modulação, eixo racionalista	simples, desenhada a mão	ilustração (complexo), logotipo	muitas matizes, cores menos saturadas	geométrico, simples, desenhado a mão	ilustrações com hachura	ilustrações com hachura	pegar e arrastar	progressão na narrativa	resolver puzzles	mundo fantasioso, cenários detalhados	através da progressão do jogo e através dos elementos visuais	sim, fraco	white noise, ruídos e sinos
A LITTLE TO THE LEFT	com serifa, itálico, alta modulação	desenhadas a mão, complexo	logotipo, textura	cores pastéis, predominância azul, rosa e amarelo	vetor, minimalista	elementos geométricos, textura manual	elementos geométricos, textura manual	pegar e arrastar	completar fases para progredir no jogo	resolver puzzles para passar de fase	espaços de uma casa	através dos elementos visuais	não	piano, músicas instrumentais calmas
SEASON: A LETTER TO THE FUTURE	sem serifa, caixa alta / manuscrita itálica	vetor, preenchida, simples	logotipo (geométrico/manuscrito)	verde, amarelo, azul predominantes; menos saturadas; muitas matizes	vetor, geométrico, simples	ilustrações com hachura	tridimensional (semi realismo), gráficos simples	movimentar, coletar, analisar, colar, desenhar, arrastar	coleta de artefatos e progressão na narrativa	exploração, registro, completar mini objetivos, interagir com personagens	mundo aberto cheio de natureza, muitos detalhes	através de personagens e falas	sim, forte	vento, piano, white noise, passarinhos
WHAT REMAINS OF EDITH FINCH	sem serifa, manuscrita	silhueta, simples	logotipo, silhueta (complexo)	matizes com baixa saturação e baixa luminosidade: preto, marrom, verde escuro, vermelho escuro	geométrico, simples, desenhado a mão	tridimensional (semi realismo, sombras complexas)	tridimensional (semi realismo, sombras complexas)	movimentar, pegar, arrastar, girar, analisar	progressão na narrativa, desbloqueio de cenário	exploração, interagir com elementos	área externa e interna de uma casa	narração de todos os personagens e legendas	sim, forte	músicas instrumentais dramáticas/tensas
TO THE MOON	com serifa, caixa alta	pixel art, preenchida, simples	logotipo (caixa alta)	matizes com baixa saturação e menos luminosidade: marrom, roxo, azul, verde	vetor, geométrico, simples	pixel art detalhamento médio	pixel art detalhamento médio	movimentar, coletar, pular	progressão na narrativa, desbloqueio de idades	exploração, coletar elementos, interagir com personagens e resolver puzzles	cenários relacionados à narrativa: casa, escola, etc	através de personagens e falas	sim, forte	piano, músicas instrumentais dramáticas
LIFE IS STRANGE	sem serifa, caixa alta	vetor, silhueta, hachuras, simples	logotipo, hachuras, ilustração (simples)	matizes com baixa saturação: laranja, vermelho, marrom, azul, cinza	vetor, geométrico, simples, hachuras	tridimensional (semi realismo, sombras complexas) ilustração	tridimensional (semi realismo, sombras complexas) ilustração	movimentar, pegar, arrastar, analisar, coletar	progressão na narrativa, desbloqueio de episódios	exploração, coletar elementos, interagir com personagens, fazer escolhas	cenários detalhados: escola, casa, dormitório, cidade	narração, personagens e falas	sim, forte	músicas licenciadas (indie, folk) e músicas instrumentais
GRIS	sem serifa, caixa alta	vetor, silhueta, simples	logotipo, formas geométricas	muitas matizes, cores de saturação média para alta	vetor, geométrico, simples	vetor, traços simples, textura de aquarela	vetor, traços simples, textura de aquarela	movimentar, pular, coletar, enrijecer, nadar	completar fases para progredir no jogo	exploração, coletar elementos, interagir com elementos	mundo fantasioso, cenários detalhados	através da progressão do jogo e dos elementos visuais	sim, forte	músicas instrumentais delicadas/calmas/dramáticas
CONCLUSÃO	resultados inconclusivos	simples	logotipo	muitas matizes, baixa saturação	vetor, geométrico, simples	ilustração	resultados inconclusivos	movimentar, pegar, arrastar	progressão na narrativa	exploração, interagir com elementos	resultados inconclusivos	através personagens	sim, forte	músicas instrumentais

Tabela 2 - Análise Paramétrica
Fonte: Os autores (2024).

4.1.2 ESTUDO DE MATERIAIS

E TECNOLOGIAS

Após analisar similares, se faz necessário buscar uma base técnica sobre tecnologias, ferramentas, engines e softwares que serão necessários ao longo do desenvolvimento do jogo, para melhor compreender quais deverão ser usadas e porquê. Desta forma, serão realizadas pesquisas sobre quais são as ferramentas mais adequadas e mais utilizadas para o desenvolvimento de jogos independentes atualmente, levando em conta as diversas restrições acadêmicas do projeto.

Como visto no briefing do projeto, o jogo em questão será projetado para computador, não para dispositivos móveis (celular e tablet), que possuem diversas restrições e jogabilidade reduzida, nem para consoles de videogame, que possuem processos extensos de lançamento e necessidade de investimento financeiro. Devido a isso, se faz necessário entender qual o sistema operacional mais utilizado por pessoas que jogam jogos no computador.

Segundo Lisboa (2022), Windows é o mais utilizado entre os sistemas operacionais para computador, se comparado com o OS e o Linux, sendo utilizado por 74,73% de pessoas no mundo todo. Nem sempre é possível publicar um jogo em mais de um sistema operacional, e por muitas vezes se faz necessário decidir qual utilizar. Por isso, devido a restrições financeiras deste projeto, e seu teor acadêmico, é necessário restringir a um sistema. Nesse caso, o sistema a ser escolhido é o mais utilizado, visto que um jogo digital pode alcançar níveis mundiais.

Os jogos costumavam ser vendidos em mídia física, em caixas com DVD, porém, com o advento da tecnologia, já em 2014, 92% dos jogos comprados eram totalmente digitais (Pixel Nerd, 2008), desta forma, não se faz necessário atuar na distribuição física do jogo. Ao se planejar o lançamento de um jogo online, existem diversas plataformas que servem como lojas online e distribuem jogos para o mundo inteiro, cobrando pequenas taxas dos desenvolvedores. Cada meio possui lojas diferentes, as mais conhecidas para computador são a Steam, a Epic Games Store, a Ubisoft Store e a Origin, sendo a maior distribuidora de jogos para computador atualmente, a Steam, com 75% dos usuários no mundo todo (Pixel Nerd, 2008).

Segundo Junior (s.d.), “os Game Engines (Motores de Jogos), também chamados somente de engines, são softwares que reúnem diversas ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos digitais como luzes, áudio, mecânicas, animações, físicas entre outras.” Para a programação de um jogo, é possível utilizar uma engine, ou também programar o jogo sem nenhuma base pré feita, utilizando uma das linguagens da programação. As engines foram desenvolvidas para facilitar o desenvolvimento dos jogos, e para que os desenvolvedores não precisem refazer códigos e processos que normalmente são padrões. Por isso, são a melhor escolha para o desenvolvimento deste projeto.

Algumas das engines notoriamente mais conhecidas atualmente são a Unity, Unreal, Godot e Game Maker. Cada uma delas possui um foco em algo diferente, como ser voltada para jogos 2D, utilizar nós para facilitar a programação, etc. A Unity é atualmente a engine mais utilizada no mundo, e é capaz de desenvolver jogos em 2D e 3D, a partir da linguagem C#. Por mais necessário que seja estudar e compreender as tecnologias que envolvem o desenvolvimento de jogos independentes, é preciso compreender que o teor deste projeto é acadêmico, independente, e na área do design, e por isso, resulta em um trabalho final com a entrega de um protótipo navegável de alta fidelidade, e não um jogo completo, desenvolvido e programado.

4.1.3 ESTUDO DOS USUÁRIOS

A fim de concluir observações sobre alguns fatos estudados no capítulo, se torna necessário uma validação, sendo realizada por meio de um questionário aplicado com o público alvo desejado. Deste modo, se torna possível entender melhor seus pensamentos, desejos, conclusões, dificuldades e objetivos. É por meio da aplicação desse questionário que as suposições e inferências antes subentendidas se tornam conhecimentos que podem ser utilizados para direcionar e apoiar o projeto durante o seu desenvolvimento.

4.1.3.1 QUESTIONÁRIOS

Uma das ferramentas que podem ser usadas para uma melhor compreensão do público alvo do projeto, e portanto do usuário, é a aplicação de um questionário por onde se conhece quem é este usuário de fato, quais são suas preferências e motivações. A partir dos resultados de tal pesquisa, é possível quantificar, validar e rever informações coletadas anteriormente durante o processo metodológico. Devido a isso, o usuário é um importante fator de influência nas decisões a serem tomadas posteriormente, por entender-se que o método utilizado o tem como parte fundamental durante o desenvolvimento do projeto.

Para Fonseca (2002, p. 20) a pesquisa qualitativa “se preocupa com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”. Entende-se a pesquisa como fato importante para coletar informações individuais, como por exemplo a opinião de um usuário sobre determinado assunto, ou a importância de tal produto no seu cotidiano. Já a pesquisa quantitativa é pautada na quantificação de determinada informação, a partir de uma amostra maior coleta-se dados de maneira objetiva (Fonseca, 2002, p. 20). Na pesquisa quantitativa, o foco é a delimitação por meios matemáticos de dados e informações de cunho mais geral.

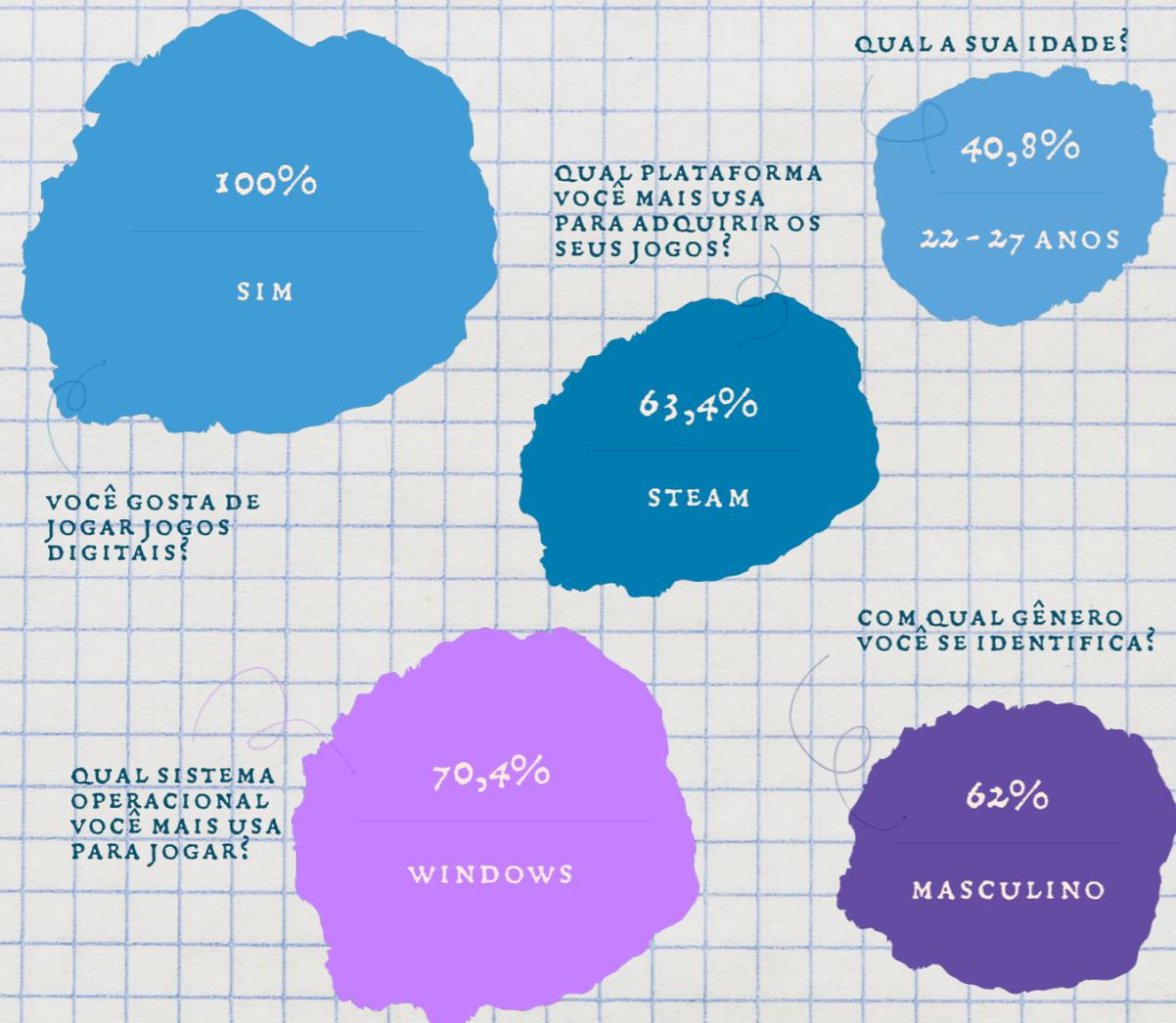
No presente trabalho se vê necessário o uso combinado destes dois tipos de pesquisa, portanto uma pesquisa quali-quantitativa é um melhor uso desta ferramenta para que haja uma compreensão mais densa sobre o público-alvo do projeto, sendo possível não só obter dados objetivos mas como também entender melhor questões mais individuais e pessoais do usuário.

Para uma melhor determinação do valor amostral para uma confiabilidade satisfatória da pesquisa, foram determinados valores referentes à quantidade de jogadores ativos mensalmente na plataforma de jogos Steam, além de uma delimitação ainda maior a partir de dados sobre a quantidade de jogadores que jogam jogos do gênero indie, por

ser o nicho específico do projeto proposto. Segundo Statista (2023), a plataforma contou com o número de 27.4 milhões de jogadores ativos mensalmente no ano de 2021. Apenas 30% desse valor refere-se ao número que compõem a quantidade de jogadores do gênero indie dentro da plataforma (VG Insights, 2021). Desta forma, calculou-se que a partir de um grau de confiabilidade de 95% e uma margem de erro de 5%, o número de amostras a serem avaliadas seria de 385. Porém, pelo caráter acadêmico do presente projeto e as condições do contexto, o questionário foi aplicado com um total de 71 pessoas, sendo esta a amostra utilizada (Apêndice A).

O questionário foi aplicado durante o período do dia 22 de Julho de 2023 a 28 de Julho de 2023, por meio da ferramenta do Google Forms própria para criação de questionários,, sendo divulgado em redes sociais como Instagram e Whatsapp. Entre as 71 respostas¹¹ obtidas, todas elas foram tidas como amostras válidas a partir da observação de que as respostas estavam dentro do público-alvo definido. Nas questões de cunho quantitativo, pode-se perceber a validação de questões já trazidas anteriormente no briefing do projeto como a preferência por uso de computadores e notebooks ao jogar, uma maior utilização do sistema operacional Windows e a popularidade dentre os jogadores da plataforma de jogos Steam. Por meio dessas perguntas realizadas também foi possível ver a discrepância de gênero dentro do mundo dos jogos, sendo que 62% eram do gênero masculino, além da faixa etária dos usuários que em sua maioria tem entre 18 e 27 anos (Figura 37).

11. Todos os participantes envolvidos na realização da pesquisa, concordaram com os termos descritos no início do questionário ao realizarem o envio do mesmo, termos estes onde é explicitado o uso das respostas coletadas e divulgação das mesmas para fins acadêmicos.



Na parte qualitativa do questionário, foi possível observar também características mais individualizadas, dando um maior enfoque em como o usuário compreende os jogos digitais e em suas preferências. Foram recorrentes os relatos de pessoas que tiveram a infância e adolescência marcadas por algum jogo, seja por motivos emocionais, sociais ou simplesmente por associação. A partir disso pode-se compreender melhor o papel de um jogo na vida de alguém e como eles podem fazer parte do cotidiano e das memórias de uma pessoa.

4.2 CONCEITUAÇÃO

Após um aprofundamento do estudo, se torna possível definir conceitos que orientam o projeto. De acordo com a temática abordada no jogo, o objetivo principal consolida-se em trazer reflexão ao usuário, e fazer com que ele aplique essas questões em sua vida, sendo então, o principal conceito a ser explorado. Como um dos gêneros escolhidos (cozy games) possui uma estética específica, outro conceito secundário também se faz necessário, o de conforto. Esse conceito também é notado na estética do jogo, por meio da aplicação em suas ilustrações, formas, cores, etc.

4.3 DEFINIÇÃO DO OBJETO

Após o estudo teórico, o estudo teórico, a análise de similares, estudo dos usuários e a definição do que tangencia a conceituação do projeto, parte-se então para a fase de definição do objeto. A partir da análise e classificação dos dados anteriores, têm-se informações suficientes para uma melhor orientação das decisões a serem tomadas posteriormente na etapa de desenvolvimento.

4.3.1 LISTA DE REQUISITOS

A fim de uma sistematização do desenvolvimento do objeto, cabe a definição de uma lista de requisitos para fundamentar e orientar o desenvolvimento do projeto em vista da solução do problema pré definido. Os requisitos funcionais dizem respeito à função prática e uso do objeto, os formais estão atrelados a aspectos estéticos-simbólicos e os conceituais partem da conceituação simbólica previamente elaborada.

REQUISITOS FUNCIONAIS
<ul style="list-style-type: none"> atingir experiência do usuário satisfatória; ter presença de interação lúdica significativa; projeto para computador/notebook; ter baixo consumo de memória do computador através de gráficos mais leves; projetado para os sistemas Windows e/ou MacOS; ser de curta duração (3 a 5 horas); ter distinção e hierarquia visual a partir do uso de diferentes tamanhos, pesos e estilos dentre os elementos; usar escala de cores hexadecimal/RGB; possuir uma divisão clara entre as áreas e seções; usar grid para uma melhor distribuição dos elementos em tela.

Figura 37 - Compilado de resultados do questionário
Fonte: Os autores (2024).

REQUISITOS FORMAIS

- padrão de cores relacionado à estética dos cozy games;
- consistência e homogeneidade entre os elementos e ilustrações da interface;
- uso de formas geométricas arredondadas, irregulares e feitas à mão;
uso de ícones;
- uso de texturas manuais nos elementos;
- uso de diferentes técnicas visuais;
- predominância de ilustrações;
- uso de elementos tipográficos como linguagem visual;
- uso de mais de duas família tipográfica;
- representação visual de elementos cotidianos que remetem ao conforto.

REQUISITOS CONCEITUAIS

- reflexão (preceitos filosóficos para a composição da narrativa);
- memória (despertar a consciência sobre acontecimentos passados pessoais);
- conforto (trazer conforto estético);
- efemeridade (instigar o questionamento da brevidade da vida).

CAPÍTULO 5

desenvolvimento

CAPÍTULO 5: DESENVOLVIMENTO

Após o conhecimento do objeto a ser desenvolvido, e consequentemente, a geração de requisitos norteadores do projeto, parte-se para o desenvolvimento do produto aqui proposto. Nessa etapa, utilizam-se ferramentas para guiarem o desenvolvimento. Após isso é realizada a sua adequação, validação e por fim o fechamento do produto final.

5.1 IDENTIDADE VISUAL

Antes de dar início ao desenvolvimento da identidade visual, se faz necessário a criação de um nome. É importante salientar que o desenvolvimento da marca não é escopo principal deste projeto, porém, é necessária para o mesmo. Assim sendo, não será detalhado o seu desenvolvimento metodológico. Para desenvolver o nome do jogo, foi feito um brainstorming¹², focado em termos da filosofia, que se relacionam ao conceito do jogo.

O nome selecionado foi Mori, advindo do termo em latim, Memento Mori, que significa “lembre-se da morte”. A filosofia do Memento Mori está em se lembrar que a morte está próxima, e por isso, estar sempre se lembrando de viver os instantes ao máximo. O nome curto facilita a memorização e a pregnância, como também é fácil de ser pronunciado, tanto em português, quanto em inglês.

Junto ao nome, foi criada uma tagline¹³, com o intuito de trazer uma contextualização sobre a temática a ser abordada, e também um sentimento de indagação no jogador, trazendo curiosidade ao ler a frase “when your heart feels the most alive” (quando o seu coração sentir o mais vivo). Um dos objetivos finais é a publicação e distribuição do jogo, por isso, é importante proporcionar uma maior visibilidade, publicando e o tornando acessível fora do Brasil também. Para alcançar um maior número de pessoas, decidiu-se colocar a tagline em inglês.

5.1.1 ASSINATURAS

Depois de escolhido o nome, definiu-se conceitos chave que iriam guiar a identidade da marca. Como o jogo trata de cinco personagens, cada um com uma estética diferente, a proposta foi fazer um logotipo, com cada letra tendo um arquétipo tipográfico diferente, para representar as diversas personalidades e estéticas que compõem o jogo, conforme demonstrado nas referências visuais abaixo (figura 38).

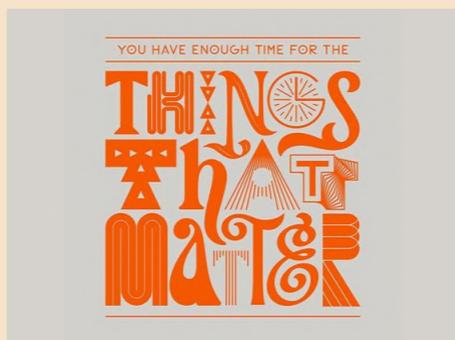
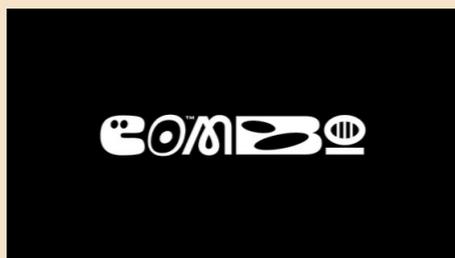


Figura 38 - Compilado de referências visuais para marca
Fonte: Pinterest

12. Ferramenta comumente usada no design para a geração de ideias.

13. Frase curta que resume a essência de uma marca.

A partir desse conceito, foram geradas alternativas, levando em consideração a estética, de maneira que as formas tivessem maior harmonia e disposição, mas ao mesmo tempo fossem diferentes entre si (figura 39).

Depois de selecionada a melhor alternativa, avaliando critérios de boa redutibilidade, capacidade de leitura, estética e concordância com os conceitos, foram ajustados alguns detalhes. Para finalizar a assinatura principal da marca, foi aplicada uma textura de impressão e papel que melhor se adequa à estética mencionada nos requisitos (figura 40).

A marca de um jogo costuma aparecer em suas interfaces iniciais, assim que o jogo é aberto, e por isso, optou-se por fazer uma animação da marca com diferentes assinaturas, estilizadas de acordo com o estilo visual de cada personagem, retratando suas cores e características predominantes (figura 41).



Figura 39 - Geração de alternativas
Fonte: Os autores (2024)

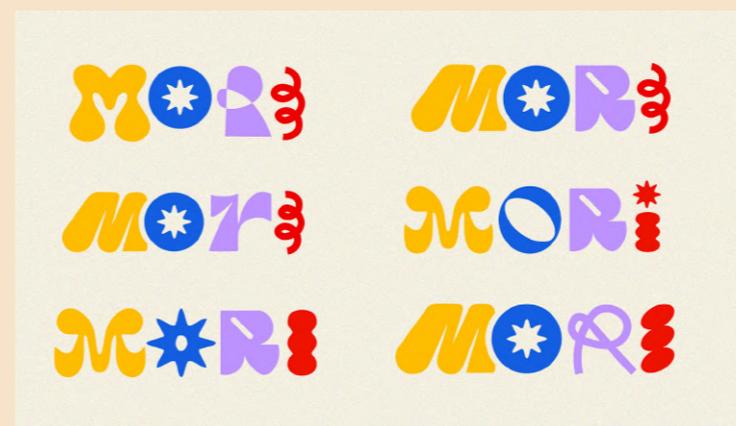
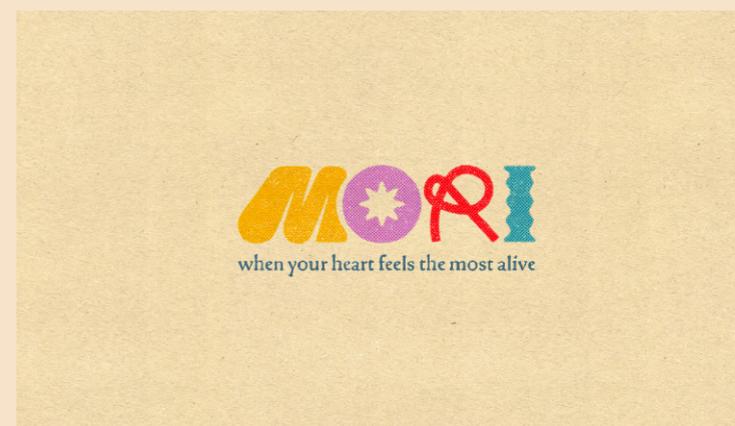


Figura 41 - Compilado de cenas da animação
Fonte: Os autores (2024)

Figura 40 - Assinatura principal
Fonte: Os autores (2023)



5.1.2 TIPOGRAFIA

Como previsto nos requisitos, optou-se por fontes que possuem texturas manuais. A tipografia que será utilizada somente em palavras ou títulos curtos será a Beth Ellen, uma fonte manuscrita carregada de personalidade. Para a tipografia complementar, que será utilizada durante o jogo, para textos corridos e menus, e também para a comunicação externa ao jogo, será a Gryphius MVB, uma tipografia humanista, segundo a classificação Vox ATyp1, que remete ao século 16. Buscou-se uma família que trouxesse conforto, e aspectos visuais de impressão, como texturas, para condizer melhor com o gênero cozy game.

Beth Ellen

Aa

Roribus, sus a eosae voluptat et, odit vel mi, sediciis et escia illabo. Ut quam quunt exerovidipsa andi tem qui incitent a debistibus milluptam ut et aut et quia NemoAm quia plaborit la et endanis non cusam harchilit.

Gryphius MVB

Aa

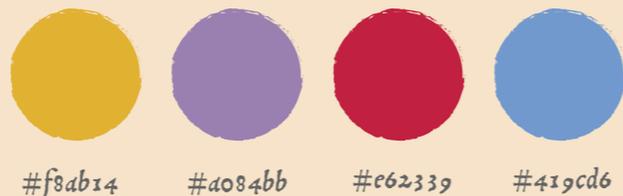
Roribus, sus a eosae voluptat et, odit vel mi, sediciis et escia illabo. Ut quam quunt exerovidipsa andi tem qui incitent a debistibus milluptam ut et aut et quia. NemoAm quia plaborit la et endanis non cusam harchilit.

Figura 42 - Teste de cores
Fonte: Os autores (2024)

5.1.3 SISTEMA CROMÁTICO

Durante o jogo, cada personagem terá sua própria paleta de cores, que será completamente diferente dos outros personagens, para causar um choque de estéticas. Foram selecionadas quatro cores principais para a marca, as que aparecem no logotipo, o amarelo, o lilás, o vermelho e o azul. Cada uma dessas cores foram retiradas das paletas dos personagens mostradas posteriormente, para fazer uma combinação de suas estéticas. Foram testados diversos tons dessas matizes na marca, como demonstrado na figura 42, e no final, a alternativa selecionada foi um amarelo e um vermelho mais saturados, e o lilás e o azul menos, trazendo uma força visual à marca, e ao mesmo tempo remetendo ao gênero cozy, como previsto nos requisitos formais.

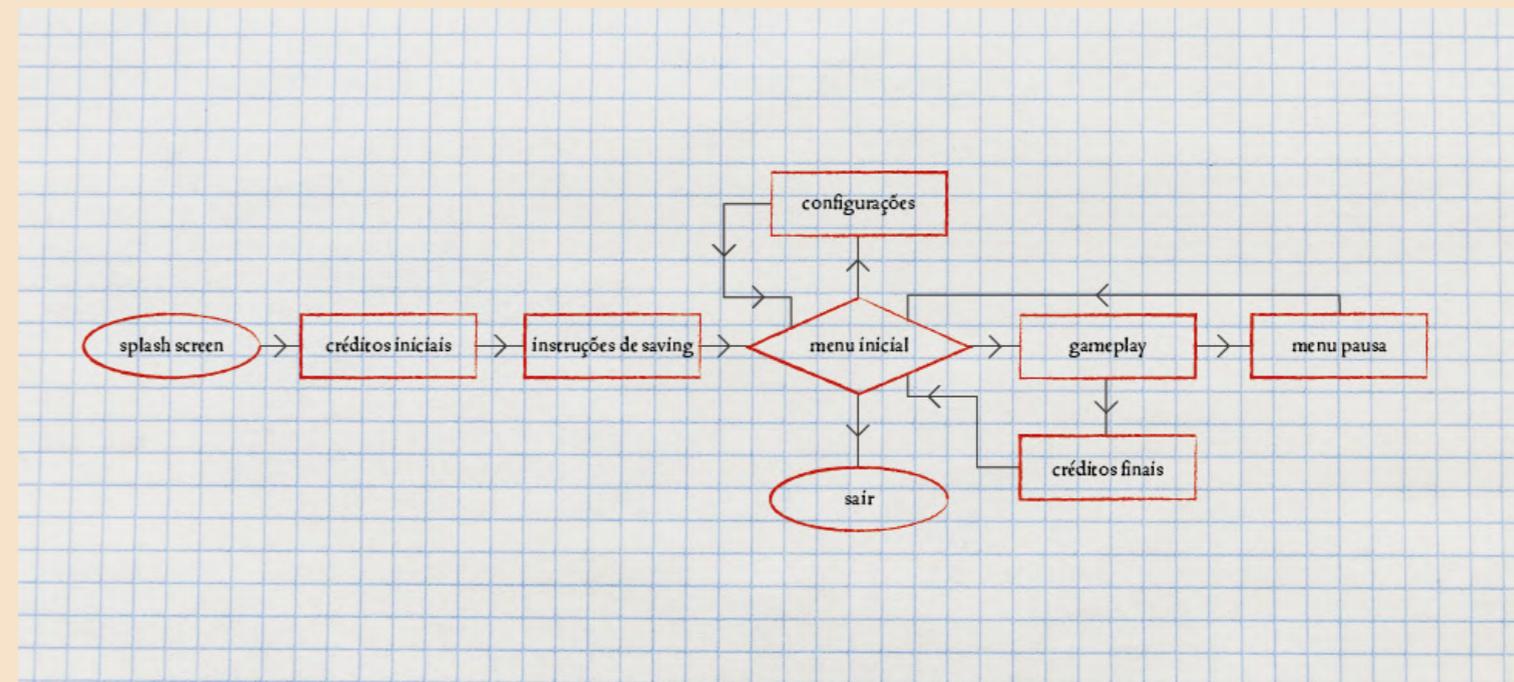
A paleta complementar será uma união das paletas de cada um dos personagens, e será abordada futuramente.



5.2 GUI

Os elementos de interface predominantes em Mori são os botões, que guiam o jogador entre as telas. Às interfaces se conectam, fazendo com que o usuário siga um fluxo dentro do jogo, que faz com que ele interaja com os elementos e escolha qual caminho seguir. O fluxograma do jogo foi explicitado no diagrama da figura 43. No caso de Mori, os personagens não possuirão vidas, stamina, energia, etc., como é comum encontrar em jogos de RPG, por exemplo.

Figura 43: Fluxograma da interface
Fonte: Os Autores (2024)



5.2.1 GRID DA INTERFACE

Por ser um jogo para computador, a interface foi projetada para telas no formato 1920x1080 pixels. Deste modo, foi construída uma grid modular (figura 44), com 80px de espaçamento nas laterais, para a obtenção de um bom espaço de respiro em relação às margens, assim como 12 colunas e 6 linhas, com medianizes de 15px. A partir da grid, serão posicionados os elementos visuais e textuais, padronizando suas posições e mantendo uma harmonia que irá trazer coerência visual para o projeto.

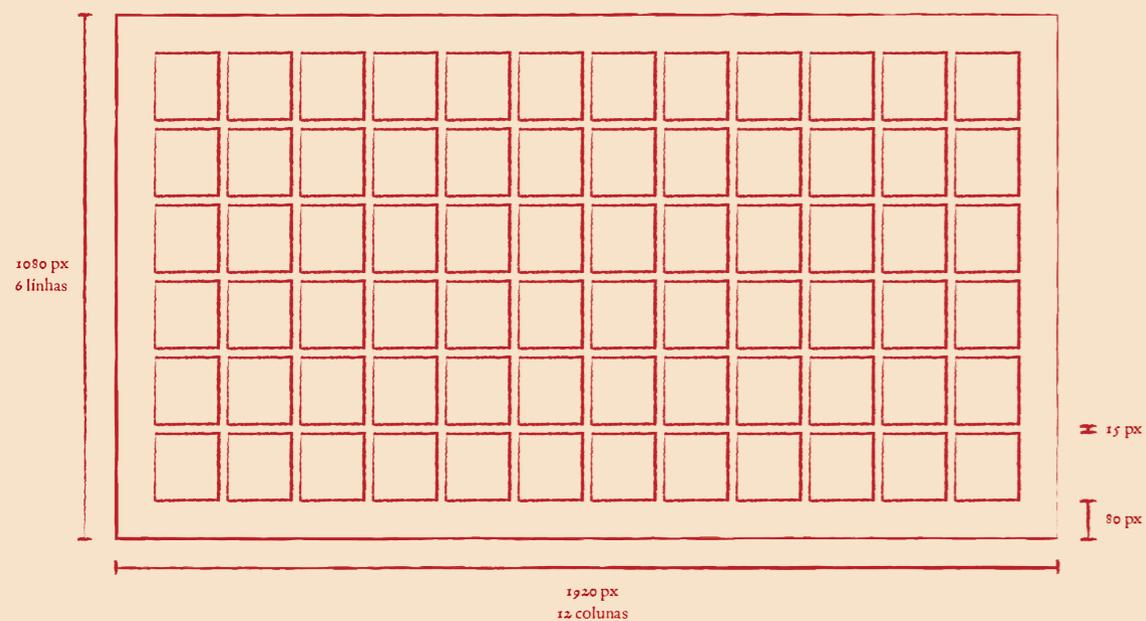


Figura 44: Grid modular da interface
Fonte: Os Autores (2024)

5.2.2 WIREFRAME

Antes de começar efetivamente a produção, foram analisadas telas de mesmas funções nos jogos vistos na análise de similares. Elas serviram de embasamento para a construção do fluxo e do planejamento inicial de cada uma das telas, que utilizou elementos de baixa fidelidade para compor suas estruturas. Por isso, foram criados esquemas de cada tela, demonstrando a posição de seus elementos, para futuramente serem aprimorados, conforme figura 45.



Figura 45: Compilado de wireframes
Fonte: Os Autores (2024)

5.2.3 TELAS E BOTÕES

Foram construídas todas as telas necessárias para o funcionamento da interface, conforme descritas no fluxograma (figura 43). Os botões seguem uma padronização, para manter a identidade visual do jogo concisa.

MENU INICIAL

A maior complexidade encontrada na construção do menu inicial (figura 46) foi conseguir mesclar as 5 diferentes estéticas dos personagens, e ao mesmo tempo, manter uma consistência na identidade visual. Desta forma, utilizou-se alguns elementos da cidade para a composição visual, como a caixa d'água e as montanhas, já que toda a história se passa na mesma cidade e é algo que todos os personagens têm em comum.

A caixa d'água está desenhada de forma hachurada, retirada do capítulo da personagem Aila; o fundo, usado como céu, é uma aquarela, do capítulo da personagem Aurora; a montanha com o halftone preto e branco do capítulo do personagem Bernardo; os rabiscos coloridos no fundo são do personagem Cali; e toda a composição é uma colagem, que mescla fotografia e ilustrações, remetendo a estética do personagem Tarcísio. A marca em sua assinatura principal foi disposta no canto superior esquerdo, para obter um maior destaque.

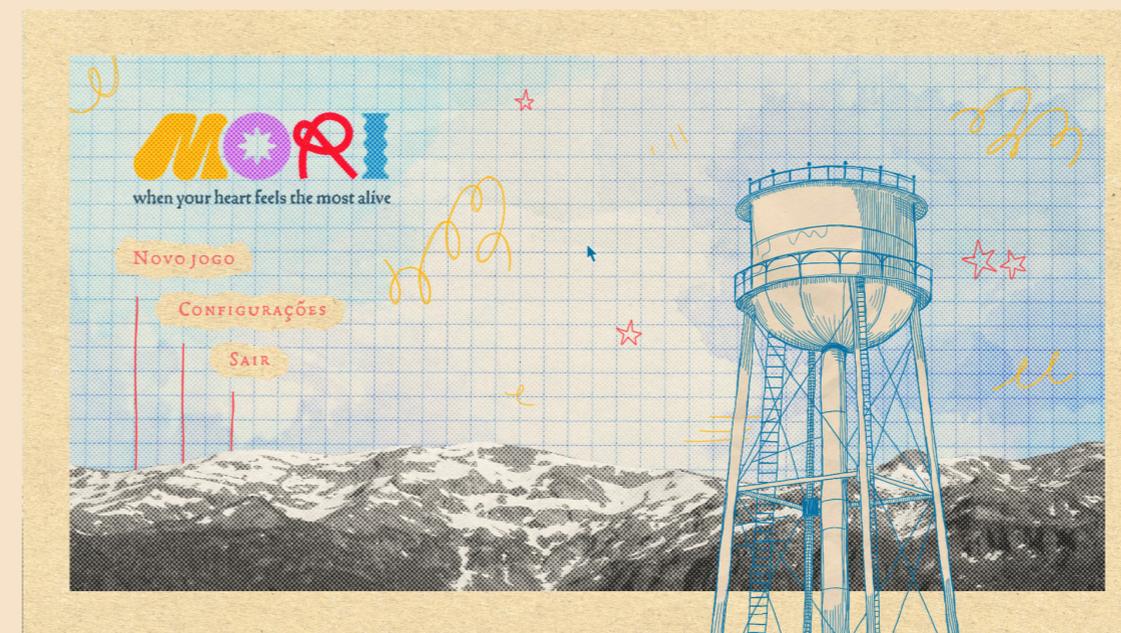


Figura 46: Menu inicial
Fonte: Os Autores (2024)

O fundo foi animado frame a frame no aplicativo Procreate, para ficar em loop enquanto o jogador estiver no menu inicial, e trazer dinamicidade ao jogo. Ao passar o mouse em cima das opções “Novo Jogo”, “Configurações” e “Sair”, aparece uma sombra desenhada a mão na cor branca, atrás do papel que delimita o botão, conforme visto na figura 47. Esse padrão se repete em todos os botões da interface, para transmitir uma mensagem clara ao usuário de que o elemento é um botão e é interativo. Além disso, a seta do mouse é substituída pelo símbolo de uma mão, indicando que o objeto é clicável. Foi também desenvolvido uma tela para quando o jogador já tiver iniciado o jogo anteriormente, onde existirá uma nova opção, de “Continuar”, que vai aparecer antes da opção “Novo Jogo”.

As animações e interações serão visualizadas no trailer do jogo e no protótipo de alta fidelidade desenvolvido no software de projeção e prototipação de páginas web e aplicativos, Adobe XD, abordados posteriormente no tópico de prototipação.



Figura 47: Compilado de hovers
Fonte: Os Autores (2024)

CONFIGURAÇÕES/PAUSA

A tela de configurações e a tela de pausa serão semelhantes. Quando o jogador estiver no menu inicial e apertar o botão de configurações, ele verá a tela da figura 48.

Essa tela é composta por um botão para mudar o idioma do jogo, e dois botões de volume, um para a música de fundo, e o outro para os sons. É comumente encontrado em muitos jogos digitais também uma opção de personalizar os controles nessas telas, porém, devido a simplicidade das mecânicas do jogo, contendo somente controles de arrastar e clicar, ou de pressionar as setas direcionais do teclado, não se fez necessário incluir essa personalização.

Quando o jogador estiver jogando o jogo, e clicar no botão do canto superior esquerdo, que é um ícone de página virando, ele irá para a tela de pausa, conforme figura 49. A única diferença é que durante a gameplay, se ele pausar o jogo, ele terá também a opções de voltar para o menu inicial.

1. Técnica usada para simular variações de luz por meio de pontos.

Figura 48: Configurações
Fonte: Os Autores (2024)



O ícone do jogo será a estrela da marca Mori, que aparece em negativo na letra “o” no logotipo da marca. Ela está com um efeito de half-tone', e contornada de branco, e irá aparecer sem fundo, conforme explicitado na figura 50.

Figura 50: Ícone do jogo
Fonte: Os Autores (2024)



Figura 49: Pausa
Fonte: Os Autores (2024)



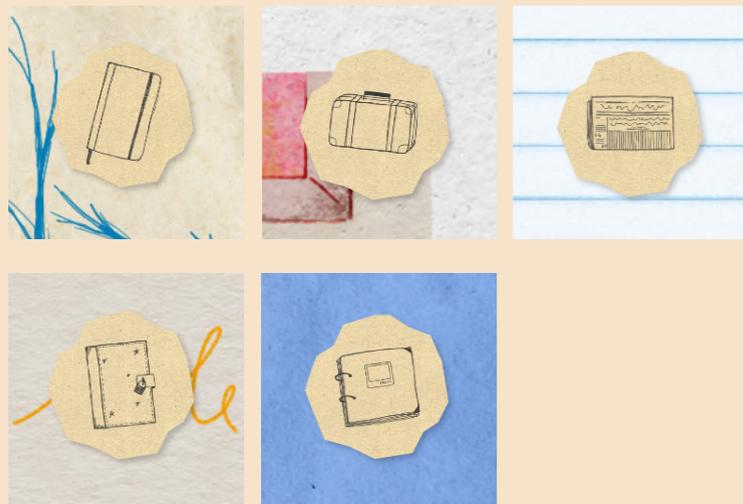


Figura 51: Compilado de botões dos personagens
Fonte: Os Autores (2024)

Optou-se por utilizar um botão de voltar menos literal e mais conceitual. A ideia foi utilizar o símbolo de uma página virando, para representar essa mudança de interfaces. O símbolo foi posicionado no canto superior esquerdo, e ficará sempre aparente durante a gameplay e nos menus externos.

Além disso, cada personagem terá um botão durante o seu capítulo, que aciona uma tela diferente, e que irá servir de complemento à narrativa do jogo. O botão estará posicionado no canto superior direito, lado oposto ao botão de voltar. Optou-se por utilizar uma forma circular irregular, com o aspecto de papel recortado com tesoura, para favorecer a relação identitária do jogo, conforme figura 51. O botão também possui o hover¹⁴ branco, que aparece quando o usuário passa o mouse em cima do mesmo. Ele pode ser aberto e utilizado a qualquer momento durante a gameplay, menos durante as cutscenes¹⁵.

- O botão da Aurora irá abrir a sua maleta, que conterà diversos objetos para gatos, como brinquedos, sprays, petiscos, etc. Ela poderá interagir com qualquer gato durante o jogo, utilizando esses objetos.

- O botão da Aila irá abrir para o seu sketchbook, onde o personagem pode ver desenhos que ele mesmo já fez durante o jogo, anotações aprofundadas sobre um pouco da história de Aila, e lugares especiais que ela já foi e observou.

- O botão de Bernardo irá abrir um jornal, que irá ser atualizado toda vez que o dia mudar durante o jogo, mostrando as principais notícias do dia que aconteceram na cidade, e dando oportunidade ao jogador de completar as palavras cruzadas diárias.

- O botão de Tarcísio irá abrir um álbum de fotografias, onde serão salvas todas as fotos que o jogador tirar durante o jogo, acrescentadas de anotações feitas pelo personagem.

- O botão de Cali abrirá o diário que a sua mãe deixou pra ele, e terá desenhos e anotações dos dias que ele teve e que o jogador ainda estiver tendo. Além disso, existirão pedras pelo caminho durante o jogo, e o jogador poderá coletá-las e vê-las em seu diário.

Existe também os botões de escolha (figura 52), que aparecem durante a narrativa, em momentos específicos. O jogador sempre terá três escolhas diferentes para fazer, seja para escolher a próxima fala de um diálogo, ou para escolher uma ação, como onde sentar no metrô, ou que decisão tomar. Esses botões seguem o mesmo padrão dos outros, com contornos irregulares de recorte, e hover.

Os ícones de cursor (figura 53) também são personalizados, para se adequar à estética. Ele segue as mesmas formas dos cursores padrão da Apple, porém com as cores modificadas.



Figura 52: Botão de escolha
Fonte: Os Autores (2024)



Figura 53: Ícones de cursor
Fonte: Os Autores (2024)

TELA DE CARREGAMENTO

Os jogos costumam demorar alguns segundos (ou até mesmo minutos, nos jogos mais pesados) para carregar as suas imagens e os seus cenários, por isso, se torna necessário fazer uma tela de carregamento, que aparecerá quando o jogador estiver transicionando entre telas, como por exemplo entre ele clicar no botão “Novo Jogo” e a cena inicial aparecer, também como em transições entre duas cenas. Sua funcionalidade é fazer com que o jogador tenha consciência de que o jogo está sendo carregado, e espere ele terminar de carregar. Foi optado o uso de uma animação contínua, de um desenho simples em contornos brancos, do sol e da lua nascendo e se pondo, atrás das montanhas de Edím, dando a entender que os dias estão passando (figura 54).

TELA DE SALVAMENTO

O ícone de salvamento serve para fornecer um feedback visual ao jogador, de que o jogo está sendo salvo, e que ele não pode desligar o seu dispositivo enquanto isso. Essa tela sempre aparecerá durante a transição entre as cenas. Foi decidido por um ícone de disquete para representar o jogo sendo salvo. Ele foi desenhado a mão e animado para que os traços se movimentem (figura 55).

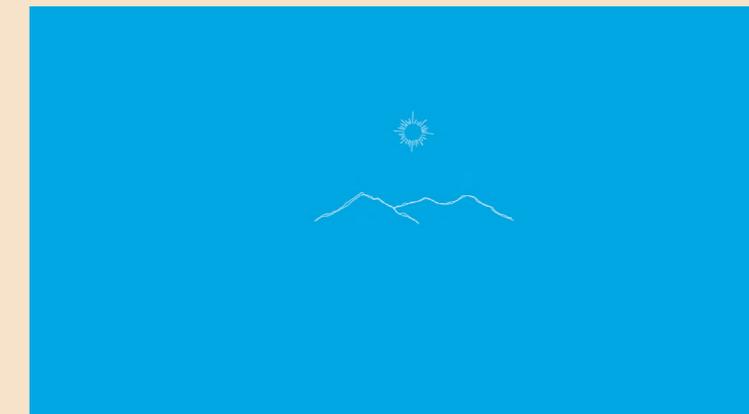


Figura 54: Tela de carregamento
Fonte: Os Autores (2024)



Figura 55: Tela de salvamento
Fonte: Os Autores (2024)

14. Quando o cursor do mouse destaca um elemento, sem executar nenhuma ação.

15. Em tradução para o português, cenas de corte.

5.3 ESTÉTICA

Como pontuado nos requisitos do projeto, o jogo objetiva trabalhar com diferentes estéticas, relacionando-as às personalidades dos personagens. Desta forma, cada personagem terá sua própria paleta de cores, texturas, pincéis, etc., explicitadas a seguir. Mais detalhes serão abordados sobre no tópico 5.6 Game Design Document.

5.3.1 AURORA

A característica filosófica predominante em Aurora é o Hygge, conceito atrelado ao conforto, convivência e bem-estar, conforme descrito no referencial teórico. Por isso, optou-se por utilizar ilustração em aquarela digital, com cores menos saturadas e mais pastéis, contornos discretos e pinceladas aparentes. As cores predominantes são o laranja e o verde, cores que remetem à natureza, ao conforto, e que são muito aparentes em imagens sobre Hygge. As ilustrações foram feitas no software Adobe Photoshop, utilizando pincéis de aquarela.

5.3.2 AILA

Aila é uma adolescente rebelde e aventureira, ela gosta de desenhar durante as aulas em seu sketchbook. Dessa forma, optou-se por traços no estilo sketch, carregados de hachura, em sobreposição a papéis diversos. Sua cor preferida é azul, então sua paleta é composta unicamente pelo azul, e pelos tons dos papéis que aparecem no fundo. Os rabiscos azuis se assemelham a desenhos feitos de caneta. As ilustrações foram feitas no aplicativo Procreate para iPad.

5.3.3 BERNARDO

Bernardo é um adulto que trabalha no jornal da cidade, e mora sozinho em um apartamento. Ele é cruciverbalista, projeta as palavras cruzadas lançadas diariamente no jornal. A sua estética utiliza o halftone, um método de impressão usado para simular variações de luz e sombra através de pequenos pontos. O halftone é aplicado em fotografias, e a

paleta da fase é composta por preto, vermelho e bege, para se assemelhar a uma diagramação de jornal. Foi utilizado o Adobe Photoshop para a aplicação dos efeitos e a edição das telas.

5.3.4 TARCÍSIO

Tarcísio é um idoso dono de uma floricultura. Ele adora tirar fotografias analógicas, em sua máquina fotográfica que tem desde pequeno. Sua estética é a colagem, utilizando principalmente fotos, texturas, papéis, e algumas ilustrações. Sua flor preferida é a lavanda, por isso, as suas cores principais são o lilás e o verde. Foi utilizado o Adobe Photoshop para criação das colagens.

5.3.5 CALI

Cali é uma criança que mora em um sítio com sua avó. Sua estética é composta por rabiscos fortes e bem marcados, feitos por lápis de cor, e um estilo de ilustração mais infantil e menos realista. As cores de sua fase são muito vibrantes e saturadas, e refletem a sua energia. Suas ilustrações foram feitas no Adobe Photoshop.

5.4 CONSTRUÇÃO DO JOGO

Entre os recursos para desenvolvimento do projeto, algumas ferramentas são necessárias para que as necessidades específicas do jogo possam ser atingidas. Para isso além dos recursos vistos anteriormente, que já são comuns a projetos de design no âmbito digital, ferramentas como construção de roteiro, storyboard e aplicação de sound design, são de extrema importância nesta etapa.

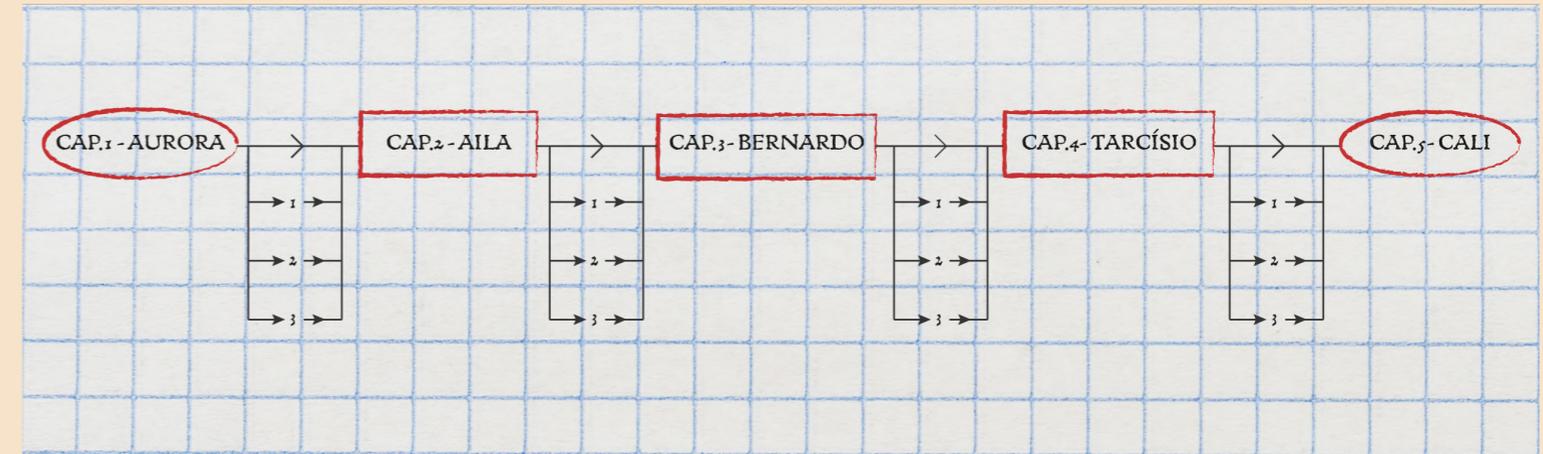


Figura 5.6: Fluxograma dos capítulos
Fonte: Os Autores (2024)

5.4.1 ROTEIRO E STORYBOARD

Como descrito nos objetivos do projeto, uma narrativa bem construída é um dos grandes fatores para que o jogador possa ter uma experiência de jogo mais profunda, assim como possa ser instigado a refletir sobre as questões filosóficas em que se baseiam a história. Para que haja de fato uma narrativa estruturada e que possa ser capaz de gerar tais reflexões e aprimorar a imersão do usuário, vê-se na elaboração de um roteiro a possibilidade de planejar como essa mensagem será entregue de maneira eficaz.

A narrativa é dividida em cinco capítulos que focam na história de cada um dos personagens desenvolvidos, onde o jogador acompanha sua rotina ao passo que conhece a personalidade de cada um, e as histórias que se desdobram a partir disso.

Como a história é linear, e o progresso no jogo é o próprio desenvolvimento da narrativa, o jogador não consegue transitar entre os personagens de modo aleatório, mas sim, precisa seguir uma linha reta. Porém, conforme demonstrado na figura 5.6, o jogador terá diferentes tipos de escolhas (exemplificadas por 1, 2 e 3) dentro dos capítulos, onde poderá moldar parte da história.

Dada a complexidade do projeto e o curto prazo para o seu desenvolvimento, optou-se por descrever o escopo geral do roteiro e a construção das dez cenas iniciais de cada um dos capítulos. Sua estruturação se deu de forma a apontar os tipos de cenas a serem usadas: diálogos entre personagens e interações a serem feitas pelo jogador. O roteiro pode ser consultado na íntegra no Apêndice B.

Após a escrita do roteiro de um jogo, comumente se utiliza storyboards para uma melhor compreensão da aplicação da narrativa. Por meio da ferramenta há uma representação visual do fluxo da narrativa, distribuição de elementos em tela e previsão de possíveis interações. A partir do storyboard a narrativa começa a ganhar forma e é possível ter uma visualização inicial de como se dará as telas do jogo. Assim como o roteiro, o storyboard também foi limitado às dez primeiras cenas de cada um deles, e pode ser conferido no Apêndice C.

5.4.2 SOUND DESIGN

Como visto anteriormente no referencial teórico, o sound design exerce um importante papel na ambientação do jogo e conseqüentemente na experiência que o jogador terá. Por ser um tópico complexo e que excede o escopo do projeto no que diz respeito à área do design gráfico, vê-se a existência de duas opções cabíveis para sua aplicação, adquirir músicas e foleys de baixo ou nenhum custo financeiro na internet, ou utilizar os conhecimentos e habilidades de outras pessoas que possam querer se comprometer com o projeto. Considerando os recursos existentes para o projeto, e considerando que a atividade de projetar envolve escolhas de viabilidade, optou-se por convidar um profissional da área¹⁶ da música para realizá-la.

A música criada especificamente para o projeto seguiu os conceitos principais já discutidos anteriormente, assim como referências musicais dos similares analisados. A trilha sonora tem como objetivo transmitir ao jogador a sensação de se estar em um ambiente tranquilo e acolhedor, ainda que instigue a sua curiosidade. Foram usados apenas instrumentos para atingir essa atmosfera, visto que por haver uma grande quantidade de diálogos, a adição de vozes poderia comprometer a atenção do jogador.

Em acréscimo a música, também existirão aplicações de foleys específicos como: nos botões de configurações gerais que apresentam sons ao clicar ou em modo hover, no botão de voltar pode-se ouvir o som de uma página de papel sendo virada, etc. Dessa forma o jogador tem uma indicação sonora e um retorno das suas interações com a interface, garantindo a sua certeza de que realizou uma ação.

Figura 57: Compilado de instruções durante gameplay
Fonte: Os Autores (2024)

5.5 MECÂNICA E
JOGABILIDADE

As mecânicas ditam os meios de interação do jogador com o jogo. No caso de Mori, serão vistas quais interações irão guiar o jogador e quais controles ele irá utilizar para realizar essas interações.

5.5.1 CONTROLES

O usuário precisa de um meio no qual interagir para fornecer resposta ao jogo, e é através dos controles, sejam eles o mouse, teclado, joystick, etc que ele realiza as suas interações. Foi delimitado no briefing que o jogo está sendo desenvolvido para computador, por isso, a possibilidade de se utilizar um controle como meio principal para jogar o jogo deve ser descartada, visto que, apesar da possibilidade de conexão de um joystick ao computador, tal recurso não é comum e sim, usa-se os meios básicos de um computador, o teclado e o mouse.

Um dos intuitos do jogo é possuir mecânicas simples, como de clicar, e arrastar, por isso, os controles utilizados serão as teclas direcionais e o mouse. Ao longo das fases, será indicado na tela quando o jogador precisar usar as teclas direcionais, deixando claro qual a forma de interagir (figura 57). Além disso, todos os botões que possuem hover tem sons, explicitando que são interativos e que o usuário pode clicar.

5.5.2 PUZZLES

Anteriormente visto no referencial teórico, um dos pontos a serem trabalhados na jogabilidade do jogo, seria a aplicação de mecânicas de puzzles durante as fases. Por meio dos puzzles o jogador tem uma maior interação com os elementos em tela durante o jogo, e além disso, o instiga a encontrar uma resposta. Foram desenvolvidos mini puzzles relevantes à história de cada personagem de modo que cada resolução faça sentido dentro de cada contexto, e não estejam ali apenas como meio de interação.

Os puzzles implementados usam mecânicas simples, de fácil assimilação pelos usuários e de rápida resolução. Como pontuado no tópico sobre controles, o jogo se limita ao uso de mouse e as teclas direcionais do teclado, portanto todos os puzzles são resolvidos apenas com esses dois tipos de controle. Alguns tipos de puzzle encontrados durante o jogo pelo usuário: uso do mouse ao arrastar elementos em tela, como exemplificado na figura 58, onde o jogador deve guardar todos os itens dispostos na mesa de Aila dentro de sua mochila; slide puzzle (figura 59) visto no capítulo três, onde o jogador ao resolver o puzzle, consegue ver a imagem que se forma da vista da cidade e o uso do mouse para arrastar as imagens de modo que complete a figura e que a camionete de Tarcísio consiga fazer o percurso do campo de flores até a floricultura (figura 60).

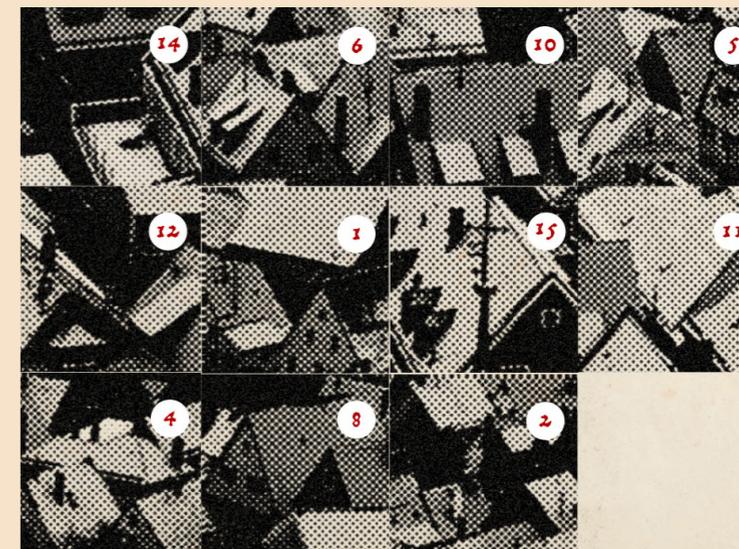
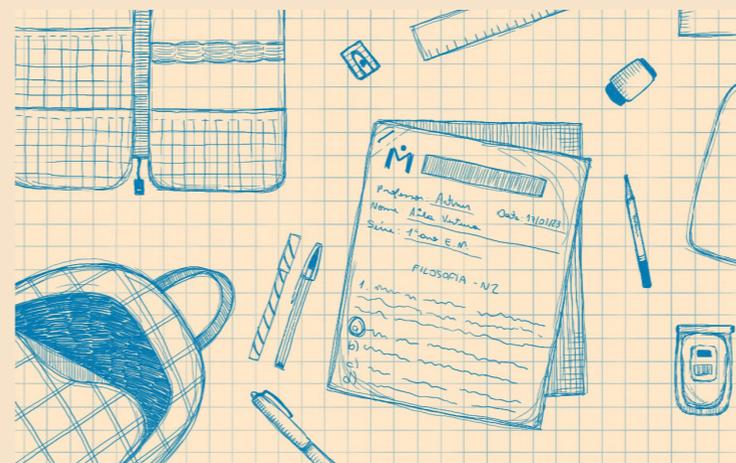


Figura 59: Puzzle Bernardo
Fonte: Os Autores (2024)

Figura 58: Puzzle Aila
Fonte: Os Autores (2024)

Figura 60: Puzzle Tarcísio
Fonte: Os Autores (2024)



16. Vinícius Cavalcante Meireles, estudante de música na UFC.

5.6 GAME DESIGN DOCUMENT

Como apontado anteriormente no tópico de Game Design, um dos fatores mais importantes no desenvolvimento de jogos digitais, se trata da documentação do mesmo. No caso de grandes equipes, é de extrema importância a documentação de todos os passos a serem seguidos e a organização dessas informações, no chamado Game Design Document (GDD).

No presente projeto, mesmo que não haja uma grande equipe envolvida, onde haveria a necessidade de uma melhor comunicação entre as áreas de produção, vê-se a necessidade de incorporar o GDD a fim de uma melhor organização das informações do jogo e melhor exemplificação do processo de desenvolvimento aqui descrito. Para visualizar o GDD em sua íntegra, vide Apêndice D.

5.6.1 PÁGINA-ÚNICA

O primeiro documento que rege todo o GDD e serve como base para tudo que será documentado a seguir é o Página-Única, onde há apenas informações básicas e fundamentais para que qualquer pessoa possa entender o conceito por trás do jogo e seus principais diferenciais dentro do mercado de jogos digitais. Nele tem-se informações primordiais como o nome do jogo, as plataformas que ele será veiculado, classificação indicativa, resumo e etc.

5.6.2 DEZ-PÁGINAS

No Dez-Páginas, expandiu-se as informações descritas no Página-Única, porém com um pouco mais de densidade, para que seja possível o entendimento dos caminhos que o jogo irá seguir, suas pressões e como todo o conceito é apresentado ao jogador. Está contido nele informações essenciais ao seu desenvolvimento como por exemplo, o fluxo do jogo, um breve resumo sobre os personagens que compõem a história, o mundo ao qual está inserido, como se dá a construção da gameplay e da experiência do usuário, etc.

5.6.3 HISTORY

BIBLE

Nem todos os jogos possuem a necessidade da documentação de sua história, apenas aqueles carregados em narrativa, grande quantidade de personagens e extensos diálogos. Essa documentação se torna necessária para o projeto em questão, devido a extrema importância da narrativa para o jogo. No History Bible, há a descrição detalhada de como se dará a história, o mundo ao qual está inserido, a história e motivações de cada personagem e tudo aquilo que permeia a narrativa central a ser apresentada.

5.6.4 ART BIBLE

Os aspectos visuais do jogo também são passíveis de documentação, de modo que haja um melhor registro do que está sendo feito para que se mantenha a coesão dos elementos estéticos utilizados. No Art Bible, define-se questões específicas como os programas que estão sendo utilizados para a produção das artes, características que definem o capítulo, paleta de cores aplicadas, painéis de referência, etc.

5.7 PROTOTIPAGEM

Por ser um trabalho acadêmico de design gráfico, não é possível a realização de um protótipo interativo do jogo por meio da programação. Para conseguir visualizar o jogo antes de desenvolver os protótipos de alta fidelidade, optou-se por utilizar as ferramentas roteiro e storyboard, que possibilitaram um planejamento inicial textual e imagético, prevendo toda a interação proposta e passos a serem seguidos.

Por isso, escolheu-se duas maneiras de prototipar o jogo: através do Adobe XD, e por meio de um vídeo de curta duração, que irá apresentar a narrativa do jogo e demonstrar sua jogabilidade. O software Adobe XD serve para a criação e apresentação de layouts para sites e aplicativos, e por isso, é possível criar botões interativos e animações básicas. Decidiu-se demonstrar toda a parte da interface através do XD, e a jogabilidade no trailer. Neste tópico, serão apresentadas as telas finais.

Para a demonstração da gameplay do jogo, optou-se por fazer animações, que se assemelham a como o produto final ficaria. As animações foram colocadas no trailer, que também fala um pouco sobre o jogo. O link e o QR code do trailer e do protótipo estão abaixo.



<https://www.youtube.com/watch?v=L6a8-Sroa1o&lc=UgxTkfr6Rtte4zPHbmJ4AaABAg>



<https://xd.adobe.com/view/e0c45db0-03b7-4dc2-8388-c1d80ee7a96-b597/>

5.7.1 TELAS INICIAIS

Ao abrir o jogo, o jogador irá se deparar com a animação da marca (figura 61), depois verá a tela de créditos iniciais, que fala quem produziu o jogo (figura 62). Logo em seguida vem a tela de instruções sobre o modo de salvamento do jogo, que explica ao jogador que ele não pode fechar o jogo quando o ícone de disquete estiver aparecendo na tela (figura 63).

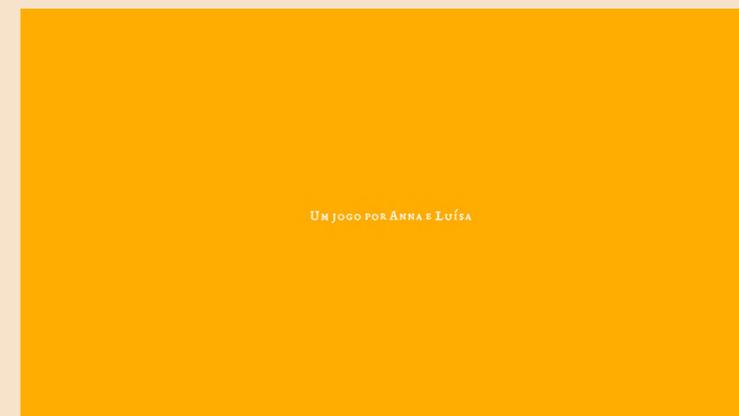
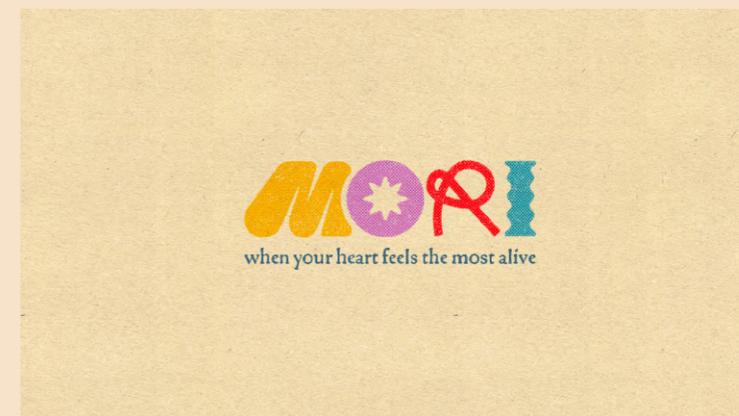


Figura 61: Abertura do jogo
Fonte: Os Autores (2024)

Figura 62: Créditos iniciais
Fonte: Os Autores (2024)



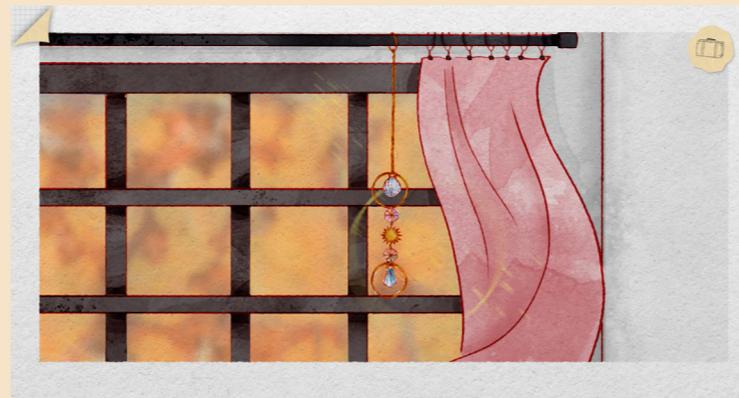
Figura 63: Tela de instruções
Fonte: Os Autores (2024)

5.7.2 CAPÍTULO 1:

AURORA

As interfaces desenvolvidas para o capítulo da Aurora são as primeiras que o jogador terá contato ao clicar para começar o jogo. As telas iniciais demonstradas no roteiro são cutsscenes, e servem para o jogador se ambientar na proposta do jogo. Nessa cena, Aurora estará escrevendo em seu diário, e enquanto as cutsscenes estiverem passando, haverá uma narração ao fundo, de sua voz lendo o texto que está sendo escrito.

Figura 64: Compilado de telas da Aurora
Fonte: Os Autores (2024)



5.7.3 CAPÍTULO 2:

AILA

A transição da Aurora pra Aila ocorre quando Aurora encontra a prova de Aila no apartamento do Arthur, e então o capítulo 2 começa, voltando para quando Aila está fazendo a prova em sua escola. O jogador irá responder três questões de múltipla escolha de filosofia (figura 65), e logo em seguida, irá guardar os materiais de Aila em sua mochila (figura 66), deixando a mesa limpa (figura 67).

Figura 65: Prova de filosofia
Fonte: Os Autores (2024)

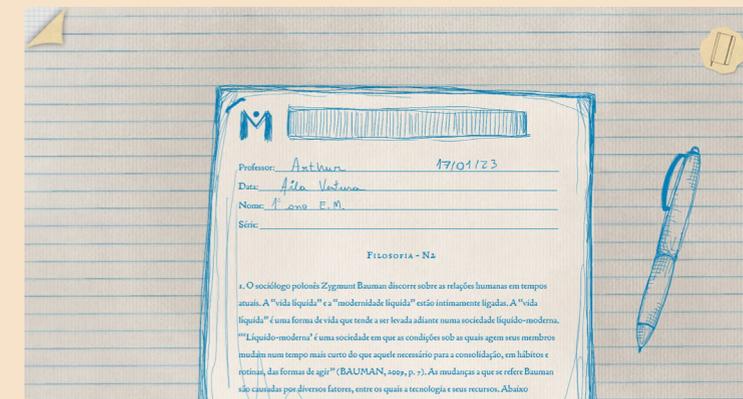


Figura 66: Mesa de Aila bagunçada
Fonte: Os Autores (2024)

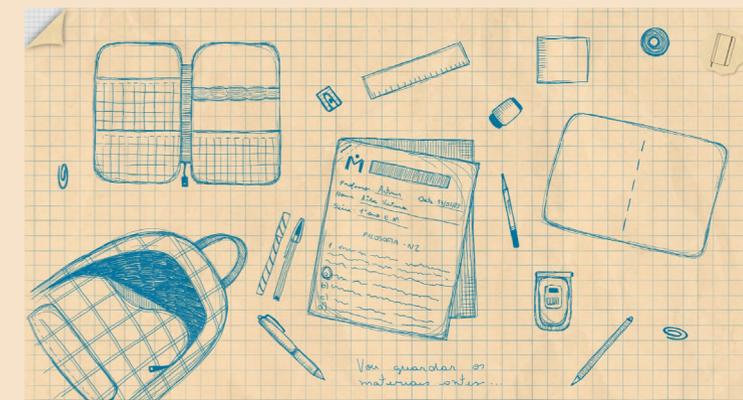
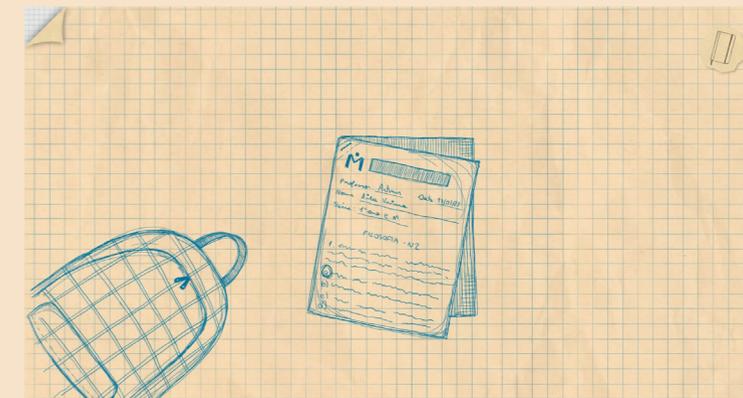


Figura 67: Mesa de Aila arrumada
Fonte: Os Autores (2024)



Depois disso, Aila entrega a prova para o seu professor Arthur, e tem um diálogo com ele (figura 68). Depois de entregar a prova, Aila sai da escola e vai para um café, nesse momento há uma cutscene de transição onde irá aparecer o título “Capítulo 2: Aila”. Ela irá chegar no café e o jogador irá escolher o que deseja beber (figura 69).



Figura 68: Compilado de diálogo com Arthur
Fonte: Os Autores (2024)

Figura 69: Cenas do café
Fonte: Os Autores (2024)

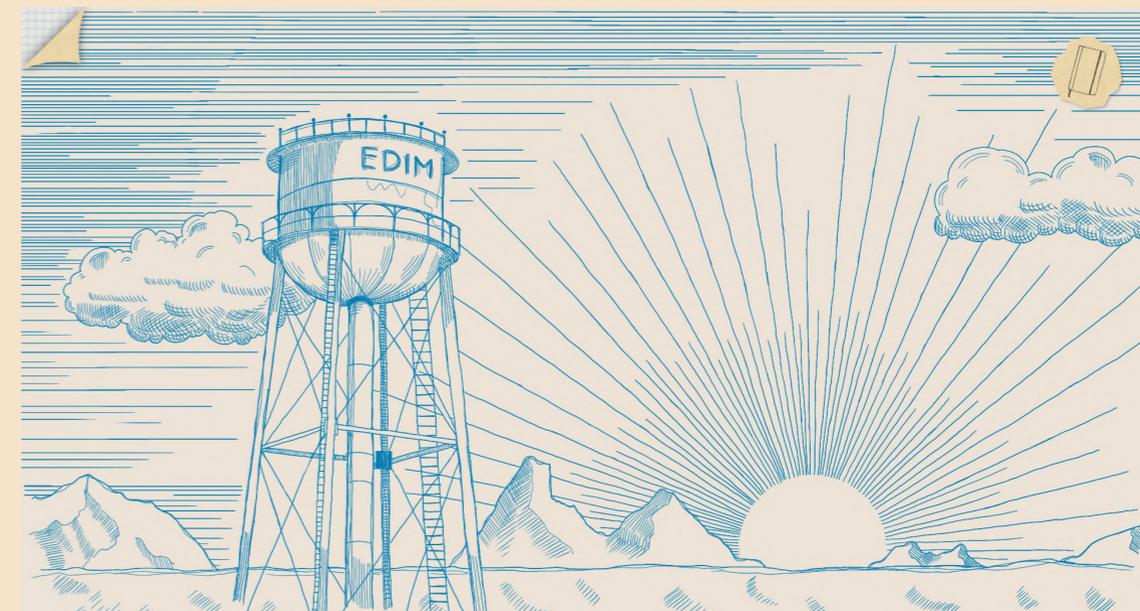


Figura 70: Caixa d'água de Edim
Fonte: Os Autores (2024)

Depois da cena do café finalizar, Aila irá ver o sol se pondo em cima da caixa d'água de Edim (figura 70). O jogador poderá também, durante qualquer fase, apertar o botão de sketchbook, localizado no canto superior direito, e visualizar os achados e as anotações de Aila (figura 71).

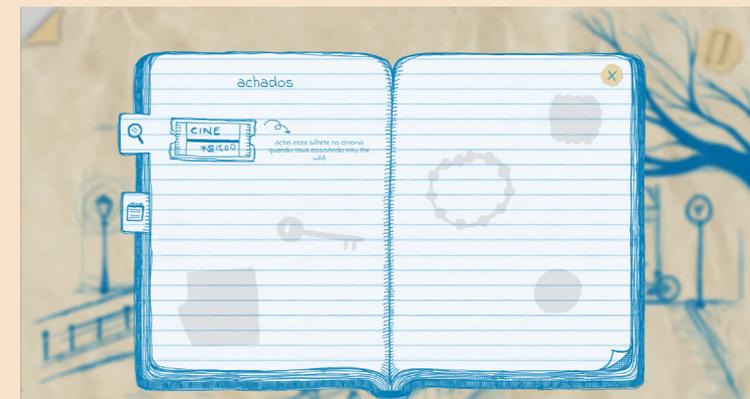


Figura 71: Sketchbook aberto
Fonte: Os Autores (2024)

5.7.4 CAPÍTULO 3:
BERNARDO

A última cena de Aila será completando as palavras cruzadas do jornal, junto à sua mãe, e então a transição ocorrerá para o capítulo do Bernardo. Ele estará planejando a palavra cruzada no escritório do Jornal da cidade, junto ao seu time (figura 72). Na próxima cena, o jogador irá montar o prato de Bernardo e escolher o que ele irá almoçar (figura 73).

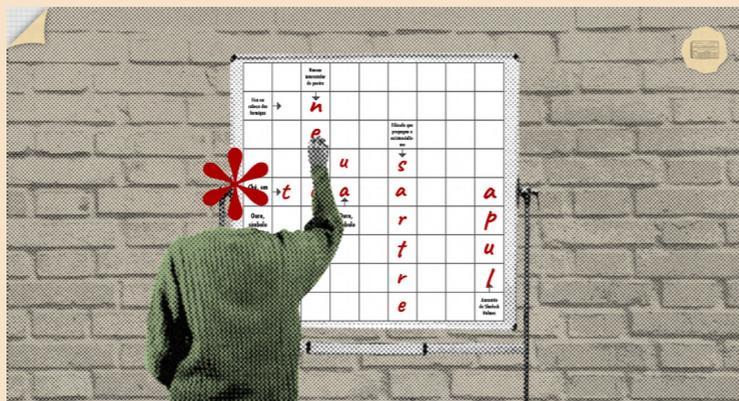


Figura 72: Compilado de cenas iniciais de Bernardo
Fonte: Os Autores (2024)

Figura 73: Compilado de cenas do almoço
Fonte: Os Autores (2024)



Depois do almoço, Bernardo irá para o terraço com sua amiga (figura 74), e o jogador irá resolver um slide puzzle (figura 75), onde o jogador precisa arrastar cada quadrado até conseguir colocar a imagem na ordem certa para conseguir visualizar a paisagem de Edim.

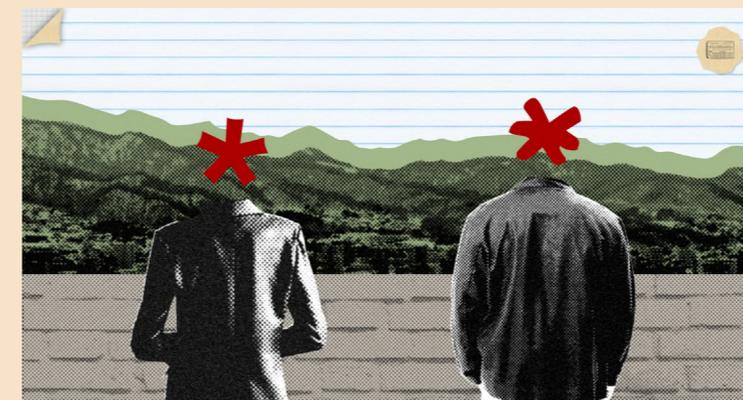


Figura 74: Cena de Ana Maria e Bernardo
Fonte: Os Autores (2024)

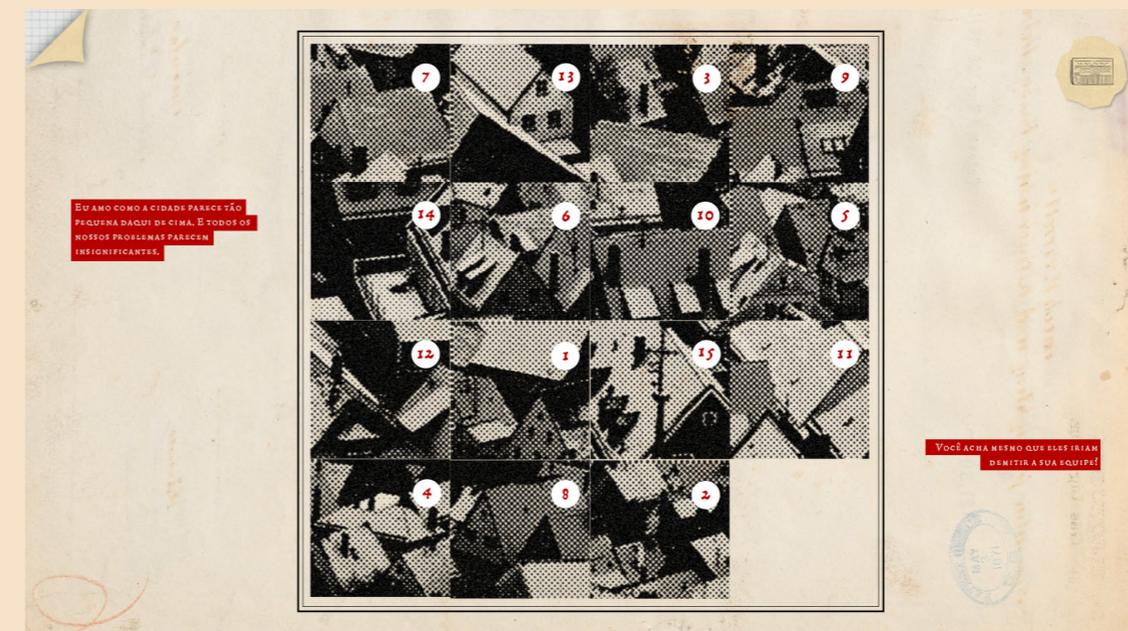


Figura 75: Slide puzzle
Fonte: Os Autores (2024)

Bernardo tem uma reunião de final de ano com os responsáveis das outras áreas da empresa, onde existirão diálogos entre os personagens (figura 76). Depois do expediente, ele vai para casa em sua scooter vermelha, e o jogador precisa dirigir pelas ruas, em um trânsito caótico (figura 77), utilizando as setas direcionais do teclado.

Figura 76: Reunião no jornal
Fonte: Os Autores (2024)

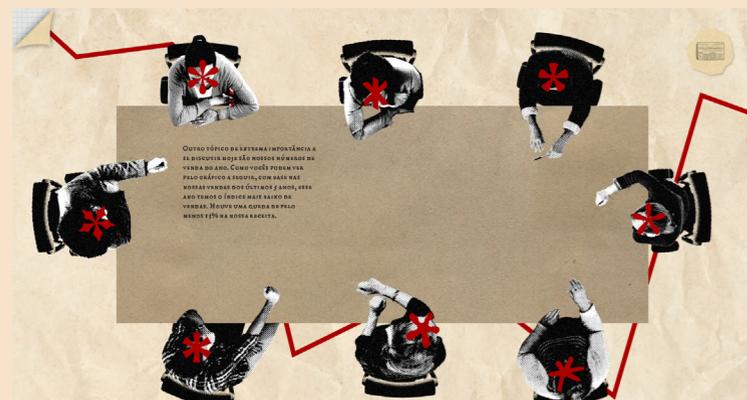


Figura 77: Dirigindo no trânsito
Fonte: Os Autores (2024)



Ao chegar em seu apartamento, Bernardo conversa com a porteira (figura 78), e ela diz que sua encomenda chegou. Durante o jogo, o jogador poderá clicar no botão de jornal, encontrado no canto superior direito, e com isso visualizar as notícias do dia, e também completar as palavras cruzadas.

Figura 78: Diálogo com a porteira
Fonte: Os Autores (2024)

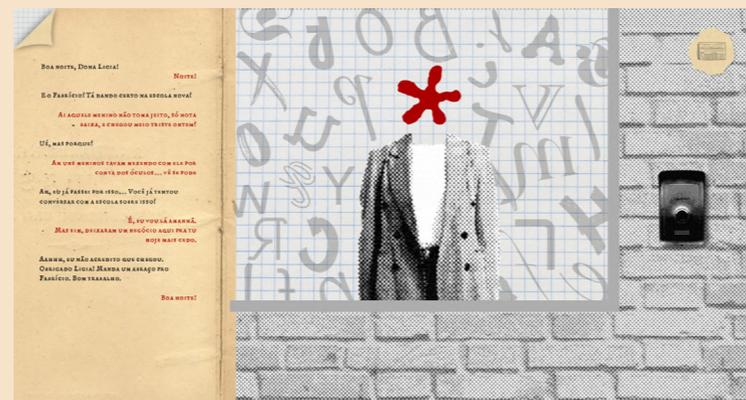


Figura 79: Jornal aberto
Fonte: Os Autores (2024)



5.7.5 CAPÍTULO 4: TARCÍSIO

Bernardo irá jogar uma flor Lírio da Aranha Vermelha no túmulo de seu vizinho, que morre, e essa flor será a mesma que Tarcísio colhe no campo de flores de Edim. Desta forma, a cena será transicionada para o capítulo 4. O jogador irá começar com um diálogo com o primo de Tarcísio, e então irá ajudá-lo a colher as flores e colocar na camionete (figura 80).

Figura 80: Compilado de cenas iniciais
Fonte: Os Autores (2024)





Figura 81: Compilado do quebra cabeça
Fonte: Os Autores (2024)

Figura 85: Álbum de fotografias
Fonte: Os Autores (2024)

Após a colheita, o jogador precisará montar o quebra cabeça para levar a camionete de Tarcísio de volta para a floricultura (figura 81). Haverá também cenas posteriores onde o jogador irá ter um diálogo com clientes (figura 82) e ligar a caixa de som para dançar com sua esposa, Maria (figura 83). Além disso, o jogador poderá também abrir o botão do álbum de fotografias, e ir visualizando as fotos que foi tirando durante o jogo e os comentários de Tarcísio sobre elas (figura 84).



Figura 82: Clientes da loja
Fonte: Os Autores (2024)



Figura 83: Rádio
Fonte: Os Autores (2024)

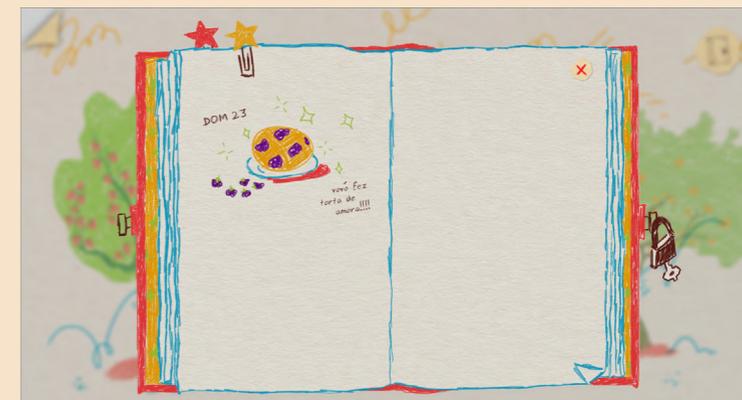


5.7.6 CAPÍTULO 5:

CALI

Nas cenas desenhadas de Cali, sua avó irá pedir para colher amoras no quintal, e o jogador precisa selecionar a árvore correta, e depois colher as amoras com uma cestinha (figura 86), através das teclas direcionais do teclado.

Figura 86: Compilado de cenas
Fonte: Os Autores (2024)



5.7.7 CRÉDITOS

Os créditos irão aparecer no final do jogo, quando o jogador completar toda a história, que acabará no capítulo 5. Foi feita uma rolagem vertical com a estética da identidade visual de Mori, utilizando diversos papéis diferentes e alguns desenhos que aparecem durante o jogo, que acompanha a música original desenvolvida especialmente para o jogo. Para assistir o vídeo dos créditos basta ler o QR Code abaixo ou acessar o link.



<https://www.youtube.com/watch?v=PDcJ39bsqDw>

5.8 ADEQUAÇÃO/ VALIDAÇÃO

Ainda no desenvolvimento do projeto, é necessário validar o seu funcionamento, verificando se o mesmo cumpriu com os requisitos previamente estabelecidos. Como o projeto do jogo não é o jogo finalizado e programado, não é possível realizar todos os testes com usuários jogando, da maneira que seria a mais efetiva para comprovar o seu sucesso, por isso, foi realizada a validação parcial para validar e adequar o produto final.

Também como forma de validação do projeto, foi feita uma comparação com os requisitos estabelecidos no conhecimento do objeto, revisando os pontos funcionais, formais e conceituais previamente estabelecidos, além de segui-los durante todo o processo.

Por meio do protótipo desenvolvido no software Adobe XD, foi possível tornar os botões funcionais para a realização do teste com usuário, porém somente em relação às interfaces de menu, e assim obter resultados próximos ao jogo implementado. Para o futuro do projeto, seria essencial também realizar testes de jogabilidade, com o jogo já implementado.

Foram realizados quatro testes, com quatro usuários que se encaixavam nas características do público alvo. Nesses testes, a interface foi disponibilizada em um notebook para os usuários interagirem. Durante a interação, foi solicitado que eles dissessem em voz alta seus pensamentos e indagações, sem haver qualquer intervenção das proponentes do projeto com os usuários. Ao final, foi perguntada a opinião geral sobre a impressão, as facilidades e as dificuldades que tiveram com a interface.

Todos os usuários conseguiram interagir e reconhecer todos os botões propostos na interface, não havendo dúvida de que eram botões. Alguns usuários levaram um tempo maior que outros para reconhecer os botões, mas ao final da entrevista disseram ter sido fácil de compreender. Todos deram um feedback positivo em relação à estética da interface, dizendo que estava muito agradável.

CAPÍTULO 6

considerações finais

CAPÍTULO 6: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos digitais vem ganhando cada vez mais espaço na vida das pessoas, sendo um momento em que podem se divertir e interagir com outras pessoas também. Porém, com o passar dos anos, um novo nicho vem ganhando um maior apreço por tornar a experiência do jogar algo além, os cozy games proporcionam um momento em que o jogador possa relaxar e por alguns instantes se desvincular de uma rotina estressante e monótona. A experiência de um jogo pode transformar o olhar do jogador para a própria vida, o convidando a viver com mais leveza, sem que sinta a constante necessidade de fugir.

Em uma sociedade imersa em um dia a dia tão repetitivo e exaustivo, é cada vez mais comum perder a consciência de tudo que está acontecendo ao seu redor, do tempo que passa cada vez mais rápido e da vida que segue um fluxo constante. A partir dessas percepções, surge a motivação para o desenvolvimento do presente projeto, ao ver no âmbito dos jogos digitais uma forma de abordar esses questionamentos de uma maneira leve e inspiradora.

O desenvolvimento deste trabalho sem sombra de dúvidas só foi possível devido a estruturação que o mesmo seguiu. A aplicação de um método bem fundamentado e também o fato de já haver uma grande familiaridade com o mesmo foi de extrema importância para que o projeto pudesse ir ganhando forma sem que houvesse tantos percalços no caminho. O fato de ser um método que apresenta uma grande flexibilidade, sendo passível de adaptações, pôde ainda dar certa liberdade para que fossem adicionados ao processo ferramentas intrínsecas ao Game Design, que tiveram um papel fundamental na produção de um protótipo que atendessem aos requisitos propostos.

Durante a porção mais teórica do projeto, foram detalhados diversos tópicos que seriam relevantes para o desenvolvimento do produto final. Mesmo que tenha sido muito desafiador a busca e compreensão dos assuntos abordados na área do Game Design, foi essencial para traçar um caminho e de fato compreender como se dá a concepção de um jogo digital em pequena escala.

O método usado também contribuiu positivamente para a construção de um produto que colocasse o usuário como fator principal e delimitador dos caminhos a serem trilhados. Entender de fato quem é o usuário daquele produto e seus anseios, torna o projeto mais humanizado e retira do designer o ímpeto de tomar decisões baseadas em preferências pessoais.

Conclui-se que o projeto, no âmbito de um trabalho de conclusão de curso, atendeu à finalidade de um maior aprofundamento de conhecimentos previamente adquiridos ao longo da graduação, ao colocar em prática habilidades necessárias tanto para a construção da aplicação teórica do projeto quanto para o desenvolvimento do produto, finalizado a partir de um protótipo funcional demonstrativo, atendendo os objetivos e requisitos estabelecidos inicialmente.

O projeto mostrou-se também capaz de apontar discussões a respeito tanto do papel do Game Design no desenvolvimento de jogos indie como também, as possibilidades existentes de se trazer discussões pertinentes à sociedade atual para dentro de mídias para além do audiovisual, como é visto mais comumente. O projeto abriu portas para uma melhor compreensão da importância dos jogos como ferramenta para discussões acerca da efemeridade da vida, suas escolhas e tudo aquilo que a permeia, além de disponibilizar estudos voltados para a área do Game Design condensados em uma só publicação, abrindo a possibilidade de inspirar futuros acadêmicos a explorarem um pouco mais da arte de fazer jogos dentro do campo do Design.

REFERÊNCIAS

bibliográficas

REFERÊNCIAS
BIBLIOGRÁFICAS

2008-2013. Breaking Bad [Seriado]. Criação: Vince Gilligan. Sony Pictures Television.

ABT, Clark C.. Serious Games. Nova York: Viking Press, 1970.

ALTMAN, Anna. The year of hygge, the danish obsession with getting cozy. *The New Yorker*, 18 de dezembro de 2016. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-year-of-hygge-the-danish-obsession-with-getting-cozy>>. Acesso em: 6 de julho de 2023.

ALVES, Lynn; MARTINS, J.; NEVES, I. B. C. N. A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, 2009.

APPLE DEVELOPER. Behind the Design: Song of Bloom, 4 de setembro de 2022. Disponível em: <<https://developer.apple.com/news/?id=q9fq8jkk>>. Acesso em: 24 de julho de 2023.

ARAÚJO, Genilda Oliveira de; MAGER, Gabriela Botelho. Layout no editorial digital: uma releitura de conceitos clássicos de tipografia e grid para um projeto digital. *Blucher Design Proceedings*, v. 1, n. 4, nov. 2014.

AZEVEDO, Fernando Menezes de; SILVA, Isabel Cristina Siqueira da; FROSI, Felipe Oviedo. Game User Experience (UX): Explorando a Teoria da Diegese. *SBC—Proceedings of SBGames*, 2017.

BARR, Matthew, & COPELAND-STEWART, Alicia (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), p. 122-139. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/15554120211017036>>. Acesso em: 20 de maio de 2023.

BARROS, Matheus. O Tiktok é prejudicial para a saúde mental dos adolescentes? Estudo responde. *Olhar Digital*, 29 de abril de

2022. Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/2022/04/29/internet-e-redes-sociais/o-tiktok-e-prejudicial-para-a-saude-mental-de-adolescentes/>>. Acesso em: 17 de julho de 2023.

BARTHES, Roland et al. Análise estrutural da narrativa. Petrópolis: Vozes, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.

BEHESHTI, Naz. Saiba como o tédio pode ajudá-lo a ser mais criativo. *Forbes*, 10 de setembro de 2022. Disponível em: <<https://forbes.com.br/carreira/2022/09/saiba-como-o-tedio-pode-ajuda-lo-a-ser-mais-criativo/#:~:text=%E2%80%99CO%20tempo%20de%20inatividade%20reabastece,%E2%80%8B%E2%80%8Bna%20vida%20cotidiana.%E2%80%9D>>. Acesso em: 17 de julho de 2023.

BRINGHURST, Robert. Elementos do estilo tipográfico. Editora Cosac Naify, 2005.

BÜRDECK, Bernhar E.. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CARON, Christina. The Mundane Thrill of ‘Romanticizing Your Life’. *The New York Times*, 17 de maio de 2022. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2022/05/11/well/mind/romanticize-your-life-tiktok.html>>. Acesso em: 25 de maio de 2023.

CLERGET-GURNAUD, Damien. Viver apaixonadamente com Kierkegaard. Petrópolis: Vozes, 2021.

COOK, Daniel. Cozy Games. *LOSTGARDEN*, 2018. Disponível em: <<https://lostgarden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>>. Acesso em: 9 de junho de 2023.

DONDIS, Donis A.; CAMARGO, Jefferson Luiz. Sintaxe da lin-

guagem visual. São Paulo: Martins fontes, 2003.

FONSECA, J. J. S. Metodologia da pesquisa científica. Fortaleza: UEC, 2002. 127 p. Disponível em: <http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/lapnex/arquivos/files/Apostila_-_METODOLOGIA_DA_PESQUISA%281%29.pdf>. Acesso em: 26 de julho de 2023.

FONSECA, Keven Fongaro. Uma introdução aos fundamentos da narratologia. *Rascunho*, v. 13, n. 21, 2022.

FUKUDA, J. F. C.; GOULARTE G. O. O mercado de jogos eletrônicos independentes. *Each*, 03 de ago. de 2019.

GALITZ, Wilbert O. The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques. John Wiley & Sons, 2007.

GARDA, María B.; GRABARCZYK, Pawel. Is every indie game independent? Towards the concept of independent game. *Game Studies*, v. 16, n. 1, 2016.

GUIMARÃES, Luciano. A Cor Como Informação. São Paulo: Anablume, 2004.

HAN, Byung-Chul. Sociedade do cansaço. Petrópolis: Vozes, 2015.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção. São Paulo: Gustavo Gili, 2007.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1938.

JUNIOR, Wilson. As 8 melhores engines para criar jogos. s/d. Disponível em: <<https://ilustradev.com.br/melhores-engines-de-jogos-gratuitos-e-pagos/>>. Acesso em: 25 de julho de 2023.

KIM, Scott. What is a puzzle. In: *Game Design Workshop: A Player-centric Approach to Creating Innovative Games*. 2008. p. 35-39.

KRZYNARIC, Roman. Carpe Diem: resgatando a arte de aproveitar a

vida. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2018.

LINNET, Jeppe Trolle. Money can't buy me hygge: Danish middle-class consumption, egalitarianism, and the sanctity of inner space. *Social Analysis*, v. 55, n. 2, p. 21-44, 2011.

LISBOA, Alveni. Qual o sistema operacional de PC mais usado no mundo? 21 de agosto de 2020. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/software/qual-o-sistema-operacional-de-pc-mais-usado-do-mundo-224432/>>. Acesso em: 25 de julho de 2023.

LUPTON, Ellen. Pensar com Tipos. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole; BORGES, Cristian. Novos fundamentos do design. Cosac Naify, 2008.

MARTINELLI; DANTE; PINHEIRO. Teoria geral dos sistemas. Saraiva Educação SA, 2012.

MENDES, Cláudio Lúcio. Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papirus, 2006.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. Martins Fontes: São Paulo, 1998.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

NACKE, Lennart et al. Playability and player experience research. In: *Proceedings of digra 2009: Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*. DiGRA, 2009.

NIEMEYER, Lucy. Tipografia: Uma apresentação. 3ª Edição. Editora 2AB, Rio de Janeiro, 2010.

NIETZSCHE, F. A Vontade de Poder. New York: Random House, 1967.

NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Roc-

co, 2006.

ORO, Gabriel García de. Seja feliz com o ‘hygge’, o método do bem-estar ativo dinamarquês. *El País*, 16 de abril de 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/16/estilo/1492352844_105777.html>. Acesso em: 11 de julho de 2023.

PALLAVICINI, Federica; PEPE, Alessandro; MANTOVANI, Fabrizia. The effects of playing video games on stress, anxiety, depression, loneliness, and gaming disorder during the early stages of the COVID-19 pandemic: PRISMA systematic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, v. 25, n. 6, p. 334-354, 2022.

PARKINSON, Justin. A palavra que contém o segredo do povo mais feliz do mundo. *BBC New Magazine*, 5 de outubro de 2015. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/10/151004_hygge_dinamarca_feliz_lab>. Acesso em: 09 de julho de 2023.

PARLETT, David. *The Oxford History of Board Games*. Nova York: Oxford University Press, 1999.

PASSOS, R. Design da informação: um modelo para configuração de interface natural. 2014. Tese de Doutorado. Universidade de Aveiro (Portugal).

_____. O design da informação em interfaces de hipermídias. 2008.

_____. Percursos do projeto de design. *Design, arte e tecnologia*, v. 4, 2008.

PEDRO, A. G. Design de Interfaces: o relevo da coerência gráfica no desenvolvimento das interfaces de uma marca. Relatório de estágio para obtenção do grau de Mestre em Design de Comunicação, Lisboa, Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitectura, 2014.

PHILLIPS, Peter L. *Briefing: a gestão do projeto de design*. Editora Blucher, 2007.

PIXEL NERD. Steam: o que você precisa saber sobre a maior loja de games do PC. 2 de abril de 2018. Disponível em: <<https://pixelnerd.com.br/o-que-e-steam-como-jogar-games-no-pc/>>. Acesso em: 25 de julho de 2023.

PYNENBURG, Travis. Games Worth a Thousand Words: Critical Approaches and Ludonarrative Harmony in Interactive Narratives. Honors Theses, 2012.

RIBEIRO, Clara Alice Pantaleão; LISBOA, Geovanna Reis; SANTOS, Rafael Marques. Vitreorana: MMORPG com aplicação de mecânicas de puzzle. 2021.

ROGERS, Scott. *Level UP: um guia para o design de grandes jogos*. Editora Blucher, 2013.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (vol. 1). Editora Blucher, 2012.

_____. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos (vol. 3). Editora Blucher, 2012.

SAMARA, T. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SANTOS, R. A.; GÓES, V. A.; ALMEIDA, L. F. Metodologia OriGame: um processo de desenvolvimento de jogos. In: *Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2012.

SARTRE, Jean-Paul. *O existencialismo é um humanismo*. Petrópolis: Vozes, 2014.

SILVEIRA, Luciana Martha. *Introdução à teoria da cor*. UTFPR Editora, 2015.

SIM, Yui Theng; MITCHELL, Alex. Wordless games: gameplay as narrative technique. In: *Interactive Storytelling: 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017 Funchal, Madeira, Portugal, November 14-17, 2017, Proceedings 10*. Springer

International Publishing, 2017. p. 137-149.

SOUNDCRAFT Inc. SoundCraft. Página inicial. Disponível em: <<https://soundcrafter.com/>>. Acesso em: 16 de julho de 2023.

STEAM. 2023. Valve Corporation, 2002. <<https://steampowered.com/>>.

STRUNCK, G. *Viver de Design*. 6. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

SUITS, Bernard. *The grasshopper: games, life and utopia*. Broadview Press, 2014.

TURN 10 STUDIOS, PLAYGROUND GAMES, XBOX GAME STUDIOS, SUMO DIGITAL. *Forza Motorsport*. 2005.

VICE NEWS. The Scandinavian Hygge Lifestyle Taking The World By Storm, 27 de fevereiro de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/Pl74ybpYNLk>>. Acesso em: 4 de julho de 2023.

WONG, Wucius. *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WRIGHT, Will. Will Wright teaches game design and theory. Masterclass (online) <https://www.masterclass.com/classes/will-wright-teaches-game-design-and-theory>, 2020.

YONESHIGUE, Bernardo. Como o Tiktok atua no cérebro dos jovens para viciá-los nos vídeos curtos e personalizados. *O Globo*, 5 de abril de 2022. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/saude/ciencia/noticia/2022/04/como-tiktok-atua-no-cerebro-dos-jovens-para-vicia-los-nos-videos-curtos-personalizados-25462099.ghtml>>. Acesso em: 17 de julho de 2023.

REFERÊNCIAS DE JOGOS

ANNAPURNA INTERACTIVE. Gorogoa. 2017.

_____. Twelve Minutes. 2021.

ANNAPURNA PICTURES. What Remains of Edith Finch. 2017.

ATARI. Breakout. 1976.

BETHESDA SOFTWAREWORKS. The Elder Scrolls V: Skyrim. 2011.

BMG INTERACTIVE. Grand Theft Auto. 1999.

CONCERNEDAPE. Stardew Valley. 2016.

ELECTRONIC ARTS. The Sims. 2000.

EXTREMELY OK GAMES. Celeste. 2018.

FIREPROOF GAMES. The Room. 2012.

FREEBIRD GAMES. To the Moon. 2011.

MIDWAY. Mortal Kombat. 1993.

NAMCO. Pac-Man. 1980.

NAUGHTY DOG, IRON GALAXY STUDIOS. The Last of Us. 2013.

NETHERREALM STUDIOS. Mortal Kombat. 1992.

NINTENDO. Animal Crossing: New Horizons. 2020.

_____. Super Mario Bros. 1985.

_____. Mario Kart 8 Deluxe. 2017.

_____. Pac Man. 1980.

NOMADA STUDIO. GRIS. 2018.

PHILIPP STOLLENMAYER. Song of Bloom. 2019.

PLAYDEAD. Limbo. 2010.

SCAVENGERS STUDIO. SEASON: a letter to the future. 2023.

SQUARE ENIX. Life is Strange. 2015.

TIME GALLEON. I Did Not Buy This Ticket. 2022.

TOBY FOX. Undertale. 2015.

TOGE PRODUCTIONS. Coffee Talk. 2020.

UBISOFT. Far Cry. 2004.

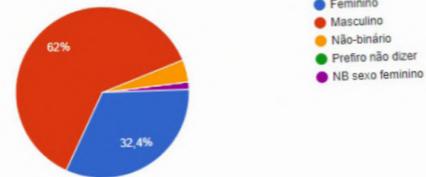
WITCH BEAM. Unpacking. 2021.

MAX INFERNO. A Little to the Left. 2022.



Com qual gênero você se identifica?

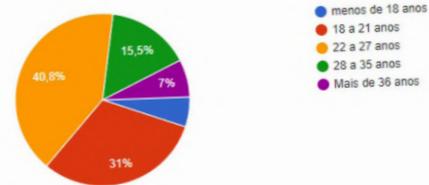
71 respostas



Copiar

Qual a sua idade?

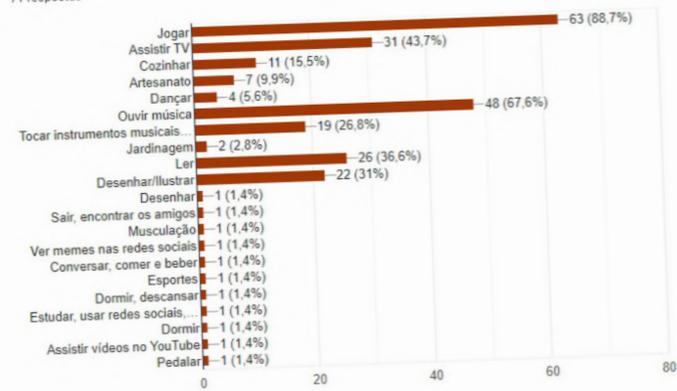
71 respostas



Copiar

O que você mais gosta de fazer no seu tempo livre? Marque suas opções preferidas.

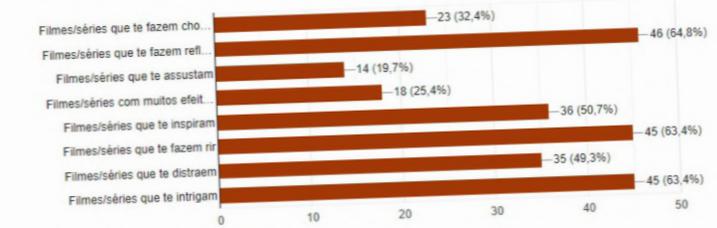
71 respostas



Copiar

O que você mais gosta de assistir? Marque suas opções preferidas.

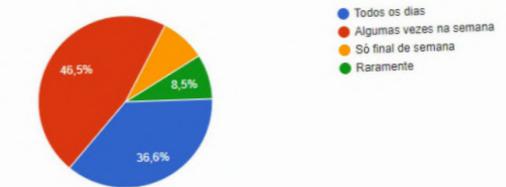
71 respostas



Copiar

Com qual frequência você joga?

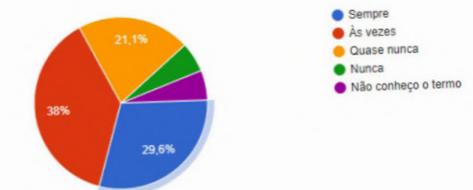
71 respostas



Copiar

Com que frequência você joga jogos do gênero indie (independente)?

71 respostas

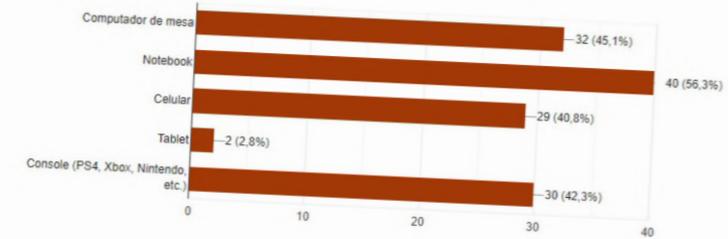


Copiar

Por quais dispositivos você costuma jogar?

71 respostas

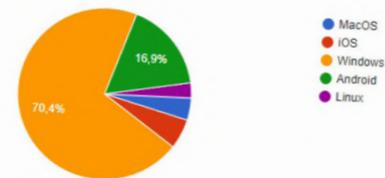
Copiar



Qual sistema operacional você mais usa pra jogar?

71 respostas

Copiar

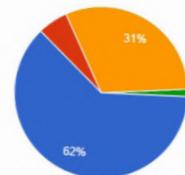


- MacOS
- iOS
- Windows
- Android
- Linux

Quais periféricos você costuma usar para jogar?

71 respostas

Copiar

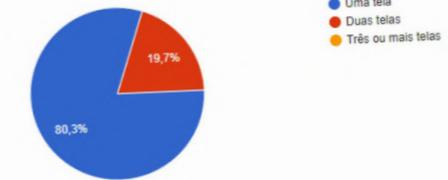


- Teclado/mouse
- Teclado/touchpad
- Controle
- Depende se estou jogando no celular, Pc ou console e qual tipo de jogo é, quais as mecânicas, etc

Quantas telas você costuma usar simultaneamente para jogar?

71 respostas

Copiar

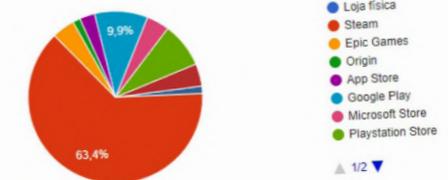


- Uma tela
- Doas telas
- Três ou mais telas

Qual plataforma você mais usa para adquirir os seus jogos?

71 respostas

Copiar

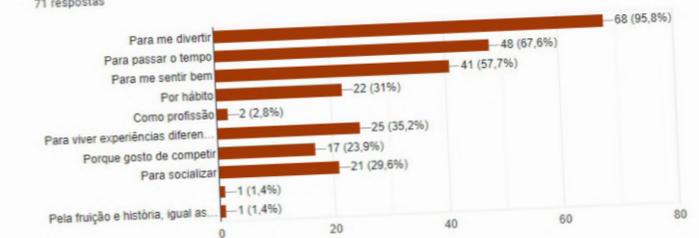


- Loja física
- Steam
- Epic Games
- Origin
- App Store
- Google Play
- Microsoft Store
- Playstation Store

Por que você joga? Marque suas opções preferidas.

71 respostas

Copiar



Qual o seu jogo digital favorito?

71 respostas

Okami
OMORI
The Last of Us 2
Dark Souls 2
Stardew valley
Hunt Showdonw e GTA Roleplay
Journey
Série bioshock
Metal Gear Rising Revengeance

Porque esse jogo é o seu favorito? Fale um pouco sobre o que você mais gosta nele.

71 respostas

Eu joguei ele durante uma fase mto complicada da minha vida, acabei me apegando mto aos personagens e a historia por conta disso!! Além deu amar rpgs de turno, a história e os personagens me mantém presa no jogo até hj, por isso até na minha 5 vez jogando o jogo inteiro, eu ainda n me canso dele!!

Gosto do estética do jogo, o jogo ser em equipes de 5 pessoas, a variedade de personagens

foi um jogo que me ajudou a passar por uma fase muito difícil na minha vida. gosto muito da historia, das artes e da jogabilidade desse jogo.

Hollow Knight é muito mais que um metroidvania. Um jogo que te faz contemplar os cenários por onde você anda, com puzzles simples, segredos e recompensas que premiam a curiosidade do jogador. A curiosidade e a liberdade não são restringidas, mas sim celebradas. O jogo te instiga a sempre continuar explorando e procurando por alguma coisa secreta, mesmo que você já tenha revisitado uma área pela terceira, quarta vez. Além da presença de personagens cativantes que você conhece e se apega ao longo da história. História essa que não é contada de forma direta, com textos e missões principais, mas sim através de personagens, artefatos coletáveis e cenários. Vale destacar também a curva de dificuldade que ele propõe, como se estivesse ensinando ou treinando o jogador para passar por certos desafios. As habilidades conquistadas ao longo do jogo contribuem para isso. Ainda sobre a liberdade comentada anteriormente, o jogo não te proíbe um caminho certo a ser seguido, deixando livre a escolha do jogador.

APÊNDICE B

roteiro

APÊNDICE

LEGENDA: CUTSCENE - TRANSIÇÃO - AÇÃO DO JOGADOR - ESCOLHA

CAPÍTULO 1 - AURORA

STORYLINE

EDIM - OUTONO (10°C: Aurora, desde muito nova cresceu carregando consigo um sentimento de não pertencimento, a levando a sequer estar confortável em si mesma. Porém, diante dos momentos compartilhados com aqueles ao seu redor, as perdas e principalmente a realização de que a vida é muito breve e muito imprevisível, Aurora percebeu que é apreciando processos, estando presente e valorizando pequenos confortos, mesmo que cotidianos, que realmente nos sentimos vivos.

ESCOPO

1. cenas do cotidiano em casa;
2. viagem de metrô;
3. interação com desconhecidos no metrô;
4. exterior da casa de Helena;
5. alimentar gatos;
6. fazer chá de camomila;
7. se sentar na sala de estar;
8. ver álbum de fotos;
9. barulho vindo do escritório;
10. limpar bagunça dos gatos;
11. consertar vaso de plantas;
12. andar pelas ruas de edim;
13. ajudar um pássaro preso;
14. ir na casa de Clarice;
15. cuidar do gato;
16. regar plantas;
17. brincar com o gato;
18. pegar chuva no caminho de casa;
19. realizar tarefas de casa;
20. cozinhar para um jantar na casa de amigos;
21. ir para a casa de Arthur;
22. ler mensagens de Arthur;
23. cuidar do gato;
24. esbarrar nas provas;
25. ver a prova de Aila.

1 INT. CASA DA AURORA - MANHÃ

Aurora está sentada em uma almofada verde escuro, que fica embaixo da janela bay window, em sua sala. É possível ver algumas árvores atrás, coloridas de laranja devido a estação. Ela está escrevendo em seu diário de capa dura, que está quase no final. Ela o apoia em seus joelhos para escrever.

(V.O) Texto conceito

Começam a passar diversas cenas do cotidiano de Aurora, enquanto ela narra o texto conceito. Sol na janela com um móbile suncatcher e o vento batendo na cortina, um bule fervendo no fogão, gatinhos acordando e bocejando, pássaros voando no céu, flores em cima da mesa da cozinha, fumaça saindo da xícara de chá, bolo no forno, velas bruxuleando, folhas de outono no chão e lareira acesa.

2 EXT. ESTAÇÃO DE TREM - MANHÃ

Os trens passam rapidamente enquanto ela espera o seu chegar, na estação que fica próximo a sua casa. Além dos trens ela consegue ver algumas árvores de outono atrás.

3 INT. VAGÃO DO METRÔ - MANHÃ

Aurora entra no vagão, há três assentos vagos, e ela precisa escolher onde ela irá sentar.

OPÇÃO 1) Ao lado de um menino de 6 anos chorando silenciosamente indo para a escola;

OPÇÃO 2) Ao lado de um idoso com cheiro de cigarro;

OPÇÃO 3) Ao lado de uma mulher de negócios ocupada no celular.

OPÇÃO 1) Ao lado de um menino de 6 anos chorando silenciosamente indo para a escola;

(AURORA) "Acho que ele tá tentando disfarçar o choro."

A criança está chorando sem fazer muito barulho, porque ela não quer incomodar os outros.

a) Perguntar porque a criança está chorando

b) Pedir alguma informação

c) [Não falar nada]

a) Perguntar porque a criança está chorando

(AURORA) Oii, aconteceu alguma coisa com você?

(CRIANÇA) Ahn.. Ah, é que eu tô indo pra escola, e eu não queria ir.

> Perguntar por quê

> Dizer que também não gostava de ir a escola

APÊNDICE

> Perguntar por quê

(AURORA) Mas por quê? A escola não é legal?

(CRIANÇA) Eu queria ficar em casa brincando com o Cenoura mas eu preciso ir pra escola e ficar sentado na cadeira por um tempão sem fazer nada e se eu falo qualquer coisa brigam comigo e não me deixam fazer nada que eu quero e nem levar o Cenoura.

(AURORA) Quem é o Cenoura?

(CRIANÇA) É o meu coelho.

(AURORA) Que legal! Eu adoro coelhos. Eu tenho vários gatinhos na minha casa.

(CRIANÇA) Eu gosto de gatinhos.

(AURORA) E como você se chama?

(DAVI) Davi.

(AURORA) Meu nome é Aurora.

(DAVI) Tipo aquela coisa colorida que acontece no céu?

(AURORA) Sim! Igual da Aurora Boreal.

(AURORA) Mas Davi, você não tem amigos na escola? Quando eu tava na escola também não gostava de ir, mas meus amigos faziam tudo valer a pena.

(DAVI) É que eu sou novo nessa escola, e não conheço as pessoas.

(AURORA) Conta pra alguém do seu coelho, aposto que eles vão adorar saber que você tem um.

(DAVI) Acho que sim.. Ei, tá chegando na minha estação, tenho que ir.

(AURORA) Tá bem. Antes de ir, eu tenho um presente pro Cenoura.

Aurora tira um rato de tecido de sua maleta e entrega para Davi.

(AURORA) Acho que ele vai gostar e vocês podem brincar juntos!

(DAVI) Que legal!! Obrigada Aurora, ele vai adorar! Até mais!

(AURORA) Até mais, boa aula!

> Dizer que também não gostava de ir a escola

(AURORA) Eu também não gostava de ir pra escola. Eu ia pra diretoria toda semana. Brigavam comigo quando chovia porque eu pulava em todas as poças de água que tinham formado no pátio. E quando iam escolher time na aula de educação física eu sempre ficava por último.

(CRIANÇA) Eu queria ficar em casa brincando com o Cenoura mas eu preciso ir pra escola e ficar sentado na cadeira por um tempão sem fazer nada e se eu falo qualquer coisa brigam comigo e não me deixam fazer nada que eu quero e nem levar o Cenoura.

(AURORA) Quem é o Cenoura?

(CRIANÇA) É o meu coelho.

(AURORA) Que legal! Eu adoro coelhos. Eu tenho vários gatinhos na minha casa.

(CRIANÇA) Eu gosto de gatinhos.

(AURORA) E como você se chama?

(DAVI) Davi.

(AURORA) Meu nome é Aurora.

(DAVI) Tipo aquela coisa colorida que acontece no céu?

(AURORA) Sim! Igual da Aurora Boreal.

(AURORA) Mas Davi, você não tem amigos na escola? Quando eu tava na escola também não gostava de ir, mas meus amigos faziam tudo valer a pena.

(DAVI) É que eu sou novo nessa escola, e não conheço as pessoas.

(AURORA) Conta pra alguém do seu coelho, aposto que eles vão adorar saber que você tem um.

(DAVI) Acho que sim... Ei, tá chegando na minha estação, tenho que ir.

(AURORA) Tá bem. Antes de ir, eu tenho um presente pro Cenoura.

Aurora tira um rato de tecido de sua maleta e entrega para Davi.

(AURORA) Acho que ele vai gostar e vocês podem brincar juntos!

(DAVI) Que legal!! Obrigada Aurora, ele vai adorar! Até mais!

(AURORA) Até mais, boa aula!

b) Pedir alguma informação

(AURORA) Você sabe se esse trem passa pelo campo de flores?

(CRIANÇA) Campo de flores?

(AURORA) Sim, já foi lá? É um campo gigante cheio de várias flores. Todas as flores que o pessoal vende na cidade vem de lá.

(CRIANÇA) Minha mãe nunca me levou lá. Mas acho que o Cenoura ia gostar de ir em um campo de flores...

(AURORA) Quem é o Cenoura?

(CRIANÇA) É o meu coelho.

(AURORA) Que legal! Eu adoro coelhos. Eu tenho vários gatinhos na minha casa.

(CRIANÇA) Eu gosto de gatinhos.

(AURORA) E como você se chama?

(DAVI) Davi.

(AURORA) Meu nome é Aurora.

(DAVI) Tipo aquela coisa colorida que acontece no céu?

(AURORA) Sim! Igual da Aurora Boreal.

(AURORA) Mas Davi, você não tem amigos na escola? Quando eu tava na escola também não gostava de ir, mas meus amigos faziam tudo valer a pena.

(DAVI) É que eu sou novo nessa escola, e não conheço as pessoas.

(AURORA) Conta pra alguém do seu coelho, aposto que eles vão adorar saber que você tem um.

(DAVI) Acho que sim... Ei, tá chegando na minha estação, tenho que ir.

(AURORA) Tá bem. Antes de ir, eu tenho um presente pro Cenoura.

Aurora tira um rato de tecido de sua maleta e entrega para Davi.

c) [Não falar nada]

Depois de uns instantes.

(CRIANÇA) Seu cabelo é dessa cor de verdade?

(AURORA) É sim, eu nasci com ele assim. Você gostou?

(CRIANÇA) É bonito, parece que tá pegando fogo. Tem uma menina na minha sala que tem o cabelo assim. Será que ela é sua filha?

(AURORA) hahaha, não! Eu não tenho filhos. Só quatro gatinhos.

(CRIANÇA) Eu gosto de gatinhos. Eu tenho um coelho.

(AURORA) E qual o nome dele? Eu adoro coelhos!

(CRIANÇA) Ele chama Cenoura. Eu queria ficar em casa brincando com ele, mas eu preciso ir pra escola e ficar sentado na cadeira por um tempão sem fazer nada e se eu falo qualquer coisa brigam

comigo e não me deixam fazer nada que eu quero e nem levar o Cenoura.

(AURORA) Eu também não gostava de ir pra escola. Eu ia pra diretoria toda semana. Brigavam comigo quando chovia e eu pulava em todas as poças de água que tinham formado no pátio. E quando iam escolher time na aula de educação física eu sempre ficava por último. E como você se chama?

(DAVI) Davi.

(AURORA) Meu nome é Aurora.

(DAVI) Tipo aquela coisa colorida que acontece no céu?

(AURORA) Sim! Igual da Aurora Boreal.

(AURORA) Mas Davi, você não tem amigos na escola? Quando eu tava na escola também não gostava de ir, mas meus amigos faziam tudo valer a pena.

(DAVI) É que eu sou novo nessa escola, e não conheço as pessoas.

(AURORA) Conta pra alguém do seu coelho, aposto que eles vão adorar saber que você tem um.

(DAVI) Acho que sim... Ei, tá chegando na minha estação, tenho que ir.

(AURORA) Tá bem. Antes de ir, eu tenho um presente pro Cenoura.

Aurora tira um rato de tecido de sua maleta e entrega para Davi.

OPÇÃO 2) Ao lado de um idoso com cheiro de cigarro;

(AURORA) "Ele tem cheiro de cigarros, mas parece ser gentil..."

Ele tem cheiro de cigarros, mas tem um rosto amigável e parece aberto à conversa. Ele está indo visitar sua esposa que morreu há 5 anos, e hoje é aniversário dela. Ele vai comprar flores, deixar no túmulo e conversar com ela. A flor preferida dela são margaridas, as mesmas de Aurora.

a) Bom dia!

b) Licença, posso me sentar aqui?

c) [Não falar nada]

a) Bom dia!

(AURORA) Bom dia!

(SENHOR) Bom dia minha jovem!

(AURORA) O senhor sabe se esse trem passa pelo parque?

(SENHOR) Passa bem pertinho de lá, você pode descer na estação Gipsofila que você já vai ver ele da entrada da estação.

(AURORA) Ai que ótimo! Muito obrigada!

(SENHOR) Hoje é um belo dia para ir ao parque, tenho ótimas memórias de lá.

(AURORA) O senhor mora em Edim há muito tempo?

(SENHOR) Aaa há muito tempo, boa parte da minha vida. Mudei pra cá quando era mais ou menos da sua idade, assim que casei com minha esposa.

(AURORA) Nossa! Tem quantos anos que vocês estão casados?

(SENHOR) Seriam 57 anos... O tempo passa voando...

(AURORA) Ah, o que aconteceu?

(SENHOR) Ela se foi a 5 anos atrás.

(AURORA) Ah, eu sinto muito...

(SENHOR) Estou indo visitá-la hoje, é aniversário dela.

(AURORA) Tenho certeza que ela ficará muito feliz. Espero que o dia de hoje possa lhe trazer as memórias mais especiais que compartilharam juntos.

(SENHOR) Com certeza... e quantas memórias...

(AURORA) Acho que estamos chegando na Gipsofila!

(SENHOR) É essa estação mesmo. Foi bom conversar com a senhorita! Tenha um ótimo dia!

(AURORA) Eu que agradeço! Até mais.

b) Licença, posso me sentar aqui?

(AURORA) Licença, posso me sentar aqui?

(SENHOR) Fique à vontade!

(AURORA) Muito obrigada!

(SENHOR) Precisa de ajuda com a bolsa? Parece pesada.

(AURORA) Tudo bem, já me acostumei com o peso hahaha.

(SENHOR) Está saindo à trabalho?

(AURORA) Estou sim, tenho uma cliente próxima ao parque hoje.

(SENHOR) Hoje é um belo dia para ir ao parque, tenho ótimas memórias de lá.

(AURORA) O senhor mora em Edim há muito tempo?

(SENHOR) Aaa há muito tempo, boa parte da minha vida. Mudei pra cá quando era mais ou menos da sua idade, assim que casei com minha esposa.

(AURORA) Nossa! Tem quantos anos que vocês estão casados?

(SENHOR) Seriam 57 anos... O tempo passa voando...

(AURORA) Ah, o que aconteceu?

(SENHOR) Ela se foi a 5 anos atrás.

(AURORA) Ah, eu sinto muito...

(SENHOR) Estou indo visitá-la hoje, é aniversário dela.

(AURORA) Tenho certeza que ela ficará muito feliz. Espero que o dia de hoje possa lhe trazer as memórias mais especiais que compartilharam juntos.

(SENHOR) Com certeza... e quantas memórias...

(AURORA) Acho que estamos chegando na Gipsosofila!

(SENHOR) É essa estação mesmo. Foi bom conversar com a senhorita! Tenha um ótimo dia!

(AURORA) Eu que agradeço! Até mais.

c) [Não falar nada]

OPÇÃO 3) Ao lado de uma mulher de negócios ocupada no celular.

a) Se sentar

b) Pedir licença para se sentar

c) [Não falar nada]

(AURORA) "Ela parece muito ocupada..."

Ela parece muito ocupada e não para de digitar no celular. Está vestindo uma roupa muito chique e que não condiz com o ambiente do metrô. Ela é chefe do Bernardo e trabalha no jornal da cidade. O carro dela quebrou quando estava saindo de casa e hoje ela tem uma reunião muito importante no jornal e ela vai se atrasar.

a) Se sentar

(BUSINESSWOMAN) (no telefone) É claro que estou ciente da importância dessa reunião Frederico, se eu pudesse alugar um helicóptero para chegar no jornal a tempo, já teria feito.

(BUSINESSWOMAN) (no telefone) São só alguns minutos. Acredito que a diretoria entenderá se você explicar com calma que meu carro quebrou, mas que já estou a caminho e estou fazendo o possível pra chegar nessa reunião.

(BUSINESSWOMAN) (no telefone) Assim que chegar na estação eu te aviso... Com certeza! Até mais.

(BUSINESSWOMAN) Nossa mas as pessoas ultimamente querem que tudo seja resolvido em questão de segundos...

(BUSINESSWOMAN) Me desculpe... dia complicado o de hoje.

(AURORA) Não precisa se desculpar, entendo totalmente.

(BUSINESSWOMAN) Ai sabe quando parece que tudo tá dando errado de uma vez só? Assim que saí de casa meu salto descolou, no meio do caminho o carro parou de funcionar, o seguro ia demorar uma hora pra chegar... Humph...

(AURORA) Às vezes eu tenho a ligeira sensação de que algumas coisas dão muito errado pra outras darem muito certo. Quem sabe.

(BUSINESSWOMAN) Tomara que você esteja certa. Estou a caminho de uma reunião muito importante, mesmo com tudo dando errado, se essa reunião sair da forma como eu queria, meu dia está ganho.

(AURORA) Vou torcer por você. Acredito que vai se sair muito bem!

(BUSINESSWOMAN) Não tinha pensado por esse lado, me sinto um pouco mais calma pensando assim!

(AURORA) Fico feliz de poder ajudar um pouquinho.

(BUSINESSWOMAN) Está chegando na minha estação. Agradeço pela conversa.

(AURORA) Até mais! Boa sorte!

(BUSINESSWOMAN) (no telefone) Frederico, acabei de chegar na estação, avise a eles que chego em cinco minutos.

b) Pedir licença para se sentar.

(AURORA) Com licença, esse lugar está ocupado?

(BUSINESSWOMAN) Não, não, fique à vontade.

(AURORA) Obrigada! Desculpe se te atrapalhei.

(BUSINESSWOMAN) Não se preocupe com isso querida. Eu que devo estar parecendo uma pessoa meio doida digitando loucamente no celular hahah

(AURORA) Dia complicado?

(BUSINESSWOMAN) Ai sabe quando parece que tudo tá dando errado de uma vez só? Assim que saí de casa meu salto descolou, no meio do caminho o carro

A cozinha possui muitos utensílios, decorações e quadros, e um grande balcão no meio. A janela do fundo da para o seu quintal, cheio de plantas e flores, em tons alaranjados. O jogador pode interagir com alguns objetos. Em cima da mesa tem um pote de alumínio com sachês de chá de camomila. O jogador clica no armário que fica na parede, em cima da mesa e do fogão. A visão da tela é dividida, sendo metade o armário e metade o fogão. Ele escolhe a chaleira e coloca em cima de uma das bocas do fogão. A tela volta só pro fogão, e ele liga o fogo.

(AURORA) "Agora é só esperar um pouquinho."

10 INT. CASA DE HELENA/COZINHA - MANHÃ

Ela observa os quadros na parede, e reflete.

(AURORA) "Acho que eles souberam aproveitar bem a vida. Fico pensando em quantas coisas novas ele tiveram contato ao longo de todas essas viagens que fizeram. Quantas pessoas eles cruzaram o caminho e mesmo sem perceber, fizeram a diferença no dia de um desconhecido de alguma forma. Imagino que tenha sido um encontro afetuoso, pelo que conheço dos dois."

A chaleira apita, e a cena volta pro fogão.

CAPÍTULO 2 - AILA

STORYLINE

EDIM - INVERNO 10°C: Aila é uma adolescente rebelde e questionadora, mesmo não gostando de ir pra escola, ela aproveita seu dia fazendo coisas que gosta, desenhando, explorando a cidade, estando presente e reparando nos detalhes a sua volta. Ela gosta muito de ficar sozinha, e na maioria das vezes prefere a sua própria companhia.

ESCOPO

1. Fazendo a prova
2. Guarda as coisas na mochila
3. Ela entrega a prova pro arthur
4. Flashback debatendo com o arthur quando ele entrou
5. Anda de bike - abertura cap
6. Cara buzina pra ela e ela o xinga
7. Bancada do café
8. Escolhe qual café vai tomar
9. Escolhe onde vai sentar
10. Desenha quem estiver vendo

11. Caixa d'agua macro, sol se pondo
12. Subindo a escada da caixa d'agua
13. Céu estrelado e constelações
14. Mensagem da mãe no celular
15. Volta pra casa
16. Chega na escola
17. Chega com cabelo pintado e piercing e vai pra diretoria
18. Diretora briga com ela por motivos estúpidos e ela debate
19. Conversa com os "amigos" e briga com eles
20. Aula do arthur sobre modernidade líquida e tédio
21. Aila vai pra caverna depois da aula
22. Abre o mapa e o jogador pode escolher qual aventura ele quer
23. Museu de arte - com o pai, debate
24. Trilho do trem
25. Ferro velho
26. Embaixo da Ponte enferrujada - com o Café
27. Colher cogumelos na floresta
28. Cozinhando e conversando com a mãe
29. Resolver as palavras cruzadas não terminadas pela mãe

1 INT. ESCOLA/SALA DE AULA - MANHÃ

A transição para em uma cena de uma prova de filosofia em cima de uma mesa.

(PROVA ESCRITA) Questão 09) Segundo o filósofo Paul Valéry, "não podemos mais tolerar o que dura. Não sabemos mais fazer com que o tédio dê frutos." De acordo com a linha de pensamento proposta por ele, como você acredita que os principais comportamentos da sociedade atual podem moldar a formação de um indivíduo?

- a) Os comportamentos comuns de uma sociedade são capazes de moldar um indivíduo, porém, não irão afetar o seu cotidiano e a forma como ele vive.
- b) As tecnologias atuais fizeram com que a velocidade das relações, da rotina, do entretenimento, se tornassem mais rápidas, trazendo como consequência a desvalorização dos processos, e a busca constante pelo resultado final.
- c) Os indivíduos possuem a capacidade de pensar que vai além da sociedade em que estão inseridos, desta forma, os comportamentos da sociedade não possuem capacidade para moldar um indivíduo.
- d) O capitalismo atual molda o cotidiano de todos que estão nele inseridos.

(PROVA ESCRITA) Questão 10) Valéry traz um aspecto positivo sobre o tédio em sua fala. O que afasta a sociedade atual de se sentir entediada?

- a) O desenvolvimento da tecnologia tornou o mundo globalizado, e fez com que a transmissão das informações se tornasse muito mais rápida, havendo novas notícias e informações a serem compartilhadas a todos os instantes.
- b) Com o advento do celular, se tornou possível acessar diversos tipos de informações e entretenimentos em um único dispositivo, tirando muitas vezes a necessidade de deslocamento do indivíduo.
- c) A propagação do uso de redes sociais criaram um vício em grande parte das pessoas, não permitindo que experienciem o tédio, fazendo com que à menor menção dele, o indivíduo já esteja conectado à uma tela.
- d) Desde a invenção da televisão, as pessoas utilizam cada vez menos a sua criatividade para passar o tempo.

(AILA) "Hmm, não tenho certeza se respondi tudo certo, mas vou entregar..."

2 INT. ESCOLA/SALA DE AULA - MANHÃ

Visão superior da carteira bagunçada, uma mochila no canto, lápis, canetas, borrachas, um sketchbook, a prova, um estojo, etc.

(AILA) "Vou guardar os materiais antes..."

O jogador precisa arrastar o objeto para seus lugares, ou jogar tudo direto na mochila. Quando todos os objetos da mesa, menos a prova, estiverem na mochila, começa a cutscene.

3 INT. ESCOLA/SALA DE AULA - MANHÃ

Aila entrega a prova respondida para Arthur.

(ARTHUR) Obrigada, Aila.

(AILA) Arthur, eu acho que a questão 10 tá errada. Todas as respostas parecem certas pra mim.

Arthur dá um sorriso de canto de boca.

(ARTHUR) Por quê você acha isso?

(AILA) Porque é claro que a tecnologia contribuiu pra esse afastamento do tédio, então o celular, as redes sociais e a televisão também tem a ver com isso. Todas as respostas falam de tecnologia na verdade.

(ARTHUR) Quem diria que aquela menina que me contestou na frente da turma na primeira aula iria se dar tão bem em filosofia né?

FLASHBACK

(ARTHUR) Bom dia, turma! Meu nome é Arthur e eu fiquei muito feliz quando recebi a notícia de que iria começar a dar aulas de filosofia aqui na escola. A educação no ensino médio foca muito em decorar respostas que irão cair no vestibular de vocês, e muito me preocupa se estão realmente levando algo de útil para o resto de suas vidas pós escola.

(AILA) Será que vocês estão ensinando algo útil que podemos levar pra depois da escola? Meio hipócrita não acha?

(ARTHUR) Interessante seu questionamento... Qual o seu nome?

(AILA) Aila.

(ARTHUR) Devo concordar com você, Aila. Muitas vezes o que é passado pra vocês aqui é simplesmente pra cumprir um currículo. Nem sempre vocês irão realmente usar essas informações no dia a dia.

(ARTHUR) Mas eu te pergunto, todo conhecimento deve ter um fim? Será que eles não são um meio pra novas descobertas?

FIM DO FLASHBACK

(ARTHUR) Já sei que você vai bem na prova, de novo. No dia da entrega de provas a gente conversa, pode ir.

4 EXT. RUAS DE EDIM - TARDE

Aila anda de bicicleta pela cidade, e aparece na tela "Capítulo 2"
"Aila".

Carro passa por Aila e buzina.

SOM DE BUZINA

(HOMEM) E ai, gatinha?

(AILA) Vai se ferrar cara!

(AILA) "Que nojo. O que esses caras acham que vai acontecer se buzinaem pra uma mulher? Vou me sentir lisonjeada?? Que inferno!"

5 EXT. FACHADA DO CAFÉ - TARDE

Aparece a fachada de um café confortável e atraente que fica em uma rua calma e cheia de árvores em Edim.

6 INT. CAFÉ - TARDE

Bancada do café, com um funcionário perguntando qual vai ser o seu pedido. Diversas opções aparecem para o jogador escolher como vai ser o café dele.

(ATENDENTE) Bom dia! O que você vai querer hoje?

OPÇÃO 1) Quente ou frio?

OPÇÃO 2) Com leite ou puro?

OPÇÃO 3) Açúcar, adoçante ou sem adoçar?

OPÇÃO 4) Caramelo ou chocolate?

OPÇÃO 5) Quer chantilly?

(ATENDENTE) Obrigado! Pode se sentar que levaremos pra você!

7 INT. CAFÉ - TARDE

O jogador pode escolher em qual local do café ele vai se sentar entre três locais diferentes do cenário. Ao passar o mouse em cima de cada lugar, Aila fala uma coisa diferente e o lugar fica destacado.

OPÇÃO 1) Ao lado da janela

(AILA) "Me pergunto se as pessoas realmente observam as coisas ou se elas apenas passam em sua frente."

OPÇÃO 2) Perto da porta

(AILA) "Tantas pessoas entram e saem daqui todos os dias, e provavelmente nem se conhecem, não sabem o que aconteceu no dia uma da outra, e talvez nem se importam em saber."

OPÇÃO 3) Em frente a bancada

(AILA) "Deve ser interessante trabalhar aqui e ouvir tantas histórias diferentes umas das outras todos os dias."

8 INT. CAFÉ - TARDE

Visão superior da mesa de Aila, com seu sketchbook, seu estojo e a bebida que ela pediu ao lado. O jogador pode desenhar em seu sketchbook.

(AILA) "Quando eu tô desenhando coisas ao meu redor eu consigo reparar em detalhes que eu normalmente não enxergaria. Como por exemplo, que o óculos daquele garoto está quebrado em 7 partes, que aquela senhora tá usando a blusa ao contrário, que aquela mulher parece muito preocupada com alguma coisa."

9 INT. CAFÉ - TARDE

Aila acaba sua bebida e seu desenho, então sai do café, a porta se fecha e toca o som de um sininho.

10 EXT. CAIXA D'ÁGUA - TARDE

Aila está em cima de uma caixa d'água alta, que fica em um morro alto, e de lá é possível ver todas as luzes da cidade. O sol está se pondo.

CAPÍTULO 3 - BERNARDO

STORYLINE

EDIM - INVERNO -5°C: Bernardo trabalha no jornal da cidade, das 9h as 18h, ele faz as palavras cruzadas que saem diariamente nos jornais. Bernardo tem uma personalidade forte, sempre deixa claro suas convicções, e detesta conversas superficiais, porém é uma pessoa muito tranquila que evita ao máximo conflitos desnecessários em seu dia a dia. Ele acredita que quanto mais livros ler, mais habilidades

desenvolver e mais souber sobre os assuntos do mundo, mais terá vivido. Ele acredita que quem dá sentido à vida é a própria pessoa.

ESCOPO

1. Começando edição que Aila estava resolvendo com a mãe;
2. Almoça com seus colegas de trabalho, os cruciverbalistas, e sua amiga da impressão (Ana Maria);
3. Bernardo vai para o terraço beber café enquanto Ana Maria fuma seu cigarro Gudang de canela e eles conversam sobre o dia;
4. Reunião de final de ano sobre o impacto da tecnologia nas vendas com os líderes de cada equipe;
5. Volta de scooter vermelha com branco vintage pra casa e pega trânsito;
6. Conversa com o porteiro e pega sua encomenda;
7. Desembrulha o pacote e monta sua mesa de xadrez;
8. Chama o vizinho Alberto para jogar com ele;
9. Conversam sobre diversas coisas enquanto jogam;
10. Pôr razão pro Aluisio;
11. Acorda e reflete sobre a vida;
12. Vai na padaria comprar grãos de café, pão de queijo e pão de fermentação natural;
13. Encontra um conhecido de infância, que conta como a vida atual dele está;
14. Faz seu próprio café;
15. Vai pro trabalho;
16. Vai em um drive in assistir Sociedade dos Poetas Mortos;
17. Faz o jantar ao voltar pra casa (macarrão ao molho pesto e vinho branco);
18. Acorda e vai ler um livro com o Aluisio do lado;
19. Vai ao banheiro e se olha no espelho refletindo sobre a própria existência;
20. Pega a scooter e vai pra praia mais próxima, que está muito vazia porque está muito frio;
21. Vai almoçar perto da praia com vista pro oceano;
22. Conversa com funcionário sobre o dia;
23. Vai em um sebo da cidade comprar um livro (o livro tem uma dedicatória antiga);
24. Volta pra casa ao pôr do sol;
25. Derrama café na mesa no trabalho enquanto escreve em sua máquina de escrever sobre coisas que pensou quando leu a dedicatória do livro;
26. Vai fumar com Ana Maria depois do almoço;
27. Encontra o Alberto no elevador e conversam um pouco;
28. Vai montar um quebra cabeça;
29. Abre a janela e olha pra cidade;
30. Organizar livros n; estante;
31. Chega e toca piano;
32. Escuta uma batida na porta, e o porteiro fala que o Alberto morreu;

APÊNDICE

33. Funeral do vizinho.

1 INT. JORNAL/SALA DOS CRUCIVERBALISTAS - MANHÃ

Bernardo e sua equipe estão na sala deles, é um espaço não muito grande, com 4 mesas de madeira individuais, e um espaço mais amplo com um quadro de rodinhas com marcações quadriculadas. Bernardo e mais dois estão em volta do quadro, criando as palavras cruzadas do dia seguinte, enquanto Luana, a revisora, está sentada em uma das mesas, ajudando a pesquisar palavras no computador.

2 INT. JORNAL/BUFFET DO RESTAURANTE - MANHÃ

Bernardo está servindo seu almoço no buffet do restaurante, o jogador pode escolher como montar seu prato:

OPÇÃO 1) Arroz branco ou arroz integral

OPÇÃO 2) Feijoada ou feijão tropeiro

OPÇÃO 3) Ovo frito ou bife

OPÇÃO 4) Alface ou tomate

OPÇÃO 5) Suco de laranja ou suco de morango

3 INT. JORNAL/MESAS DO RESTAURANTE - MANHÃ

Bernardo senta com seus colegas cruciverbalistas na mesa para almoçarem. Junto a eles senta Ana Maria, sua amiga que trabalha na impressão no subsolo.

(CAIO) E ai, Bernardo, tá nervoso com a reunião mais tarde?

(BERNARDO) Essas reuniões de final de ano já me deram mais medo.

(LUANA) Você acha que a nossa área pode ta na reta?

(ANA MARIA) Do quê eles tão falando?

(BERNARDO) Eles têm medo de acharem que as palavras cruzadas não são mais tão importantes assim pro jornal, e que são um gasto superfluo.

(ANA MARIA) Ah pelo amor de deus, a parte mais divertida do jornal é completar as palavras do final. Minha vó fazia elas todos os dias e eu sempre gostava de roubar pra tentar completar alguma, mas nunca conseguia... Sabe quem tem mais chance de estar na reta? A gráfica. Tá tudo ficando digital agora, não vai me impressionar se

decidirem nessa reunião que vamos parar de imprimir jornais físicos.

(BERNARDO) Essa seria uma mudança muito grande.

(LUANA) O mundo vem sofrendo mudanças muito grandes todos os dias...

4 INT. JORNAL/TERRAÇO - TARDE

Eles conseguem observar grande parte da cidade no terraço. A cidade não possui prédios muito altos, mas eles estão na parte mais desenvolvida. Ana Maria fuma um cigarro, enquanto Bernardo bebe uma pequena xícara de café.

5 INT. JORNAL/TERRAÇO - TARDE

Em cena está somente a vista que os personagens estão tendo da cidade. O jogador deve resolver o *slide puzzle*, enquanto os personagens conversam.

(BERNARDO) Eu amo como a cidade parece tão pequena daqui de cima. E todos os nossos problemas parecem insignificantes.

(ANA MARIA) Você acha mesmo que eles iriam demitir a sua equipe?

(BERNARDO) Eu acho que não... Mas a Luana tá certa, as coisas mudam muito rápido, e acho que precisamos nos reinventar de alguma forma.

6 INT. JORNAL/SALA DE REUNIÕES - TARDE

Os líderes de cada departamento estão reunidos em torno de uma mesa oval. O CEO do jornal está em pé, ao lado de uma televisão, apresentando slides.

(CEO) Outro tópico de extrema importância a se discutir hoje são nossos números de venda do ano. Como vocês podem ver pelo gráfico a seguir, com base nas nossas vendas dos últimos 5 anos, esse ano temos o índice mais baixo de vendas. Houve uma queda de pelo menos 13% na nossa receita.

(REP. EQUIPE DE MARKETING) De acordo com as pesquisas de satisfação que fizemos no mês passado, a maioria dos entrevistados alegou que ultimamente tem recebido muitas notícias através da internet, e que não estão mais achando necessário fazer a compra do jornal.

(CEO) Exatamente, para algumas pessoas é irrelevante e até mesmo supérfluo fazer a compra do jornal uma vez que podem ter acesso às mesmas informações de forma gratuita na internet.

(BERNARDO) Entendo que haja mais facilidade hoje de conseguir essas informações de maneira rápida, mas será que ainda não temos uma parcela considerável de pessoas que preferem ter contato mais direto com as informações e de ter a confiança no que estão lendo?

(CEO) Certamente que sim, e são essas pessoas que ainda mantém nosso jornal funcionando a 109 anos. Porém esse número vai cair cada vez mais conforme o tempo. Isso que se torna preocupante...

(CEO) Eu não quero que todas as equipes comecem a se desesperar para solucionarmos isso rapidamente. Isso é algo que não será resolvido da noite para o dia. Mas como essa é uma reunião de balanço do ano, é meu dever apresentar para todos a situação atual em que nos encontramos. Na nossa próxima reunião, trataremos sobre o planejamento do ano seguinte, conto com a colaboração de todos para que possamos discutir possíveis soluções para este problema. Bom fim de tarde a todos.

7 EXT. RUAS DE EDIM - ENTARDECER

Após o expediente, Bernardo volta para casa em sua scooter vermelha. Mesmo morando perto, ele pega trânsito para conseguir chegar em casa.

SONS DE BUZINA E TRÁFEGO

O jogador pode interagir com a moto de Bernardo desviando dos veículos ao redor, a controlando para a direita e esquerda.

8 EXT. PRÉDIO DE BERNARDO/PORTARIA - NOITE

(BERNARDO) Boa noite, Dona Lígia!

(LIGIA) Noite!

(BERNARDO) E o Fabrício? Tá dando certo na escola nova?

(LIGIA) Ai aquele menino não toma jeito, só nota baixa, e chegou meio triste ontem?

(BERNARDO) Ué mas porque?

(LIGIA) Ah uns meninos tavam mexendo com ele por conta dos óculos... vê se pode

(BERNARDO) Ah, eu já passei por isso... Você já tentou conversar com a escola sobre isso?

(LIGIA) É, eu vou lá amanhã. Mas eim, deixaram um negócio aqui pra tu hoje mais cedo.

(BERNARDO) Aahhh, eu não acredito que chegou. Obrigado Ligia! Manda um abraço pro Fabricio. Bom trabalho.

(LIGIA) Boa noite!

Ligia arrasta uma caixa muito grande para fora da portaria e deixa na frente de Bernardo.

9 INT. APARTAMENTO DE BERNARDO/SALA - NOITE

Bernardo abre a caixa e desembrolha as peças. Ele comprou uma mesa de xadrez e precisa montá-la. Antes de montar a peça, ele estoura o plástico bolha. A tela é preenchida com um plástico bolha e o jogador precisa apertar todas as bolinhas para continuar.

(BERNARDO) "Ai, pra quê manual, é muito mais divertido tentar montá-la encaixando as peças como se fossem um quebra cabeça."

O jogador precisa encaixar as peças e montar a mesa de xadrez.

10 INT. APARTAMENTO DE BERNARDO/SALA - NOITE

Quando o jogador termina de montar a mesa, ela aparece montada na sala, com uma cadeira de cada lado, e peças em cima.

(BERNARDO) "Ahh, eu queria tanto jogar agora... Será que o Alberto quer jogar comigo?"

CAPÍTULO 4 - TARCÍSIO

STORYLINE

EDIM - PRIMAVERA 25°C: Tarcísio, acredita que cada dia de vida pode ser o último e por isso ele não deve ser desperdiçado. Ele nunca deixou de acreditar que só paramos de viver e aprender coisas novas quando morremos. É um senhor calmo, que viveu muitas experiências diferentes

ao longo da vida, que enxerga beleza mesmo quando os outros não conseguem ver, e acredita que até a morte é algo belo, por ser o fechamento de um ciclo. Sua experiência com a quase morte o faz lembrar todos os dias que ele deve aproveitar o máximo que pode. Tarcísio gerencia uma floricultura, ao lado de sua esposa Maria, que fica ao lado da entrada do cemitério da cidade, e em suas horas livres, tira fotos analógicas e as revela no quartinho dos fundos.

ESCOPO

1. Tarcísio está colhendo uma flor, lírio da aranha vermelha, no campo de flores ao lado de Gustavo, seu primo;
2. Pegar o carregamento da semana;
3. Dirige a camionete para a loja;
4. Coloca as flores na loja, nas prateleiras e nas mesas;
5. Receber um cliente e conversar com ele;
6. Regar todas as plantas;
7. Fecham para almoço;
8. Vai colher temperos na mini horta: cebolinha, salsinha, manjerição, coentro, tomatinho cereja, tomilho, alface, etc;
9. Fazem o almoço juntos no andar de cima enquanto conversam;
10. Tirar foto espontânea de Maria na loja;
11. Atende telefonema de pedido;
12. Faz um buquê para entrega;
13. Passear com o Aisac pela rua;
14. Conversar com os seguranças do cemitério;
15. Tirar fotos ao longo do caminho com Aisac;
16. Ao voltar, Maria o surpreende com um bolo de aniversário de 14 anos q ele foi curado do câncer;
17. Eles comem, bebem e dançam enquanto toca um jazz no fundo;
18. Acorda e vai na padaria comprar pão francês quentinho, roscas e biscoito de queijo;
19. Volta pra casa e prepara um café da manhã para Maria;
20. Toma café com ela;
21. Planta novos temperos e vegetais em sua horta, para poderem comer, tipo cenouras e etc;
22. Aparecem diversos clientes, e o jogador precisa montar buquês específicos e entregar para eles, enquanto eles contam um pouco de suas histórias;
23. acorda cedo e vai a feira com a Maria, o jogador precisa comprar tudo que está na lista de compras enquanto conversa um pouco com os feirantes;
24. Organizar coisas que ele comprou;
25. Revelar as fotos na sua salinha de revelação;
26. Colocar as fotos no álbum;
27. Pegar álbum antigo de quando viajou o mundo com Maria e rever as fotos;
28. No próximo dia ele conforta um cliente que perdeu um ente querido;

29. Tarcísio vai varrer a calçada e encontra uma pedra brilhante e bonita no chão.

1 EXT. CAMPO DE FLORES - MANHÃ

Tarcísio segura na sua mão o mesmo lírio de aranha vermelha que Bernardo jogou no túmulo de seu vizinho. O cenário é um grande campo de flores, com uma grande diversidade. Tem lavandas, lírios de aranha vermelha, margaridas, girassóis, etc.

(TARCÍSIO) Como tá indo a colheita?

(GUSTAVO) Ah, essa época é sempre boa, e conseguimos plantar muita variedade.

(TARCÍSIO) Os lírios vermelhos estão sublimes. O pessoal compra muito desse lá na loja.

(GUSTAVO) Ei, já que tu tá aqui, ajuda a colher umas flores aí...

2 EXT. CAMPO DE FLORES - MANHÃ

O jogador colhe as flores que aparecem, e elas vão se empilhando na camionete.

(TARCÍSIO) Consegui pegar tudo já! Tô voltando pra loja, até semana que vem!

(GUSTAVO) Manda um abraço pra Maria!

3 EXT. RUAS DE EDIM - MANHÃ

O jogador leva a camionete cheia de flores pelas ruas de edim.

4 EXT. FLORICULTURA/FACHADA - MANHÃ

Visão da fachada da loja de Tarcísio, uma floricultura de dois andares cheia de flores, vasos e muita beleza.

5 INT. FLORICULTURA/INTERIOR - MANHÃ

No interior, no primeiro andar do prédio, é possível ver um balcão, diversas prateleiras cheias de vasos e flores, uma porta ao fundo, e um pouco de bagunça por ter muitas flores em um espaço não tão grande.

APÊNDICE

Os vasos e prateleiras estão vazios, e o jogador precisa completá-los com as flores que colheu, arrastando para cada um de seus espaços disponíveis.

6 INT. FLORICULTURA/INTERIOR - MANHÃ

Um casal de em torno de 50 anos aparece.

(TARCÍSIO) Bom dia! Como posso ajudar?

(MULHER) Bom dia! Vocês vendem flores envasadas também?

(TARCÍSIO) Vendemos sim! Vocês estão à procura de alguma específica?

(MULHER) Hmm... Você teria alguma recomendação?

(TARCÍSIO) Acabaram de chegar algumas fresquinhas. Qual seria a ocasião?

(MULHER) Estamos indo visitar nossa filha no hospital, ela acabou de dar à luz!

(HOMEM) Uma menininha linda e muito saudável.

(TARCÍSIO) Que ótimas notícias! Meus parabéns!

(MULHER) Muito obrigada! Estou muito ansiosa para vê-los, como sei que minha filha adora flores, pensei em levar uma lembrancinha.

(TARCÍSIO) Nesse caso, acho que tenho a flor perfeita.

Traz um vaso de Gérberas brancas.

(TARCÍSIO) Essa flor representa a vida! Ela é belíssima e não demanda tanto trabalho em seu cuidado.

(SENHORA) Ela é realmente linda! Nossa filha com certeza irá amar, não é querido?

(HOMEM) Com certeza, é a cara dela.

(TARCÍSIO) Perfeito! Vou prepará-la, só uns instantes.

(SENHORA) Muito obrigada!

7 INT. FLORICULTURA/INTERIOR - MANHÃ

(MARIA) Meu bem, vou ir começando o almoço.

(TARCÍSIO) Só vou regar as plantas e subo pra te ajudar.

(MARIA) Está bem.

Tarcísio pega um regador de plantas que está junto com outros utensílios de cuidado com as plantas, enche o regador e o jogador começa a regar todas as plantas da loja.

8 INT. FLORICULTURA/INTERIOR - MANHÃ

Tarcísio guarda o regador, organiza alguns utensílios que estão espalhados, vai até a porta, à fecha e vira a placa que indica que a loja está fechada.

9 INT. PRÉDIO DE TARCÍSIO/TERRAÇO - MANHÃ

Tarcísio sobe até o terraço, um local com vários vasos de plantas, uma pequena horta, uma mesa e algumas cadeiras. Em um canto do terraço, há uma pequena horta, onde tudo está bem organizado com o nome de cada tipo de planta, uma mesa de apoio com algumas ferramentas e uma cesta.

O jogador colhe e coloca em uma cesta todos os ingredientes que estão plantados: cebolinha, salsinha, tomate, pimenta, etc.

10 INT. APARTAMENTO DE TARCÍSIO/COZINHA - MANHÃ

(TARCÍSIO) O manjerição cresceu tão bem. O perfume está incrível.

(MARIA) Nossa, é mesmo!

(TARCÍSIO) Isso me lembra a primeira vez que saímos pra jantar. Naquele restaurante bem pequeno mas muito aconchegante próximo da padaria que você trabalhava.

(MARIA) Eu me lembro! O céu estava tão estrelado naquele dia. O cheiro de manjerição perfumava todo o lugar.

APÊNDICE

(TARCÍSIO) Quando eu te vi, passaram mil coisas na minha mente. Fiquei pensando sobre toda a minha vida até aquele momento, tudo que me levou até aquele lugar e que tornou possível que a gente se conhecesse.

(MARIA) Eu nunca imaginei que a vida poderia tomar um caminho tão inesperado.

(TARCÍSIO) Nós passamos por tantas coisas juntos após esse dia...

(MARIA) Você lembra da música que estava tocando quando você me chamou pra dançar? Eu só lembro a melodia mas não sei o nome... era alguma coisa...

Tarcísio coloca música para tocar, os dois sorriem e começam a dançar.

Capítulo 5 - Cali

STORYLINE

EDIM - VERÃO 27°C: Cali é uma criança de 7 anos muito criativa e curiosa. Lidou com a morte muito cedo, quando ainda nem entendia direito o que ela significava, porém diante dos ensinamentos e convivência com a avó, aprendeu que mesmo na perda há algo a se aprender, que a vida se torna mais rica ao passo que aceitamos nosso destino como ele é. Ela adora passar seu dia no quintal de sua casa, e brincar com os seus amigos na escola.

ESCOPO

1. A pedra que ele perdeu se encontra no meio de uma coleção de pedras, enfileiradas na janela;
2. Cali está deitado dormindo enquanto chove;
3. O walkie talkie chia e Antonella fala com ele;
4. Antonella vai pra casa dele;
5. A avó pede pra eles colherem as amoras para fazerem uma geleia;
6. Eles tomam café junto com a avó, que fez várias quitandas para os três tomarem café
7. Para de chover e eles vão pular nas poças com suas botas de chuva;
8. Ele leva ela para o esconderijo, que é um túnel de plantas que dá em uma clareira;
9. Eles deitam pra ver desenhos nas nuvens;
10. Antonella reclama que os pais deixaram ela de castigo porque ela sujou o vestido novinho de sair, usando ele em casa pra brincar no quintal, ela se machucou mas os pais nem cuidaram dela;

11. Eles escutam a avó do Cali gritar, e ela os chama para ajudar a colher os ovos das galinhas;
12. Antonella vai embora;
13. A avó dá um álbum de figurinhas para ele, e diz que espalhou as figurinhas pela casa para que ele pudesse encontrá-las;
14. Ele escreve como foi seu dia no diário antes de dormir, embaixo da sua cabaninha e vai dormir;
15. Cali está no ônibus indo pro parque fazenda com seus colegas, sentado ao lado de Antonella;
16. Eles chegam e vão lanchar juntos;
17. Aprendem a cuidar da horta e plantam alface, tomate, cenoura, e colhem e regam;
18. Vão ver os bichinhos da fazenda, e aprender um pouco sobre cada um;
19. Descer de tirolesa;
20. Chegando na escola, os pais vão buscar os colegas, e Cali fica observando;
21. De noite, conta pra avó como foi o seu dia na fazendinha;
22. É aniversário de Cali, 7 anos, sua avó faz um bolo e chama seus amigos da vizinhança;
23. Após o aniversário, Alice entrega o presente de Cali, uma caixinha com diversas cartas escritas por sua mãe ao descobrir que estava grávida de Cali, e um diário para que ele pudesse escrever também;
24. Cali abre a caixa e lê as cartas até cair no sono;
25. No outro dia, balança no quintal e pensa;
26. Antonella vai na sua casa e eles brincam de pique esconde no quintal;
27. Fazem competição de barquinho de papel no lago do quintal de casa;
28. Apostam corrida pra dentro de casa;
29. Cali esbarra em uma escultura de cerâmica da avó e quebra, eles se desesperam e acham que Alice vai brigar muito;
30. Antonella fala pra ele esconder os cacos mas Cali prefere contar;
31. Cali conta para Alice e ela fala que está tudo bem e que acidentes acontecem;
32. Conversa com a avó sobre os pais;
33. Avó explicar que a vida dele só é como é agora, porque coisas no passado moldaram isso, e trouxeram consequências que nem sempre são completamente negativas;
34. Cali e sua avó vão ao cemitério visitar o túmulo dos pais;
35. Cali conversa com os pais e deixa uma pedra de presente;
36. Os dois saem do cemitério;
37. (EXTRA) Começa a chover, e os personagens se interseccionam na rua, cada um com um guarda chuva colorido da sua cor principal, em uma rua movimentada com pessoas de guarda chuva preto.

1 INT. CASA DE CALI/QUARTO DE CALI - MANHÃ

APÊNDICE

Uma fileira de pedras está disposta no apoio da janela do quarto de Cali, dentre elas está a pedra que Tarcísio havia achado. Cali está dormindo em sua cama enquanto chove lá fora.

2 INT. CASA DE CALI/QUARTO DE CALI - MANHÃ

(ANTONELLA) (O.S) Cali! Cali! Tá me ouvindo?

(CALI) Hãmh???

Cali, com os olhos ainda fechados, procura com as mãos o walkie talkie que está em cima da mesa de cabeceira.

(CALI) Oi, oi, to aqui.

(ANTONELLA) (O.S) Tá fazendo o quê?? To entendiadaaaaa

(CALI) Você me acordou, humph

(ANTONELLA) (O.S) E isso é hora de tá dormindo ainda?? Tá chovendo lá foraaa

(CALI) Chuva??

Cali se levanta e olha pra janela.

(CALI) Aaaaa tá chovendooo!

(ANTONELLA) (O.S) É o que eu acabei de falar, dãhhh

(CALI) Você sabe o que isso significa??

(ANTONELLA) (O.S) POÇA DE ÁGUA!!!

(CALI) SIMMMMM!!!

(CALI) Hmnnnnnn, acho que a vovó tá assando biscoito, to sentindo o cheiro. Vem pra cá pra gente comer e ir pular nas poças.

(ANTONELLA) (O.S) Vou pegar minha capa de chuva e chego aí tão rápido que você ainda vai tá levantando!

(CALI) Dúvido!

(ANTONELLA) (O.S) Você vai ver só! Câmbio, desligo!

3 INT. CASA DE CALI/QUARTO DE CALI - MANHÃ

O jogador precisa escolher a roupa que ele irá usar hoje, com uma dupla visualização na tela, na esquerda o personagem, e na direita seu armário aberto com diversas opções separadas por categorias. O jogador vai selecionando a roupa e as roupas vão aparecendo no Cali.

Ao terminar de escolher a roupa e apertar em concluir, um som de campainha toca.

4 INT. CASA DE CALI/ENTRADA - MANHÃ

A porta principal está aberta, e Antonella está parada ao lado de Ravi. Atrás, caem gotas de chuva, e Antonella está usando uma capa de chuva e botas de chuva.

(RAVI) Oi, Cali! Adorei sua roupa, haha!

(CALI) Oii, tio Ravi, oi, Antonella!

(RAVI) Antô, tenta não sujar sua roupa, tá?

(ANTONELLA) Ahaaamm... Tchau, pai!

5 INT. CASA DE CALI/COZINHA - MANHÃ

Eles estão na cozinha, a avó de Cali está no fogão mexendo uma panela. Tem uma janela e dá pra ver as gotas de chuva caindo lá fora.

(ALICE) Oii, Antonella! Você já tomou café da manhã?

(ANTONELLA) Ainda não, tia. Que cê ta fazendo?

(ALICE) Uma torta e assando uns biscoitinhos. Mas acabei de lembrar que eu não peguei as amoras no quintal pro recheio da torta. Vocês podem pegar pra mim?

(CRIANÇAS) SIIIMM!

6 EXT. CASA DE CALI/QUINTAL - MANHÃ

Aparece o quintal, e umas 4 árvores frutíferas diferentes. O jogador precisa selecionar o pé de amora.

(CALI) Você sabe qual deles é o pé de amora?

7 EXT. CASA DE CALI/QUINTAL - MANHÃ

Aparece o pé de amora bem de perto.

(CALI) Nossa, ele é meio alto...

(ANTONELLA) Eu acho que a gente não alcança.

(CALI) EII, e se você sacudir e eu pegar com a cestinha?

8 EXT. CASA DE CALI/QUINTAL - MANHÃ

A cestinha aparece embaixo e as amoras começam a cair de cima. O jogador precisa usar as setas do teclado para controlar a cesta para direita ou esquerda. Quando o jogador coletar 30 amoras ele pode continuar. Sua dificuldade vai aumentando.

(CALI) Acho que esse tanto vai dar.

9 INT. CASA DE CALI/COZINHA - MANHÃ

(CALI) Vovó, esse tanto aqui tá bom?

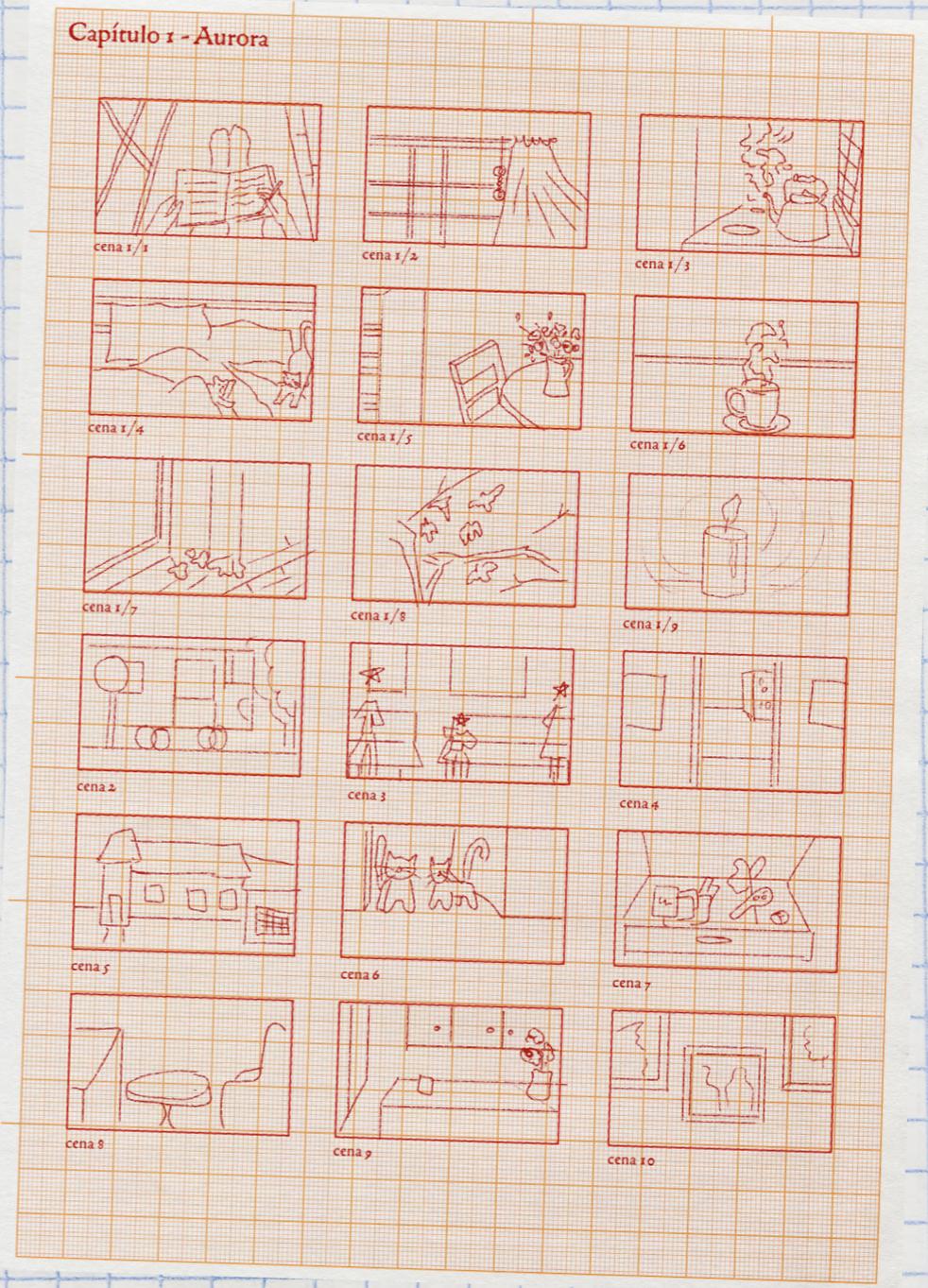
(ALICE) Tá ótimo, meu bem. Nossa, vocês são rápidos eim. Enquanto eu faço o recheio vocês podem ir organizando a mesa por favor?

(CALI) Tá bemmm.

10 INT. CASA DE CALI/COZINHA - MANHÃ

O jogador precisa arrastar os utensílios para a mesa, colocar o forro, posicionar os pratos, copos, etc.

APÊNDICE C
storyboard



AILA - CENA 01 INVERNO 10°C

1 Nome: Aila
FILSOFOIA

2
vira a prova

3
"entregar prova"

4
HMM
NÃO
NHO
CE
TE
ZA SE RESPONDI

5 CENA 02
guardar os objetos na mochila

6

7 CENA 03
diálogo

8 legendas no quadro
desenho
flashback

9

AILA - CENA 04

10

11
CAPITULO DOIS

12
pass by effect

13

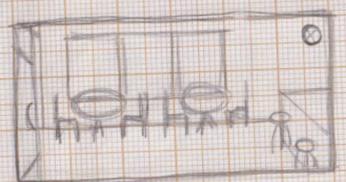
CENA 05
COFFEE

CENA 06
5 epis

5 epis

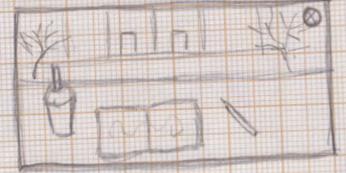
5 epis

AILA - CENA 07

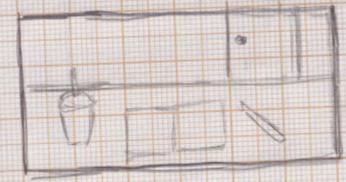


escolher lugar

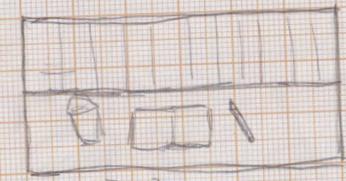
CENA 08



opção 1

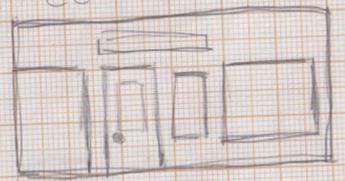


opção 2

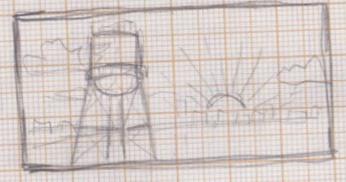


opção 3

CENA 09

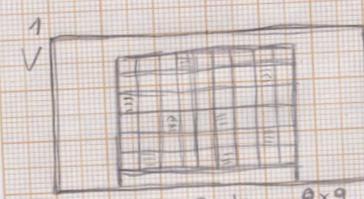


CENA 10

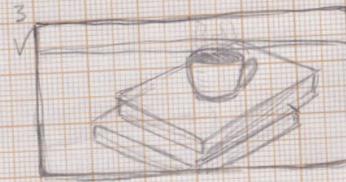
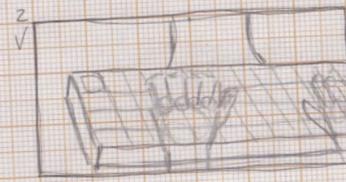


BERNARDO - CENA 01

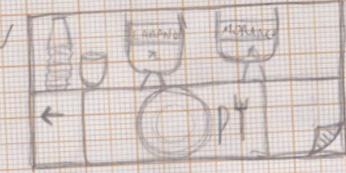
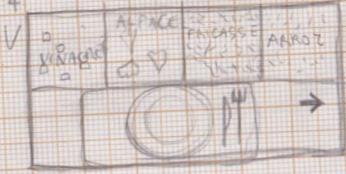
INVERNO -5°C



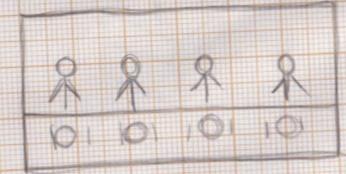
zoom out 9x9



CENA 02



CENA 03



BERNARDO - CENA 04

8 100 150 200 250

✓ CENA 05 ✓ CENA 06 ✓

slide puzzle

CENA 07 ✓ CENA 08 ✓

CENA 09

tentar fazer as transições
papel simbólico para cada personagem - estética e visual

Capítulo 6 - Tarcísio

cena 1/1 cena 1/2 cena 1/3

cena 2 cena 3 cena 4

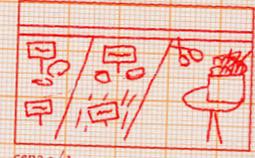
cena 5 cena 6/1 cena 6/2

cena 6/3 cena 7/1 cena 7/2

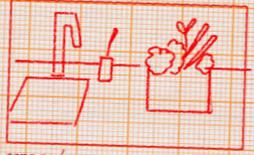
cena 7/3 cena 8/1 cena 8/2

cena 8/3 cena 9/1 cena 9/2

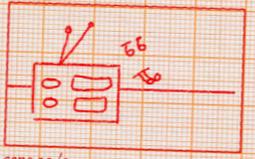
Capítulo 6 - Tarcísio



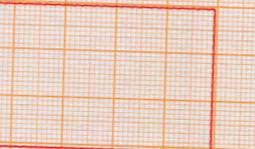
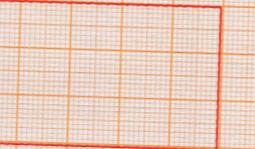
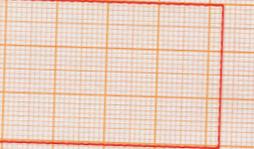
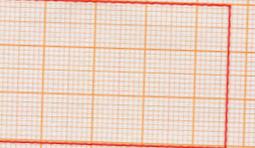
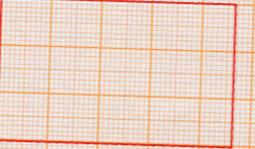
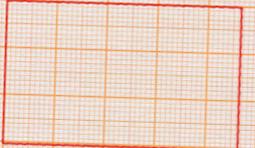
cena 9/3



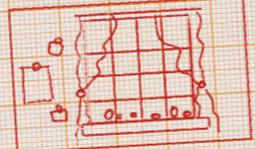
cena 10/1



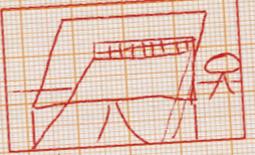
cena 10/2



Capítulo 5 - Cali



cena 1/1



cena 1/2



cena 1/3



cena 2/1



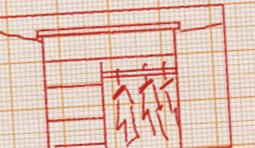
cena 2/2



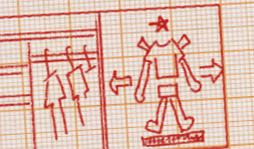
cena 2/3



cena 3/1



cena 3/2



cena 3/3



cena 4/1



cena 4/2



cena 4/3



cena 5/1



cena 5/2



cena 5/3



cena 6/1

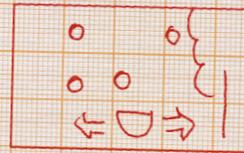


cena 6/2



cena 7/1

Capítulo 5 - Cali



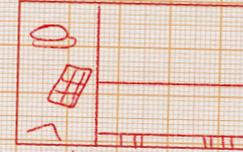
cena 8/1



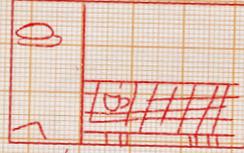
cena 8/2



cena 9/1



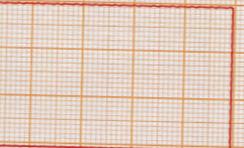
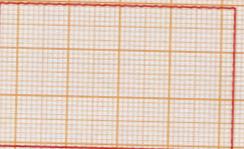
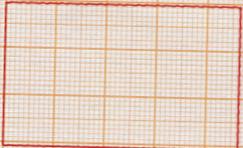
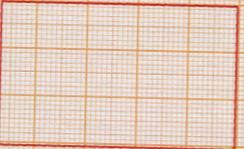
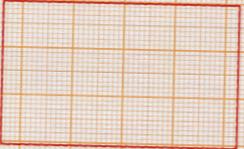
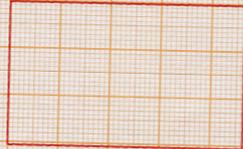
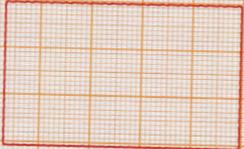
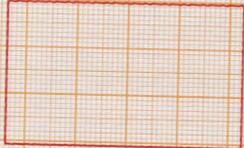
cena 10/1



cena 10/2



cena 10/3



APÊNDICE D
gdd

VALIDADO POR
Luiz
LOUISIANA - 17012000

game design
document



when your heart feels the most alive

página única

VALIDADO POR
Luiz
LOUISIANA - 17012000

Cinco histórias se entrelaçam ao completo acaso, personagens unidos por uma característica em comum: enxergar a vida como efêmera, e possuírem a consciência diária de que tudo é passageiro e essencial para a sua trajetória. Cada um aproveitando e vivendo de uma maneira diferente, utilizando diferentes perspectivas e filosofias de vida. Eles não se conhecem e nunca se viram, mas as suas histórias foram unidas ao acaso, por objetos dispersos.

A utilização de diferentes estilos visuais e uma estética confortável atrelada à narrativa, também como a abordagem de temas baseados em conceitos da filosofia, como existencialismo e carpe diem são diferenciais do jogo no mercado.

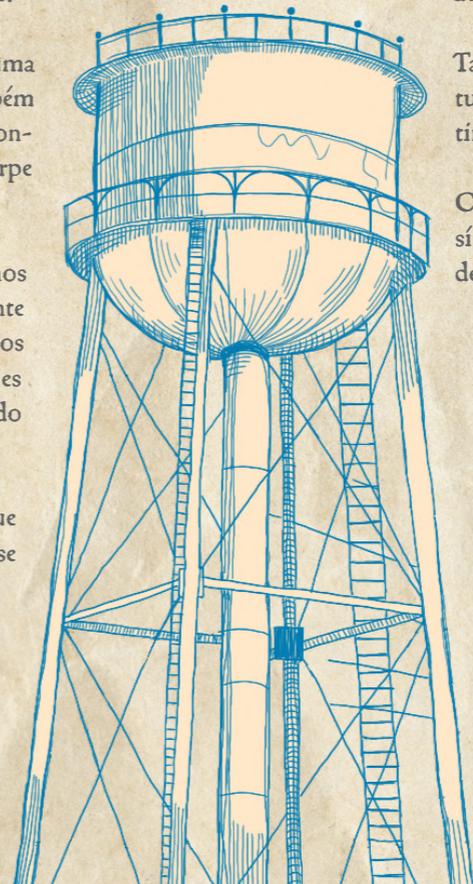
O jogador irá interagir com objetos cotidianos e cenários, em cinco estéticas completamente diferentes, que refletem a vida de cada um dos personagens. Ele irá resolver pequenos puzzles e fazer escolhas para progredir na história do jogo.

Aurora é uma jovem cuidadora de gatos, que ama a calma, o som da chuva e da lareira, se aquecer em dias frios e tomar um bom chá.



Aila é uma adolescente que acabou de começar o ensino médio, que ama explorar a cidade com a sua bicicleta, e conhecer lugares que as pessoas normalmente não dão muita atenção.

Bernardo é um cruciverbalista, que cria as palavras cruzadas que aparecem todos os dias no jornal da cidade. Ele gosta de jogos de tabuleiro, de café e de livros.



Tarcísio é um idoso de 73 anos e é dono da maior floricultura da cidade, que fica em frente ao cemitério. Ele adora tirar fotografias analógicas e revelá-las em casa mesmo.

Cali é uma criança que mora com a avó em um pequeno sítio, próximo a floresta. Ele coleciona pedras, adora ver desenhos nas nuvens e pular em poças de água.

PLATAFORMA: Computador
IDADE DO PÚBLICO ALVO: 18 a 27 anos
GÊNEROS: indie, cozy, puzzle

PRODUTOS SIMILARES CON-
CORRENTES: A little to the left,
Season



when your heart feels the most alive



dez páginas

RESUMO

Cinco histórias se entrelaçam ao completo acaso, personagens unidos por uma característica em comum: enxergar a vida como efêmera, e possuírem a consciência diária de que tudo é passageiro e essencial para a sua trajetória. Cada um aproveitando e vivendo de uma maneira diferente, utilizando diferentes perspectivas e filosofias de vida. Eles não se conhecem e nunca se viram, mas as suas histórias foram unidas ao acaso, por objetos dispersos.

O jogador acompanha a história de cada personagem vivenciando suas questões diárias, conhecendo melhor suas histórias e enxergando o mundo da mesma forma como eles enxergam. Em Edim as cinco histórias se cruzam, mostrando que a vida pode ser vivida de várias formas, desde que seja vivida.

FLUXO DO JOGO

Mori foca fortemente na narrativa e em como os personagens e seus cotidianos são apresentados no decorrer do jogo. O jogador é convidado a conhecer cada um dos cinco personagens e por meio de um ângulo de câmera em primeira pessoa, se coloca no lugar dos mesmos ao interagir com objetos do cotidiano de cada um e ser imerso em diálogos que o levam a refletir sobre sua própria vida.

O jogo apresenta um fluxo leve, onde de acordo com os desdobramentos da história, mini puzzles são apresentados em tela para que sejam solucionados e conduzam o jogador para novas descobertas e reflexões. Dividido em cinco capítulos, correspondentes à história de cada personagem, o progresso do jogo se dá com o avanço de cada uma dessas histórias, resolução dos puzzles e coleta de itens específicos à história.

Através de uma ambientação única e atrelada à personalidade dos personagens, o jogador adentra os diálogos que vão surgindo na tela, acompanhando a rotina, as interações e principalmente os questionamentos que permeiam a vida destes personagens.

MORI

WHEN YOUR HEART FEELS THE MOST ALIVE

Para Windows

Classificação Indicativa: 10+

Lançamento: 16 de Janeiro de 2024

PERSONAGENS

AURORA

Sempre teve uma ligação muito forte com os animais desde muito pequena, o que a levou a ir para Edim estudar Biologia na faculdade. Com o passar do tempo viu na profissão de Cat Sitter uma forma de estar mais próxima dos gatos, animais que a acompanham e lhe deram valiosas lições ao longo da vida. Tem uma personalidade extremamente empática, sempre procura ver o lado positivo das coisas e constrói laços de amizade com muita facilidade.

AILA

Cresceu em um ambiente limitado por estímulos excessivos pela mãe, a fazendo criar um senso de aventura muito forte a fim de suprir seus momentos de tédio. Sendo uma adolescente, naturalmente Aila tem algumas restrições mas isso não a impede de tentar ao máximo criar memórias a todo momento. Está sempre procurando novos caminhos para andar de bicicleta, novos lugares para observar o céu e novas aventuras para viver.

BERNARDO

Desde pequeno adorava resolver todas as palavras cruzadas do jornal que seu avô lia durante o café da manhã, o que juntamente com os livros, seu próprio refúgio dentro de um lar cheio de pessoas e pouca privacidade, foram os motivos que o levaram a se mudar para Edim. Trabalhando no jornal da cidade, Bernardo seguiu carreira como cruciverbalista, onde consegue trabalhar com algumas das coisas que mais ama na vida.

TARCISIO

Passou boa parte de sua vida viajando o mundo com a esposa em uma van onde puderam colecionar inúmeras memórias. Após lutar contra o câncer, viu no negócio da família a oportunidade de ajudar outras pessoas a lidarem com perdas. Abriu uma floricultura em frente ao cemitério da cidade, onde cada cliente representa uma nova maneira de lembrar o quão efêmera é a vida.

CALI

Ao perder ambos os pais ainda muito novo, passou a morar com a avó que o tem como um filho. Sua curiosidade é extremamente aflorada, lhe proporcionando inúmeras maneiras de descobrir o mundo e viver sua infância da melhor maneira possível. Está sempre inventando histórias, descobrindo lugares secretos, construindo brinquedos e colecionando suas pedras da sorte.



GAMEPLAY

Mori apresenta uma gameplay leve, onde o jogador é convidado a imergir na narrativa ao passo que resolve mini puzzles descontraídos e decide os diálogos do personagem principal durante o capítulo que está jogando.

O jogo é dividido em cinco capítulos distintos, cada um com foco em um dos personagens, que além de possuírem personalidades diversas que podem ser exploradas ao passo que a narrativa se desenrola, características próprias são expressas visualmente em tela por meio do uso de diferentes técnicas de ilustração.

No primeiro capítulo, o jogador conhece Aurora, acompanhando seu dia a dia, sua rotina tanto em casa como em seu trabalho. Por meio de ilustrações usando a técnica da aquarela, conhece-se um pouco mais sobre sua personalidade, seus gostos e aspirações. Através do diálogo com outros personagens em cena, o jogador tem a possibilidade de realizar escolhas acerca do desenvolvimento da história e assim entender melhor como a personagem enxerga a vida.

No capítulo seguinte, conhecemos Aila, uma estudante do ensino médio que ao mesmo tempo que precisa enfrentar os dilemas da adolescência, tenta ao máximo expressar o que acredita e viver cada minuto como se fosse o último. Ilustrações em estilo sketch carregadas de hachuras são o meio com que a personalidade da personagem é transmitida na tela.

Os capítulos subsequentes, apresentam os demais personagens, Bernardo, Tarcísio e Cali, que utilizam de diferentes técnicas artísticas e puzzles que remetem diretamente à história de cada um deles.

Toda a história se passa na cidade de Edim, uma cidadezinha pequena porém muito acolhedora. O jogador acompanha os personagens pelas ruas da cidade, em seus trabalhos e casas. Cada capítulo se passa em uma estação do ano diferente, de modo que o jogador se sinta como parte da cidade, acompanhando suas transições e mudanças durante o ano.

Mori busca por meio de elementos visuais e narrativos, imergir o jogador em uma experiência única, o aproximando cada vez mais dos personagens e do cenário em que se passa as histórias ali contadas.



MUNDO DO JOGO

Toda a narrativa de Mori está centrada na cidade de Edim, em seus habitantes, suas rotinas e suas histórias. A cidade em si desempenha um papel muito importante em delimitar os acontecimentos e aproximar as histórias de cada personagem, as conectando de diversas maneiras.

O jogador acompanha Aila pela ruas do centro e conhece um dos cafés próximo ao Parque da Vila, anda de metrô com Aurora enquanto passa por diversas estações que permeiam a cidade, segue o mesmo percurso que Tarcísio realiza todas as semanas ao buscar as flores frescas no Campo de Flores até a floricultura em frente ao Cemitério de Edim.

E é por meio da mudança de estações ao decorrer dos capítulos que a cidade é vista de diferentes perspectivas. Onde a cada capítulo cada vez mais se percebe o papel da cidade na vida de cada um dos habitantes e como suas histórias se desenrolam e até mesmo se entrelaçam em alguns momentos.



EXPERIÊNCIA DE JOGO

Quando o jogador inicia o jogo, ele é apresentado à animação da marca do jogo em forma de splash screen e em seguida ele se depara com umas das primeiras telas da interface, que o acompanhará durante toda a gameplay, o menu inicial. São apresentados alguns elementos visuais na tela que irão fazer parte da história, já sendo capaz de instigar o jogador a querer saber mais sobre Mori e tudo aquilo que o permeia.

Os elementos visuais das telas iniciais reforçam logo de início os gêneros principais do jogo, de ser um jogo indie, e de ser cozy, através da paleta de cores aconchegante e calma, das ilustrações, e principalmente da trilha sonora. O clima geral do jogo vai sendo construído a partir de pequenos elementos que vão surgindo, trazendo o jogador cada vez mais perto da narrativa e o imergindo nas histórias contadas.

A música criada especificamente para o projeto seguiu os conceitos principais já discutidos anteriormente, assim como referências musicais dos similares analisados. A trilha sonora tem como objetivo transmitir ao jogador a sensação de se estar em um ambiente tranquilo e acolhedor, ainda que instigue a sua curiosidade. Foram usados apenas instrumentos para atingir essa atmosfera, visto que por haver uma grande quantidade de diálogos, a adição de vozes poderia comprometer a atenção do jogador.

Em acréscimo a música, também existirão aplicações de foleys específicos como: nos botões de configurações gerais, que apresentam sons ao clicar ou em modo hover, no botão de voltar pode-se ouvir o som de uma página de papel sendo virada, etc. Dessa forma o jogador tem uma indicação sonora e um retorno das suas interações com a interface, garantindo a sua certeza de que realizou uma ação.



MECÂNICAS DO JOGO

Mori busca aproximar mais o jogador dos personagens, por meio das interações, e torná-lo parte da história. Ao longo do jogo, o jogador pode escolher o que o personagem principal quer dizer, podendo levar a novos caminhos de uma conversa rotineira.

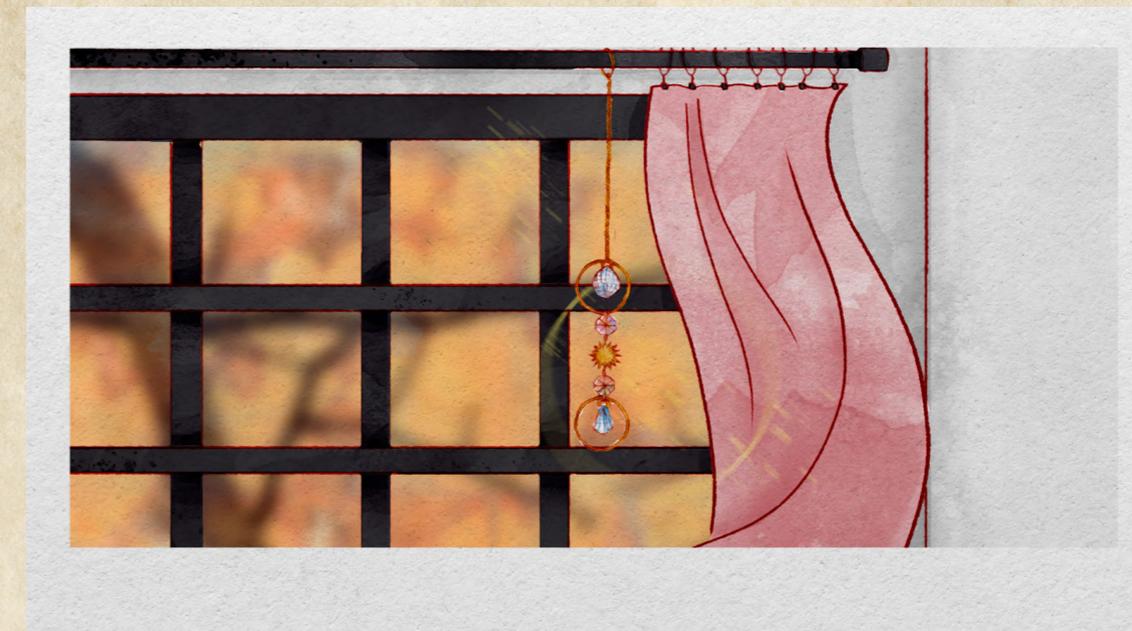
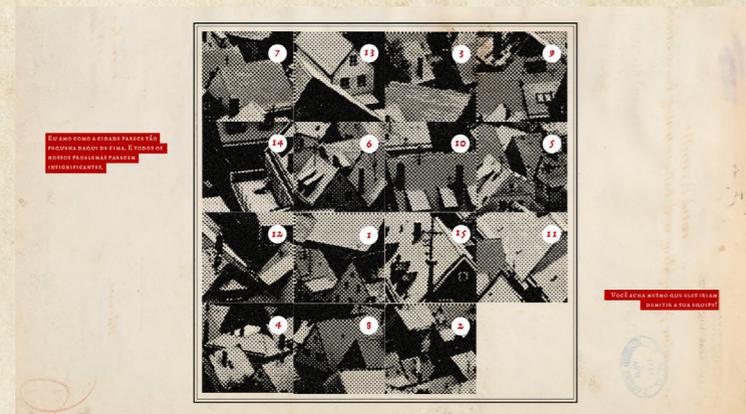
Durante os capítulos de cada personagem, de acordo com sua personalidade e história, novos puzzles são apresentados, fazendo com que o jogador interaja com elementos em cena relativos à narrativa. Mecânicas como click and point, arrastar, etc., são usadas de maneira que conversem com os diálogos e façam sentido dentro do enredo.



CENAS DE CORTE

Durante todo o jogo algumas cutscenes irão complementar a narrativa, onde pequenas cenas possam contar ainda mais sobre a história por trás de cada personagem de Mori.

Por meio dessas cenas, é possível conhecer mais da cidade de Edim, do dia a dia dos personagens e captar a essência do jogo. Todas as cutscenes exprimem a mesma identidade visual vista durante a gameplay, usando de diferentes técnicas artísticas para representar a personalidade daquele personagem. São através delas que o jogador pode se sentir ainda mais submerso no jogo e curioso sobre o desenrolar dos acontecimentos e diálogos.



VALIDADO POR
Luigi
 LUISIANA - 17012000

ACHIEVEMENTS

Durante o jogo, alguns elementos colecionáveis podem ser vistos em tela. Cada capítulo apresenta objetos adicionais que estão diretamente relacionados à história daquele personagem. O jogador poderá coletar pedras da sorte no capítulo de Cali, assim como fazer carinho em todos os gatos que Aurora encontrar em seu caminho.

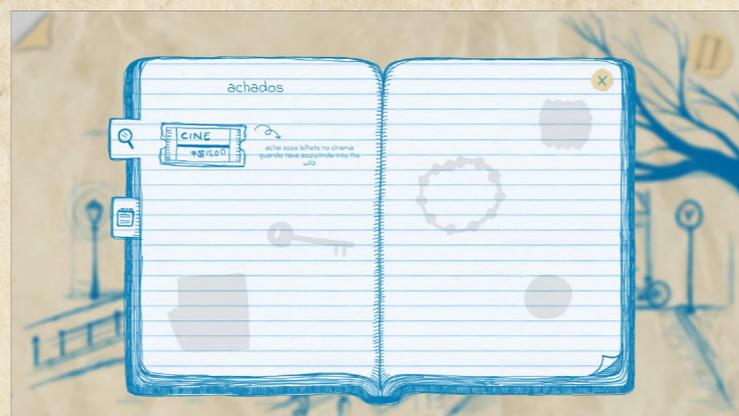
AURORA: Fazer carinho em todos os gatinhos que encontrar;

AILA: Coletar coisas aleatórias para colar no sketchbook,

BERNARDO: Completar as palavras cruzadas;

TARCÍSIO: Coletar sementes espalhadas;

CALI: Coletar todas as pedras de cores diferentes.



aurora



FICHA DO PERSONAGEM

Nome Aurora Feloni
 Idade 28 anos
 Cor amarelo
 Personalidade empática
 Profissão Cat Sitter
 Hobbie cozinhar e jardinagem
 Música She & Him - In the Sun

Característica filosófica hygge (conforto)
 Gosta de chá, gatos, chuva, plantas e estudar botânica
 Não gosta de poluição, som alto e maus tratos aos animais
 Onde mora próxima à floresta, afastada do centro
 Pet 4 gatos: Mendel, Teodoro, Gardênia e Camomila
 Família mãe, pai e duas irmãs (Liz e Floral)
 Observações desastrada, fazendo doutorado em Biologia, vegana, faz voluntariado em uma casa de idosos

Estilo Visual

Aquarela

Conexão

prova de filosofia da
kila na mesa de Arthur

Aurora



Aurora nasceu em 1995, em uma cidade acinzentada composta por prédios, concretos, dias longos e pessoas ranzinzas. Cresceu em uma família majoritariamente composta por mulheres, sendo a terceira e mais nova de três filhas. Por ser muito nova não se sentia próxima das duas irmãs, sempre brincava sozinha e nunca entendia sobre as coisas que conversavam secretamente entre si. O pai trabalhava muito e quase nunca estava em casa, com isso estava sempre com sua mãe, a vendo como sua melhor amiga.

Sua mãe também trabalhava bastante mas tentava ao máximo estar presente na vida de Aurora. Aos fins de semana, as duas passeavam pela cidade e a mãe lhe contava histórias de quando era criança, de como a cidade era linda, cheia de árvores, flores e vida. Como quando depois da escola os amigos se reuniam na praça da cidade e conversavam a tarde inteira sobre a vida, sobre os sonhos e os planos que tinham quando se tornassem adultos. Como a vida naquela época parecia mais leve e mais colorida e o futuro mais acolhedor. Mas que tudo isso mudou durante a adolescência, tudo ficou mais cinza, tinha prédios e fumaça pra todos os lados, e com isso as pessoas foram morrendo aos poucos por dentro, junto com seus sonhos. Quando criança, voltava desses passeios um pouco triste pelas pessoas daquela cidade, mas ainda não entendia muito bem porquê.

Por volta dos dez anos de idade, Aurora foi passar as férias com os avós em uma cidadezinha pequena ao sul de onde morava. Via os avós com pouca frequência, e essa seria a primeira vez que iria passar tanto tempo na casa dos dois sem os pais e as irmãs. Já havia estado algumas vezes na casa quando ainda era um bebê e não se lembrava de nada. A casa dos avós era mais afastada da cidade e a viagem era longa, moravam em uma casa de madeira cercada por árvores de todos os tipos, flores das cores mais variadas e cuidavam de vários animais que apareciam no local, perdidos ou abandonados. A avó cuidava de cada um com todo amor que tinha, até que pudessem sentir que tinham um novo lar e uma nova família pra sempre. Para Aurora é como se estivesse em outro mundo, um mundo vivo e colorido. Passou um mês inteiro ali, aprendeu com o avô a cuidar das plantinhas espalhadas pela casa, colher os frutos das árvores que a cercavam e da horta que eles

mantinham. Pôde ver a avó acolher um gato que havia sido abandonado na estrada para a cidade, que estava coberto por machucados, morrendo de fome e apavorado. Acompanhou o animal se tornar saudável novamente e viu como o amor pode transformar o medo em confiança com apenas um pouco de paciência. Ao voltar pra casa, levou consigo o amigo, xxxx, que fez durante a viagem e que a avó lhe deu a responsabilidade de continuar a ajudá-lo a entender novamente o que é o amor.

Já na adolescência, Aurora passou a entender o que de fato as histórias que a mãe lhe contava quando criança realmente significavam. Começou a perceber que não era só a cidade que poderia perder a vida e a cor mas como todos a sua volta iam perdendo o brilho ao passo que cresciam e viam aquela vida e sonhos que um dia tinham, ficarem cada vez mais distantes. E mesmo tendo consciência dessas mudanças, Aurora viu a si mesmo morrendo aos poucos também. Sentia que não pertencia a nenhum lugar, nem mesmo a si própria.



Um pouco antes de entrar no ensino médio, Aurora enfrentou a morte de xxx, que mesmo que tenha partido tranquilamente, sentiu que uma parte de si foi embora com ele. Encontrou novamente na mãe, a segurança de compartilhar sua dor e poder ser vulnerável novamente, encontrando nela o suporte que precisava para seguir em frente. Voltaram a fazer os passeios que costumavam fazer quando Aurora era uma criança, a conversar sobre como a vida é e como poderia ser. Foi então que Aurora foi invadida por um medo de perder mais seres que amava. A mãe lhe assegurou que um dia ela também iria partir, por isso ser algo que ninguém pode fugir mesmo que tente, mas que se preocupar com isso agora, seria o mesmo que antecipar esse dia e deixar de aproveitar os momentos que poderiam viver juntas. Aos poucos Aurora foi entendendo o que ela quis dizer e foi cada vez mais absorvendo a ideia da brevidade e imprevisibilidade da vida.

Já no ensino médio, Aurora tinha certeza que o que mais gostaria de estudar era Biologia e durante os três anos, fez o maior planejamento de sua vida. Sabia que seria a partir dali que ela poderia então se sentir par

te de algo. Se planejou para fazer faculdade em uma universidade que acreditava que seria a ideal para o que pretendia fazer e escolheu a cidade em que iria morar. Ao fim do ensino médio se mudou para Edim e começou a cursar a faculdade. Foi ali que Aurora encontrou uma nova paixão, os estudos, passando ao maior parte do seu dia dentro da universidade e então começou a seguir a carreira acadêmica. Foi na universidade que também voltou a ter os animais, principalmente os gatos, como companheiros e seres que lhe inspiravam a todo momento a dar mais atenção aos pequenos momentos que a vida poderia proporcionar.

Certo dia, ao sair da aula, se deparou com um gatinho laranja no portão da universidade que estava com uma das patas machucadas. Aurora decidiu que levaria o animal para casa e cuidaria dele até que pudesse encontrar um lar para ele. Mas após todos os cuidados, se apaixonou e não conseguiu mais dizer adeus, tornando Mendel parte de sua nova família. Ao longo dos anos, alguns gatos cruzaram seu caminho, e ela abriu as portas de sua casa para ajudá-los. Sempre lembrava do cuidados que sua avó tinha com esses animais que precisavam tanto que alguém os acolhesse. Passou a tentar entender cada vez mais suas peculiaridades. Com o tempo percebeu a falta de alguém que cuidasse profissionalmente desses animais em sua cidade. A partir de então, Aurora se comprometeu ainda mais a aprender e começou a oferecer serviços como Cat Sitter em Edim.

Pela flexibilidade do trabalho, Aurora tem a possibilidade de continuar suas especializações e ter tempo de aproveitar a vida da maneira como sempre sonhou. Vê no seu trabalho uma forma de conhecer novas pessoas ao visitar suas casas e principalmente contribuir com o bem estar daqueles animais tão importantes para suas famílias.





Adobe Handwriting, Ernie

*Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit,
sed diam nonummy nibh euismod
tincidunt ut laoreet dolore*

- aquarela digital;
- combinação de formas geométricas e orgânicas;
- sombras marcadas;
- uso de cores mais quentes e menos saturadas.

watercolor brushes pack, brushes diversos por Mcbad



watercolor brush pack, brushes diversos por Kyle T Webster

kyle's drawing box, carbonara (10px) por Kyle T Webster

aila

FICHA DO PERSONAGEM



Nome Aila Ventura

Idade 13 anos

★ Cor azul

Personalidade rebelde

Profissão estudante

Hobbie explorar a cidade

Música amor plástico

Característica filosófica carpe diem (túdio)

Gosta de filosofia, astronomia, ficar sozinho

Não gosta de educação física, repara idiotas

Onde mora prto na floresta, perto do lago

Pet Café (rato dumbo)

Família Márcia e Roberto (mãe e pai)

Observações gosta de marcar os lugares preferidos em um mapa na parede da cozinha. Não tem smartphone

Estilo Visual

Sketch feito com caneta azul em papéis diversos



Conexão

escolhendo palavras usadas no geral



Aila cresceu em Edim, e seus pais costumavam mudar muito de casa, porque sempre estavam arranjando um emprego novo. Ela era filha única, e quando tinha 5 anos, seus pais se divorciaram, e eles nunca explicavam muito bem o porquê. Quando ela perguntava pro pai porque eles tinham decidido não ficar mais juntos, ele dizia pra ir perguntar pra mãe, e quando ia perguntar pra mãe, ela dizia pra ir perguntar pro pai. Foi um divórcio tranquilo, Aila foi morar com a mãe, e seu pai, Roberto, alugou um apartamento próximo, e sempre ia visitá-la quando podia. Ela não achava particularmente ruim que eles tiveram que se separar, ela era muito pequena quando aconteceu, e não havia brigas e discussões. Agora ela tinha duas casas, e nos finais de semana ia pro apartamento do pai, que ficava perto do cemitério da cidade.

Ela tinha uma relação tranquila com os pais, mas achava eles muito chatos na maioria das vezes. Mas comparados aos outros pais, ela sabia que tinha muita sorte. Eles nunca pressionaram ela para escolher a profissão "certa" quando crescesse, ou impuseram que ela aprendesse isso ou aquilo. Ela podia ser quem ela queria, e eles sempre incentivavam o que fosse que ela quisesse aprender.

Quando criança, gostava muito de andar pela cidade com a mãe, e sempre queria tomar caminhos que elas nunca tinham ido antes. Ela sonhava com quando crescer conhecer cada cantinho da cidade, saber cada esconderijo, e poder ir nos lugares mais legais que ela encontrasse quando bem entender.

Aila cresceu junto com a propagação da internet, então lá pelos seus 8, 9 anos, já era comum ter um computador e internet em casa. Ela gostava muito de jogar videogame, mas seus pais sempre restringiram seu tempo na frente do computador e da televisão, preocupados com como isso poderia prejudicar o desenvolvimento de seu cérebro e criar hábitos negativos. Isso foi motivo de briga inúmeras vezes entre eles, porque Aila costumava ficar muito tempo entediada em seu quarto,

simplesmente porque os pais não deixavam ela passar mais do que 1 hora no computador. Ela tinha muita raiva de não ter a liberdade que queria, e não conseguia entender porque eles não deixavam ela fazer tantas coisas.

Aos 11 anos, seu pai se mudou de cidade, ele recebeu uma oferta de emprego muito boa, e mesmo sabendo que sentiria falta da filha, escolheu ir, pois sabia que teria uma boa qualidade de vida lá, e ela também poderia visitá-lo quando quisesse.

Quando completou 12, pediu um smartphone pra mãe, porque todo mundo da sua escola já tinha um, e passavam o recreio jogando jogos ou tirando fotos com filtros nas redes sociais. A mãe disse que ela estava muito nova para ter um celular, e que aquilo poderia criar hábitos ruins no seu futuro. Aila ficou muito brava, e ficou semanas sem conversar com a mãe, chateada por ser excluída de diversos grupos e tópicos de conversa que seus amigos tinham sem ela.

A escola era muito perto da casa dela, e Aila odiava ir pra lá. Ela tinha alguns amigos, mas na verdade não gostava tanto deles assim. Ela ficava desenhando em seu sketchbook durante as aulas, sempre com uma caneta azul, e não se preocupava muito em prestar atenção nos professores. As únicas matérias que ela gostava eram filosofia e português. Seu professor Arthur, de filosofia, trazia questionamentos sobre o que é a vida, e como devemos vivê-la, e sempre deixava Aila cheia de pensamentos, e sua cabeça rodopiava até a hora de ir pra cama.

Depois da aula, Aila pegava sua bicicleta e ia andar pela cidade. Sua mãe ficava preocupada quando ela não voltava na hora, mas Aila não conseguia reparar no tempo passando, e estava muito focada em descobrir um novo canto único. Ela gostava de olhar os prédios, e em como cada forma passava uma sensação diferente. Ela levava seu sketchbook e passava horas desenhando a paisagem, e as pessoas que encontrava no seu caminho, sem que elas vissem. Depois de muitas horas andando,



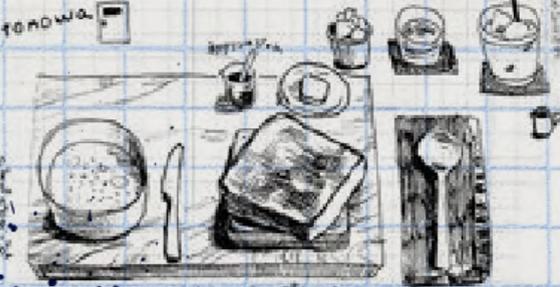
ela gostava de sentar em um café, e tomar um iced coffee de caramelo, enquanto observava o movimento ao seu redor, e reparava quem estava no café, e o que estavam fazendo, tentava adivinhar de onde tinham vindo, pra onde estavam indo, e o que se passava pelas suas cabeças naquele momento.

Depois de muito se preocupar com os horários que a Aila voltava pra casa, sua mãe decidiu lhe dar um celular, e Aila ficou animada quando ouviu isso, mas sua raiva só aumentou quando sua mãe chegou com um celular de botão de 2005, que só fazia ligações e tinha o jogo da co-brinha. Com o pouco acesso à televisão e à internet, Aila passava as suas tardes explorando a cidade, e desenhando em seu quarto. Ela sempre arranjava algo pra fazer, e no final das contas acabava sendo bem divertido.

Depois de perceber que quando saía com seus amigos da escola, eles só ficavam com a cara nas telas dos celulares, rolando sem nem perceber o que estavam fazendo, e fingindo que escutavam alguma coisa que ela falava, ela começou a entender o medo de seus pais em deixá-la ter um celular e usar muito a internet. Ela passou a nem querer mais um celular, ficava frustrada com os seus amigos agindo como idiotas, e sabia que se ela estivesse vivendo em um mundo onde eles não tivessem celular, as coisas seriam muito mais divertidas. Ela sonhava com uma época em que os amigos andavam de bicicleta juntos e iam jogar jogos no fliperama, ou andar de skate na pracinha.

Sua mãe decidiu se mudar para uma região mais afastada do centro da cidade, e a vila era envolta em uma floresta densa, de árvores diversas, montanhas, e muita beleza natural. Compraram uma casa de madeira dentro da floresta, e Aila adorou o seu novo quintal. Ela fazia trilhas, colhia cogumelos, se desafiava pra saber qual o mais longe que ela poderia subir das montanhas. Ela até encontrou uma pequena caverna entre duas rochas, e durante as férias ajeitou o lugar para que fosse seu. Fechou a entrada e levou várias coisas para dentro, e sabia que quando estava lá, ninguém no mundo sabia onde ela estava, e ela tinha toda a paz do mundo. Quando estava lá dentro, ela trabalhava em seu mapa da cidade, onde marcava os lugares que ela mais tinha gostado de visitar. Lugares que ninguém mais conhecia, pontos secretos onde ela poderia ficar sozinha e pensar no que quisesse.

Com 15 anos, ela começou o primeiro ano do ensino médio, e sua mãe finalmente deixou ela pintar o cabelo, então ela fez mechas azuis dos dois lados do rosto. Aila parou de falar com os seus amigos, não tinha mais paciência pras conversas e pra falta de atenção deles. Se fechou para novos amigos, e preferia ficar sozinha desenhando nos recreios.



we will never be this young again





Indie Flower

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tin

- sketch
- papéis diversos
- traços fortes
- cor azul
- hachuras



caneta técnica (2px)
por Procreate



ganchos recorre a part hereditária e receptiva, e este social e confen-
mista de l'individuo, olois que la parte direita revelaria son origina-
lidade realica, sa vontade d'exponer. ET tout cela se spiritualisera en s'
élevant vers le haut et se materialisera en descendant vers le bas. On pourrait objecter à
cette cinématique caractéristique qu'elle n'est applicable qu'à l'écriture des langues occi-
dentales obligatoirement tracées de gauche à droite. Il n'en est rien, car
il est justement possible de tester une tradition à l'aide de son écriture.
Les peuples sinitiques, juif et arabe, qui écrivent de droite
à gauche trahissent ainsi un rituel ancestral permanent,
une fidélité extraordinaire à la nature de leur race à leur
unicité spécifique qui va jusqu'à l'intolérance. Tandis que les peuples qui,
comme le chinois, écrivent de droite à gauche mais de haut en bas,
dominent ce qu'une fidélité à la nature de leur race aurait
de particulier par un rituel pénible à leur spiritualité originale
et aussi à une tendance positive qui attache plus d'importance au
résultat qu'à la méthode employée pour y parvenir. On ne peut pas
dire que cette analyse soit contraire au témoignage de la psychologie
des races. Elle résulte de cet esprit que l'espace mythique semble jouer
un rôle directeur à l'égard de notre pensée abstraite. Les re-
tensions de haut et de bas, de droite et de gauche avant d'être matéri-
ellement éprouvées étaient déjà inscrites dans un espace intérieur,
qualifié de son origine par la manipulation du cosmos et donc
notre virtualité. Ce sont les différentes conceptions traditionnelles de
cette manipulation du cosmos et donc notre virtualité. Ce
sont les différentes conceptions traditionnelles de cette
manipulation que nous allons poser en revue suivant leur sym-
bolisme depuis le ciel jusqu'à la terre. L'homme primitif ne voit
l'importance de l'obstacle ou de l'adversaire ou de l'obstacle qu'il rencontrerait à la su-
périeur de lui-même, ou il voyait comme nous le signe d'une force. De-
vant la coloniale dimension de la nature, il dut se sentir vaincu
jusqu'à éprouver devant elle crainte et respect. Rien ne dut lui
paraître surpasser la redoutable transcendence du ciel, immuable
et inaccessible, dont la menace se cachait derrière un voile de sombre

bernardo



FICHA DO PERSONAGEM

Nome Bernardo Bara
 Idade 35 anos
 Cor vermelha
 Personalidade tímido
 Profissão cau verbalista
 Hobbie jogar de tabuleiro
 Música ceux qui rêvent

Característica filosófica existencialismo
 Gosta de livros, biscoito, café, cheiro de impressão
 Não gosta de livros digitais, café ruim, comida de restaurante
 Onde mora próximo ao jornal, bairro nobre
 Pat. Aluísio - francês
 Família Miriam e m. outro país
 Observações Formou em letras, mas seu café todo dia, fala francês

Estilo Visual

gráficos: half tone, preto, branco e vermelha, diagramação de jornal, tipografia

Conexão

a flor lisa - ~~arsonha~~ arsonha - vermelha

Bernardo



Bernardo nasceu em 1988, em um país distante, e cresceu em uma grande sobrado, no interior da cidade. Em sua casa, moravam ele, seus pais, seus dois avós paternos, seus três irmãos e uma prima. Enquanto seus pais trabalhavam, seus avós cuidavam das crianças e da casa, plantando grande parte do que comiam, e cuidando de diversos animais, como galinhas e vacas, e eles tinham um porco de estimação, chamado Frederico. Era difícil morar em uma casa com tantas pessoas, e as vezes Bernardo sentia vontade de ficar mais tempo sozinho, mas precisava compartilhar seu quarto com seus irmãos. Era nos livros que ele lia constantemente que ele podia se refugiar em seu próprio mundo.

Quando ele, seus irmãos e sua prima ficavam entediados, eles gostavam de jogar jogos de tabuleiro juntos, e sempre se divertiam muito. Todas as manhãs, na mesa do café, enquanto seu avô lia o jornal, Bernardo pedia pra ele poder completar as palavras cruzadas, e seu avô ficava impressionado com a facilidade que ele tinha de completar até os desafios mais difíceis.

Aos 15 anos, quando Bernardo entrou no seu ensino médio, tentava decidir qual curso iria fazer na faculdade, e pensava que deveria escolher algo que pudesse ajudar seus avós a cuidar melhor da propriedade.

Um dia, Bernardo disse pro seu avô que iria fazer agronomia, porém seu avô o conhecia muito bem, e sabia que o curso não combinava com ele, e que não era isso que ele queria. Ele então lhe disse que Bernardo deveria seguir seu coração, e fazer algo que ele achasse interessante e divertido.

Bernardo pesquisou bastante sobre qual curso combinava mais com ele, e quando acabou o ensino médio, havia decidido que queria cursar letras, porém descobriu que na sua cidade a única universidade que tinha não possuía o curso. Sua mãe falou que ele deveria pensar além, e que isso poderia ser uma oportunidade ainda melhor. Eles começaram a pesquisar juntos, e acharam uma bolsa de intercâmbio para cursar letras em outro país, e Bernardo decidiu tentar. Ele teve que fazer algumas

provas e enviar seu histórico, mas depois de muito esforço, estudo e dedicação, chegou a notícia de que ele havia sido aprovado pela bolsa, e que as aulas começavam em 2 meses.

Bernardo se mudou para uma pequena vila chamada Edím, e pela primeira vez saiu de casa, teve sua independência, e começou a sua graduação. Ele começou a morar em um dormitório para estudantes, bem próximo à faculdade. Para ajudar com as contas, começou a fazer freelas de tradutor. Na cidade fez diversos amigos, e durante sua graduação almejava um emprego no jornal da cidade, que era super concorrido e difícil de entrar. Ele era muito esforçado e estudava muito, e por

muitas vezes passou noites em claro, tomando café, para conseguir terminar seus trabalhos acadêmicos da melhor forma possível.

Durante o dia, ele gostava de ir em cafés e sentar para ler um livro, ou para estudar, e começou a desenvolver um forte vício em tomar café. Ele sabia tudo sobre torras e grãos e máquinas de café, e sonhava um dia em ter todos aqueles equipamentos em casa. Seu cheiro preferido era uma mistura do cheiro do café, com o cheiro das páginas dos livros.

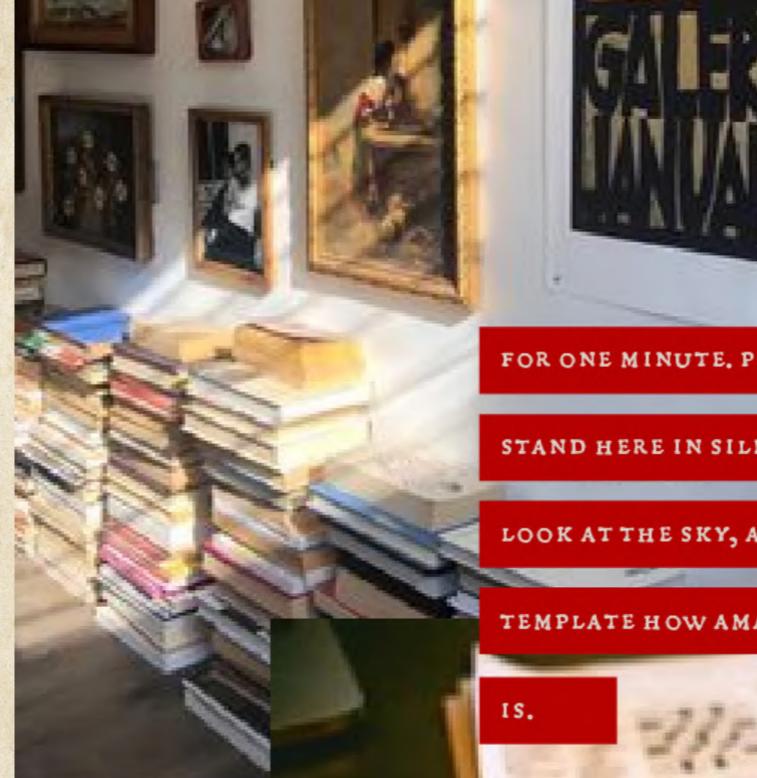


Depois que se formou, conseguiu cidadania no país, e decidiu permanecer em Edím, porque gostava muito da cidade. Se candidatou para entrar no jornal da cidade, no seu emprego dos sonhos, fazer as palavras cruzadas que apareciam todos os dias no jornal. Devido as suas boas notas, e sua experiência já no mercado, ele conseguiu a vaga quando completou seus 24 anos, e começou na equipe de controle de qualidade, completando as palavras cruzadas todos os dias e verificando se estavam certas. Em 5 anos, ele subiu de cargo diversas vezes, até alcançar um salário alto e a posição que sempre quis, agora ele é o líder da equipe, e passa seus dias criando as palavras cruzadas, além de gerindo seu time, que é composto por pessoas competentes que ele admira muito.

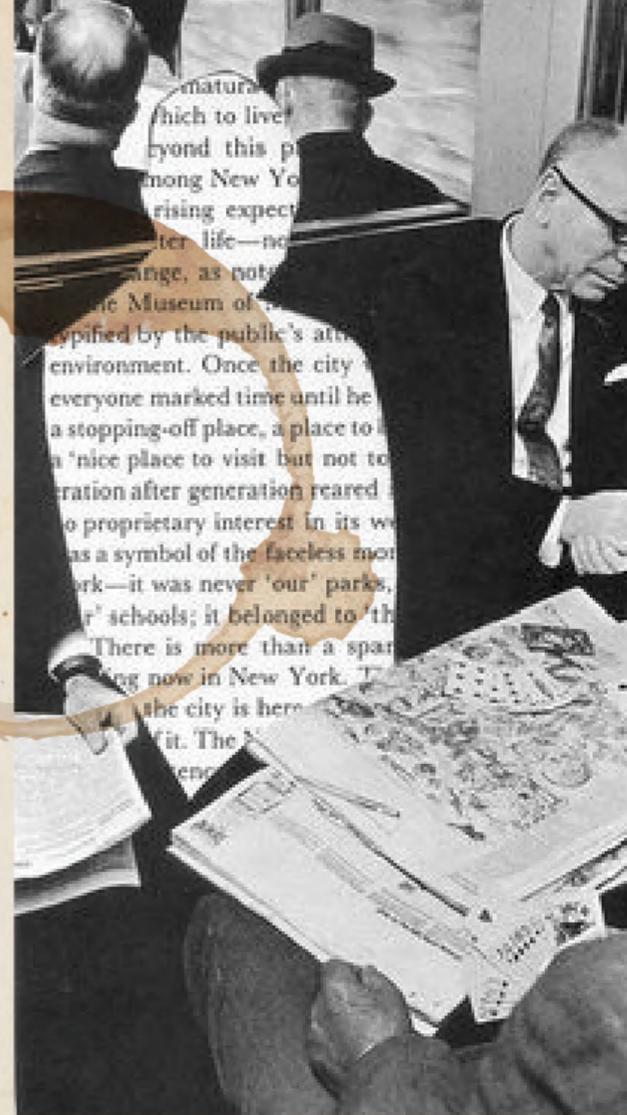
Aos 30 anos, conseguiu comprar o apartamento que queria, bem

próximo ao jornal, no melhor bairro da cidade, e encher cada canto de sua casa de livros. Ele ainda não tinha todas as máquinas de café que queria, mas comprava seus grãos e os moía diariamente. Depois de se sentir um pouco só no apartamento, ele adotou um furão, chamado Alúcio, pra lhe fazer companhia todos os dias.

Hoje, aos 35 anos, Bernardo está feliz de ter conseguido realizar muitos de seus sonhos, e tem uma vida feliz e calma, rodeado de livros e cafés. Ele tem uma equipe de quatro pessoas: ele é o líder, um revisor, e os outros dois auxiliam no processo de criação.



FOR ONE MINUTE, PLEASE, JUST
STAND HERE IN SILENCE AND
LOOK AT THE SKY, AND CONSIDER
TEMPLATE HOW AMAZING LIFE
IS.





Gryphius MVB

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tin

- halftone
- preto branco e vermelho
- papel envelhecido
- estilo diagramação de jornal





FICHA DO PERSONAGEM

Nome TARCÍSIO FIORI
 Idade 73 ANOS
 Cor LILAS
 Personalidade INTELIGENTE
 Profissão FLORICULTOR
 Hobbie FOTOGRAFIA ANALÓGICA
 Música SÓ TINHA DE SER COM VOCÊ

Característica filosófica MEMENTO MORI
 Gosta de LAVANDA, VIAGAR, CONVERSAR
 Não gosta de CUIDAR DE BEBÊS, SOL QUENTE, AGULHAS
 Onde mora NA FRENTE DO CEMITÉRIO, NA FLORICULTURA
 Pet ISAAC, UM SALSICHA
 Família CASADO COM MARIA, NÃO TEM FILHOS
 Observações VIAJOU O MUNDO COM MARIA, TEVE CÂNCER DE PELE, TEM ÁLBUNS DE FOTO PRA CADA MÊS

Estilo Visual

FOTOGRAFIA E COLAGEM

Conexão

ENCONTRA PEDRA DO CALI NA CALÇADA

Tarcísio



Tarcísio Fiori nasceu em 1950, na vila Edim. Morava com sua mãe e seu pai, que eram os artesãos da cidade, e que incentivaram o filho a desenvolver diversas habilidades manuais durante a sua infância. Além disso, Tarcísio era muito curioso e tinha muita vontade de aprender, lia todos os livros que seus pais traziam para casa, não importa qual assunto fosse, e com 10 anos já falava duas línguas diferentes. Quando estava entediado, o que mais gostava de fazer era recortar as revistas dos seus pais e criar colagens com os cenários e personagens que ele imaginava. Um pouco mais velho, começou a gostar muito de fotografia, e na escola aprendeu a revelar suas próprias fotos. Desde os 15 anos, começou a guardar as fotos que tirava de sua vida e seu cotidiano, e organizá-las em álbuns, de acordo com os meses.

Eles moravam bem próximo ao campo de flores que seus avós tinham, e todas as semanas a sua mãe colhia diversas flores e enfeitava toda a casa com elas. A flor preferida da mãe de Tarcísio era a lavanda. Nenhuma faculdade parecia ser o que ele queria seguir para a sua vida, e ele preferiu continuar estudando sozinho e fazer alguns cursos específicos de coisas que ele achava muito interessante, do que se ver preso em um curso por 4 anos.

Todos os anos o seu avô viajava para um país diferente, e enviava um cartão postal com uma foto de um dos lugares que ele tinha visitado. Ele voltava e passava horas contando das paisagens e aventuras que tinha vivido, e Tarcísio escutava com muita vontade de ir junto com o avô. Quando Tarcísio fez 18 anos, seu avô lhe presenteou com uma viagem para um país não tão longe, mas que possuía paisagens belíssimas e comidas incríveis, bem diferentes de tudo que o Tarcísio já tinha visto. Porém o acesso à cidade era difícil, e eles tiveram que pegar diversos meios de transporte, como trens, barcos, carroças, etc. Levou um tempo para chegar ao destino, e Tarcísio se encantou com o lugar, e teve a oportunidade de conversar nas línguas que já sabia com moradores locais.

No primeiro dia da chegada, seu avô pediu para que ele fosse na padaria comprar o café da manhã, já que ele não falava a língua dos moradores, mas Tarcísio sim. E foi lá que ele conheceu Maria, que deu um sorrisinho tímido quando ele chegou, e logo desviou o olhar. Ele pediu alguns pães, e perguntou pra atendente de cabelos castanhos e sardas no rosto se ela recomendava algum lugar pra ele visitar naquele belo dia frio e nublado de outono. Ela disse que conhecia um lugar, mas que o acesso era complicado para gente de fora, mas disse que poderia levá-lo depois do trabalho.

Enquanto se conheciam, eles descobriram muitos sonhos em comum, e ideais e filosofias de vida tão parecidos que era inacreditável que tivesse sido só o acaso que fez com que eles se conhecessem. No último dia da viagem, Tarcísio escreveu seu endereço em um papel, e entregou para Maria, dizendo que iria escrever a ela todas as semanas, e pedindo para que fosse visitá-lo assim que possível.

Maria não tinha muito dinheiro, e a viagem para o país do Tarcísio era longa. Mas eles escreveram cartas uns pros outros por 2 anos, até que Maria conseguiu juntar o que precisava, e quis surpreender Tarcísio quando ele completou seus 20 anos. Ela então foi para a sua vila, planejando passar 1 mês ao seu lado, e quando chegou foi como se nunca tivessem parado de se ver. Ela conheceu toda a família de Tarcísio, e eles a acolheram muito bem. Tarcísio contou das viagens novas que tinha feito com o avô, e de como o mundo era tão grande e tão profundo, e disse que queria conhecer cada cantinho, cada cultura, e cada detalhe de um mundo tão belo e tão vasto. Maria nunca tinha tido a oportunidade de viajar muito, mas ela viu a paixão nos olhos de Tarcísio quando falava dos lugares que ele foi, e teve muita vontade de conhecer a beleza com seus próprios olhos, e acompanhá-lo em suas jornadas.

Passado o mês, Tarcísio implorou para que ela ficasse mais tempo ao seu lado, alegando que não seria capaz de passar mais anos longe dela. Ela disse que ficaria mais um pouco, e desde então nunca mais voltou a morar em sua cidade natal. Depois de pouco mais de um ano da Maria morando na vila, Tarcísio a pediu em casamento, e disse que queria realizar os seus sonhos todos do lado dela. Maria aceitou, mas eles não queriam um casamento convencional em uma igreja, e começaram a fazer planos de como poderiam comemorar esse dia tão especial.



María então teve uma ideia, e sem Tarcísio saber, juntou um pouco de dinheiro e comprou uma kombi velha e desgastada, mas que funcionava muito bem. Ela o surpreendeu com o presente, e disse que eles iriam reformar a kombi, para que eles pudessem viajar o mundo, e fazer a cerimônia de casamento em vários países diferentes. Eles passaram anos juntando dinheiro, fazendo reforma e trocando as peças da kombi, pintando, e tornando ela um lar confortável sobre rodas. Com 23 anos, eles finalmente terminaram o projeto, e também com isso, o seu planejamento de lugares que iriam visitar. Eles fizeram uma rota ao redor do globo, e com uma câmera analógica, algumas roupas, e muitos sonhos, passaram 5 anos de suas vidas viajando, conhecendo pessoas, e explorando o mundo juntos.

Quando voltaram a vila, Tarcísio descobriu que seu avô tinha morrido há alguns dias. Em seu testamento, ele deixou o campo de flores para os irmãos dividirem, e deixou um casebre que ficava em frente ao campo para Tarcísio e María. Eles se mudaram para lá, e todos os dias acordavam com a vista mais bonita da cidade.

Quando Tarcísio fez 57 anos, ele descobriu que estava carregando consigo um câncer de pele, em estágio inicial. María ficou completamente desesperada e começou a pesquisar a estudar sobre medicina e possíveis tratamentos para a doença. Tarcísio se viu frente a frente com a morte, e conseguia senti-la tão perto, que as vezes ouvia a sua respiração. Ele começou a repensar toda a sua existência, e se questionar se estava vivo por alguma razão. Ele amava a vida que tinha, e não queria deixar María para trás.

Aos 59 anos Tarcísio se viu livre do câncer, e durante esse tempo, começou a perceber a importância de se lembrar da morte, e de que todos nós estamos morrendo todos os dias, e que um dia tudo isso irá acabar. Algumas pessoas com quem o Tarcísio conversava achavam essa visão de vida dele um tanto pessimista, mas ele achava que as pessoas não entendiam o verdadeiro significado de viver se lembrando da morte. Nós sempre apreciamos mais as coisas quando sabemos que elas vão acabar. E isso acontece em tudo nas nossas vidas, quando estamos viajando e sabemos que temos pouco tempo naquela cidade, e corremos pra conseguir ver tudo e experimentar de tudo, quando estamos quase acabando um livro, as últimas garfadas daquela sobremesa preferida.

Os seres humanos são assim, eles precisam de ser constantemente lembrados que tudo é efêmero, pra conseguir dar o devido valor as coisas.

E para Tarcísio, se lembrar da morte, nada mais era do que se lembrar da vida.

Aos 60 anos, María e Tarcísio decidem se mudar de casa, e compram um sobrado em frente ao cemitério. Tarcísio passa suas noites na varanda, observando as pessoas entrarem no cemitério, as vezes levando flores, as vezes chorando, as vezes sem expressão alguma no rosto. Ele então tem uma ideia, e decide transformar a parte debaixo da casa em um comércio. Seu primo acabou herdando o campo de flores, e ele faz uma ligação pra ele, e então fecham um acordo.

Em 5 meses, María e Tarcísio abrem uma floricultura na parte debaixo do sobrado, com as flores que crescem no campo que era de seus avós. Eles organizaram uma atmosfera bonita e confortável para acolher os que perderam seus entes queridos. Tarcísio passa então a continuar vendo a morte na sua frente todos os dias, e conversa e escuta seus clientes contarem sobre suas experiências.

Hoje, com 73 anos, Tarcísio acredita que não existe idade para parar de aprender e de viver, e ele vive todos os seus dias como se fossem os últimos.



o may return to anonymity after some time, bu the happy memories you recorded today may allow someone in the
ore. we also may return to anonymity after some time, bu the happy memories you recorded today may allow som

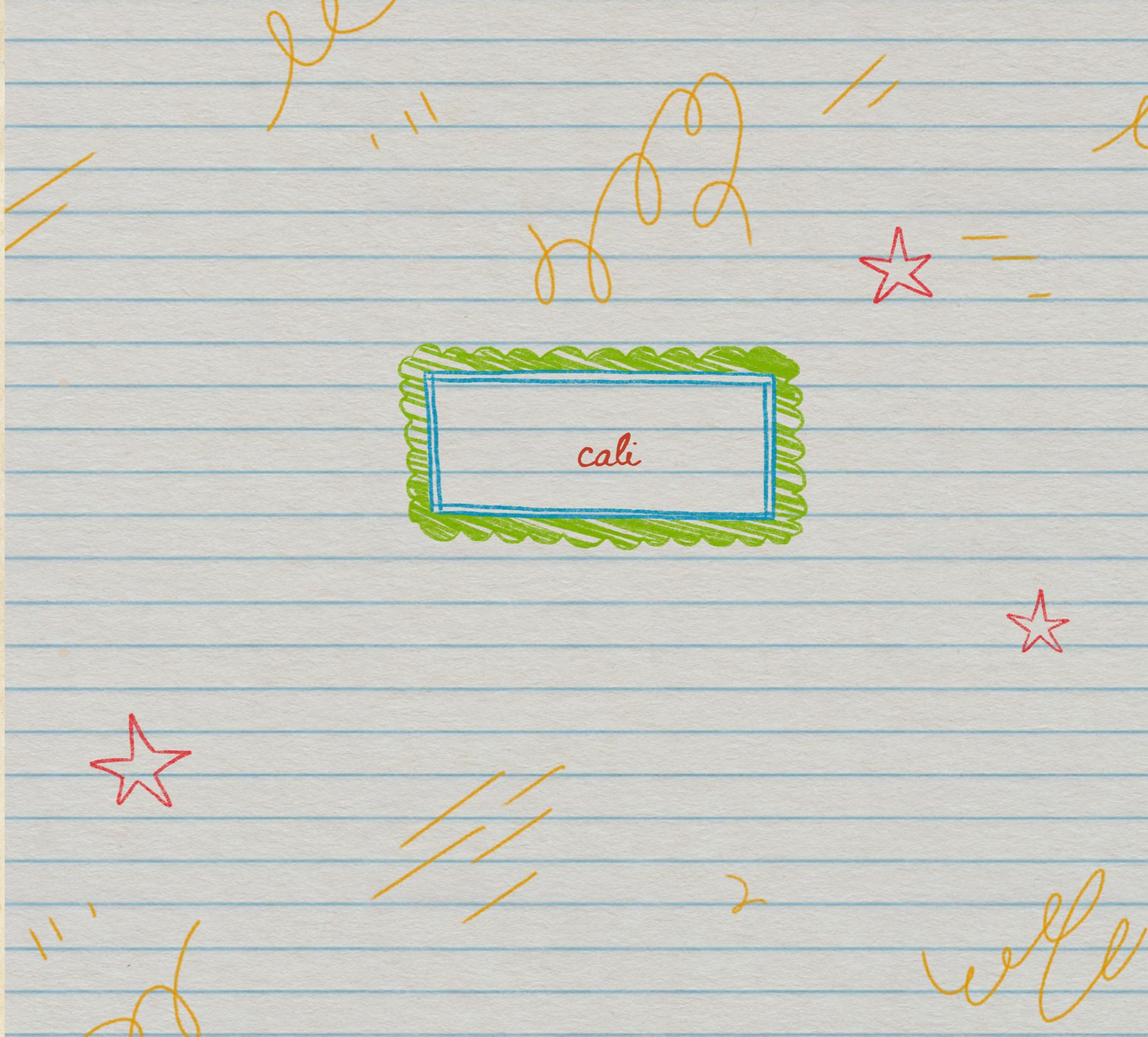


Beth Ellen

Lorem ipsum dolor sit
 amet, consectetur adipis-
 cing elit, sed diam no-
 nummy nibh euismod tin



- colagem de fotografias
- desenhos simples



cali



FICHA DO PERSONAGEM

Nome CALI
 Idade 7
 Cor VERDE
 Personalidade CURIOSO
 Profissão ESTUDANTE
 Hobbie INVENTAR HISTÓRIAS
 Música PURE IMAGINATION

Característica filosófica AMOR FAZI
 Gosta de NATUREZA, TEATRO DE SOMBRAS, PIPOCA
 Não gosta de CINZA, VIAGENS LONGAS DE CARRO
 Onde mora NA FLORESTA, PERTO DA CIDADE
 Pet. SAPO: ALFREDO
 Família PAIS MORRERAM, MORA COM VÓ + LICE
 Observações SUA MELHOR AMIGA É SUA VIZINHA ANTONELLA, MORA EM UM SÍTIO

Estilo Visual

ILUSTRAÇÃO
INFANTIL COM
LÁPIS DE COR

Conexão

TARCÍSIO ACHA
PEDRA DO CALI

CALI

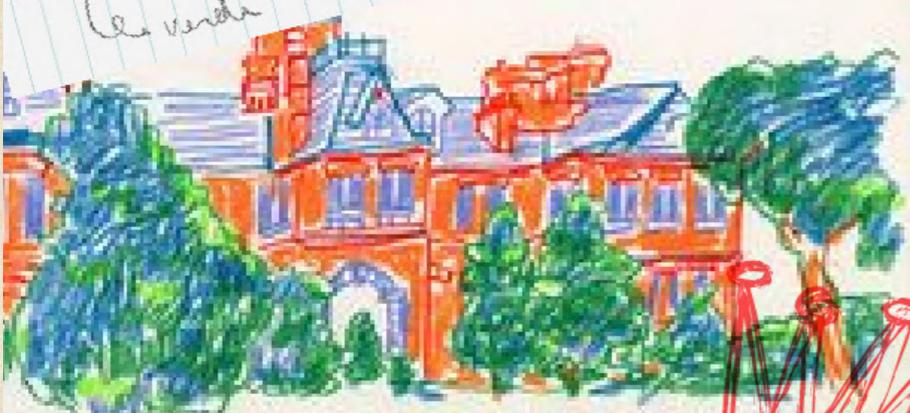


Cali nasceu em 2006, em uma cidade fria ao sul de Edim. Filho de pais muito jovens, que faleceram em um acidente de carro quando ele tinha 2 anos de idade. Sua avó Alice precisou cuidar de Cali, então teve que trazê-lo para morar com ela, em um casarão grande com um terreno cheio de plantas e animais, em uma parte afastada de Edim.

Sua avó, uma professora universitária aposentada, sempre incentivou o lado criativo e a curiosidade de Cali. Com uma casa repleta de livros, Cali aprendeu a ler e escrever muito mais rápido do que outras crianças de sua idade. Todo esse estímulo fez com que ele tivesse uma imaginação muito fértil, passava a maior parte do tempo imaginando histórias novas, com mundos diferentes e vários personagens. Por mais que já soubesse escrever, ainda tinha alguma dificuldade com as palavras então sua avó sempre se prontificava a transcrever as histórias de Cali, que as contava com muitos detalhes e empolgação. Esse momento era muito especial para os dois que podiam compartilhar memórias juntos.



No seu aniversário de 7 anos, Alice lhe entrega um envelope de sua mãe. A mãe de Cali era escritora e desde o momento que soube que estava grávida passou a escrever cartas para o filho, lhe contando tudo sobre a vida dos pais, como se conheceram, como tiveram Cali e todos os sonhos e planos pro futuro da família. Junto às cartas a mãe também lhe deixou um diário e lhe escreveu sobre a importância de se registrar as memórias para que não as perca facilmente e como isso foi importante pra ela durante toda a vida. Cali passa a usar o diário todos os dias, escrevendo e desenhando tudo que acontecia no seu dia, fazendo com que se sentisse mais próximo da sua mãe, como se fosse algo só dos dois.



Manic Depressive

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

kyle's drawing box, tilterrific 2015 (20px)
por Kyle T Webster

- efeito de lápis de cor;
- formas mais simples menos detalhadas;
- sem sombras ou sombras coloridas;
- uso de cores mais saturadas.



look at this with a child's eye

feito com <3 por Anna e Luísa
<https://www.behance.net/lusagrint>
<https://www.behance.net/annyraine>

