

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**MAIRA FERREIRA E MARCUS GUIMARÃES**

**IDENTIDADE VISUAL: PRODUÇÃO DO JOGO SOB A LUZ DA LUNA  
PARA AUTOANÁLISE SOBRE O NARCISISMO**

**VOLTA REDONDA**

**2023**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA**  
**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**  
**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**IDENTIDADE VISUAL: PRODUÇÃO DO JOGO SOB A LUZ DA LUNA  
PARA AUTOANÁLISE SOBRE O NARCISISMO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Design do Unifoa como requisito à obtenção do título de bacharel em Design.

Alunos:

Maira Ferreira Costa e Marcus  
Vinícius Pires Guimarães.

Orientador:

Prof. Silvio Wander Machado



Construindo o futuro **com você.**

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado, PRODUÇÃO DO JOGO SOB A LUZ DA LUNA PARA AUTOANÁLISE SOBRE O NARCISISMO. Elaborado por MAIRA FERREIRA COSTA e MARCUS VINICIUS PIRES GUIMARÃES apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design.

Aprovado em 29 de novembro de 2023

Banca Avaliadora

Silvio Wander Machado  
Professor Orientador  
Mestre - UniFOA

Aline Rodrigues Botelho  
Professora Avaliadora  
Doutora - UniFOA

Marcos Kazuiti Mitsuyasu  
Professor Avaliador  
Doutor - UniFOA

Sede Administrativa:



Campus Universitário  
Olezio Galotti

Av. Dauro Peixoto Aragão, 1325, Três Poços | Volta Redonda - RJ  
T: (24) 3340-8400 | Cep: 27240-560

## DEDICATÓRIA

Dedicamos este projeto a todos os entusiastas apaixonados por vivenciar histórias e novas experiências através do universo dos jogos. Dedico também a almas quebradas, cujas cicatrizes tecem uma história única e resiliente.

Por Maira Ferreira

Este empenho é inteiramente dedicado aos meus pais, cujo esforço e apoio possibilitaram que eu concluísse meu curso. À minha avó, que não está mais presente, mas cujo estímulo constante sempre me encorajou a seguir o caminho do que amo.

Por Marcus Guimarães

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus professores e ao meu orientador que me possibilitou explorar as mais diversas áreas do design. Agradeço também a minha irmã Mariana por ser a maior incentivadora em todas as minhas realizações e aos meus pais pelo apoio e empatia ao longo do projeto.

Por último gostaria de agradecer ao meu parceiro de projeto Marcus, sem seu esforço e dedicação a realização plena deste projeto não seria possível.

Por Maira Ferreira

Aos meus pais, irmãos e queridas pessoas que me apoiaram nos momentos desafiadores, compreenderam e respeitaram o meu tempo, este trabalho é uma expressão de gratidão e uma evidência de que aquele período difícil ficou para trás. Podem confiar em mim daqui para frente.

Por Marcus Guimarães

## RESUMO

O desenvolvimento do gênero emotional game tem se destacado como uma forma inovadora de envolver os jogadores em jornadas emocionais profundas com a intenção de criar experiências em que dilemas emocionais se tornem parte integral da jornada do usuário. Para atingir esse objetivo, o design desses jogos é meticulosamente elaborado para evocar uma gama completa de emoções nos jogadores. Para isso o projeto de jogo Sob a luz da Luna compila elementos como trilha sonora, design de personagens, cenários, cores, formatos, iluminação e ambientação estrategicamente empregados ao projeto para estimular respostas emocionais. Além disso, a interação com o jogo é moldada por sistemas de aprendizado, recompensas e level design pedagógico, tornando a experiência completa e enriquecedora.

Devido aos números alarmantes brasileiros em relação a ansiedade e questões correlatas ao narcisismo, o jogo aborda características da personalidade narcisista de forma indireta, incentivando a reflexão sobre esses traços. Em um cenário onde a ansiedade é uma preocupação global, esses jogos proporcionam uma plataforma para explorar e desenvolver a inteligência emocional e intrapessoal dos jogadores.

A criação de jogos emocionais oferece aos designers uma oportunidade única para explorar novas maneiras de contar histórias e evocar emoções, ao mesmo tempo em que aprimoram suas habilidades em áreas como Semiótica, Gestalt, Colorimetria e Tipografia. Isso não apenas enriquece as experiências dos jogadores, mas também amplia o conjunto de habilidades dos profissionais de design.

## **ABSTRACT**

The development of the emotional game genre has stood out as an innovative way to engage players in deep emotional journeys, with the intention of creating experiences where emotional dilemmas become an integral part of the user's journey. To achieve this goal, the design of these games is meticulously crafted to evoke a full range of emotions in players. To this end, the game design for "Sob a luz da Luna" compiles elements such as soundtrack, character design, settings, colors, formats, lighting, and ambiance strategically employed in the project to stimulate emotional responses. Additionally, the interaction with the game is shaped by learning systems, rewards, and pedagogical level design, making the experience comprehensive and enriching.

Due to alarming numbers in Brazil regarding anxiety and related narcissistic issues, the game indirectly addresses characteristics of narcissistic personality, encouraging reflection on these traits. In a scenario where anxiety is a global concern, these games provide a platform to explore and develop players' emotional and intrapersonal intelligence.

The creation of emotional games offers designers a unique opportunity to explore new ways of storytelling and evoking emotions, while enhancing their skills in areas such as semiotics, Gestalt, Colorimetry, and typography. This not only enriches players' experiences but also expands the skill set of design professionals.

Key words: Emotional Games. Narcissism. Design 2023.

## SUMÁRIO

### Sumário

1 INTRODUÇÃO .....	16
1.1 Introdução .....	16
1.2 Justificativa .....	18
1.3 Objetivo .....	19
1.3.1 Objetivo geral .....	19
1.3.2 Objetivo específico .....	20
1.4 Problematização .....	20
2.METODOLOGIA .....	22
Design Thinking .....	22
2.1 Imersão preliminar .....	22
2.1.1 Reenquadramento .....	22
2.1.2 Pesquisa Exploratória .....	27
2.1.3 Pesquisa Desk.....	36
3.ANÁLISE E SINTESE .....	67
3.1.1 Busca de similares.....	67
3.1.2 Cartões insight.....	72
3.1.3 Diagrama de afinidades .....	76
3.1.4 Mapa conceitual.....	78
3.2 Síntese .....	81
3.2.1 Personas .....	81
3.2.2 Funções.....	84
3.2.3 Critérios norteadores .....	85
4.IDEAÇÃO.....	86
4.1 Brainstorming .....	86
4.2 Cardápio de ideias.....	88
4.3 Matriz de posicionamento .....	90
4.3.1 Geração de alternativas das matrizes.....	93

4.3.1.1 Ideação da Logomarca .....	100
4.3.1.2 Ideação de Personagens .....	101
5.PROTOTIPAÇÃO.....	120
5.1 Logomarca Sob a Luz da Luna .....	120
5.1.1 Logomarca Sob a Luz da Aurora.....	123
5.2 Personagens .....	125
5.2.1 Luna.....	126
5.2.2 Aurora .....	127
5.2.3 Mensageiro .....	129
5.2.4 Droides.....	130
5.2.5 Droides sombrios .....	131
5.2.6 Ego Sombrio .....	133
5.2.7 Berserk Luna.....	134
5.3 Cenários.....	135
5.4 Interface .....	151
5.5 Manual de marca .....	165
5.6 Materiais de divulgação.....	170
6.CONCLUSÃO .....	180

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Jogo Endeling - extinction is forever (2022) .....	38
Figura 2 - Jogo Life is strange: True Colors (2021) .....	39
Figura 3 - Jogo Tell me why (2020) .....	39
Figura 4 - Jogo Gris (2029) .....	40
Figura 5 - Jogo Celeste (2018).....	40
Figura 6 - Roda das emoções de Plutchik.....	46
Figura 7– Escala de Matiz, brilho e saturação.....	47
Figura 8– Kiki e boubá .....	49
Figura 9– Jogo Elden Ring.....	50
Figura 10 - Jogo Deathloop.....	50
Figura 11– Jogo Ghost of tsushima.....	53
Figura 12– Jogo Control.....	51
Figura 13 – Jogo Return of the Obra Dinn.....	52
Figura 14– Jogo Nier Automata .....	57
Figura 15– Jogo mobile Free Fire .....	58
Figura 16– Jogo Lost Ark .....	60
Figura 17– Ark survival evolved .....	61
Figura 18– Família tipográfica Arial.....	64
Figura 19– Fontes serifadas.....	65
Figura 20– Fonte Impact .....	65
Figura 21– Logo e interface Ori.....	66
Figura 22– Logo e interface Hollow Knight.....	66
Figura 23– Logo e interface Zelda tears of the kingdom.....	67
Figura 24– Jogo Ori the bind forest .....	68
Figura 25– Jogo Hollow knight .....	69
Figura 26– Jogo Gris.....	70
Figura 27– Jogo Child of light.....	71
Figura 28– Jogo Rain World.....	71
Figura 29– Cartões Insight .....	75
Figura 30– Cartões Insight Público-alvo.....	76
Figura 31– Cartões Insight narrativa e influência na interpretação do usuário .....	77

Figura 32– Cartões Insight Influência da trilha sonora.....	77
Figura 33– Cartões Insight Jogabilidade e interface.....	78
Figura 34– Cartões Insight Visual e temático .....	78
Figura 35– Mapa conceitual 1 .....	79
Figura 36– Mapa conceitual 2 .....	80
Figura 37– Persona 1.....	81
Figura 38– Persona 2.....	82
Figura 39– Persona 3.....	82
Figura 40– Persona 4.....	83
Figura 41– Persona 5.....	83
Figura 42– Cardápio de Ideias .....	89
Figura 43– Matriz de Narrativa .....	90
Figura 44– Matriz de Jogabilidade e Interface.....	91
Figura 45– Matriz de Design .....	92
Figura 46– Ideação da logo.....	101
Figura 47– Painel semântico Luna.....	102
Figura 48– Rascunhos Luna .....	103
Figura 49– Painel semântico Aurora .....	104
Figura 50– Rascunhos Aurora .....	106
Figura 51– Painel semântico Inimigos.....	107
Figura 52– Rascunhos Inimigos .....	108
Figura 53– level design fase 1 .....	109
Figura 54– level design fase 2 .....	109
Figura 55– level design fase 3 .....	109
Figura 56– level design fase 4 .....	110
Figura 57– level design fase 5 .....	111
Figura 58– Rascunho fase 1 .....	111
Figura 59– Rascunho fase 2 .....	112
Figura 60– Rascunho fase 3 .....	112
Figura 61– Rascunho fase 4 .....	113
Figura 62– Rascunho fase 5 .....	113
Figura 63– Wireframe tela inicial .....	114
Figura 64– Wireframe tela de loading .....	115
Figura 65– Wireframe tela principal.....	116

Figura 66– Wireframe diálogo .....	117
Figura 67– Wireframe tela de opções .....	118
Figura 68– Wireframe tela saved games.....	119
Figura 69– Logo Sob a luz da Luna .....	121
Figura 70– Grid Logo Sob a luz da Luna.....	122
Figura 71– Amostra de aplicação da logo .....	122
Figura 72– Logo Sob a luz da Aurora.....	123
Figura 73– Grid Logo Sob a luz da Aurora .....	124
Figura 74– Amostra de aplicação da segunda logo.....	125
Figura 75– Rascunho do modelo escolhido Luna.....	126
Figura 76– Model Sheet Luna .....	127
Figura 77– Rascunho do modelo escolhido Aurora .....	128
Figura 78– Model Sheet Aurora .....	128
Figura 79– Model Sheet Rob .....	129
Figura 80– Model Sheet Droid-G.....	130
Figura 81– Model Sheet Droid-R.....	130
Figura 82– Model Sheet Droid-A .....	131
Figura 83– Model Sheet Droid-S .....	131
Figura 84– Model Sheet Droid-R sombrio .....	132
Figura 85– Model Sheet Droid-A sombrio .....	132
Figura 86– Model Sheet Droid-S sombrio .....	133
Figura 87– Model Sheet Ego Sombrio .....	134
Figura 88– Model Sheet Berserk Luna .....	134
Figura 89– Mapa 1: Desfiladeiro completo .....	136
Figura 90– Mapa1:Início do mapa.....	136
Figura 91- Mapa 1: trecho do caminho.....	136
Figura 92– Mapa 1: trecho do caminho 2 .....	137
Figura 93 – Mapa1: trecho final.....	137
Figura 94–Paleta de cor do mapa 1 .....	137
Figura 95–Mapa 2: Floresta Russa .....	138
Figura 96–Mapa 2: trecho do mapa .....	138
Figura 97–Mapa 2: trecho do mapa 2 .....	139
Figura 98–Mapa 2: trecho do mapa 3 .....	139
Figura 99–Mapa 2: trecho do mapa 4 .....	140

Figura 100–Mapa 2: trecho do mapa 5 .....	141
Figura 101–Mapa 2: trecho do mapa 6 .....	141
Figura 102–Mapa 2: Paleta de cores .....	142
Figura 103–Mapa 3: Ártico trecho 1 .....	143
Figura 104–Mapa 3: trecho 2 .....	143
Figura 105–Mapa 3: Trecho 3 .....	143
Figura 106–Mapa 3: Local de cura total .....	144
Figura 107–Mapa 3: trecho 4 .....	144
Figura 108–Mapa 3: trecho 5 .....	145
Figura 109–Mapa3: Visão geral do covil do boss .....	145
Figura 110–Mapa 3: Paleta de cores .....	145
Figura 111–Mapa 4: trecho 1 .....	147
Figura 112–Mapa 4: trecho 2 .....	148
Figura 113–Mapa 4: trecho 3 .....	148
Figura 114–Mapa 4: trecho 4 .....	149
Figura 115–Mapa 4: covil do boss.....	149
Figura 116–Mapa 4: Local de cura total .....	150
Figura 117–Mapa 4: Paleta de cor .....	150
Figura 118–Mapa 5: Desfiladeiro .....	151
Figura 119–Mapa 5: Paleta de cores .....	151
Figura 120– Barra de vida Luna .....	152
Figura 121–Barra de vida Aurora .....	153
Figura 122–Sprites de fala Luna .....	153
Figura 123–Sprites de fala Aurora.....	154
Figura 124–Sprites de fala ROB.....	154
Figura 125– Sprite de fala Memento Mori .....	155
Figura 126–Sprite de fala Berserk Luna .....	155
Figura 127–Caixa de conversação.....	156
Figura 128– Exemplo de conversação .....	156
Figura 129– Exemplo de conversação 2 .....	157
Figura 130–Tela de abertura de Sob a Luz da Luna .....	158
Figura 131– Tela de abertura de Sob a Luz da Aurora.....	159
Figura 132– Interface principal Sob a Luz da Luna .....	160
Figura 133– Interface principal Sob a Luz da Aurora .....	160

Figura 134–Interface de carregamento Sob a Luz da Luna.....	161
Figura 135–Interface de carregamento Sob a luz da Aurora .....	162
Figura 136– Interface de opções.....	163
Figura 137–Interface de salvamento .....	163
Figura 138–Simulação da interface principal.....	164
Figura 139–Simulação interface de abertura.....	164
Figura 140– Fonte Meglona .....	165
Figura 141–Família tipografica Meglona .....	166
Figura 142–Fonte Quicksand .....	167
Figura 143–Família tipografica Meglona .....	167
Figura 144–Demonstrativo das fontes em utilização .....	168
Figura 145–Paleta de cores de Sob a Luz da Luna.....	168
Figura 146–Padronagens.....	170
Figura 147– Simulação Banner da Steam.....	170
Figura 148–Emblemas de conquistas da Steam .....	171
Figura 149–Mockup de material Sob a Luz da Luna .....	172
Figura 150–Mockup da mídia física de Sob a Luz da Luna .....	173
Figura 151– Capas de celular com a padronagem do jogo .....	174
Figura 152–Agendas com a padronagem do jogo.....	174
Figura 153–Calendário e poster .....	175
Figura 154–Modelos de poster Luna.....	175
Figura 155–Modelos de camisa com a Logo .....	176
Figura 156–Modelos de Ecobag com a Logo .....	176
Figura 157–Exemplos de Posts em mídias sociais .....	177
Figura 158–Story board .....	178
Figura 159–Cenas da animação .....	179

## **LISTA DE SIGLAS**

UNIFOA – Centro Universitário de Volta Redonda

SESC – Serviço Social do Comércio

MMORPG - Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

IGN – Site e revista de jogos eletrônicos

UI – User Interface

VR – Virtual Reality

3D - Tridimensional

2D - Bidimensional

RPG – Role Playing Game

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Introdução

Os jogos emocionais são uma prova de que os videogames são uma forma de arte. Eles podem ser tão poderosos quanto um romance ou um filme, e nos permitem experimentar uma ampla gama de emoções e experiências que moldam quem somos como seres humanos. (CHEN, 2017)

Segundo o livro *motion in Games: Theory and Praxis*, o termo "Emotional games" surgiu no início dos anos 2000 com o intuito de segmentar jogos de videogame projetados para contar histórias emocionais e criar experiências que evocam os mais diversos sentimentos como tristeza, alegria, medo e principalmente empatia. Porém o termo se tornou conhecido em 2015 com a criação da categoria jogos de impacto na premiação anual de jogos de videogame The Game Awards. Logo após, em 2017 surgiu a premiação anual The Emotional Games Awards. O gênero utiliza de narrativas poderosas e personagens cativantes para envolver os jogadores em uma jornada emocional fazendo com que o usuário responda a essa expectativa.

Os jogos deste gênero se diferenciam dos tradicionais, que muitas vezes se concentram em desafios e recompensas mecânicas. A experiência imersiva e significativa pode ser tão impactante quanto assistir um filme ou ler um livro emocionalmente carregado pois é possível vivenciar de fato as situações e dilemas narrados. (Chen, 2017)

Os Emotional Games tem ganhado visibilidade por trazerem um design complexo a fim de envolver emoção e subjetividade ao jogador através de uma narrativa empática por meio de elementos que auxiliam uma imersão profunda. Este tipo de jogo apresenta narrativas de diversos níveis de complexibilidade com dilemas envolventes onde o jogador possa se identificar com o protagonista ou a situação vivida, fazendo com que esses dilemas de cunho emocional se tornem parte da experiência do usuário. O design é construído com base a levar em consideração as emoções abordadas na narrativa a fim de proporcionar uma experiência completa usando elementos como trilha sonora, design de personagens, cenários, cores, formatos, iluminação, ambientação e interação com o jogo através de sistema de aprendizado e recompensa e level design pedagógico desenvolvido por Shigeru Miyamoto apresentado no livro *Shigeru Miyamoto: Influential Video Game Designers* escrito por

Jennifer Dewinter em 2015. A junção de todos os elementos no ápice do seu potencial forma um produto que entrega uma experiência completa e inovadora.

A demanda por jogos que oferecem experiências emocionais profundas e significativas vem crescendo. Segundo report anual sobre o público gamer de 2022 da empresa Newzoo 94% da geração Alpha (nascidos a partir de 2010), 90% da geração Z (nascidos de 1995 a 2009) e 83% da geração Millennial (1981 a 1994) não só consomem videogames como também buscam filmes, documentários, músicas, podcasts e acompanham criadores de conteúdo dentro da área. Devido ao crescimento, desenvolvedores estão respondendo a essa demanda com jogos que buscam criar histórias envolventes e personagens cativantes capazes de emocionar os jogadores.

Além disso, de acordo com o site da premiação The Game Awards o sucesso comercial de jogos como "Life is Strange" e "The Last of Us", que foram aclamados pela crítica e ganharam prêmios por sua abordagem emocional, demonstrou que há uma audiência significativa para esse tipo de jogo.

O projeto abordado nesta pesquisa é construído com base na obra "Design Thinking Inovação e Negócios" do autor Maurício Viana et al, 2012. E possui como objetivo o estudo de caso da construção da identidade visual de um jogo digital do gênero emotional game com narrativa autoral para o trabalho de conclusão de curso do curso de Design do Unifoa. Com a construção deste projeto pretende-se explorar todos os elementos da construção do mesmo a fim de transmitir mensagens reflexivas de forma que o usuário possa desenvolver uma autoanálise e aprimorar sua inteligência emocional e intrapessoal através das situações vivenciadas e a identificação pessoal com a obra.

## 1.2 Justificativa

Com base no artigo Jogadores e identificação com o tema da depressão e ansiedade: Rainy Day, os Emotional games têm o potencial de explorar temas e questões sociais importantes, como o amor, a perda, a empatia, a depressão e a ansiedade, e contribuir para uma maior compreensão e conscientização dessas questões. Isso pode ser especialmente relevante para jogadores que podem se identificar com essas experiências pessoalmente.

Além disso, são importantes para a indústria de jogos eletrônicos, já que ajudam a diversificar o mercado e atrair novos públicos. Esses jogos têm o potencial de atrair jogadores que não se interessam por jogos tradicionais de ação e aventura, ampliando o público geral de jogos eletrônicos e permitindo que a indústria cresça e se desenvolva de maneiras novas e emocionantes.

Os jogos emocionais têm recebido cada vez mais atenção na indústria de jogos eletrônicos e na academia. Segundo uma matéria publicada pelo Sesc de São Paulo em 2020, alguns pesquisadores argumentam que esses jogos podem ser uma ferramenta eficaz para promover a empatia e a conscientização sobre questões sociais, além de serem úteis em terapias para distúrbios emocionais.

Segundo um relatório divulgado pela organização mundial de saúde em 2017 o Brasil tem a maior taxa de ansiosos do mundo com 9,3% da população afetada, sendo 7,7% composta por mulheres e 3,6% composta pelo público masculino.

Através de uma pesquisa realizada em pelo grupo Xbox Research Community Feedback Program 2022 foi possível identificar que 84% dos entrevistados concordaram que os jogos digitais tiveram um efeito extremamente positivo na saúde mental durante o pico da pandemia covid-19 que durou de 2020 a 2022”.

Pesquisa de mercado da empresa Newzoo relatam que, o mercado global de jogos eletrônicos gerou uma receita de US\$ 159,3 bilhões em 2020, um aumento de 9,3% em relação ao ano anterior. A expectativa é que esse mercado continue a crescer nos próximos anos, impulsionado pelo aumento do número de jogadores em todo o mundo e pelo crescente interesse em jogos mobile e em nuvem.

Através do site da premiação The Game Awards, embora os jogos emocionais sejam uma categoria relativamente nova e específica dentro da indústria de jogos eletrônicos, eles têm ganhado cada vez mais atenção e relevância nos últimos anos devido ao sucesso comercial de jogos que tratam temáticas impactantes, envolventes e com forte carga emocional, seja de maneira direta como o título *Life is Strange*, título ganhador da categoria jogos de impacto na premiação anual de jogos eletrônicos The Game Awards em 2021 ou de forma subjetiva como a franquia *Ori the blind forest* e *Gris* também ganhador da mesma categoria em 2019.

A produção de um jogo emocional é relevante pois permite ao designer explorar novas formas de contar histórias, evocar emoções e abordar questões importantes através da interatividade e comunicação visual. Esses elementos podem tornar a experiência do jogo mais significativa e memorável para os jogadores, ao mesmo tempo em que fornecem a oportunidade de desenvolver e aprimorar habilidades do profissional em diversas áreas de design através da semiótica, Gestalt e estudo de Colorimetria e tipografia entre outros.

### **1.3 Objetivo**

#### **1.3.1 Objetivo geral**

Desenvolver a identidade visual para o jogo digital *Sob a Luz da Luna* baseando-se em uma narrativa autoral que explora temas e questões sociais relevantes como mudanças climáticas e seus efeitos, e discorre os sentimentos vivenciados pela protagonista afim de causar identificação e empatia ao jogador.

### **1.3.2 Objetivo específico**

- Realizar levantamento de dados sobre a categoria Emotional Games
- Levantar dados sobre jogos ganhadores da categoria Jogos de Impacto na premiação The Game Awards;
- Estudar os estilos de jogos presentes no mercado de videogames;
- Estudar mecânicas de jogos presentes no mercado de videogames;
- Identificar a influência da trilha sonora de um jogo para a imersão do usuário;
- Estudar sistema de aprendizado e recompensa e level design pedagógico desenvolvido por Shigeru Miyamoto;
- Pesquisar softwares utilizados na produção deste tipo de mídia;
- Estudo de interface.

### **1.4 Problematização**

Embora jogos emocionais que abordam temas complexos e pessoais estejam em momento de crescimento e ascensão ainda há uma série de temáticas sociais não abordadas e pouco apresentadas pela mídia como um todo. O jogo desenvolvido através deste projeto envolve duas vertentes principais. Inicialmente aborda consequências naturais e sociais trazidas pelas mudanças climáticas. O segundo tópico revela o foco principal da narrativa que ressalta características da personalidade narcisista de forma que, através dos acontecimentos vivenciados pela protagonista faça com que o jogador identifique características e realize uma autoanálise sobre a influência das mesmas no cotidiano.

Um estudo de Emily Grijalva, publicado em 2015 na revista *Psychological Bulletin*, analisou 475 mil participantes de 31 países diferentes. Os resultados indicaram que 6,2% da população mundial apresenta características narcisistas. Os indivíduos com essa personalidade tendem a ser excessivamente focados em si e acreditam ser superiores aos outros levando a sentimentos de grandeza, arrogância e falta de empatia, trazendo problemas como o aumento da probabilidade de depressão e ansiedade. Em níveis mais extremos, o narcisismo pode levar a comportamentos antiéticos e perigosos, como enganar e manipular outras pessoas.

Através da narrativa e construção dos acontecimentos, bem como os elementos que envolvem a identidade visual do produto, o jogo Sob a luz da Luna abordará características da personalidade narcisista de forma indireta e empática afim de induzir o jogador a reflexão sobre a influência negativa sobre este tipo de personalidade.

## **2.METODOLOGIA**

### **Design Thinking**

O projeto abordado neste documento é construído com base no método Design Thinking desenvolvido por Maurício Viana, et al, 2012., através do livro Inovações e negócios. Trata-se de uma metodologia voltada para a solução de problemas complexos com o objetivo de encontrar soluções inovadoras através de processos de imersão.

#### **2.1 Imersão preliminar**

A etapa de imersão preliminar envolve a coleta de informações e dados para entender o problema e os usuários envolvidos. Durante a imersão preliminar, é necessário realizar pesquisas qualitativas e quantitativas para obter maior compreensão do problema e das necessidades dos usuários.

##### **2.1.1 Reenquadramento**

Durante o Reenquadramento é preciso levantar questões e examinar problemas possíveis do projeto sob diferentes perspectivas trazendo novos paradigmas e soluções inovadoras. Pode tratar-se também da etapa inicial para melhorar produtos, serviços ou processos, permitindo a abordagem da questão sob novas perspectivas.

O estudo de caso da construção da identidade visual de um jogo digital do gênero emotional game com narrativa autoral para o trabalho de conclusão de curso tem como objetivo explorar todos os elementos da construção do mesmo a fim de transmitir mensagens reflexivas de forma que o usuário possa desenvolver uma autoanálise e aprimorar sua inteligência emocional e intrapessoal através das situações vivenciadas e a identificação pessoal com a obra. Para maior entendimento dos problemas levantados durante o processo foi elaborado um questionário afim de direcionar a pesquisa dos itens abordados.

## **Quais seriam os elementos da construção de mensagens reflexivas?**

As mensagens reflexivas são informações ou dados que possuam algum gatilho para a autoanálise. Segundo Paulo Freire "Reflexão e ação não são opostas, mas complementares. Somente através da reflexão crítica é que podemos chegar a um conhecimento mais profundo de como agir no mundo."

O autor Rosenberg em seu livro "Comunicação Não-Violenta: Técnicas para Aprimorar Relacionamentos Pessoais e Profissionais", aborda o assunto explicando a importância da autorreflexão para a construção do indivíduo pois ao criar mensagens reflexivas que refletem a experiência do mesmo e levam em consideração a experiência dos outros, pode-se promover a comunicação mais autêntica, respeitosa e construtiva.

Segundo ele, o principal elemento para a indução de autoanálise através de mensagens reflexivas é a empatia, pois através dela é possível vivenciar situações e momentos não vividos pelo indivíduo de forma que o mesmo se aprofunde nessas experiências.

## **O que poderia ser utilizado para aprimorar inteligência emocional?**

A inteligência emocional faz parte dos 7 tipos de inteligência desenvolvido pelo psicólogo norte-americano Howard Gardner em seu livro "Estruturas da Mente: A Teoria das Inteligências Múltiplas". Gardner propôs que a inteligência não é uma capacidade única e geral, mas sim um conjunto de habilidades específicas, que podem ser identificadas e desenvolvidas de forma independente. Dentre os sete tipos de inteligência Howard aborda as características da inteligência emocional como inteligência intrapessoal. Isto é, a habilidade para compreender e regular as próprias emoções, pensamentos e motivações, incluindo a introspecção e o autocontrole. Segundo Howard Gardner, a inteligência intrapessoal pode ser aprimorada através do desenvolvimento da autoconsciência, autocontrole, motivação e autodireção. Ele acredita que, ao compreender melhor suas próprias emoções, pensamentos e motivações, uma pessoa pode melhorar sua capacidade de enfrentar desafios, tomar decisões e alcançar seus objetivos. Uma das formas apresentadas pelo autor em seu livro "Estruturas da Mente: A Teoria das Inteligências Múltiplas" para desenvolver a inteligência emocional é a empatia pois segundo ele: "A empatia é uma das

inteligências sociais mais importantes, porque nos permite entender os outros e nos relacionar com eles de maneira autêntica e compassiva."(Gardner, 1994).

Através dessa citação o autor sugere que ao colocar-se na situação e vivência de outra pessoa, mesmo que de forma imaginativa, faz despertar uma autoanálise sobre a sua própria forma de lidar com aqueles sentimentos, ou até mesmo de identificar a existência daqueles sentimentos.

Esta colocação pode ser afirmada através do neurocientista italiano Marco Lacoboni, que escreveu o livro "Mirroring People: The Science of Empathy and How We Connect with Others".

"Quando vemos alguma personagem de videogames a expressar uma emoção, os nossos neurónios-espelho fazem-nos imitar, inconscientemente, as mesmas expressões faciais como se estivéssemos a sentir aquelas mesmas expressões. E, por causa da imitação interior sentimos realmente a emoção até certo ponto e, assim, entendemos o que o outro está a sentir. " (Lacoboni, 2016, p. 14-15).

### **Como estimular o sentimento de empatia por um personagem?**

A geração de empatia por um personagem em uma obra é desenvolvida através de critérios humanizados. Quando o protagonista possui conflitos internos universais, ou seja, algo que qualquer pessoa independente de cultura ou nacionalidade consiga se imaginar enfrentando aquela situação ou dilema.

"[...] O espectador percebe e realiza o sentido de um filme e sua narrativa de forma semelhante a como ele/ela faria da vida real. Os personagens são assumidos como tendo sentimentos e personalidades como pessoas reais, e as funções mundanas ficcionais como o mundo real. No entanto, isso não deve ser misturado com a "ilusão de realidade", onde o espectador, na situação de visualização, é pensado que experimenta o mundo fictício como real. O espectador está bem ciente de que a narrativa é ficção, e que o mundo fictício é separado da realidade. Nós comumente falamos sobre como situações improváveis "só acontecem em filmes", mas esta consciência não nos impede de responder emocionalmente. (THOMSEN, 2016, p. 3 e 4)

Vale ressaltar que a empatia não é o mesmo que simpatia. Enquanto a empatia envolve a compreensão dos sentimentos e perspectivas de outra pessoa, a simpatia é uma resposta emocional a esses sentimentos e perspectivas. Ou seja, a empatia é mais objetiva, enquanto a simpatia é mais subjetiva.

Um exemplo citado pelo roteirista Pedro Iguerti através de uma publicação no site O Roteirista Insone é o famoso filme da Pixar Procurando o Nemo. O mesmo cita duas personagens da obra para diferenciar simpatia e empatia. Enquanto a Dory é caracterizada por ser uma personagem de fácil apego emocional pelos telespectadores, é de difícil identificação uma vez que seus dilemas envolvem um problema cognitivo de memória, portanto é uma personagem simpática. Já o protagonista Marin que possui uma personalidade menos encantadora possui um dilema comum, este possuía uma pessoa importante em sua vida e a mesma foi levada para longe tornando o dilema algo comum, algo que pode acontecer com qualquer pessoa independente de crenças, nacionalidade ou cultura tornando o protagonista empático.

Segundo Robert MCKEE uma narrativa pode criar problemáticas de maneira que force o personagem a enfrentar dilemas e tomar atitudes extremamente difíceis, trazendo à tona suas verdadeiras características isentas de noção ética, até que ele alcance seu inconsciente.

"Pode acontecer de uma pessoa que achávamos que agiria heroicamente ser covarde. Ou alguém que achávamos que agiria covardemente ser um herói [...] de qualquer maneira que a cena for escrita, a escolha sob pressão desnuda a máscara da caracterização, perscrutamos suas naturezas internas e com uma rápida visão captamos os verdadeiros personagens." (MCKEE, 2006, p. 140-141)

Através do artigo "O Heroísmo do Anti-Herói: Construção da Dualidade nos protagonistas das séries família Soprano e Demolidor" é possível observar que o espectador identifica o herói como uma versão melhorada de si mesmo, porém o vilão normalmente é visto de forma empática por possuir defeitos, apontando que se vividas as mesmas situações o espectador faria o mesmo.

Ainda sobre o artigo apresentado o autor Edson Renato Nardi explica que o vilão costuma ser movido por ideologias e entende que precisa mudar o mundo de acordo com elas apontando que sua principal característica é o narcisismo.

## **Como fazer com que o protagonista que possuía empatia inicialmente seja repudiado por atitudes eticamente duvidosas?**

Como apontado no tópico anterior que questionava como tornar um protagonista empático, foi levantado um novo questionamento, como fazer com que um personagem, que uma vez visto como heroico e idealizado seja visto de forma negativa quando apresenta características egoístas e narcisistas. Como diz Mckee, após empatizar-se com um personagem perde-se a noção de ética e moral, acreditando que naquela situação o jogador trilharia o mesmo caminho. Dito isso, em uma situação em que o personagem heroico se apresenta como vilão, a tendência é fazer com que o jogador continue acreditando e justificando suas atitudes. Porém como o objetivo deste projeto é evidenciar de forma negativa e reflexiva características narcisistas a personagem deve ser repudiada quando apresentada as características dessa personalidade. Para isso, algumas decisões podem ser tomadas através da narrativa e características visuais para direcionar a opinião do jogador. Em sua obra *Retórica* Aristóteles disse:

"o ouvinte deve ser persuadido por você, não forçado; eles devem estar dispostos, não contra sua vontade" (*Retórica*, 1361a).

Nesta citação o autor deixa a entender que a persuasão deve ser alcançada por meio da apresentação de argumentos convincentes e da compreensão das perspectivas do ouvinte, em vez de tentar impor uma opinião de forma agressiva ou autoritária. Ou seja, se a utilização de elementos que apontem essas características de forma negativa for apresentada de forma subjetiva, há maior possibilidade de que os jogadores repudiem suas atitudes ao invés de compactuar com elas. Para solucionar essas questões, pode-se apresentar a perspectiva de outro personagem, pois se segundo Mackee a empatia por um personagem faz o leitor se colocar no mesmo lugar que a personagem e entenda sua perspectiva, se for acrescido outro personagem com outra perspectiva em relação as atitudes da protagonista, e este cativar o jogador, é possível fazer com que o jogador comesse a perceber as características egoístas e narcisistas da protagonista de forma subjetiva, levando a uma auto análise criteriosa dos acontecimentos.

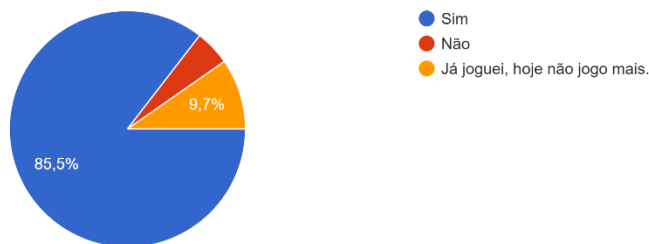
## 2.1.2 Pesquisa Exploratória

Nessa etapa, foi realizado um questionário e com ele torna-se mais fácil realizar o projeto centrado no design humano, pois conhecendo melhor o cliente ou cliente do cliente, estaremos atendendo aos seus desejos, anseios ou necessidades, proporcionando uma experiência de alto nível.

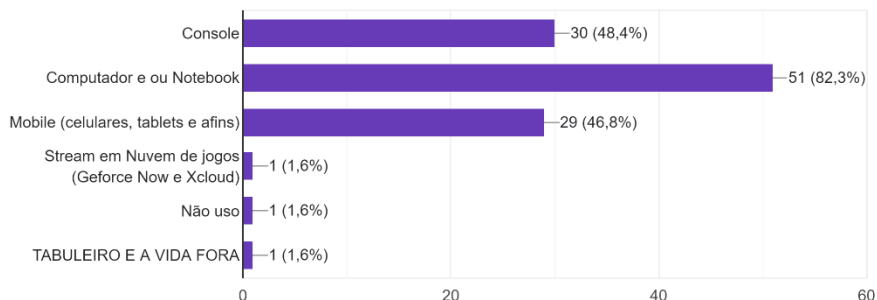
A Pesquisa realizada em formato de formulário com perguntas específicas sobre a experiência do usuário em relação a imersão em jogos digitais. O link do formulário: <https://forms.gle/mrmkiqtnUqCBw2tt6>

Os dados apresentados foram recolhidos através de 62 jogadores de diferentes idades e localidades:

Você costuma jogar jogos digitais?  
62 respostas

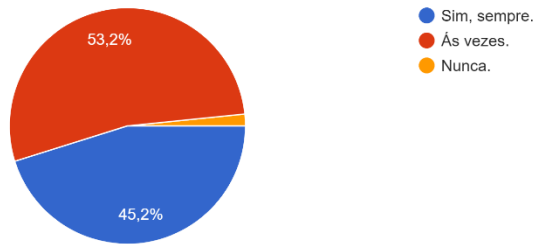


Marque uma ou mais plataformas que você utiliza para jogar:  
62 respostas



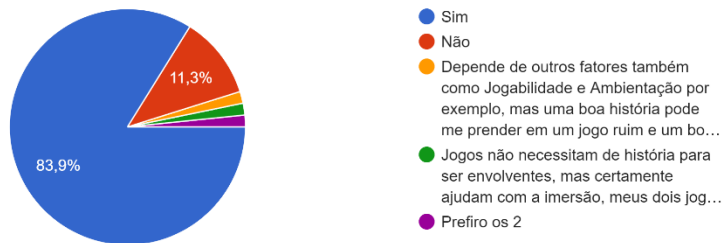
Pra você uma história envolvente é um critério importante para a escolha de um jogo?

62 respostas



Para você jogos com fator emocional são mais envolventes que jogos com história genérica?

62 respostas



Pode nos dizer exemplos de jogos que te prenderam pela história e o porque?

54 respostas

Persona 5. Isso porque o jogo se passa no período atual, mas usa conceitos da psicologia junguiana profundos e bem referenciados pra criar uma nova perspectiva desse período atual. Os protagonistas são adolescentes que tem problemas adolescentes que acabam conflitando com problemas sociais do Japão. Eles usam a constante comparação realidade com a perspectiva junguiana da realidade pra resolver problemas sociais maiores que imaginam. O jogo é sentimental, profundo e filosófico, mas conversa com a vitalidade da adolescência nas cores vibrantes e músicas enérgicas.

Muitos dos jogos de pokémon, pois por mais que a base seja quase a mesma em questão de jogabilidade, as histórias, os personagens e pokémon dos jogos são únicos e possuem características que por mais divergentes umas das outras trazem diversidade para que todos se vejam um pouco em pelo menos um deles.

The last of us, life is strange devido ao desenvolvimento de personagem e história, que com trilha sonora e outros fatores me fez entrar dentro do jogo.

Nier Automata, além de uma boa jogabilidade, as reviravoltas da história me prenderam até o final

Persona 4 e 5: imprevisibilidade do enredo, profundidade no desenvolvimento dos personagens que consequentemente leva à uma trama complexa e ambígua, livre de clichês e estereótipos.

Death Stranding. Tem mistério, uma história legal que precisa ser descoberta aos poucos o que nos prende ao jogo.

The last of us I e II a historia tem seu peso emocional, e te leva a sentir muitas emoções no decorrer do jogo

Resident Evil Village - Muita tensão e mistério e faz vc querer saber o que vai acontecer em seguida

The Last of Us

Assassin's creed

The Witcher 3, por ser um jogo de RPG bastante imersivo e complexo, com histórias que vão te fazendo querer saber mais sobre o mundo, o sistema de magia e a vida dos personagens que o Geralt vai encontrando.

nenhum me prendeu pela historia em si ainda

jogos que mesclam dificuldade com uma lore interna e uma gameplay não intrusiva, ou seja, não te obriga a seguir um caminho único me prendem

The last of us

The Elder Scrolls, A Plague Tale Series, The Last of Us, Resident Evil Series e etc

The witcher 3, por que é uma história bem desenvolvida e trás uma aproximação com o protagonista

Fire Emblem Three Houses, Super Paper Mario, Fire Emblem Awakening, Bug Fables. Todos os mencionados possuem personagens ricos, com motivações, desejos e ambições próprias; além de evoluírem durante a história e o progresso do jogo em relação com os acontecimentos.

Jogos da série Half-Life e Portal, pois possuem uma história rica e diferente associados a uma gameplay divertida e inovadora. A série de jogos de The Elder Scrolls, tem uma diversidade de histórias que permitem experiências pessoais do jogador para cada arco

TLOU 1 e 2, RDR 1 e 2, Spiritfarer, Hollow Knight, GTA San Andreas, GTA V, Undertale, Little Nightmares 1 e 2, Brothers: A Tale of Two Sons. Porque são jogos onde o desenrolar da história sempre te deixa mais curioso o que vem a seguir e dessa forma você sempre quer jogar mais e mais, sempre tentando descobrir o desfecho de tudo.

RPG tipo god of war

Spiritfarer é um jogo onde a história é mais importante do que a jogabilidade, pois é um jogo com propósito, mostrar a dor da perda e como se recuperar dela. Outer Wilds é um jogo onde o seu objetivo é explorar o mundo pra entender a história, sendo assim, a história se torna um ponto fortíssimo do jogo também, mas nesse jogo, a jogabilidade também é importante e envolvente.

Life is Strange e The Witcher 3 porque além de serem jogos completamente diferentes tem a opção de escolha de como seguir no jogo e ficar mais envolvido no jogo e você se sente mais próximo dos personagens e como você quer guiar eles

The last of us, horizon, days gone, Detroit become human

life is strange, men of medan, gosto de não só me interessar pela trama mas fazer escolhas ao longo do caminho também

The last of us pq é uma historia perfeita e otima narrativamente

undertale, Fran bow, Sally face, The last of us...

Não sei dizer , é coisa de momento ou do jogo

Detroit: become human

Zelda breath of the wild já que sempre acompanhei a história horizon New dawn pela história e temática epic seven pela história e estilo de jogo.

God of war, a história é envolvente e mexe com nosso emocional

Shadow of the colossus, pela narrativa envolvente sem usar diálogos algum, o único diálogo aconteceu na introdução.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild - comecei a jogar por conta de toda a narrativa que a história da franquia tem. Mesmo que seja o famoso clichê da jornada do herói, a cada jogo os detalhes incluídos + os puzzles diferenciados me agradam muito.

The Last of Us: parte 1 - não costumo gostar de jogos de tiro, mas a história desse jogo me prendeu de um jeito absurdo.

Dark Souls e todas as franquias costumam ter uma história complexa muito interessante e que não está em cut cines além da de introdução ao jogo. A História está fragmentada pelo universo do jogo onde vc pode jogar sem prestar atenção na história ou buscar entender melhor.

Resident Evil (pode parecer bobo para muitos, mas a história é boa), Parasite Eve, Dino Crisis, God of War, Horizon Zero Dawn e Forbidden West, The Last of US, dentre outros

Stardew Valley devido a progressão do personagem principal e as relações entre os demais. Skyrim pela narrativa livre e mundo amplo e rico de conteúdo. Dishonored, Shadow of The Colossus, Persona.

the Witcher, Mass Effect, Dragon age, heavy rain e etc.

Uncharted pq é aventura incrível e pow

dragon age, god of war

GOD OF WAR, pelas mitologias apresentadas na historia, o fato de explorar cada deus, cada poder que cada um apresenta e etc...

Final fantasy 10, 13 porque os protagonistas eram complexos, lineage ii porque o mundo te imergia

Chrono trigger: Antigo mas meu favorito, história muito boa com grande foco em viagens temporais. Neste jogo você passa por diferente eras para poder tanto consertar alguns pontos quanto encontrar aliados. É um jogo que te dá uma certa liberdade para jogar e somado com a história e muito legal.

World of Warcraft: Outro favorito mas agora como MMO, História muito boa e jogabilidade excelente. Cada raça tem seu carisma e enredo, somando tudo isso e fazendo novas amizades dentro do jogo para superar dungeons, quests ou só bater papo não tem como dar ruim =).

The last of us: Tem uma história perfeita ao qual você se sente próximo dos personagens, ao ponto de te passar um sentimento paterno ao prosseguir com a campanha

God of war

Acredito que não depende só da história, depende do conteúdo do jogo em si, jogabilidade pvp modalidades essas coisas

World of Warcraft, pois é uma historia muito imersiva, que te faz escolher um lado e ideias

Resident Evil, God of War...

Valiant Hearts, simplesmente fantástico a ambientação, dublagem e desenvolvimento dos personagens.

Medal of Honor underground, pois sempre gostei de história e foi o primeiro jogo com ambientação de época e temas emocionais, me fazia sentir de fato que eu estava participando de uma missão

Cache royale

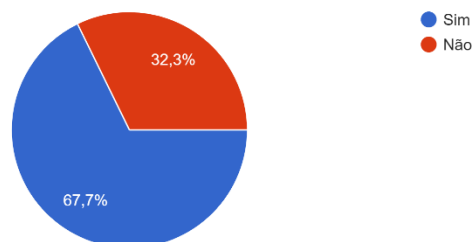
The Witcher 3, Final Fantasy XII. Roteiro e personagens interessantes, profundos.

LOL. Pela história dos personagens

Hack G.U, Divinity Original Sin 1 e 2.

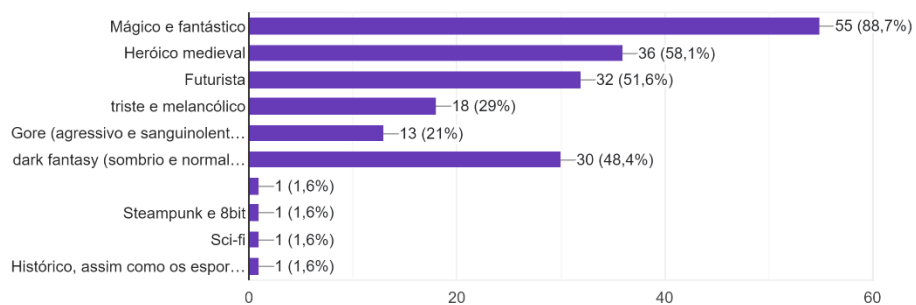
Sobre o visual. Jogos esteticamente bonitos são um fator decisivo para a escolha do jogo?

62 respostas



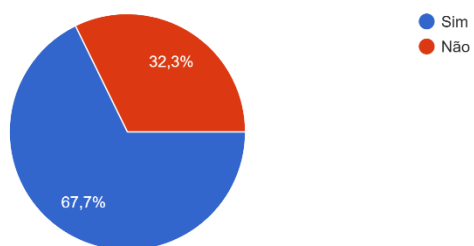
Marque um ou mais temas visuais de seu interesse:

62 respostas



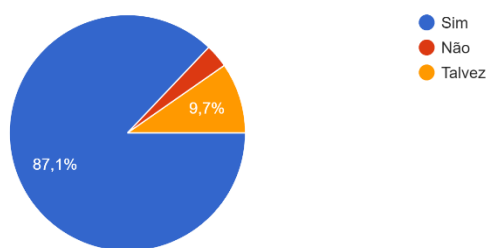
Sobre a trilha sonora. A trilha sonora é um critério considerado para a escolha do jogo?

62 respostas



Para você uma trilha sonora impactante torna o jogo mais imersivo?

62 respostas



## O que te prende em um jogo?

55 respostas

Profundidade emocional, identificação e criatividade

A história e se o jogo é divertido primeiramente

História

Posso ser preso tanto por uma história boa, quanto por uma boa jogabilidade, tanto que o jogo me divirta e/ou me distraia.

Na minha opinião games são essencialmente interação, logo, o gameplay, isto é, a jogabilidade deve ser o destaque. Puzzles inteligentes, mecânicas de interação com o cenário, combate (quanto há) recompensador, simples e acessível.

Gráfico bonito, mais ação, história surpreendente.

História, gameplay, musicas, desenvolvimento de personagem

A história e a jogabilidade

A história

Alguns fatores são a história dele e a ambientação.

Game play

jogabilidade

estilo de gameplay e uma certa dificuldade

história, música, jogabilidade

Absolutamente nada. Apenas minha vontade de distrair a cabeça.

Música, gráfico, história

Jogabilidade, Fator Replay, Gráficos, Imersão, Personagens Carismáticos

dificuldade, mundo(tamanho do mapa e afins) , historia

Mais importantemente a gameplay, a facilidade de aprender os controles intuitivamente para oferecer uma diversão fluida e sem precisar parar para entender os controles ou apertar os botões errados. Em segundo lugar uma história interessante com personagens relacionáveis para o jogador se identificar. Por último uma trilha sonora para deixar o jogo perfeito.

Além de jogos cuja história são o foco principal, uma gameplay divertida, não muito repetitiva e que não se mostre extremamente difícil, e alto retorno ao jogo mesmo após completo.

Histórias e sidequests, gráfico

História bem feita, jogabilidade e modo cooperativo

Acho que o fator principal é a diversão, mas outros fatores como jogabilidade e história também são legais, assim como jogos que pedem um nível de habilidade e dificuldade moderada

História boa com narrativa

Varia de jogo pra jogo, mas a trilha sonora e a beleza são pontos importantes.

A história, imersão, trilha sonora e não ser repetitivo.

O quão fluido e a game play dele, tipo um jogo igual ao cyber punk, que tem uma game play legal mas a história e meio genérica, e um exemplo de jogo que eu ia cansar rápido, e de fato cansei, mas um jogo igual ao sekiro que faz a gente surtar pela dificuldade me prende mais pela game play ser MT fluida e recompensadora

História acima de tudo, depois vem a gameplay

Desafio, meta, mecânica ou objetivo

Algemas e correntes e demônios que puxam alguém

Estética, sonoridade e principalmente a história

Gráficos e imersão

a história

Normalmente história é jogabilidade. Gosto muito de elementos mágicos nos jogos.

Jogabilidade, história e liberdade

O sentimento que ele gera em mim

Geralmente estratégia e história. Mas isso varia conforme a plataforma e momento. Por exemplo gosto muito de Clash Royale no mobile, Grande Chase no PC, Zelda no console.

Jogabilidade, competitividade, colecionáveis e conquistas, progressão de força coesa, equilíbrio em PVP, uma comunidade acolhedora também pode fazer diferença.

Uma história bem elaborada

Liberdade e relações entre os personagens.

o contexto completo de imersão, roteiro amarrado, som ambiente, sem bugs dentro do jogo em momentos cruciais e etc.

Musica

história, jogabilidade

Ação, historia comovente, Musicas que entram bem no momento certo do jogo e etc...

Senso de pertencer, jogabilidade

Em jogo singleplayer: História, jogabilidade e um pouco de gráficos também. Não faço replay dos jogos.

O quão bem ele representa seu tema e a jogabilidade. Exemplo: um jogo online é sua jogabilidade/fluidez, já em um jogo longo é sua história e não ser repetitivo.

Jogabilidade, História e Personagens.

O visual, principalmente com recursos realistas (objetos, movimentação abstrata)

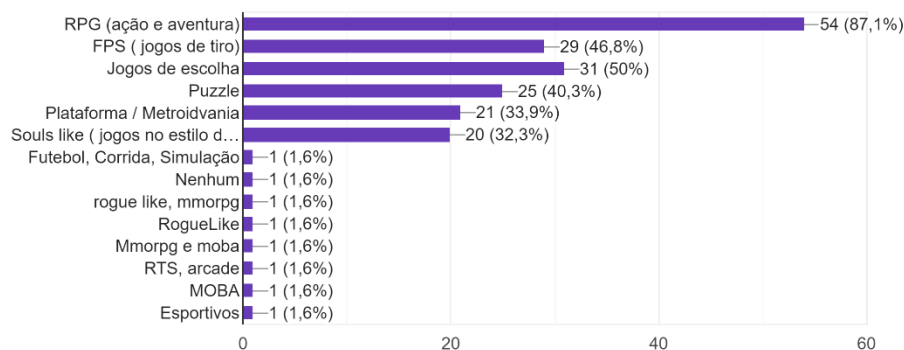
Luta

História e Mecânica.

Jogabilidade, possibilidades de jogar em co-op, história, trilha sonora.

Marque um ou mais gêneros de jogos do seu interesse

62 respostas



Através do que foi respondido pelos entrevistados pode-se elencar que a narrativa é algo extremamente importante para a imersão do usuário, além disso a narrativa deve apresentar reviravoltas e questionamentos cotidianos e ou conflitos internos. Ao perguntar sobre jogos com narrativas que prenderam a atenção do jogador, foi citado inúmeras vezes o jogo The Last Of Us, conhecido pela profundidade e desenvolvimento dos personagens e o relacionamento entre os mesmos. Outros jogos como Life is strange, Persona e God of war apresentam personagens complexos e extremamente humanizados com falhas e características de fácil associação com conflitos internos cotidianos como raiva, traição, dor e perda.

Também foi possível identificar que jogos esteticamente atrativos prendem a atenção e despertam interesse dos jogadores independente de mecânicas ou nicho. Foi apontado também que a trilha sonora é essencial para a imersão do usuário durante as situações vivenciadas dentro do enredo.

Outro ponto destacável aborda história bem desenvolvida, Jogabilidade fluida e imersiva, gráficos e visual atrativo e trilha sonora imersiva.

### **2.1.3 Pesquisa Desk**

Pesquisa realizada afim de coletar dados referentes aos elementos que compõe a produção de um jogo em mídia digital usados como base de uma análise profunda do estudado.

#### **2.1.3.1 Emotional games:**

Segundo o doutor e fundador da premiação The Emotional Games Awards Erik Geslin, um jogo pode ser definido pelas emoções que produz através dos seus aspectos interativos. A emoção sentida pelo jogador influencia a qualidade da imersão e a sensação de pertencimento e um jogo, dito isso, causar medo é fácil, porém pouco efetivo, emoções que exigem características distintivas do cérebro humano como empatia e compaixão tornam a experiência do usuário cada vez mais imersiva e impactante no cotidiano dos jogadores, uma vez que será lembrado por mais tempo que experiências triviais.

Segundo o livro motion in Games: Theory and Praxis, o termo "Emotional games" possui o intuito de segmentar jogos de videogame projetados para contar histórias emocionais e criar experiências que evocam os mais diversos sentimentos como tristeza, alegria, medo e principalmente empatia.

O artigo Rainy Day: Jogadores e identificação com o tema da depressão e ansiedade, diz que este tipo de jogo têm o potencial de contribuir para uma maior compreensão e conscientização dessas questões. Isso pode ser especialmente relevante para jogadores que podem se identificar com essas experiências pessoalmente. Uma matéria publicada pelo Sesc de São Paulo em 2020, afirma esse fato quando alguns pesquisadores argumentam que esses jogos podem ser uma ferramenta eficaz para promover a empatia e a conscientização sobre questões sociais, além de serem úteis em terapias para distúrbios emocionais.

Com base no artigo: "Emotions in Video Game Design: Theory, Methods and Applications" de Karpouzis e Yannakakis, e no livro motion in Games: Theory and Praxis. Envolver emoção e subjetividade ao jogador é possível através de elementos que auxiliam uma imersão profunda. Dentre os elementos que abordam a construção desse tipo de mídia estão:

- **Personagens:** Quando bem desenvolvidos e com personalidades marcantes são capazes de despertar emoções nos jogadores podendo se identificar com os personagens.
- **Trilha sonora:** Ajudam a criar uma atmosfera emocional, seja com músicas tristes, alegres, tensas ou assustadoras. A música também pode mudar de acordo com a situação do jogo.
- **Elementos visuais:** O design visual contribui para a criação de uma atmosfera imersiva e emocionalmente envolvente. Ambientes bem construídos, personagens expressivos e efeitos visuais bem-feitos ajudam a criar uma conexão emocional entre o jogador e o jogo.
- **Jogabilidade:** Pode ser usada para criar emoções. Os jogadores sentem-se imersos no jogo e ficam emocionados com cada desafio ou obstáculo a ser superado.
- **Escolhas e consequências:** As escolhas que o jogador faz durante o jogo podem ter consequências emocionais, como culpa, arrependimento ou satisfação. O jogador pode se sentir responsável pelas ações do personagem e ter que lidar com as consequências de suas decisões.

### 2.1.3.2 Categoria Jogos de impacto da premiação The Game Awards:

Uma das categorias da premiação de jogos digitais anual The Game Awards chama-se Jogos de impacto e o critério avaliativo são mídias que de alguma forma tiveram forte impacto emocional através da sua narrativa trazendo tramas importantes para a sociedade de alguma forma. Alguns exemplos de jogos que ganharam a categoria são:

- **Endling – extinction is forever (2022)**

Trata a vida em um mundo devastado pela humanidade através dos olhos de uma mãe raposa. Aborda o efeito destrutivo da raça humana, que dia após dia corrompe preciosos recursos dos ambientes naturais.



Figura 1- Jogo Endeling - extinction is forever (2022)

Fonte: <https://www.nuuvem.com/pe-pt/item/endling-extinction-is-forever>

- **Life is strange: True Colors (2021)**

True Colors é focado em Alex Chen, uma jovem que possui a habilidade de vivenciar as emoções de outras pessoas, enquanto tenta resolver o mistério por trás da morte de seu irmão.



Figura 2 - Jogo Life is strange: True Colors (2021)

Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/06/life-is-strange-true-colors-veja-data-de-lancamento-e-preco-do-jogo.ghtml>

- **Tell me why (2020)**

Os gêmeos Tyler e Alyson Ronan voltam a se encontrar e usam seu vínculo especial para desvendar as memórias da sua infância amorosa, porém problemática.



Figura 3 - Jogo Tell me why (2020)

Fonte: <https://gamerview.uai.com.br/noticias/x019-tell-me-why-e-o-novo-jogo-da-dontnod-sobre-aceitacao-e-identidade/>

- **Gris (2019)**

A protagonista Gris é uma jovem esperançosa, perdida em seu próprio mundo, que lida com uma dolorosa experiência. Sua jornada pela tristeza se manifesta em seu vestido, que concede a ela novas habilidades para navegar por sua realidade desbotada.



Figura 4 - Jogo Gris (2019)

Fonte: <https://canaltech.com.br/games/analise-gris-129681/>

- **Celeste (2018)**

A trama acompanha a história de Madeline, uma jovem garota que resolveu, em um ato imprudente, escalar até o topo da montanha Celeste apenas para provar para si mesma de que ela era capaz. Ao longo do árduo caminho até o topo, a protagonista descobre que precisa encarar o seu maior inimigo, ela mesma.



Figura 5 - Jogo Celeste (2018)

Fonte: <https://www.gameblast.com.br/2018/01/celeste-analise-review-indie.html>

### 2.1.3.3 Narrativa e personagens:

Segundo Jenova Chen, a narrativa dentro de um jogo pode ser muito mais imersiva do que a narrativa apresentada em um livro ou filme pois o leitor pode de fato vivenciar os acontecimentos narrados interagindo com os elementos que compõem uma narrativa: cenários, personagens, ações e eventos.

Os jogos emocionais são uma prova de que os videogames são uma forma de arte. Eles podem ser tão poderosos quanto um romance ou um filme, e nos permitem experimentar uma ampla gama de emoções e experiências que moldam quem somos como seres humanos. (CHEN, 2017)

Quando a narrativa é apresentada em um livro pode acabar causando algum tipo de dualidade durante a interpretação pois cabe ao leitor imaginar os elementos descritos, porém em um jogo, através de uma linguagem não verbal o designer pode apresentar características do cenário e personagens. Além disso as ações e eventos são literalmente vivenciadas através do design das fases e jogabilidade tornando o jogo totalmente imersivo.

Segundo alguns estudiosos como Janet Murray: autora do livro "Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço", um livro que explora as possibilidades de narrativa multilinear em jogos eletrônicos publicado em 2003. E Henry Jenkins: autor do artigo "Game Design as Narrative Architecture" Publicado em 2012. A narrativa pode ser apresentada de três formas: Narrativa Linear, Narrativa multilinear e Narrativa não linear.

A narrativa linear é caracterizada por possuir início, meio e fim onde os acontecimentos acontecem de forma única e cronológica apresentando conflito e resolução. Um exemplo é a franquia de jogos "Super Mário" onde os objetivos são claros e pré-definidos: Derrotar os obstáculos e resgatar a princesa. Já a narrativa multilinear apresenta vários acontecimentos ao mesmo tempo durante um único momento, com mais de uma perspectiva e possibilidade. Um exemplo é o jogo Nier: Automata. Em Nier vários personagens estão vivendo a mesma história ao mesmo tempo e só se sabe de fato a narrativa completa quando acompanhada a perspectiva pelos olhos de cada personagem, trazendo ao jogo inúmeros finais possíveis. Por último a narrativa não linear é caracterizada por não acontecer em ordem cronológica

e não possui metas pré-estabelecidas, ou seja, em um videogame não linear é possível seguir para qualquer momento do jogo independente de acontecimentos prévios. Um exemplo é a franquia Dark Souls que dá liberdade ao jogador para explorar todas as áreas do jogo, mesmo que ainda não possua as competências ou atributos necessários para ser bem-sucedido.

#### **2.1.3.4 Trilha sonora:**

"Quando a música é integrada de forma adequada e cuidadosa a uma experiência interativa, ela pode criar um senso de presença e envolvimento que não é possível de outra forma" (Collins,2013). Com base na citação de Karen Collins é possível destacar a importância da integração da música e dos efeitos sonoros na experiência interativa, como forma de aumentar o envolvimento do usuário e criar uma sensação de presença. Segundo ela a trilha sonora pode ser utilizada de diversas maneiras para aumentar a imersão do usuário. Por exemplo, pode ser usada para indicar a presença de um inimigo próximo, para aumentar a tensão durante um combate, ou para evocar emoções específicas em determinados momentos da história.

A escolha dos instrumentos, a melodia, a tonalidade e a intensidade da trilha sonora podem influenciar diretamente o estado emocional do usuário, ajudando a criar uma conexão mais profunda com a narrativa e a experiência geral do jogo. Em seu livro *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games* Karen destaca alguns instrumentos musicais e sua influência na mente humana como o Piano que é associado a tristeza, melancolia, introspecção, vulnerabilidade e delicadeza. Por sua vez o violino é usado para criar uma sensação de suspense e tensão pois seu som agudo e vibrante pode evocar emoções como ansiedade e medo. A guitarra elétrica é facilmente associada a rebeldia, energia e entusiasmo trazendo força e poder. Já a flauta pode transmitir relaxamento e suavidade, porém a percussão com seus sons rítmicos e pulsantes trazem sensação de movimento e ação.

Com base nesses significados é necessário identificar o gênero do jogo e a narrativa para criar uma trilha sonora que auxilie a passagem de informação se tornando mais um elemento para a imersão e ambientação do jogo. Por exemplo, jogos de ação

podem exigir músicas mais intensas e rápidas, enquanto jogos de aventura podem exigir uma trilha sonora atmosférica. Além disso, criar músicas tema para personagens e ou momentos específicos trazem identidade para aquele elemento, facilitando a associação emocional ao ouvir aquela música mais uma vez.

Além do instrumento musical utilizado é envolvido na produção da trilha sonora de um jogo técnicas musicais para influenciar o jogador, como aumentar o volume e a velocidade da música para trazendo a sensação de tensão em momentos de ação e perigo. Outro elemento importante é vincular a trilha sonora e os efeitos que a compõe a mecânicas do jogo. Por exemplo, a música pode mudar dependendo da ação na tela, como aumentar a intensidade durante uma perseguição ou diminuir quando o jogador está em um momento de reflexão.

Além da trilha sonora os efeitos sonoros como tiros de arma, explosões e sons de ambiente podem adicionar profundidade e realismo ao jogo auxiliando a imersão do usuário.

#### **2.1.3.5 Elementos visuais:**

Os elementos visuais podem ser caracterizados como o coração do jogo para a imersão do jogador, uma vez que através da linguagem não verbal, o mesmo pode estar inteiramente inserido nos elementos que compõe informações importantes para os acontecimentos do jogo. Para Elizabeth Brown, pesquisadora e professora universitária que se concentra em design de jogos e experiência do usuário em jogos digitais em seu artigo "Designing for immersion in video games":

"Os elementos visuais são o primeiro contato do jogador com o mundo virtual do jogo, e têm um impacto imediato sobre a sensação de presença e imersão. A qualidade e realismo dos gráficos e animações, o design do cenário, a iluminação e os efeitos visuais, e a interface do usuário, todos contribuem para a criação de um ambiente virtual que é crucial para a experiência do jogador." (Brown, 2013, p. 408)

Portanto é inegável a influência dos elementos visuais e estéticos para a imersão do usuário. Como citado durante o reenquadramento, Robert Mckee diz que um jogo de videogame pode proporcionar uma experiência única pois pode-se literalmente vivenciar os acontecimentos narrados, já que suas ações interferem no resultado e na

apresentação da narrativa. Por isso, os elementos visuais são cruciais para o desenvolvimento da narrativa, a junção de cores, formas, efeitos e iluminação podem apresentar características da narrativa de forma não verbal trazendo a imersão de fato pela própria percepção do jogador.

Segundo Pierce abordando a semiótica “O mundo inteiro está permeado de signos, se é que ele não se componha exclusivamente de signos.” (Pierce, 1995, p. 62)

Através dos signos é possível transmitir ideias. Ou seja, a imagem de forma crua é apenas uma imagem, porém quando atribuída a um significado pode-se evocar sentimentos e passar mensagens assertivas. Por exemplo, uma abóbora é um ícone, um legume. Porém uma abóbora em outubro pode indicar que o Dia das Bruxas está próximo (famosa festividade mundial que acontece em outubro). Pois neste evento a abóbora é associada ao símbolo do Halloween Jack o lamp protagonista de um conto de Halloween.

Pierce setorizava a semiótica de forma que descreve diferentes níveis de interpretação e representação dos signos. A teoria triádica dos signos destaca a natureza evolutiva do processo de significação, mostrando como os signos progredem de uma fase puramente sensorial até a fase simbólica e culturalmente compartilhada se subdividindo em primeiridade, secundidade e terceiridade.

"A Primeiridade é a qualidade pura sentida; a Secundidade é a reação imediata, ou relação entre dois elementos; a Terceiridade é a mediação, o representamen, o signo em geral, ou qualquer coisa que, sendo interpretante, represente seu objeto para alguém algum outro tempo." (Peirce, Collected Papers, 1958)

A Primeiridade refere-se ao nível mais básico da experiência, onde os signos são considerados como simples qualidades ou sensações. É o nível de pura possibilidade. Neste nível, não há representação ou interpretação do signo, apenas a presença de uma impressão imediata, como uma sensação, uma cor ou um som por exemplo.

Já a Secundidade é o nível intermediário, no qual os signos são relacionados a eventos específicos ou ocorrências. Neste nível, os signos adquirem a noção de reação ou resistência em relação a algo. Pode-se dizer que há uma referência a um objeto ou a uma ação que foi experienciada anteriormente, mas ainda não há uma interpretação completa do significado. Pode-se dizer que este nível é algo que se

experimenta em resposta a uma situação específica. Um cachorro correndo em direção a alguém, por exemplo, pode ter diferentes significados dependendo da experiência desta pessoa a eventos específicos.

A Terceiridade é o nível mais avançado e complexo, onde os signos estão relacionados a interpretações e símbolos culturais. Como "Jack o lamp", símbolo do halloween exemplificado anteriormente. Neste nível, os signos têm um caráter mais generalizado e se tornam representativos de ideias, conceitos e significados que vão além da experiência imediata. Aqui, os signos estão vinculados a uma lógica e a uma linguagem comum, permitindo a comunicação e significado compartilhado de forma geral.

No design de jogos, os signos incluem elementos visuais, como ícones, formas e cores. Esses signos são usados para comunicar informações aos jogadores, como a função de um item ou a emoção que deve ser evocada em uma determinada cena. Por exemplo, um jogo de corrida pode usar cores brilhantes e efeitos sonoros de alta energia para transmitir uma sensação de velocidade e emoção, enquanto um jogo de aventura pode usar elementos visuais mais sombrios para criar uma atmosfera de suspense.

"Uma obra de arte é um sistema semiótico que usa vários tipos de sinais: sinais visuais, sinais sonoros, sinais verbais e linguísticos, e sinais não verbais. O objetivo do artista é criar uma estrutura significativa usando esses sinais, de modo que a obra possa ser interpretada e compreendida pelos espectadores ou leitores." (Eco, 1962, p. 121)

A colorimetria tem papel fundamental na emoção evocada através dos elementos visuais. Em seu livro *A psicologia das cores*, Eva Heller fala sobre a influência do uso correto das cores em um projeto de design:

"Quem não souber nada a respeito dos efeitos gerais e da simbologia das cores, quem quiser confiar apenas em seus talentos naturais, será sempre ultrapassado por aqueles que possuem, além disso, esses conhecimentos. (Heller, 2021, p. 9)

Para o psicólogo Robert Plutchik os sentimentos são divididos em 8 emoções principais e possuem emoções derivadas. Para explicar esse efeito o mesmo desenvolveu a roda das emoções, um gráfico que possibilita a associação das cores

e das emoções. As cores opostas representam sentimentos opostos, já as complementares são sentimentos complementares.

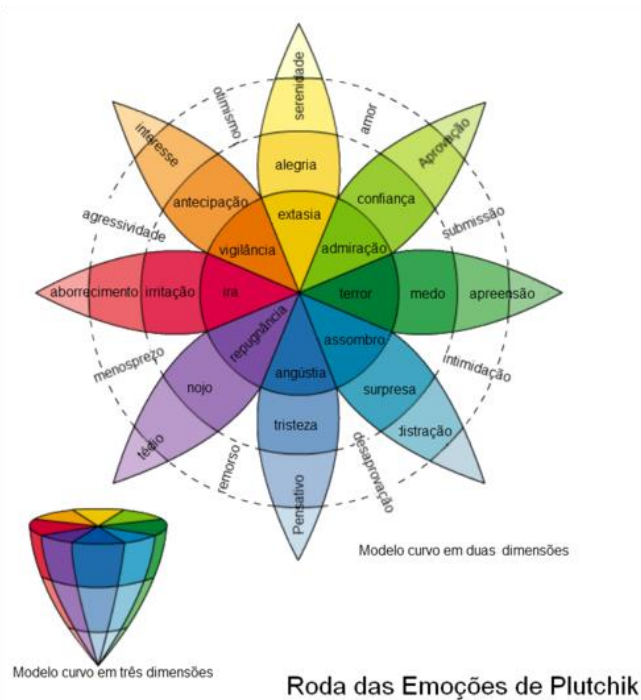


Figura 6 - Roda das emoções de Plutchik

Fonte: <https://vitat.com.br/roda-das-emocoes/>

Muitos estudiosos ao longo dos anos como Ghoete em 1971 em seu livro Contribuições para a Óptica estudaram o simbolismo e o sentimento associado por traz das cores. Segundo ele, assim como Plutchik os sentimentos são divididos em 8 principais: raiva, medo, tristeza, nojo, surpresa, curiosidade, aceitação e alegria e as cores podem ser associadas a ele, influenciando a forma como o ser humano responde a ela.

- **Vermelho:** Raiva, paixão, ira, calor, perigo, violência, fúria e excitação.
- **Laranja:** Humor, energia, calor, extravagância, entusiasmo e amigabilidade.
- **Amarelo:** Sabedoria, alegria, otimismo, inveja, doença, idealismo e covardia.
- **Verde:** Perseverança, orgulho, boa sorte, juventude, generosidade, imaturidade, ciúme e meio ambiente.
- **Azul:** Lealdade, tranquilidade, harmonia, confiança, limpeza, frio e depressão.
- **Roxo:** Erotismo, mistério, sabedoria, arrogância, sensibilidade e intimidade.

Nota-se que cada cor possui diversos sentimentos atribuídos. Heller ainda discorre em sua obra sobre a dualidade dos simbolismos associados as cores:

“Cada cor atua de um modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores.” (Heller, 2021 p.10, p.11)

Ou seja, a cor e seus tons possuem influência sobre a opinião que o consumidor tem sobre aquele produto, porém a cor sozinha pode gerar dualidade na interpretação do consumidor. Dito isso, Heller aponta que a cor é dividida em Matiz, Saturação e Brilho. Matiz é o comprimento da onda, a cor pura. A saturação é o que permite que aquela cor seja mais intensa ou mais leve. Já o brilho altera o valor da cor, faz com que seja mais iluminada, ou seja o mais próximo do branco ou mais apagada.

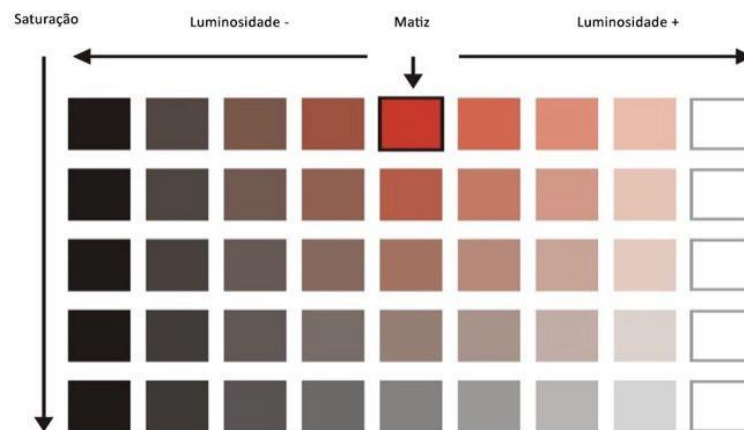


Figura 7– Escala de Matiz, brilho e saturação.

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/442056519683302457/>

Com base na autora não só a cor tem influência como sua intensidade e luminosidade também. Cores mais luminosas são associadas a momentos intensos e cores com menos saturação a momentos de apatia. Por exemplo, um azul mais vivo pode representar confiança e lealdade, já menos saturado pode representar tristeza e solidão.

Além da semiótica e da psicologia das cores outro elemento imagético crucial para a forma como a informação visual é recebida é o estudo de Gestalt. As bases dessa teoria foram estruturadas por Max Wertheimer, Wolfgang Köhler e Kurt Koffka.

Através do estudo Gestalt é possível entender como a informação é passada através das formas que o objeto possui. As pessoas assimilam as informações passadas pelas imagens através do formato e da disposição da mesma e formam uma opinião sobre o objeto ou a marca baseada na percepção já enraizada no subconsciente. Isso se dá através das quatro propriedades básicas da forma: Ponto, linha, plano e volume.

- Ponto: Trata-se da mais básica unidade da forma. É definido como uma localização no espaço.
- Linha: Envolve pontos que se conectam e formam uma extensão contínua no espaço. As linhas podem ser retas, curvas, diagonais, horizontais ou verticais.
- Plano: É uma superfície bidimensional definida por linhas. Podem ser horizontais, verticais ou inclinados.
- Volume: Apresenta forma tridimensional definida por bordas, superfícies e espaços internos.

Assim como as cores são associadas a símbolos e emoções a forma também pode influenciar o ser humano na percepção de uma obra. Segundo o professor de design Francis D. K. Ching, em seu livro *Forma, Espaço e Ordem*:

"A forma é a expressão visual da natureza essencial de um objeto ou sistema no mundo físico. As formas emergem da organização e estruturação do espaço, bem como da configuração, escala, proporção e materialidade dos elementos que compõem um objeto ou sistema. Ao estudar a forma, podemos entender como as relações espaciais e materiais influenciam a percepção, a função e a expressão de um objeto ou sistema."  
(Ching, 2013)

No livro escrito pelo psicólogo alemão Wolfgang Köhler em 1929, Gestalt Psychology, o autor cita o estudo "Bouba/Kiki" que foi realizado pela primeira vez em 1929 pelos psicólogos alemães Wolfgang Köhler e Georg Elias. Eles realizaram o experimento nas Ilhas Canárias, na Espanha, como parte de um estudo sobre a percepção visual e a relação entre som e forma. Durante o estudo duas manchas foram apresentadas aos entrevistados: uma de formato arredondado e outra de formato pontiagudo.

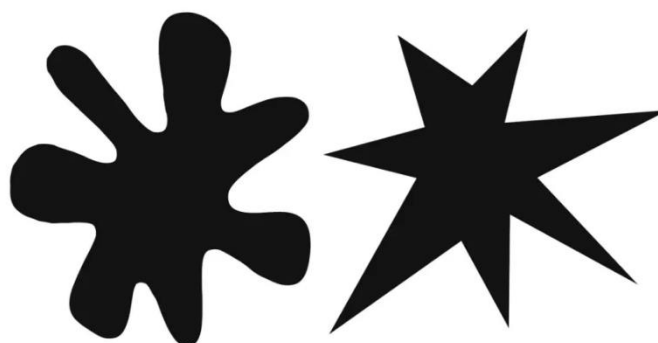


Figura 8– Kiki e bouba

Fonte: <https://www.euronews.com/culture/2021/11/28/what-is-the-bouba-kiki-effect-and-what-does-it-mean-for-the-origins-of-language>

Usando as palavras "kiki" e "bouba", perguntaram a universitários qual forma se chama bouba e qual kiki. As respostas foram quase unânimes com 95% a 98% selecionaram a forma curvilínea como "bouba" e a pontiaguda como "kiki", sugerindo que o cérebro humano atribui significados abstratos às formas e sons de maneira consistente.

Baseado em Gestalt e estudos como o efeito bouba/kiki, conclui-se que para elementos infantis são muito utilizados círculos e curvas, pois relacionam-se a ideia de leveza, fofura, bondade e inocência. Triângulos e pontas expressam perigo, agressividade e imprevisibilidade. Já os quadrados representam maturidade, força e confiança, podendo ser utilizados em personagens e marcas mais racionais ou inflexíveis.

Além disso, a simetria é algo importante a ser observado. Linhas simétricas dão a ideia de uma personalidade mais reservada e introvertida, enquanto a assimetria indica extroversão.

A fim de compreender a relevância dos elementos imagéticos abordados foi realizada uma pesquisa baseada na premiação anual de jogos eletrônicos The Game Awards através do site da premiação. Para isso, foi feito um levantamento dos ganhadores da categoria direção de arte que tem como critérios criatividade, técnica, design e animação.

- Elden ring (2022)



Figura 9– Jogo Elden Ring

Fonte: <https://www.polygon.com/23375149/elden-ring-malenia-fromsoftware-doll-problem>

- Deathloop(2021)



Figura 10 - Jogo Deathloop

Fonte: <https://estadogamer.com.br/deathloop-chega-ao-xbox-game-pass-na-proxima-semana/>

- Ghost of tsushima (2020)

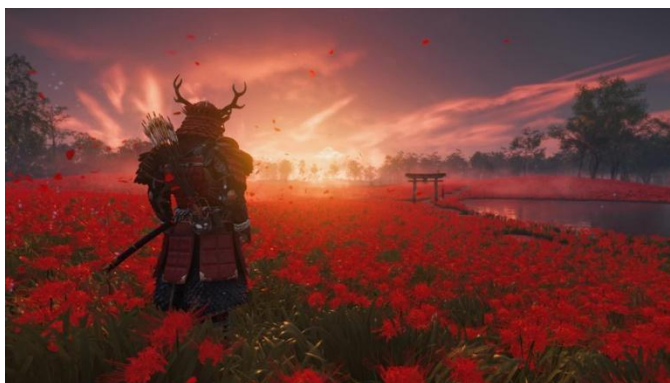


Figura 11– Jogo Ghost of tsushima

Fonte: <https://psverso.com.br/noticias/ghost-of-tsushima-quarto-maior-lancamento-sony/>

- Control (2019)

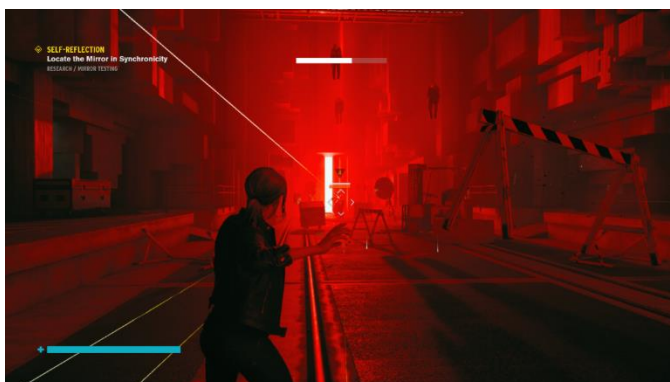


Figura 12– Jogo Control

Fonte: <https://it.ign.com/control-remedy-entertainment/165369/news/control-lo-sceneggiatore-di-rogue-one-vorrebbe-girare-un-film-sul-gioco>

- Return of the Obra Dinn (2018)

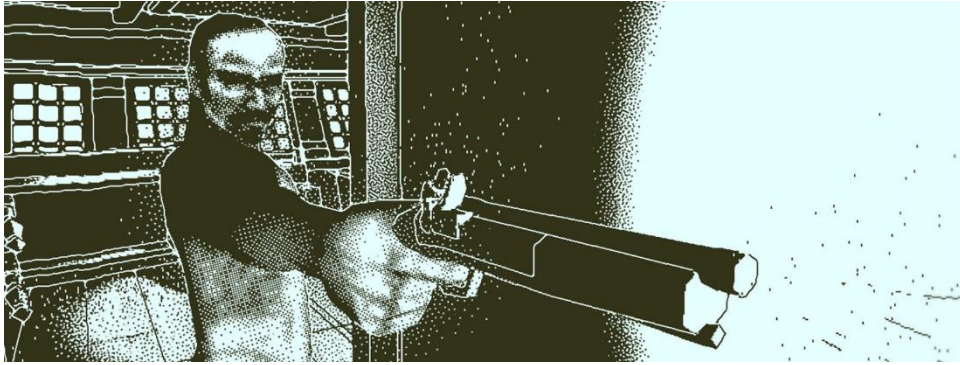


Figura 13 – Jogo Return of the Obra Dinn

Fonte: <https://www.ign.com/articles/2018/10/22/return-of-the-obra-dinn-review>

Através de todos os dados levantados ao longo da pesquisa sobre elementos visuais é possível observar na prática a utilização dos elementos como símbolos, cores e formas através do uso da semiótica e sobre como a conversação entre esses elementos geram um resultado completamente imersivo e impactante para o jogador proporcionando uma experiência única e memorável.

### **2.1.3.6 Jogabilidade:**

Quando um jogo possui jogabilidade intuitiva e bem projetada, os jogadores tendem a se sentir mais envolvidos e engajados na experiência de jogo. O designer Shigeru Miyamoto revolucionou a criação de personagens, enredos e objetivos definidos nos jogos eletrônicos. Responsável pelos títulos de renome Donkey kong, Mario Bros e Legends of Zelda. Seus personagens são conhecidos pelo nível de expressão dentro das limitações da época, e seu sistema de aprendizado level design pedagógico.

A partir de então começam a surgir diversos gêneros de jogos eletrônicos que antes eram conhecidos por um único objetivo. Jogos casuais (cozy), Jogos de MMORPG derivado dos jogos de tabuleiro como dungeons and dragons, jogos de primeira

pessoa, jogos de tiro, jogos de estratégia (puzzle), jogos interativos e com detecção de movimento.

Embora não haja uma definição universal para o termo, segundo Sato em seu artigo Design e Resignificação do Imaginário no Jogo, a jogabilidade pode ser definida como a estratégia de funcionamento do jogo, o planejamento da sua utilização.

Diversos elementos compõe a estratégia da utilização de um jogo digital, uma delas é o enquadramento do jogo durante os acontecimentos apresentados. O videomaker Einchemberg apresenta em sua obra o conceito de desenquadramento, isto é, o ato de retirar os limites da tela de forma que o usuário explore os cenários de forma completa fazendo com que o jogador interaja, mesmo que apenas visualmente com todo o cenário e enredo apresentado tornando a experiência totalmente imersiva. Segundo Sato sobre a imersão através da jogabilidade:

“O termo foi introduzido recentemente na área das pesquisas para desenvolver projetos de realidade virtual e se refere ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e dos sons virtuais (...)” (SATO, 2009, p 45).

Segundo Dunnington e Novak em seu livro: Game Development Essentials: Gameplay Mechanics os elementos que formam a mecânica de jogo podem ser classificados como:

- Conceito geral (high concept);
- Objetivo;
- Regras e limites;
- Arena e cenário;
- Recursos;
- Procedimentos;
- Feedbacks.

Nota-se que a maior parte dos elementos elencados envolvem a forma com que o jogador interage com o jogo e com sua interface. Para facilitar o entendimento os tópicos acima podem ser apresentados em formato de questionário. Qual o conceito geral do jogo? Através dele é possível atribuir um objetivo que seja apresentado de forma clara evitando ambiguidades. Quais as regras para o cumprimento desse

objetivo? Trata-se da mecânica, ou seja, o que e como é possível atingir aquele objetivo dentro das normas estipuladas pelo jogo. Um exemplo, para chegar à determinada posição no mapa, isto é o objetivo, o jogador precise se locomover através de comandos específicos como as teclas de locomoção no caso de uma interface para computador. Já o caminho no mapa para chegar ao local, se há ou não obstáculos e se é possível desviar ou interagir com os mesmos é permitido através dos elementos arena e cenário. Suponhamos que exista a possibilidade de destruir os obstáculos no caminho, e que esta seja possível através de um machado que foi recolhido em um objetivo anterior, o machado em questão é um recurso entregue ao jogador para que esta ação seja possível.

### **2.1.3.7 Level design pedagógico:**

O sistema que revolucionou a jogabilidade de jogos eletrônicos no mundo todo foi desenvolvido pelo designer Shigeru Miyamoto. O designer acredita que os jogos devem ensinar os jogadores a jogar de forma divertida, e é conhecido por usar o level design (projeto de níveis) para criar uma curva de aprendizado onde é possível aumentar gradualmente a dificuldade para que os jogadores possam aprender a jogar sem se sentir sobrecarregados. Desta forma é possível aumentar a probabilidade de prender a atenção do jogador. O designer também é conhecido por usar elementos de jogabilidade em um nível para ensinar os jogadores a usar esses mesmos elementos em níveis posteriores. Através de uma entrevista que Miyamoto concedeu ao site IGN:

"Eu acho que a melhor maneira de ensinar alguém é fazer com que eles se divirtam. Quando você está se divertindo, você está mais disposto a experimentar e errar. E é através do erro que você aprende. Então, para mim, é importante fazer jogos que sejam divertidos, mas que também tenham uma curva de aprendizado gradual, para que as pessoas possam aprender a jogar sem se sentir frustradas." (Miyamoto, 2005)

É possível apontar de forma clara o funcionamento em um jogo criado por Miyamoto, o jogo em questão é Super Mario Bros. O primeiro nível é claro e objetivo, ensinar o jogador como se mover, pular e coletar moedas. O segundo nível introduz novos

elementos, como inimigos que se movem de forma diferente e obstáculos que necessitam de técnicas avançadas de salto. O terceiro nível é projetado para ensinar aos jogadores a usar as habilidades que aprenderam gradativamente nos níveis anteriores para enfrentar novos desafios, como evitar buracos e saltar sobre obstáculos.

Desta forma é possível fazer com que a evolução e desenvolvimento dentro da narrativa de um jogo torne-se intuitiva e de fácil assimilação auxiliando a interação e imersão no ambiente apresentado.

### **2.1.3.8 Interface:**

Através do livro "Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design" a autora aborda a importância da interface para um projeto e o que pode ser caracterizado como uma interface:

"Uma interface é um meio pelo qual um usuário interage com um sistema ou dispositivo. Em outras palavras, é a camada de comunicação entre o usuário e o sistema ou dispositivo que permite que o usuário execute ações, visualize informações ou receba feedback." (Tidwell, 2020)

A interface deve ser projetada para ser intuitiva e fácil de usar, a fim de proporcionar uma experiência agradável ao usuário. A partir do momento que uma interface se torna complexa ou de difícil entendimento a tendência é que o usuário desista da utilização daquela interface e busque formas mais simples e mais rápidas de utilizar aquele serviço.

" O objetivo do design de interface é criar um sistema que seja fácil e agradável de usar. Isso significa fornecer feedback claro e consistente em resposta às ações do usuário, tornando a navegação do sistema clara e previsível, e fornecendo controles de fácil acesso que sejam facilmente reconhecíveis. Ao projetar uma interface, é importante considerar as necessidades do usuário e fornecer um sistema que seja intuitivo e eficiente de usar."( Tidwell, 2020)

No livro "The Art of Game Design: A Book of Lenses", Schell explica que interfaces podem ser projetadas para atender a uma variedade de plataformas, desde computadores pessoais até consoles de videogame, dispositivos móveis e realidade virtual. Cada plataforma tem suas próprias características e limitações em termos de

hardware, software e interação do usuário, e é importante que a interface seja projetada levando em conta esses fatores.

As interfaces para computadores pessoais, por exemplo, geralmente incluem mouse, teclado e outros dispositivos de entrada, como controladores de jogos. Porém as interfaces para dispositivos móveis geralmente são baseadas em toque e gestos. Já as interfaces para consoles de videogame podem incluir gamepads, isto é um controle de movimento e controles de voz. Por último as interfaces para realidade virtual geralmente são baseadas em gestos e movimentos, permitindo que o jogador interaja diretamente com o mundo virtual.

Cada plataforma tem sua própria linguagem de design e convenções de interface que os desenvolvedores devem levar em conta ao projetar a interface do jogo. Além disso, a interface deve ser adaptada para atender às necessidades e expectativas do público-alvo do jogo, que pode variar de acordo com a plataforma.

"O design de interface é a arte de criar um espaço onde o jogador possa interagir com o jogo. O objetivo é criar uma interface que seja fácil de usar, intuitiva e elegante, permitindo que o jogador se concentre na jogabilidade em vez de se preocupar com a mecânica da interface. O design de interface é uma parte crítica do design de jogos, e um bom design de interface pode fazer a diferença entre um jogo que é fácil de jogar e divertido e um jogo que é frustrante e difícil de jogar."(Schell, The Art of Game Design: A Book of Lenses 2008, pág. 40)

Schell também pontua que a interface é uma parte fundamental dos jogos, pois é através dela que os jogadores interagem com o mundo virtual e com as regras do jogo. Uma boa interface pode melhorar a experiência do jogador, tornando o jogo mais intuitivo e fácil de jogar, enquanto uma interface ruim pode frustrar o jogador e tornar o jogo de difícil entendimento. Além disso, a interface pode ter um impacto significativo na acessibilidade do jogo, uma vez que a interface bem projetada pode tornar o jogo mais acessível para jogadores com deficiências físicas ou cognitivas, enquanto uma interface mal projetada pode tornar o jogo inacessível para esses jogadores.

Baseado nas obras de Jesse Schell, Joe Grand e Simon Hill, cada console tem sua própria interface específica e pode ter diferenças sutis em termos de design e layout, mas a maioria das interfaces de console os mesmos elementos básicos:

## Interface para console:



Figura 14– Jogo Nier Automata

Fonte: <https://www.neoseeker.com/nier-automata/faqs/3019773-port.html>

Segundo Joe Grand em seu livro “Game Console Hacking: Xbox, PlayStation, Nintendo, Game Boy, Atari and Sega”, a interface para consoles é a mais antiga e a mais influente das demais pois as demais interfaces como computadores e mobile baseiam-se na interface original. Dito isso, os elementos que compõe a interface de console não diferem muito das de computadores e mobile. Os elementos que compõe essa interface são:

- Controles de movimento: Os controles de movimento são os botões, joysticks, gatilhos ou direcionais que permitem que o jogador mova o personagem ou objeto do jogo.
- Controles de ação: Os controles de ação são os botões, gatilhos ou joysticks que permitem que o jogador execute ações no jogo, como atacar, saltar, agarrar ou interagir com objetos.

- Interface do usuário (UI): A UI exibe informações importantes para o jogador, como a barra de vida, pontos de experiência, inventário e missões. Ela também pode incluir menus, botões de configuração e outras opções.
- Tela de jogo: Esta é a área principal da interface onde o jogo é exibido. Ela pode incluir elementos interativos, como botões flutuantes, que aparecem somente quando são necessários.
- Feedback visual e sonoro: O jogo deve fornecer feedback visual e sonoro para o jogador, para que ele saiba quando uma ação foi realizada com sucesso ou se algo deu errado.

### **Interface Mobile:**



Figura 15– Jogo mobile Free Fire

Fonte: <https://programadoresbrasil.com.br/2021/10/veja-melhores-opcoes-jogos-acao-celulares-android/>

Simon Hill diz em seu livro “Designing Mobile Games: A Practical Guide”, que uma interface mobile para um jogo pode ser dividida em diferentes partes, dependendo do tipo de jogo e da sua complexidade:

- **Controles de movimento:** Permitem que o jogador mova o personagem ou objeto do jogo. Eles podem incluir um joystick virtual, botões de seta ou gestos na tela. Geralmente possuem transparência para auxiliar a visibilidade do jogo já que são utilizados em smartphones e tablets.
- **Controles de ação:** Permitem que o jogador execute ações no jogo, como atacar, saltar, agarrar ou interagir com objetos podendo incluir botões na tela ou gestos específicos.
- **Interface do usuário ou UI:** É responsável por exibir informações importantes para o jogador, como a barra de vida, pontos de experiência, inventário e missões. Ela também pode incluir menus, botões de configuração e outras opções.
- **Tela de jogo:** Área principal da interface onde o jogo é exibido. Ela pode incluir elementos interativos, como botões flutuantes, que aparecem somente quando são necessários.
- **Feedback visual e sonoro:** o jogo deve fornecer feedback visual e sonoro para o jogador, para que ele saiba quando uma ação foi realizada com sucesso ou se algo deu errado.

Uma boa interface mobile deve ser intuitiva e fácil de usar, adaptando-se ao tamanho e orientação da tela do dispositivo móvel. Ela deve ser projetada para ser clara e concisa, sem sobrecarregar o jogador com muitas informações ou controles. Nota-se que, como espelhado nas interfaces de console os elementos compostos são os mesmos.

## Interface para computadores:



Figura 16– Jogo Lost Ark

Fonte: <https://www.sportskeeda.com/esports/how-change-hud-size-lost-ark>

Schell aborda em seu livro mencionado anteriormente "The Art of Game Design: A Book of Lenses" de que uma interface de computador para um jogo é responsável por fornecer ao jogador uma maneira intuitiva e fácil de controlar o personagem ou objeto do jogo, interagir com o ambiente do jogo, acessar informações importantes e ajustar as configurações do jogo. Os elementos que compõem uma interface para computadores são:

- Controles de movimento: Responsável por permitir que o jogador mova o personagem ou objeto do jogo podendo incluir teclado, mouse ou controladores de jogos externos.
- Controles de ação: Permitem que o jogador execute ações no jogo, como atacar, saltar, agarrar ou interagir com objetos incluem teclas do teclado, botões do mouse ou botões em controladores de jogos.

- Interface do usuário (UI): A UI exibe informações importantes para o jogador, como a barra de vida, pontos de experiência, inventário e missões também pode incluir menus, botões de configuração e outras opções.
- Tela de jogo: Esta é a área principal da interface onde o jogo é exibido podendo incluir elementos interativos, como botões flutuantes, que aparecem somente quando são necessários.
- Feedback visual e sonoro: O jogo deve fornecer feedback visual e sonoro para o jogador, para que ele saiba quando uma ação foi realizada com sucesso ou se algo deu errado.

Shell também aponta que assim como a interface Mobile foi inspirada na interface para consoles a interface para computadores também deve ser adaptada às necessidades específicas do jogo e às preferências do jogador, permitindo que ele personalize as configurações de acordo com suas preferências pessoais.

### **Realidade Virtual (VR):**



Figura 17– Ark survival evolved

Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/11/lista-traz-os-melhores-jogos-com-realidade-virtual-disponiveis-no-steam.ghtml>

Segundo Sherman e Craig através de seu livro "Virtual Reality: Concepts and Technologies" a interface de realidade virtual (VR) para jogos é um tipo de interface que utiliza tecnologia de exibição em três dimensões para criar uma experiência imersiva e interativa para os jogadores permitindo que se sintam como se estivessem literalmente dentro do jogo, oferecendo uma sensação de presença e interatividade que não é possível com os jogos tradicionais. Os elementos que compõem um jogo em realidade virtual são:

- Headset de realidade virtual: Trata-se de um dispositivo usado pelo jogador para ver o mundo virtual em 3D. Geralmente é equipado com um conjunto de sensores para rastrear o movimento da cabeça do jogador, permitindo que ele se mova e olhe ao redor do ambiente virtual.
- Controles de movimento: Os controles de movimento são dispositivos que permitem que o jogador interaja com o ambiente virtual, movendo seus braços, mãos ou dedos. Eles podem ser dispositivos sem fio que usam sensores para rastrear o movimento ou dispositivos com fio que se conectam ao headset de VR.
- Interface do usuário (UI): Diferente das demais interfaces, na UI para realidade virtual a exibição acontece no headset de realidade virtual e pode incluir informações importantes para o jogador, como saúde, munição, inventário e outros indicadores. A UI pode ser exibida na frente do jogador ou incorporada no ambiente virtual.
- Ambiente virtual: O ambiente virtual é o mundo em que o jogador está imerso, podendo incluir objetos, personagens, cenários e outros elementos que interagem com o jogador.
- Som: Como nas demais interfaces, ajuda a criar uma sensação de presença e imersão. O som pode ser usado para indicar a direção de um objeto ou para criar uma atmosfera no ambiente virtual.

- Feedback tátil: Algumas interfaces de VR também incluem feedback tátil, como vibrações ou pulsos, para fornecer feedback ao jogador quando ele interage com objetos ou outras partes do ambiente virtual.

A interface de Realidade Virtual para jogos pode ser um pouco complicada para os jogadores iniciantes, pois como difere de outras interfaces baseadas em console requer a aprendizagem de novos controles de movimento e uma compreensão do ambiente virtual. No entanto, uma vez que os jogadores se acostumam com a interface, eles podem desfrutar de uma experiência de jogo imersiva e altamente interativa que não é possível em jogos tradicionais.

#### **2.1.3.9 Tipografia:**

O estudo tipográfico desempenha um papel crucial na identidade visual de uma marca já que influencia a comunicação, legibilidade, personalidade, organização e a estética possuindo influência significativa na experiência do usuário através de fontes, tamanhos, espaçamento e outros elementos relacionados à forma e estilo das letras.

Na construção de um jogo tem um impacto direto na experiência do jogador e na comunicação visual do jogo.

Segundo Clair e Busic-Snyder (2009), a capacidade de perceber e distinguir as formas que compõe uma fonte faz com que o designer aprimore seu senso estético e saiba trabalhar a tipografia de forma plena.

Uma fonte pode ter variações de estilo em sua família tipográfica como light, Bold e itálico por exemplo, a diferença de peso na família tipográfica auxilia o designer a promover uma hierarquia na composição da peça. Para haver equilíbrio visual os componentes da fonte precisam estar alinhados a mesma estrutura.

# Arial

Arial Regular

*Arial Italic*

**Arial Bold**

***Arial Bold Italic***

**Arial Black**

Figura 18– Família tipográfica Arial

Fonte: <https://shop13330.dr vikasthukral.com/category?name=arial%20font%20family>

A fonte é capaz de influenciar o leitor através não só do formato ou peso, como também do espaçamento entre caracteres e linhas, tornando a leitura mais ergonômica. Para Robert Bringhurst em uma peça de UI design a forma mais ergonômica de apresentar as informações escritas são dispostas em um alinhamento da esquerda para a direita em uma largura de 53 caracteres. Outro fator a levar em consideração é que para mídia digital as fontes para corpo do texto devem ser minimalistas para auxiliar na legibilidade, já que o material poderá ser lido em uma interface para desktop ou em um tamanho menor como mobile. Já para títulos, logos e material gráfico extremamente visual a fonte deve possuir a personalidade da marca sem perder a legibilidade.

O carisma da família tipográfica é relacionado a nossa percepção dos formatos. As fontes serifadas, por exemplo passam a sensação de uma marca clássica, elegante ou tradicional.

Times New Roman  
Garamond  
Centaur  
Baskerville  
Didot  
Rockwell

Figura 19– Fontes serifadas

Fonte: <https://agenciawx.com.br/blog/classificacao-de-tipografias/>

Em contrapartida fontes sem serifa com ângulos rígidos e geometria quadrada são ideais para manchetes por possuir aparência impactante.

**IMPACT (Impact)**  
**IMPACT (Anton)**  
**IMPACT (Oswald)**

Figura 20– Fonte Impact

Fonte: <https://graphicdesign.stackexchange.com/questions/20877/free-alternatives-to-impact>

Com o objetivo de auxiliar a compreensão do uso da tipografia em jogos digitais é realizada uma pesquisa comparando a logo e a interface da mídia apresentada:

## Ori:

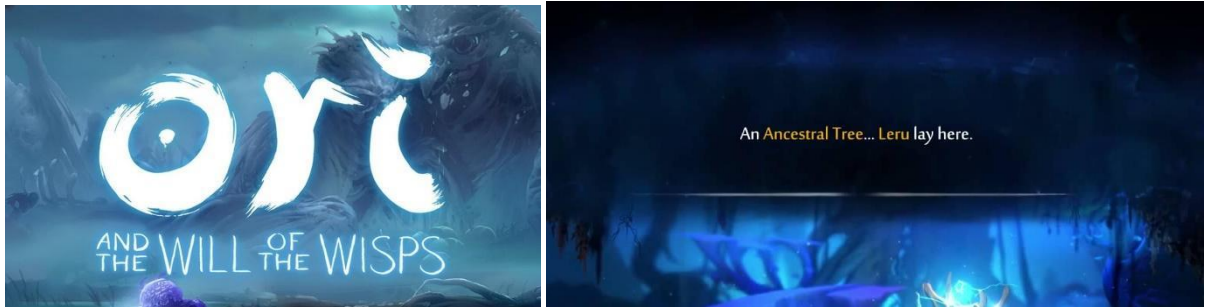


Figura 21– Logo e interface Ori

Fonte: <https://www.creativeuncut.com/gallery-39/oww-logo.html>

## Hollow Knight:

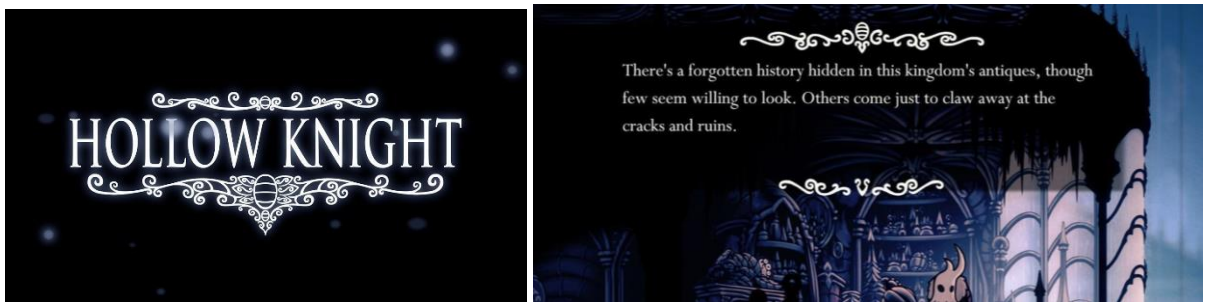


Figura 22– Logo e interface Hollow Knight

Fonte:

[https://www.reddit.com/r/HollowKnight/comments/kybyw7/hollow\\_knight\\_title\\_screen\\_backgrounds/](https://www.reddit.com/r/HollowKnight/comments/kybyw7/hollow_knight_title_screen_backgrounds/)

## Zelda tears of the Kingdom:

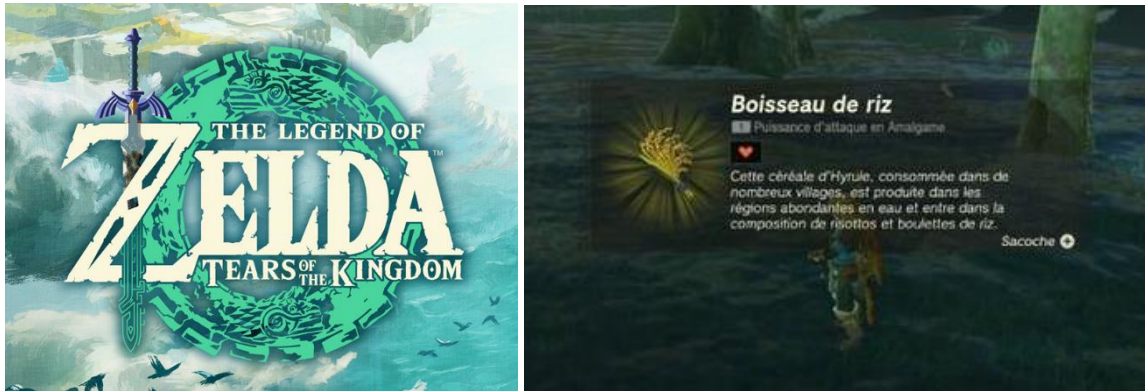


Figura 23– Logo e interface Zelda tears of the kingdom

Fonte: <https://www.zelda.com/tears-of-the-kingdom/pt/>

## 3. ANÁLISE E SÍNTESE

Nesta fase, após os dados e informações coletadas na fase de imersão deve-se organizá-los de forma que se obtenha padrões de visualização induzindo uma análise detalhada das informações coletadas, auxiliando a compreensão do problema para que seja possível começar a levantar alternativas.

### 3.1 Análise

Com base nos dados coletados durante as etapas imersivas é possível gerar um material para realizar uma análise profunda de todos os dados para a produção de um produto que se atenda plenamente as necessidades do projeto.

#### 3.1.1 Busca de similares

A fim de realizar uma análise apurada em produtos que de alguma forma possuem objetivos ou características similares ao briefing do projeto, nesta fase deve-se identificar e estudar produtos já existentes no mercado cujas características se adequem as funções do produto, isto é, narrativa, visual, jogabilidade, interface e

trilha sonora. Para que a análise seja concisa é utilizada a ferramenta de estudo PNI, isto é, uma forma de análise que ajuda a explorar uma ideia sob diferentes perspectivas, considerando seus pontos fortes, fracos e interessantes. O propósito do PNI é ajudar a ampliar a visão sobre um assunto e fundamentar melhor as decisões, explorando cuidadosamente as diferentes perspectivas de uma ideia antes de fazer um julgamento.

### **Ori the blind forest**

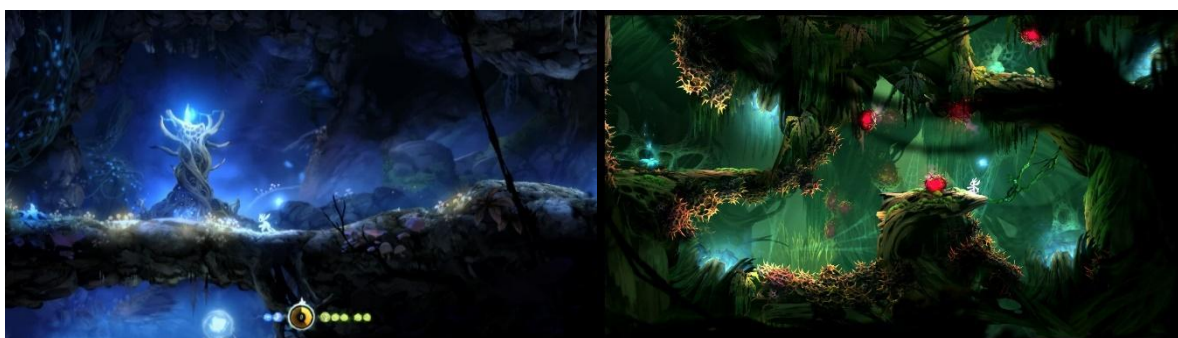


Figura 24– Jogo Ori the blind forest

Fonte: [https://store.steampowered.com/app/261570/Ori\\_and\\_the\\_Blind\\_Forest/?l=portuguese](https://store.steampowered.com/app/261570/Ori_and_the_Blind_Forest/?l=portuguese)

PNI:

- **Positivo:** Mesmo não possuindo falas o jogo é imersivo através da linguagem visual e trilha sonora com narrativa muito tocante. A trilha sonora e ambientação são ricas.
- **Negativo:** O nível de dificuldade.
- **Interessantes:** Cenários diversos com forte iluminação, brilho e formas orgânicas. Os cenários possuem muitas camadas e a paleta de cores contém muito azul, verde e roxo. Jogo 2d. Sentimento de aventura, solidão, busca e esperança. Gênero: Plataforma / puzzle.

## Hollow Knight



Figura 25– Jogo Hollow knight

Fonte: [https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight/](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/)

PNI:

- **Positivo:** Os personagens têm a própria língua do jogo. A narrativa é melancólica, solitária, porém muito bem trabalhada tornando a narrativa muito tocante. Os cenários possuem muitas camadas trazendo profundidade ao jogo. As cores e formas minimalistas trazem uma composição impecável.
- **Negativo:** Nível de dificuldade extremamente alto, muitas questões em aberto ao final do jogo.
- **Interessante:** A temática e os personagens são muito diferentes do usual e foram trabalhados de forma única já que normalmente retratam insetos de forma grotesca e horripilante. Sua paleta de cores compõe tons frios como azul, verde, cinza, roxo e preto. Jogo 2d. Gênero metroidvania.

## Gris



Figura 26– Jogo Gris

Fonte: <https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>

## PNI:

- **Positivo:** Jogo progressivo com forte narrativa sentimental. O jogo acompanha os sentimentos da protagonista que passa pelas 5 fases do luto se tornando bem imersivo já que os cenários cores e trilha sonora mudam conforme os sentimentos vem à tona. A paleta de cores varia conforma os sentimentos da protagonista. O jogo realmente faz com que o jogador reflita sobre sua forma de lidar com este tipo de situação.
- **Negativo:** Não há pontos negativos relevantes.
- **Interessante:** O traço e a forma como os elementos são apresentados é bem diferente do convencional neste tipo de jogabilidade.

## Child of light



Figura 27– Jogo Child of light

Fonte: [https://store.steampowered.com/app/256290/Child\\_of\\_Light/](https://store.steampowered.com/app/256290/Child_of_Light/)

PNI:

- **Positivo:** Imersivo e tocante, trata de forma lúdica um problema real cotidiano. Cenários bem desenvolvidos e trilha sonora impactante.
- **Negativo:** O jogo é bem pequeno.
- **Interessante:** Todo o traço é um 2d estilizado cores vivas num estilo aquarelado. Gênero RPG.

## Rain World

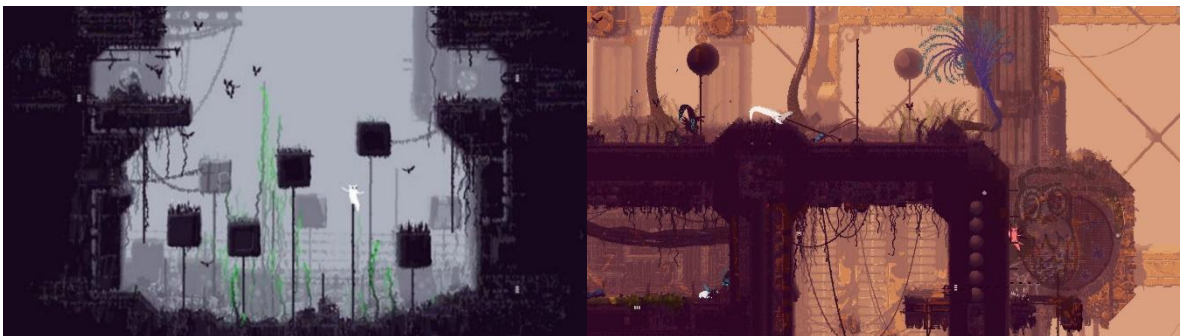


Figura 28– Jogo Rain World

Figura 27 – Jogo Rain World

Fonte: [https://store.steampowered.com/app/312520/Rain\\_World/](https://store.steampowered.com/app/312520/Rain_World/)

PNI:

- **Positivo:** A animação e efeitos visuais é absurdamente fluida e bem trabalhada trazendo a sensação de uma jogabilidade muito mais dinâmica.
- **Negativo:** O nível de dificuldade do jogo é extremamente alto.
- **Interessante:** Todos os cenários do jogo têm uma enorme quantidade de elementos de composição do cenário, além disso a forma há muitas possibilidades em como interagir com os elementos e recursos.

### 3.1.2 Cartões insight

Com base nos dados levantados nas pesquisas desk e de profundidade são produzidos cartões insight, isto é, cartões que contém informações cruciais levantadas durante as pesquisas e servem para facilitar a consulta de dados e informações levantadas. A seguir estão 17 cartões que resumem pontos importantes da pesquisa levantada:

**94%** da geração alpha,  
**90%** da geração Z e  
**83%** da geração millennial  
consome não só jogos digitais  
como musicas, filmes e criadores  
de conteúdo dentro do assunto.

**Tema:** Persona  
**Fonte:** Newzoo relatório anual

Caso um personagem que possua a  
empatia do jogador passe a  
desenvolver atitudes negativas, a  
perspectiva de outro personagem que  
gera mais empatia pode fazer com  
que o jogador repudie as ações  
negativas da primeira personagem

**Tema:** Narrativa  
**Fonte:** Estudo de Robert Mackee

9,3% da população brasileira é  
ansiosa sendo que a maioria é  
composta pelo publico feminino.

**Tema:** Persona  
**Fonte:** Organização mundial de  
saúde

Cada tipo de melodia é  
associada a um sentimento.  
Além disso a velocidade da  
música e o volume também  
tem influência.

**Tema:** Trilha Sonora  
**Fonte:** Estudo de Karen Collins

O publico gamer acredita que os  
jogos digitais tiveram efeito  
positivo para a sua saúde mental  
durante a pandemia covid-19.

**Tema:** Persona  
**Fonte:** Xbox Reserch  
Community Feedback Program

6,2% da população mundial apresentam  
características narcisistas. Tende, a ser  
excessivamente focados em si e acreditam  
ser superiores aos outros levando a  
sentimentos de grandeza, arrogância e falta  
de empatia, trazendo problemas como o  
aumento da probabilidade de depressão e  
ansiedade.

**Tema:** Persona  
**Fonte:** Estudo de Emily Grijalva

O principal elemento para a indução de autoanálise através de mensagens reflexivas é a **empatia**, pois através dela é possível vivenciar situações e momentos não vividos pelo indivíduo de forma que o mesmo se aprofunde nessas experiências.

**Tema:** Narrativa

**Fonte:** Livro "Comunicação Não-Violenta: Técnicas para Aprimorar Relacionamentos Pessoais e Profissionais" de Rosenberg

87% dos entrevistados afirmam que a trilha sonora influencia na imersão do jogador

**Tema:** Trilha Sonora

**Fonte:** Pesquisa exploratória

83% dos entrevistados afirmam que jogos que despertam emoções são mais envolventes que jogos com história genérica

**Tema:** Narrativa

**Fonte:** Pesquisa exploratória

82% dos entrevistados utilizam computador ou notebook para jogar jogos eletrônicos

**Tema:** Jogabilidade

**Fonte:** Pesquisa exploratória

88% tem como tema visual preferido pra jogos os conceitos mágico e fantástico

**Tema:** Visual

**Fonte:** Pesquisa exploratória

A maioria dos entrevistados apontou que um dos critérios mais imersivos do jogo são uma história com conflitos internos e reviravoltas.

**Tema:** Narrativa

**Fonte:** Pesquisa exploratória



Figura 29– Cartões Insight

*Fonte: Os autores*

### 3.1.3 Diagrama de afinidades

Após criados os cartões insight, estes devem ser agrupados por afinidade, isto é, temas em comum a fim de apresentar uma visualização melhor dos critérios de cada assunto dentro do mesmo projeto delimitando o tema em:

#### Características do público-alvo:

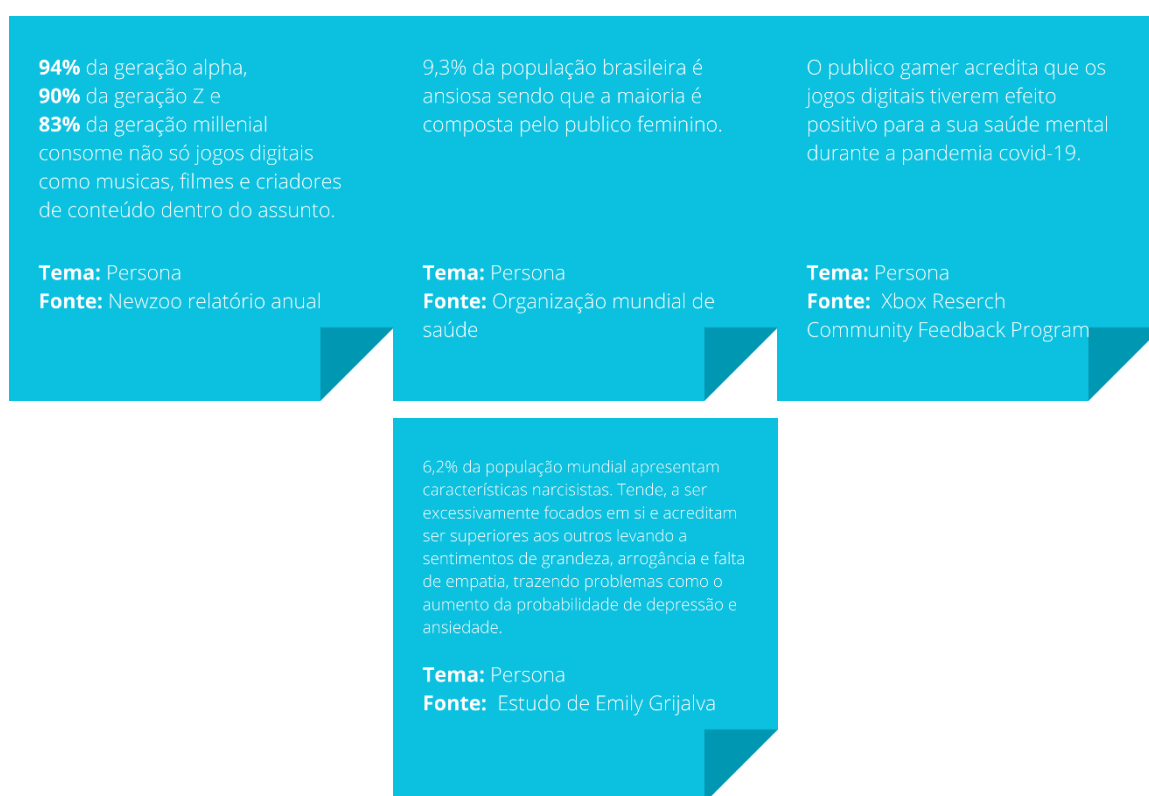


Figura 30– Cartões Insight Público-alvo

Fonte: Os autores

## Narrativa e influência na interpretação do usuário:



Figura 31– Cartões Insight narrativa e influência na interpretação do usuário

Fonte: Os autores

## Influência da trilha sonora

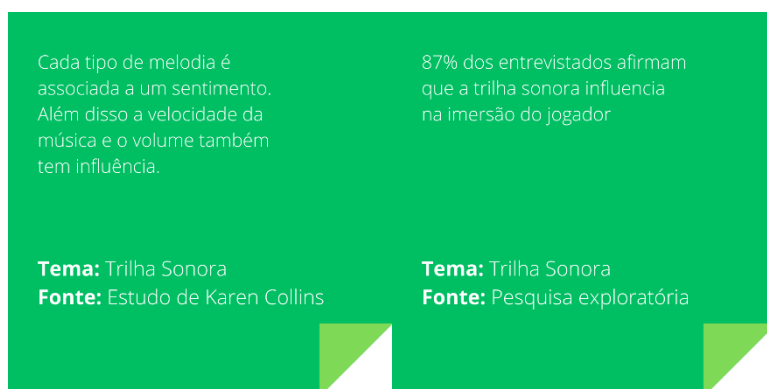


Figura 32– Cartões Insight Influência da trilha sonora

Fonte: Os autores

## Jogabilidade e interface:

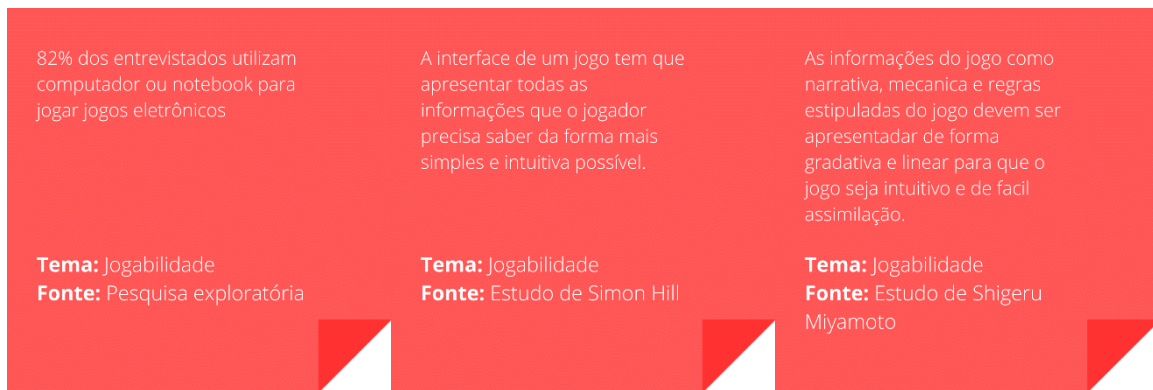


Figura 33– Cartões Insight Jogabilidade e interface

Fonte: Os autores

## Visual e temático:

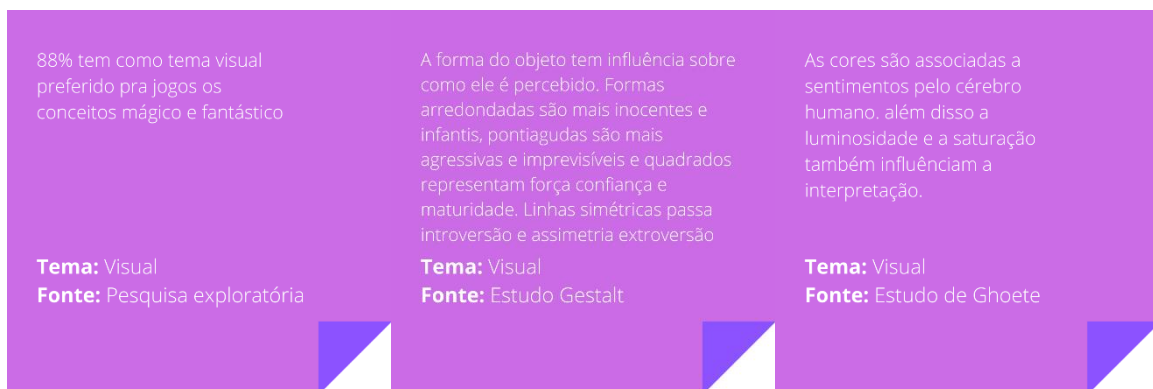


Figura 34– Cartões Insight Visual e temático

Fonte: Os autores

### 3.1.4 Mapa conceitual

Inserido na fase de análise e síntese o mapa conceitual tem como função organizar de forma clara e visual os dados levantados durante a pesquisa. Cria-se uma conexão ligando os elos entre os dados possibilitando o levantamento de novos dados e informações.

# Mapa conceitual



Figura 35– Mapa conceitual 1

Fonte: Os autores

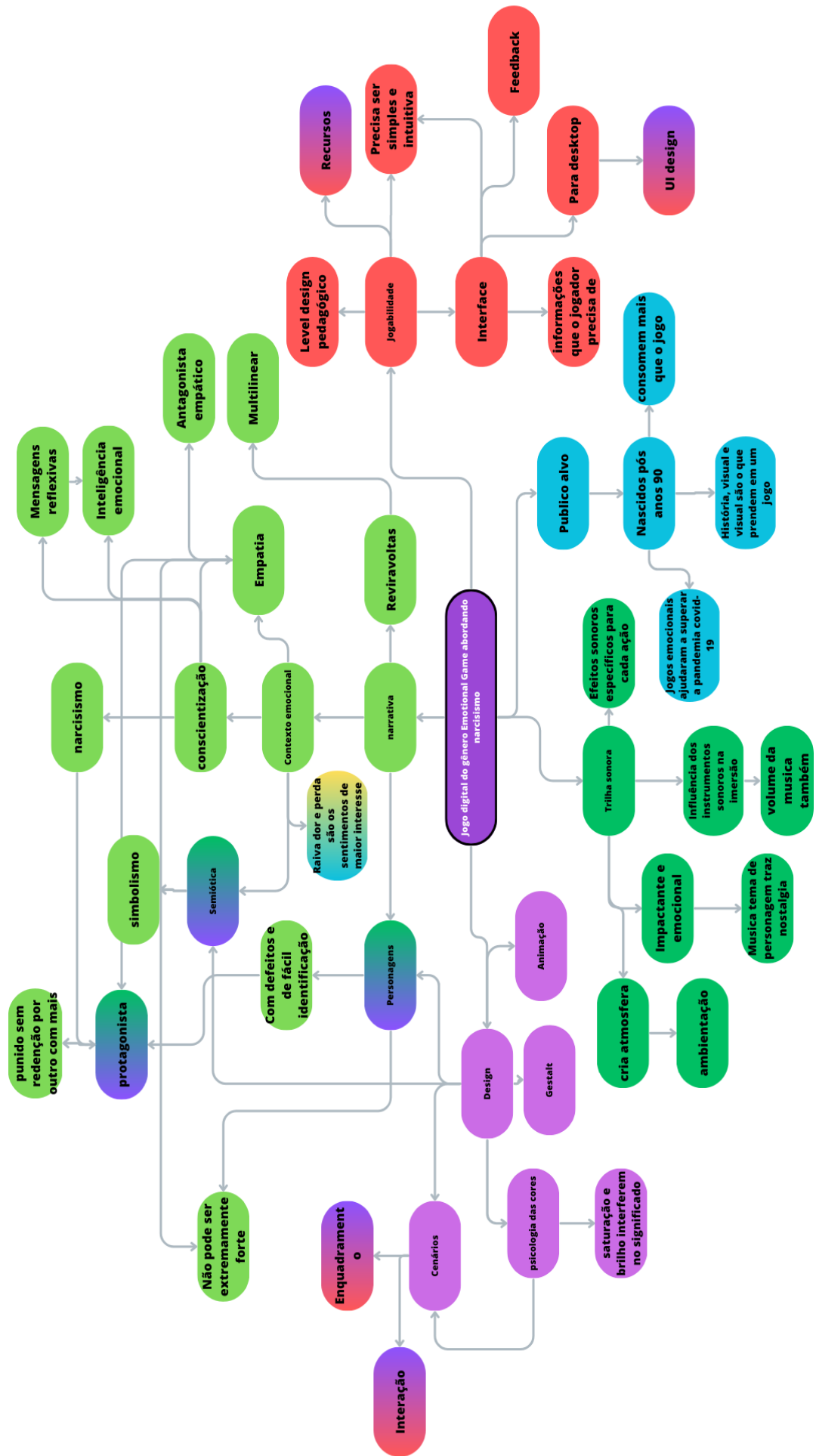


Figura 36– Mapa conceitual 2

Fonte: Os autores

## 3.2 Síntese

### 3.2.1 Personas

Trata-se de arquétipos, ou seja, após analisado o público-alvo deve ser traçado uma média de suas características criando pessoas fictícias que possuam essa média do público-alvo afim de facilitar a geração de empatia do designer para com o cliente final, proporcionando um produto mais assertivo em relação as suas expectativas.



**Mariana, 25**

**Sexo:** Feminino  
**Escolaridade:** Bacharel  
**Profissão:** Gestão de TI  
**Renda:** 3.000,00  
**Mídia:** Youtube, Instagram e Tiktok  
**Hobbies:** Gamer casual, desenhar, escrever, assistir animes e séries.

**Mariana é uma Jovem adulta introvertida que gosta de se emocionar com a profundidade das narrativas das mídias que consome ou então apenas jogar um confortável jogo casual em um dia frio com uma boa taça de vinho.**

Figura 37– Persona 1

Fonte: Os autores



**Sexo:** Masculino  
**Escolaridade:** Bacharel  
**Profissão:** Analista  
**Renda:** 1.900,00  
**Mídia:** Instagram e Tiktok


**Hobbies:** Gamer raiz, estudar tecnologia.

**Yago, 28**

Um jovem adulto obcecado por tecnologia e inteligência artificial. Saudosista gosta de jogar jogos que jogava em sua adolescência como pokémon, zelda, a saga de final fantasy e word of warcraft. O jovem está sempre atento a novidades sobre console e qualquer coisa que é lançada sobre as franquias que costumava jogar quando adolescente. O mesmo se interessa por jogos com histórias envolventes e aventuras marcantes.

Figura 38– Persona 2

Fonte: Os autores



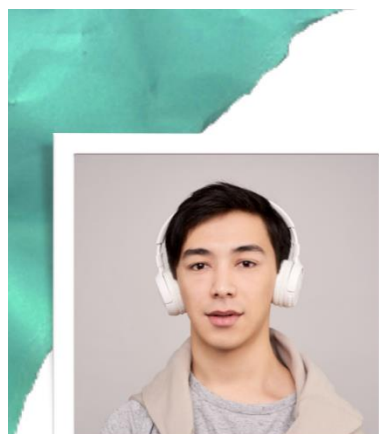
**Sexo:** Feminino  
**Escolaridade:** Estudante  
**Profissão:** Streamer  
**Renda:** 600,00  
**Mídia:** Principalmente twitter, tiktok, Instagram, twitchTV  
**Hobbies:** Maquiagem artística, Vlog, Edição de vídeo.

**Lara, 17**

Lara é uma adolescente cursando o ensino médio que durante seu horário livre faz lives de jogos para um nicho de pessoas que, como ela, gosta de jogos bonitos e confortáveis além de visualmente atrativos. Além de sua vida de streamer a jovem também grava vlogs e vídeos de maquiagem artística para o tiktok e youtube

Figura 39– Persona 3

Fonte: Os autores



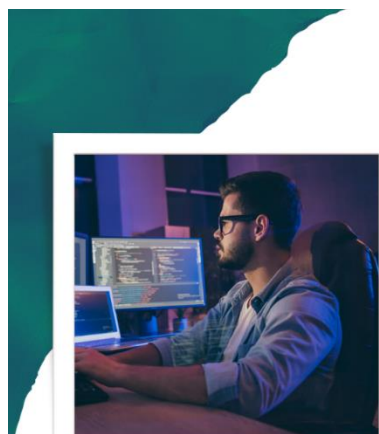
## Gustavo, 20

**Sexo:** Masculino  
**Escolaridade:** Graduando  
**Profissão:** Estudante  
**Renda:** 200,00  
**Mídia:** Discord, twitter, instagram  
**Hobbies:** Desenhar, jogos cooperativos com amigos.

Gustavo é Nintendista, fã de pokémon e Zelda, gosta de jogos que possam ser jogados sozinho ou com amigos. O estudante prefere jogar de forma casual e não gosta de jogos competitivos. Tem o costume de acompanhar principalmente jogos que possuem narrativa em desenvolvimento, pois tem a sensação de que ainda tem mais por vir.

Figura 40– Persona 4

Fonte: Os autores



## José, 24

**Sexo:** Masculino  
**Escolaridade:** Pós graduado  
**Profissão:** Programador  
**Renda:** 1800,00 em media  
**Mídia:** Twitter, reddit, tiktok, Instagram e discord.  
**Hobbies:** Assistir filmes e séries, acompanhar notícias de tecnologia e acompanha lançamentos de jogos de diversas interfaces.

José é um Nerd clássico, ama tecnologia e cresceu rodeado pelos jogos de consoles da Nintendo. Fissurado por tecnologia o programador está sempre no Discord jogando com amigos e sempre atento aos novos jogos em ascensão ou franquias de renome que apresentam novidades. Tem o hábito de ir em feiras de jogos e cultura nerd e acompanhar eventos anuais como The Game Awards, Nintendo direct e E3

Figura 41– Persona 5

Fonte: Os autores

### 3.2.2 Funções

LÖBACH é um importante autor a ser considerado no que se refere à teoria do design, podemos citar sua publicação Design Industrial: Guia para a Prática Profissional

"O design deve ser entendido como uma atividade integrativa que se relaciona com todos os aspectos da vida humana e que pode, portanto, contribuir significativamente para a criação de um ambiente mais humano e socialmente sustentável." (Löbach, 2008)

Através do método desenvolvido por LÖBACH as funções de um projeto podem ser divididas em três categorias: práticas, estéticas e simbólicas.

As funções práticas referem-se à forma como o design atende às necessidades físicas e funcionais do usuário ou cliente. Elas são voltadas para a eficiência e a utilidade do projeto, no caso deste projeto refere-se as questões de jogabilidade e usabilidade:

- Interface simples e intuitiva;
- Mecânica progressiva;
- Interface para desktop.

As funções estéticas estão relacionadas à forma como o design é percebido pelos sentidos, incluindo a aparência, o toque e o som. Elas estão relacionadas à estética, beleza e prazer visual que o design proporciona. Para este projeto as funções estéticas abordam:

- Animação fluida;
- Cenários em profundidade;
- Criar paleta de cores consistente baseado na psicologia das cores;
- Utilizar Gestalt na criação dos personagens afim de influenciar a perspectiva do usuário sobre eles;
- Trilha sonora impactante.

As funções simbólicas referem-se ao significado cultural e emocional. Estão relacionadas a valores, significados e associações culturais que o projeto aborda. O projeto tem como funções simbólicas:

- Geração de empatia pelos personagens para induzir mensagens reflexivas;
- Narrativa que aborda de forma subjetiva as características narcisistas;
- Conscientização dos temas abordado.

### **3.2.3 Critérios norteadores**

Com base nos dados coletados ao longo do projeto, nesta fase são elencados os requisitos que devem servir como guia ao longo de toda a fase de ideação e prototipação. Além disso também são levantadas as restrições do projeto, isto é, as delimitações do projeto. Os critérios norteadores servirão como guia ao final do projeto para identificar se o produto final atendeu de fato a todos os objetivos selecionados.

#### **Requisitos**

- Abordar características narcisistas;
- Personagens empáticos com defeitos reais;
- Antagonista carismático;
- Narrativa com reviravoltas;
- Trilha sonora impactante;
- Sistema de progressão pedagógico;
- Narrativa Multilinear para criar empatia pelo antagonista;
- Utilizar psicologia das cores;
- Utilizar Gestalt;
- Interface simples e intuitiva com feedback rápido;
- Introduzir puzzles a mecânica.

## **Restrições**

- Interface para desktop;
- Visual mágico e fantástico;
- Efeitos sonoros sem direitos autorais;
- Não pode haver redenção na narrativa;
- Protagonista deve possuir limitações.

## **4.IDEAÇÃO**

Nesta fase é analisado todo o material recolhido nas fases de imersão e de pesquisa a fim de gerar uma ampla variedade de ideias para abordar o problema ou desafio identificado na etapa anterior. Durante essa fase, o objetivo é buscar soluções criativas e inovadoras, sem se preocupar inicialmente com a viabilidade ou exequibilidade das ideias.

### **4.1 Brainstorming**

Durante o Brainstorming a equipe de realização do projeto se reúne para levantar um grande número de ideias em um curto período de tempo com base em toda a observação e estudo realizado na fase de imersão e análise e síntese. Neste momento a viabilidade das ideias levantadas não é uma preocupação, o objetivo é estimular a criatividade na busca de soluções para o projeto.

As ideias levantadas durante esta fase estão segmentadas em: Design, narrativa, jogabilidade e trilha sonora:

#### **Design:**

- Visual mágico e fantástico;
- Paleta de inverno, cores frias e com pouco brilho;
- Poderes baseado nas fases da lua;
- Personagens minimalistas;

- Jogo 2d;
- Cenário 2d com personagens em 3d;
- Animações sobre a história;
- Personagens não humanoides e sem gênero para facilitar a empatia;
- Muita informação nos cenários para passar a sensação de sufocamento;
- Design da Barra de vida como uma lua cheia que quando coletados pontos de vida vai se transformando em uma lua nova;
- Vidas extras são estrelas.

### **Jogabilidade:**

- Dark fantasy;
- Estilo souls like;
- Interação de cura em pontos no mapa que tenha contato com a luz da lua;
- Jogo plataforma;
- Jogo metroidvânia;
- RPG isométrico;
- Elemento no mapa que se próximo é possível transportar o jogador até o elemento;
- Adicionar efeitos climáticos que interferem na jogabilidade;
- Fases secretas;
- Customização de personagem;
- Adicionar elementos no mapa que se encontrados dão vida;
- Sistema de pontuação;
- Boss secreto;
- 5 fases.

### **Narrativa:**

- Mudar a protagonista durante o jogo;
- A história se passa no futuro apocalíptico por causa dos danos a natureza;
- Os inimigos são androids criados pela humanidade para impedir as criaturas;
- As criaturas são momentos: fases da destruição da humanidade;
- Criatura principal: Memento mori
- Tratar raiva, tristeza e melancolia na protagonista;

- Personagens não humanoides e sem gênero para facilitar a empatia;
- Desenvolvimento de personagens secundários;
- A protagonista é um predador noturno;
- O nascimento da protagonista trouxe a noite eterna, primeira fase da destruição;
- Linguagem simples;
- Perguntas que mudam a história;
- A história se passa no hemisfério norte pela grande concentração de pessoas;
- Regiões: Ucrânia, Rússia e Polo Norte;
- O protagonista torna-se o vilão;
- Quebrar a quarta parede.

#### **Trilha sonora:**

- Apenas instrumental;
- Usar piano e violino pela melancolia;

#### **4.2 Cardápio de ideias**

Trata-se de uma técnica para organizar e visualizar de forma criativa todas as ideias geradas durante o processo. Pode-se dizer que sua apresentação é similar a cartas de baralho, cartões dispostos de cada ideia setorizada para auxiliar na organização. Cada ideia é acompanhada de informações relevantes, permitindo uma escolha mais assertiva das soluções a serem desenvolvidas, facilitando o debate e a seleção das melhores opções.



Figura 42– Cardápio de Ideias

Fonte: Os autores

### 4.3 Matriz de posicionamento

Segundo Maurício Viana e coautores em seu livro Design Thinking Inovação em Negócios, a matriz de posicionamento é uma ferramenta para avaliar diferentes ideias ou soluções para um problema. As ideias são representadas em linhas, e os critérios norteadores em colunas. Desta forma atribui-se pontuações para cada ideia em relação aos critérios selecionados, permitindo uma comparação visual das ideias para identificar as mais promissoras.

#### Matriz Narrativa

Narrativa	Mudar protagonista ao longo da narrativa	Futuro apocalíptico pela destruição da natureza	Tratar raiva e tristeza na protagonista	Momentos: Criaturas criadas para extinguir a humanidade e salvar o planeta.	Protagonista é o primeiro momento da destruição: A noite eterna.	Pouca história escrita, representação visual.
Abordar características narcisistas	X	✓	✓	X	✓	X
Narrativa com reviravoltas	✓	X	X	✓	X	X
Narrativa Multilinear para criar empatia pelo antagonista	✓	X	✓	X	X	X
Antagonista carismático	✓	X	X	✓	X	X
Narrativa de forma não verbal	X	X	X	X	X	✓

Figura 43– Matriz de Narrativa

Fonte: Os autores

Embora algumas ideias possuam baixa pontuação na matriz, como “Pouca história escrita, representação visual” por exemplo, foi levado em consideração sua importância para aquele ponto específico. Por mais que este tópico não seja o

suficiente para atender a maior parte dos requisitos, o requisito ao qual esta ideia atende é de extrema importância para que o produto alcance um de seus objetivos primordiais, logo deve ser mantido.

### Matriz de Jogabilidade e Interface

Interface e Jogabilidade	Barra de vida é uma lua cheia	Interação de cura em pontos difíceis do mapa	Metroidvania	Ícone para transportar o jogador ao longo do mapa	Vidas extras escondidas	Sistema de pontuação
Progressão pedagógica	X	✓	X	✓	✓	✓
Puzzles e mecânicas	X	✓	✓	✓	✓	✓
Desafiador	X	✓	✓	✓	✓	✓
Simples e intuitivo	✓	X	X	✓	✓	✓
Feedback rápido	✓	✓	X	✓	X	✓

Figura 44– Matriz de Jogabilidade e Interface

Fonte: Os autores

Foi observado na matriz de Jogabilidade e Interface que a grande maioria das ideias apresentaram alta pontuação em relação aos requisitos, e por isso devem ser mantidas no projeto.

## Matriz de Design

Design	Visual mágico e fantástico	Cores frias e de baixa saturação	Personagens não humanoides	Muita informação visual	Jogo 2d	cenas curtas animadas
Abordar características narcisistas	X	X	X	✓	X	✓
Personagens empáticos	✓	X	✓	X	✓	X
Retratar solidão, melancolia e raiva	✓	✓	X	✓	X	✓
Intuitivo	X	X	X	✓	X	✓
Narrativa de forma não verbal	✓	✓	X	✓	✓	✓

Figura 45– Matriz de Design

Fonte: Os autores

Apenas uma ideia da matriz, “Personagens não humanoides” atende a um único requisito, as demais conseguem sanar mais de um critério de forma efetiva. A ideia que atende a apenas um requisito será mantida no projeto com base no estudo de reenquadramento que aponta a importância da empatia para a imersão do usuário.

## **4.3.1 Geração de alternativas das matrizes**

### **4.3.1.1 Ideação da Narrativa**

Através dos dados levantados na fase de imersão e pesquisa, esta etapa do processo é responsável por criar a narrativa do jogo em produção. Todos os demais elementos que envolvem a construção deste, devem se basear na narrativa afim de construir um produto que transmite plenamente o objetivo levantado por meio de tudo o que consiste na criação deste. O jogo produzido trata-se de uma Demo, isto é, uma história e jogabilidade resumida a fim de introduzir algo para uma franquia de jogos. Todo o enredo será dividido em 2 momentos e durante cada momento o enredo é dividido entre as fases que compõe a jogabilidade. Ao final do primeiro momento o jogo começará novamente com base em outra perspectiva.

### **Sob a luz da Luna**

#### **MOMENTO 1:**

Introdução:

O cenário é de devastação. Espécies sendo extintas devido ao aquecimento global. Com o derretimento das calotas polares cidades inteiras estão sendo afetadas, por causa da extração de matéria prima desenfreada a fauna mundial é reduzida em 85% nos últimos 10 anos, fazendo com que animais lutem pela sobrevivência em meio as grandes cidades que mal conseguem comportar a quantidade de habitantes numa sociedade extremamente desigual. Por causa da cúpula de gás carbônico formada pelas grandes fábricas os dias estão cada vez mais quentes, o céu se tornou cinza e a terra cada vez mais seca e infértil. Água potável é uma regalia para os aristocratas que podem pagar pelo caríssimo processo de dessalinização das águas marítimas.

Neste momento a força que emana do centro do planeta clamava por uma necessidade quase como um grito desesperado por salvação. Deste grito silencioso que poucos puderam ouvir surge o juiz, um ser místico sem forma definida com olhos penetrantes e julgadores que traria o fim da praga que assolava o planeta. Nasce Memento Mori, o momento da salvação.

Justo e impiedoso Memento Mori decreta o fim da humanidade. A criatura poderia simplesmente fazer com que os 8 bilhões de culpados desaparecessem num piscar de olhos, porém sua justiça era afiada. Foi decretado que o expurgo seria de forma dolorosa e programada, assim como o réu tinha torturado sua vítima.

A primeira pena a ser cumprida seria a extinção da luz do dia. Deste momento nasce coberta por um véu noturno: Luna, o momento da noite eterna. Uma criatura silenciosa, rápida, furtiva e completamente adaptada para ambientes de escuridão total. Luna é o primeiro momento da destruição, o primeiro carrasco da humanidade que surge para cumprir o seu papel.

### **Fase 1: Desfiladeiro**

A criatura começou sua missão no hemisfério norte, onde a população era mais densa e os níveis de emissões de carbono eram mais altos. As primeiras noites foram caóticas, com as pessoas tentando se adaptar à escuridão total. Muitas cidades foram tomadas pelo pânico, enquanto outras tentaram se organizar e se proteger enviando andróides de batalha para tentar parar a criatura. Mas não havia escapatória. Luna era implacável e encontrava sua presa em qualquer lugar. Aos poucos, a vida noturna se adaptou à nova realidade, com criaturas noturnas emergindo das sombras e novos modos de vida se estabelecendo. Porém a humanidade ainda não havia recebido sua punição completa.

### **Fase 2: Taiga Russa**

Luna continuava seu trabalho mais impiedosa que nunca, não se sabe ao certo se naquele momento a raiva que transbordava da criatura estava relacionada aos estragos da humanidade ou simplesmente por um grupo tão inferior no planeta como os seres humanos ainda tinham a audácia de tentar pará-la. Por onde a criatura noturna passava um rastro de destruição era formado, mas o julgamento já havia sido feito e a sentença precisava ser cumprida por ela. Durante a sua busca, a predadora encontra algo que parecia ser um pequeno altar, improvisado, porém feito com muita dedicação, o que chamou sua atenção. Enquanto reparava nos detalhes do lugar a protagonista notou o surgir de um pequeno robô feito de sucata, de forma bem improvisada, com um aspecto triste e assustado. Luna entra em modo de ataque e

dispara uma onda de ataques ao robô. Em resposta a única atitude dele é tentar se defender da forma mais humilde possível, e informa que é um mensageiro enviado por um grupo específico de pessoas. Curiosa, Luna ouviu atentamente a mensagem que dizia que o grupo acreditava que a humanidade merecia seu fim e por isso, a criatura era vista por eles como uma deusa a ser adorada, já que a humanidade merecia a justiça impiedosa de Luna. Porém a onda de ataques recebida pelo mensageiro durante o encontro foi mais do que o suficiente para que sua curta vida durasse apenas o tempo de passar sua mensagem, fazendo com que entrasse em curto gerando uma pequena explosão. Depois de ouvir atentamente a mensagem, a predadora decide parar a retaliação, dar uma nova chance para refletirem depois que viram as consequências das suas escolhas impensadas, já que algumas pessoas foram capazes de se arrepender de seus pecados e tentaram fazer as pazes com o mundo que haviam destruído, enquanto outros continuaram a lutar até o fim. A seleção seria feita e o mundo reconstruído, porém algo deveria ser feito antes, Luna precisava impedir Memento Mori e qualquer outra criatura de cumprir a sentença que foi imposta. Usando seus talentos rapidamente a criatura identifica o território de um novo momento que nascia e se direciona para o polo norte.

### **Fase 3: Ártico**

Chegando na fronteira Luna já começa a sentir a enorme pressão da criatura que habitava aquele local, uma pressão que vinha de dentro para fora, uma mistura de pavor do sentimento desconhecido e um ódio inexplicável. Sua visão fica turva e pulsante, mas logo retoma o controle em estado de alerta. O lugar era frio e limpo com poucos vestígios de um pequeno grupo que habitava o local, a visão se estendia até o horizonte, o que para Luna era visto como grande dificuldade de camuflagem. Durante sua busca a predadora encontra uma grande bacia hidrográfica congelada. A recém-nascida criatura estava debaixo dos seus pés, uma grande fissura surge no gelo e dela emerge o gigantesco alvo em um grito belo e poderoso. A predadora imediatamente ataca sem ao menos tentar explicar o encontro ou a agressão espontânea. Esta criatura era tão grandiosa e bela que incomodava, não se parecia com uma máquina de matar como Luna.

Por que era maior? Por que era mais bonita? Por que era mais forte? Mais impactante? Não pode! Não pode ser! Tem que estar errado! NÃO TEM COMO! - Se questiona Luna enfurecida.

O som da voz da criatura começava a ecoar na mente da protagonista.

-Eu sei o porquê está aqui, você sabe o porquê está aqui Luna? - Disse a criatura com um tom belo e poderoso.

-TA ERRADO TA ERRADO TA ERRADO TA ERRADO TA ERRADO TA ERRADO....-  
Luna grita visivelmente perturbada.

A protagonista desfere uma onda de golpes que mal atingem a grande armadura fluida da criatura. Em resposta, em um rodopio o momento cria um mar de estalactites pontiagudas desferindo múltiplos golpes.

-Seja franca. - Afirma a criatura num tom suave.

-Eu tenho que parar a destruição - disse Luna.

-O que estamos destruindo? Estamos salvando, e você sabe disso, é a sua missão. - Disse o momento recém-nascido.

-Ainda existem alguns que valem a pena, dá pra reconstruir tudo diferente, dá pra mudar.- afirma Luna em um tom de recusa.

..., MAS EU NÃO ESTOU AQUI PARA CONVERSA, EU PRECISO QUE VOCE PARE, E EU VOU FAZER VOCÊ PARAR! -Esbraveja a predadora.

-Pela humanidade? Pelo planeta? Ou por você?

*O tempo para. A enorme criatura olha para o centro da tela e diz:*

-Você que está observando o tempo todo, eu sei que já percebeu não é mesmo? Preste atenção aos detalhes, eu sei que vai conseguir enxergar a verdade.

A visão muda e agora a Luna está com formatos pontiagudos e visualmente descontrolada.

- Luna, você vai me destruir, e depois? Vai fazer o que? - Questiona mantendo seu belo tom de voz.

- Vou mudar a humanidade, vou salvar o planeta, vou salvar....., vou salvar? VOU SALVAR!!! Quem eu vou salvar? Vou salvar, vou resolver EU TENHO QUE RESOLVER, eu sou a única que pode EU SOU A UNICA QUE DEVE! Eu sou eu sou eu sou eu sou eu sou eu sou.....por que você? POR QUE VOCE?! Você você você você você...

Luna furiosa desfere uma grande onda de ataques de forma totalmente descontrolada.

-Você é o motivo Luna. - Afirma a grande criatura.

-EU SOU TUDO! EU SOU A PRIMEIRA E UNICA EU SOU A GRANDE DESTRUIÇÃO A GRANDE JUIZA EU SOU O ÁPICE DE TUDO O GRANDE COMEÇO O TERRÍVEL FIM, VOCÊ NÃO EXISTE VOCE NÃO DEVERIA EXISTIR. - Grita descontrolada.

-E por isso eu nasci, por sua causa. - Afirma a criatura.

-POR QUE VOCE ESTÁ ME IMPEDINDO? POR QUE VOCE NASCEU? EU VOU DESTRUIR TUDO, EU QUEM SEREI O APOCALIPSE, EU SOU A UNICA. NÃO PRECISO DE MAIS NADA NEM NINGUÉM, POR QUE TEM MAIS DE MIM? PRA QUE TEM MAIS? POR QUE ELE FEZ ISSO? - A predadora grita totalmente descontrolada.

-Ele tem medo de mim? - se questiona Luna.

-ELE TEM MEDO DE MIM! EU SOU UMA AMEAÇA ATÉ PRA ELE. EU SOU TUDO!

-Continua a predadora.

Uma grande onda de fúria pulsante emana da protagonista.

-EU VOU MATAR VOCÊ! EU VOU MATAR TODOS ELES, EU VOU MATAR TUDO, EU SOU A DESTRUIÇÃO, EU SOU A DESTRUIÇÃO, EU SOU A DESTRUIÇÃO, EU SOU A DESTRUIÇÃO! CANSEI DE TUDO ISSO!

- Quer me impedir, reconstruir tudo e governá-los. Milhões de pessoas para massagear o seu ego. - Dizia Aurora em um eco.

-Finalmente está sendo franca agora. - Completa a criatura.

Uma grande onda explode da personagem então a tela muda para o nascimento da criatura.

## **MOMENTO 2:**

### **Introdução 2:**

Memento mori percebe o ato falho no momento do julgamento, deveria ter pensado melhor nas palavras para criá-la? Deveria ele mesmo ter subjugado a praga que assolava o planeta? Ela era fraca demais? Com certeza ela era fraca demais. Só não era mais fraca que a humanidade. “O planeta estava naquele estado por conta do egoísmo do ser humano, excessivamente focados em si, acreditando serem superiores aos outros, os verdadeiros soberanos, eu quis pagar na mesma moeda, mas essa criatura é o ápice do narcisismo desenfreado.” - Dizia Mori.

O ser sem forma depositou sua tristeza e seu questionamento instintivamente como um véu que pousa delicadamente sobre o solo no final da ventania. Esse movimento desenhava delicadamente sob o gelo do mar ártico. Seu desenho inocente e sincero dava forma a um novo momento.

(start game: Sob a Luz da Aurora)

Aurora. A bela criatura esguia e gigantesca era como o mar: calma, paciente, pacífica, gigantesca e incrivelmente poderosa. Seu poder não era simplesmente mágico ou físico, mas era algo admirável, não é sobre o dano que a criatura poderia causar, afinal todos os momentos possuem limitações e fraquezas, mas a sua presença era forte, imponente e bela.

### **Fase 1: Ártico subaquático**

Quando se deu conta Aurora simplesmente existia no mar ártico abaixo da espessa camada de gelo. Tudo é um pouco confuso, mas o sentimento era certo. O momento criado de um momento, Aurora precisava parar a destruição desenfreada de Luna para que o planeta não sofresse ainda mais, essa era a sua missão. Poderia até ser sua missão principal, mas o objetivo da criatura ia além. Como o segundo momento a ser criado, aurora enxergava sua oponente diferente de uma rival, mas sim em um laço quase familiar. Não se sabe se o forte sentimento de empatia de Aurora era consequência dos sentimentos depositados por Mori ou se era algo natural da sua existência sem qualquer explicação. Porém a tristeza silenciosa e preocupação carregada por Aurora era certa:

-Ela está completamente fora de si, esses sentimentos, essa arrogância e fúria é algo extremamente doloroso, vai matá-la aos poucos. O que pode acontecer quando ela perceber que não é o motivo de tudo? Que não é onipotente ou o centro de um grande marco? É um sentimento completamente destrutivo que pode quebrá-la e levá-la a um fim de solidão e impotência. - Murmurava a bela criatura.

A partir daí Aurora aprendia pouco a pouco as regras daquele mundo e enfrentava desafios para aprimorar-se e ajudar o momento da noite eterna.

Enfrentando fragmentos de Luna, a criatura sentia pulsar em todo o seu corpo um pedido de ajuda desesperado.

Luna estava ali, logo acima do gelo.

## **Fase 2: Penhasco**

Emergindo do gelo denso do polo Norte seu olhar encontrou com o de Luna por alguns milésimos de segundo e a criatura pôde sentir o desespero e insegurança vinda da oponente. Aurora podia sentir o que os outros sentiam, e foi tomada por um sentimento forte de desespero e uma dor inimaginável. A criatura precisava salvá-la de si mesma, então formou como uma medida protetiva um exoesqueleto fluido através da água do ártico.

A luta se tornava cada vez mais agressiva. Luna que até então mentia para si mesma em busca de uma desculpa para justificar sua autopiedade agora parecia outra criatura. Na verdade, ela encontrou a falsa aceitação que procurava e tornava seu corpo cada vez mais forte em detrimento da sua sanidade. A modificação corporal de Luna era extremamente dolorosa e tinha curta durabilidade, a transformação era possível em troca da estabilidade e vida útil do momento da noite eterna.

Aurora não conseguia mais ver aquela dor ou sentir a automutilação da companheira então apenas um pensamento ecoava na mente da criatura, agora era claro o seu real objetivo.

## **Final do jogo:**

Após desferir uma série de golpes a oponente estava fraca e vulnerável, aquele era o momento propício. Aurora em um impulso começou a enrolar o seu enorme corpo ao

redor de Luna que mesmo sem forças lutava e esbravejava inconscientemente. Quando mais se enrolava mais apertada era a prisão de Luna. Seu exoesqueleto fluido inflava como uma grande bolha de água que contia os movimentos não só de Luna mas de Aurora também.

Aurora decidiu se sacrificar pela sua companheira, tornou-se a prisão que guardava Luna em uma espécie de sono induzido. Seu corpo foi voltando ao normal e, naquele momento Luna não esbravejava mais, Aurora não sentia mais a sua dor e com todas as suas forças, em paz tornou-se o selo que prendia o primeiro momento da destruição pela eternidade.

#### 4.3.1.1 Ideação da Logomarca

O objetivo desta etapa envolve idealizar possibilidades para a Logomarca em forma de rascunhos e raves utilizando como base os critérios norteadores levantados no projeto, bem como todos os tópicos levantados nas demais fases de ideação como brainstorming, cardápio de ideias e matriz de posicionamento do mesmo.

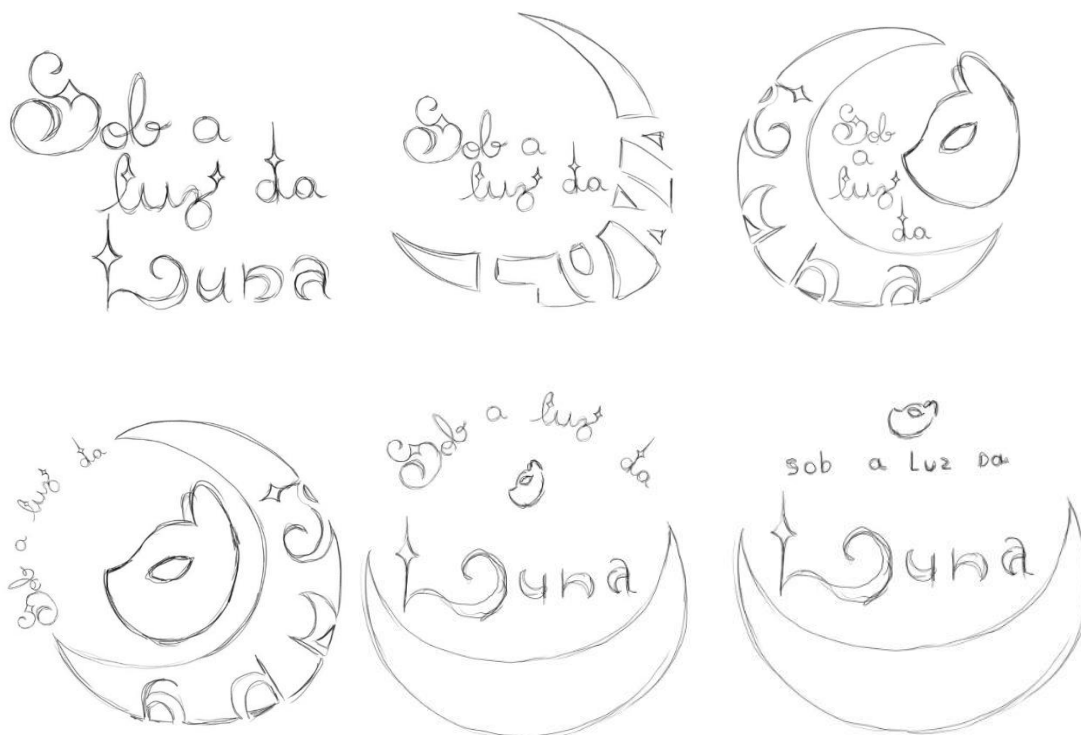




Figura 46– Ideação da logo

Fonte: Os autores

#### 4.3.1.2 Ideação de Personagens

Nesta etapa há a geração de ideias para as personagens mais relevantes na narrativa do jogo em desenvolvimento. Para realizar a ideação das mesmas é levado em consideração as características de personalidade apresentadas na narrativa, a expressão dessas características visualmente tem como base o estudo de semiótica e Gestalt.

Luna:

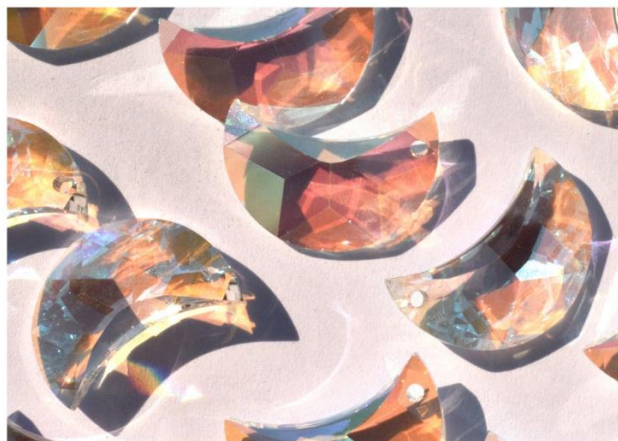
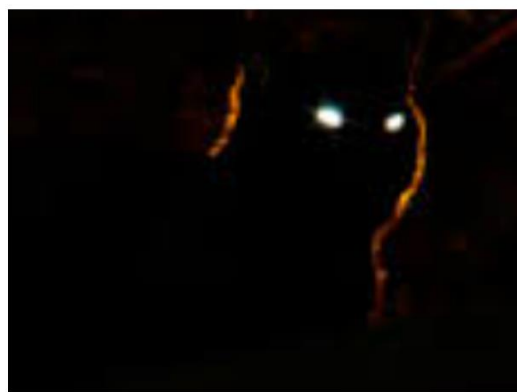


Figura 47– Painel semântico Luna

Fonte: Os autores



Figura 48– Rascunhos Luna

Fonte: Os autores

Aurora:

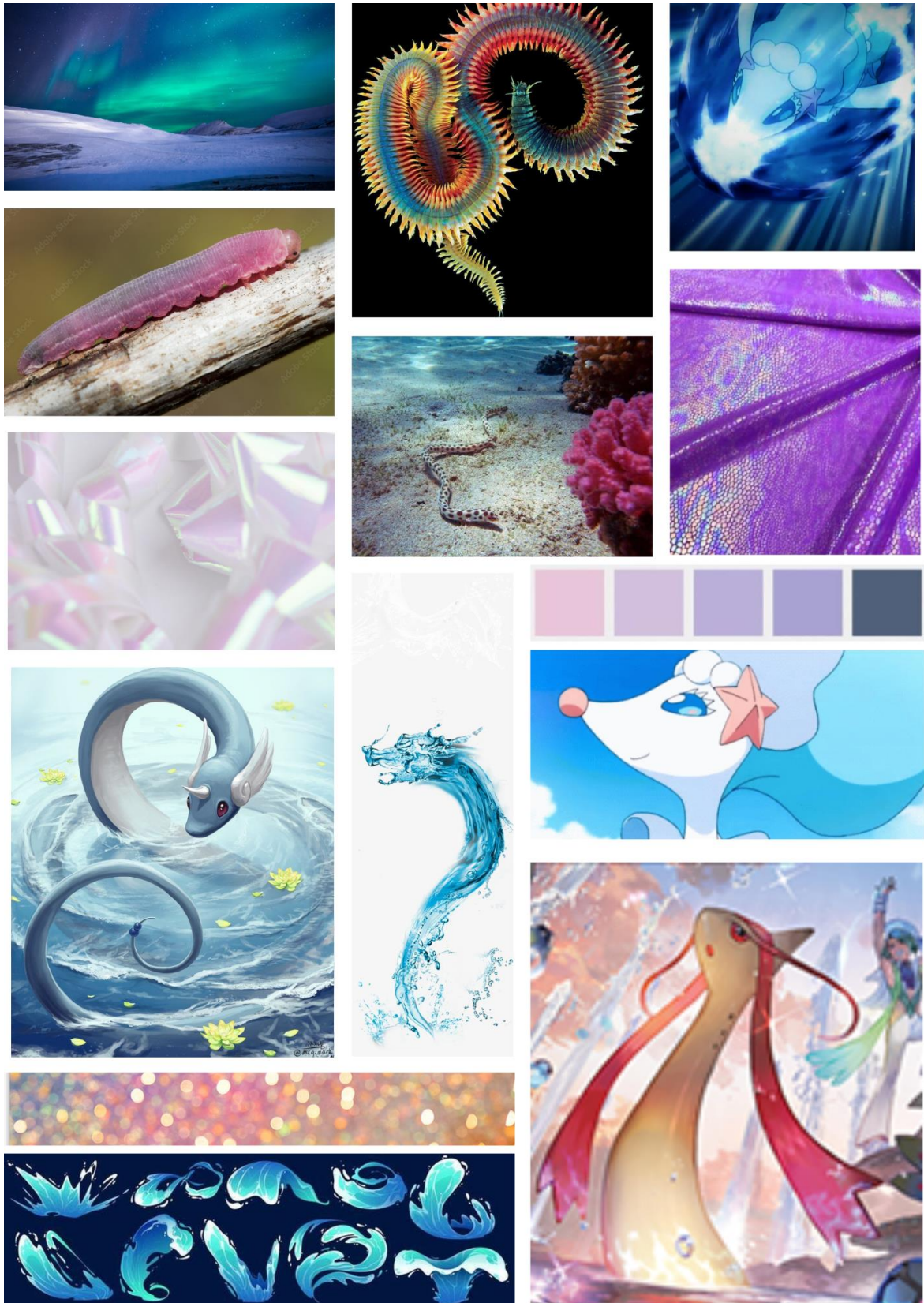
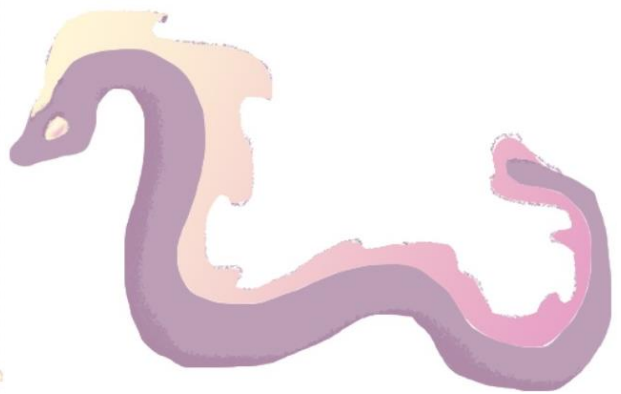


Figura 49– Painel semântico Aurora

Fonte: Os autores



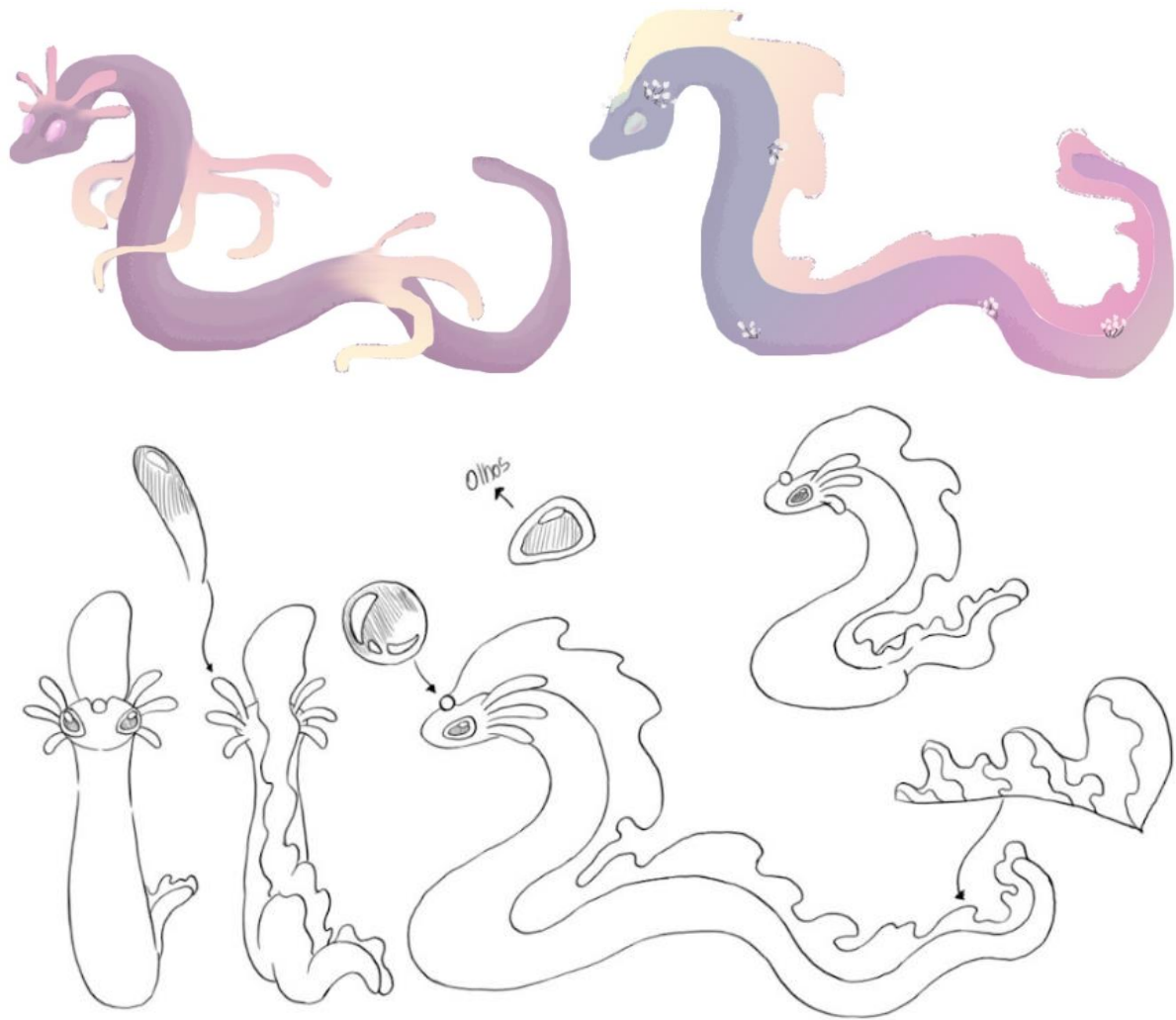


Figura 50– Rascunhos Aurora

Fonte: Os autores

Inimigos:

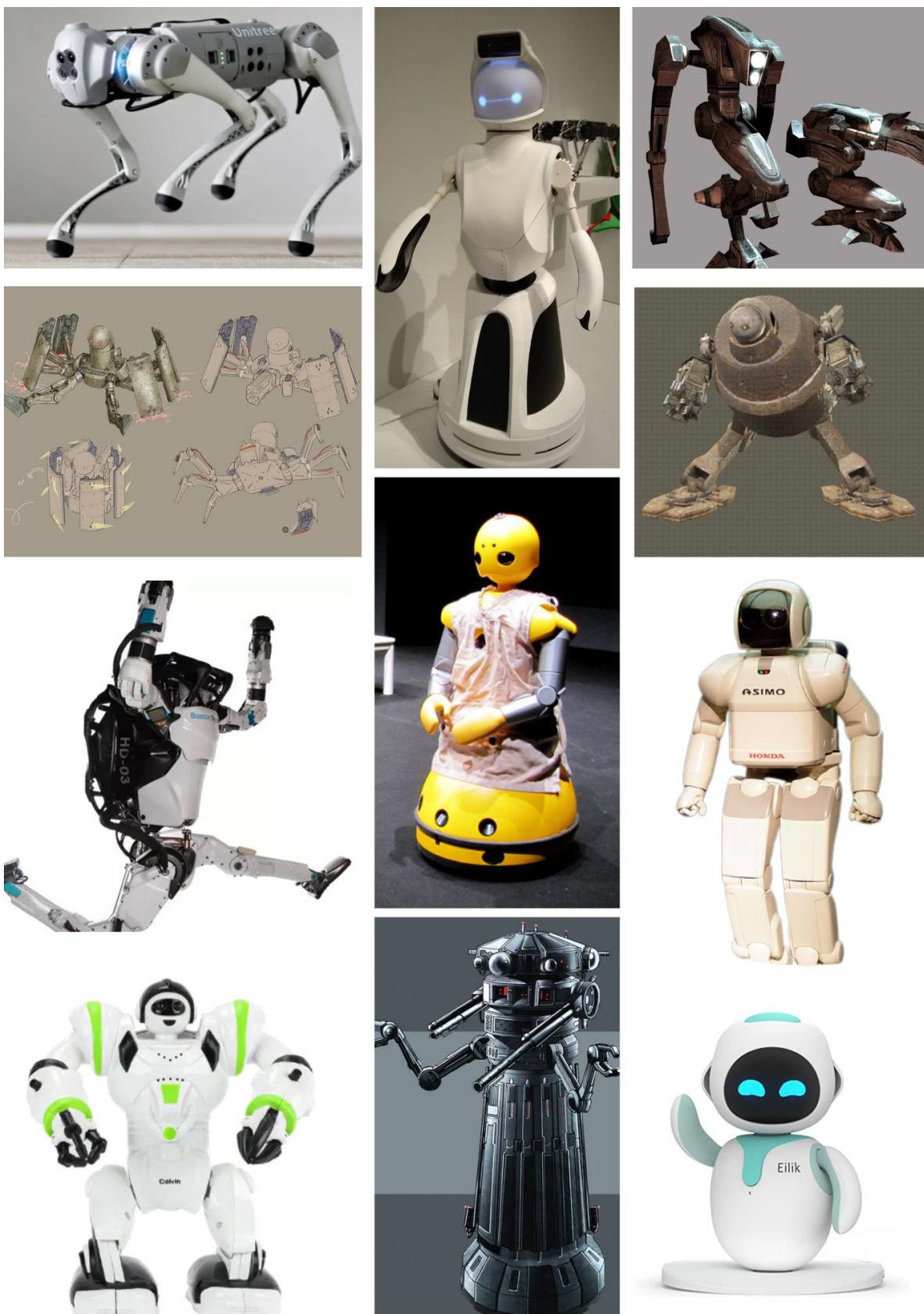


Figura 51– Painel semântico Inimigos

Fonte: Os autores

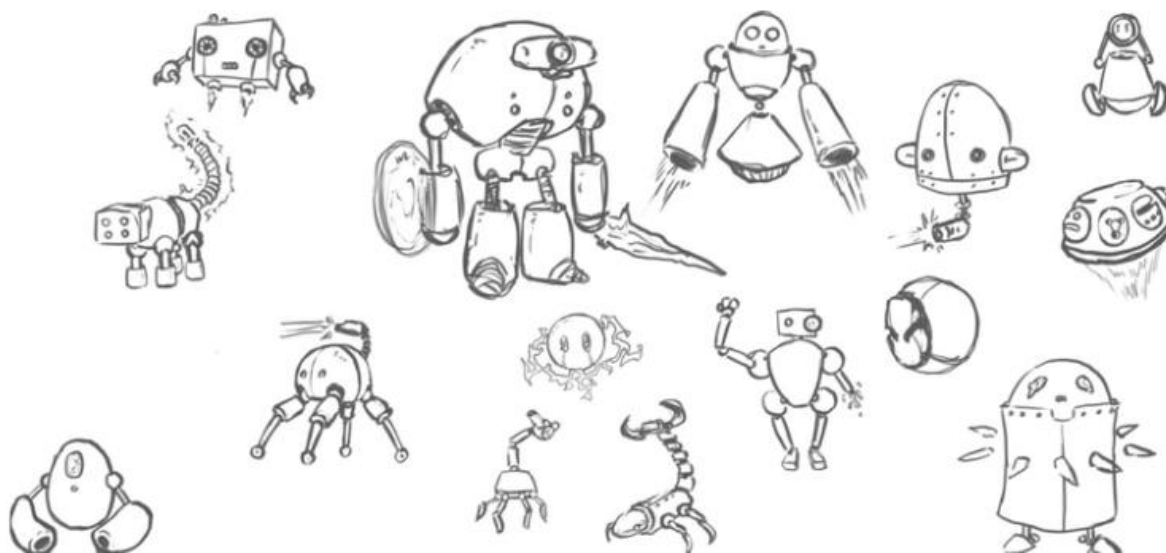


Figura 52– Rascunhos Inimigos

Fonte: Os autores

#### 4.3.1.4 Level design:

O desenvolvimento das cinco fases que compõe o jogo, se baseou nas boas práticas de Level design pedagógico, desenvolvido por Shigeru Miyamoto, onde a progressão deve ser gradual e as mecânicas da jogabilidade inseridas de forma que traga o simples entendimento ao jogador para que este se acostume com a gradativa evolução das mecânicas, diminuindo a taxa de desistência do mesmo.

#### Fase 1: Desfiladeiro

Para o escopo da fase, identificamos que inicialmente o mapa deve ser mais amplo e com nenhum obstáculo para que o jogador aprenda a se locomover, para continuar a progressão deve-se quebrar um elemento do cenário para que este aprenda a atacar. Em seguida é apresentado um inimigo de nível mais fácil e os primeiros obstáculos que podem causar dano ao jogador, bem como a mecânica de transporte e elementos que geram pontuação. Após as mecânicas apresentadas, inimigos de diferentes níveis e obstáculos mais complexos compõem o primeiro mapa afim de treinar o jogador.

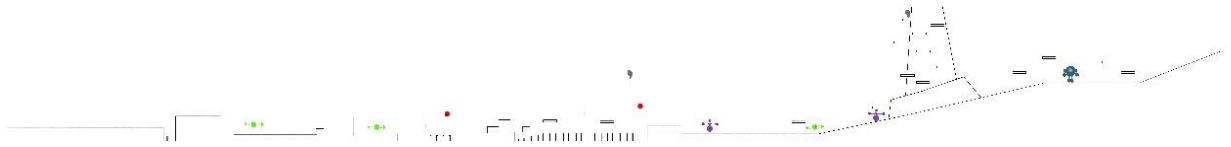


Figura 53– level design fase 1

Fonte: Os autores

## Fase 2: Taiga Russa

Nesta fase obstáculos são mais complexos e inimigos de diferentes níveis estão mais presentes, além de ser apresentado ao jogador mais de um caminho possível, e recursos escondidos que incentivam a exploração do ambiente e a geração de desafios e metas por parte do mesmo. O primeiro sub boss é apresentado.

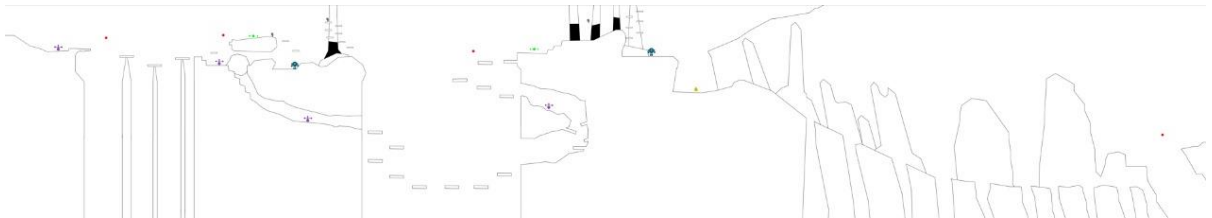


Figura 54– level design fase 2

Fonte: Os autores

## Fase 3: Ártico

O objetivo deste mapa é preparar o jogador para o desafio que será apresentado no final deste através de uma grande quantidade de recursos disponibilizados ao longo deste trecho, como inimigos que geram pontuação, pontos de cura e salvamento do jogo.



Figura 55– level design fase 3

Fonte: Os autores

#### **Fase 4: Ártico subaquático**

Para esta fase o level design é crucial para o entendimento da narrativa, uma vez que a mensagem a ser passada ao jogador é que ele está vivendo uma memória, e que um novo jogo está sendo iniciado através da perspectiva de outro protagonista. Para isso, utilizamos um escopo parecido com o da fase inicial, já que o jogador está aprendendo novamente as regras daquele novo personagem apresentado, o que faz uma associação indireta de um novo começo. Desta forma o jogador também se encontra inicialmente em um espaço aberto para entender sua locomoção, deve realizar um ataque para prosseguir e então os elementos da jogabilidade são inseridos aos poucos, bem como os inimigos e seus níveis de dificuldade. Ao final há um sub boss para treina-lo e recursos disponíveis para prepara-lo para a última, e mais difícil fase do jogo.

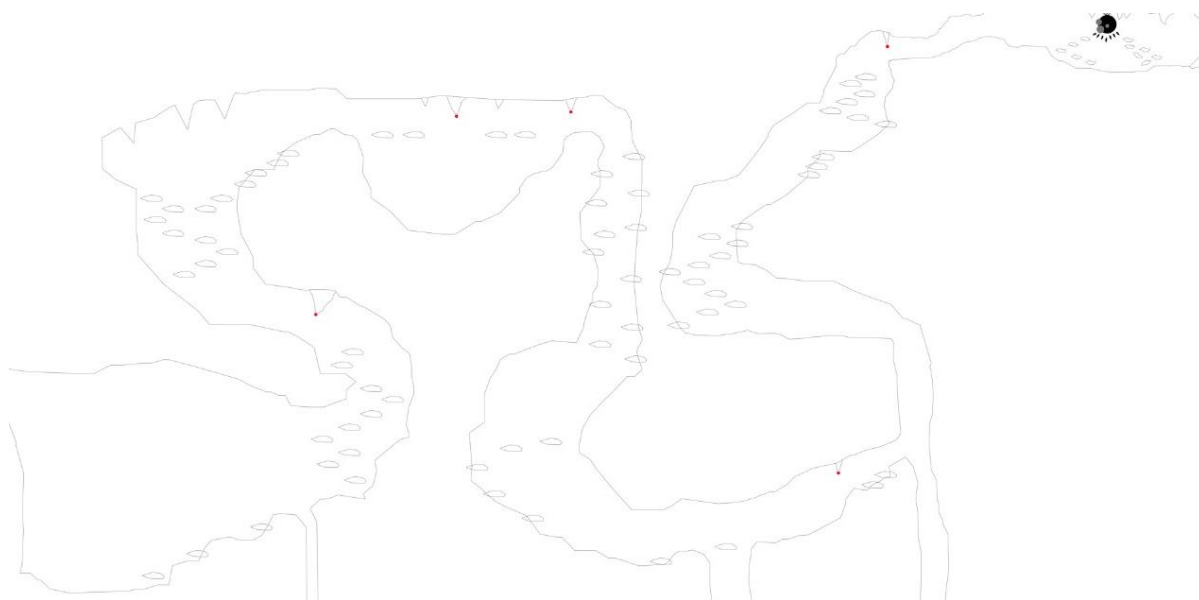


Figura 56– level design fase 4

Fonte: Os autores

#### **Fase 5: Penhasco**

Este é o momento decisório, o jogador já possui ciência de todas as mecânicas e possibilidades para enfrentar o inimigo mais forte de todo o jogo, todo o aprendizado através das fases anteriores serão testados neste momento. A recompensa concedida é a finalização da história.

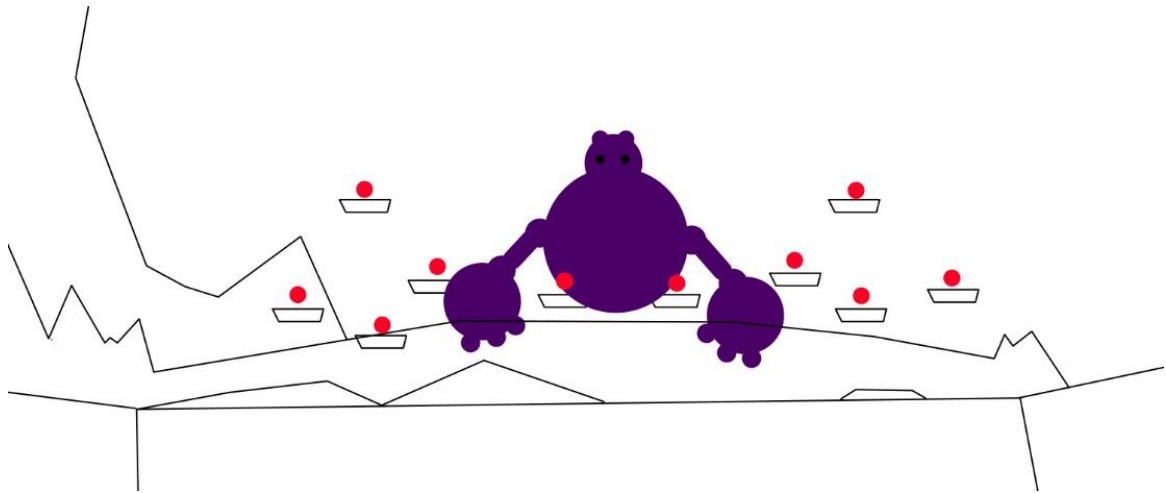


Figura 57– level design fase 5

Fonte: Os autores

#### 4.3.1.5 Cenários:

##### Fase 1: Desfiladeiro

Segundo a narrativa, no momento do nascimento Luna cai do céu em uma floresta dentro de um desfiladeiro. Por se tratar do momento inicial do jogo, onde a protagonista é retratada como salvadora e heroica, os formatos do cenário são mais arredondados, delicados e com certa simetria. O local apresenta uma antiga plataforma que leva a um trilho de trem envolto em bastante vegetação, se tratando de um local de fácil camuflagem para a sua caçada. O local foi inspirado no “túnel do amor” em Kleven, Ucrânia.



Figura 58– Rascunho fase 1

Fonte: Os autores

## Fase 2: Taiga Russa

A fronteira entre Ucrânia e Rússia é o segundo cenário da narrativa em uma enorme taiga. Neste momento a protagonista é descrita com uma raiva incontável, deixando um rastro de destruição por onde passa. Para isso, foi inserido formatos pontiagudos e assimétricos com o intuito de transparecer estas características através do mapa. Além disso, foram acrescentados elementos que remetesse ao massacre de forma não explícita, por meio de elementos quebrados e partes de andróides destruídos. O final do mapa é reservado ao altar dedicado a protagonista, trazendo elementos que remetam a noite.

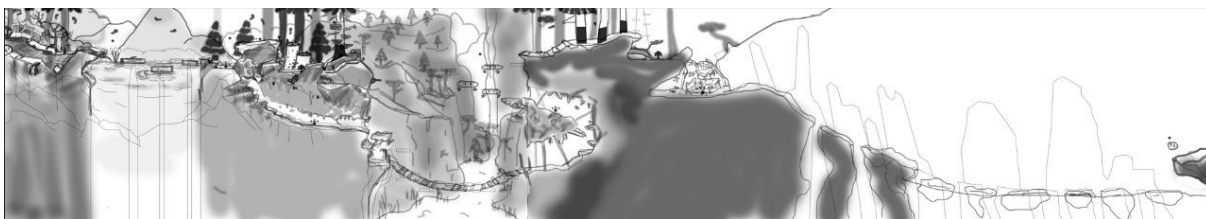


Figura 59– Rascunho fase 2

Fonte: Os autores

## Fase 3: Ártico

A fase do Ártico é composta por enormes montanhas e geleiras, com maior enquadramento, afim de fortalecer a mensagem de que a protagonista se sente diminuída e acuada. Além disso o cenário é bem mais amplo e com poucos elementos visuais, apresentando a dificuldade de camuflagem descrita na narrativa.

O final da fase é dedicado a luta com o boss, como descrito na narrativa trata-se de uma baía congelada cercada por penhascos. O espaço é amplo para comportar a gigantesca criatura, com pouca possibilidade de mobilidade para o jogador.



Figura 60– Rascunho fase 3

Fonte: Os autores

#### **Fase 4: Ártico subaquático**

Este momento é dedicado ao nascimento da nova protagonista. Por ser representada com características suaves, delicadas e femininas o cenário foi trabalhado para condizer com sua personalidade através de elementos simbólicos como conchas, pérolas e algas além de utilizar um formato mais fluido nos mesmos. O primeiro sub mapa deste cenário faz relação ao quadro Nascimento de Vênus, de Sandro Botticelli. Este cenário é dividido em quatro sub mapas com quatro biomas marinhos diversos.



Figura 61– Rascunho fase 4

Fonte: Os autores

#### **Fase 5: Penhasco**

A última fase é visualmente relacionada ao cenário da terceira fase, uma vez que após a lembrança do nascimento da nova protagonista na fase 4, o jogador reinicia o jogo de onde havia parado na fase 3, só que agora localizado em outro ponto no mesmo mapa, trazendo outra perspectiva do cenário, com a antiga protagonista como final boss, já que a história agora é apresentada sob outro ponto de vista.



Figura 62– Rascunho fase 5

Fonte: Os autores

#### 4.3.1.6 Wireframes da interface:

##### Tela de abertura:

Acontece quando o jogo é iniciado. É composta pela arte de abertura do jogo trazendo a logomarca e em seguida o nome do jogo, logo abaixo seguem as opções: Start Game, Options e Saved games.

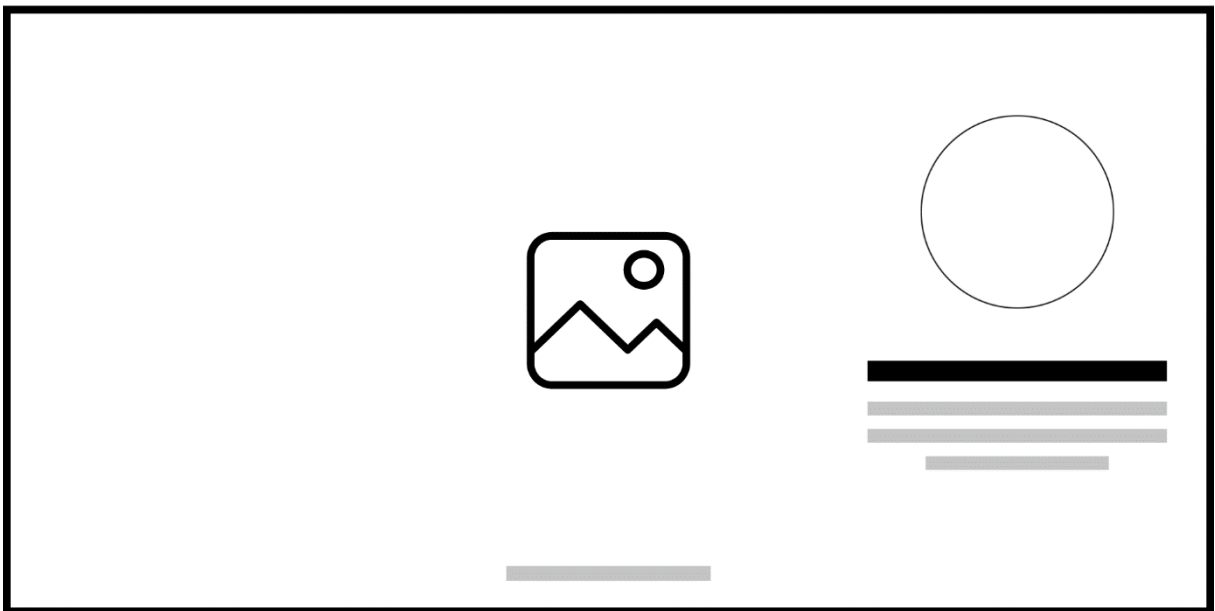


Figura 63– Wireframe tela inicial

Fonte: Os autores

##### Tela de carregamento:

Ao clicar em qualquer opção, antes de ser redirecionado a tela seguinte é apresentada a tela de carregamento das informações, composta por uma arte do jogo e uma barra de carregamento. Entre uma fase e outra esta tela também é apresentada.

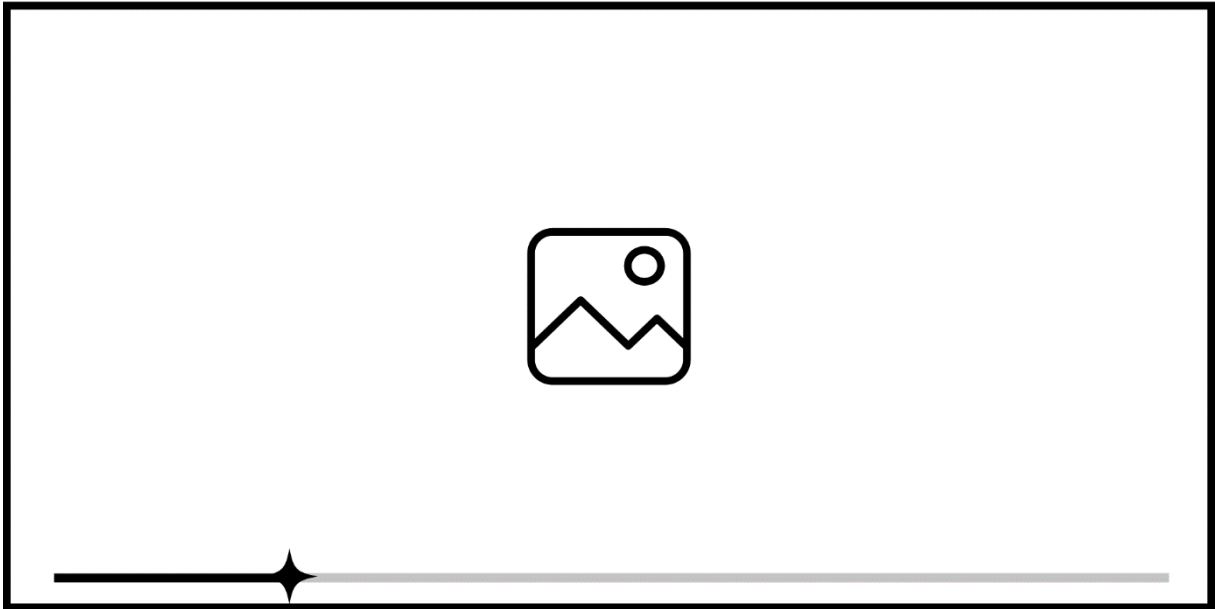


Figura 64– Wireframe tela de loading

Fonte: Os autores

### **Interface principal:**

Por se tratar de um jogo no gênero “MetroidVânia” não há uma extensa quantidade de informações necessárias ao mesmo tempo para o jogador. Como visto na fase de pesquisa, Shell aponta que a interface principal precisa fornecer ao jogador uma maneira intuitiva e fácil de controlar o personagem ou objeto do jogo sem confundir-lo com informações em demasiado. Nesta tela é apresentado a barra de vidas do jogador bem como a pontuação adquirida através da derrota de inimigos que será convertida em vidas extras.

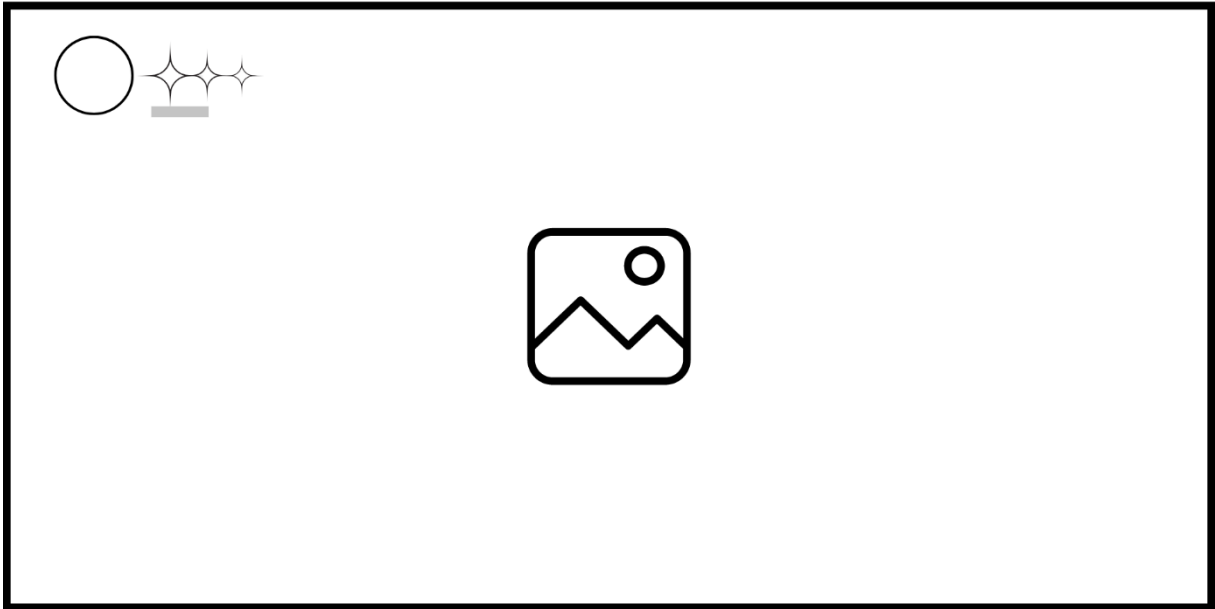


Figura 65– Wireframe tela principal

Fonte: Os autores

### **Diálogo entre personagens:**

Em momentos de diálogo entre personagens ou através da interação com o cenário, será exibida a interface de diálogos, composta por uma imagem destacada do personagem que está relacionado a fala junto a uma caixa com o nome da personagem, e o diálogo subsequente.

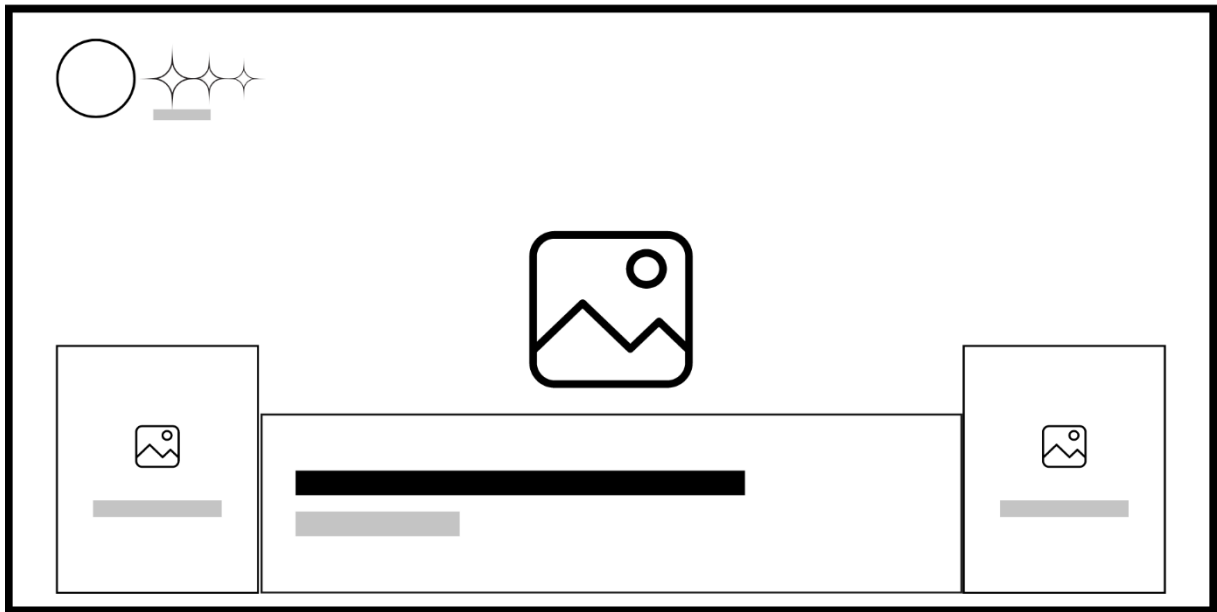


Figura 66– Wireframe diálogo

Fonte: Os autores

### **Tela de opções:**

Ao acessar a tela inicial é possível acessar o menu de opções. Este é responsável por ajudar o usuário a ajustar as informações do jogo para que este seja mais confortável para o mesmo. As opções presentes são: controle de iluminação, controle de áudio e ajuste de controle, sendo possível usar teclado ou joystick.



Figura 67– Wireframe tela de opções

Fonte: Os autores

### Tela de Salvamento:

Através da tela inicial também é possível acessar a tela de Saved Games, onde você pode selecionar jogos salvos para continuar de onde parou.

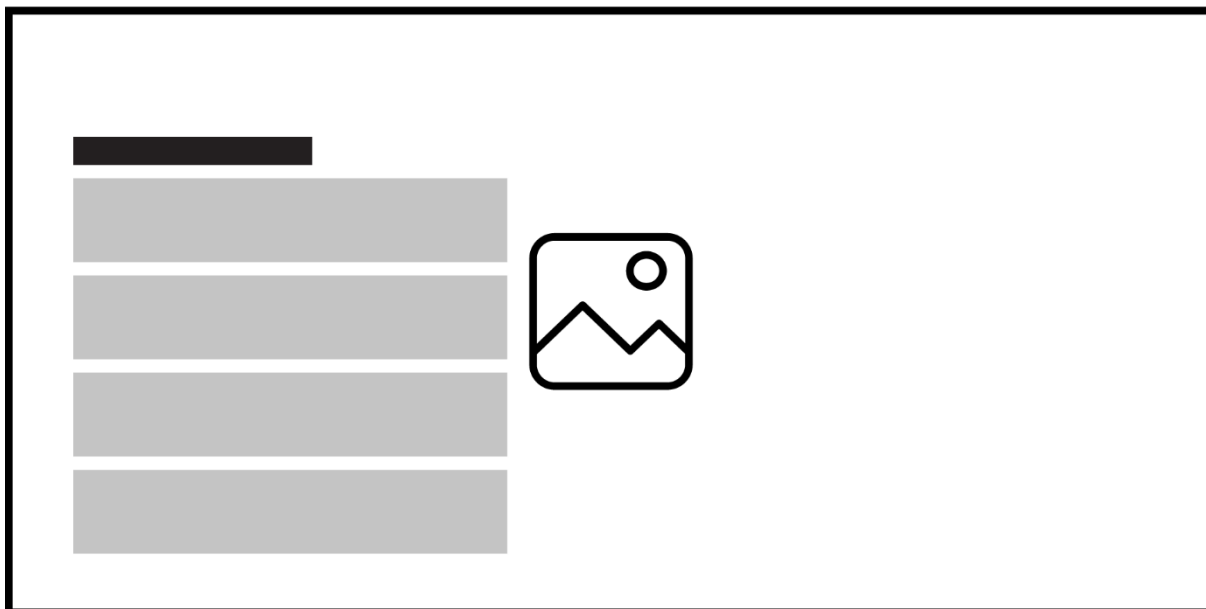


Figura 68– Wireframe tela saved games

Fonte: Os autores

## **5.PROTOTIPAÇÃO**

Após coletar e analisar todas as informações necessárias, elaborar o briefing e idealizar cada elemento com base nos critérios estabelecidos, a fase de prototipação é iniciada. Durante essa etapa, todas as ideias já concebidas e os critérios e expectativas definidos são postos em prática. Nesta fase, todos os elementos gráficos, a trilha sonora e a jogabilidade necessários para a produção do jogo são produzidos, refinados e organizados, preparando-os para serem entregues à equipe de desenvolvimento encarregada de programar o jogo. A finalidade deste projeto é desenvolver todo o material que compõe a produção e identidade visual de um jogo.

### **5.1 Logomarca Sob a Luz da Luna**

A logomarca é o principal elemento que dá identidade a um projeto gráfico. Ela desempenha um papel importante na criação de reconhecimento e identificação da marca. Seu objetivo é comunicar visualmente a personalidade, os valores e a essência da marca para o público-alvo.

A logo de Sob a luz da Luna deve funcionar bem em diferentes tamanhos e em diferentes mídias, como impressões para mídia física, websites, mídias sociais, entre outros. Portanto deve ser legível em diferentes tamanhos e aplicações em diferentes texturas e estampas.

Sobre a semiótica, o objetivo desta logo resume-se em representar toda a narrativa do jogo visualmente quase que como uma pista que mostra a dualidade da protagonista estampada na mesma trazendo um sentimento solitário e silencioso. Do lado direito da lua minguante, o olhar de Luna para o horizonte representa a busca por algo intrínseco e não especificado. Em contrapartida, do lado esquerdo os elementos pontiagudos que quase se escondem atrás do mesmo elemento representam toda a raiva, angústia e agressividade escondidas na outra face, ou melhor, em outra perspectiva da lua estampada na logo. A própria lua traz seu simbolismo. Por estar desregular, suas fissuras representam a própria protagonista, como se a própria Luna estivesse quebrada.



Figura 69– Logo Sob a luz da Lua

Fonte: Os autores

Para tornar a logomarca esteticamente agradável, o grid foi desenhado com base em projeção áurea, trazendo conforto visual a imagem.



Figura 70– Grid Logo Sob a luz da Luna

Fonte: Os autores



Figura 71– Amostra de aplicação da logo

Fonte: Os autores

### 5.1.1 Logomarca Sob a Luz da Aurora

Toda a narrativa de Sob a luz da Luna se baseia no momento de principal relevância da narrativa. A partir de uma revelação impactante o jogo tem um novo início através da perspectiva de outra personagem. Para trazer o impacto necessário a esse momento, os elementos visuais acompanham essa mudança, com outra tela de abertura, título e consequentemente outra logo afim de proporcionar uma experiência completa ao jogador.



Figura 72– Logo Sob a luz da Aurora

Fonte: Os autores

Sobre a semiótica da nova logo, também é possível identificar algumas pistas da narrativa através dela. A nova protagonista, Aurora, representada de forma imponente e delicada quase abraça o globo terrestre que retrata a salvação do planeta em sua perspectiva. Os elementos pontiagudos envolta do globo representam a fase de mudança, podendo ser associado a uma luz sendo emitida. Por fim, se observar os segmentos dentro do globo que representam os continentes, pode-se identificar o formato da antiga protagonista, Luna, como se estivesse dormindo delicadamente dentro de uma cúpula que é abraçada por Aurora.

Para manter a identidade visual, foi optado por manter formato similar e a mesma fonte para manter a unidade visual.

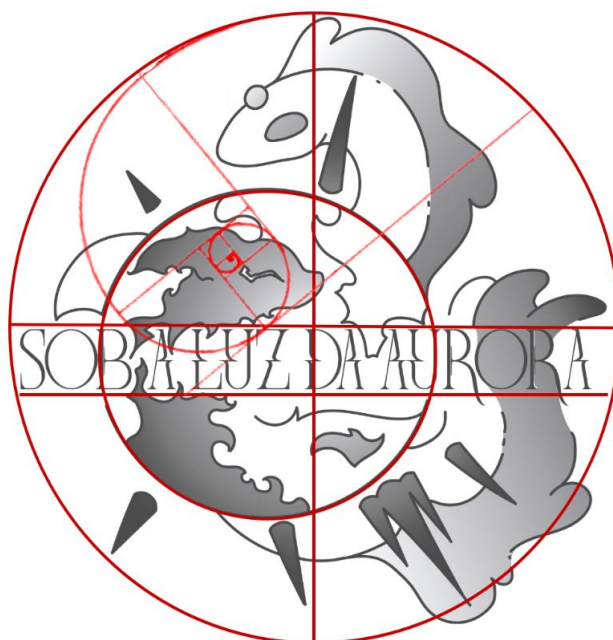


Figura 73– Grid Logo Sob a luz da Aurora

Fonte: Os autores



Figura 74– Amostra de aplicação da segunda logo

Fonte: Os autores

## 5.2 Personagens

Conforme concebido na fase de ideação, os personagens do jogo foram originalmente concebidos como criaturas minimalistas e sem gênero, com o objetivo de fomentar a empatia. Esta escolha se baseou na ideia de que personagens não-humanoides, geralmente, não trazem consigo os estereótipos e preconceitos associados às pessoas do mundo real. Essa abordagem possibilita que os jogadores encarem esses personagens sem preconceitos, adotando uma mentalidade mais aberta ao interagir com eles.

### 5.2.1 Luna

A personagem principal do primeiro ato do jogo é introduzida como "Luna", personificando a eterna noite. Luna desce do céu noturno, envolta em seu manto estrelado, revelando-se como uma caçadora noturna ágil, silenciosa e implacável. Para expressar essa representação, optou-se por utilizar formas pontiagudas, que, de acordo com os princípios da Gestalt, transmitem uma sensação de agressividade. Seus grandes olhos brancos fazem alusão ao reflexo luminoso nos olhos de felinos em ambientes escuros. Adotou-se um traço minimalista na sua criação, visando garantir uma experiência responsiva no jogo e facilitar o reconhecimento em diversas escalas de reprodução.

No que diz respeito à paleta de cores da personagem, foram selecionados tons frios, como azuis, roxos e cinzas, em conformidade com os princípios da psicologia das cores. Essas cores evocam sentimentos de solidão, introspecção e melancolia, ao mesmo tempo que se relacionam com o cenário do céu noturno, aprimorando a capacidade de camuflagem da protagonista.

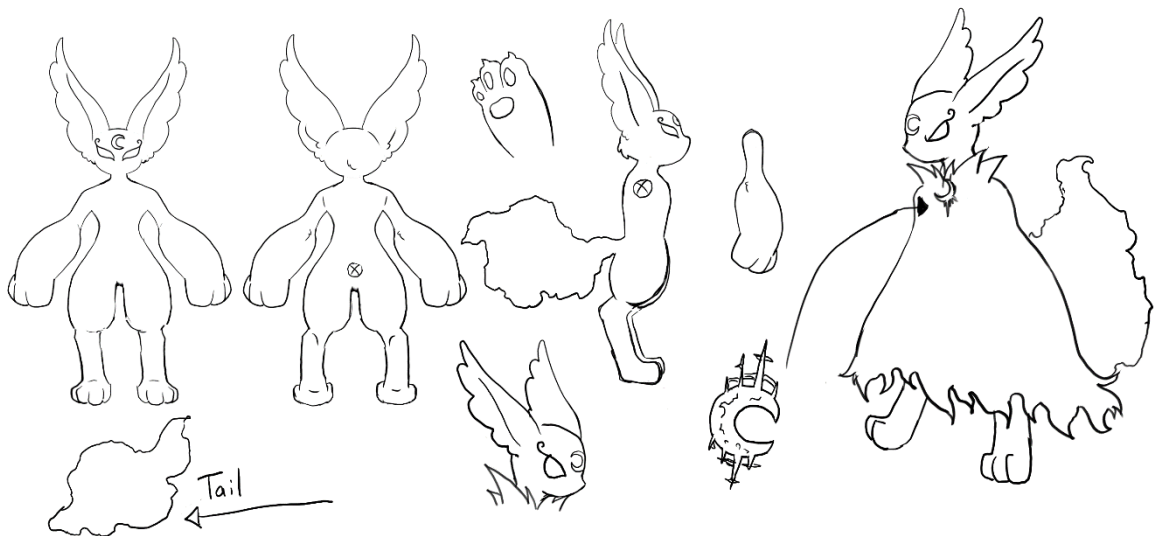


Figura 75– Rascunho do modelo escolhido Luna

Fonte: Os autores



Figura 76– Model Sheet Luna

Fonte: Os autores

### 5.2.2 Aurora

A protagonista do segundo ato, Aurora, é retratada como a personificação do momento nascido de uma necessidade. Ao contrário das outras criaturas chamadas de "momentos", que representam fases de destruição, Aurora surge do sincero desejo de "memento mori" no exato instante em que Luna precisa ser detida. Aurora é descrita como uma criatura majestosa, esguia e gigantesca, à semelhança do oceano. Sua personalidade é caracterizada por uma serenidade inabalável, paciência, empatia e gentileza.

Para transmitir essa imagem de uma criatura adaptável e maleável, bem como para evocar a sensação de bondade e gentileza, optou-se por usar formas fluidas e arredondadas. Isso reflete a natureza acolhedora de Aurora e sua capacidade de se adaptar às situações.

A paleta de cores escolhida para Aurora é composta por tons claros de amarelo, rosa e azul, de acordo com os princípios da psicologia das cores. Essas cores representam

beleza, delicadeza, bondade e empatia, alinhando-se perfeitamente com a personalidade da personagem. Além disso, essa paleta também faz uma conexão significativa com a aurora boreal, um fenômeno luminoso visto nos céus noturnos da região ártica, que serve como o local de nascimento da personagem Aurora.

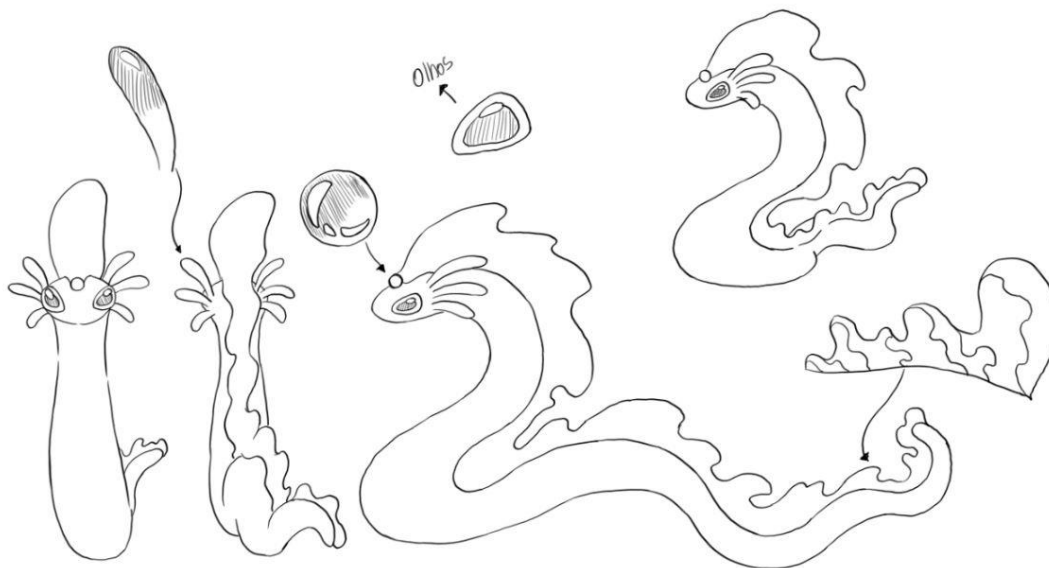


Figura 77– Rascunho do modelo escolhido Aurora

Fonte: Os autores

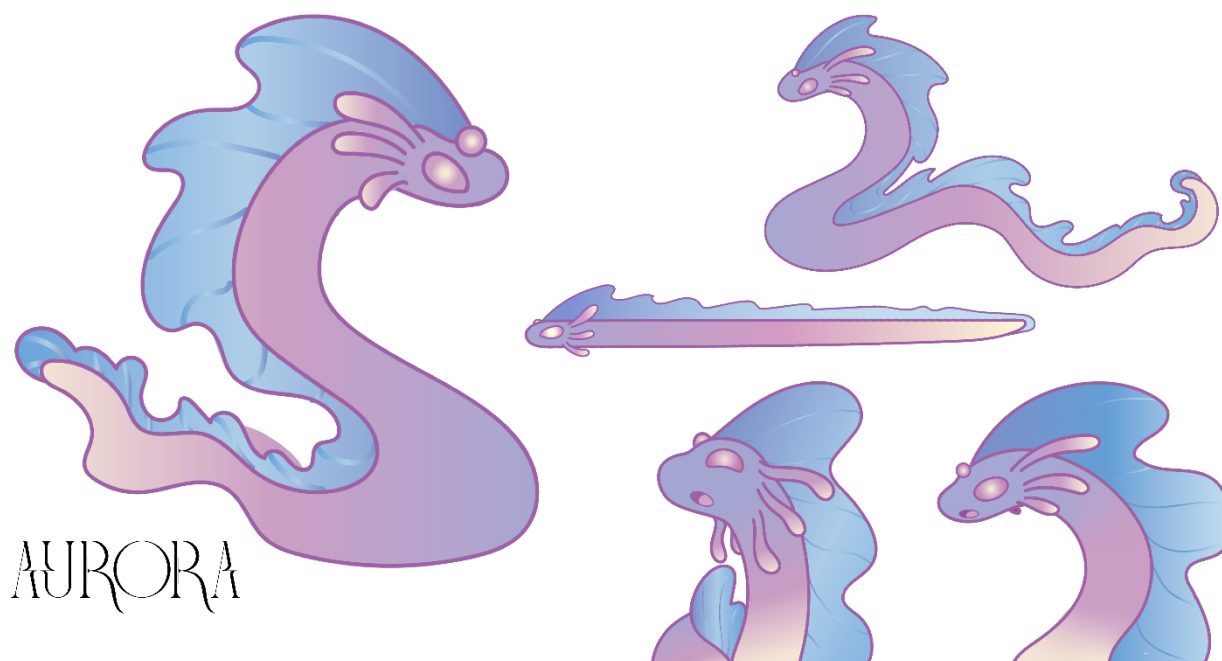


Figura 78– Model Sheet Aurora

Fonte: Os autores

### 5.2.3 Mensageiro

O primeiro desafio significativo que surge na história é um pequeno robô construído a partir de sucata. Distinto dos droides previamente introduzidos, este robô foi criado de maneira completamente improvisada, com um aspecto triste e assustado. Para acentuar essa imagem, foram adotadas formas arredondadas, as quais evocam uma sensação de inocência, combinadas com uma proteção angular e pontiaguda, projetada com o único propósito de assegurar a sobrevivência do pequeno robô improvisado até que ele alcance seu objetivo. Outro detalhe destacável é o óleo que escorre dos olhos do robô por ter sido produzido as pressas, se assemelhando a lágrimas de medo.

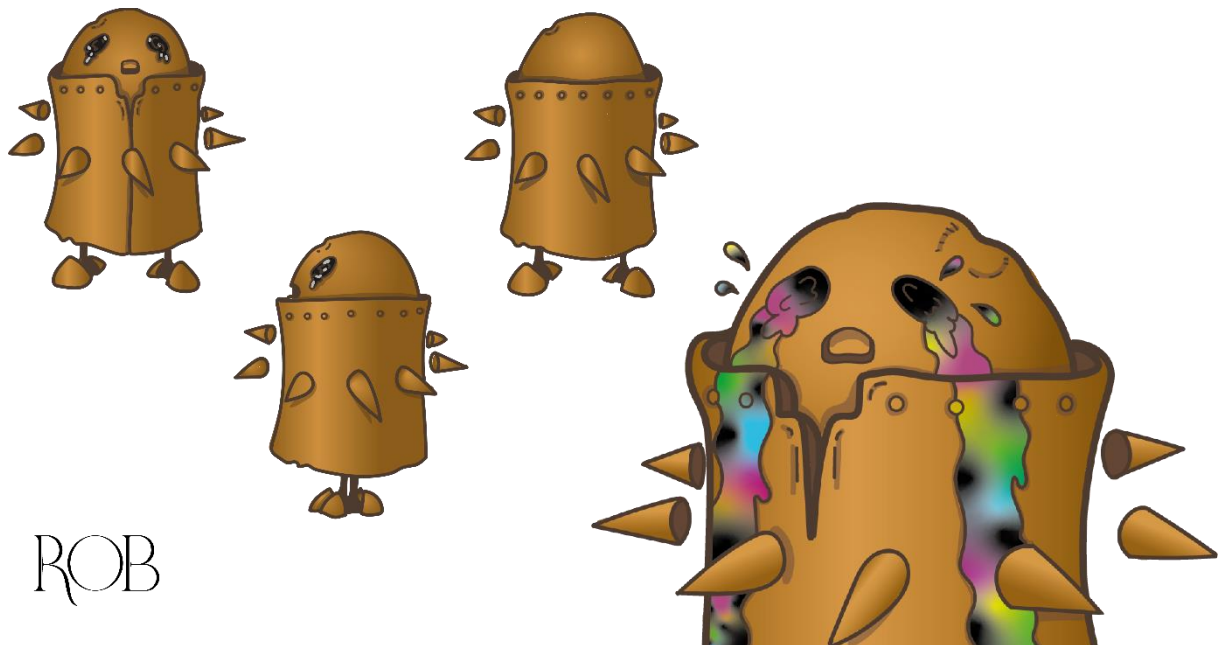


Figura 79– Model Sheet Rob

Fonte: Os autores

## 5.2.4 Droides

Durante o conflito narrado, a humanidade é simbolizada por meio de drones altamente avançados, projetados originalmente pela própria humanidade com o propósito de neutralizar Luna. Essa representação foi escolhida para abordar a devastação da humanidade de forma subjetiva, evitando a representação gráfica de morte e destruição, visando, assim, facilitar a empatia do jogador com a protagonista no início do jogo.

Os drones foram concebidos com uma abordagem estética de alta tecnologia, apresentando elementos simples e minimalistas que remetem diretamente à ideia de Inteligência Artificial e automação. Esse design "clean" foi pensado para comunicar de forma eficaz a sofisticação tecnológica dos drones.

Em relação à paleta de cores selecionada, tons neutros foram adotados para enfatizar a estética minimalista e o aspecto impessoal dos drones.



Figura 80– Model Sheet Droid-G

Fonte: Os autores

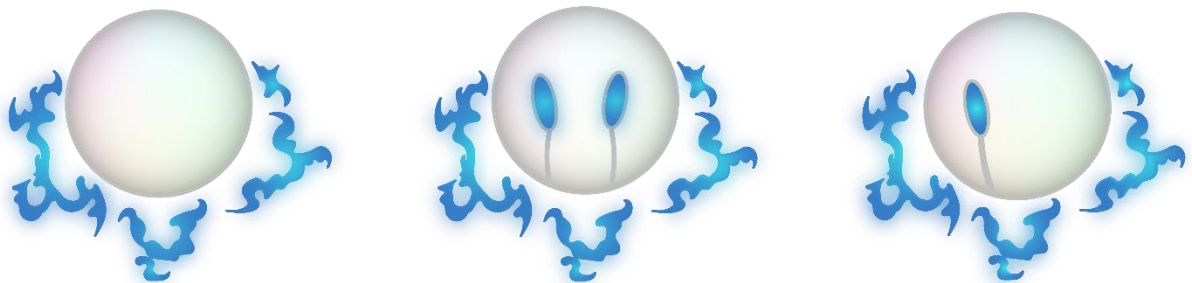


Figura 81– Model Sheet Droid-R

Fonte: Os autores

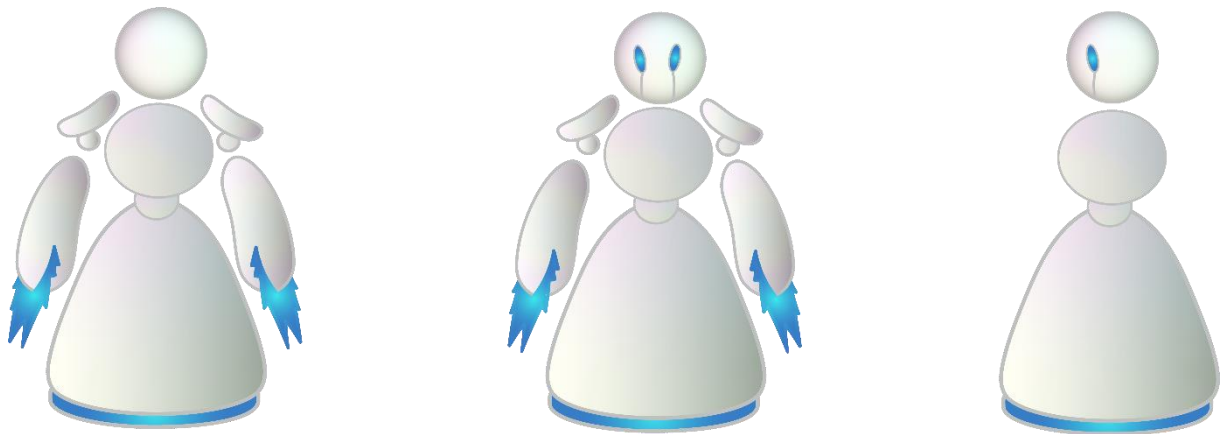


Figura 82– Model Sheet Droid-A

Fonte: Os autores

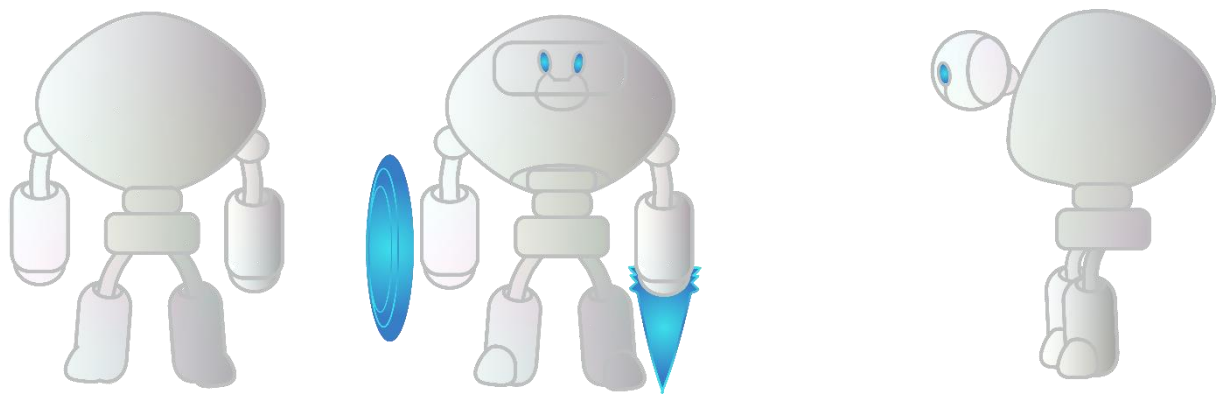


Figura 83– Model Sheet Droid-S

Fonte: Os autores

### 5.2.5 Droides sombrios

Nesta etapa da história, os drones, que já foram inimigos anteriormente introduzidos, agora estão envolvidos por sombras. Essa aparência reflete a transformação dos drones derrotados previamente por Luna, que se tornaram receptáculos sob o controle dela, envolvidos por essas sombras e agora atacam tudo o que representar uma ameaça.

Esse novo visual tem uma função crucial na narrativa, servindo como um elemento de feedback visual para o jogador, além de contextualizar a aparição do boss final da fase: o "Ego Sombrio." Este encontro ocorre no término da fase, na qual esses drones

envoltos em sombras são apresentados, e marca um ponto crítico na progressão da história.



Figura 84– Model Sheet Droid-R sombrio

Fonte: Os autores

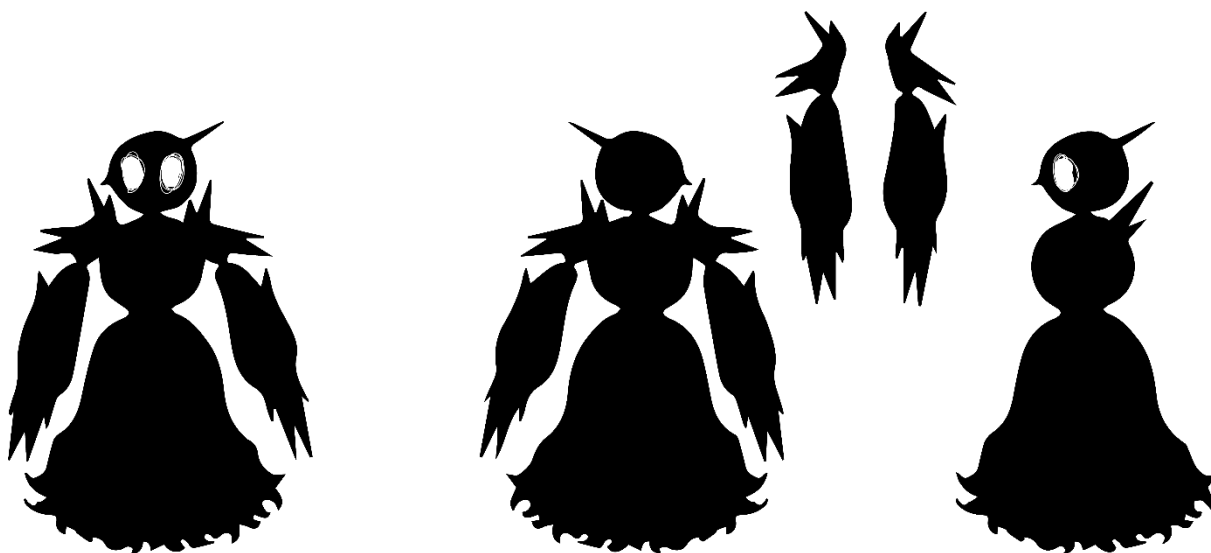


Figura 85– Model Sheet Droid-A sombrio

Fonte: Os autores

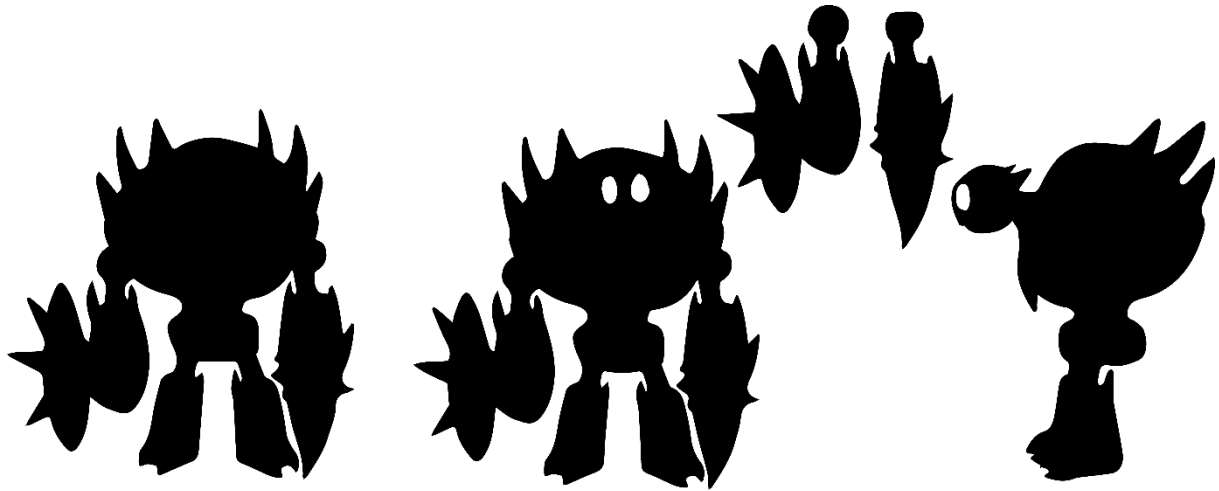


Figura 86– Model Sheet Droid-S sombrio

Fonte: Os autores

### 5.2.6 Ego Sombrio

O confronto contra o chefe da quarta fase, conhecido como "Ego Sombrio", personifica a acumulação dos sentimentos narcisistas que Luna emite de forma imperceptível. As sombras que emanam dela não apenas envolvem os drones que patrulham a fase, mas também se unem para formar uma espécie de núcleo central.

Quando o núcleo é atacado repetidamente, ele se separa da massa sombria e adota uma forma mais substancial e robusta, revelando inúmeras faces. À medida que o núcleo é alvejado algumas vezes mais, uma nova transformação ocorre, conferindo à criatura uma agilidade notável e uma forma que se assemelha a um peixe. Essa escolha foi motivada pelo ambiente da fase, que se desenrola no Ártico, trazendo a imagem de um peixe nas águas gélidas.



Figura 87– Model Sheet Ego Sombrio

Fonte: Os autores

### 5.2.7 Berserk Luna

O derradeiro e mais desafiador obstáculo do jogo consiste em derrotar o chefe final, Luna, em seu estado berserk, no qual perdeu completamente o controle. Seu corpo começa a se desfazer em troca de uma força incomparável. A criatura cresce a proporções colossais, adquirindo formas pontiagudas que intensificam sua agressividade. Além disso, a rachadura em sua testa agora representa a autodestruição iminente da personagem.



Figura 88– Model Sheet Berserk Luna

Fonte: Os autores

### **5.3 Cenários**

Cada um dos cenários foi cuidadosamente concebido, levando em conta as práticas sólidas de jogabilidade e desenvolvimento progressivo, conforme delineado na fase inicial de geração de ideias. Além de garantir uma experiência de jogo agradável, os cenários adotam um estilo minimalista distintivo, com uma profusão de elementos simbólicos cuidadosamente dispostos ao redor, que funcionam como um feedback visual da narrativa, contextualizando o jogador.

A escolha de um traço minimalista garante uma experiência visual clara e concisa, enquanto os elementos simbólicos proporcionam uma camada adicional de imersão e profundidade narrativa. A aplicação de técnicas de pintura e sombreamento sólido e lúdico contribui para uma fácil absorção do ambiente pelo usuário, aumentando assim a imersão e o envolvimento emocional do jogador com o mundo do jogo.

Cada um dos cinco mapas consiste em de quatro a seis submapas, cada um representando biomas distintos, integrados de maneira coesa no mesmo mapa, a fim de introduzir a noção de progressão ao longo da jornada.

#### **5.3.1 Fase 1: Desfiladeiro**

O ambiente inicial é uma descrição de uma floresta abandonada dentro de um desfiladeiro, que já serviu como rota de transporte de matéria-prima. A paisagem do mapa é marcada por construções em ruínas e trilhos abandonados, testemunhos silenciosos da antiga atividade humana na região. No entanto, contrastando com essa decadência humana, a área está repleta de vegetação exuberante, indicando a ressurgência da natureza em seu estado original, longe da interferência humana.

Para retratar a atmosfera de um desfiladeiro com pouca luminosidade e elevada umidade, foram inseridos cogumelos e abundante musgo, elementos típicos desses ambientes. A paleta de cores adotada enfatiza tons frios, inspirados no verde vibrante da vegetação e no azul sombrio da luz noturna, transmitindo a sensação de misteriosa serenidade que permeia o local abandonado.



Figura 89– Mapa 1: Desfiladeiro completo

Fonte: Os autores



Figura 90– Mapa1:Início do mapa

Fonte: Os autores



Figura 91- Mapa 1: trecho do caminho

Fonte: Os autores



Figura 92– Mapa 1: trecho do caminho 2

Fonte: Os autores



Figura 93 – Mapa1: trecho final

Fonte: Os autores



#141640

#6BBEF2

#1F5B73

#14592C

#112610

Figura 94–Paleta de cor do mapa 1

Fonte: Os autores

### 5.3.2 Fase 2: Taiga Russa

O próximo cenário retrata uma floresta de taiga que é típica da Rússia. A escolha da atmosfera gélida não só reflete a continuidade geográfica em relação ao mapa anterior, que se baseou na Ucrânia, mas também espelha o estado de frieza emocional da protagonista durante seu ápice de agressividade. Elementos evocativos do massacre foram integrados de forma sutil, por meio de fragmentos de objetos quebrados, destroços de andróides, pedras afiadas e árvores fraturadas.

Além disso, o ambiente apresenta vestígios de armas abandonadas, munição e pólvora, simbolizando o conflito entre a humanidade e a protagonista. A parte final do mapa é reservada para um altar dedicado à protagonista, incorporando elementos que evocam a sensação da noite, aprofundando ainda mais a aura enigmática e misteriosa do lugar. A paleta em tons azulados ajuda a fomentar o mistério e frieza do lugar.

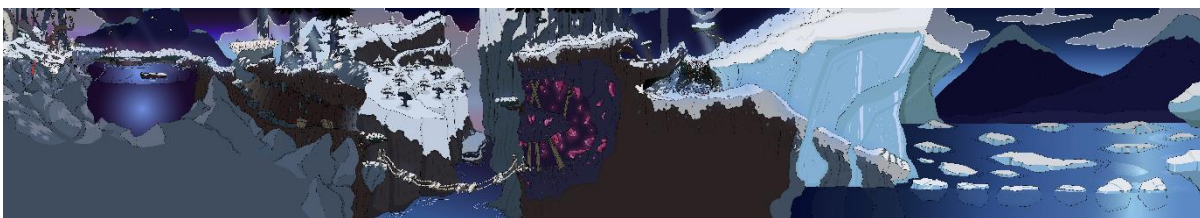


Figura 95–Mapa 2: Floresta Russa

Fonte: Os autores

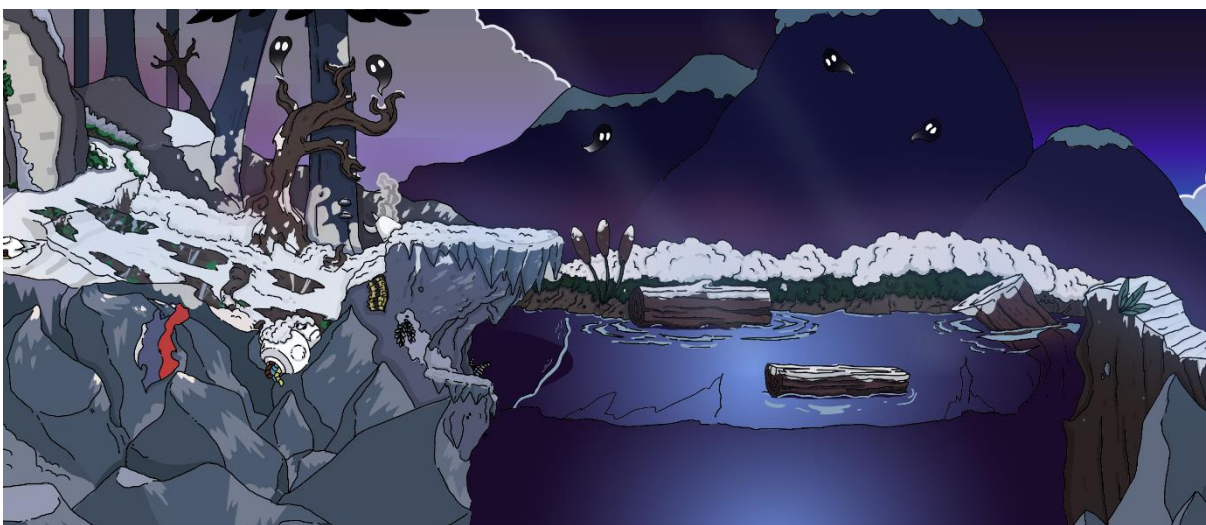


Figura 96–Mapa 2: trecho do mapa

Fonte: Os autores



Figura 97–Mapa 2: trecho do mapa 2

Fonte: Os autores



Figura 98–Mapa 2: trecho do mapa 3

Fonte: Os autores



Figura 99–Mapa 2: trecho do mapa 4

Fonte: Os autores



Figura 100–Mapa 2: trecho do mapa 5

Fonte: Os autores

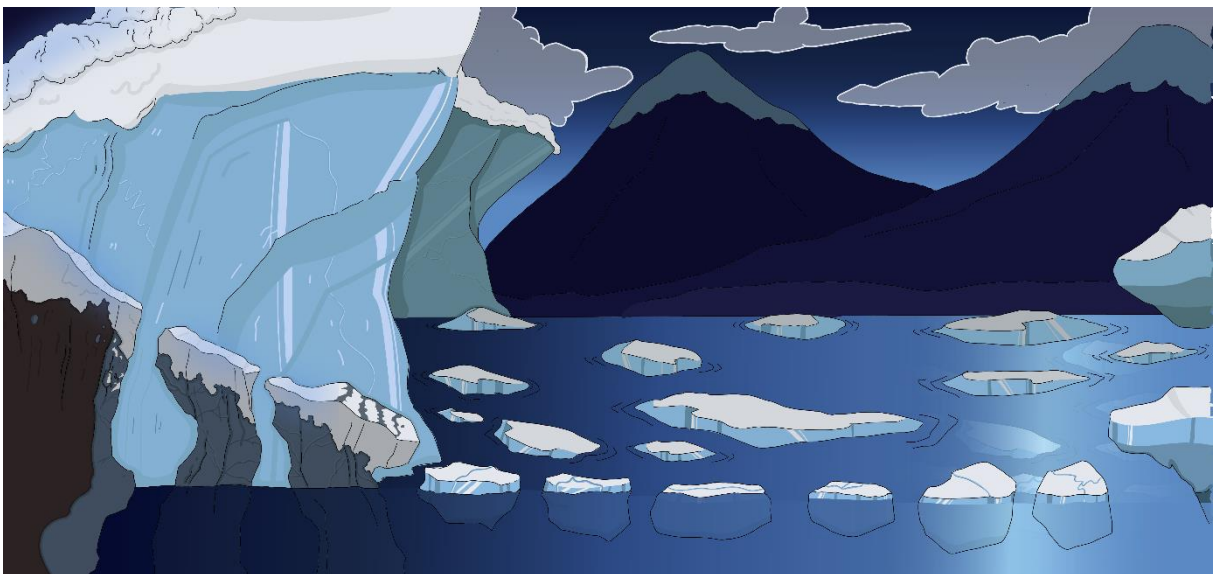


Figura 101–Mapa 2: trecho do mapa 6

Fonte: Os autores

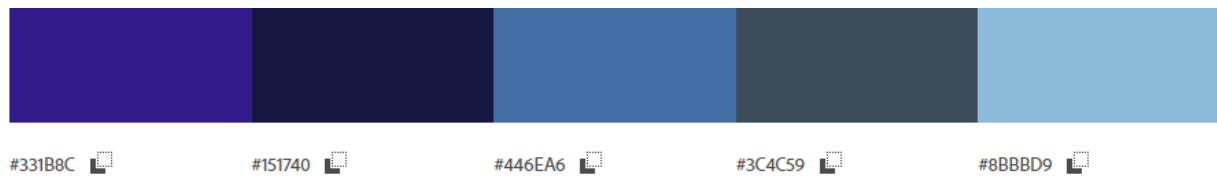


Figura 102–Mapa 2: Paleta de cores

Fonte: Os autores

### 5.3.3 Fase 3: Ártico

Localizado próximo à Rússia, o Ártico é retratado na história como um ambiente vasto, frio e desabitado. Este é o momento em que a protagonista sente medo pela primeira vez, por esse motivo o design do terceiro mapa do jogo reflete essa sensação de imensidão e pressão, com grandes montanhas e paredões de gelo, evocando a grandiosidade do local e a diminuição do jogador.

Dividido em quatro submapas, o primeiro mostra a fronteira, um mar sereno com calotas polares derretidas, proporcionando um apoio para a personagem. O segundo submapa apresenta vestígios de uma civilização, incluindo uma pequena cidade portuária abandonada em tons azulados, ressaltando a solidão e a extensão do local.

O terceiro submapa consiste em um labirinto congelado dentro de um iceberg gigante, onde a protagonista encontra um recurso de cura total. A iluminação lunar atravessa o buraco no teto da geleira, destacando estátuas representando a protagonista e as fases da lua, proporcionando a total recuperação da vida do jogador.

Por fim, o lago congelado é o cenário da luta contra o chefe Aurora, iluminado pela aurora boreal para refletir a essência da criatura. A iluminação em tons pastéis destaca a delicadeza e feminilidade do ser que habita o local. A grande ponte vermelha de madeira serve de palco para a batalha, com elementos entalhados em dourado representando a aurora, transmitindo a nobreza da criatura. O ambiente é cercado por densas florestas de pinheiro, montanhas imponentes e um penhasco, proporcionando

uma sensação visual da magnitude do inimigo. A predominância de tons azulados reforça a atmosfera gélida e fria do ambiente.

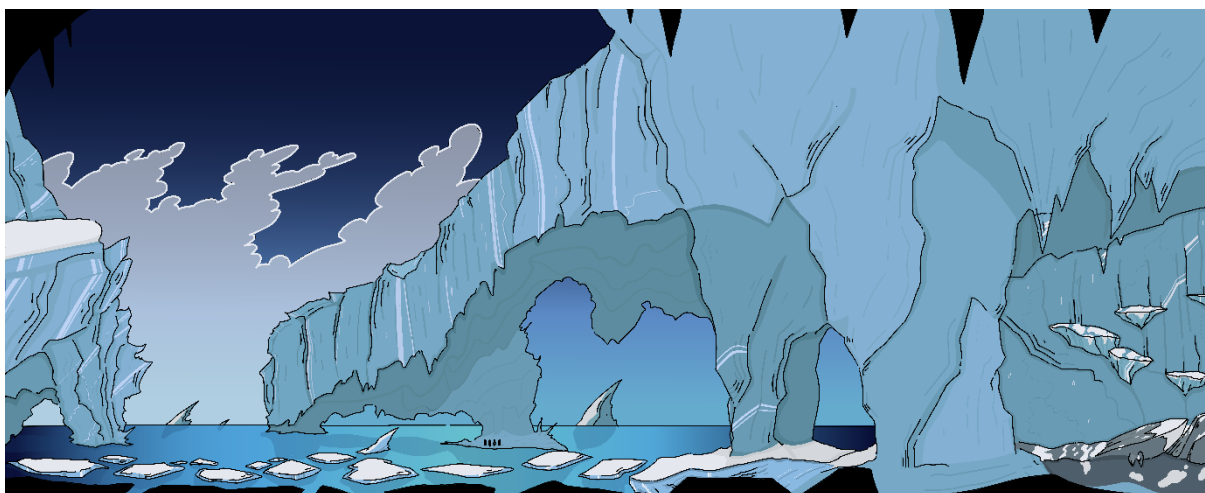


Figura 103–Mapa 3: Ártico trecho 1

Fonte: Os autores

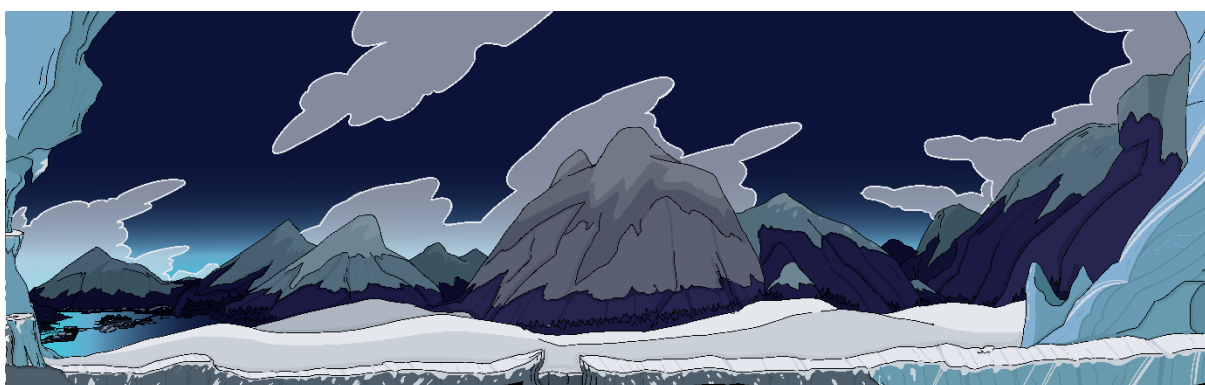


Figura 104–Mapa 3: trecho 2

Fonte: Os autores

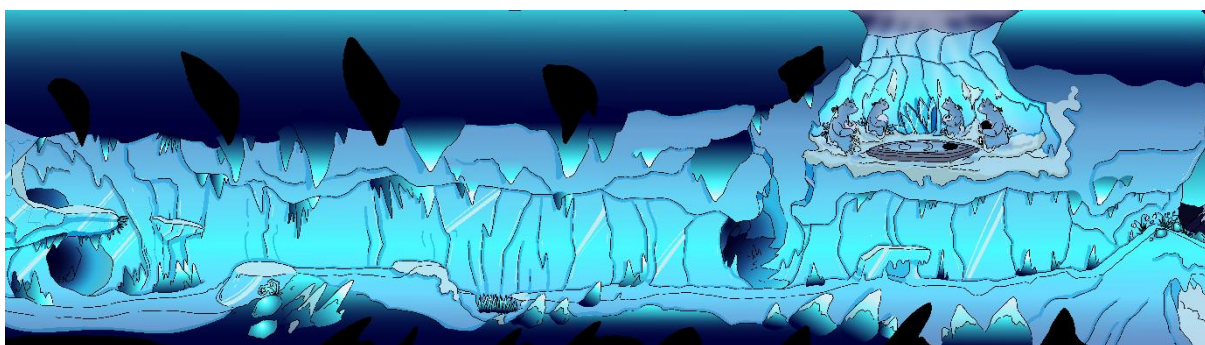


Figura 105–Mapa 3: Trecho 3

Fonte: Os autores

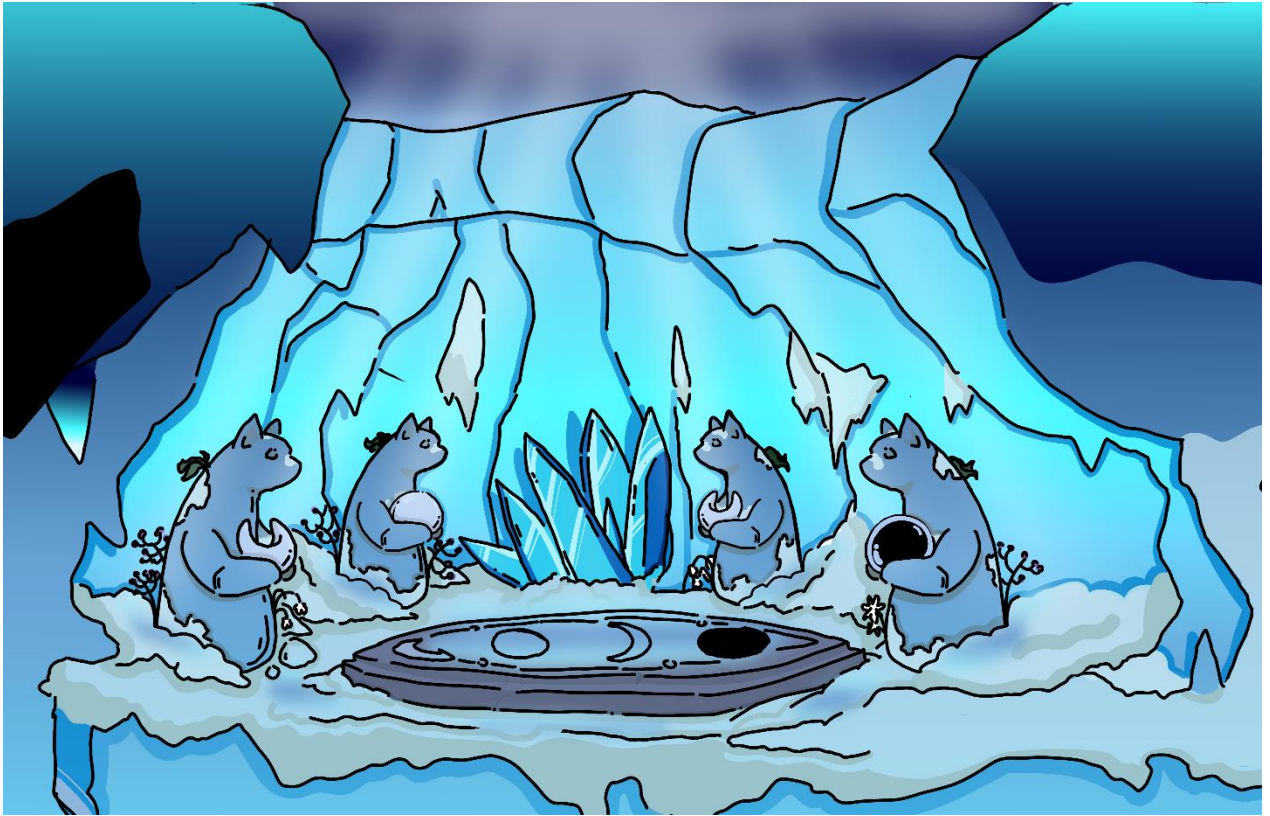


Figura 106–Mapa 3: Local de cura total

Fonte: Os autores



Figura 107–Mapa 3: trecho 4

Fonte: Os autores

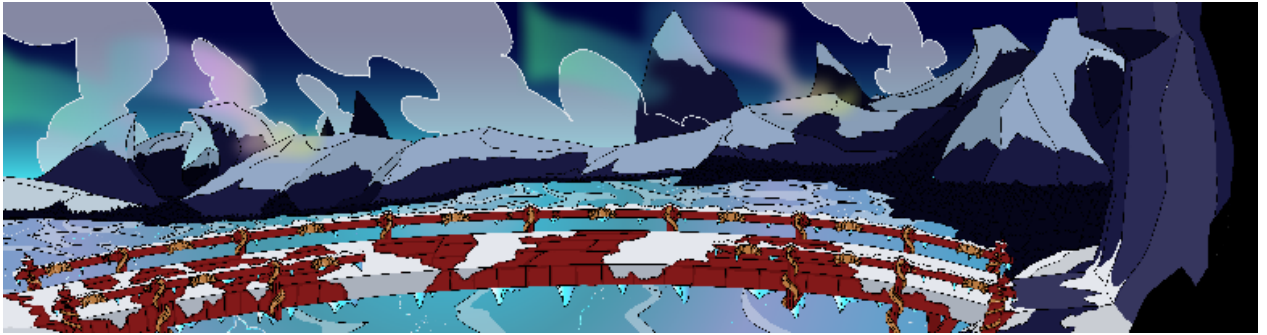


Figura 108–Mapa 3: trecho 5

Fonte: Os autores



Figura 109–Mapa3: Visão geral do covil do boss

Fonte: Os autores



#0D1940

#6393A6

#66D8F2

#52F2F2

#8C1C1C

Figura 110–Mapa 3: Paleta de cores

Fonte: Os autores

#### 5.3.4 Fase 4: Caverna subaquática

Este é um momento crucial na história, pois após a reviravolta com a protagonista, o jogo reinicia com uma perspectiva diferente, desta vez narrando o nascimento de Aurora. Nascida abaixo do gelo do Mar Ártico, o cenário subaquático retrata seu surgimento em cinco submapas distintos. O primeiro submapa é concebido como um amplo e claro espaço que simboliza um período inicial sem grandes desafios, permitindo ao jogador aprender habilidades básicas como caminhar, pular e atacar. Visualmente, o recife de corais coloridos e a profusão de estrelas-do-mar e

pérolas representam de maneira subjetiva a beleza e delicadeza da criatura. O segundo submapa retrata uma densa floresta de algas, empregando tons mais escuros e esverdeados para transmitir a densidade da vegetação local, simbolizando os primeiros desafios. O terceiro submapa consiste em uma série de estreitas cavernas subaquáticas com ouriços pontiagudos, desafiando a destreza do jogador e preparando-o para o próximo grande desafio. O submapa culmina em uma bifurcação que exige uma decisão baseada na sorte: descer levará o jogador ao quarto submapa, um refúgio em um antigo templo submerso que oferece à protagonista uma recuperação completa de seus recursos. Se o jogador optar por subir na bifurcação, entrará no quinto submapa: o covil do sombrio Ego, uma caverna escura repleta de sombras e restos de andróides consumidos por ele.

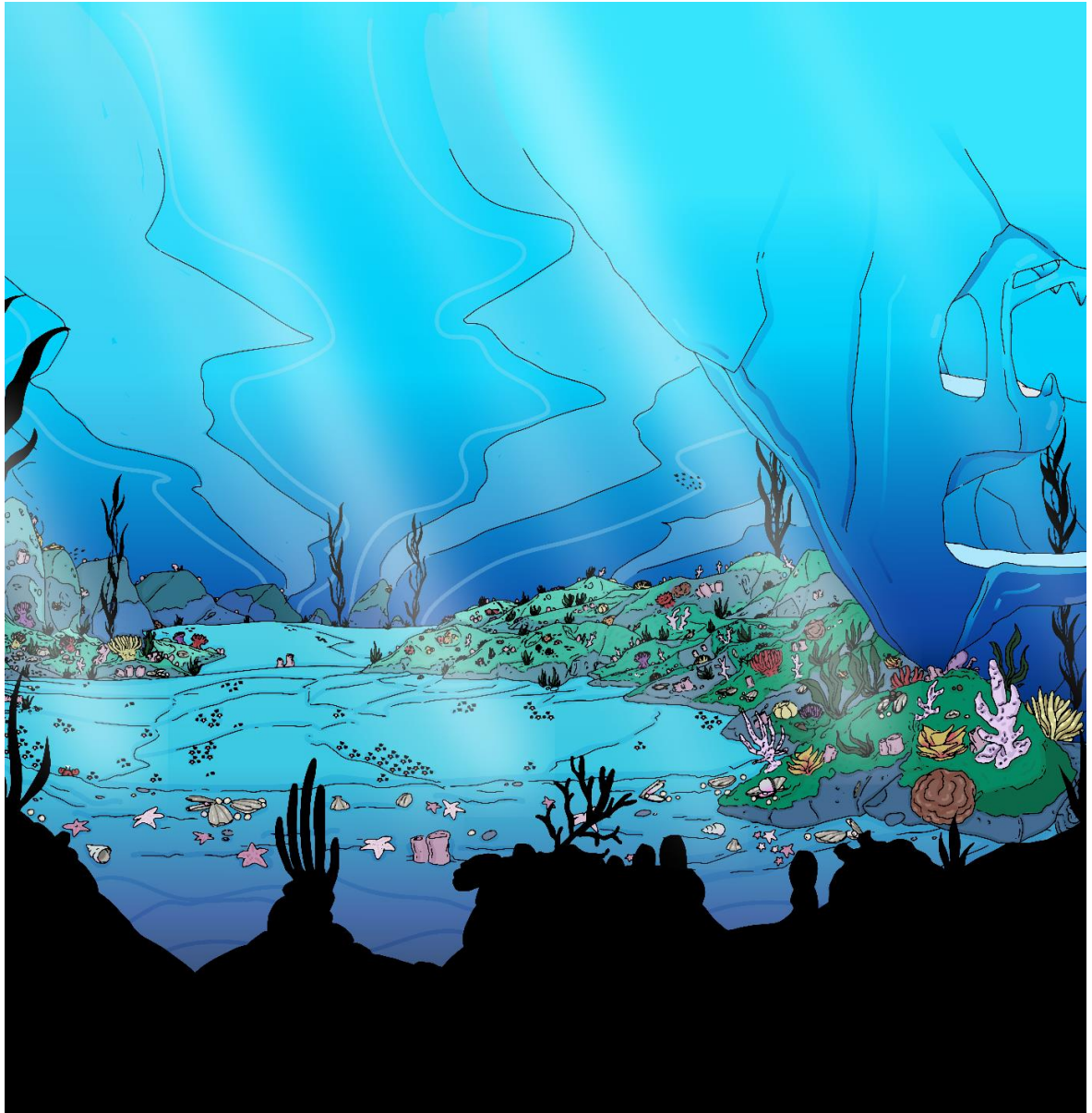


Figura 111–Mapa 4: trecho 1

Fonte: Os autores

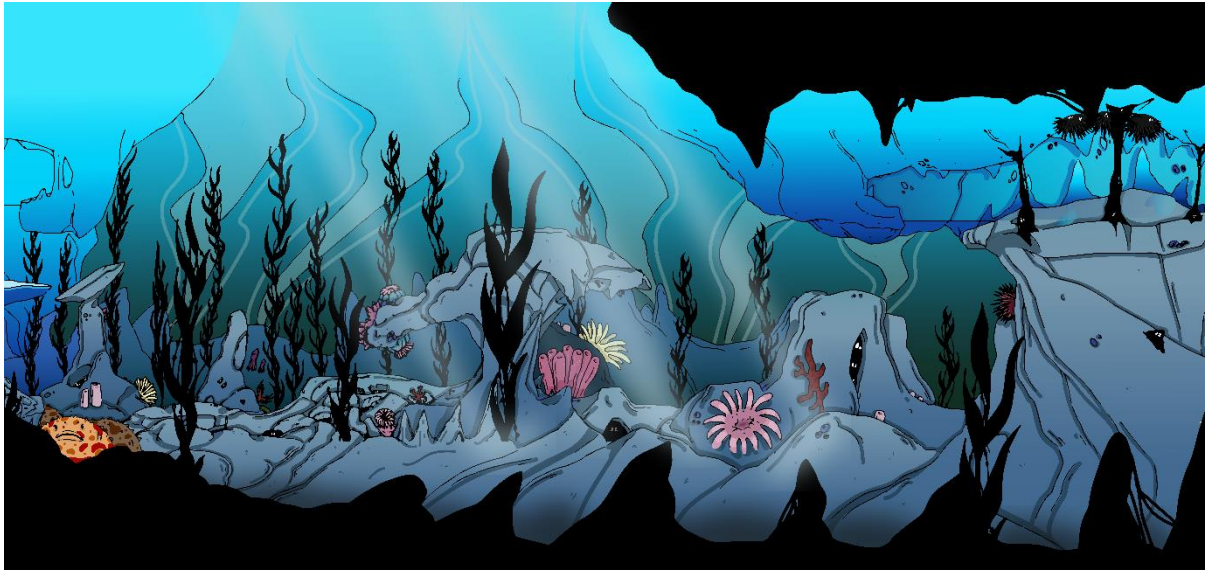


Figura 112–Mapa 4: trecho 2

Fonte: Os autores

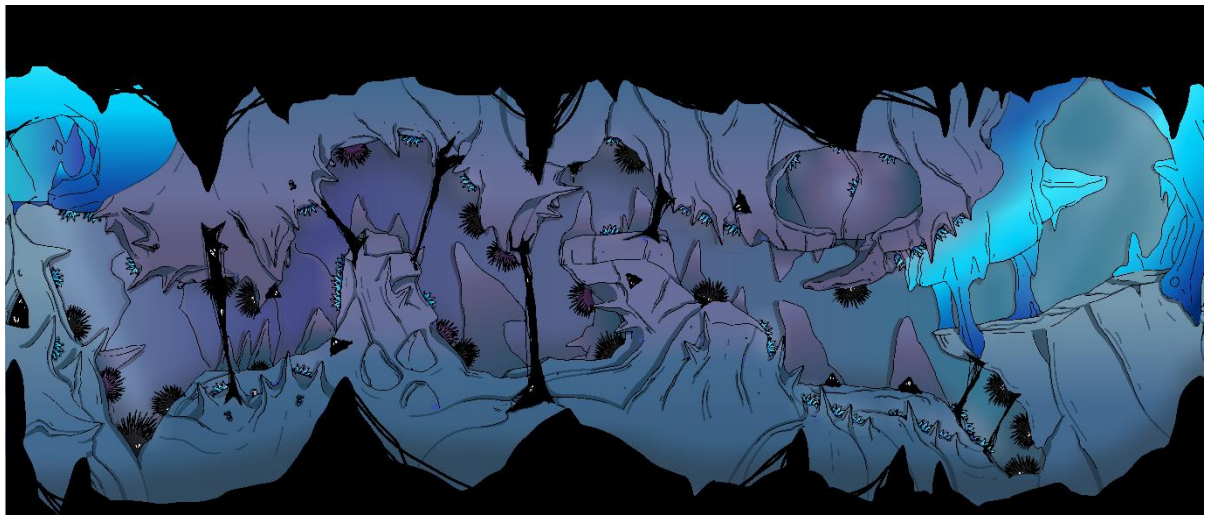


Figura 113–Mapa 4: trecho 3

Fonte: Os autores



Figura 114–Mapa 4: trecho 4

Fonte: Os autores

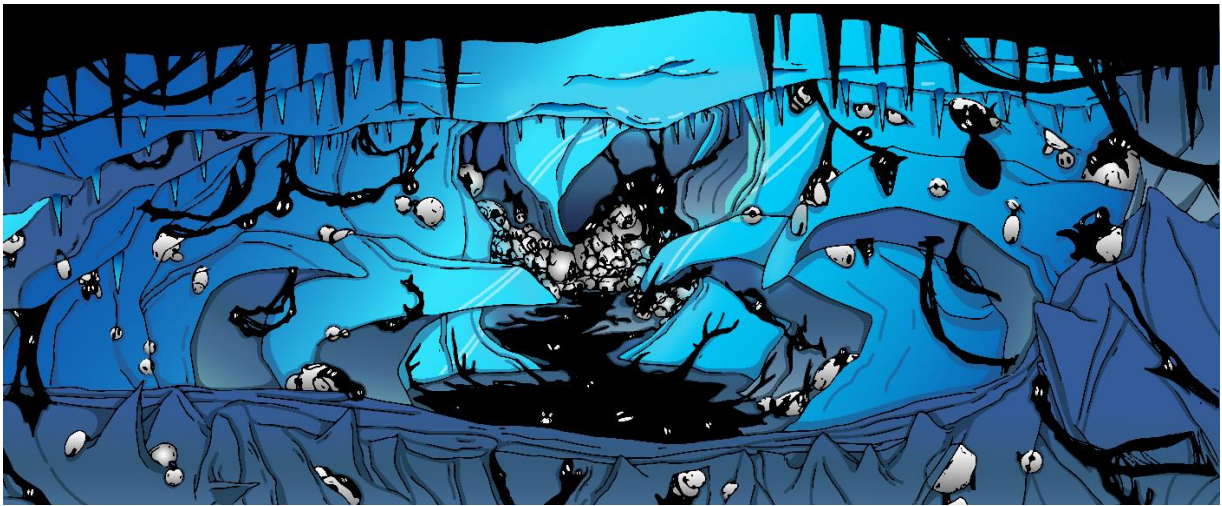


Figura 115–Mapa 4: covil do boss

Fonte: Os autores



Figura 116–Mapa 4: Local de cura total

Fonte: Os autores

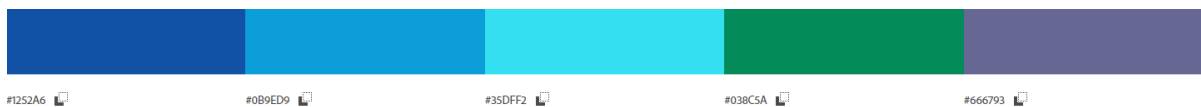


Figura 117–Mapa 4: Paleta de cor

Fonte: Os autores

### 5.3.5 Fase 5: Penhasco

Após o confronto de Aurora no lago congelado, o jogador é transportado de volta para o mesmo cenário e batalha, mas agora em uma cachoeira congelada, situada em um penhasco onde a água despenca no lago congelado ao lado da ponte que serviu de palco para o embate anterior. Nessa nova cena, a antiga protagonista Luna está imensa e completamente distorcida, transformando o ambiente em um cenário diferente, envolto em neblina, sombras uivantes e tons mais sombrios que simbolizam a noite densa e aterrorizante. O único ponto luminoso é a gigantesca lua cheia, representando o apogeu do poder do chefe final.



Figura 118–Mapa 5: Desfiladeiro

Fonte: Os autores



#010440

#344373

#2B65D9

#6BD9F2

#4BF2F2

Figura 119–Mapa 5: Paleta de cores

Fonte: Os autores

## 5.4 Interface

### 5.4.1 Elementos da interface

O feedback visual é de extrema importância para que o jogador consiga entender os recursos disponíveis e se situar no jogo, conforme presente na parte de pesquisa deste documento, quanto mais fácil de localizar as informações maior a probabilidade de permanência no jogo.

Por se tratar de um jogo do gênero metroidvânia sua interface principal conta apenas com uma barra de vida e sistema de pontuação, dispensando qualquer outra informação como analisado no estudo de similares.

#### 5.4.1.1 Barras de vida

O medidor de vida de Luna é representado por uma lua cheia, que se enche progressivamente com sombras à medida que recursos são coletados das sombras presentes no mapa ou de andróides destruídos. Conforme a lua se enche de sombras, ela eventualmente se transforma em lua nova, concedendo ao jogador uma vida extra. As vidas são simbolizadas por estrelas, com uma capacidade inicial de três vidas, podendo ser aumentada para um máximo de cinco vidas por meio da pontuação do jogador. A base do medidor é estilizada com uma nuvem de aparência cartunesca, criando uma composição que evoca a sensação de um céu estrelado. O gradiente em roxo presente na barra representa a misteriosa personagem.

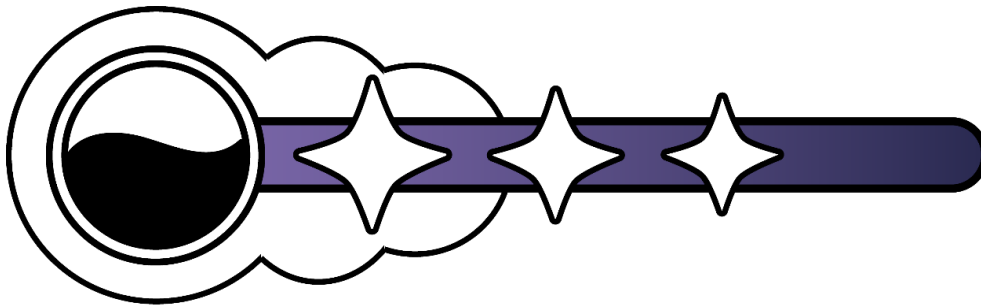


Figura 120– Barra de vida Luna

Fonte: Os autores

Para preservar a identidade visual do jogo, a barra de vida de Aurora mantém o estilo, mas a lua é substituída pela pérola que a personagem usa em sua cabeça. Outras pérolas podem ser encontradas no lugar das estrelas, simbolizando as vidas da protagonista. A mecânica permanece a mesma: ao dissipar as sombras presentes no mapa e eliminar os andróides sombrios, Aurora acumula uma pontuação que é convertida em vidas extras. O gradiente em tons pastéis presente na barra representa a delicadeza da personagem.

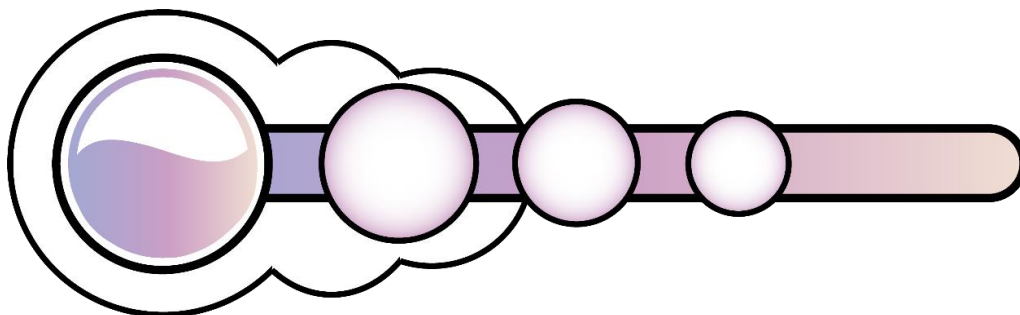


Figura 121–Barra de vida Aurora

Fonte: Os autores

#### 5.4.1.2 Elementos de conversação

O enredo do jogo inclui várias conversas ao longo da história, e, para representá-las, foram criadas sprites de fala para cada um dos personagens que têm diálogos na narrativa. Cada sprite possui expressões faciais distintas, com o objetivo de transmitir o sentimento adequado para cada contexto específico.

**Luna:**

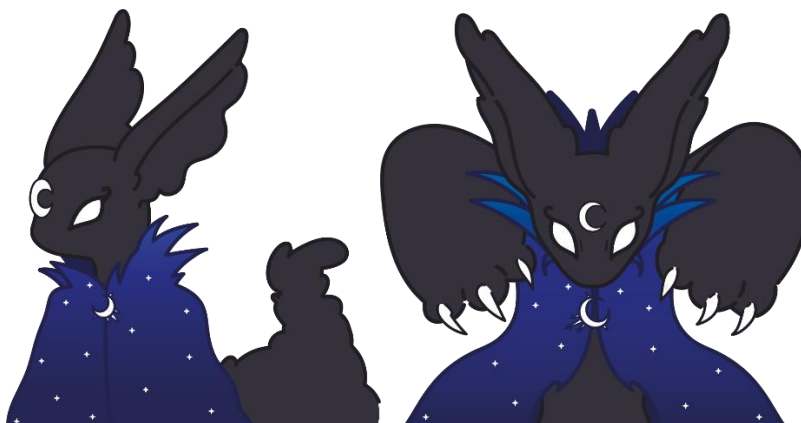


Figura 122–Sprites de fala Luna

Fonte: Os autores

**Aurora:**

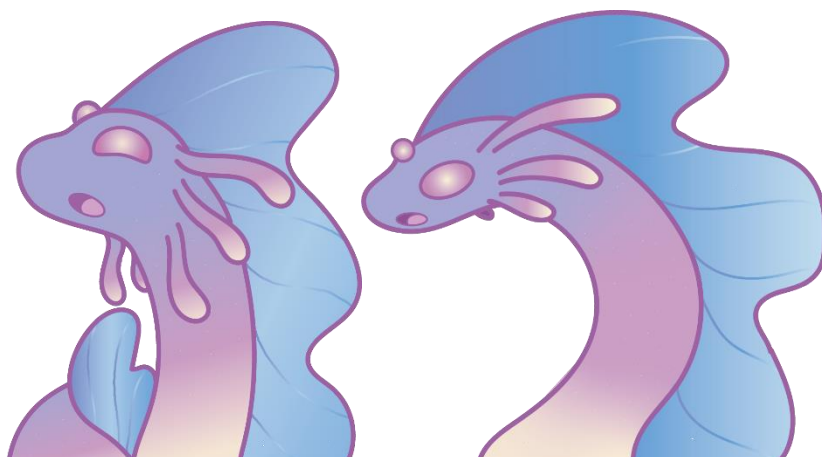


Figura 123–Sprites de fala Aurora

Fonte: Os autores

**ROB:**

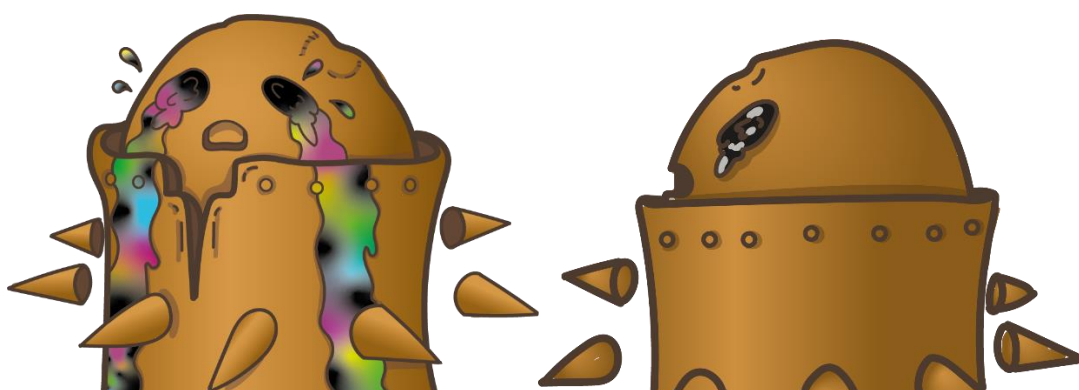


Figura 124–Sprites de fala ROB

Fonte: Os autores

### **Memento Mori:**



Figura 125– Sprite de fala Memento Mori

Fonte: Os autores

### **Berserk Luna:**



Figura 126–Sprite de fala Berserk Luna

Fonte: Os autores

Para a caixa de exibição do diálogo foi desenvolvida uma padronagem de estrelas que estão presentes nos demais elementos da identidade visual. O gradiente em tons de roxo reflete as cores da Identidade visual do jogo, escolhidas para provocar a sensação de mistério ao jogador.

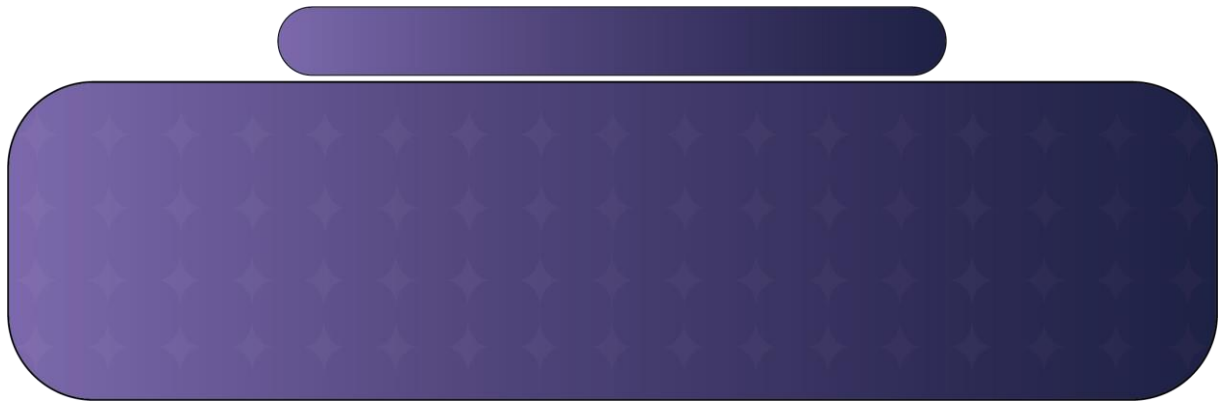


Figura 127–Caixa de conversação

Fonte: Os autores

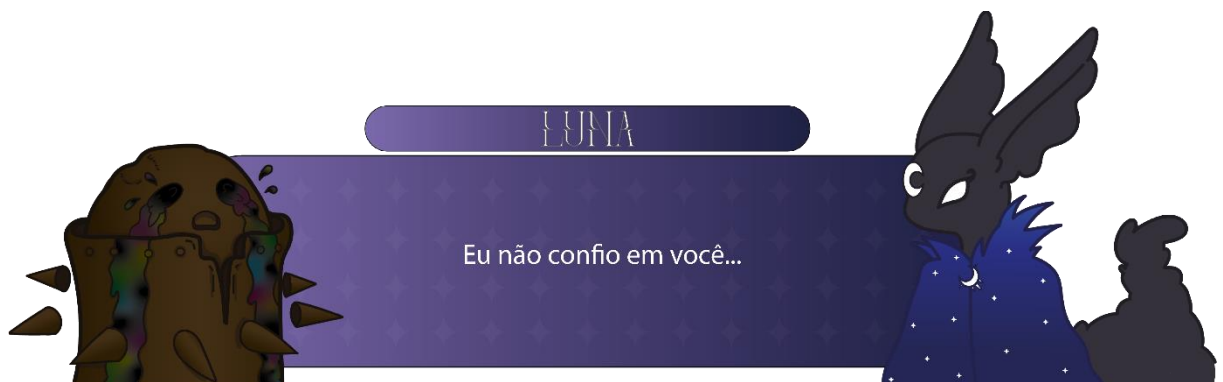


Figura 128– Exemplo de conversação

Fonte: Os autores



Figura 129– Exemplo de conversação 2

Fonte: Os autores

### 5.4.1.3 Telas

#### Interface inicial

A tela inicial do jogo foi cuidadosamente concebida com base em um grid em projeção áurea, com o propósito de enfatizar a personagem isolada na imagem, criando uma atmosfera de solidão e melancolia. As nuvens sobrepostas em formato circular funcionam como uma espécie de cortina se abrindo, simbolizando o início de uma jornada. Os tons predominantes de azul e roxo presentes na identidade visual foram escolhidos para evocar a sensação de noite, solidão, melancolia, introsversão e mistério.

Em relação à logomarca, optou-se por aplicar um sombreamento iluminado, não apenas para destacá-la, mas também para representar o brilho suave da lua em uma noite escura. Quanto aos botões, utilizou-se a fonte padrão do jogo, Quicksand, proporcionando uma sensação de coesão com o estilo do jogo. Durante a interação com a interface, o brilho sutil em tons de azul ajuda o jogador a se orientar durante a seleção das opções disponíveis.

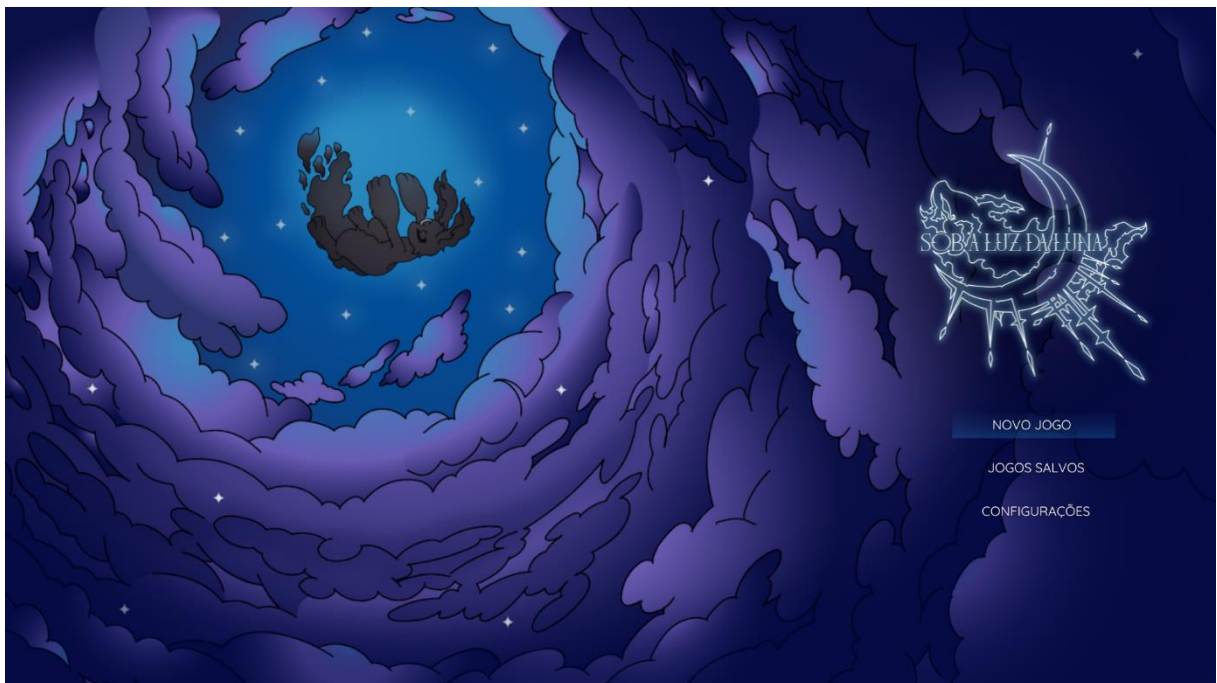


Figura 130–Tela de abertura de Sob a Luz da Luna

Fonte: Os autores

Para manter uma identidade visual consistente, a segunda tela de início do jogo foi meticulosamente projetada com o objetivo de destacar a nova protagonista, evocando a sensação de um novo começo, ao mesmo tempo em que faz referência ao enredo e à mídia original. Isso ajuda a despertar a curiosidade e o interesse do jogador de forma eficaz.

Quanto à paleta de cores, tons pastéis foram escolhidos para refletir a cartela de cores da nova protagonista, transmitindo uma sensação de serenidade e delicadeza ao jogador. As nuvens também foram incorporadas na arte para estabelecer uma conexão com a tela anterior, mantendo a continuidade visual e narrativa.

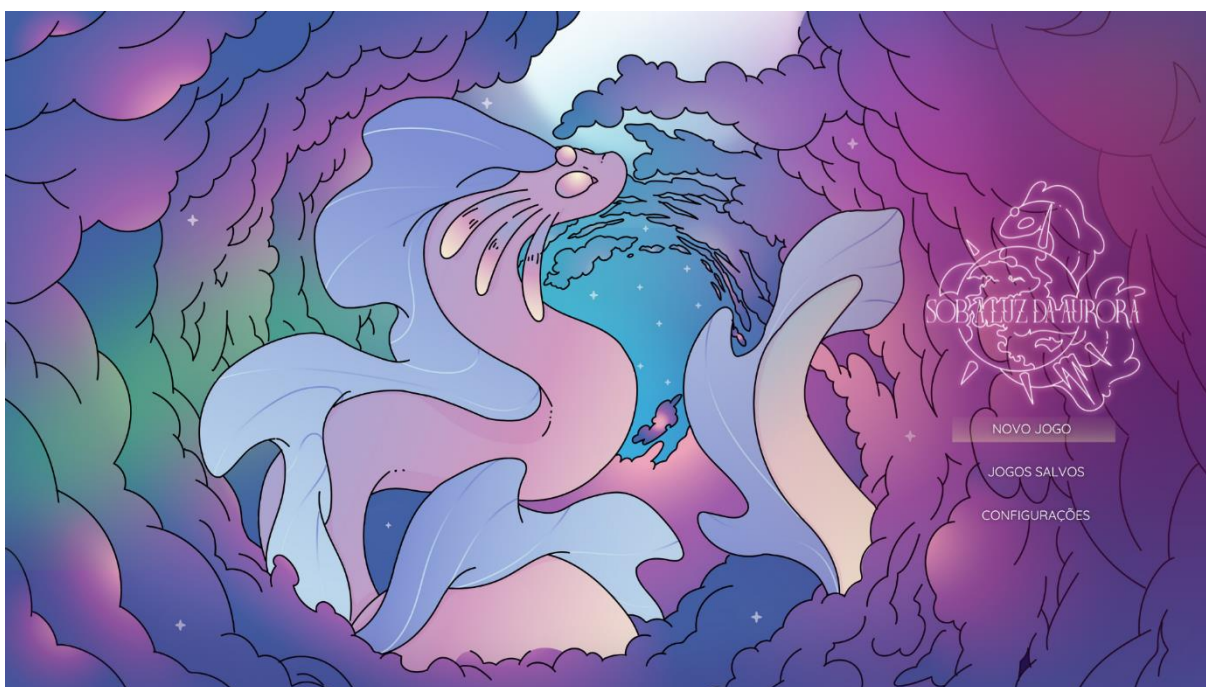


Figura 131– Tela de abertura de Sob a Luz da Aurora

Fonte: Os autores

### Interface principal

Em jogos do gênero metroidvania, como Sob a Luz da Luna, a interface é notavelmente simplificada, contendo apenas os elementos essenciais. Geralmente, esses elementos se limitam à exibição da quantidade de vidas e de pontos. Diferentemente de outros gêneros, não há a presença de mapas ou guias na interface, o que contribui para a dificuldade do jogo e para a imersão do jogador no desafio apresentado pelo cenário.

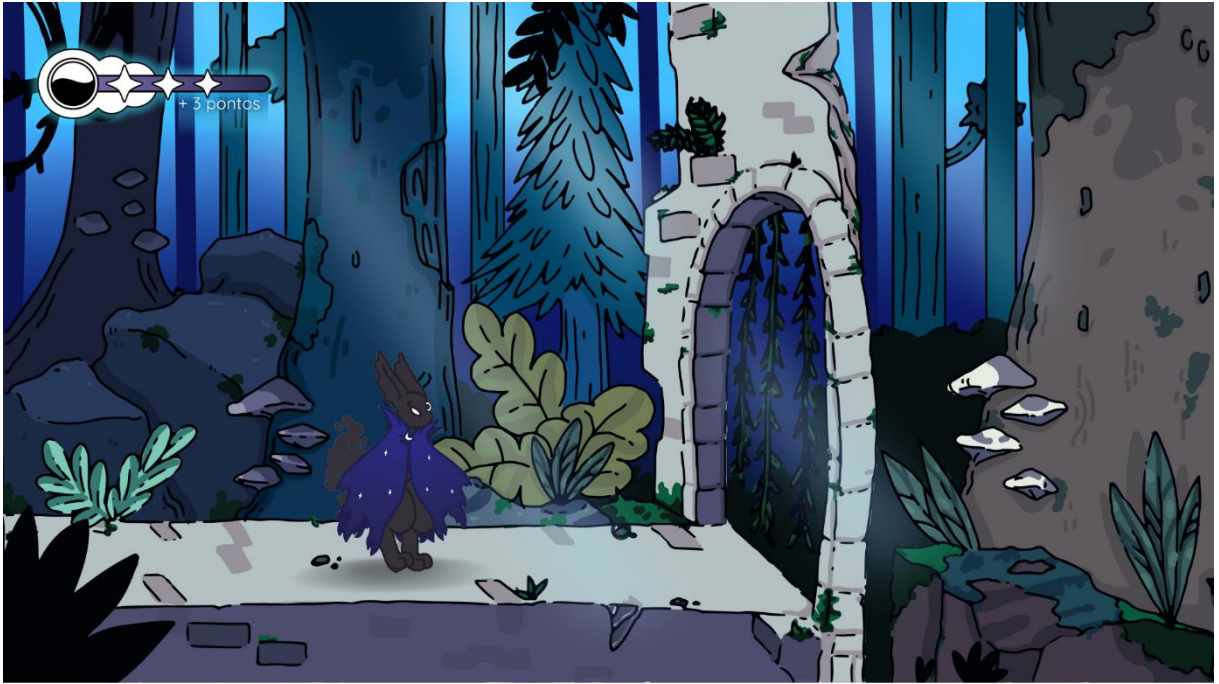


Figura 132– Interface principal Sob a Luz da Lua

Fonte: Os autores



Figura 133– Interface principal Sob a Luz da Aurora

Fonte: Os autores

## Interface de carregamento

Para permitir transições entre telas e fases, é fundamental considerar o tempo necessário para que o processador e a placa de vídeo processem as informações e renderizem o cenário. Com isso em mente, foram desenvolvidas ilustrações cativantes para a tela de carregamento, com o objetivo de entreter e encantar o jogador durante o tempo de processamento. Além disso, foram incluídas dicas úteis que auxiliam o usuário durante as fases mais desafiadoras.

Para aprimorar a experiência do usuário, foi implementada uma barra de carregamento, permitindo que o usuário acompanhe o progresso do processamento das informações. Isso não apenas oferece uma estimativa do tempo restante, mas também proporciona uma sensação de controle e transparência durante as transições do jogo.

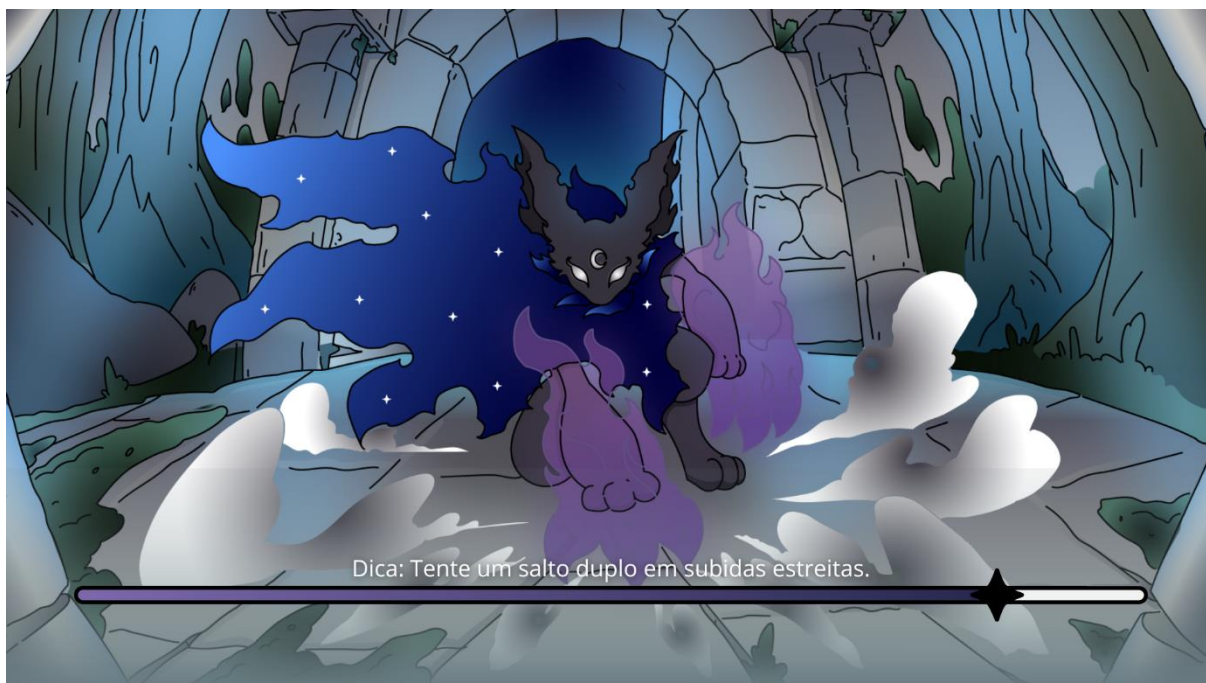


Figura 134–Interface de carregamento Sob a Luz da Lua

Fonte: Os autores



Figura 135–Interface de carregamento Sob a luz da Aurora

Fonte: Os autores

### **Interface de opções:**

Para as interfaces de opções e de salvamento, a imagem de background faz menção ao cenário respectivo ao momento do jogo que o usuário está. Ou seja, se estiver na caverna subaquática o cenário da interface será respectivo a este capítulo em específico.

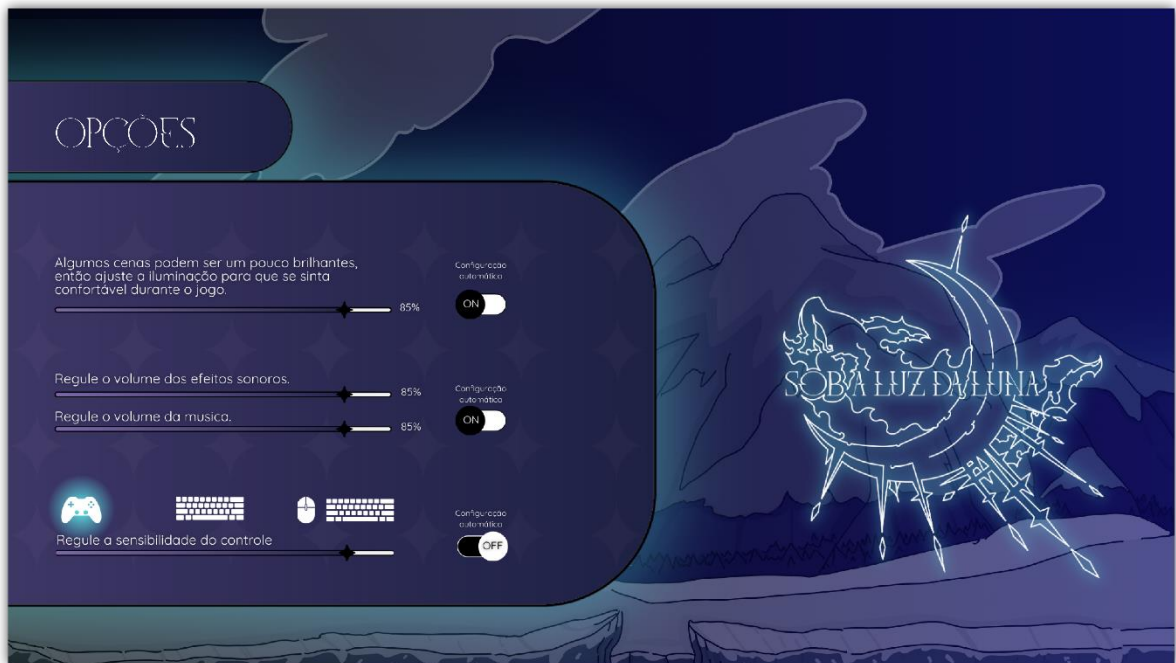


Figura 136– Interface de opções

Fonte: Os autores

### Interface de Salvamento:



Figura 137–Interface de salvamento

Fonte: Os autores



Figura 138–Simulação da interface principal

Fonte: Os autores



Figura 139–Simulação interface de abertura

Fonte: Os autores

## 5.5 Manual de marca

### 5.5.1 Fontes

Para o desenvolvimento do projeto "Sob a Luz da Luna," foram empregadas duas fontes tipográficas. A fonte primária, que é destacada na logomarca, desempenha igualmente a função de apresentar os títulos utilizados nas interfaces e outros elementos do jogo. Optou-se pelo uso da fonte Meglona, pois seu design glitch evoca uma sensação de falha ou erro visual, simbolizando assim a desorientação da protagonista.



MEGLONA

Figura 140– Fonte Meglona

Fonte: <https://www.fontget.com/font/meglona/>



16 Quicksand-  
 24 Quicksand-  
 36 Quicksand-  
 48 Quicksand-  
 60 Quicksand-  
 72 Quicksand-  
 100 Quicksand-

Figura 142–Fonte Quicksand

Fonte: <https://www.fontmirror.com/quicksand>

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)	□	§	\$					

Figura 143–Família tipografica Meglona

Fonte: <https://www.fontmirror.com/quicksand>

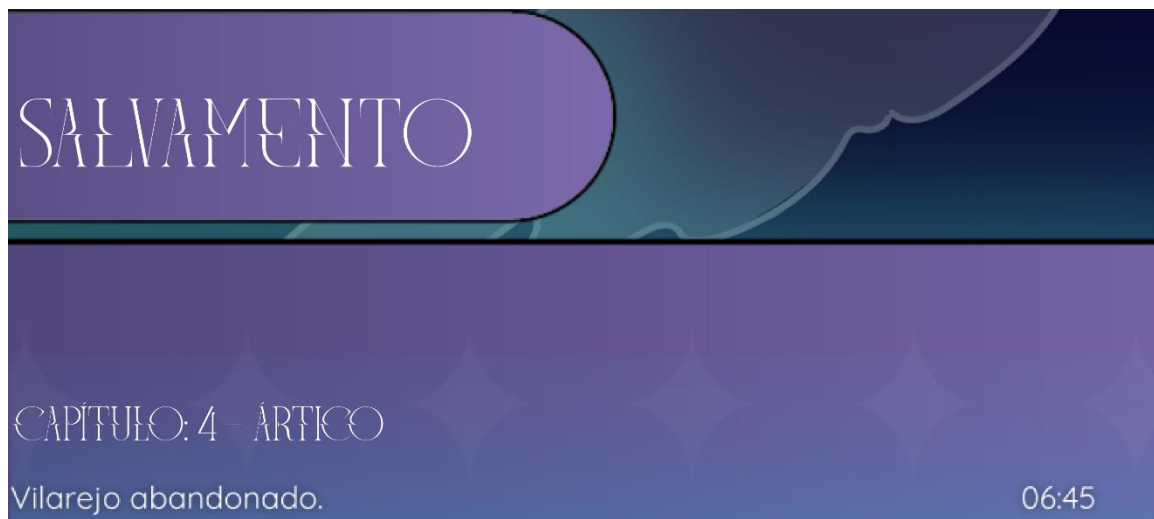


Figura 144–Demonstrativo das fontes em utilização

Fonte: Os autores

### 5.5.2 Cores

Para a paleta de cores utilizada em "Sob a luz da Luna", decidiu-se optar por uma gama de tons frios. Os tons de azul e roxo remetem à noite eterna vivida ao longo de toda a história do jogo, protagonizada por uma caçadora noturna. Além disso, o simbolismo por trás dos tons azulados está relacionado à solidão, tristeza e melancolia, de acordo com a colorimetria, enquanto o roxo não só traz o misticismo e a fantasia da história, mas também pode representar o egocentrismo da protagonista.

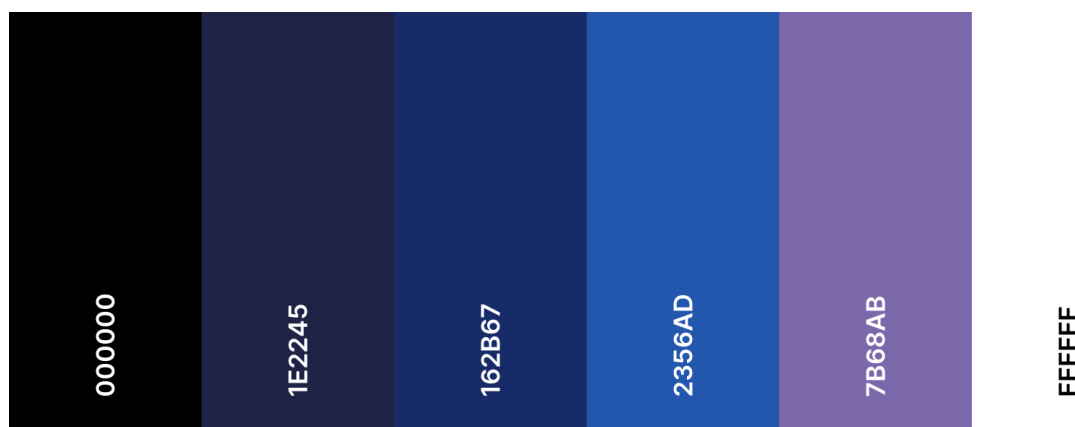


Figura 145–Paleta de cores de Sob a Luz da Luna

Fonte: Os autores

### 5.5.3 Elementos

Os elementos de apoio utilizados na construção da identidade visual incluem além das cores e fontes, a presença constante do símbolo da estrela de quatro pontas, representando o céu noturno. Este símbolo está presente em diversos elementos da interface, como a barra de carregamento, a barra de vida e outros marcadores da interface. Optou-se por escolher um símbolo simétrico para trazer equilíbrio visual. Além da interface, o símbolo também é incorporado nas padronagens utilizadas nos itens promocionais do jogo bem como a logomarca também utilizada em padronagens.

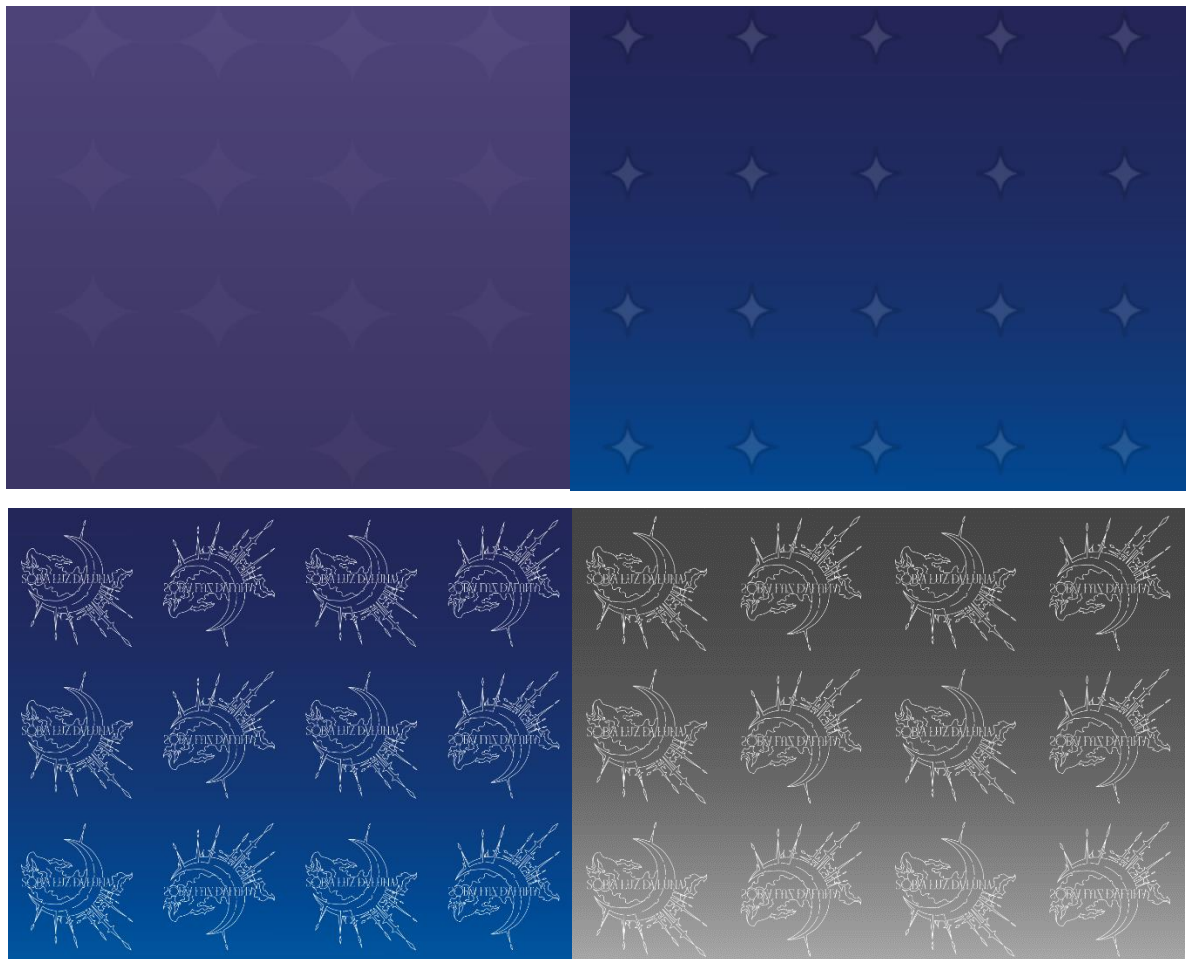




Figura 146–Padronagens

Fonte: Os autores

## 5.6 Materiais de divulgação

### 5.6.1 Mídia física

O jogo Sob a Luz da Lua foi idealizado para estar presente em interface de desktop e console por este motivo há capa em mídia física para console e banner para plataformas de jogos digitais.

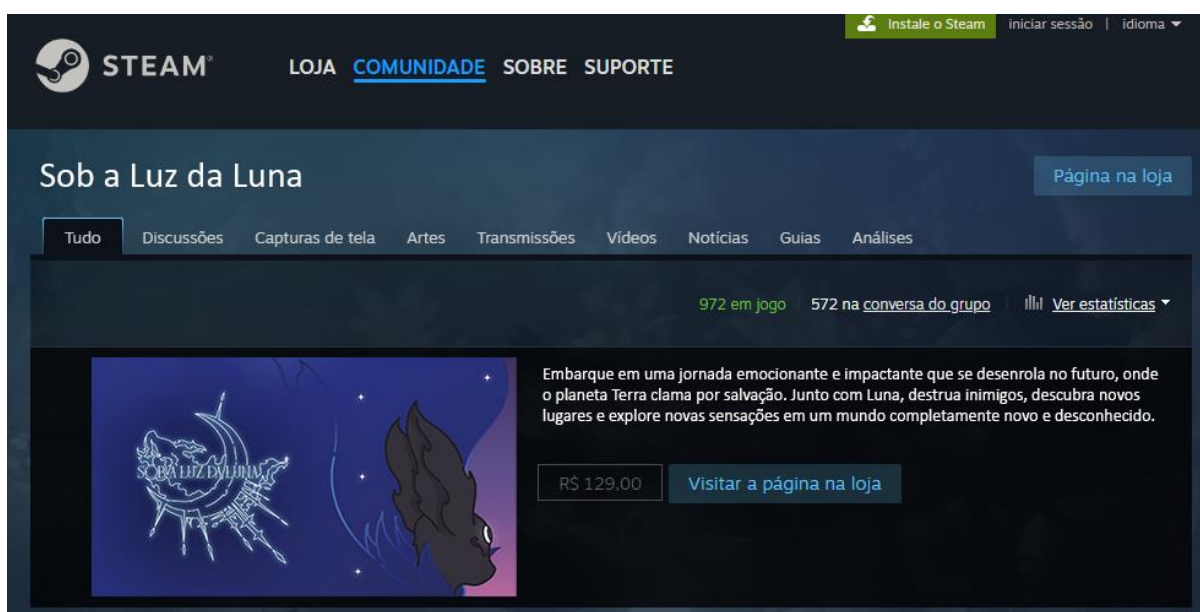


Figura 147– Simulação Banner da Steam

Fonte: Os autores

## Emblemas:

Em plataformas de venda de jogos online como a Steam, PS +, Nintendo Store, Xbox Game pass e outras existe o sistema de emblemas ou conquistas. Isto é, em momentos específicos do jogo o usuário desbloqueia emblemas por conquistas adquiridas no jogo, esses emblemas ficam visíveis no perfil do usuário demonstrando sua habilidade no jogo.



Figura 148–Emblemas de conquistas da Steam

Fonte: Os autores



Figura 149–Mockup de material Sob a Luz da Luna

Fonte: Os autores



Figura 150–Mockup da mídia física de Sob a Luz da Luna

Fonte: Os autores

### 5.6.2 Materiais promocionais

Com o objetivo de gerar interesse e expectativa em relação ao lançamento de um jogo, uma estratégia de marketing comum é oferecer brindes exclusivos para aqueles que adquirirem a mídia no dia do lançamento. Além disso, o público-alvo demonstra interesse na compra de produtos promocionais, como blusas, figuras de ação, pôsteres, bolsas, adesivos e itens semelhantes. Com base nesse argumento, foram idealizados alguns itens exclusivos e colecionáveis.



Figura 151– Capas de celular com a padronagem do jogo

Fonte: Os autores

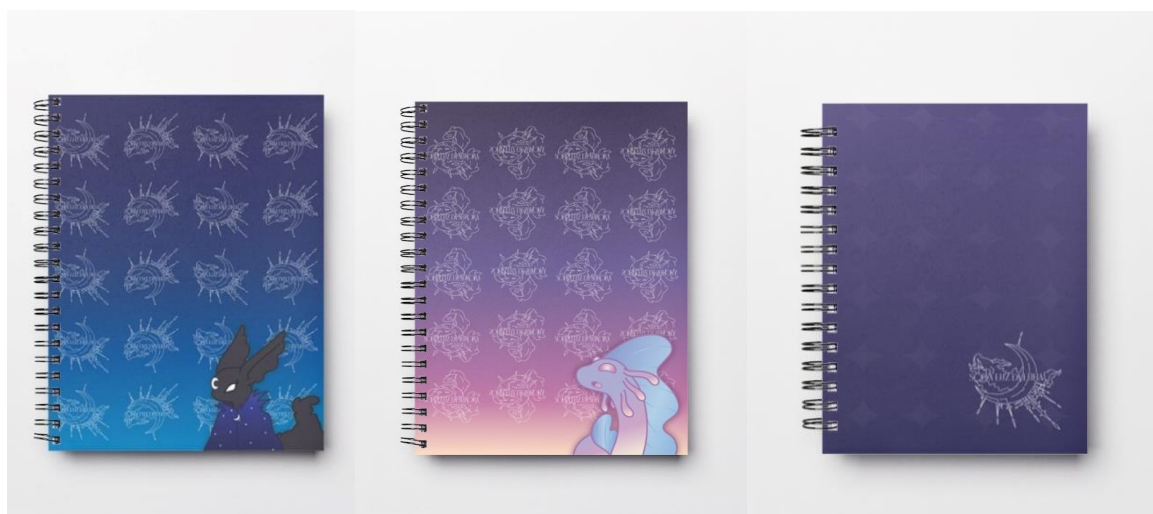


Figura 152–Agendas com a padronagem do jogo

Fonte: Os autores



Figura 153–Calendário e poster

Fonte: Os autores



Figura 154–Modelos de poster Luna

Fonte: Os autores



Figura 155–Modelos de camisa com a Logo

Fonte: Os autores



Figura 156–Modelos de Ecobag com a Logo

Fonte: Os autores

### 5.6.3 Divulgação em Mídias sociais

As plataformas digitais representam a principal vitrine do jogo, permitindo à empresa se comunicar ativamente com seu público-alvo e divulgar eventos, novidades e produtos. Através dessa interação ativa e entrega de conteúdo nas redes sociais, é possível coletar feedback do público por meio do engajamento, realizar promoções e

obter o alcance necessário, ao mesmo tempo em que fortalece a autoridade da marca. Uma forte estratégia de marketing gerando interesse através de planejamento de divulgação, conteúdo promocional, tráfego pago, e divulgação por meio de influenciadores são fundamentais para que o produto possua relevância no mercado.

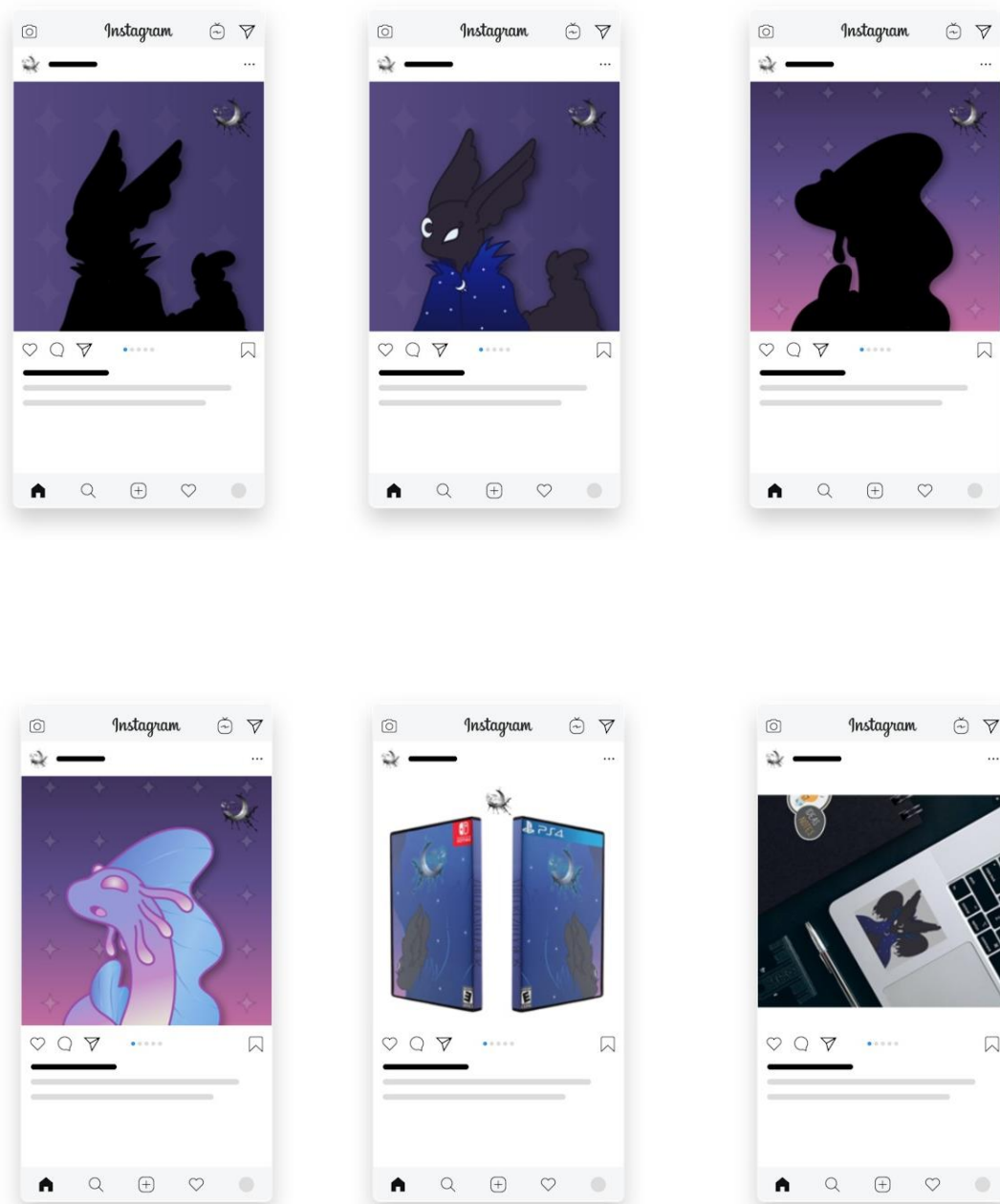


Figura 157–Exemplos de Posts em mídias sociais

Fonte: Os autores

### 5.6.4 Animação

Um dos materiais selecionados para compor a divulgação do jogo é a animação de pré-lançamento. Normalmente com duração de menos de 1 minuto, essa animação apresenta uma chamada ou cena específica do jogo, com o objetivo de anunciar o lançamento. Pode ser uma cinemática do jogo, cenas in-game ou simplesmente uma narrativa breve. A animação escolhida retrata um breve storytelling do início da jornada da protagonista, sem incluir diálogos ou texto, a fim de despertar curiosidade.

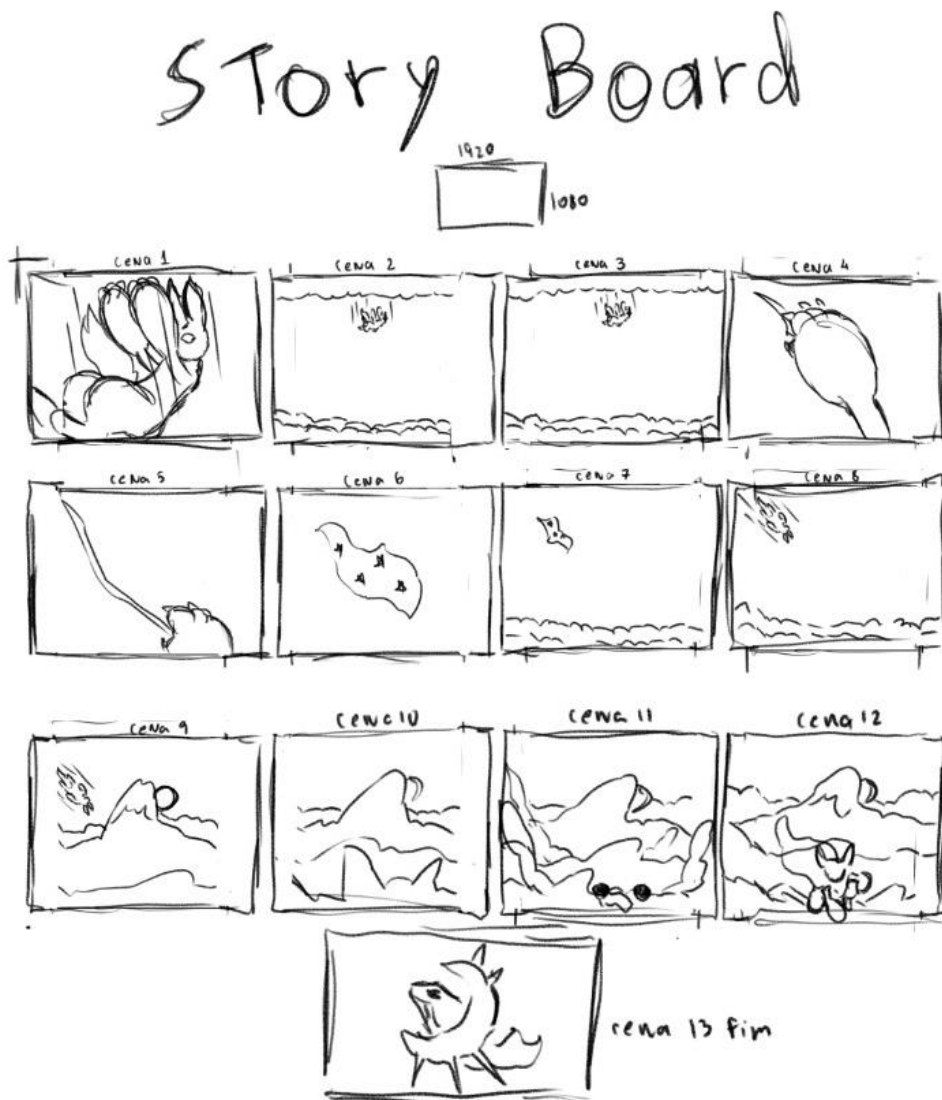


Figura 158–Story board

Fonte: Os autores

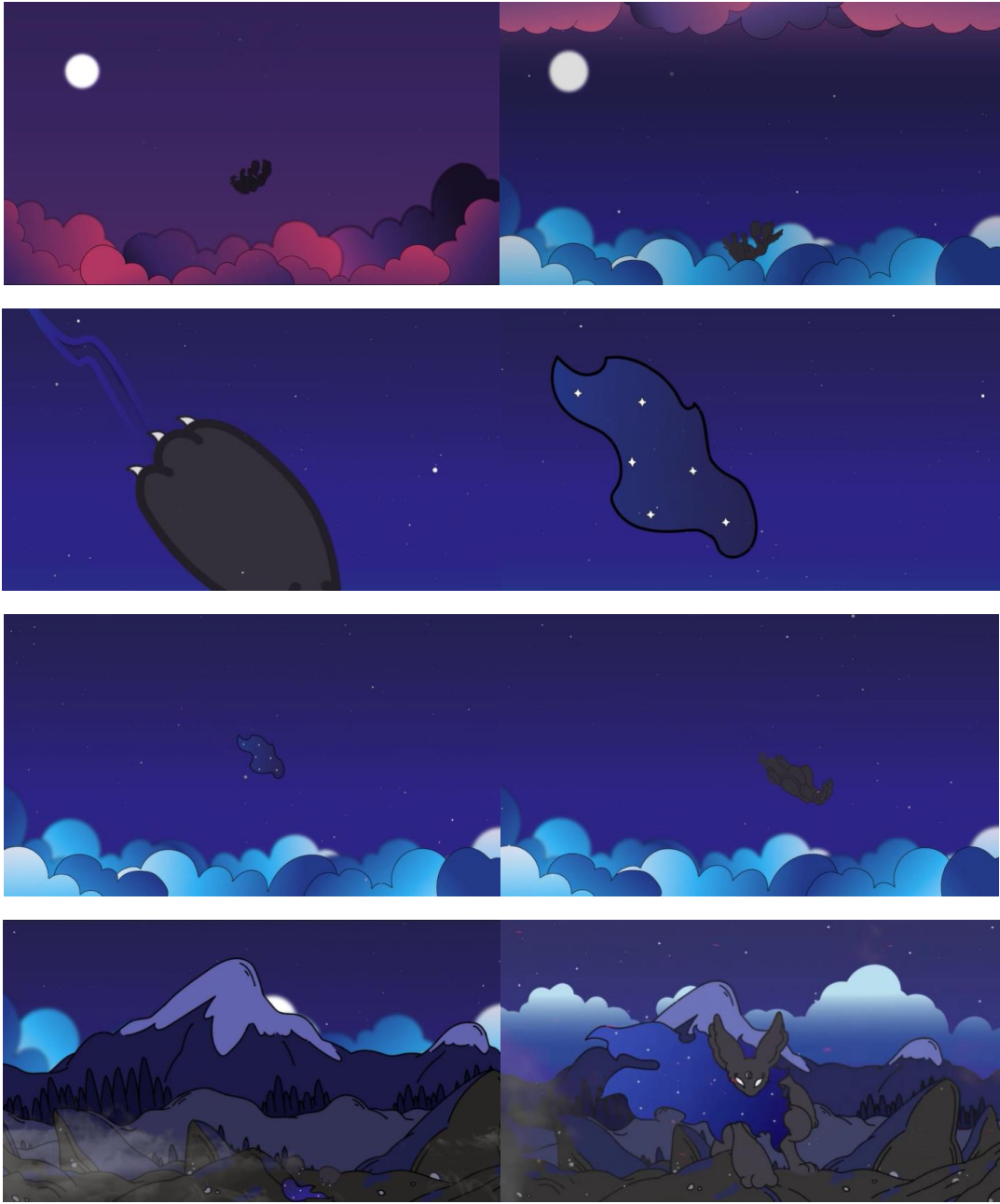


Figura 159–Cenas da animação

Fonte: Os autores

## 6.CONCLUSÃO

Na conclusão do projeto, destaca-se a importância dos jogos emocionais como uma forma de arte capaz de evocar uma ampla gama de emoções e experiências, e a relevância crescente desses jogos no contexto do mercado de jogos eletrônicos. O projeto baseou-se na imersão em questões sociais, como as mudanças climáticas e o narcisismo, a fim de construir mensagens reflexivas em um jogo digital do gênero emotional game, visando o desenvolvimento da inteligência emocional dos jogadores. A empatia desempenha um papel crucial nesse processo, permitindo que os jogadores se envolvam com as experiências dos personagens e promovam a autoanálise.

Durante a pesquisa, os jogos emocionais foram definidos como jogos de videogame que contam histórias emocionais e evocam uma variedade de sentimentos, como tristeza, alegria, medo e empatia. Foi ressaltada a importância de elementos como personagens bem desenvolvidos, trilha sonora envolvente, elementos visuais imersivos, jogabilidade emocionante e escolhas que afetam as emoções dos jogadores. A narrativa, a trilha sonora e os elementos visuais foram discutidos em detalhes, com ênfase na sua influência na percepção e experiência do jogador.

Além disso, o estudo explorou a influência do designer Shigeru Miyamoto, a diversidade de gêneros de jogos eletrônicos, a definição de jogabilidade, o conceito de desenquadramento, os elementos que compõem a mecânica de jogo e o papel do level design pedagógico. A importância da interface, da tipografia e do material mercadológico e de divulgação também foi abordada, com ênfase na sua influência na interação do jogador com o jogo e na identidade visual da marca.

O projeto resultou no desenvolvimento do emotional game "Sob a Luz da Luna", que foi cuidadosamente elaborado com base no conhecimento adquirido, com o objetivo de proporcionar uma experiência completa, sentimental e imersiva, promovendo a autoanálise criteriosa do jogador sobre aspectos intrapessoais. O material mercadológico e de divulgação também foi idealizado para trazer visibilidade ao projeto e agregar valor à marca.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAGNIN, Gabriele. ROCHA, Paula. O estudo da cor na criação de ambientes. SPSENAC, 2018. Disponível em: [http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2019/03/231\\_IC\\_ArtigoRevisado.pdf](http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2019/03/231_IC_ArtigoRevisado.pdf). Acesso em: 2023.

CARDOSO, Kelly. JOGOS ELETRÔNICOS: JOGABILIDADE E IMERSÃO COMO FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO. UNICEUB, 2011. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1071/2/20806411.pdf>. Acesso em 2023.

FAVA, Fabrício. Jogabilidade versus usabilidade: aplicação em jogos de tiro em primeira pessoa para computador. PUCSP, 2010. Disponível em <file:///C:/Users/MKT-02/Downloads/Fabricio%20Mario%20Maia%20Fava.pdf>. Acesso em: 2023.

FELIZOL, André. A importância da narrativa nos jogos digitais: o caso Heavy Rain. Ubibloru, 2017. Disponível em: [https://ubiblorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/7823/1/5838\\_12406.pdf](https://ubiblorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/7823/1/5838_12406.pdf). Acesso em: 2023.

FORTIN, Ivelise. Rainy Day: Jogadores e identificação com o tema da depressão e ansiedade. Research Gate, 2017. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Ivelise-Fortim/publication/344940179\\_Rainy\\_Day\\_Jogadores\\_e\\_identificacao\\_com\\_o\\_tema\\_da\\_depressao\\_e\\_ansiedade/links/5f99c33a92851c14bcf0752b/Rainy-Day-Jogadores-e-identificacao-com-o-tema-da-depressao-e-ansiedade.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ivelise-Fortim/publication/344940179_Rainy_Day_Jogadores_e_identificacao_com_o_tema_da_depressao_e_ansiedade/links/5f99c33a92851c14bcf0752b/Rainy-Day-Jogadores-e-identificacao-com-o-tema-da-depressao-e-ansiedade.pdf). Acesso em: 2023.

HODENT, Celia. The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Estados Unidos: CRC Press, 2017.

KARPOUZIS, Kostas. YANNAKAKIS, Georgios. Emotions in Video Game Design: Theory, Methods and Applications. Edição 1st ed. 2016. Alemanha: Springer, 2016.

MADIGAN, Jamie. The Psychology of Video Games. Estados Unidos: Rowman & Littlefield Publishers, 2015.

MELLO, Gabriela. ANDRADE, Laura. GONÇALVES, Luana. COMO NARRATIVAS TRANSMÍDIAS PODEM INFLUENCIAR O PÚBLICO A TER EMPATIA POR UM ANTAGONISTA. Sapientia, 2021. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/26257/1/Gabriela%20Monteiro%20Kulmann%20De%20Mello.pdf>. Acesso em: 2023.

MISSEL, Fabíola. Emoções em jogo: O uso de jogos para o aprimoramento da regulação emocional de crianças no contexto educacional. Repositório Rio, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/227053/PEED1570-D.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 2023.

Newzoo. Newzoo Global Games Market Report 2020, 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version>. Acesso em: 2023.

Newzoo. How consumers are engaging with games in 2022, 2022. Disponível em: [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Consumer%20Insights/Newzoo\\_How\\_Consumers\\_Are\\_Engaging\\_with\\_Games\\_in\\_2022.pdf?utm\\_campaign=CIGE%202022&utm\\_medium=email&hsmi=216615110&hsenc=p2ANqtz-ZhTbelRlconBr5X8x1qIOM3MMEix36pYKXyZTzC-9QfltBlvPqcvyYb4mo5fLqZJLA0\\_u9hmxOMw9u3qZsxKRr6INPQ&utm\\_content=216615110&utm\\_source=hs\\_automation](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Consumer%20Insights/Newzoo_How_Consumers_Are_Engaging_with_Games_in_2022.pdf?utm_campaign=CIGE%202022&utm_medium=email&hsmi=216615110&hsenc=p2ANqtz-ZhTbelRlconBr5X8x1qIOM3MMEix36pYKXyZTzC-9QfltBlvPqcvyYb4mo5fLqZJLA0_u9hmxOMw9u3qZsxKRr6INPQ&utm_content=216615110&utm_source=hs_automation). Acesso em: 2023.

Newzoo. Pc & console Gaming report 2023, 2023. Disponível em: [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/PC%20and%20Console%20Report/2023\\_Newzoo\\_PC%20%26%20Console%20Gaming%20Report.pdf?utm\\_campaign=20](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/PC%20and%20Console%20Report/2023_Newzoo_PC%20%26%20Console%20Gaming%20Report.pdf?utm_campaign=20)

23-03-all-

PC%26Console%20report&utm\_medium=email&\_hsmi=249310249&\_hsenc=p2ANq  
tz-\_jjqbNtsPIO-

GxYd2q\_m9QeEw89A1qrDoouxSNIB53oQ3jbP1UEtlhGhzBU1EOTLG6e0T7M-

2iWs7q1PQdX8E\_bGYzAw&utm\_content=249310249&utm\_source=hs\_automation

https://www.fabricadejogos.net/posts/mecanica-de-jogos-parte-1/. Acesso em: 2023.

NOVAK, Jennie. DUNNIWAY, Troy. Game Development Essentials: Gameplay Mechanics. Estados Unidos: Cengage Learning, 2008.

NUNES, Ana. INFORMAÇÃO ATRAVÉS DA COR: A Construção Simbólica Psicodinâmica das Cores na Concepção do Produto.2012. Disponível em: file:///C:/Users/MKT-02/Downloads/7776-Texto%20do%20artigo-23533-2-10-20170809.pdf. Acesso em: 2023.

O Roteirista Insone. Personagem: Empatia x Simpatia, 2018. Disponível em: https://oroteiristainsone.wordpress.com/2016/12/20/personagem-empatia-x-simpatia/#:~:text=Primeiramente%2C%20necessitamos%20de%20uma%20empatia,apre%C3%A7o%20e%20admira%C3%A7%C3%A3o%20pelo%20outro. Acesso em: 2023.

REVISTA TIME. The Making of a Legend: A Conversation with Shigeru Miyamoto. Estados Unidos, 2007.

SATO, Adriana. Game Design e Prototipagem: Conceitos e Aplicações ao Longo do Processo Projetual. SBGames, 2010. Disponível em:http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full\_A&D\_10.pdf.

Acesso em: 2023.

SESCSP. Um Jogar submersivo: Game design como prática crítica. SESCSP, 2020. Disponível em: https://www.sescsp.org.br/um-jogar-submersivo-game-design-como-pratica-critica/. Acesso em: 2023.

SHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Edição 1°. Estados Unidos: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

The Verge. Journey Designer Jenova Chen. The Verge, 2017. Disponível em: <https://www.theverge.com/2017/3/14/14907766/journey-designer-jenova-chen-interview>. Acesso em: 2023

UNICEUB. Jogos e a saúde mental: Videogames podem ajudar no combate a depressão e ansiedade. UNICEUB, 2020. Disponível em: <https://agenciadenoticias.uniceub.br/cultura/jogos-e-a-saude-mental-videogames-podem-ajudar-no-combate-a-depressao-e-ansiedade/#:~:text=Um%20estudo%20realizado%20pela%20universidade,que%20se%20sentem%20mais%20alegres>. Acesso em: 2023.

Veja Saúde. Brasil é o país mais deprimido e ansioso da América Latina. Veja Saúde, 2018. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/mente-saudavel/brasil-e-o-pais-mais-deprimido-e-ansioso-da-america-latina/#:~:text=No%20nosso%20pa%C3%ADs%20de%205%20anos,entre%2055%20e%2074%20anos>. Acesso em: 2023.

WALTER, Aaron. Designing for Emotion. Inglaterra: Unknown, 2011.

