

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DE DESIGN

EIKE JOÃO SANCHES SATO

DUNGEON GRINDING: EXPLORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE CONCEPT
ART DE PERSONAGENS PARA JOGOS DIGITAIS

São Paulo - SP

2025

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DE DESIGN

EIKE JOÃO SANCHES SATO

DUNGEON GRINDING: EXPLORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE CONCEPT
ART DE PERSONAGENS PARA JOGOS DIGITAIS

Trabalho de Conclusão de Curso, sob orientação
do Prof. Ricardo Nakamura, para o Curso de
Graduação de Design da Universidade de São
Paulo.

SÃO PAULO - SP

2025

RESUMO

Sato, E. Dungeon Grinding: exploração e desenvolvimento de Concept Art de personagens para jogos digitais. 2025. TCC - FAU, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2025.

Esse trabalho explora o processo de desenvolvimento de personagens para um jogo digital, utilizando de métodos como *Concept Art* e *Double Diamond*. Com base em dados gerados em pesquisa de referências e na produção de um *Game Design Document*, foram produzidos um conjunto de alternativas em um processo criativo, seguido de um processo de seleção das alternativas mais viáveis, tendo como resultado o conceito das personagens principais.

Palavras-chave: design de games, design de personagens, concept art.

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. OBJETIVOS.....	9
3. METODOLOGIA.....	10
4. PESQUISA.....	13
PÚBLICO ALVO.....	13
GÊNERO DE JOGO.....	14
ESTILO VISUAL.....	16
CONTEXTO E AMBIENTE.....	21
PERSONAGENS.....	25
5. GAME DESIGN DOCUMENT.....	33
6. VALIDAÇÃO GDD.....	57
7. REQUISITOS.....	58
8. DESENVOLVIMENTO.....	59
GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS DE LINEART.....	59
SELEÇÃO DE LINEART.....	78
VERSÕES FINAIS LINEART.....	80
• Gosma.....	80
• Fada.....	81
• Múmia.....	82
• Quimera.....	83
• Rainha Lich.....	84
• Vampira.....	85
• Lobisomem.....	86
• Feiticeiro.....	87
EXPERIMENTAÇÃO DAS PALETAS DE COR.....	88
CORES FINAIS.....	93
• Rainha Lich.....	93
• Vampira.....	94
• Lobisomem.....	95
• Feiticeiro.....	96
• Avatares.....	97
9. RESULTADOS.....	98
10. CONCLUSÃO.....	102
11. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	104

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos já foram uma forma de entretenimento específica a um grupo restrito da sociedade. Hoje, esses produtos estão entrelaçados com o cotidiano dos brasileiros e vêm crescendo no mercado nacional. De acordo com a pesquisa realizada pela Pesquisa Game Brasil (PGB), um levantamento anual sobre o consumo de jogos eletrônicos em nosso país, 73,9% da população nacional afirma jogar algum tipo de jogo eletrônico, e 85,4% os consideram sua principal fonte de entretenimento. No mercado, sua força apresenta crescimento: de acordo com a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames), o número de pessoas trabalhando no campo aumentou de 1278 para 13225, um crescimento de 1035%, de 2014 para 2023. E o setor de economia criativa, do qual o desenvolvimento de jogos faz parte, aumentou seu PIB em 69,8% nos últimos dez anos.

Emprestando da definição de Eric Zimmerman, em seu texto “Narrative, Interactivity, Play, and Games”, jogos, em seu sentido mais amplo, são “uma atividade interativa voluntária, no qual um ou mais participantes seguem regras que controlam seu comportamento, interpretando um conflito artificial que acaba com um resultado quantificável”. O componente visual dos jogos é de extrema importância e não pode ser negligenciado, já que ele é responsável por transmitir as informações, tanto das regras quanto da atmosfera artificial no qual o jogador se envolve.

Um dos elementos mais importantes da produção de muitos jogos é o desenvolvimento visual do elenco de personagens. De acordo com Katherine Isbister(2006), o desenvolvimento adequado e bem pensado de personagens contribui para o engajamento e verossimilhança dentro do jogo, e permite um apelo a um público mais amplo, que atribui maior importância às interações sociais dentro do jogo. Tempo e energia são investidos no processo de Concept Art, definido por Pipes(2007) como um conjunto de dicas visuais que sugerem, para um observador informado, um design, o que permite uma melhor compreensão de seus elementos gerais e seus detalhes específicos. Ainda de acordo com o autor, é um processo caracterizado como iterativo, como pode ser percebido na figura 1, materializando uma ideia em um design, a fim de evidenciar a viabilidade da ideia e prospectar novos caminhos para o desenvolvimento do personagem. Com o conceito dos personagens

bem consolidados, as ilustrações que vão aparecer nas telas dos jogos eletrônicos são construídas de fato.



Figura 1: Exemplos de Concept Arts de personagens de Tangle Tower. Fonte: tangletowergallery.tumblr.com.

O humor está presente em uma ampla variedade de gêneros diferentes de jogos, em graus diferentes de frequência e intensidade, e em alguns deles, como um dos principais componentes do entretenimento a ser oferecido ao jogador. As personagens são uma das ferramentas que podem contribuir para o humor de um jogo:

Como a comédia permite a ruptura de regras culturais e ficcionais, personagens cômicos não são limitados pelas mesmas regras que aqueles em um drama (Neale e Krutnik, 1990, p. 149). Os personagens podem quebrar normas sociais, e certos tipos de personagens são mais facilmente aceitos do que em outros gêneros. Assim, personagens de jogos cômicos provavelmente serão mais diversos do que os fuzileiros espaciais machões de uma infinidade de jogos de ação. (GRÖNROOS, 2013)

Jogos como Sam & Max (figura 2) e Team Fortress 2 (figura 3) são exemplos que contam com o design dos seus personagens para seu efeito cômico, que é construído a partir do uso intencional de estereótipos e do exagero de características, como é observado por Anne-Marie Grönroos (2013).



Figura 2: Personagens Sam e Max, da série de jogos de comédia Sam & Max. Fonte: xboxmania.com.br



Figura 3: Personagens Medic, Heavy e Spy, do jogo Team Fortress 2. Fonte: teamfortress.fandom.com

O trabalho descrito neste documento consistiu no desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso “Dungeon Grinding: exploração e desenvolvimento de *Concept Art* de personagens para jogo digital”, reunindo o Game Design Document (GDD) produzido durante a primeira fase do Trabalho, com a experimentação de diferentes alternativas de conceitos visuais para os personagens escolhidos, descrição dos passos envolvidos, observações inferidas e a versão final escolhida para cada um deles.

2. OBJETIVOS

Este Trabalho de Conclusão de Curso almejou desenvolver, a partir de um documento de Game Design, o conceito das personagens principais de um jogo fictício através do exercício do processo criativo de *Concept Art*.

A primeira parte do projeto consiste na elaboração de um Game Design Document (GDD), que é um documento de texto descritivo, criado pela equipe de desenvolvimento do jogo, para guiar os esforços de construção. Em seguida, com base nas informações elaboradas e nos personagens descritos no GDD, serão produzidas um

conjunto de alternativas para cada personagem e serão selecionados os designs finais mais adequados para o contexto do jogo e para os conceitos transmitidos pelas personagens.

3. METODOLOGIA

O projeto foi dividido em quatro etapas principais:

- pesquisa de referências;
- elaboração do Game Design Document;
- produção dos conceitos do personagem;
- seleção da versão final dos personagens.

Essa sequência metodológica pode ser associada ao processo de design Double Diamond, esquematizado na figura 4, desenvolvido pelo British Design Council em 2003, alternando entre uma abordagem mais ampla de possibilidades e a delimitação mais precisa de diretrizes para o projeto. A primeira etapa do Double Diamond, chamada de “Descobrir”, consiste em entender a questão alvo do processo de design e os temas que a circundam, pesquisando referências bibliográficas, exemplos de mercado e expandindo a compreensão do designer. Na segunda etapa, denominada de “Definir”, são elaboradas, a partir da pesquisa inicial, diretrizes e requisitos relacionados à solução, os quais serão elencados em relação à prioridade. A terceira etapa, também em um movimento expansivo como a primeira etapa, vai se inspirar e se guiar pelos requisitos gerados pela etapa anterior para produção de alternativas de projeto, utilizando de dinâmicas como brainstorming. A quarta etapa, assim como a segunda, afunila as alternativas, selecionando as alternativas mais promissoras através de critérios gerados na segunda etapa, testando as alternativas com usuários do grupo alvo ou no processo para qual a solução foi designada.

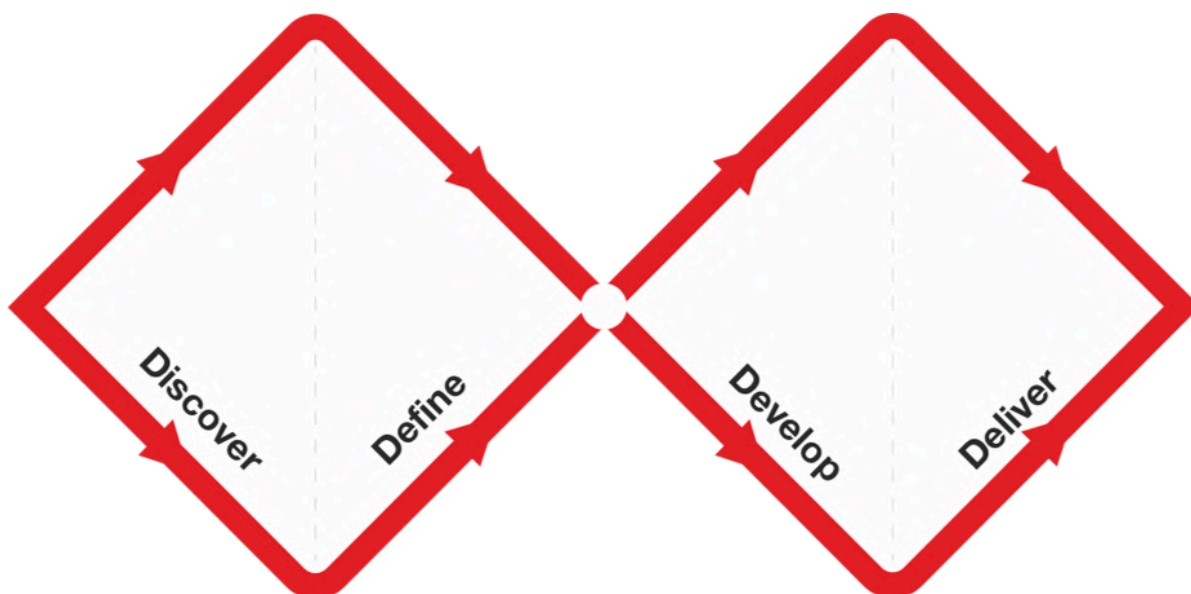


Figura 4: Esquema ilustrativo do Double Diamond. Fonte: British Design Council

A pesquisa de referência ocorreu durante a etapa do Trabalho de Conclusão de Curso 1, e possui a função de reunir base teórica, obras audiovisuais e jogos para fomentar o processo criativo da etapa seguinte. A busca envolveu referências de jogos que compartilham gênero, mecânica e jogabilidade, temática ou estética e estilo de arte semelhantes ao jogo que se pretende elaborar. Reuniu-se bibliografia da área de design de games, como a relação entre interatividade, brincadeiras e jogos, modelo MDA (Mecânica, Dinâmica e Estética [Mechanics, Dynamics, and Aesthetics]), desenvolvido e ensinado como parte do Game Design and Tuning Workshop na Game Developers Conference, de San José, de 2001, e, mais especificamente, sobre o campo de design de personagens, incluindo material acadêmico sobre o processo de Concept Art. Também foram realizadas pesquisas sobre os gêneros de jogos nos quais o projeto se enquadra, bem como teorias sobre humor e como ele é inserido e como ele se manifesta em diferentes jogos, explorando introduções aos gêneros de comédia e como funcionam, como a paródia e a sátira. Essa parte pode ser vista como a etapa de “descobrir” do Double Diamond.

Baseado no arcabouço teórico e nas referências reunidas, a segunda etapa delimitou o projeto a partir da construção do Game Design Document, que é descrito por Jesse Schell (2010), em seu livro *The Art of Game Design*, como um documento amplamente utilizado no desenvolvimento de jogos, que descreve e registra as principais decisões tomadas em relação ao jogo para guiar o trabalho dos designers, desenvolvedores, artistas, e todas as outras pessoas envolvidas na criação. Neste

trabalho, esse documento foi desenvolvido com maior foco no caráter narrativo e visual, com menor detalhamento para o componente mecânico, já que a intenção é o desenvolvimento do design de personagens. O gênero, estilo de jogabilidade, o contexto da história e os personagens principais foram estabelecidos nessa etapa, pavimentando as direções gerais das experimentações que foram realizadas na etapa seguinte. A primeira e a segunda etapas do projeto constituem a primeira parte deste trabalho, o Trabalho de Conclusão de Curso 1.

Além da elaboração do GDD, essa etapa também envolve a determinação de requisitos de projeto para fomentar a produção de alternativas de conceitos de personagem na próxima etapa e para servirem como critérios de seleção das alternativas mais promissoras. Grande parte desses requisitos decorrem da elaboração do próprio GDD, através da descrição do jogo. Além dessa fonte de requisitos, também foram realizadas conversas livres com indivíduos, consistindo na apresentação do jogo e geração de feedbacks, que auxiliaram também na determinação de requisitos. Essa parte pode corresponder a segunda etapa do Double Diamond, “definir”.

A terceira etapa envolve o processo iterativo de esboçar os conceitos dos personagens até a materialização das ideias em um visual de personagem coeso, que facilite ao máximo a última etapa. Esse processo, também conhecido como Concept Art, pode ser definido como:

[...] a conceituação visual de um determinado projeto, pode-se dizer que este representa um guia visual/conceitual auxiliador de papel crucial no desenvolvimento do projeto. A metodologia do processo criativo do design de personagens apresenta-se como um processo iterativo de design. (TAKAHASHI; ANDREO, 2011)

Ainda de acordo com Takahashi e Andreo(2011), a Concept Art costuma acontecer quando a estrutura e a história básica já estão estabelecidas. Portanto, a etapa de conceituação acontece após a elaboração do GDD, que fornece as informações necessárias para guiar esta etapa. De acordo Pipes (2007), essa parte do projeto permite maior liberdade, possibilitando que o designer esboce ideias mais diversas, expandindo as alternativas de construção de personagem para assegurar uma melhor qualidade do design. Essa etapa, com geração de diferentes alternativas de arte-conceito, configurando uma ampliação de possibilidades e perspectivas de

projeto, pode ser compreendida como a terceira etapa do Double Diamond, “desenvolver”.

A última etapa do projeto foi a seleção da versão final de cada um dos personagens, dentre o grupo de alternativas geradas durante a terceira etapa. As alternativas foram analisadas de acordo com alguns critérios: criatividade e clareza da silhueta, decomposição do design em formas geométricas simples e a proximidade dos conceitos transmitidos pela alternativa com a personalidade estabelecida durante a segunda etapa. A seleção das artes-conceito mais promissoras configura um movimento de delimitação, de maior precisão, o que corresponde à fase “entregar” do Double Diamond.

Durante a primeira parte do TCC, planejava-se que, além da seleção da alternativas definitivas de cada personagem, essa última etapa contaria com a produção de *assets* para o jogo fictício, ou seja, diferentes versões das ilustrações dos personagens demonstrando diferentes reações e emoções, que seriam utilizados em alguns momentos da progressão do jogo. Entretanto, seguindo orientações da banca, foi tomada a decisão de priorizar a experimentação do processo, estipulando um investimento de tempo maior para a geração de alternativas.

4. PESQUISA

Como parte da primeira etapa do projeto, foram realizadas pesquisas bibliográficas e de benchmarking com o intuito de inspirar a criação do jogo fictício, embasar conceitos, e facilitar a comunicação de elementos estreitamente associados ao universo dos jogos.

PÚBLICO ALVO

O jogo imaginado no Game Design Document tem como público alvo jovens adultos brasileiros de 20 a 30 anos. Essa faixa etária concentra uma grande parte do público gamer do país: de acordo com a pesquisa da Pesquisa Game Brasil (PGB), esse grupo corresponde a 45,4% dos jogadores.

Esse grupo de jogadores também possui uma habituação maior com os temas com os quais o jogo dialoga, tendo entrado recentemente no mercado de trabalho ou ainda no processo de se inserir no mercado. Outro tema do jogo com o qual esse público apresenta maior afinidade é o cenário e os estereótipos do gênero de fantasia

clássico, presente em jogos como RPGs de mesa (Dungeons & Dragons), obras audiovisuais famosas, como Senhor dos Anéis, Game of Thrones, Caverna do Dragão.

Como o jogo se utiliza de paródia para gerar valor humorístico, é importante que a probabilidade de que o jogador tenha um nível considerável de experiência em jogos seja alta, para que seja possível realizar a conexão entre os elementos inalterados comuns à paródia e ao material original, que realizam a ancoragem entre eles (GRÖNROOS, 2013). É uma das características que se deseja observar no grupo alvo desse jogo, bem como uma característica mais provável de ser observada na faixa etária alvo.

Ainda de acordo com a pesquisa da PGB, a plataforma mais utilizada pelo grupo em questão é o computador: de 20 a 24 anos, 19,3%, e de 25 a 29 anos, 17%. Dessa forma, o jogo foi pensado com o computador como plataforma.

GÊNERO DE JOGO

A etapa de pesquisa também envolve a exploração de informações básicas sobre os gêneros com os quais o jogo compartilha elementos. Essa pesquisa é importante na comunicação dos conceitos utilizados no trabalho bem como ter uma ideia geral de características que as ilustrações das personagens vão apresentar, o que afeta diretamente a elaboração de requisitos de projeto e na produção de conceitos para essas personagens

VISUAL NOVEL

Sobre o gênero Visual Novel, um artigo de 2015 do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital o define como:

As visual novels (VN) têm uma mecânica simples, em que o jogador tem como maior objetivo acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele, tais como pensamentos, diálogos, músicas, ruídos de ambiente e imagem que funcionam como os olhos do jogador para os cenários e personagens do contexto – que geralmente é em primeira pessoa sendo este o jogador. [...] Na maioria dos jogos no estilo visual novel, os jogadores presenciam sua figura na tela igualmente como os demais personagens, para assim ajudar com a imersão na história. O ápice nestes jogos ocorre quando o jogador precisa decidir qual caminho irá seguir através de suas preferências dentre as alternativas apresentadas a ele na tela, desta forma, o jogo possui múltiplas histórias e consequentemente vários finais. (ALVES; TABORDA, 2015)

O artigo ainda descreve a composição de cena das telas de uma Visual Novel: o local no qual os personagens se encontram é apresentado em uma imagem no plano de fundo, o sprite do personagem que estaria interagindo com o jogador aparece em primeiro plano, no centro da tela ou na direita; o personagem do jogador, em alguns jogos, pode aparecer no lado esquerdo da tela; a caixa de diálogo pode conter o nome do personagem ou algum outro sinal que revele o falante à esquerda.



Figura 5: Tela do Visual Novel Monster Prom. Fonte: Monster Prom

O jogo retratado neste trabalho, apesar de abordar temas de romance e namoro, não constitui como elemento principal da história e, portanto, não se configura como um jogo do gênero Dating Simulator. O jogo retratado na figura 5, apesar de ser um jogo desse gênero, ainda ilustra bem a ideia geral de uma Visual Novel. Outro fator de distinção “ [...] está no foco na história, já quem nem toda novela visual é exatamente um gerenciador de namoro, pois seu foco é a aventura/jogador como personagem no decorrer da história, ao invés de apenas focar na evolução do próprio personagem.”(ALVES;TABORDA, 2015, p.486).

RPG TÁTICO

Outro gênero do qual o jogo deste trabalho empresta alguns elementos é o RPG tático, um gênero que se consolida como uma fusão de elementos dos gêneros Role Playing Game e Turn Based Strategy. Nesse gênero, em situações de combate, cada personagem tem seu turno, no qual o personagem pode realizar qualquer outra ação como atacar, defender, usar uma habilidade ou item, a fim de sobrepujar o inimigo. A figura 6 ilustra uma situação de combate em um jogo desse gênero, mostrando as opções de ação durante o turno do jogador.

Como o foco do trabalho se encontra no design de personagens, e o jogo descrito neste trabalho só envolve elementos deste gênero em momentos de combate, este trabalho não se desenvolverá de forma mais aprofundada neste gênero.

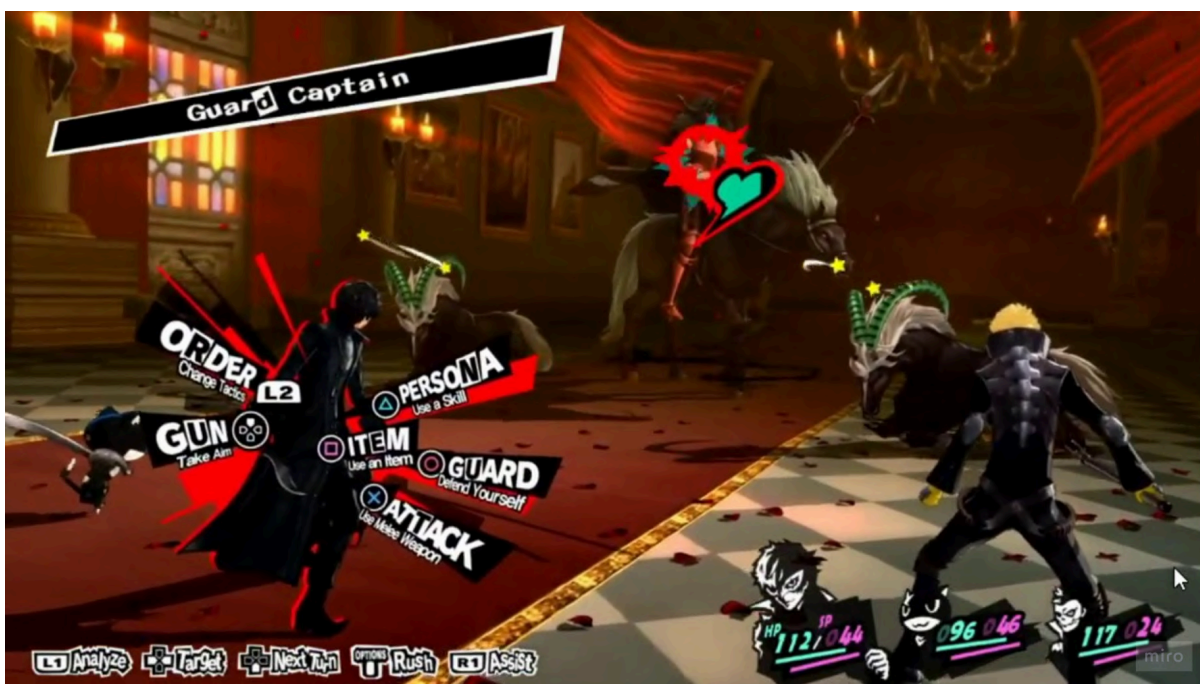


Figura 6: Tela do rpg de turnos Persona 5. Fonte: <https://www.gematsu.com/>

ESTILO VISUAL

Para determinar o estilo visual que vai guiar o desenvolvimento dos personagens, foram reunidas referências estéticas de outros jogos. Uma das fontes de inspiração mais fortes que se pretendia seguir desde o começo do projeto são os jogos indies. Esses jogos de desenvolvedoras independentes, com equipes menores e com menor orçamento são conhecidas no meio dos jogos por superarem essas dificuldades

de forma criativa, o que reflete em jogos inovadores, seja pela sua mecânica ou estética.

Tangle Tower é um jogo de aventura point-and-click e detetive, lançado em 2019 pela desenvolvedora SFB Games, e conta com um elenco de personagens peculiares, únicos e visualmente interessantes. Cada um possui um conjunto de características que são transmitidas de alguma forma por meio do seu design, personalidade, profissão, com toque de mistério provocante.



Figura 7 e 8: Colagens de personagens de Tangle Tower. Fonte: Compilado pelo autor.

O estilo das ilustrações é fortemente estilizado e cartunesco, com linhas de contorno de espessura considerável, levemente trêmulas (com exceção de alguns personagens), simulando um desenho a mão mais casual, como é ilustrado nas colagens das figuras 7 e 8. Os personagens possuem sua própria paleta de cores, com algum elemento de importância destacado por alguma cor mais forte.

Outro elemento característico do estilo visual do jogo é a sua atenção à silhueta dos personagens, que as apresentam de forma diversa entre si, com intensidade, chegando até a deformar a anatomia mais verossímil em prol dessa silhueta, o que é aceitável em um estilo cartunesco. A singularidade de cada silhueta também é apoiada na diversidade dos personagens, que apresentam diferentes corpos e posturas entre si, expressando também a sua personalidade e disposição. A importância dada ao design de personagens pode ser observada também no conteúdo liberado após o fim de jogo, consistindo no material de conceito dos personagens, com rascunhos e pensamentos dos artistas no processo de criação, exemplificados nas figuras 9, 10 e 11.

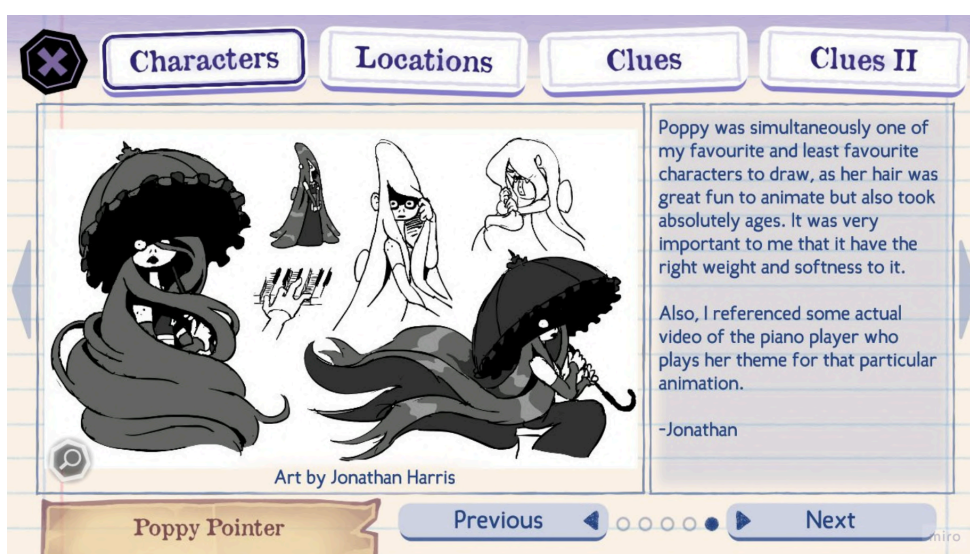


Figura 9, 10 e 11: Conteúdo de fim de jogo de Tangle Tower, sobre design dos personagens. Fonte: Adam Vian, pelo site X.

Going Under é outro jogo que serve de referência estética para o trabalho. É um roguelike lançado em 2020, e também apresenta elementos de comédia a partir de paródias. O estilo de arte é sem linha, com uma estilização considerável. Apesar de ser menos intensa do que o caso de Tangle Tower, a silhueta dos personagens também é construída de forma interessante, constituindo um diferencial entre eles. A figura 12 mostra exemplos de personagens desse jogo.



Figura 12: Colagem de personagens de Going Under. Fonte: Compilado pelo autor.

CONTEXTO E AMBIENTE

A narrativa do jogo se desenvolve em uma paródia de um universo criado com base em elementos corriqueiros de cenários de fantasia clássica, como elfos, dragões, mortos-vivos e magia. Para a inspiração e definição dos elementos nos quais o jogo vai se ancorar, a fim de manter uma conexão entre a paródia e o material parodiado, foi realizada uma pesquisa sobre a ideia geral desse ambiente e dos personagens que habitam o imaginário popular.

- **Humanidade e Superfície**

Geralmente, em jogos ou obras audiovisuais do gênero de fantasia, o mais corriqueiro é que a perspectiva que seja apresentada ao observador seja a do herói escolhido, dos seres humanos, da civilização, do lado certo da história. É comum que a

aventura se desenrole por longas extensões de terra, passando por pequenos e pacatos vilarejos, campos de agricultura, florestas extensas, cidades maiores com comércio florescente em feiras, e até por castelos reais, luxuosos e belicamente guarnecidos, como ilustrado na figura 13. Nesses cenários de fantasia, o contexto social e tecnológico situam-se em uma ideia mais próxima e inspirada na época do medievo europeu, antes do fenômeno do Renascimento.

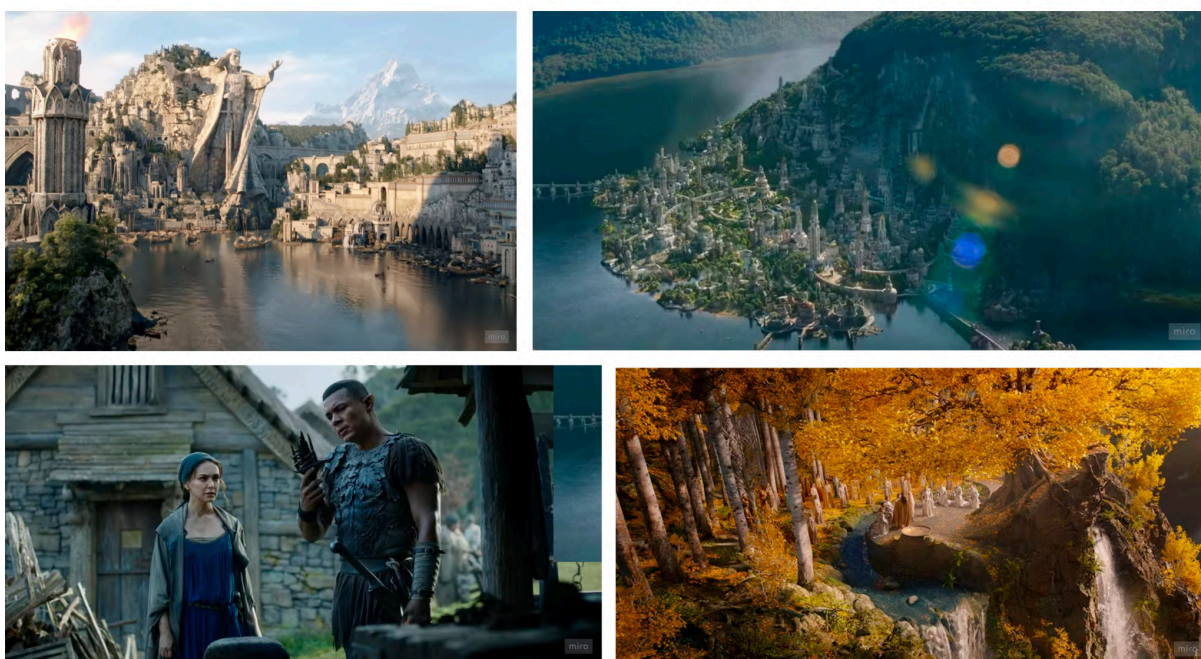


Figura 13: Colagem de diferentes locais de eventos de Senhor dos Anéis . Fonte: collider.com.

Os indivíduos que compõem o grupo principal são humanos, elfos e anões, que podem ser guerreiros, caçadores, arqueiros e magos, que abandonam sua vida normal em prol do bem maior, em uma missão perigosa e decisiva para o destino de todos. A figura 14 mostra representações desses grupos em produtos da empresa Wizards of the Coast, uma das mais famosas nesse ramo. Essa missão normalmente consiste em eliminar uma ameaça externa, como monstros, demônios, dragões, ou o reino inimigo.



Figura 14: Colagem de representações de heróis da franquia Dungeons & Dragons. Fonte: Wizards of the Coast.

- Monstros e as Dungeons

É comum, em algum momento da narrativa, que os heróis devem invadir o território dos inimigos, chegando ao ápice de perigo da história. Esse local, geralmente subterrâneo, é denominado como *dungeon*, ou calabouço, em português, e sua atmosfera sombria pode ser observada em algumas das suas diferentes representações, na figura 15. Esse local é infestado de inimigos monstruosos, os quais patrulham essas profundezas com o intuito de proteger algo valioso no fundo, seja o seu chefe tirânico, algum poder perigoso ou tesouros valiosos. Esse recurso valioso se encontra depois de vários andares da *dungeon*, e em alguns casos, cada andar possui uma característica própria, com mecânicas e inimigos particulares. Além disso, é comum que a dificuldade dos desafios e o poder dos monstros aumente com o avanço dos andares, com alguma forma de hierarquia organizacional entre os indivíduos do mesmo andar: o chefe, ou boss, sendo o último e mais poderoso inimigo do andar, com algumas categorias intermediárias, chegando até os minions, ou capangas, os monstros mais numerosos e fracos, ou seja, a base da pirâmide hierárquica.

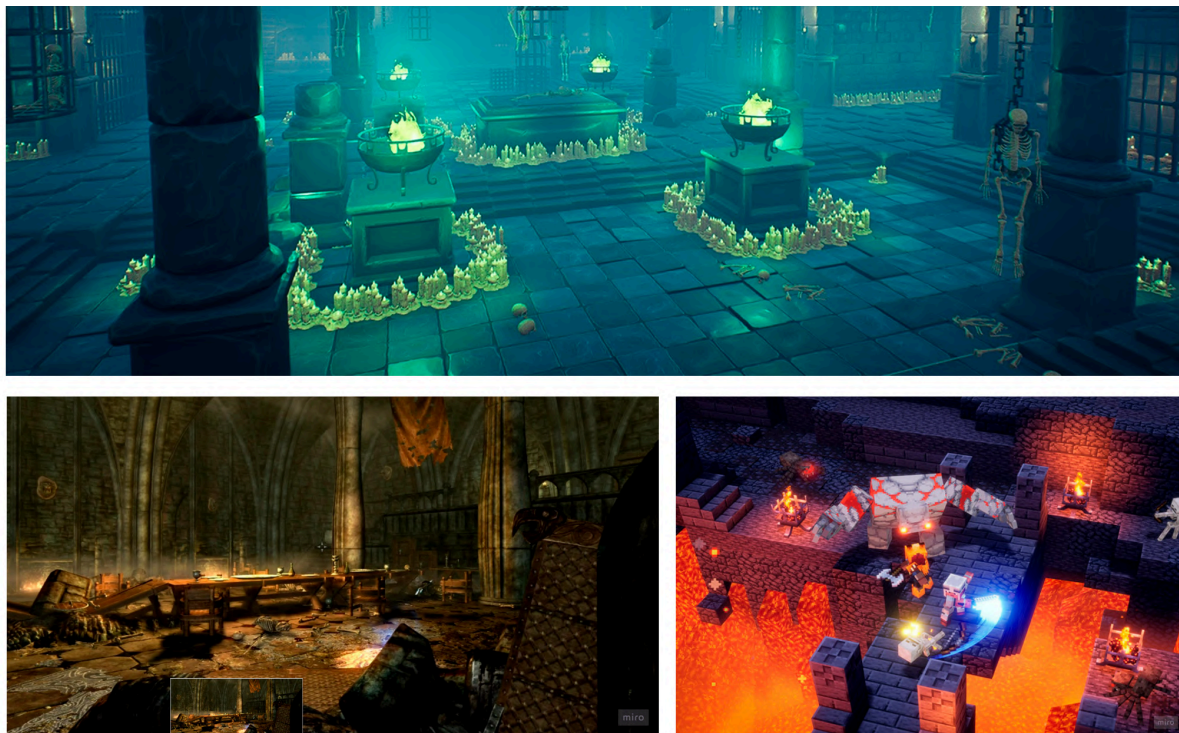


Figura 15: Colagem de calabouços de diferentes jogos. De cima a baixo, esquerda a direita: Sidearm Studios, Skyrim, Minecraft Dungeon. Fonte: www.fab.com, news.microsoft.com, elderscrolls.fandom.com.

Os habitantes da dungeon não costumam receber muita atenção na narrativa, servindo apenas à função de se colocarem como obstáculos e antagonizar os heróis. Sua aparência monstruosa, ilustrada na figura 16, é uma expressão intencional do seu papel antagônico. A rotina, propósito e viabilidade da dungeon quase nunca é descrita na narrativa.

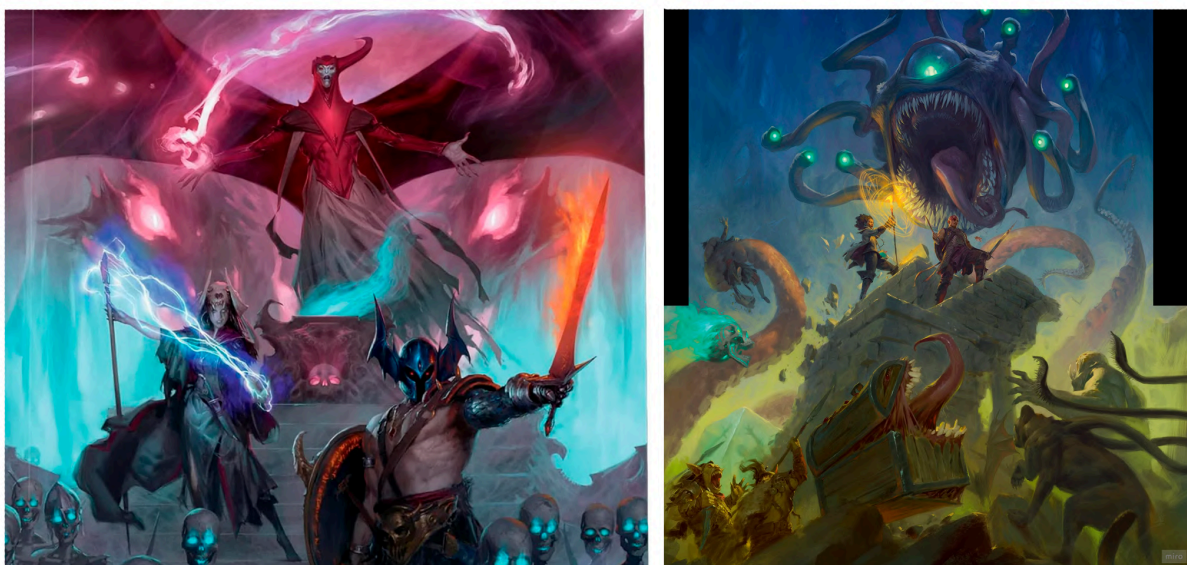


Figura 16: Colagem de representações de vilões e monstros da franquia Dungeons & Dragons. Fonte: Wizards of the Coast.

PERSONAGENS

As personagens que compõem o elenco principal do jogo podem ser entendidas como a junção de partes que as compõem. Como o jogo consiste em uma paródia que brinca com estereótipos sociais e convenções do universo de jogos de fantasia, as personagens fazem referência a ambos universos, como ponto de ancoragem que permite ao jogador conectar o jogo a esses dois assuntos. Dessa forma, cada personagem é composta por uma referência a algum estereótipo social e por uma referência ao universo de fantasia de jogos clássicos.

Na pesquisa, foram reunidos estereótipos de identidades de tribos sociais e personagens recorrentes em jogos de fantasia medieval que pudessem ser combinados de forma humorística. O desenvolvimento do personagem se encontra no documento de Game Design (GDD), na seção de resultados.

A descrição dos personagens relatada aqui é uma apresentação resumida das suas características, personalidades e contexto.

- Protagonista

A personagem do jogador não apresenta personalidade própria, já que ela será apenas o avatar pelo qual conseguirá interagir com as outras personagens. A falta de um passado, ou contexto explícito facilita o processo de projeção do jogador nessa personagem. Entretanto, o jogo disponibiliza avatares para escolha, e o avatar

escolhido aparece na tela do jogo e performa as decisões escolhidas pelo jogador. Como o jogador interpreta um monstro que está começando sua vida profissional, os avatares vão ser inspirados em monstros que são geralmente associados a tutoriais, níveis iniciais da dungeon, e monstros de nível baixo, no geral, como zumbis, gosmas, fadas e lobos, mostrados na figura 17. Correspondendo ao contexto de ambiente de trabalho, que se funde ao ambiente da dungeon, cada opção de avatar também estará com alguma vestimenta que faz referência ao ambiente corporativo, como ternos, roupas mais formais, ou uniformes, por exemplo, como está ilustrado na figura 18.

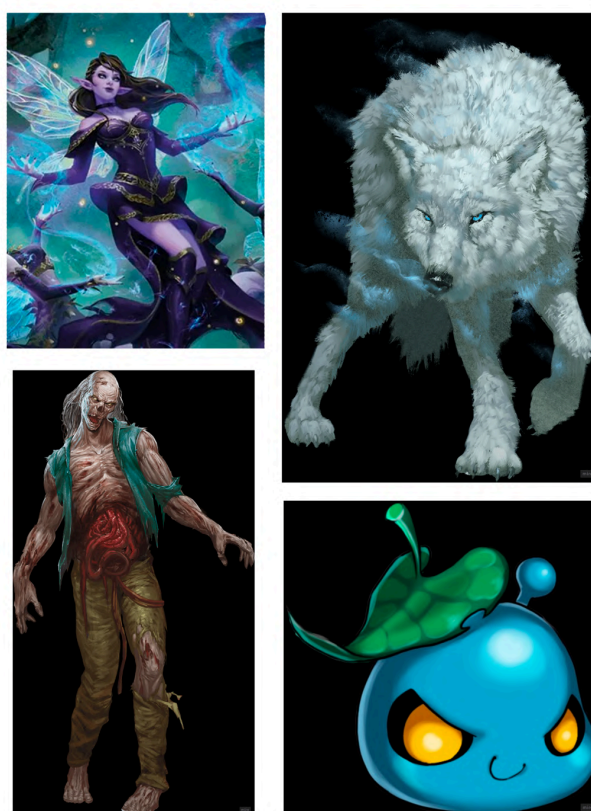


Figura 17: Colagem de inimigos associados a níveis iniciais de jogos. Fonte: Wizards of the Coast, Grand Chase Wiki.



Figura 18: Colagem de pessoas usando roupas de escritório em várias funções e cargos . Fonte: Foto de Christina @ wocintechchat.com na Unsplash, Reddit, Foto de Steve Ding na Unsplash, LinkedIn

- Rainha Lich

A Rainha Lich é uma personagem que reúne o estereótipo do gamer com o monstro morto-vivo conhecido como Rei Lich.

A comunidade gamer é um grupo que existe há um tempo, mas a sua imagem se transformou ao longo das décadas. Esse grupo consiste nas pessoas que disponibilizam parte do seu dia, em menor ou maior grau, para o engajamento em jogos digitais, o que pode ser um componente importante da identidade do indivíduo, incorporando elementos populares dos jogos nas roupas, nas conexões sociais e em escolhas de entretenimento. Os estereótipos que são aplicados à imagem dessa identidade envolvem desleixo, desorganização, higiene precária, reclusão social, problemas de comunicação, timidez, sedentarismo, hábitos alimentares precários. Alguns objetos são associados à imagem do gamer, como bebidas energéticas, usadas para virar a noite em sessões de jogos, hardware e acessórios que são equipados com emissores de luzes decorativas, como headsets, mouses, a própria plataforma onde se joga, como o computador ou algum console, e a cadeira com sua estética bem particular. Gamers e elementos associados a eles podem ser vistos na Figura 19.

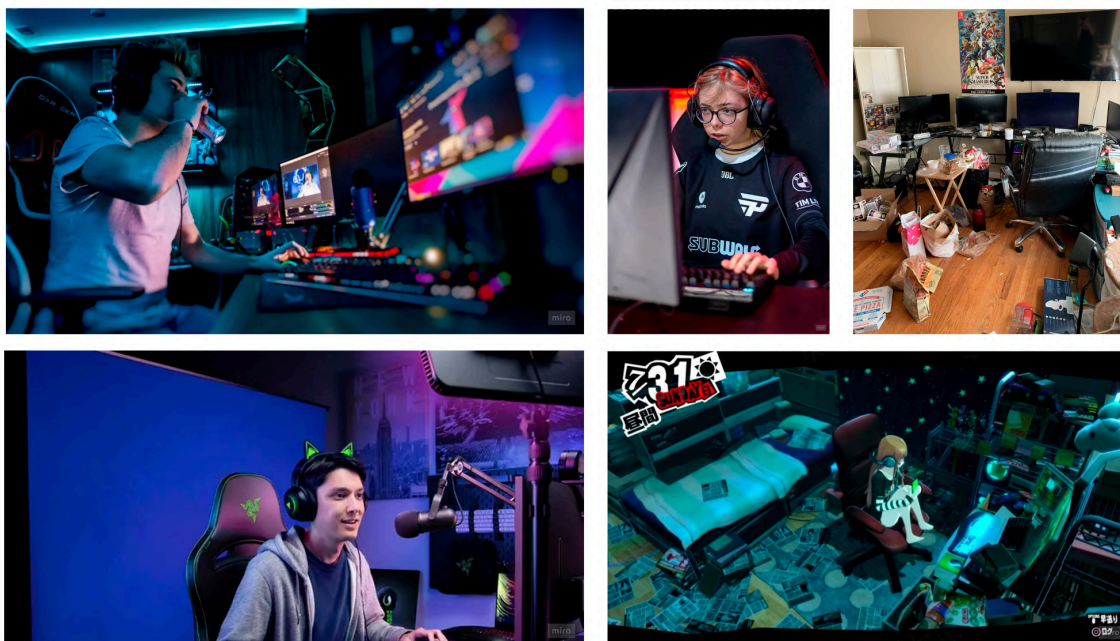


Figura 19: Colagem de fotos de gamers, quartos bagunçados pertencentes a gamers de um relato do reddit e representações de gamers em jogos. Fonte: www.publicitariosociativos.com, ge.globo.com, www.reddit.com, 4frag.ru, megamitensei.fandom.com.

O Lich é uma criatura recorrente em obras de ficção, apresentado como um morto-vivo poderoso que atingiu a imortalidade através de poderes mágicos, normalmente por ser um mago renomado em vida. Normalmente é retratado como tendo um comportamento de isolamento, vivendo em alguma fortaleza de seu domínio, ocupado com sua arte sombria e com planos vilanescos.

- Vampira

A vampira é uma personagem que reúne o estereótipo do influencer com o monstro vampiro.

O influencer é uma figura mais recente no imaginário popular, que deriva do fortalecimento e do entrelaçamento das redes sociais no cotidiano. Essa profissão, cujo nome também pode ser associado a um estilo de vida, envolve capturar a atenção de parte das massas de usuários das redes sociais através do manejo do perfil do influencer e da produção de conteúdos, que geralmente estão relacionados a alguma tendência que guia a rede social no momento. Os estereótipos relacionados a essa identidade são a constante publicização do cotidiano a fim de gerar conteúdo, envolvimento em polêmicas e disputas com o intuito de engajar interações com

usuários das redes sociais, preocupação superficial com aparência, ostentação de roupas de grife caras e exclusivas.

Representações de influencers podem ser vistas na figura 20.



Figura 20: Colagem de representações de influencers. Fonte: neilpatel.com, www.publicitarioscriativos.com, gerandoempreendedores.com.br, blog.bioage.com.br.

O vampiro é um tipo de morto vivo na qual sua condição é transmitida quando alguém bebe o sangue de outro vampiro após ter seu sangue sugado por um deles ou simplesmente pela mordida, dependendo da sua representação. Na maioria das obras de ficção, a luz solar é letal para eles, e em várias representações eles são atraídos por festas luxuosas e ostensivas. Eles costumam apresentar vários poderes, entre eles, o de hipnotizar suas vítimas e se transformar em uma nuvem de morcegos.

- Lobisomem

O Lobisomem é uma personagem que reúne o estereótipo do masculinista com o monstro lobisomem.

Esse grupo de homens “[...]defende o resgate da virilidade masculina no que acreditam ser características natas, valorizando o comportamento violento e predador do homem e ocupando, assim – uma vez que afirmam ter perdido essa posição –, o

"topo da cadeia alimentar"" (trecho retirado de uma notícia publicada no GQ Brasil: <https://gq.globo.com/Noticias/noticia/2021/05/movimento-masculinista-cresce-e-preocupa-saiba-como-ele-se-espalha-no-brasil.html>). Como consequência da masculinidade frágil que ronda esses indivíduos, é comum que exista uma certa obsessão com a academia, como forma de expressar a masculinidade pela demonstração de força e pelo corpo. Esses grupos também são conhecidos por se reunirem em retiros na natureza, exclusivamente masculinos, com a desculpa de eliminar as distrações da jornada de evolução própria. Fotos de homens que seriam associados a esse grupo social, por aparência, opinião pública ou pela ação retratada, estão presentes na figura 21.

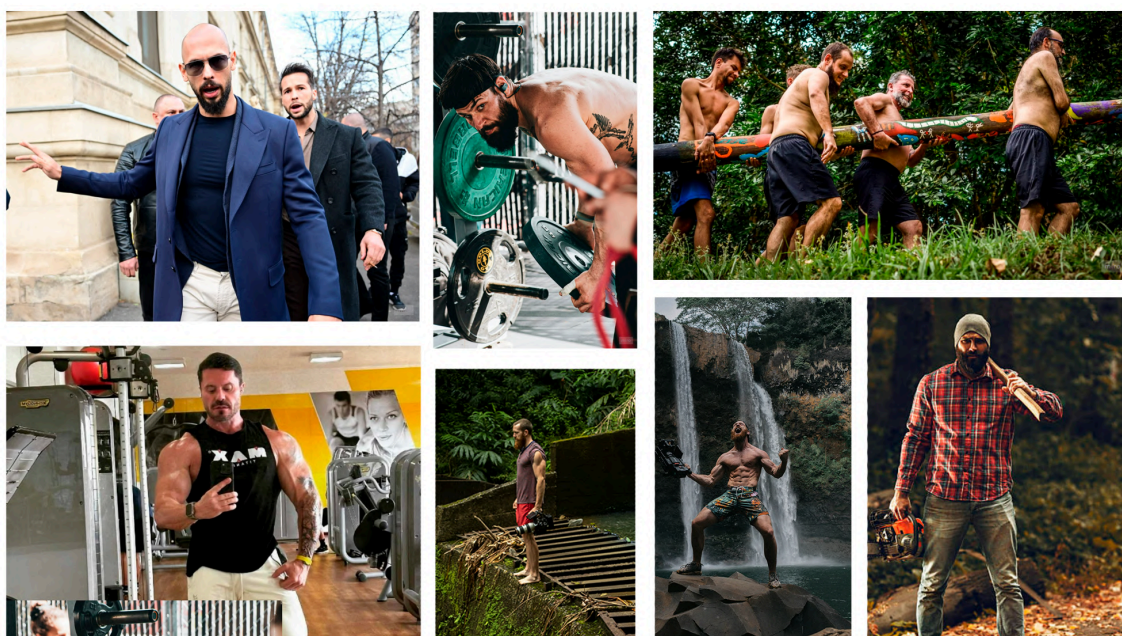


Figura 21: Imagens meramente ilustrativas de estereótipos sobre masculinistas. Fonte: www.theguardian.com, romaashram.com.br, BalanceFormcreative em iStock, www.estadopolitico.com.br, Foto de LOGAN WEAVER | @LGNWVR na Unsplash, Foto de Jakob Owens na Unsplash, Foto de Derek Owens na Unsplash.

O lobisomem é retratado como um pessoa que foi amaldiçoada ou infectada com a condição de licantrópia e a sua transformação em lobo pode ser provocada por fases da lua ou voluntariamente, dependendo da obra de ficção na qual aparece. Ao longo das suas representações, já foi apresentado tanto como debilitado pela licantrópia, como dotado de força e agilidade sobre humanas pela mesma condição.

- Feiticeiro

O Feiticeiro é uma personagem que reúne o estereótipo do esquerdomacho e o personagem do feiticeiro.

A figura do esquerdomacho é a de um homem que se identifica como alinhado politicamente à esquerda, como alguém desconstruído de preconceitos ou práticas machistas, mas que na verdade ainda toma ações questionáveis que revelam uma mentalidade ultrapassada. Alguns hobbies e interesses são geralmente associados a esse estereótipo, como fotografia, cinema, e interesses como cafés e veganismo, além de crenças espirituais mais alternativas, como religiões New Age, astrologia e cristais. Esse estereótipo também envolve a ideia de que esses indivíduos se vangloriam pelas suas boas ações de forma arrogante, esperando uma chuva de elogios, e quando é confrontado, se torna defensivo. Fantasias de pessoas referenciando esse estereótipo e personagens associados a ele foram reunidos na figura 22 para fins ilustrativos.



Figura 22: Colagem de pessoas fantasiadas de esquerdomachos no instagram ou personagens associados a esquerdomachos. Fonte: @ademaravilha, www.fashionbubbles.com, @kadunasmar, @marcobezzi, @oyurigarcia, @babucarreira, @adudaribas, @caiocesar.olv

Os feiticeiros são praticantes de magia que muitas vezes são representados como pessoas de grande sabedoria e comportamento eremita, algumas vezes com temperamento difícil. São atribuídos a eles modos de viver peculiares, incompreendidos pela maioria das outras pessoas.

- Herói

O Herói é uma personagem que reúne o estereótipo do fanático religioso e o personagem do herói.

O fanático religioso, como estereótipo, é uma figura que acredita que, não apenas está no direito de, como também é sua obrigação divina, aplicar os pesos e medidas da sua própria religião ao comportamento e à vida de outras pessoas. Dessa forma, expressa sua insatisfação sobre a existência alheia em alto e bom som, como também pode ir até mais longe e tentar ativamente interferir com o modo de vida de outra pessoa. Geralmente, o fanatismo religioso é mais associado à religião do cristianismo protestante, chamados de evangélicos ou crentes, no Brasil. Não é raro que estejam em algum lugar público realizando orações coletivas em voz alta. Moda evangélica, pastores e registros fotográficos de pregação pública são exemplificadas na figura 23.

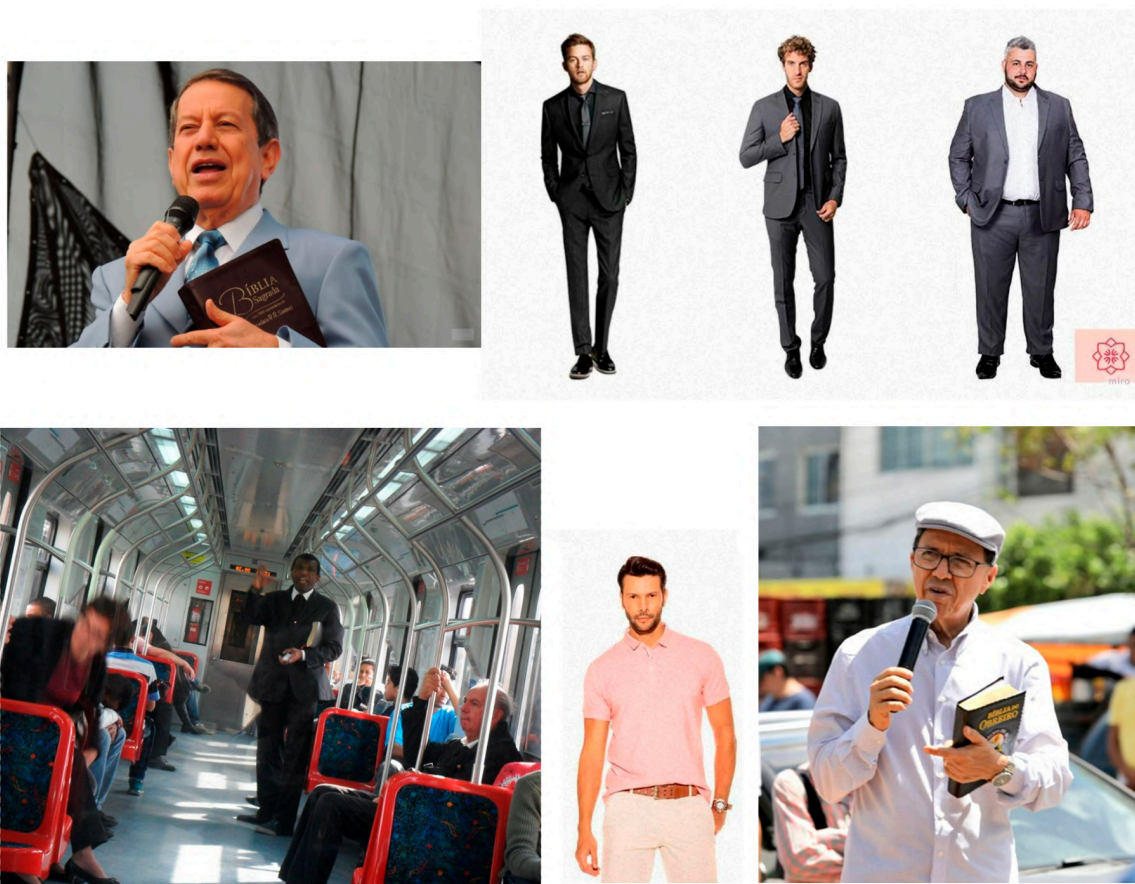


Figura 23: Colagem de pastores evangélicos, moda evangélica e cenas de pregação em público. Fonte: s.afnoticias.com.br, viaevangelica.cdn.magazord.com.br, diariodacptm.blogspot.com, www.revistaceara.com.br.

O herói, nas histórias mais clichês, é o instrumento pelo qual o bem é realizado, suas ações e intenções são todas justificadas e corretas, e a violência realizada por ele é um castigo justo e uma correção ao que é diferente dele. Além disso, o herói é construído para atender a parâmetros de beleza e comportamento normativos e vigentes. Porém, na perspectiva dos monstros de uma dungeon, o herói é o invasor, o vilão.

5. GAME DESIGN DOCUMENT

CONCEITO

O jogo Dungeon Grinding é uma visual novel, que brinca e mistura arquétipos contemporâneos com estereótipos do universo de RPGs clássicos como Dungeons & Dragons, no qual o jogador assume o papel de um monstro de baixo nível no começo da sua trajetória profissional, em busca da sua primeira vaga de emprego em uma

dungeon de renome. O jogador será um candidato do processo seletivo para ser contratado pela dungeon, percorrendo o processo seletivo através de eventos e diálogos, nas quais as decisões do jogador geram ramificações e finais variados.

PLATAFORMA

Computador.

VISÃO GERAL - GÊNERO

O jogo Dungeon Grinding é uma visual novel com elementos de RPG de turnos, no qual o jogador deve evoluir e explorar sua relação com os personagens para conquistar seus objetivos. O jogo se inspira em outros jogos do gênero como Dream Daddy e Monster Prom, e também em jogos que exploram o tema do mercado de trabalho de forma sarcástica, como Going Under.

Visual novel é um jogo no qual é apresentada ao jogador uma história que apresenta ramificações de acordo com as decisões que são tomadas. A história é navegada através de eventos nos quais o jogador toma as decisões e interage com os personagens, representados com diferentes imagens estáticas 2D dos personagens, que sinalizam emoções e reações deles às decisões do jogador e outras situações do jogo.

Dating simulator pode ser considerado um subgênero de Visual Novel, no qual, geralmente, através da mesma estratégia de história contada através de eventos com imagens estáticas 2D de personagens, há uma simulação de formar, manter e desenvolver relações, românticas ou não, com esses personagens. Nesse sentido, o jogo Dungeon Grinding pode ser considerado também um dating simulator.

O jogo também apresenta elementos de rpg com estratégia em turnos, em algumas situações de combate. Nesse gênero, o jogador e o computador se revezam para tomada de decisões e realização de ações com o objetivo de dominar o campo de batalha. Planejamento, previsão, aprendizado e evolução do personagem são elementos comuns nesse gênero.

PÚBLICO ALVO

O perfil almejado pelo jogo será o de jovens adultos, de 20 a 30 anos, que possuem um imaginário coletivo bem consolidado sobre estereótipos e arquétipos de RPGs clássicos, como Dungeons & Dragons, e universos fantásticos, como Senhor dos Anéis, e que estejam adentrando no mercado de trabalho ou que recentemente

entraram no mercado de trabalho, refletindo suas experiências cotidianas em um humor leve e sarcástico.

As partidas são rápidas, com cerca de 1 hora de duração, no máximo, a fim de permitir seu usufruto mesmo em rotinas mais ocupadas.

O jogo foi pensado de forma a incluir o público LGBTQ+, contendo representações diversas de gênero, sexualidade e corpos.

ESTILO DE ARTE

O estilo de arte escolhido para o jogo se inspira em alguns jogos indies que se destacam por sua criatividade e originalidade. Os jogos *Going Under* e *Tangle Tower* são inspiração no quesito de silhueta marcante de personagens, podendo até deformar o corpo de forma inverossímil em nome dessa caracterização marcante dos seus designs.



Figura 24: Colagem de personagens de *Tangle Tower*. Fonte: elaborado pelo autor.

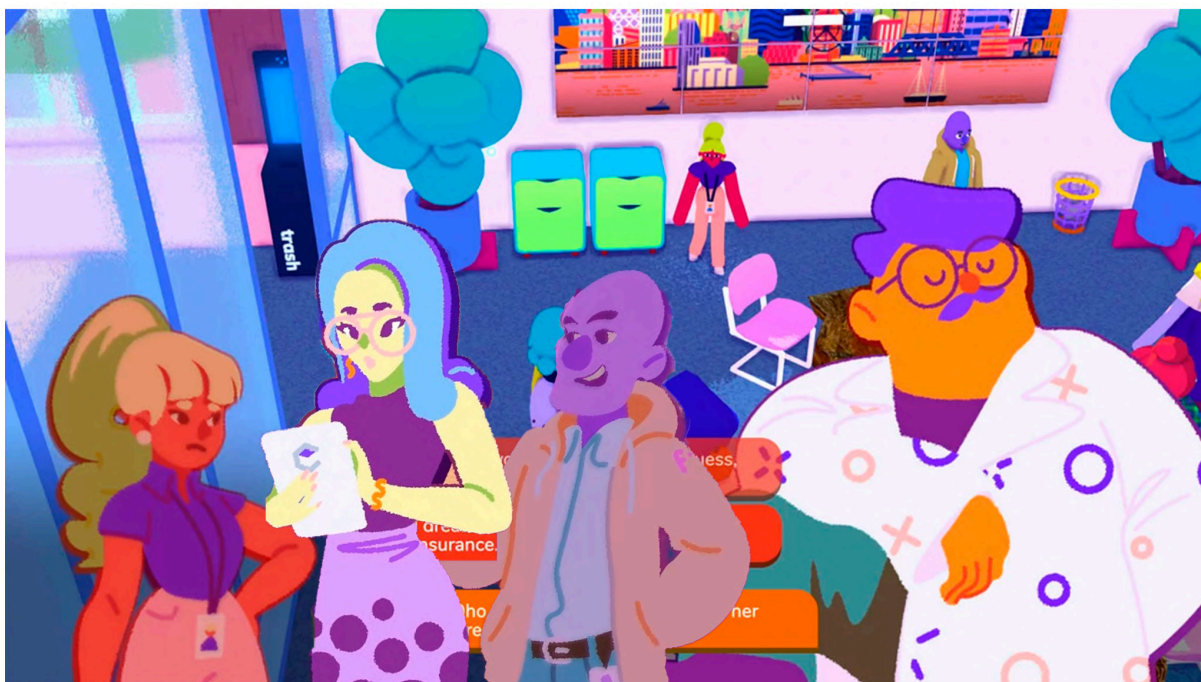


Figura 25: Colagem de personagens de Going Under. Fonte: elaborado pelo autor.

A interface do usuário empresta inspiração do jogo *Monster Prom*, no qual elementos do ambiente escolar, onde se passa a história do jogo, servem de superfície para os elementos de navegação e informação. Por exemplo, nesse jogo, folhas de uma revista são suporte para o teste de personalidade inicial que define os atributos iniciais do jogador, os quais são registrados num pedaço de papel com linhas, retirado de um caderno escolar, enquanto na tela de mapa, as opções de destino do jogador são organizadas como placas de orientação.



Figura 26: Elementos de interface do jogo *Monster Prom*. Fonte: Elaborado pelo autor.

VISÃO GERAL DO JOGO

O jogador interpreta o papel de um monstro de nível baixo no começo da sua vida profissional, tentando ser admitido em uma vaga de emprego de uma dungeon. O processo seletivo acontece nas diferentes regiões que compõem a dungeon, no qual o jogador cumprirá tarefas envolvendo combate estratégico em turnos. Durante essas tarefas, o jogador terá oportunidades de interagir com as personagens do jogo, formando amizades, reunindo informações, ajudando aliados ou antagonizando

inimigos, a fim de obter sucesso na competição pela vaga de emprego. A história que vai se desenrolando com o avanço das relações construídas será intrigante, cômica e envolvente.

No final do período do processo seletivo, o jogador terá o resultado das suas ações e decisões, podendo resultar em diferentes situações em cada partida, com o sucesso ou a falha da admissão na dungeon, relacionamentos românticos, com um ou mais personagens, assassinato e usurpação do cargo de chefes ou o total aniquilamento da dungeon.

OBJETIVOS DO JOGO

No jogo Dungeon Grinding, o objetivo do jogador é, em cada partida, vencer as batalhas de turno e explorar novas ramificações possíveis da história, conhecer diferentes interações com os personagens e explorar a dungeon com diferentes decisões tomadas em cada evento que compõem a partida.

PROGRESSÃO DO JOGO

O jogo começa com a escolha de características do personagem do jogador. Existem algumas opções com aparências bem diversas para satisfazer uma maior amplitude de identificação e personalidade de possíveis jogadores, na medida do possível. Além disso, é requisitado que o jogador escolha os pronomes com os quais prefere ser tratado.

Depois dessa etapa, o jogo apresenta um panorama geral do contexto do mundo do jogo e da situação do personagem principal.

A tela passa a mostrar a sequência de dias até a data final do processo seletivo, com o marcador de dia no primeiro dia do processo, e em seguida, a tela de mapa se abre, dando opções de regiões para que o jogador escolha onde quer começar. Movendo o mouse pela região, um pop up aparece mostrando a tarefa a ser feita e os inimigos que poderá enfrentar.

Ao escolher a região, uma situação é apresentada ao jogador, e em seguida, a batalha de turnos acontece. A batalha pode envolver motim de minions da dungeon, controle de vida selvagem em fúria, invasão de heróis vindos da superfície ou disputa entre chefes da dungeon. Dependendo do resultado da tarefa, o jogador terá diálogos e consequências diferentes para sua história. Nesses eventos de diálogo, após as tarefas, o jogador terá a chance de melhorar sua relação com algum dos personagens, descobrir

alguma informação sobre eles, aprender algo útil para sua admissão, como uma forma de agradar algum dos chefes ou desencadear algum evento com o qual o jogador terá que lidar nos próximos dias, como um plano de sabotagem de concorrentes, infiltração de heróis da superfície que querem acabar com a dungeon, por exemplo.

Alguns eventos acontecem em todas as partidas, em dias específicos, são festivais, dinâmicas em grupo ou grandes invasões da superfície. Nesses eventos, o jogador recebe algum presente ou item de possíveis fontes diferentes (chefes, minions de destaque, comerciantes, heróis, etc), dependendo das decisões anteriores e dentro do evento que o jogador pode ter tomado, que podem ajudar em tarefas ou desbloquear finais interessantes.

A figura 27, a seguir, mostra um esquema das telas à medida que elas aparecem para o jogador, no decorrer da sessão de jogo.

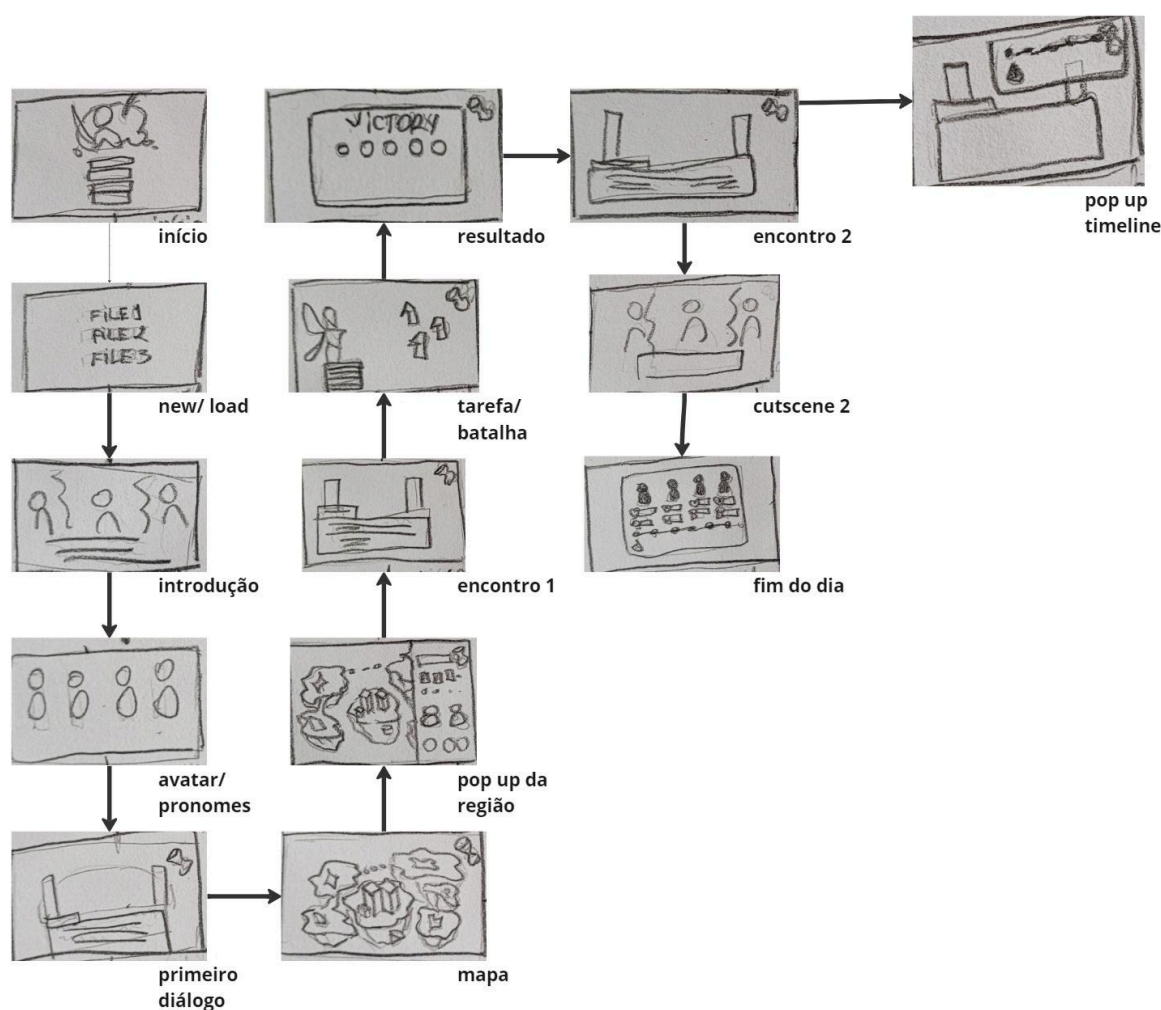


Figura 27: Fluxo de telas e progressão do jogo. Fonte: Elaborado pelo autor.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA E TELA FINAL DE JOGO

Apesar de o protagonista ter o objetivo de ser contratado na dungeon, o jogo apresenta uma grande variedade de fins possíveis, de forma que não há um fim de jogo inerentemente bom ou ruim.

Após o evento de fim de jogo, será apresentado ao jogador quantos eventos novos ele presenciou na partida, o nome do evento final obtido e se este evento final foi um final inédito ou não. Essa parte é inspirada fortemente no jogo *Monster Prom*, que prioriza a parte da diversão de “completar” ou explorar todos os finais possíveis.

COLECIONÁVEIS

Os finais, eventos e itens encontrados pelo jogador em qualquer uma de suas partidas completas serão registrados em uma galeria, com ilustrações que são apresentadas nos eventos/finais (com qualquer um dos avatares de jogador possíveis), e itens, todos com suas respectivas descrições e nomes.

REJOGABILIDADE

Como cada partida será diferente da passada por causa de decisões diferentes e de eventos diferentes que podem acontecer ao longo da partida, é esperado que o jogador engaje várias vezes com o jogo, a fim de colecionar eventos, itens e fins de jogo diferentes, através de métodos de tentativa e erro.

REFERÊNCIA DE GAMEPLAY

A maior parte da jogabilidade no jogo *Dungeon Grinding* é inspirada no gênero de Visual Novel e Dating Sim, com desenvolvimento de uma história com ramificações, diálogos, decisões e desenvolvimento de relações. Os jogos desse gênero que foram usados como benchmarking foram *Dream Daddy* e *Monster Prom* (figura 28).

Do jogo *Monster Prom* ainda é emprestado a característica de focar em “completar achievements” ou colecionáveis, com o foco do jogo em registrar e monitorar quais eventos e finais de jogo novos o jogador obteve e quantos faltam obter ainda. A tela de fim de jogo do jogo *Monster Prom*, mostrada na figura 29, mantém um registro de quanto conteúdo narrativo do jogo já foi descoberto pelo jogador.

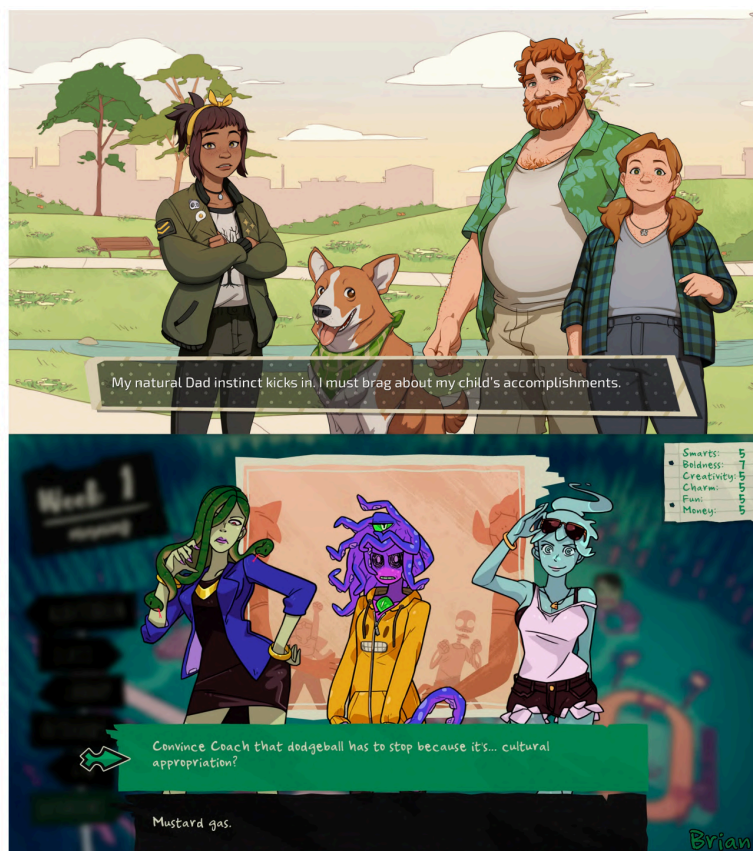


Figura 28: Telas dos jogos Dream Daddy (superior) e Monster Camp(inferior), continuação de Monster Prom.

Fonte: gameuidatabase.com



Figura 29: Tela de fim de jogo de Monster Prom e seu foco em completar achievements e explorar diferentes finais. Fonte: gameuidatabase.com

O jogo também apresenta mecânicas de rpg de turno, quando o jogador precisa realizar tarefas, batalhar ou convencer chefes ou minions. O jogo que serviu de benchmark para essa parte é o Griftlands, um rpg de deck building, que funciona em

turnos, e a mesma mecânica de cartas e turnos serve tanto para o combate quanto para discussões verbais. Essas cenas de combate e debate são mostradas na figura 30.



Figura 30: Cena da gameplay de discussão (superior) e cena da gameplay de combate (inferior) do jogo Griftlands. Fonte: steamcommunity.com.

NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS

- História e Narrativa

“Você é um monstro jovem, que acaba de iniciar a sua jornada assombrosa no caminho do mal. Como você não é um herdeiro de nenhuma fortuna vampírica, e você não teve sorte na loteria de poderes malignos extraplanares, seu sucesso terá que ser construído desde o zero em uma linda história de esforço, ódio e humilhação. Além disso, você também precisa pagar seu aluguel!

A primeira etapa dessa história é o processo seletivo para sua primeira vaga de emprego: como um **FUNCIONÁRIO DE UMA DUNGEON!**

Como será esse processo seletivo? Aqui na Dungeons™, não acreditamos em currículos, apenas com a mão na massa, em um período não remunerado, aqui na

Dungeons™, é que podemos ver se o monstro está com suas prioridades alinhadas com a da empresa. Por isso, o candidato passará algumas semanas convivendo com cada ambiente da Dungeons™, se aclimando com as rotinas infernais, colegas maquiavélicos, horrores fora do mundo, invasões heróicas, e chefes de cada departamento.

No final do período do processo seletivo, se a sanidade do candidato ainda existir, se não foi vítima de um esquema de sabotagem de seus competidores, e evitou sucumbir à diversa fauna selvagem que habita nosso ambiente de trabalho, sobreviveu às invasões heróicas, então os chefões vão formar um comitê para decidir o destino dos candidatos.”

- Visão Geral e apresentação do mundo do jogo

O universo no qual ocorre a história é dividido em duas sociedades: a sociedade dos humanos, inspirada no clássico cenário de Dungeons & Dragons, Senhor dos Anéis, etc(figura 31). e a sociedade dos monstros(figura 32), que parece com a sociedade atual, onde os monstros trabalham, se estressam nos seus afazeres, esperam por promoções de cargo, vão para happy hours, e tentam equilibrar sua vida social e sua vida profissional. E essas sociedades interagem até certo nível, com hostilidade ou com indiferença, ocasionalmente de forma amigável, mas enfatizando o cômico e o absurdo.



Figura 31: Moodboard de cenário de fantasia de rpgs clássicos: o grupo de heróis que invadem dungeons e a superfície da fantasia medieval. Fonte: Wizards of the Coast, malasemilhas.com.br, collider.com.

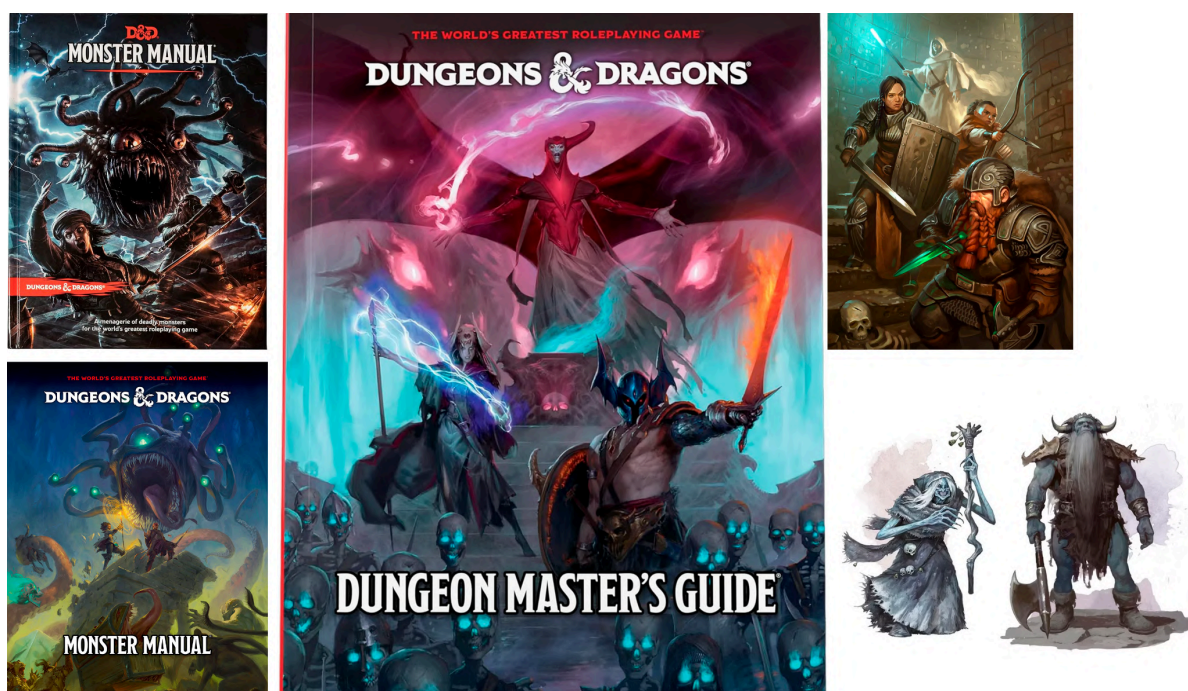


Figura 32: Moodboard de vilões de fantasia de rpgs clássicos. Ilustrações retiradas de material oficial da empresa Wizards of Coast, proprietária de Dungeons & Dragons. Fonte: Wizards of Coast

A sociedade dos monstros também apresenta a clássica desigualdade social da pirâmide sócio-econômica, e o personagem do jogador está na base dela. Por isso,

recém saído do sistema de ensino da sociedade dos monstros, o protagonista deve encontrar seu emprego logo, e nessa busca ele acaba aterrissando em uma vaga precarizada, o que era esperado por ele, já que não tinha muitas esperanças como ingressante novato no mercado de trabalho. O jogo faz um paralelo entre monstro de nível baixo (figura 33) e a pessoa recém ingressa no mercado de trabalho, como inexperiência sendo a qualidade que conecta essas duas situações. É comum que pessoas, no início da vida profissional, passem por vagas de emprego precarizadas, se sentindo perdidas e sobrecarregadas, sofrendo com acúmulo de funções e desvalorização. Enquanto monstros de nível baixo são, muitas vezes, combustível de experiência, dinheiro e equipamento para os heróis de rpg, ou seja, são “bucha de canhão”, descartáveis.

Dessa forma, o jogo terá momentos cômicos replicando elementos de ambientes de trabalho tóxicos ao longo dos diálogos, além de brincar com elementos bem cimentados dos gêneros de rpg e visual novel, quebrando a quarta parede, por exemplo, e também com arquétipos de grupos sociais atuais.



Figura 33: Alguns monstros, fada, gosma, zumbi e quimera, do universo de Dungeons & Dragons e Magic: The Gathering que também servem de inspiração para a população da dungeon. Fonte: Wizards of Coast.

- Áreas

As áreas que serão exploradas no jogo são limitadas ao espaço da dungeon, que é dividida em seis regiões, cada uma governada por um personagem com quem se pode desenvolver relações. Essas áreas são inspiradas fortemente em cenários de aventura de rpg clássicos, e estão ligadas tematicamente aos personagens correspondentes. Há também um território neutro, que fica no centro da dungeon e onde ocorrem eventos principais, como a cerimônia de início do processo seletivo e a divulgação dos resultados no final do jogo. As regiões são: Cemitério assombrado, Castelo de influencers, Floresta Alfa, Torre da Positividade e Prédio da administração.

PERSONAGENS

A descrição dos personagens relatada aqui é uma apresentação resumida das suas características, personalidades e contexto

- Protagonista

O personagem do jogador é propositalmente plano e genérico, a fim de que o jogador consiga se projetar nesse avatar. A aparência pode ser escolhida entre quatro opções, com o mesmo objetivo de possibilitar maior identificação.

Os monstros utilizados de inspiração para os avatares são monstros que são mais comumente associados a níveis iniciais da dungeons, fracos, que servem de introdução para mecânicas de combate e tutoriais para jogadores de rpgs clássicos, como “slimes”, fadas, lobos, zumbis. A figura 34 mostra rascunhos iniciais do avatar do jogador.

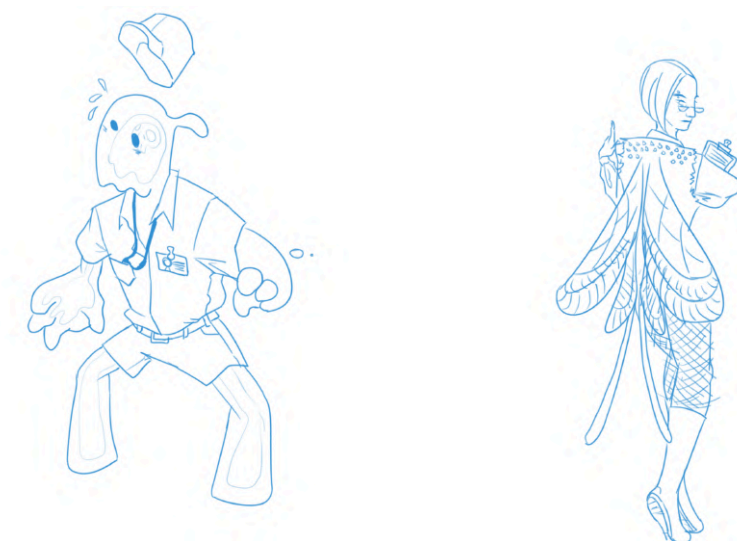


Figura 34: Rascunhos de opções de avatar para o protagonista. Fonte: Elaborado pelo autor.

- **R41NH4 L1CH!**

A personagem responsável pelo Cemitério Assombrado é a R41NH4 L1CH!, uma maga que se afundou tanto em magias necromantes e em noites de gameplay que se tornou um morto-vivo ela mesmo. Ela era uma streamer desconhecida, até começar a chamar a atenção no meio depois de humilhar completamente o grupo de jogadores profissionais queridinhos da época, os Paladinos4Light.

Amada pelo submundo, R41NH4 L1CH! foi contratada pela dungeon, devido às suas capacidades de liderança e seu crescente exército de espectadores que, após noites e noites viradas e abastecidas com o combustível gamer que patrocina suas streams, se zumbificaram em fãs decrepitos, sedentários e solitários.

Nossa amada gamer é meio desleixada, não tem hábitos saudáveis, e seu domínio é uma bagunça. Além disso, apresenta tendências de xingar e infringir os direitos monstruosos ocasionalmente, como é bem esperado do ambiente gamer, tudo censurado pelo RH do dungeon, obviamente.

Seu design combina a decadência esperada de um Rei Lich morto vivo com o desleixo esperado de um gamer hardcore, beirando o vício. Além disso, elementos relacionados com o mundo game foram incluídos em design, como headsets, bebidas energéticas em lata, equipamentos e armas com luzes RGB. Os rascunhos iniciais na figura 35 mostram essas ideias visualmente.



Figura 35: Rascunhos da R41NH4 L1CH!. Fonte: Elaborado pelo autor.

Inspiração:

O Lich é uma criatura recorrente em obras de ficção, apresentado como um morto-vivo poderoso que atingiu a imortalidade através de poderes mágicos, normalmente por ser um mago renomado em vida. Normalmente é retratado como tendo um comportamento de isolamento, vivendo em alguma fortaleza de seu domínio. Esse arquétipo é ilustrado com o exemplo da figura 36.



Figura 36: Ilustração de um lich de Dungeons & Dragons. Fonte: Wizards of The Coast.

- Condessa Tube

Essa polêmica residente da dungeon, como toda criatura noturna amaldiçoada com a morte eterna, gosta de muita festa e confusão, pelo menos enquanto for possível monetizá-las. A Condessa é uma jovem vampira de 1500 anos que entrou em uma fase de influencer devido ao tédio (do tempo de vida e da riqueza) e, por enquanto, descobriu que faz um sucesso colossal e gosta da atenção recebida, mesmo que na verdade a maior parte dela seja hate e desaprovação pelo caos que semeia pelo

dungeon com seus vídeos de trollar, ou pegadinhas, baits de engajamento e festas com duração de meses em que chama outros influencers para gerar conteúdo. Ela não percebe que o seu grande sucesso, na verdade, deriva do seu poder natural de vampiro de enfeitiçar e hipnotizar, que utiliza sem intenção, em quem o assiste, através das telas para causar indignação e uma imensa necessidade de opinar publicamente. Seus poderes vampíricos também envolvem o controle de uma nuvem de morcegos, a quem chama carinhosamente de seus “seguimores”, por sua predisposição a carregar quem a incomoda para bem longe. Essa nuvem parece aumentar ou diminuir dependendo do nível de seu engajamento no momento, de certa forma como medidor de quanta atenção ela está sugando com suas palhaçadas.

Seu design combina o luxo com o qual vampiros costumam se vestir com a tendência de influencers de usarem roupas caras, com patrocinadores, “publis” e muitos logos de marca aparecendo na câmera. Além disso, a vampira pode se vestir com algo ridículo, algumas vezes ofensivo para outros monstros, a fim de gerar engajamento(bait). A personagem é gorda, por motivo de que vampiros são normalmente retratados como delgados e esbeltos, e é interessante ver algo diferente. Um de seus morcegos-seguidor segura um celular constantemente para gravar seus vlogs.

A personalidade dela é expansiva e bem-humorada, gosta de provocar e fazer piadas, porém com pouco ou nenhum respeito pelo limite de outras pessoas.

As primeiras ideias de aparência da personagem, quando se imaginava que seria um personagem do gênero masculino, foram reunidas na figura 37.



Figura 37: Rascunhos iniciais do Conde Tube. Fonte: Elaborado pelo autor.

Inspiração:

O vampiro é um tipo de morto vivo na qual sua condição é transmitida quando alguém bebe o sangue de outro vampiro após ter seu sangue sugado por um deles ou simplesmente pela mordida, dependendo da sua representação. Na maioria das obras de ficção, a luz solar é letal para eles, e em várias representações eles são atraídos por festas luxuosas e ostensivas. Eles costumam apresentar vários poderes, entre eles, o de hipnotizar suas vítimas e se transformar em uma nuvem de morcegos. Esse arquétipo é ilustrado com o exemplo da figura 38.

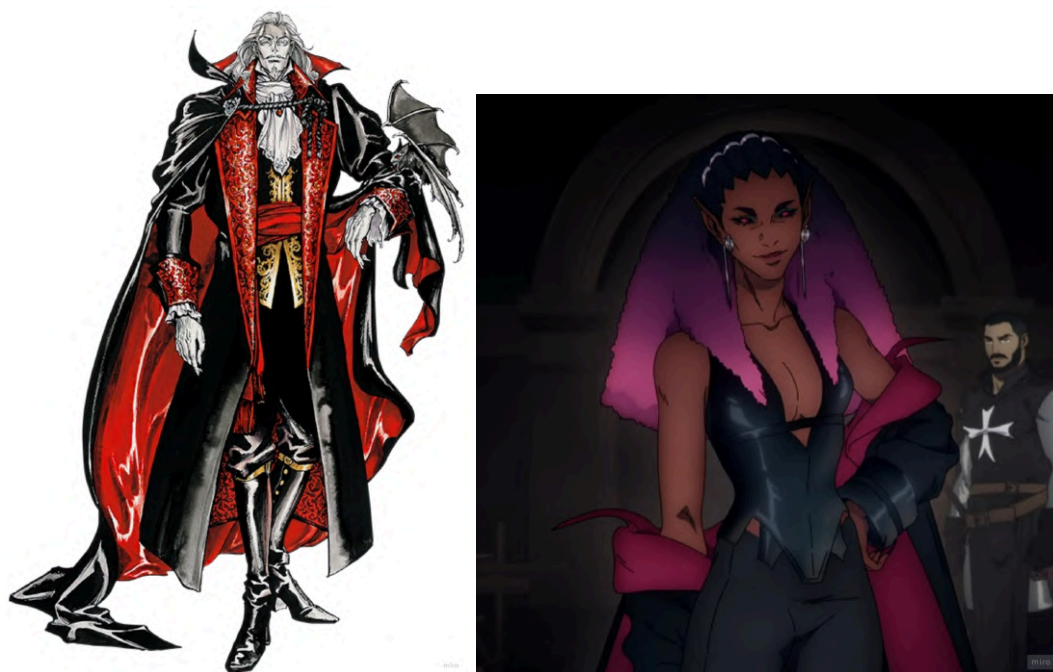


Figura 38: Personagem Drácula da franquia Castlevania e Drolta Tzuentes da animação Castlevania: Nocturne.

Fonte: Castlevania Wiki.

- Alfa da alcateia

O “Alfa”, como as pessoas o chamam ironicamente, é um elfo-lobisomem atlético, desses que tomam vários suplementos, quase exclusivamente se vestem com roupa de academia e periodicamente entram em banheiras com gelo. Apesar de afetado pela condição da licantria, ele vê isso como uma benção. Ele e outros afetados pela licantria se juntam em uma “irmandade” masculina, na qual ele é o líder, por ser o mais forte. Eles realizaram o juramento de que nada nem ninguém irá distrair os guerreiros do seu “retiro sagrado”, e por isso eles mantêm forte controle da circulação na Floresta Alfa e pelo mesmo motivo, apesar de se vangloriarem de serem machos dominadores, não possuem responsabilidade emocional (inspirado nos incels).

Esse personagem ironiza a figura do masculinista obcecado com metáforas de estrutura social de lobos como forma de enxergar o mundo. O Alfa fica maior parte do tempo na sua forma lupina, frequentemente sem camisa e com shorts/calça, às vezes com alguma regata cavada com alguma estampa de treino. Ele tem um ar de superioridade e trata o jogador cumprindo o arquétipo de tsundere.

Os rascunhos iniciais do personagem, na figura 39, mostram-no em atividades relacionadas à atividade física, muito associada a esse grupo.



Figura 39: Rascunhos do Alfa. Fonte: Elaborado pelo autor.

Inspiração:

O lobisomem é retratado como um pessoa que foi amaldiçoada ou infectada com a condição de licantrópia e a sua transformação em lobo pode ser provocada por fases da lua ou voluntariamente, dependendo da obra de ficção na qual aparece. Ao longo das suas representações, já foi apresentado tanto como debilitado pela licantrópia, como dotado de força e agilidade sobre humanas pela mesma condição. Uma das suas representações é mostrada na figura 40.



Figura 40: Ilustração de um lobisomem por Polidor. Fonte: World of Warcraft.

- Feiticeiro

O feiticeiro é o único humano na dungeon, residente solitário da Torre da Positividade, onde ele passa seus dias ouvindo MPD (música popular de dungeon), passando café, se deleitando na arte da culinária vegana, curtindo seu hobby de fotografia e lendo livros de política. Ele se considera um cara bem sensível, tranquilo e respeitoso e ama todas as formas de vida. Alguns monstros reclamam do costume dele de interromper a fala de monstros para explicar algo que elas claramente já sabiam, mas ele tem certeza que são os caretas e ultrapassados dessa dungeon que espalham esse rumor porque tem medo de um cara que não é tóxico, musculoso e briguento. Claro que ele reduziu vários desses caras a pó em múltiplas ocasiões, mas ele acredita também no poder transformador do perdão (apenas para ele).

O feiticeiro é o típico esquerdomacho e vive estudando suas magias na Torre, da qual todos os monstros fugiram porque não aguentaram sua positividade tóxica e

seu comportamento mimado. Mesmo sozinho, ele não cogita que a culpa pode ser sua. No mesmo sentido que ele se acha o ápice da good vibes, mesmo não sendo, ele não se vê como um vilão da dungeon, apesar de que seus acessos de birra já renderam a ele catástrofes de respeito no mundo dos monstros. E para ele e sua mãe, que o vem visitar toda semana, a culpa de todos esses cataclismas são de alguém que não é ele.

Inspiração:

Os feiticeiros muitas vezes são representados como pessoas de grande sabedoria e comportamento eremita, algumas vezes com temperamento difícil. São atribuídos a eles modos de viver peculiares, incompreendidos pela maioria das outras pessoas. A figura 41 mostra a aparência geralmente associada a um feiticeiro, desgrenhado, com roupas mais largas, cheios de miçangas, acessórios e objetos estranhos que carregam.



Figura 41: Ilustração de um feiticeiro de Dungeons & Dragons. Fonte: Wizards of The Coast.

- Herói da profecia

O herói é um personagem que não será objeto de romance do protagonista, servindo mais como personagem secundário. Ele é irritante, esnobado e acredita que todos na dungeon são criaturas vis e que devem ser eliminados para que sejam purificados de seus pecados e retornem a deus, mas esconde essa personalidade severa e ríspida atrás de bondade dissimulada e cordialidade ofensiva. Ele é adorado como uma celebridade na superfície, e assim ele se comporta aonde vai, com uma fina camada de humildade. Durante o jogo, ele pode cumprir as funções de inimigo, obstáculo, alívio cômico, aliado temporário ou até conversante casual, aparecendo

aleatoriamente em alguns encontros, em vez de ter algum domínio específico. A Figura 42 mostra um herói do jogo de cartas colecionáveis Magic: The Gathering.



Figura 42: Gideon Jura, personagem de Magic: The Gathering, segue bem estereótipo de herói de RPGs clássicos. Fonte: Wizards of The Coast

- Minions

Em cada área do dungeon, os seguidores dos chefes são de espécies diferentes e tem uma relação diferente com seus senhores.

Cemitério assombrado: A maioria dos minions nessa área são mortos vivos, esqueletos, zumbis, múmias, fantasmas e até alguns vampiros. Todos eles ficam escondidos em seus respectivos lugares de descanso eterno, jogando e bebendo energético, até que seu senhor os comande ou que algum aventureiro desavisado interfira com a wi-fi do local, causando uma debandada furiosa.

Castelo de influencers: A maioria dos minions nessa área são vampiros da realeza, parentes de Conde Tube, e outros vampiros de importância social menor. Assim como Conde Tube, os vampiros da realeza seguiram a tendência de vampirizar a atenção de internautas, e assim passam maior parte do tempo fazendo collabs infinitos entre si, causando caos na área. Os vampiros da laia inferior são seguidores fanáticos do Conde Tube, imitando tudo que ele faz e fazendo tudo que ele sugere por motivos de relações parassociais.

Floresta Alfa: A maioria dos minions nessa área são os outros lobisomens da alcateia do Alfa. Os lobisomens têm uma amizade que se baseia em violência, competição, zombaria e se motivar em treinos de academia.

Torre da Positividade: Como o Feiticeiro afastou todos os monstros, e também por se considerar “um cara da paz”, seus minions são todos ferramentas, utensílios, maquinários e móveis animados com magia. Ele se orgulha desse fato por “não depender da servidão de nenhuma criatura viva”, apesar de que o cristal que usa como fonte mágica foi roubada de uma outrora exuberante floresta que murchou/ é abastecida e mantida por goblins da dungeon, e ele nem sabe.

Prédio da administração: Esse prédio é habitado pelo conjunto mais diverso de monstros, desde górgonas e fadas até trolls e goblins. Todos eles vestindo roupas corporativas e se comportando como funcionários de uma empresa clássica, de forma civilizada e educada, reclamando da comida da cantina, marcando o happy hour, etc.

6. VALIDAÇÃO GDD

Com a primeira versão do documento de Game Design finalizada, foram realizadas sessões de apresentação e conversa aberta desse documento a indivíduos a fim de obter feedbacks sobre alguma parte da ideia do jogo, como a comunicação do conceito, a construção do mundo e do contexto ou na elaboração dos personagens.

Entre os comentários, foram levantados questionamentos sobre a parte mecânica do jogo, o que era esperado, já que o documento se ocupa mais da parte narrativa e visual. Outras questões levantadas nas discussões foram confusões em relação ao gênero do jogo, ao objetivo do jogador, e algumas questões sobre o tema e os personagens, o que de fato afetam mais o trabalho. Dessa forma, foram explicadas como funcionam os gêneros dos quais o jogo se inspiraria, e delimitou-se o objetivo principal apenas à admissão na vaga de emprego. Já sobre as personagens, foi apontado que faltava a elas um elemento a mais para ancoragem à realidade, a fim de que a referência fosse mais reforçada. Uma das sugestões foi adição de funções reais para cada zona da dungeon, de forma que existisse uma semelhança maior com uma empresa real. Outro detalhe foi uma observação de que, no rascunho da R41NH4 L1CH!, faltava a ela algum elemento de imponência que revelasse sua posição como chefe, o que é importante às outras personagens também.

Os pontos levantados nesse processo ajudaram a rearranjar o GDD para uma nova versão e fomentaram a geração de requisitos para as próximas etapas do trabalho.

7. REQUISITOS

Os requisitos foram elaborados se baseando principalmente nos dados contidos no GDD, nas sessões de validação e nas referências pesquisadas.

Os requisitos imprescindíveis são:

- personagens principais devem ter características marcantes (física ou roupa);
- personagens principais devem ter silhuetas marcantes;
- o design dos personagens deve refletir sua origem fantástica e seu arquétipo contemporâneo;
- serão desenvolvidos quatro avatares para o jogador e cinco NPCs (Non Playable Characters ou personagens não jogáveis);
- os avatares do jogador devem ter uniforme de empresa ou roupa social;
- o design dos avatares do jogador devem refletir baixa hierarquia na empresa;
- o design dos avatares deve fazer referência a alguma função em alguma empresa de escritório;
- cada avatar deve ser uma espécie de monstro diferente;
- o monstro associado ao jogador deve ser monstro associado a níveis básicos de dungeons;
- os sprites do jogo devem transmitir diferentes emoções dos personagens;

Os requisitos necessários são:

- As silhuetas das personagens devem ser bem diferentes entre si;
- Cada personagem deve ter uma paleta de cores própria, com pelo menos alguma cor viva de destaque;
- As personagens devem apresentar uma diversidade de corpos;
- Os avatares do jogador também devem ter silhuetas e corpos diversos;
- os sprites do jogo devem ser dinâmicos e gestuais;

Os requisitos desejáveis são:

- A aparência dos chefes deve refletir sua hierarquia e importância;
- A aparência dos chefes deve refletir a função do seu departamento na dungeon;

- O design dos avatares do jogador podem se inclinar para um gênero, mas devem permitir uma identificação mais ampla de gêneros.

À medida que o projeto se desenvolvia, os seguintes requisitos se alteraram:

- serão desenvolvidos quatro avatares para o jogador e cinco NPCs (Non Playable Characters ou personagens não jogáveis);
- os sprites do jogo devem transmitir diferentes emoções dos personagens;

Por questões de tempo hábil, foram reduzidos de cinco para quatro NPCs a serem desenvolvidos, dessa forma, o personagem Herói não foi explorado.

Como foi dito na seção Metodologia, a última etapa do projeto envolveria a produção de um pequeno conjunto de ilustrações que seriam utilizadas no jogo, hipoteticamente, ou seja, os *sprites*, mas foi decidido que o trabalho enfatizaria a experimentação criativa das alternativas de conceitos de personagem, a partir do fim da primeira parte do Trabalho de Conclusão de Curso.

Os requisitos foram a última ação referente à primeira parte do Trabalho de Conclusão de Curso, fornecendo direcionamento para a geração de alternativas de design de personagens que consiste na próxima etapa do método.

8. DESENVOLVIMENTO

GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS DE LINEART

Apesar de já existirem alguns rascunhos produzidos durante o início do trabalho, a terceira etapa é constituída pela experimentação de fato, guiada pelas diretrizes estabelecidas com o Documento de Game Design e com os requisitos de projeto.

De forma geral, o processo de desenvolvimento se deu pelas seguintes etapas:

- produção de alternativas;
- seleção de alternativas finais;
- experimentação de cores;
- seleção de cor final.

O processo de geração de alternativas se iniciou com os avatares do jogador, já que esses personagens, por se tratarem de ferramentas pelo qual o usuário vai se

projetar no ambiente do jogo e interagir com seus elementos, possuem uma liberdade maior na concepção de sua aparência, já que não possuem algum histórico ou espaço específico na narrativa, além do contexto geral do jogo e uma posição baixa na hierarquia da empresa/dungeon.

A geração de alternativas se deu, inicialmente, por um método relativamente conhecido, o *brainstorming*, que consistiu na produção livre de rascunhos em um período determinado de tempo. Uma lista com diferentes características foi construída para alguns personagens, a fim de registrar as diferentes tentativas que seriam testadas em cada rascunho, como diferentes estilos de cabelo, personalidade, acessórios, roupas, tipos de corpo. As características nessa lista, exemplificada na figura 43, eram diferentes entre si, muitas vezes completamente opostas, na intenção de ampliar o alcance das opções de design. Essa estratégia foi mais utilizada para personagens que acumularam maior quantidade de diferentes ideias, ao contrário de personagens cujas ideias de alternativas foram mais lentas e controláveis, como foi o caso dos últimos dois avatares desenvolvidos.

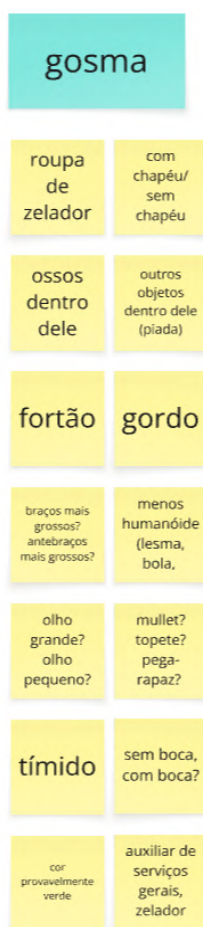


Figura 43: Lista organizando diferentes ideias que foram usadas nos rascunhos. Fonte: elaborado pelo autor no site Miro.

Outra particularidade do processo de *brainstorming* neste trabalho se deu por conta do requisito estabelecido sobre a silhueta dos personagens. Como esse atributo era um ponto importante do projeto, os rascunhos das alternativas começaram através da pintura da silhueta, ao invés de começar com o desenho da linha, ou o *lineart*, como também é conhecido. Após o desenho de diferentes silhuetas, aí começava-se a desenhar as linhas responsáveis pela informação interior à silhueta por cima dessas opções de figura, como pode ser visto na figura 44.



Figura 44: Esquema demonstrativo dos rascunhos realizados no trabalho. Fonte: Elaborado pelo autor.

O primeiro avatar desenvolvido foi o zelador gosma, que já era uma ideia que existia desde o começo da concepção inicial do conceito do jogo. Esse avatar cumpre os requisitos formulados de forma excelente, reunindo uma função hierárquica baixa, muitas vezes até depreciada, dentro de uma empresa, e uma das espécies de monstros mais intensamente associadas com níveis iniciais, introdutórios e até tutoriais, além da união irônica entre uma função de limpeza e uma espécie associada à sujeira. Pretendeu-se dar a esse avatar um ar de timidez, insegurança ou indiferente, alheio ao redor, distraído, o que foi transmitido principalmente através da linguagem corporal e expressão facial do personagem, enquanto seu uniforme e acessórios expressavam sua função. Algumas alternativas foram feitas na intenção de contrastar elementos ameaçadores, como grande estatura, força, espinhos e elementos mais inofensivos de sua personalidade, o que acabou sendo o caminho seguido ao longo do processo. Outra característica que foi explorada ao longo das experimentações foi a ideia de que o monstro de espécie gosma é transparente e tem o hábito de armazenar presas capturadas dentro do seu corpo, por isso surgiu a ideia de o personagem armazenar

suas ferramentas de trabalho dentro de seu corpo gelatinoso. Uma das ideias surgiu após unir essa intenção de usar a maleabilidade do seu corpo para armazenar as ferramentas de trabalho e a intenção de contrastar elementos ameaçadores e inofensivos: ferramentas de zeladoria compridas, como vassoura, rodo, rastelo, esfregão, enfiadas como espinhos em suas costas, dando um ar monstruoso ao design.

Outra questão que foi explorada no design foi a liberdade de uma gosma de assumir diferentes formatos de corpo, dessa forma foram criadas diferentes alternativas com corpos mais ou menos humanóides. As alternativas podem ser observadas a seguir, na figura 45.



Figura 45: Rascunhos do avatar gosma. Fonte: Elaborado pelo autor.

O segundo avatar desenvolvido foi a fada secretária. A ideia planejada nesse avatar era criar uma fada alternativa, que não seguisse a norma do que se espera dessa criatura mágica, geralmente associada com cores vibrantes, personalidade agradável ou estridente, e um tamanho pequeno. Dessa forma, as ideias iniciais se inspiraram em estilos alternativos, como o gótico e o *punk*, e artistas alternativas, como FKA Twigs, porém, ainda se mantendo consciente do ambiente corporativo que rodeia a personagem. Dessa forma, foram utilizadas camisas sociais e gravatas, misturados com pulseiras com espinhos, piercings, coturnos, meia calça arrastão, entre outros. Além disso, a personalidade da fada acompanhou o que o imaginário social espera de alguém com esse estilo: introspectivo, misterioso e distante, contribuindo para a quebra de expectativa com a ideia de uma fada. Foram associados à personagem instrumentos de escrita, com a intenção de evidenciar a sua posição na empresa *dungeon*.

No início do processo de experimentação, percebeu-se que existia certa tendência de os rascunhos apresentarem menos estilização que o intencionado, com uma anatomia mais realista e menos exagerada, como pode ser visto na figura 46. A partir dessa realização, os próximos rascunhos, exemplificados na figura 47, foram desenvolvidos com maior atenção à esse requisito, importante para manter a coesão com o estilo visual do jogo.



Figura 46: Rascunhos do avatar fada. Fonte: Elaborado pelo autor.

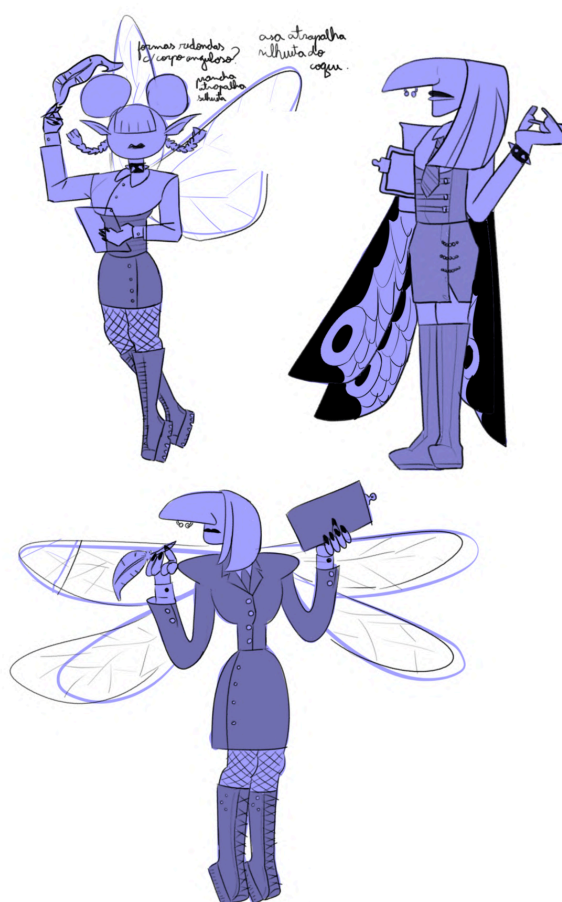


Figura 47: Rascunhos do avatar fada. Fonte: Elaborado pelo autor.

O terceiro avatar não possuía uma espécie bem estabelecida no começo do projeto, e as primeiras ideias consistiam em um motoboy da espécie goblin, montado em um javali selvagem, ou um motoboy *beholder*, com um corpo humanóide, cabeça monstruosa, com asas, ambos denotando o conceito de velocidade e uma função precarizada. Por último, a ideia que parecia mais promissora, recebendo mais rascunhos e variações de versões, foi o conceito de uma múmia, que ansiosamente se atrapalha com suas ataduras e com documentos impressos do trabalho. Essa confusão e nervosismo, aliados a roupas formais, porém simples, tiveram a intenção de, além de atribuir personalidade, enfatizar a posição hierárquica. Em uma das versões, as ataduras se penduravam do terno como uma franja nas mangas, no estilo country americano, o que contribuiria para uma silhueta interessante, mas não adicionava muito na transmissão de personalidade e contexto.

Analisando as formas das alternativas já produzidas, percebeu-se que o avatar gosma podia ser simplificado em várias formas circulares, arredondadas, enquanto a avatar fada, formas afiadas, angulares, triangulares. Dessa forma, houve um esforço, na geração de alternativas desse personagem, que se priorizasse formas retas, quadradas, retangulares, criando uma silhueta bem distinta dos demais e complementando o conjunto de avatares de forma diversa. Adicionalmente, silhuetas mais quadradas e retas coincidem com a forma que os egípcios representavam a figura humana. Dessa forma, o personagem foi representado de forma semelhante a representação egípcia, enfatizando a temática.

As alternativas podem ser observadas a seguir, nas figuras 48 e 49.



Figura 48: Rascunhos do avatar múmia. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 49: Rascunhos do avatar múmia. Fonte: Elaborado pelo autor.

A última personagem a cumprir a função de avatar do jogador recebeu menor tempo de desenvolvimento, como a progressão do projeto já devia estar na etapa de

desenvolvimento dos NPCs, como a menor quantidade de rascunhos mostra, na figura 50. O ponto de partida foi a ideia que a personalidade do último avatar seria distinta dos anteriores, e por isso, deveria ser mais vibrante, segura mas amigável. Uma das formas de se tornar mais interessante o personagem é contrastando conceitos que parecem, à primeira vista, contraditórios, por isso a primeira ideia foi pôr em contraste a personalidade com a espécie de monstro e a função: uma quimera, geralmente associada a ferocidade, ocupando uma função de segurança, geralmente associado a intimidação e opressão, com um personalidade amigável e vibrante.

A cor rosada, a linguagem corporal e a expressão facial foram as estratégias usadas para contrastar com a imagem mais opressora e intimidadora do uniforme de segurança.

Outro conceito interessante possível em uma personagem quimera é a ideia de separar cada cabeça do monstro em personalidades e até funções diferentes. Entretanto, essa ideia não foi bem desenvolvida por questões de tempo.



Figura 50: Rascunhos do avatar quimera. Fonte: Elaborado pelo autor.

Finalizando a produção de alternativas dos avatares, percebeu-se que seria de interesse para o projeto estruturar de forma mais organizada o desenvolvimento de alternativas. Dessa forma, foi construído um esquema no site Miro com ideias relacionadas ao personagem, assim como, em alguns casos, ideias opostas a essas. Para cada ideia, foi estabelecida uma quantidade específica de rodadas, cada uma com um período pré estabelecido de tempo. Assim, esperava-se que seriam produzidas

quantidades razoáveis e mais uniformes de rascunhos de alternativas, independente da facilidade ou dificuldade com cada conceito de personagem a ser trabalhado, e que o tempo gasto em cada personagem fosse mais controlável. Esse esquema está ilustrado na figura 51.

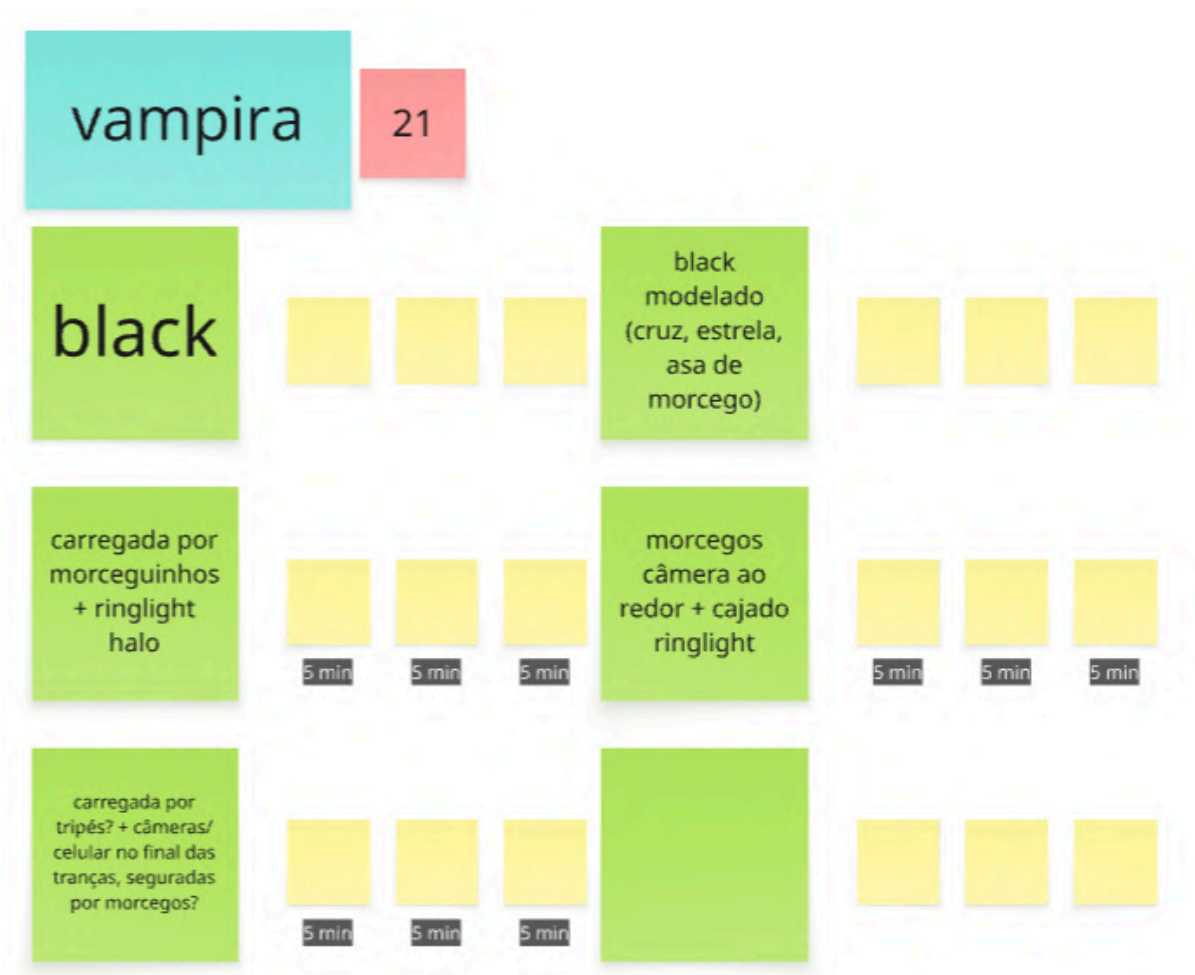


Figura 51: Esquema produzido para estruturar processo de geração de alternativas dos personagens NPCs. Fonte: Elaborado pelo autor no site Miro.

Em uma estrutura de grade (Figura 52), com 9 espaços, foi produzido pelo menos um rascunho para cada ideia anotada nos post-its, com um limite de 5 minutos para cada rascunho. Essa estratégia permitiu testar de forma mais dinâmica cada ideia, em troca de uma queda de qualidade dos desenhos. Entretanto, notou-se que esse caminho seria útil para descartar rapidamente ideias que não se mostravam tão favoráveis quanto outras.

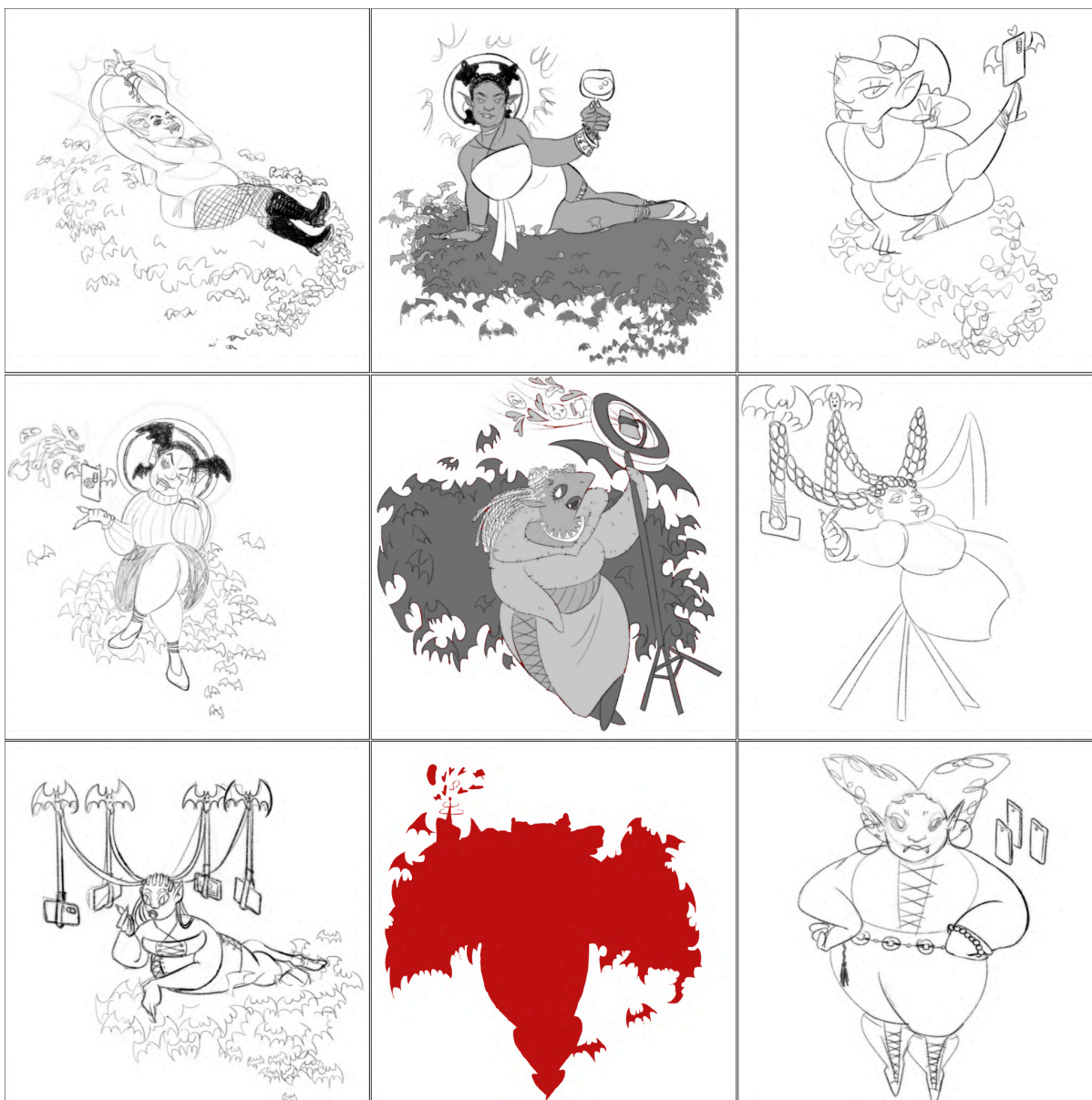


Figura 52: Exemplo de estruturação da produção de alternativas no desenvolvimento de rascunhos. Fonte: Elaborado pelo autor.

Para os NPCs, que consistem nos chefões da empresa-dungeon, são associados a um grupo social e a uma espécie de monstro ou arquétipo de Role Playing Games (RPG) clássicos e cenários de fantasia, se utilizando de exagero de características e estereótipos para unir esses dois universos e gerar efeito cômico com essa mistura inusitada, assim como é observado por Anne-Marie Grönroos no capítulo de introdução.

A ideia inicial para o primeiro NPC, a Rainha Lich, foi que a sua silhueta deveria ser enganosa: grandiosa e intimidadora, em oposição ao seu tamanho inofensivo. Isso contribui para o conceito de que sua maior arma e habilidade não é

física, mas mental, como *gamer* e maga necromante, além de poder sinalizar alguma insegurança sobre isso. Para alcançar esse objetivo, experimentou-se com capas, mãos esqueléticas mágicas, cadeiras com a estética *gamer e hardwares* de computador.

Outra experimentação foi com as roupas da personagem, alternando entre uma túnica puída, tendendo para o lado da fantasia sombria, ou um blusão com capuz e calça moletom, tendendo para o lado moderno e desleixado. Tanto a estética desgastada quanto a desleixada contrastam bem com a coroa, que foi usada na maioria das alternativas para conferir à personagem seu status de realeza. Assim como a coroa, as mãos mágicas (uma magia comum em rpgs clássicos) esqueléticas dão à personagem uma imagem de poder.

Os olhos grandes da personagem também foram usados para tentar contrastar uma aparência mais adorável e expressiva com a sua atmosfera sombria, enfatizada pelos motivos esqueléticos usados nos seus acessórios. Muitas das expressões utilizadas são mal-humoradas, refletindo a fama de *gamers* de se estressar desproporcionalmente com seus jogos, e de geralmente terem problemas com timidez ou isolamento.

As alternativas podem ser observadas a seguir, nas figuras 53 e 54.

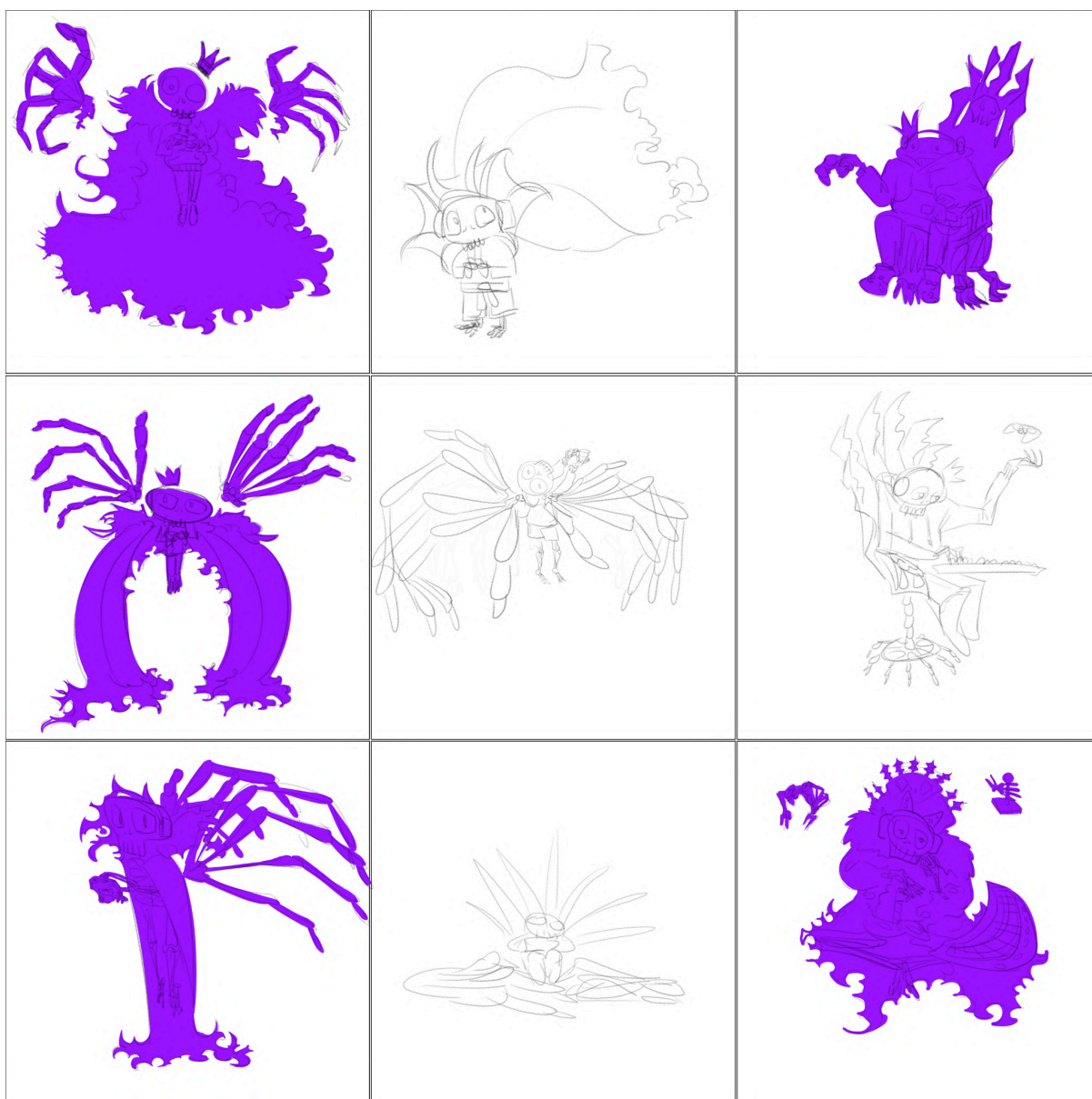


Figura 53: Rascunhos da rainha lich. Fonte: Elaborado pelo autor.

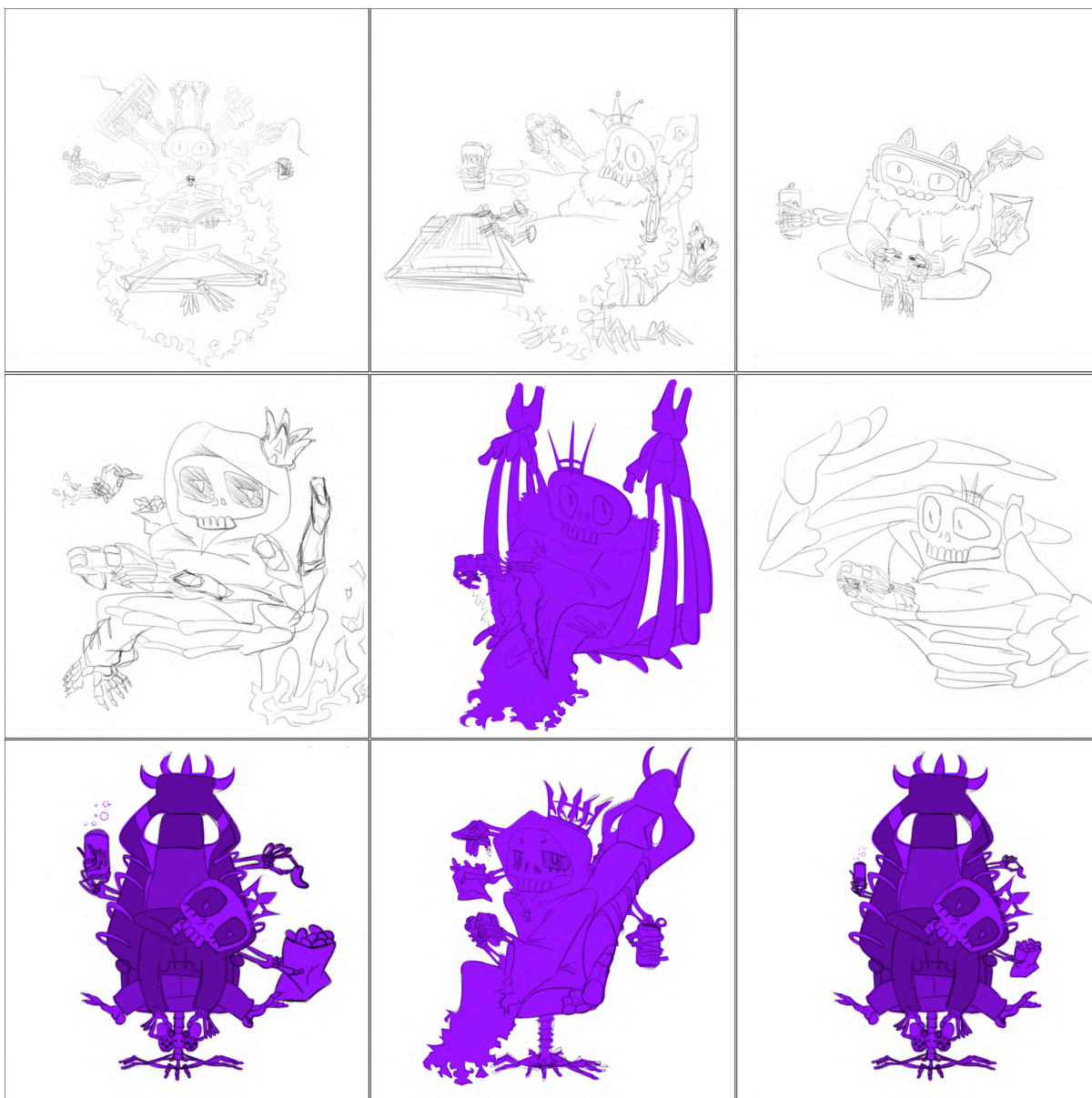


Figura 54: Rascunhos da rainha lich. Fonte: Elaborado pelo autor.

O segundo NPC concebido foi a vampira influencer, com as características mais centrais sendo seu charme e perigo. Dessa forma, priorizou-se uma silhueta que pudesse ser simplificada em formas geométricas circulares e triangulares, expressando uma falsa segurança e conforto.

Se distanciando da representação hegemônica de vampiros pálidos e esqueléticos, foi tomada a decisão de que essa personagem seria negra e gorda.

As alternativas geradas para a personagem tentaram explorar roupas chiques, caras, extravagantes e sedutoras.

De forma a enfatizar o tema, várias alternativas brincaram com uma modelagem pouco realista do cabelo da personagem, associando o formato do black

com algum símbolo geralmente visto como vampírico, dando, também, um ar mais excêntrico e interessante à personagem. Também para enfatizar o tema, os poderes mágicos da vampira a acompanham como objetos associados à profissão de influencer, como nuvens de celular-morcego, cajados de tripés para ring lights, ou coroas de ring lights, como foi elaborado no GDD.

No processo de desenvolvimento dessa personagem também foi percebido a tendência de não aplicar uma estilização condizente com o que foi planejado, e a necessidade de um esforço maior na cartunização dos últimos rascunhos.

A figura 55 mostra o conjunto das alternativas produzidas para a personagem.

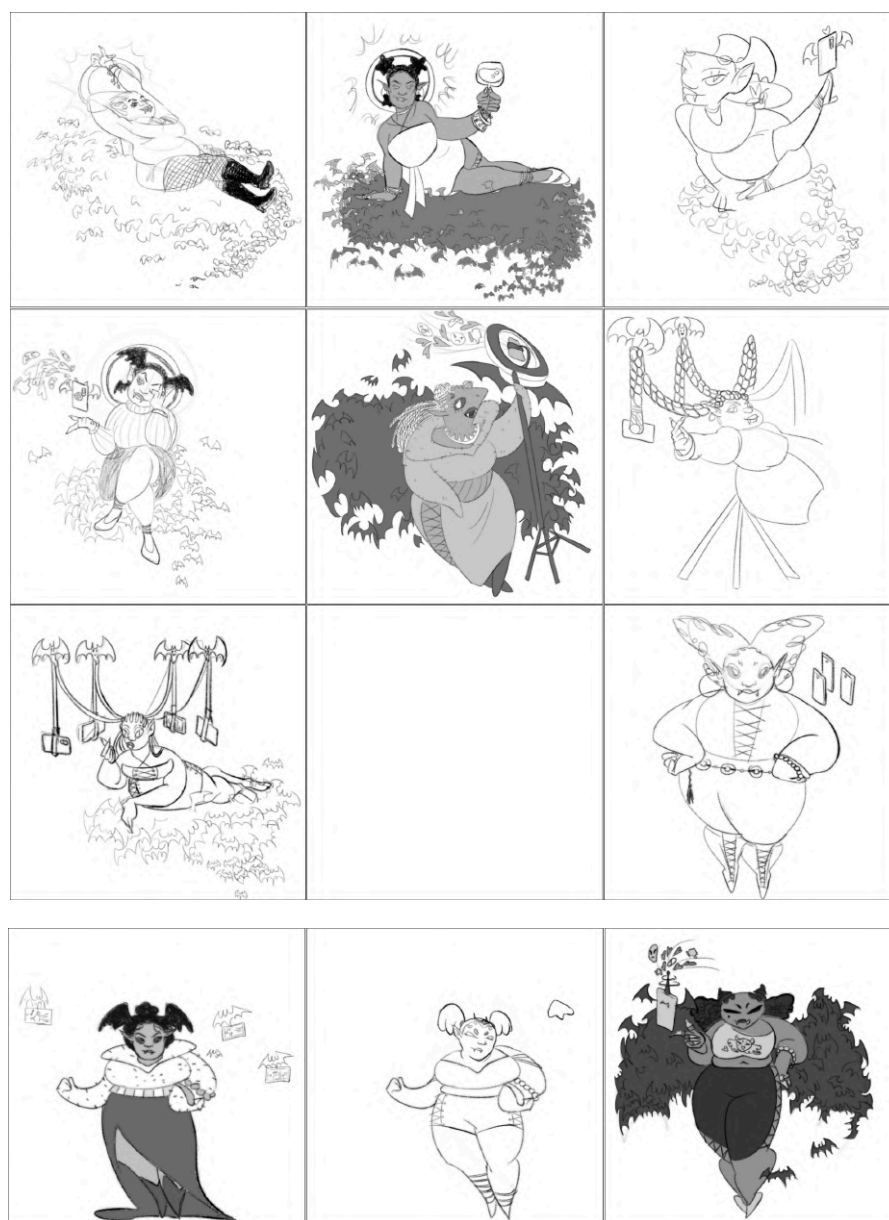


Figura 55: Rascunhos da vampira. Fonte: Elaborado pelo autor.

Em seguida, foram desenvolvidas alternativas para o terceiro NPC, o lobisomem maromba “topzera”, ilustradas nas figuras 56 e 57. O processo dessa personagem foi relativamente mais complexo, já que, por um lado, o componente fantástico tem um contexto natural, de floresta, por outro, o componente social está mais relacionado com um ambiente urbano, e existiam muitas variáveis a serem testadas.

O nível de transformação de humanóide para lobo foi testado desde quase completamente humano até quase completamente lobo. Além disso, as roupas também eram uma dúvida, já que podiam se aproximar mais do tema de academia, do tema de homem cisheterossexual padrão, ou do tema de natureza. Camisas polo, óculos escuros, relógios e tênis grandes, caros e ostensivos foram recorrentes nas experimentações, enquanto regatas e shorts apareciam quando se pretendia focar na parte atlética da personagem. Algumas últimas alternativas, incluídas na figura 57, usaram de pinturas de guerra, padrões de camuflagem e vegetação enroscada em roupas para transmitir maior relação ao selvagem e natural, pintando a personagem como um obcecado por sobrevivência ao ar livre. As poses também foram diversas, variando entre uma pose mais exibida, como de um halterofilista, ou mais reservada, atendendo ao estereótipo de “machão”.



Figura 56: Rascunhos do lobisomem. Fonte: Elaborado pelo autor.

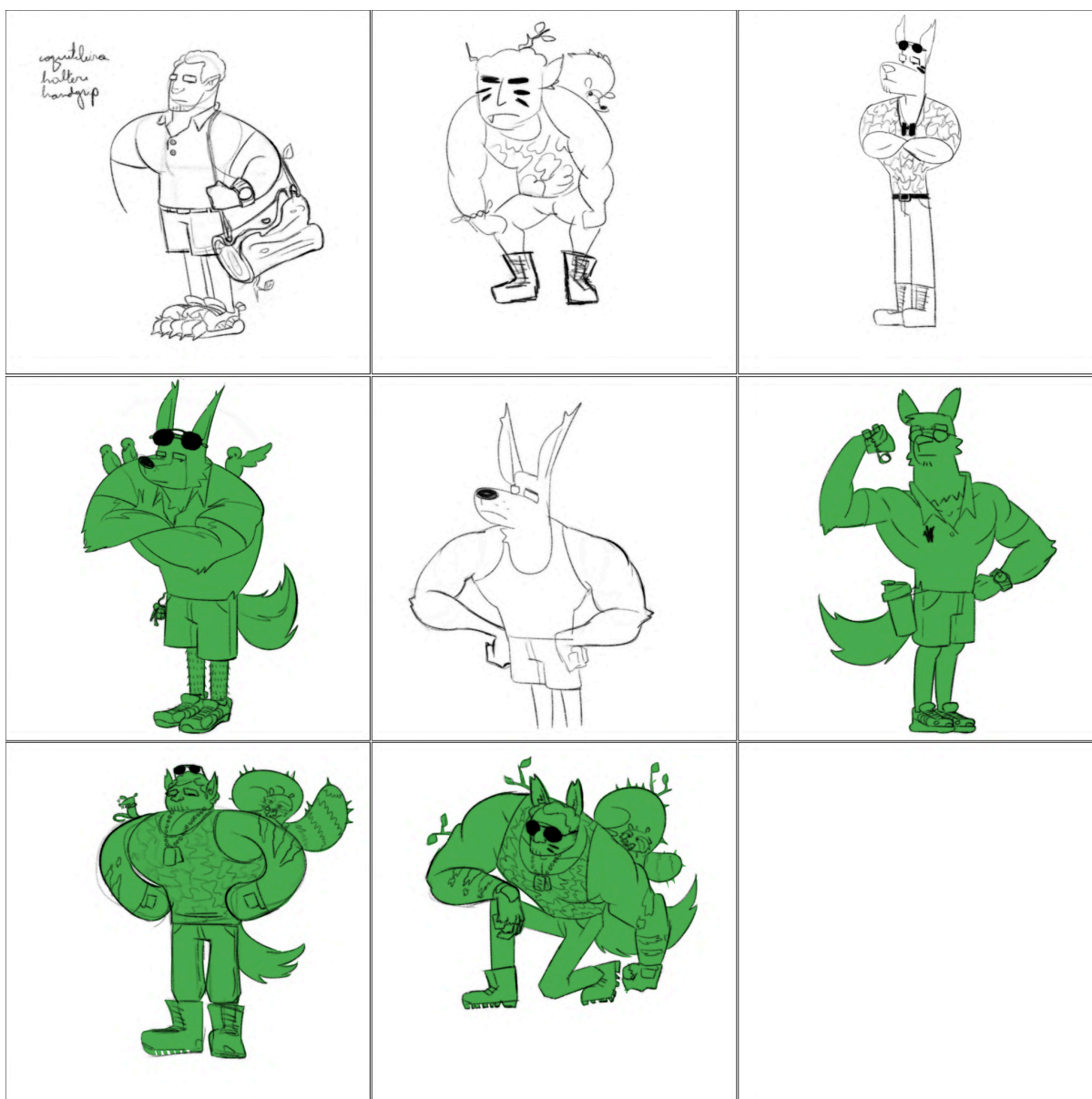


Figura 57: Rascunhos do lobisomem. Fonte: Elaborado pelo autor.

O último NPC a ser concebido, já que o herói não foi incluído por questões de tempo disponível, foi o feiticeiro esquerdomacho. Alguns elementos eram definitivos para transmitir o estereótipo retratado: os óculos de armação redonda, a camisa com estampa, a sandália franciscana e as miçangas de acessório. Alguns outros elementos foram frequentes, como a máquina fotográfica, a *ecobag*, o ukulele, referenciando os hobbies comuns dentro desse grupo social.

A faceta mística desse personagem foi evidenciada com nuvens de fumo que o fazem flutuar, miçangas flutuantes, trajes de roupa com estampas estreladas, e poses estereotipadas de ioga e meditação. Em alguns dos rascunhos, esse aparente equilíbrio

mental foi transmitido à silhueta, tornando-a relativamente mais geométrica e simétrica.

Como o personagem usa seu cabelo ou pêlo facial também pode contribuir para a referência da sátira: o coque samurai, o cabelo grande enrolado, barba grande ou bigodes modelados são estilos bem associados ao estereótipo do personagem e usados nos rascunhos.

Os rascunhos produzidos para esse personagem estão reunidos nas figuras 58 e 59.



Figura 58: Rascunhos do feiticeiro. Fonte: Elaborado pelo autor.

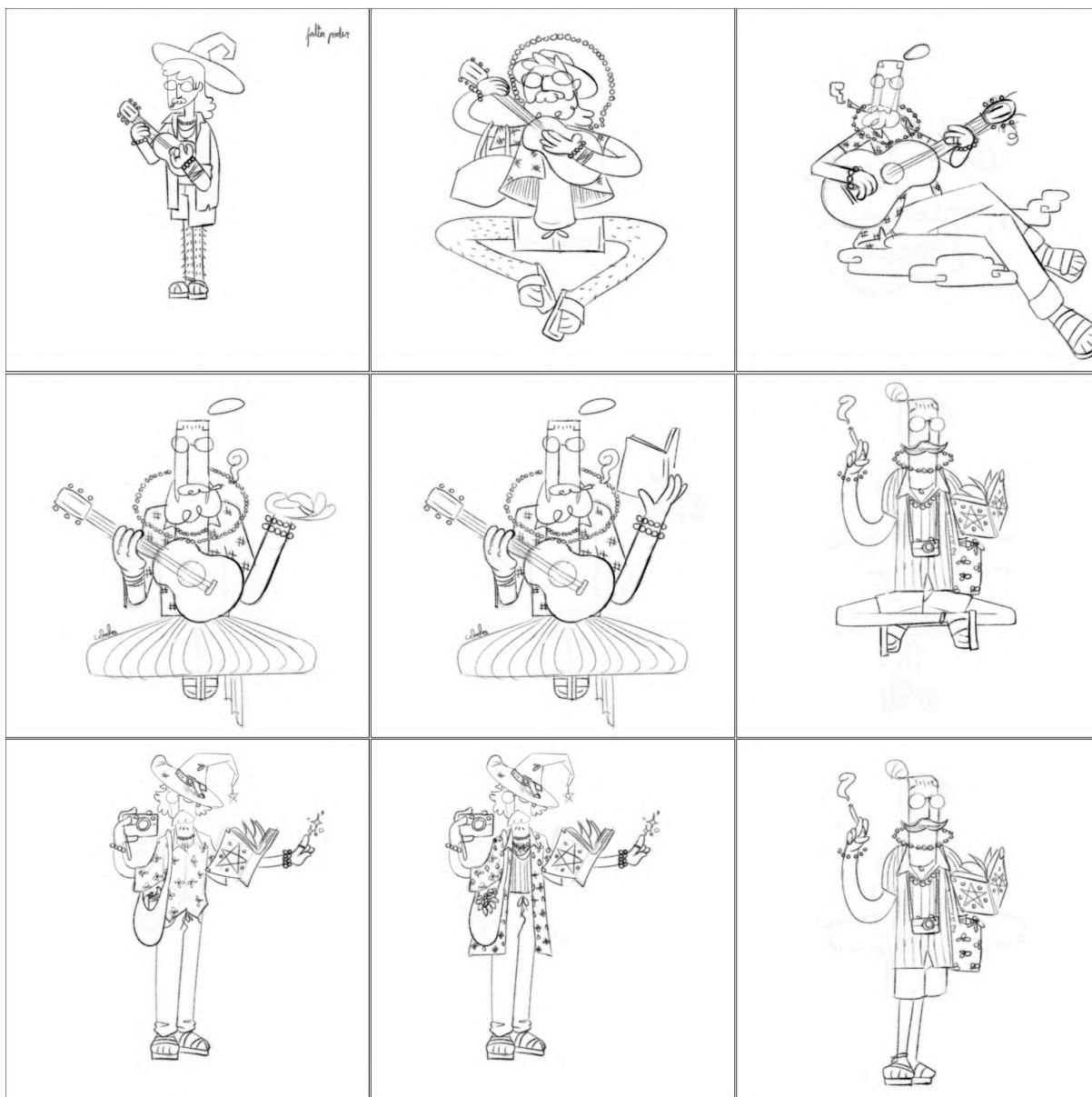


Figura 59: Rascunhos do feiticeiro. Fonte: Elaborado pelo autor.

SELEÇÃO DE LINEART

Depois que uma quantidade considerável de rascunhos foram produzidos, foram selecionados quais deles receberiam o acabamento para produção da versão final. Nesse processo, foram utilizados os requisitos elaborados, o conjunto de dados da personalidade de cada personagem reunidos, a silhueta de cada personagem, e a simplificação dos personagens em formas geométricas. Esse processo de seleção foi utilizado para os NPCs, não para os avatares, que não possuem contexto relativamente menos definido e permite maior liberdade nos critérios de seleção.

As opções mais promissoras foram comparadas com a personalidade da personagem, checando quantas características o rascunho conseguia transmitir com

maior clareza: quanto mais características eram expressas pelo design, sem torná-lo sufocante com detalhes, mais interessante ele se torna para a versão final. As alternativas foram organizadas lado a lado no site Miro, com post-its para sinalizar os pontos positivos, negativos ou detalhes menos interessantes para o projeto, mas que não eram graves, como ilustrado na figura 60.

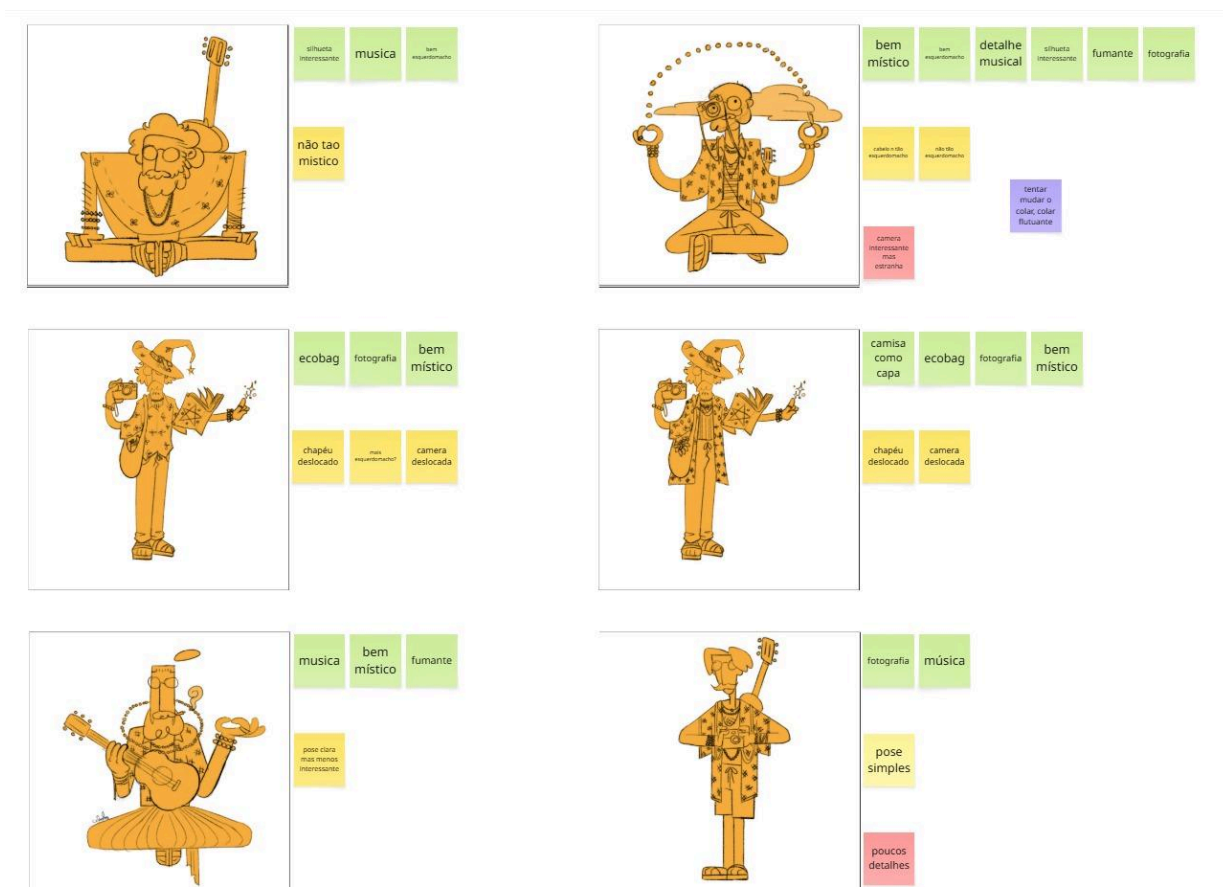


Figura 60: Processo de selecionar a versão final das *linearts* dos personagens. Fonte: Elaborada pelo autor.

Outro método para analisar as alternativas foi a comparação entre as silhuetas das mesmas. Também no Miro, eram posicionados os rascunhos lado a lado, sem a *layer* da *lineart*. A silhueta também foi decomposta em formatos geométricos para analisar a emoção transmitida pelo design, como é mostrado na figura 61, e também se certificando de que os personagens se distinguem entre si, mantendo um elenco diversificado de personagens.

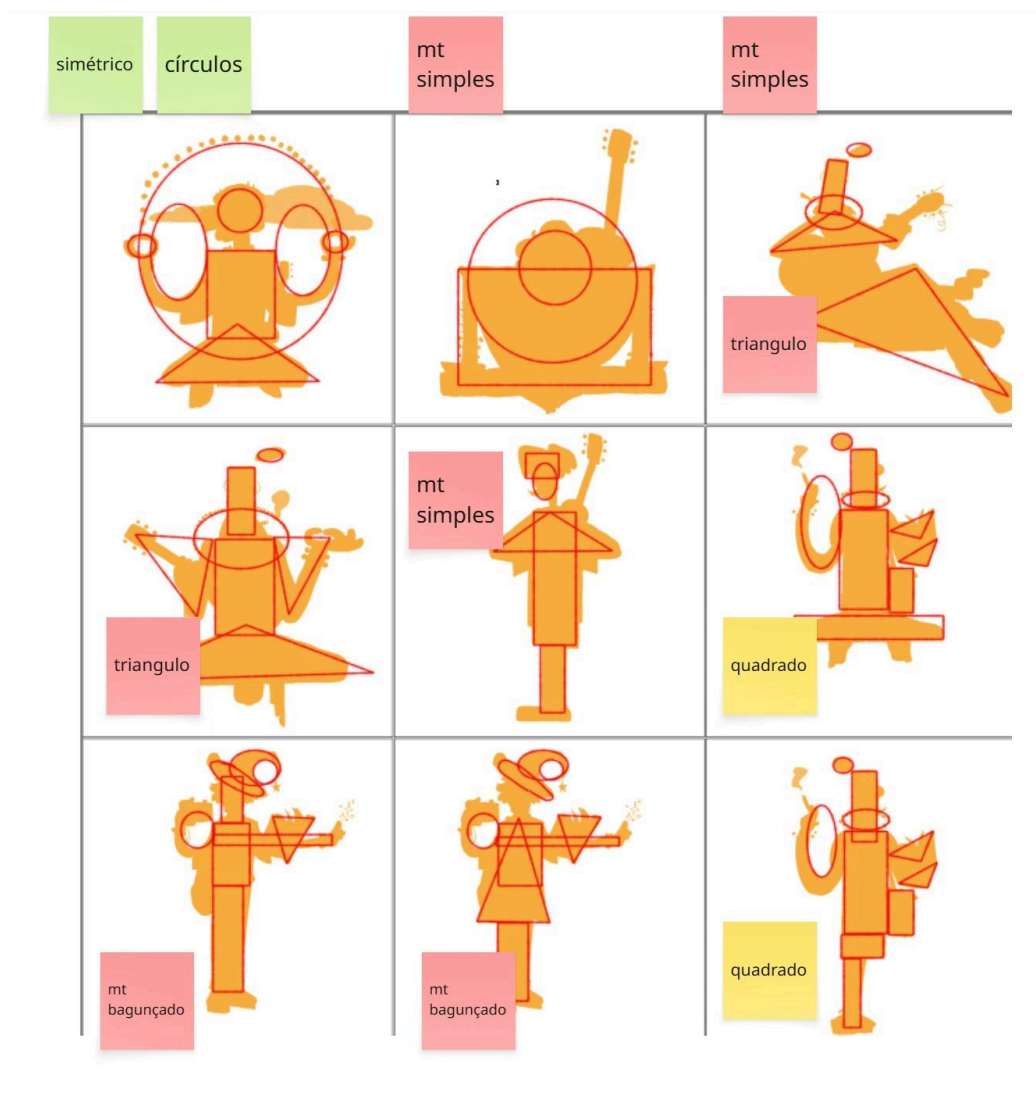


Figura 61: Exemplo de análise feita sobre as alternativas, focada nas formas geométricas sugeridas pela *lineart*.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Depois de revisar os rascunhos produzidos para cada personagem, com base nos critérios e requisitos construídos durante a segunda etapa do projeto, foram selecionadas as versões finais da *lineart*.

VERSÕES FINAIS LINEART

- Gosma

A versão final da gosma (figura 62) foi escolhida entre as alternativas principalmente por sua silhueta marcante, que se apoia em uma distribuição bem desigual de massa, contribuindo para a atmosfera mais cômica do jogo. As formas arredondadas que a compõem dão ao personagem um ar mais suave e sensível, que

combina com sua personalidade tímida, assim como a pose que contrasta com o corpo grande. O corpo irreal também contribui com sua natureza de monstro gosma maleável.

O boné do uniforme abaixado reforça a insegurança e o medo de se destacar, ainda que a personagem tenha um tamanho grande. Outra parte do uniforme, o short, promove um sentimento de inocência e infantilidade.

As ferramentas fincadas em suas costas são um lembrete do contexto monstruoso da *dungeon* e do seu corpo, e ao mesmo tempo da sua função na organização.

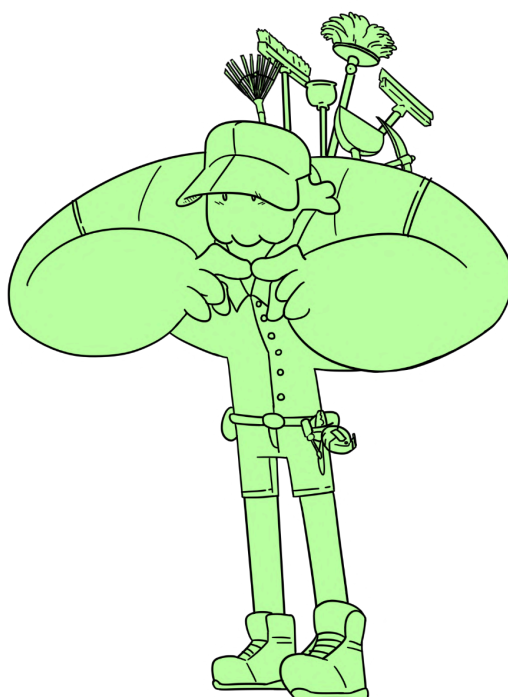


Figura 62: Alternativa escolhida para o personagem gosma. Fonte: Elaborado pelo autor.

- Fada

A versão final (figura 63) da fada foi a que mais se distingue do senso comum esperado de uma fada, com uma postura mais rígida e controlada, e um nariz exagerado que coloca bem a personagem na estética cartunesca do jogo, além de proporcionar uma atmosfera mais sisuda a ela. O cabelo perfeito e corrido também contribui para esse conceito.

A personagem possui mais ângulos agudos e triângulos em seu design, combinando com sua estética mais agressiva e alternativa, mas que ainda faz referência ao ambiente corporativo da dungeon.

As asas de mariposa que mimetizam olhos contribuem como um elemento assustador, e conversam com o design da personagem que possui seus olhos reais ocultos, realçando o ar misterioso dela, já que os olhos são um dos elementos mais utilizados para expressar emoções.

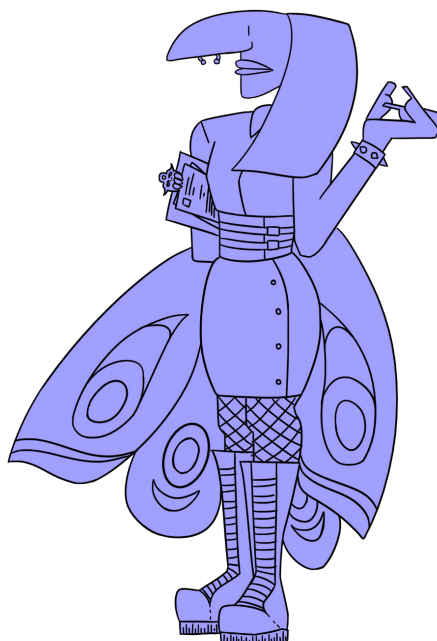


Figura 63: Alternativa escolhida para a personagem fada. Fonte: Elaborado pelo autor.

- Múmia

A versão escolhida da múmia (figura 64) foi a que se diferenciava mais da silhueta dos outros avatares, sugerindo o formato de um quadrado, graças à pose semelhante às representações humanas do Egito antigo, às bandagens, e a cabeça com ângulos mais retos, diferente das outras alternativas com cabelos que conferiam formas mais arredondadas.

Essa alternativa também era a que transmitia melhor a confusão do personagem com os seus documentos de trabalho que se misturam com suas bandagens.

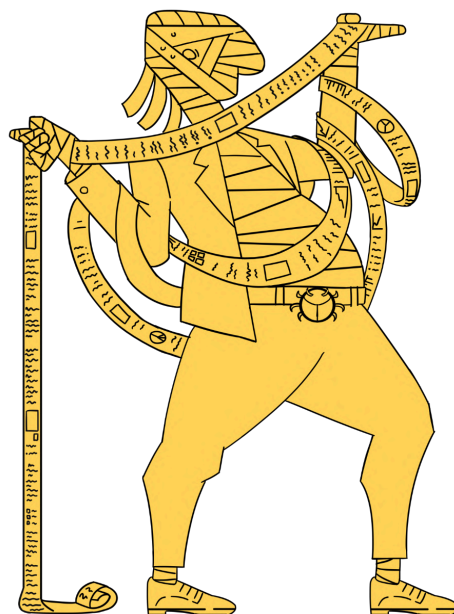


Figura 64: Alternativa escolhida para o personagem múmia. Fonte: Elaborado pelo autor.

- Quimera

A quimera, como último NPC, teve menor tempo de desenvolvimento, portanto a estilização poderia ter sido melhor desenvolvida para manter a coesão com a estética dos outros personagens. A personalidade dividida das cabeças da quimera também poderia ser uma ideia mais desenvolvida, com mais tempo.

Entretanto, a versão final (figura 65) transmite bem a personalidade pretendida, assim como a função dentro da dungeon.

A silhueta promove uma atmosfera enérgica sugerindo um triângulo invertido, uma figura mais instável e tensionada.



Figura 65: Alternativa escolhida para a personagem quimera. Fonte: Elaborado pelo autor.

- Rainha Lich

A versão final do primeiro NPC (figura 66) possui uma silhueta mais imóvel e estável, compondo um formato geométrico mais retangular, combinando com o estereótipo de *gamers* sedentários. O design mais simétrico também contribui para essa atmosfera.

A cadeira atrás da lich serve a função de criar uma silhueta enganosa, aumentando o tamanho pequeno da personagem, e também para fazer referência às cadeiras *gamers*, famosas por terem uma estética específica, direcionada a esse grupo social. O lado sombrio da personagem também recebe atenção, já que a cadeira também pode ser lida como um trono, além disso se assemelha a um caixão, se destacando de outras alternativas. Outro destaque é o espaço vazio intercalado com as costelas na cadeira, criando uma silhueta interessante.

As mãos esqueléticas demonstram o poder mágico do personagem, e os objetos que elas seguram estão relacionados a estereótipos do grupo social ao qual a personagem se refere, como o costume de beber bebidas energéticas para estender o tempo de jogos, alimentação com muitos ultraprocessados e atenção dispersa. Esses objetos podem até mudar dependendo da situação que a personagem se encontraria no

jogo, assim como as mão espectrais podem ajudar a transmitir emoções nas variações de *sprites*.

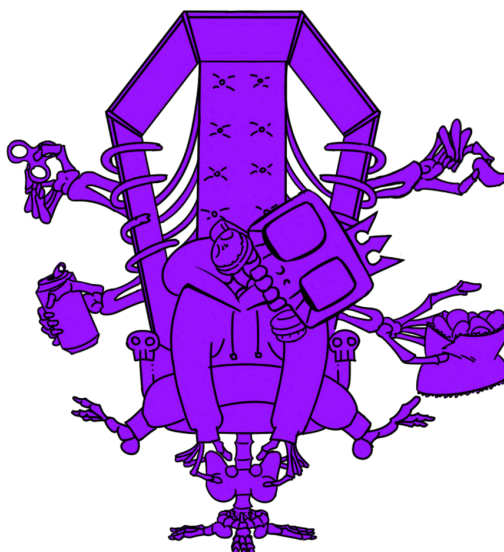


Figura 66: Alternativa escolhida para a personagem rainha lich. Fonte: Elaborado pelo autor.

- Vampira

O design escolhido para a vampira (figura 67) mistura formas triangulares e afiadas com formas arredondadas e suaves, materializando o conceito de sedução e perigo que essa personagem incorpora. Essa alternativa apresenta de forma mais eficiente a paródia que a personagem se baseia, com roupas chiques e confiantes, mas não tão alternativas como outras opções.

Enquanto as asas de morcego e o cabelo modelado como um morcego contribuem com a temática fantástica, os celulares e a roupa com a cara da própria personagem contribuem para a ideia de ela ser uma influencer. Os celulares rodeiam a personagem como se estivessem gravando uma *live*, ou um *vlog*, constantemente.

Outro diferencial da alternativa escolhida são as pernas, cujas silhuetas sugerem corações, contribuindo com a ideia de que o charme é uma das principais armas dessa vampira.

Olhos fechados em designs de personagens são comuns quando existe a intenção de mostrá-lo como mentiroso, que esconde algo por trás de uma fachada.



Figura 67: Alternativa escolhida para a personagem vampira. Fonte: Elaborado pelo autor.

- Lobisomem

A alternativa escolhida para o lobisomem (figura 68) foi uma opção que apresentava uma silhueta clara e interessante em um bom equilíbrio. Algumas das alternativas apresentavam silhuetas maciças e não era possível distinguir a posição real do personagem, tornando-a bem monótona.

O design escolhido transmite bem a ideia de heterossexualidade de *playboys*, com a ostentação de óculos e relógios caros, camisas polo de marcas e tênis chamativos, enquanto o corpo atlético, o aparelho de *hand grip*, a coqueteleira e a mochila de academia transmitem, de forma mais secundária, a faceta do grupo “marombeiro”, “*fitness*” ou “ratos de academia”. Já o contexto fantástico de ser um lobisomem da floresta poderia ter sido transmitido de forma melhor, tendo sido dificultado pelo motivo de o personagem apresentar temas conflituosos (o *playboy* é associado ao urbano, conflitando com o lado florestal). A folha no topo da cabeça é um elemento bobo que se encaixa com o gênero, mas não consegue expressar esse tema o suficiente.

Outro elemento cômico é a meia transformação: apenas a cabeça do personagem é lupina, o que dá um ar bobo, mas também se associa com o estereótipo desses grupos de depilar o corpo.



Figura 68: Alternativa escolhida para o personagem lobisomem. Fonte: Elaborado pelo autor.

- Feiticeiro

O *lineart* final do feiticeiro (figura 69) se apresenta com uma configuração bem simétrica, refletindo o ar de positividade e equilíbrio que o grupo social parodiado gosta de aparentar. Vários objetos e bugigangas compõem o design sinalizando vários hobbies, como fotografia e música, ou escolhas de estilo, como ecobags, que fazem referência a esse grupo. Isso, mais as miçangas utilizadas como acessórios, são parecidas com o design de muitos feiticeiros, que são retratados com uma quantidade exagerada de amuletos, acessórios e cacarecos, pendurados pelo corpo.

O estereótipo de esquerdomachos como fumantes também foi aproveitado para sinalizar o poder mágico desse personagem, manipulando a fumaça para flutuar, contribuindo com o ar místico do personagem, assim como o colar de miçangas flutuando, formando um *halo*. O chapéu também foi uma associação direta com o personagem clássico associado a magia.

Apesar das outras alternativas também transmitirem os conceitos de forma eficiente, essa se destacou pela silhueta geométrica e interessante.



Figura 69: Alternativa escolhida para o personagem feiticeiro. Fonte: Elaborado pelo autor.

EXPERIMENTAÇÃO DAS PALETAS DE COR

A partir daí, passou-se a experimentar com as cores dos personagens, começando com os NPCs, que são a prioridade do projeto. Para a rainha lich, foi imaginado uma paleta de cores complementar, já que essa personagem apresenta os elementos contrastantes no seu design, e abarcando o seu lado sombrio e mórbido, foram escolhidos cores relacionadas a magia, como o violeta e o púrpura, que também são cores calmas e melancólicas, relacionadas com o sedentarismo atribuído aos *gamers*. O amarelo traz a impressão de realeza, poder e arrogância que contrasta com o resto. Algumas outras opções de cores foram exploradas, como uma paleta monocromática de verde, com detalhes violetas, que contribuíram para o visual profano, mas não apresentaram um contraste interessante que proporciona um visual que remetesse à estética de aparelhos com luzes comum à cultura *gamer*. As alternativas mais interessantes foram reunidas na figura 70.

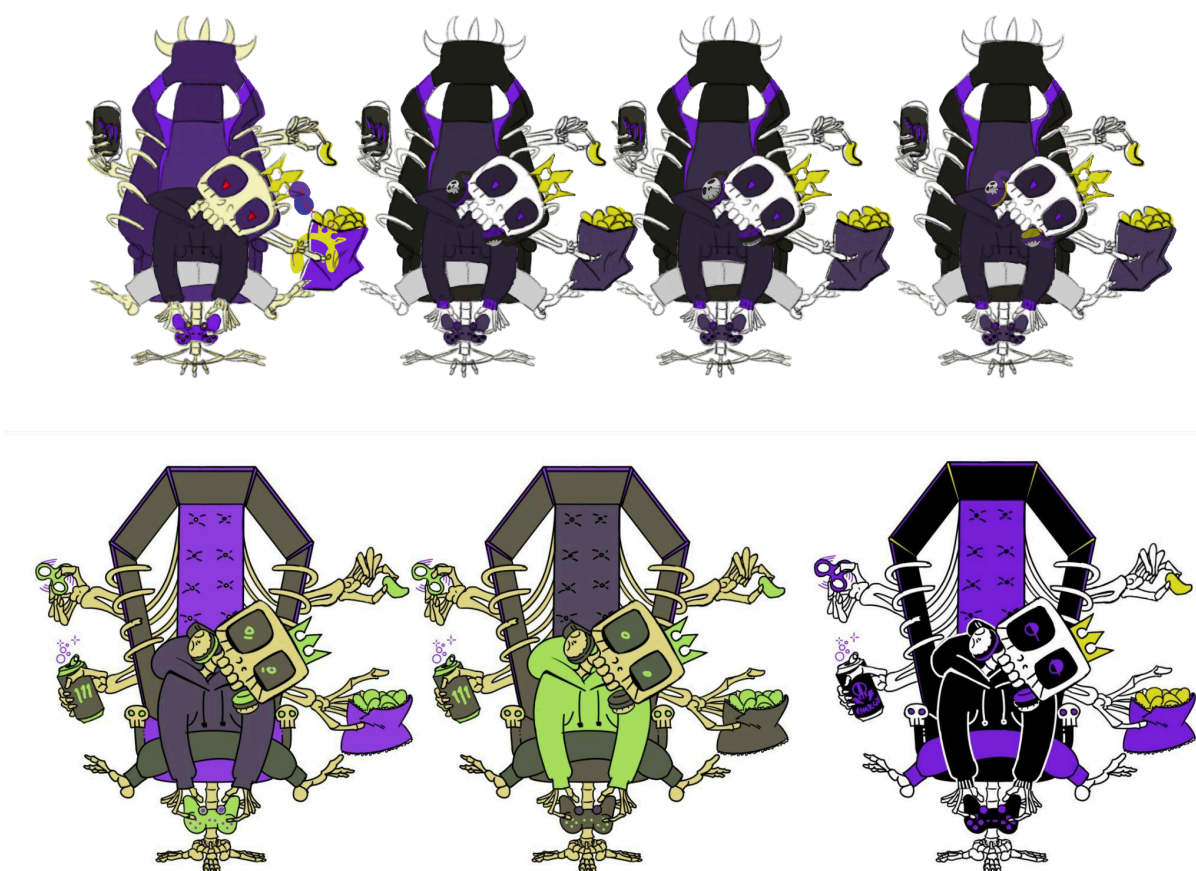


Figura 70: Geração de alternativas de paletas de cor para a personagem rainha lich. Fonte: Elaborado pelo autor.

Para a vampira influencer, foram utilizadas inicialmente paletas de cores monocromáticas que tendem ao vermelho e ao preto, cores associadas à sedução e ao perigo, vistas em muitas personagens *femme fatales* em jogos. Porém, a proximidade de cores dava à personagem um ar monótono, por isso foram testadas também cores análogas, e também usando uma paleta monocromática rosa, porém com maior contraste, o que cria uma ilusão de fofura e inocência que se relaciona bem com a vampira.

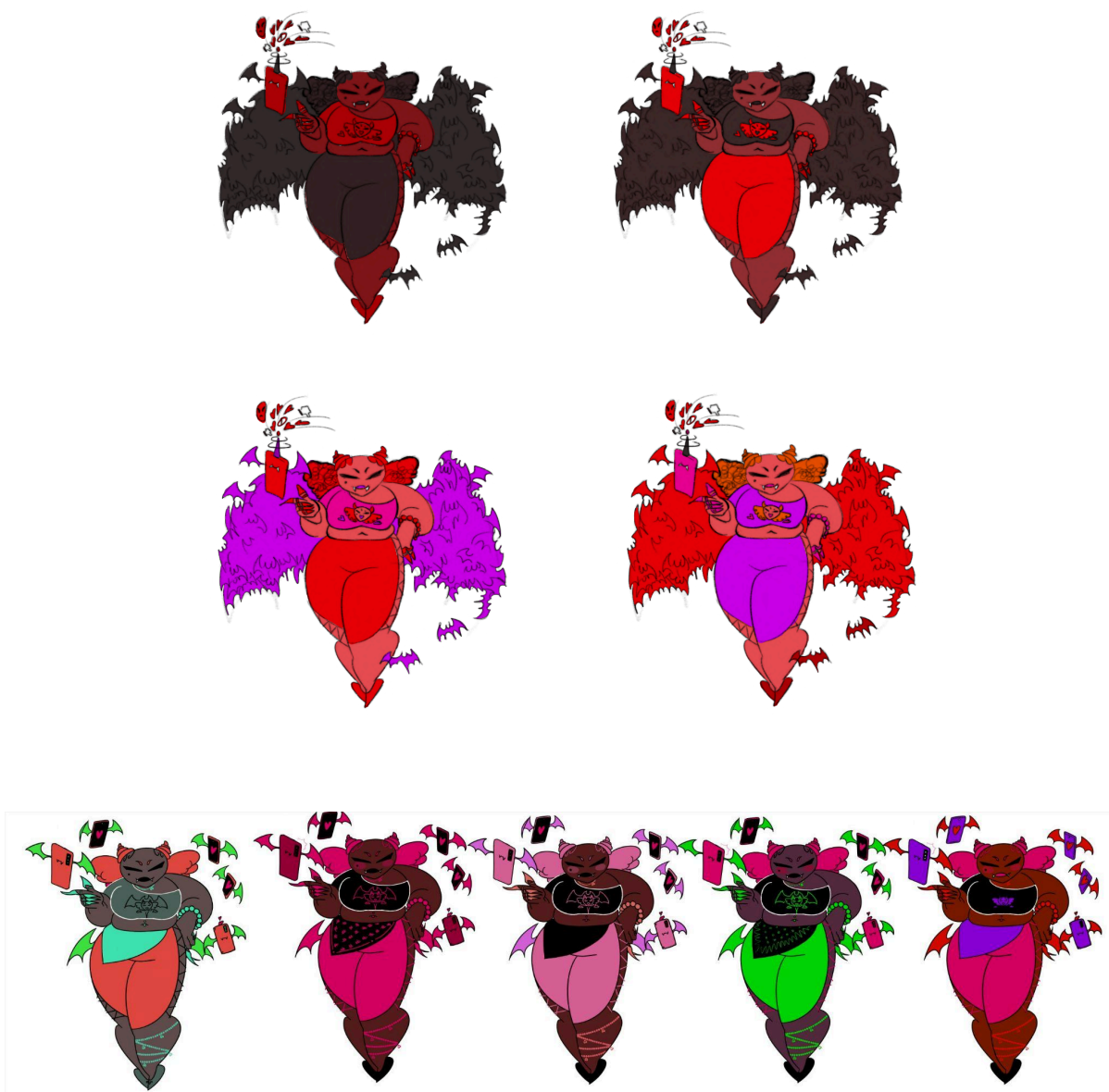


Figura 71: Geração de alternativas de paletas de cor para a personagem vampira. Fonte: Elaborado pelo autor.

As cores do lobisomem giraram em torno de tons terrosos e verdes, se utilizando da associação comum entre essas cores e a natureza, porém, assim como no desenvolvimento do design, também foram testadas algumas cores mais vivas, em contraste com o preto, que podem ser lidas como mais urbanas, porém mantinham uma coesão melhor com os outros dois chefões.



Figura 72: Geração de alternativas de paletas de cor para o personagem lobisomem. Fonte: Elaborado pelo autor.

O feiticeiro foi colorido com paletas mais alegres, como o amarelo, já que o estereótipo ao qual se refere também é muito associado com positividade tóxica. O rosa pastel também foi usado, como uma cor amigável e a cor azul, para tender mais ao lado místico do personagem.



Figura 73: Geração de alternativas de paletas de cor para o personagem feiticeiro. Fonte: Elaborado pelo autor.

Para os avatares do jogador, motivado pelo tempo limitado, foram escolhidas cores semelhantes às dos NPCs, mas adaptadas para suas funções profissionais às quais seus personagens fazem referência. Dessa forma, a fada herdou a cor violeta da rainha lich, o que combina com sua estética gótica e misteriosa, enquanto a quimera, que tem uma personalidade mais vibrante e amigável, ficou com a cor rosa, da vampira, que contrasta com o uniforme sóbrio de segurança. A cor verde para a gosma é esperada, pois é a cor que essas criaturas costumam apresentar em jogos nos quais aparece, complementando com a cor bege do uniforme de zelador. Para a múmia, o amarelo mostarda do feiticeiro aparece mais nos acessórios, com uma cor amarela mais suave nas bandagens e outros detalhes em azul para contrastar.

CORES FINAIS

- Rainha Lich



Figura 74: Escolha de cor final para a rainha lich. Fonte: Elaborado pelo autor.

Das alternativas de cores, foram escolhidas essas que proporcionam um contraste mais vivo, e mantendo o violeta como cor principal, distinguindo-se dos outros personagens. A cor viva sobre o preto também contribui com a estética *gamer*, que aparece em *hardwares* e periféricos como aparelhos de estética futurista e luzes chamativas. O violeta também é uma cor complementar ao amarelo, destacando mais o objeto de importância que é a coroa.

- Vampira



Figura 75: Escolha de cor final para a vampira. Fonte: Elaborado pelo autor.

O rosa foi escolhido para fugir da cor vermelha, um clichê para personagens vampíricos, e sendo fiel ao conceito de falsa simpatia. O preto é uma boa cor de suporte, contrastando bem com o rosa vivo, e também notou-se que seria interessante repetir o preto nos personagens de forma a manter a coesão entre eles. As outras alternativas usavam uma variação maior de cores, que não combina tanto com o estilo mais simplificado da ilustração. Também há um vermelho escuro para diferenciar os celulares-morcego do resto do design, se mantendo próximo ao rosa pelo matiz e não se destacando muito.

- Lobisomem



Figura 76: Escolha de cor final para o lobisomem. Fonte: Elaborado pelo autor.

Para o lobisomem foi escolhido o verde vibrante com o preto, mantendo uma lógica semelhante para os chefes, com um verde escuro para servir de uma cor suporte, e um cinza esverdeado para o pêlo, mantendo uma paleta de cor monocromática. Foi decidido que a cor de pele branca fosse simplificada para branco, reduzindo a quantidade de cores da paleta. Esse personagem tem uma particularidade, com áreas de degradê preto para o verde nos óculos escuros e no visor do relógio, contribuindo para um ar de ostentação e luxo nesses itens.

- Feiticeiro



Figura 77: Escolha de cor final para o feiticeiro. Fonte: Elaborado pelo autor.

Para o feiticeiro foi escolhida a paleta que era mais coerente com o resto dos chefes, com a combinação de preto e uma cor mais vibrante, nesse caso, mostarda. As estrelas na camisa fazem referência ao estereótipo esquerdomacho de usar camisas com estampas em padrões inusitados, ao mesmo tempo que faz referência ao personagem feiticeiro, do universo fantástico. Algumas referências a mais para o estereótipo esquerdomacho foram adicionadas, como a ecobag com referência à imagem icônica da Segunda Guerra Mundial, “We can do it!”, reimaginada para o contexto da dungeon, e o rosto de Frida Kahlo na camiseta.

- Avatares

O processo de escolha da cor dos avatares foi mais simples e livre, já que suas cores foram emprestadas dos chefes NPCs e seu processo de criação também foi mais livre. Percebeu-se que o preto como cor de suporte, com as linhas brancas para manter o contraste, também contribuiu para manter a coesão entre todos os personagens.



Figura 78: Escolhas de cor finais para os avatares. Fonte: Elaborado pelo autor.

9. RESULTADOS



Figura 79: Versão final do personagem gosma. Fonte: Elaborado pelo autor.

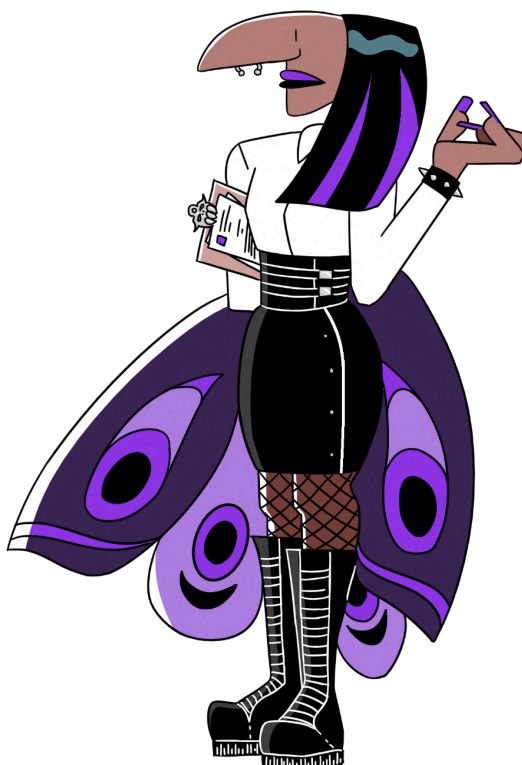


Figura 80: Versão final da personagem fada. Fonte: Elaborado pelo autor.

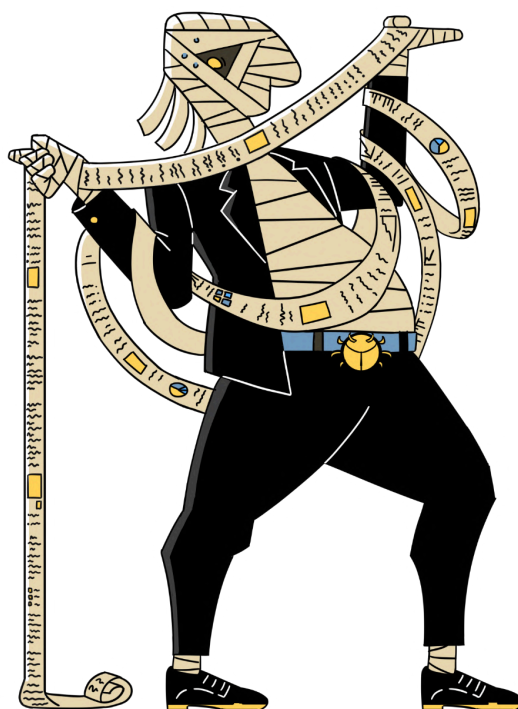


Figura 81: Versão final do personagem múmia. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 82: Versão final da personagem quimera. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 83: Versão final da personagem rainha lich. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 84: Versão final da personagem vampira. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 85: Versão final do personagem lobisomem. Fonte: Elaborado pelo autor.



Figura 86: Versão final do personagem feiticeiro. Fonte: Elaborado pelo autor.

10. CONCLUSÃO

O trabalho conseguiu alcançar seus principais objetivos, consistindo em um bom exercício de *Concept Art*, envolvendo os processos de pesquisa de referências, elaboração do jogo e dos seus personagens, interpretação de suas características para a elaboração de alternativas e seleção das versões finais, com o fim de desenvolver o design de um conjunto de personagens para um jogo fictício. Guiar esse projeto através do método de design *Double Diamond* foi uma oportunidade de aprendizado interessante, observando como o design contribui de forma significativa para a estruturação de um processo criativo, em uma área que é menos explorada durante a graduação.

O trabalho também foi uma oportunidade de introdução à área de desenvolvimento de personagens, através de uma perspectiva dos métodos de design, permitindo a abstração de aprendizado através de obstáculos encontrados no processo.

Uma das questões percebidas durante o processo foi a gestão de tempo. Apesar de ter sido planejado um desenvolvimento mais livre e ágil para os quatro avatares de jogador, foi observado um consumo de tempo além do esperado, sendo necessário reduzir o número de personagens desenvolvidos. Como um trabalho introdutório ao *Concept Art*, seria melhor para o projeto a redução de escopo do trabalho, por exemplo, desenvolvendo seis personagens, ao invés do original de nove personagens, ou até menos. Dessa forma, seria possível a geração de uma quantidade maior de alternativas e um aprofundamento maior em cada uma delas, solucionando alguns obstáculos encontrados na geração de alternativas. O desenvolvimento das paletas de cores, por exemplo, foi uma etapa planejada para um momento mais avançado do projeto, e por falta de tempo, não foi trabalhada em um nível tão satisfatório quanto outras partes do trabalho.

Um dos personagens que poderia ter sido melhor trabalhado é o avatar de jogador quimera, seus rascunhos não se adequaram tão bem quanto os outros personagens à estética pretendida, sofrendo da mesma questão observada com o avatar fada e a NPC vampira: a tendência de produzir rascunhos com pouca estilização e mais realistas. Com essas duas personagens, essa questão foi notada e corrigida, mas não houve tempo disponível para investir em mais rascunhos da última personagem de avatar. Soma-se a isso também a complexidade de desenvolver um personagem com três cabeças, em relação aos outros indivíduos abordados no projeto.

O lobisomem foi um dos desafios do projeto, já que na elaboração de seu personagem, foram aglutinados universos conflitantes, uma estética urbana com uma origem e contexto silvestre, já que seu domínio seria uma floresta. Com mais tempo de desenvolvimento, talvez seu contexto poderia ser reformulado, ou um design que conseguisse reunir esses dois conceitos de forma mais inteligente poderia ser construído.

Também pode ser percebido, no decorrer do desenvolvimento do trabalho, que existem áreas nas quais existe bastante espaço para estudo e crescimento, como o processo de escolha de paleta dos personagens. Apesar de ser um trabalho introdutório, a exploração de cores poderia ser mais ampla, acompanhado de um embasamento mais aprofundado na interação entre matizes, valores e saturação, permitindo uma geração de alternativas mais ousadas.

Em relação aos requisitos apresentados, foram alcançados a maioria, apresentando um elenco de personagens diverso, que pode ser associado ao seus universos de referência

pela interpretação do jogador, com silhuetas interessantes e distintas, e em sua maioria com uma estética coesa entre si. Sobre os requisitos desejáveis, especialmente sobre o design dos chefes refletirem sua função na empresa, não foi realizado algo nessa questão, o que já era esperado, pela complexidade que seria retratar essa quantidade de características a uma identidade visual.

Em suma, o desenvolvimento deste projeto foi uma introdução interessante ao campo do design de personagens, entrando em contato com conceitos importantes da área e vislumbrando possibilidades de crescimento e aprofundamento para o futuro. Em geral, este Trabalho de Conclusão de Curso é uma motivação para seguir esse caminho profissional no qual sempre existiu um grande interesse pessoal.

11. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ZIMMERMAN, Eric. **Narrative, Interactivity, Play, and Games**. 2004. Disponível em: <https://electronicbookreview.com/essay/narrative-interactivity-play-and-games/>. Acesso em: 29 out. 2024.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 10., 2011, Salvador. Proceedings [...] . Salvador: Sociedade Brasileira de Computação, 2011. p. 1-10.

GROUP, Sioux; GAMERS, Go (org.). **Pesquisa Game Brasil**. 11. ed. São Paulo: A Escola Superior de Propaganda e Marketing, 2024. 102 p. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 11 nov. 2024.

PIPES, A., 2010. **Desenho para designers**: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Blücher Ltda.

GRÖNROOS, Anne-Marie. **Humour in Video Games**: play, comedy, and mischief. 2013. 92 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ma In New Media, Department Of Media, Aalto University, Espoo, 2013. Disponível em: <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/a1ec00e1-6b39-4ef2-9d91-6cc5d061871d/content>. Acesso em: 4 nov. 2024.

ISBISTER, Katherine. **Better Game Characters by Design**:: a psychological approach. São Francisco: Crc Press, 2006. 336 p.

ROSA, Marie. **The gaming definition this week is a term that is applicable to many well-known games: Dungeon**. Disponível em:

<https://engagedfamilygaming.com/parent-resources/gaming-definition-of-the-week-dungeon/#:~:text=A%20Dungeon%20is%20a%20set,or%20loot%20than%20normal%20gameplay..> Acesso em: 11 nov. 2024.

DESIGN COUNCIL (org.). **The Double Diamond**: a universally accepted depiction of the design process.. A universally accepted depiction of the design process..

Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 08 nov. 2024.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**:: a book of lenses. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 489 p.

SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 14., 2015, Teresina. **Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura**. Teresina: Sociedade Brasileira de Computação, 2015. 9 p.

OLIVEIRA, Luís Eduardo Regis de. **Projeto e desenvolvimento do jogo hexachronos**: mesclando turn-based strategy e visual novel. 2022. 42 f. TCC (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.