

# Jogo digital de survival horror

*Survival horror digital game*

Hiago Freitas Rocha<sup>1</sup>  
Victor Dos Santos Figueiredo<sup>2</sup>  
Vinicius Aparecido de Lima<sup>3</sup>  
Francis Martins de Souza<sup>4</sup>  
Pedro Pereira de Souza<sup>5</sup>

## RESUMO

O gênero *survival horror* (*terror de sobrevivência*) tem como objetivo principal estimular o jogador a presenciar e a sobreviver a fatos inicialmente abstratos e enigmáticos. O objetivo deste trabalho é produzir um game que envolva o jogador e o estimule a superar seus medos e pensar em alternativas para resolver os enigmas. Foram utilizados os *softwares* 3DS Max 2014, Adobe Photoshop CS6, Unreal Engine 4, Adobe Première Pro CS6.

**Palavras-Chave:** Enigmáticos, Medos, Softwares, Survival Horror.

## ABSTRACT

The survival horror genre has as its main objective to stimulate the player to witness and survive initially abstract and enigmatic facts. The aim of this work is to produce a game that involves the player and encourages him to overcome his fears and to think about alternatives to solve the puzzles. The softwares 3DS Max 2014, Adobe Photoshop CS6, Unreal Engine 4, Adobe Première Pro CS6 were used.

**Keywords:** Enigmatic, fears, Softwares, Survival Horror.

## INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos têm um papel fundamental na vida das pessoas nos tempos atuais, com o intuito de não apenas entreter, mas sim estimular o conhecimento, criar vínculos sociais e desenvolver habilidades cognitivas.

Segundo a folha de são Paulo (2019), 66,3% dos brasileiros consomem jogos digitais e o público não é restrito só a adolescentes-a

revista Games Brasil realizou uma pesquisa com cerca de 5000 pessoas e constatou que 60% das mesmas possuíam entre 25 e 54 anos. (Folha de São Paulo, 2019).

No desenvolvimento de jogos existem muitos fatores agravantes que determinam o rumo que o projeto irá tomar, segundo Kao Tokio do blog Drop de Jogos (2016) existem oito etapas a serem seguidas para a produção de um jogo sendo elas, conceito, pré-produção e planejamento, protótipo, produção, alfa, beta, ouro, pós-produção.

A primeira etapa é o Conceito que é onde ocorre a elaboração da ideia, as funcionalidades básicas, enredo. Neste ponto é ideal que se crie um documento de conceito que deve conter a premissa, público alvo, gênero do jogo, classificação etária, plataforma alvo e requisitos de *hardware*.

A segunda etapa é a Pré-produção é a fase de detalhamento do jogo, como estilo de arte, plano de produção, *level design*, mecânicas, etc.

A terceira etapa é o Protótipo que é o modelo de teste do jogo. A quarta etapa é a Produção, que é a principal parte pois é onde é de fato criado o cenário, os personagens e é realizada toda a codificação do jogo.

A quinta etapa chamada de Alfa, que é onde o jogo já está cem por cento jogável, nesta etapa a equipe de qualidade valida o jogo a procura de erros e *bugs*.

A sexta etapa chamada de Beta, o jogo passa por uma correção de problemas encontrados na etapa Alfa, nesta etapa devem estar todas as funcionalidades e todo o código do jogo pronto.

A sétima etapa é a Ouro, é quando o jogo está pronto e é enviado para distribuição de mídia física ou digital.

E por fim a oitava etapa que é a Pós-produção que são as atualizações frequentes para correção de bugs dos usuários ou DLCs de expansão do jogo. (TOKIO, 2016)

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

Foi utilizado o 3DS Max 2014 Student para a modelagem de objetos de cena e personagens, o SketchUp trial *version* para a estruturação do cenário e Adobe Photoshop CS6 para criação da tela principal do jogo, UnrealEngine 4.21.3 que será o motor utilizado na criação do *game*, pois possui um vasto acervo de funções e ferramentas que facilitam o desenvolvimento, o Adobe Illustrator CC 2019 que será

utilizado para a criação do *Artbook* e vetorização de imagens, o Adobe Première Pro CS6 que será utilizado para a criação do *trailer* de apresentação do jogo, e o Adobe Mixamo para a animação do não jogável.

## JOGOS DE SURVIVAL HORROR

*Survival horror* (Terror de sobrevivência) é um subgênero de jogos eletrônicos que envolve ação, aventura e *puzzle*, o principal objetivo é sobreviver e desvendar os mistérios e enigmas propostos pelo jogo.

O terror de sobrevivência se popularizou quando a Capcom lançou o conceituado Resident Evil (1996), de lá para cá foram lançados muitos títulos famosos como Blood (1997), Doom 3 (2003) e Left 4 Dead (2008) que eram jogos que misturavam *survival horror* com tiro em primeira pessoa.

Segundo a Escola brasileira de games em um texto adaptado por Thiago Fernandes e Daniel Paiva diz que para explorar o medo e o terror nos jogadores o jogo deve ter cinco conceitos básicos: ansiedade, desamparo, *priming*, neurônios espelho e a ambientação.

A ansiedade junto do medo é a emoção mais comum entre os jogos de terror, enquanto o medo é uma reação a ameaças presentes, a ansiedade é uma reação a possíveis ameaças.

Já o desamparo é bastante explorado em jogos de terror e *survival horror* por dar ao jogador uma sensação de impotência, de não poder fazer nada contra a ameaça presente.

O *priming* é a influência que alguma ação dentro do jogo causa no jogador dando a sensação de segurança ou de perigo, podendo também ser usada para enganar o jogador, fazendo-o pensar que algo traz segurança e posteriormente surpreendendo-o.

Os neurônios espelho seriam acontecimentos que fariam o personagem sentir como se fosse real o que se passa no jogo, por exemplo, o personagem ter que se rastejar entre corpos em putrefação, isso faria o jogador se sentir mal e provavelmente nojo e repúdio aquela cena.

Por fim a ambientação que é um dos principais conceitos em qualquer jogo, mas nos jogos de terror vai além, não só o ambiente no jogo influencia, mas também o ambiente real em que o jogador está, se ele está em uma sala iluminada e com várias pessoas provavelmente não

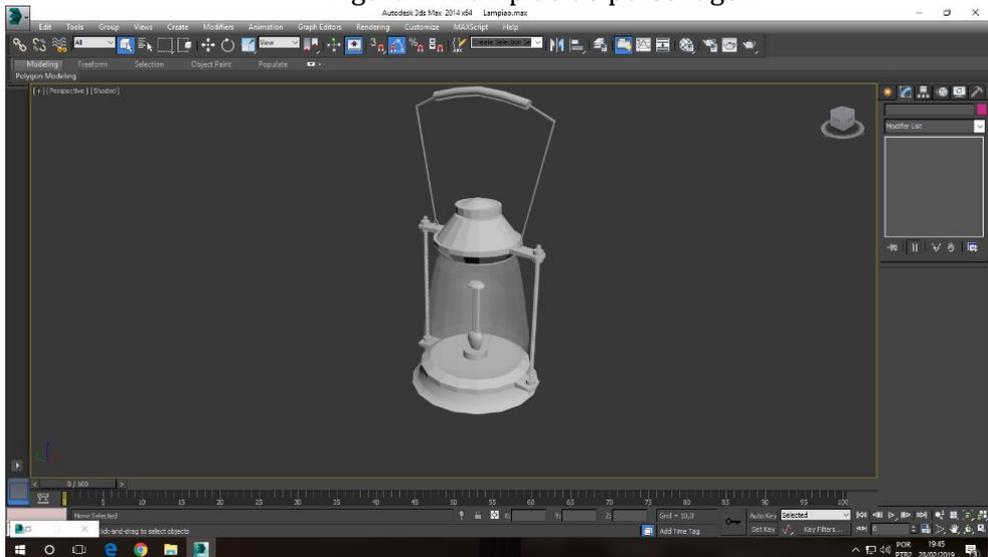
sentira tanto medo, mas se estiver em uma sala escura sozinho e com fones de ouvido provavelmente seu medo será multiplicado tornando cada segundo da jogatina mais aterrorizante.

## DESENVOLVIMENTO

No projeto apresentado os inimigos são espectros de robôs que assolam a mansão protegendo os segredos de uma família que residia no local a muitos anos no passado. Foram escolhidos espectros por serem uma representação fantasmagórica de seres que não obtiveram a luz e seguem vagando no plano material até cumprirem seu objetivo, assim dificultando a investigação do jogador, onde terá que, além de se preocupar com as aparições, sobreviver apenas com um lampião com pouca iluminação.

Os objetos presentes nas cenas foram todos modelados utilizando o 3ds Max, como mostra a figura 1 e foram dedicados pelo menos uma hora e meia para cada objeto, entre modelagem e texturização, podendo até alguns levarem mais de quatro horas.

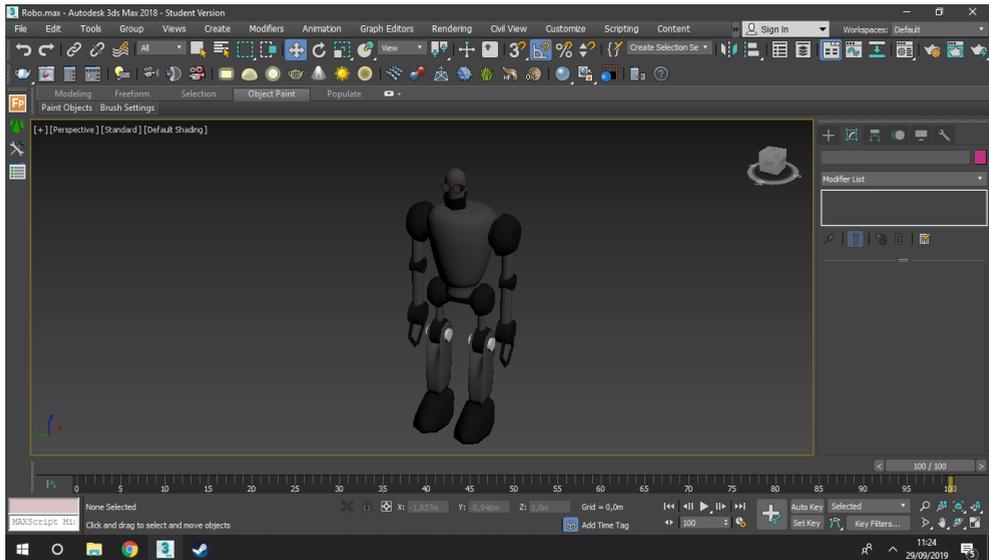
Figura 1 - Lampião do personagem



Fonte: Próprio Autor

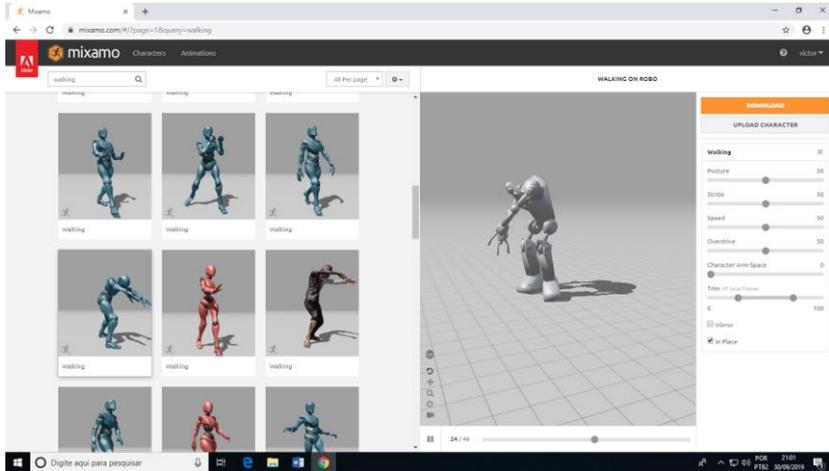
O não jogável é um robô que aparecera pelos cantos obscuros da mansão para causar medo no jogador, ele foi modelado a partir de primitivas que foram trabalhadas até chegar ao resultado final como mostra a figura 2.

Figura 2 - Modelagem do NPC  
Fonte: Próprio Autor



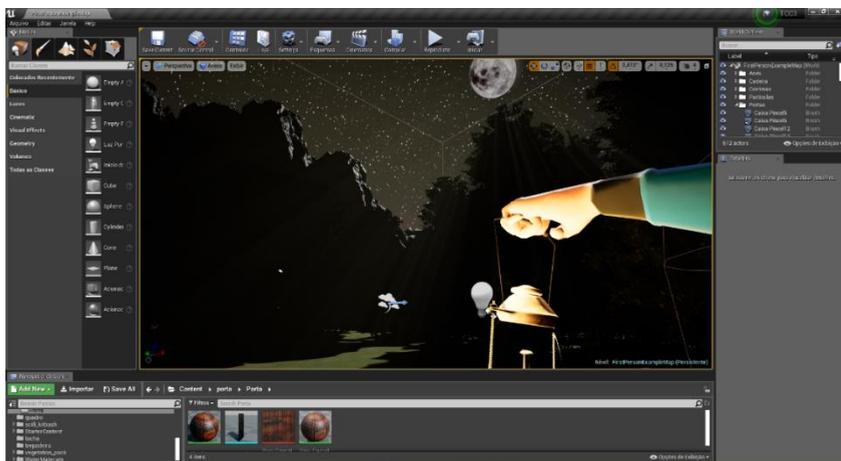
Já na figura 3 mostra a animação do não jogável utilizando o Mixamo que é um site de animações *free* criado pela Adobe, o modelo 3D foi exportado como .FBX do 3DS Max e importado no Mixamo, a animação foi adicionada ao modelo e depois ele foi exportado como .FBX novamente, mas desta vez com a animação embutida.

Figura 3 – Animação do NPC  
Fonte: Próprio Autor



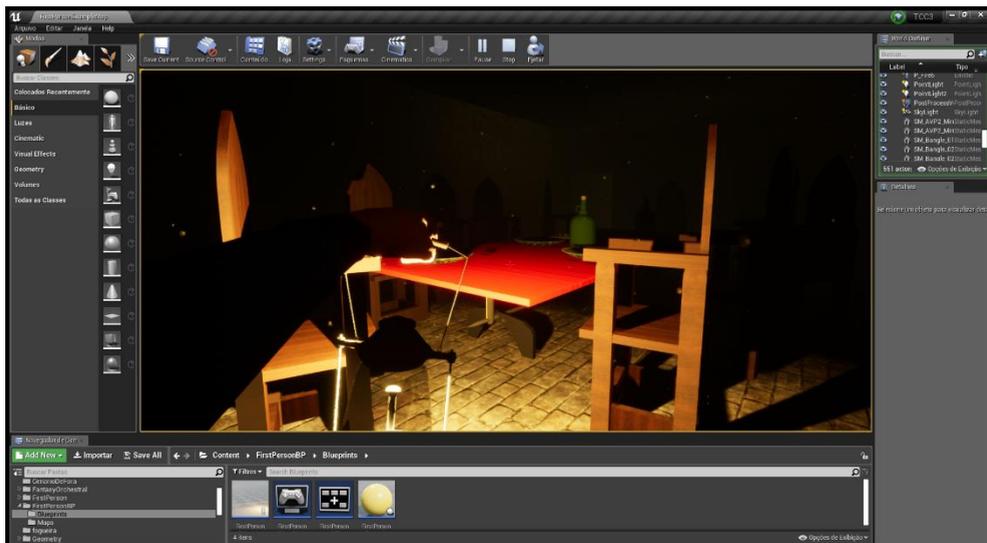
Na figura 4 mostra o cenário inicial do jogo, dentro da engine é feita toda a ambientação do cenário, iluminação, movimentação do personagem e toda a construção do jogo em si, a iluminação foi criada de modo que o ambiente ficasse escuro criando um clima sombrio e assustador, o lampião tem um raio de iluminação pequeno para que o jogador tenha que chegar perto dos objetos para que possa visualizar bem.

Figura 4 – Cenário inicial dentro da engine  
Fonte: Próprio Autor



Na figura 5 podemos ver a mesa de jantar ao centro da cozinha, todas as cadeiras em cena possuem colisões para que quando o jogador esbarre nas cadeiras elas caiam no chão, atrapalhando a movimentação, e sob a mesa podemos ver pratos, talheres e uma garrafa de vinho, todos estes objetos foram modelados baseando-se em objetos antigos para a melhor contextualização da história.

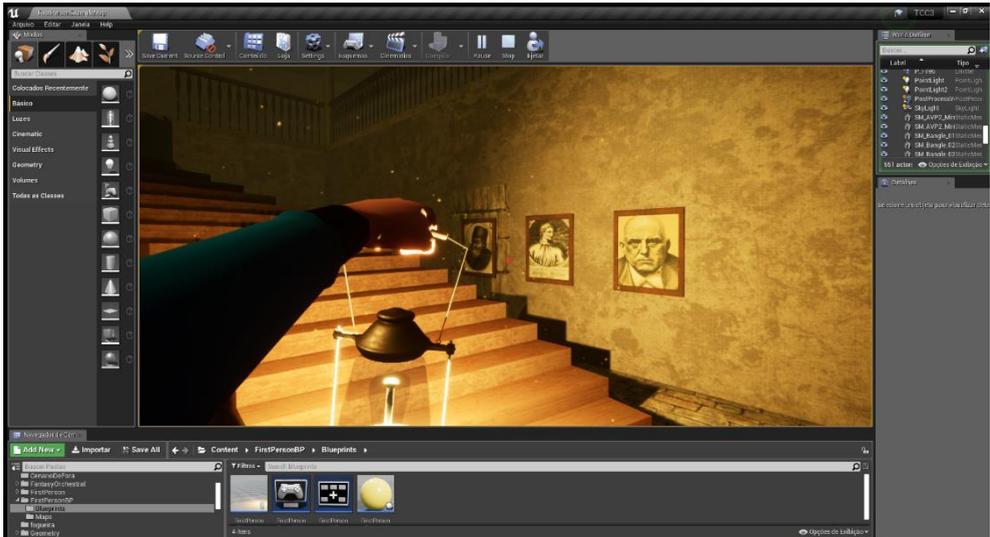
Figura 5 – Mesa de jantar



Fonte: Próprio Autor

Logo atrás da escadaria na sala principal da mansão existem alguns quadros de grandes ocultistas que viveram entre 1400dc e 1900dc como mostra a figura 6, o primeiro é Paracelso, medico, alquimista, físico, astrólogo e ocultista Suíço-Alemão, seu quadro está posicionado em cima de uma porta secreta que se abrirá quando o jogador encontrar uma carta em cima de uma escrivaninha ao final de um dos corredores da mansão. No quadro do meio está a imagem de Giordano Bruno, teólogo, filosofo, matemático e ocultista, no quadro mais à direita está a imagem de Aleister Crowley, poeta, escritor e ocultista.

Figura 6 – Referência a grandes ocultistas



Fonte: Próprio Autor

Alguns modelos 3D foram desenhados antes de serem modelados como vemos na figura 7 um abajur que fica em um dos quartos da mansão, ele foi desenhado a mão e depois digitalizado e pintado dentro do Adobe Photoshop, após isso o desenho foi levado para dentro do 3DS Max para ser modelado em 3 dimensões, e por fim adicionado dentro da Unreal Engine.

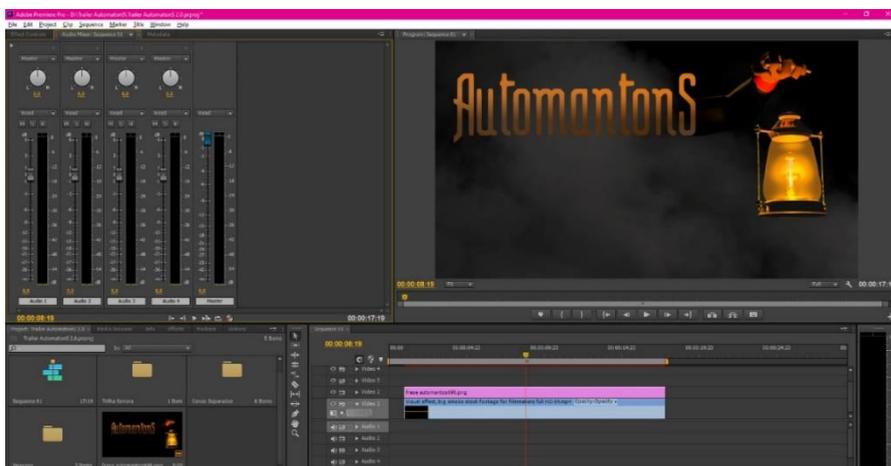
Fig.7 – Abajur



Fonte: Próprio Autor

O Adobe Premiere foi utilizado para produzir o trailer do jogo como mostra a figura 8, foram gravados pequenos trechos do *gameplay* que posteriormente foram editados e montados juntamente com uma música sombria com a intenção de passar para o espectador os aspectos e detalhes do jogo com o intuito de despertar a vontade de jogar.

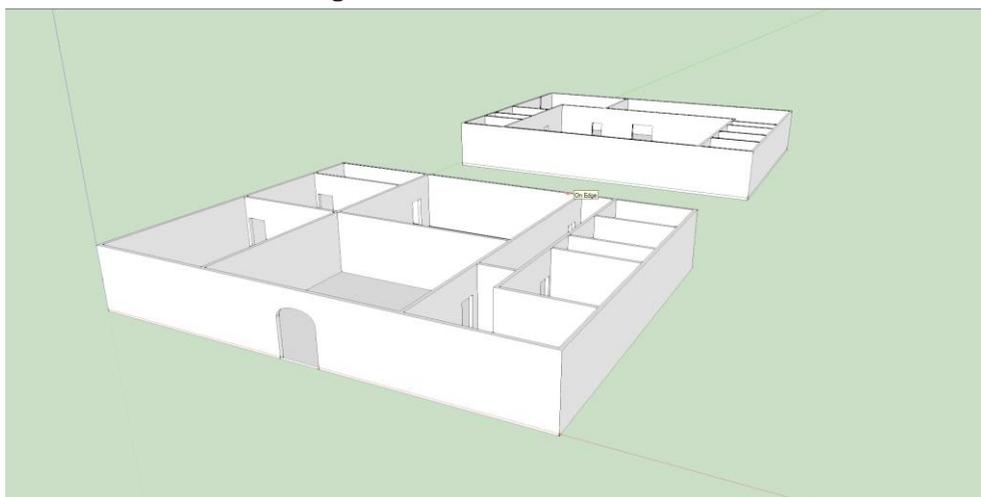
Figura 8 – Criação do trailer do jogo



Fonte: Próprio Autor

A estrutura básica da mansão foi modelada no *software* de construção SketchUp como mostra a figura 9, foi escolhido esse software por ser mais simples na construção de casas, primeiro foi criado um desenho dentro do *software* que representa onde seriam as paredes, como uma planta baixa, após isso as paredes foram extrudadas e depois foram adicionados o piso e os outros andares, por fim a laje.

Figura 9 – Estrutura da mansão



Fonte: Próprio Autor

## CONCLUSÃO

Conclui-se que jogos de terror tem toda uma ciência por trás para poder atingir de forma direta o medo e terror presente em seus jogadores, e o projeto apresentado traz toda uma ambientação desenvolvida para que o jogador imerja no clima sombrio e assustador de uma mansão com um grande mistério.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

NOVAK, Jeannie. *Etapas de criação de games para auxiliar os desenvolvedores iniciantes*. Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/indie/8-etapas-de-criacao->

de-games-para-auxiliar-os-desenvolvedores-iniciantes-por-jeannie-novak/.

Acesso em: 05 de agosto de 2019.

FERNANDES, Tiago. *A Neurociência do horror: Como jogos de terror exploram a mente humana*. Disponível em: <http://escolabrasileiradegames.com.br/blog/neurociencia-do-horror-como-jogos-de-terror-exploram-mente-humana>.

Acesso em: 14 de agosto de 2019.

JUNQUEIRA, Eduardo. Horror psicológico: a psicanálise explica nosso fascínio pelo medo. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2017/06/horror-psicologico-psicanalise-explica-nosso-fascinio-pelo-medo.html>

Acesso em: 14 de agosto de 2019.

TAJERIAN, Maral. Fight or Flight: The Neuroscience of Survival Horror. Disponível em: [https://www.gamasutra.com/view/feature/172168/fight\\_or\\_flight\\_the\\_neuroscience\\_.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/172168/fight_or_flight_the_neuroscience_.php?print=1)

Acesso em 15 de agosto de 2019.

FOLHA DE SÃO PAULO. Jogos digitais não são só para adolescentes.

Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/nerdices/2019/06/jogos-digitais-nao-sao-so-para-adolescentes-brasileiros-gamers-vaio-ate-os-54-diz-pesquisa.shtml>

Acesso em: 25 de agosto de 2019.