

In my mind

Davi de Oliveira Vieira¹

Heduardo Casula da Silva²

Francis Martins Souza³

Pedro Pereira de Souza⁴

Resumo

As tragédias parecem fazer parte da história da humanidade, seja através dos desastres “naturais” (temporais, enchentes, vendavais, terremotos, maremotos, vulcões etc.), seja através da ação violenta do ser humano, como é caso das várias guerras do passado e outras tantas em curso no Continente Africano, por exemplo. O que dizer dos “franco” atiradores que invadem shoppings, escolas, eventos fazendo suas vítimas. Podemos incluir neste bojo o Serial Killer (assassinato em série) e as chacinas que ocorrem com certa frequência no Brasil.

As tragédias são sempre acontecimentos horríveis, deprimentes. Não obstante, torna “prato cheio”, atrativo para o mundo totalmente focado em toda essa calamidade. Rende notícias nos jornais e revistas e ibope nos telejornais. Parece-nos que no Brasil há uma tendência de valorizar os acontecimentos estrangeiros em detrimento do que está acontecendo por aqui. Sempre dão margens de audiência para ocorrências no estrangeiro e se esquecem da necessidade de tratar os problemas internos, as ocorrências do próprio país.

Partindo dessa premissa, percebeu-se a necessidade de desenvolver um jogo que trouxesse uma reflexão sobre alguma tragédia acontecida em solo Tupiniquim. Assim, nasceu a proposta de construir um jogo tendo como embasamento histórico um fato trágico ocorrido em Barbacena – MG, entre os anos de 1903 a 1980, também conhecido como “Holocausto Brasileiro”. Apurou-se, neste episódio, que as pessoas que não se encaixavam dentro de certos padrões estereótipos, de acordo com senso

¹ Graduando em Tecnologia em Jogos Digitais.

² Graduando em Tecnologia em Jogos Digitais.

³ Professor Orientador. Docente no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium.

⁴ Professor Orientador. Docente no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium.

comum da sociedade daquele tempo, eram internadas com o diagnóstico de doentes mentais. Uma vez enclausuradas no Centro Hospitalar Psiquiátrico de Barbacena, conhecido apenas por “Colônia”, sofriam todo tipo de tortura, abuso, agressões físicas, verbais e psicológicas, que em muitos casos resultava em morte. Dentro desse local mais de 60 mil pessoas perderam sua vida, e os que sobreviveram, sofrem as sequelas disso até os dias de hoje. A fim de dar visibilidade ao acontecimento, decidiu-se pelo desenvolvimento deste jogo com o tema de terror, seguindo parte da história original.

Palavras-chave: Jogo; Terror; Psiquiátrico.

Abstract

Tragedies seem to be part of human history, either through “natural” disasters (storms, floods, gales, earthquakes, tidal waves, volcanoes, etc.), or through the violent action of human beings, as is the case of the various wars of the past and many others underway in the African continent, for example. What about “snipers” who invade shopping malls, schools, events and make their victims. We can include in this bulge the Serial Killer (serial murder) and as massacres that occur with some frequency in Brazil.

Tragedies are always horrible, depressing events. Nevertheless, it makes “full plate”, attractive to the world totally focused on all this calamity. It produces news in newspapers and magazines and ibope in the news. It seems to us that in Brazil there is a tendency to value foreign events to the detriment of what is happening here. They always arise from an audience for occurrences abroad and forget the need to deal with internal problems, such as occurrences in the country itself.

Based on this premise, there is a need to develop a game that would reflect on some tragedy that happened on Tupiniquim soil. Thus, the proposal to build a game was born, with the historical basis of a tragic fact that occurred in Barbacena - MG, between the years 1903 to 1980, also known as the “Brazilian Holocaust”. It was found, in this episode, that people who did not fit within certain stereotypical standards, according to the common sense of society at that time, were hospitalized with the diagnosis of mentally ill patients. Once locked up in the Barbacena Psychiatric Hospital Center, known only as “Colônia”, they suffered all kinds of torture, abuse, physical, verbal and psychological aggressions, which in many cases resulted in death. Within

this place more than 60 thousand people lost their lives, and those who survived, recover the consequences until today. In order to give visibility to the event, it was decided to develop this game with the horror theme, following part of the original story.

Keywords: Game; Horror; Psychiatric.

Introdução

Com o passar dos anos o cenário de jogos de horror está se esgotando, com títulos maçantes muitas cópias do mesmo nicho temático. Jogos *indies*, *remakes* e *remasters* de clássicos estão vindo com tudo. Jogos como *Resident Evil* (Capcom, 1996) que recentemente ganharam 2 *remakes* de seus jogos mais conceituados *Resident Evil 2* (Capcom, 2019) e *Resident Evil 3 Nemesis* (Capcom, 2020), mostram como a indústria de horror ainda respira.

Nossa proposta não é somente um jogo rentável, é uma proposta para mostrar que jogos de terror ainda tem muito para mostrar, como histórias envolventes, enredos únicos e marcantes, e claro aquilo que todo gamer desse gênero ama, os sustos.

O conceito de nosso projeto nasceu vindo de uma paixão antiga que temos por jogos de terror, uma grande influência em nosso projeto é o esplêndido *Silent Hill* (Konami, 1999), que mostrou como fazer um jogo com terror psicológico, história envolvente, misteriosa e assustadora. Partindo disso, foi utilizado a ideia central de *Outlast* (Red Barrels, 2013) e uma situação real que aconteceu em nosso país anos atrás, que depois de planejado, foi transformado em uma ideia única: trabalhar um acontecimento real, com uma aventura abstrata e de certa forma empolgante, tanto para quem desenvolve e para futuros jogadores de nosso trabalho.

A criação do projeto é embasada em livros e documentários, onde foi entendido parte do funcionamento cerebral em pessoas diagnosticadas com esquizofrenia; como ocorreu a tragédia de Barbacena; como os sons e luzes podem causar imersão em um jogo. Dentro de todo esse estudo chegamos à conclusão para iniciar o desenvolvimento deste *game* para que não só seja algo para diversão como também para visibilidade ao assunto tratado.

Materiais e métodos

Foi utilizado para a modelagem de alguns objetos em cena, o *software* 3D Studio Max, onde foi feito molde e texturização.

Utilizamos também da *engine* Unity para criação e implementação do jogo, e dentro da mesma foi utilizado materiais e texturas disponibilizados gratuitamente.

O software Mixamo também foi utilizado a fim de criar e gerar animações dos personagens, para facilitar o desenvolvimento do projeto.

Foi utilizado como forma de conhecimento a plataforma Udemey, onde fizemos um curso de desenvolvimento de Jogos de Terror e implementação de ambientação para este tema.

Estória e roteiro

Estória:

O paciente Eric é um homem, na faixa etária de seus 25 anos, que foi “jogado” dentro de um hospício pois ele era taxado como bruxo, apenas pelo seu modo de vestir.

Dentro do sanatório, Eric sofre com suas alucinações e entre outros pensamentos macabros devido ter sido torturado e abusado muitas vezes dentro daquele lugar, até que foi diagnosticado com esquizofrenia por alguns médicos que ainda faziam realmente seu papel ali dentro.

Neste jogo, o personagem irá lutar contra seus próprios demônios, tendo visualizações do mundo real e *flashs* de sua mente, o que pode confundir o jogador, pois haverá um horror sonoro e visual.

Roteiro de demonstração:

Eric – O que é a vida? Um monte de momentos em que maior parte deles, deixamos passar, tentamos esquecer, e nos raros momentos sentimos algum tipo de felicidade (câmera dá um close na arma em sua mão). Um dia a mais, um dia a menos, coisas da qual eu não me importo mais, eu não consigo sentir mais, qual a lógica de sonharmos quando dormimos, sentimos bem, vamos parar um lugar onde fazemos tudo o que gostamos, o que não somos capazes de fazer na vida real, e no fim, acordamos em um quarto frio, sozinhos, com dores, e quando tentamos voltar a sentir aquela mesma sensação (riso de canto de boca) não chegamos nem perto, com algum pesadelo, ou algo do passado que volta para nos atormentar.

Eric levanta, caminha lentamente até uma das pias, a única que tem um espelho em todo o banheiro, caminha com passos pesados, que ecoam por todo o local, com a cabeça baixa, a cada passo que ele dá, deixa uma marca

de sangue no chão, ao seu redor, as paredes parecem derreter, quando ele chega até o espelho, abre a torneira, limpa seu rosto, e começa a encarar-se por alguns momentos, enquanto de fundo, barulhos de chuva e trovões vão ficando mais fortes a cada segundo que passa. Eric pega sua arma e aponta contra sua cabeça, na região da têmpora direita, enquanto ele faz essa ação, as vozes em sua mente falam:

Voz 1 – Isso, termine o seu sofrimento.

Voz 2 – É realmente isso que você quer fazer? Pense em que sentirá falta de você, quem sentirá sua perda.

Voz 3 – (uma voz mais risonha) E quem pensa nele? Ninguém vai sentir sua falta, NINGUÉM!!!!

Voz 4 – (uma voz chorona) Termine com isso, TERMINE LOGO COM ISSO, APERTE ESSE GATILHO.

“Em um momento de lucidez, Eric ouve uma mulher gritando, um grito de dor, desespero, neste momento, ele abaixa sua arma, pois aquele grito fez ele suar frio, como que alguém que ele amasse estivesse passando por um horror muito grande, mas em sua mente ele pensava, de quem seria esse grito, e por qual razão, fez ele sentir isso, como que aquele grito era parecido com a de sua amada. Ele abaixa a arma, pega um isqueiro em seu bolso, para tentar iluminar um pouco a mais o banheiro, caminha até a porta de saída do local, quando abre a porta, uma surpresa incomum, o que antes era uma cidade que levava até aquele local, se transformou em uma mata, com apenas o caminho marcando até a porta do lugar, a chuva que outra hora tinha ouvido, tinha acabado, mas não tinha sinal de chuva, tudo estava seco, uma neblina densa cobria tudo em sua frente, a única coisa capaz de se ouvir no meio daquela “selva” aquele grito ao longe, insetos pelo mato, risadas abafadas, choros vindos de muito longe, Eric decide ir até o grito que o lembrava de sua amada.”

“Tomamos controle de Eric”

Desenvolvimento

O susto é presença marcante em muitos meios. Livros de horror se consagraram com autores de renome, entre eles os mestres Edgar Allan Poe e H.P. Lovecraft. No cinema, foi imortalizado na ótica de diversos diretores, entre eles Alfred Hitchcock, Sam Raimi, John Carpenter, George Romero e tantos outros.

Sabendo disto, nos aprofundamos em um tema não tão comum e com um nicho de usuários-alvo bem específico. Não contentes com apenas a criação de um jogo de terror psicológico, também colocamos parte da história brasileira dentro deste contexto, tanto para ajudar na trama quanto para mostrar o que acontece neste país.

A utilização de sons para causar terror ao jogador, foi baseado sobre o afeto ao horror criado pelo som, mas o que é o afeto ao horror? Nas palavras de Carroll (1999, p. 41), experimentamos o afeto do horror quando sentimos uma combinação de medo e repugnância.

Quando uma pessoa se vê diante de um momento de horror, na vida real ou diante de um filme, o evento (na forma de estímulos audiovisuais) toma dois caminhos através do cérebro, que o neurocientista Joseph E. LeDoux chama de “caminho superior” e “caminho inferior” (...). O primeiro caminho busca uma compreensão consciente do evento, por meio de percepção e avaliação intelectual. O segundo conecta o momento do horror ao corpo físico (através da amígdala – um depósito de medos primais e memórias emocionais), que desencadeia uma descarga de adrenalina, respiração rápida, pressão arterial e frequência cardíaca elevadas. (WHITINGTON, 2014, p. 176).

A ideia surgiu a partir do fanatismo por quase todos âmbitos que envolviam o terror, jogos e dentre outros, como livros e filmes. Partindo deste ponto, vimos que isso poderia não só ajudar como também mudar este cenário tão pouco explorado pelas pessoas.

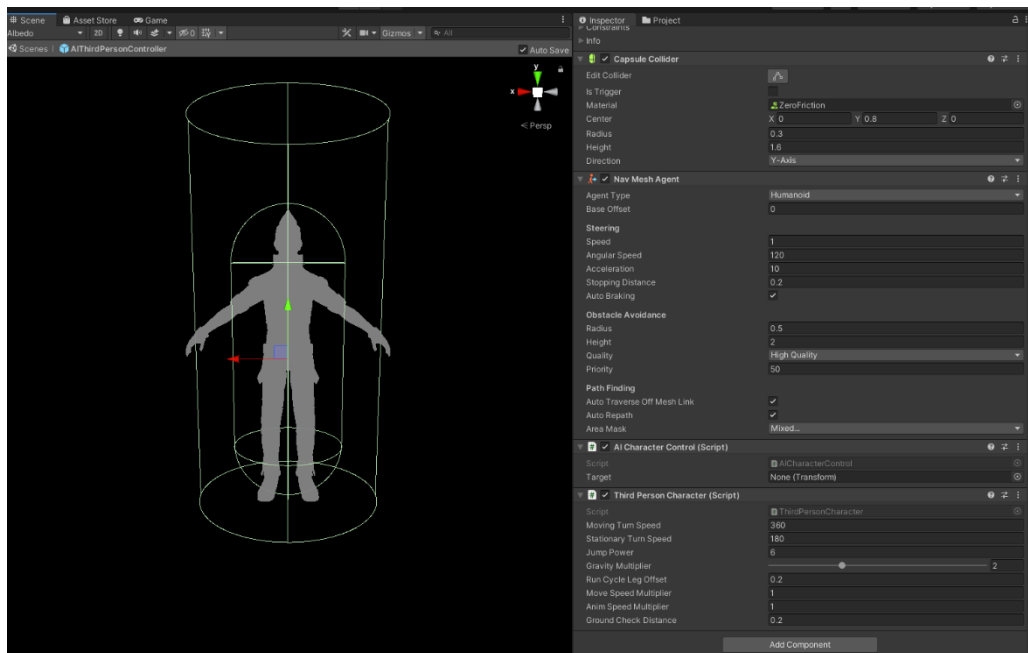
Buscamos inspiração em jogos como *Resident Evil* (Capcom, 1996), *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Silent Hill* (Konami, 1999), e criamos uma história totalmente nova e diferente do que vemos hoje, a fim de mostrar que dá para criar algo com assuntos sérios e ainda assim causar o entretenimento necessário para um game.

Ambientação na Unity



(Fonte: Autor)

Utilização de IA para personagens NPCs baseado em *targets*



(Fonte: Unity engine)

Script utilizado para controlar as IAs

```

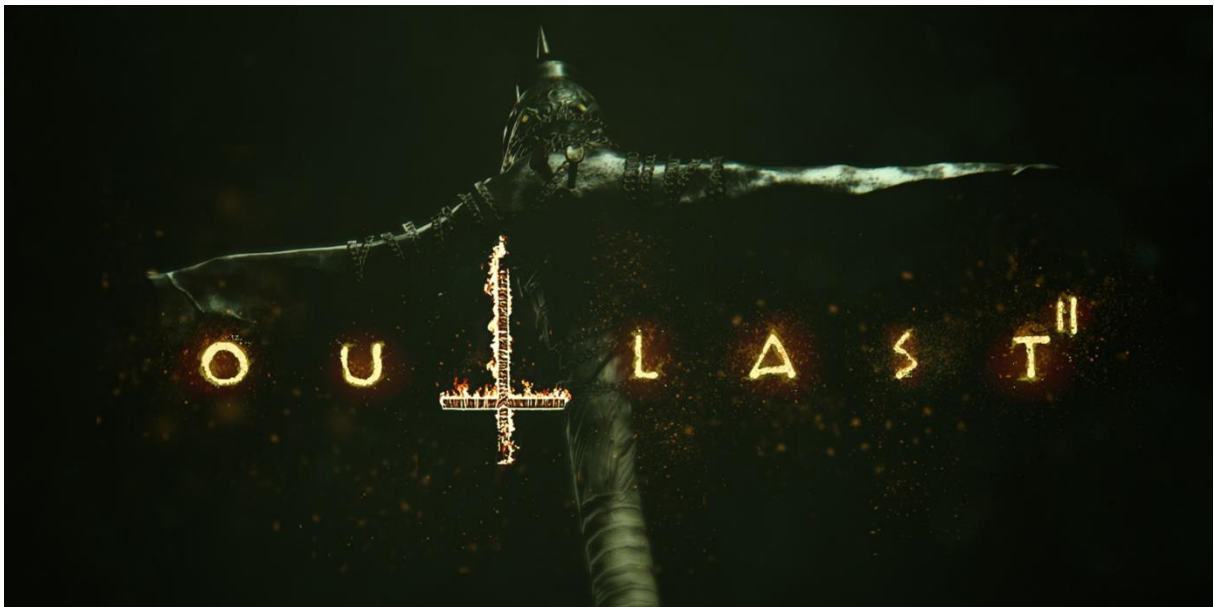
AICharacterControls.cs ThirdPersonCharacter.cs
Arquivos Diversos UnityStandardAssets.Characters.ThirdPerson.AICharacterControl
1 using System;
2 using UnityEngine;
3
4 namespace UnityStandardAssets.Characters.ThirdPerson
5 {
6     [RequireComponent(typeof (UnityEngine.AI.NavMeshAgent))]
7     [RequireComponent(typeof (ThirdPersonCharacter))]
8     public class AICharacterControl : MonoBehaviour
9     {
10         public UnityEngine.AI.NavMeshAgent agent { get; private set; }
11         public ThirdPersonCharacter character { get; private set; } // personagem que iremos controlar
12         public Transform target; // target selecionado
13
14         private void Start()
15         {
16             // obter os componentes no objeto de que precisamos (não deve ser nulo devido ao componente exigir, portanto, não há necessidade de verificar)
17             agent = GetComponentInChildren<UnityEngine.AI.NavMeshAgent>();
18             character = GetComponent<ThirdPersonCharacter>();
19
20             agent.updateRotation = false;
21             agent.updatePosition = true;
22         }
23
24         private void Update()
25         {
26             if (target != null)
27                 agent.SetDestination(target.position);
28
29             if (agent.remainingDistance > agent.stoppingDistance)
30                 character.Move(agent.desiredVelocity, false, false);
31             else
32                 character.Move(Vector3.zero, false, false);
33         }
34
35         public void SetTarget(Transform target)
36         {
37             this.target = target;
38         }
39     }
40 }
41
42
43
44

```

(Fonte: Autor)

Jogos utilizados como conceito e inspiração

Outlast



(Fonte: Red Barrels - <https://redbarrelsgames.com>)

Outlast



(Fonte: Red Barrels - <https://redbarrelsgames.com>)

Resident Evil



(Fonte: Capcom - <https://www.capcom.co.jp>)

Resident Evil 2: Biohazard



(Fonte: Capcom - <https://www.capcom.co.jp>)

Resident Evil 3: Nemesis



(Fonte: Capcom - <https://www.capcom.co.jp>)

Silent Hill



(Fonte: Konami - <https://www.konami.com/en/>)

Silent Hill



(Fonte: Konami - <https://www.konami.com/en/>)

Considerações Finais

O desenvolvimento do jogo se seguiu constante sem muitas mudanças, contudo encontramos problemas na ideia inicial, e mudamos a plataforma central do game, de RV para movimentação padrão utilizando teclado e mouse.

O projeto foi dividido em duas partes:

- Estudo e modelagem;
- Implementação, ambientação e programação.

Toda história foi escrita utilizando a base proposta e seguindo as normas exigidas pela universidade, a fim de suprir não só o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) como também criar algo que pode ser feito implementações e finalizações para um jogo completo tendo toda trama e jogabilidade finalizados.

Referências

Outlast. 1. 1. ed. Chambly: Red Barrels, 2013. Jogo eletrônico.

Resident Evil. 1. 1. ed. Osaka: Capcom, 1996. Jogo eletrônico.

Silent Hill. 1. 1. ed. Tóquio: Konami, 1999. Jogo eletrônico.

ARBEX, Daniela. **Holocausto brasileiro:** A história do maior hospício brasileiro. 1. ed. [S. l.]: Geração Editorial, 2013. 255 p. ISBN 978-85-8130-157-0. *E-book*.

Ai que susto! A evolução dos jogos de Horror. 2016. Disponível em: <http://tudo.extra.com.br/games/ai-que-susto-a-evolucao-dos-jogos-de-horror/#:~:text=Os%20prim?rdios%20dos%20games%20de,do%20in?cio%20de%20um%20g?nero>. Acesso em: 02 jun. 2020.

JEPSON, Pete. **Make a horror survival game in Unity.** 2020. Disponível em: <https://www.udemy.com/course/make-a-horror-survival-game-in-unity/>. Acesso em: 07 ago. 2020.

WHITINGTON, William. **Horror sound design.** A companion to the horror film (org. Harry M. Benshoff). West Sussex: Wiley Blackwell, 2014, p. 168-185.

CARROL, Noël. **Filosofia do horror ou paradoxos do coração.** Campinas, Papirus, 1999.