

Memórias de Hector

Hector Memories

Alisson Jonas da Silva Ribeiro¹

João Pedro Schuab Mazzaro²

Leticia Carolina Silva³

Luan Henrique Oliveira Vieira⁴

Pedro Luís Checon⁵

Francis Martins de Souza⁶

RESUMO

O universo dos jogos digitais está cada vez mais em expansão e seus segmentos podem nos surpreender, por mais que, em muitas ocasiões, tudo possa parecer previsível, mas sempre há uma forma de se destacar, independentemente de seu segmento, tais como os jogos de drama e suspense, como este desenvolvido, que aborda o drama, contextualizada no enredo do jogo, e suspense, já que o jogo terá momentos em que será explorada a sensação de observação, de que algo está sempre vigiando, trabalhando o medo, instigando a imaginação do jogador. A ambientação e a sonoridade são ferramentas indispensáveis para que a experiência seja ainda mais envolvente, tornando o momento mais propenso a submersão do player para com o jogo. Considerando o espaço que os jogos tem conquistado, o objetivo deste trabalho é apresentar o desenvolvimento de um jogo, que trabalha com o drama e o suspense, o qual também aborda os distúrbios que podem ser enfrentados durante a adolescência, trabalhando com a transmissão da mensagem

¹Acadêmico do 6º termo do curso de Tecnologia e Desenvolvimento de Jogos Digitais no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium de Araçatuba

²Acadêmico do 6º termo do curso de Tecnologia e Desenvolvimento de Jogos Digitais no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium de Araçatuba

³Acadêmica do 6º termo do curso de Tecnologia e Desenvolvimento de Jogos Digitais no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium de Araçatuba

⁴Acadêmico do 6º termo do curso de Tecnologia e Desenvolvimento de Jogos Digitais no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium de Araçatuba

⁵Acadêmico do 6º termo do curso de Tecnologia e Desenvolvimento de Jogos Digitais no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium de Araçatuba

Orientador do Projeto de Trabalho e Conclusão de Curso do curso de Tecnologia e

⁶Desenvolvimento de Jogos Digitais no Centro Universitário Católico Salesiano Auxilium de Araçatuba

sobre a importância de ter atenção sobre estes momentos delicados na vida de alguém que pode estar passando por isso.

Palavras-chave: Desenvolvimento de Jogos; Unity; Drama; Suspense.

ABSTRACT

The universe of games is increasingly expanding and its segments can surprise us, even though, in many occasions, everything may seem predictable, there is always a way to stand out, regardless of its segment, such as drama and suspense games, like this one developed, which approaches drama, contextualized in the game's plot, and suspense, since the game will have moments in which the feeling of observation will be explored, that something is always watching, working fear. The ambiance and the sound are indispensable tools to make the experience even more involving. Considering the space that games have been conquering, the goal of this work is to present the development of a game, which works with drama and suspense, which also addresses the disorders that can be faced during adolescence, working with the transmission of the message about the importance of paying attention to these delicate moments in the life of someone who may be going through it.

Keywords: Game Development; Unity; Drama; Thriller

Introdução

Os jogos tem tomado proporções gigantescas, tornando-os de assuntos do dia a dia a temas de estudos, se consagrando cada vez mais no universo do entretenimento, em diferentes gêneros, conhecidos em diversas idades, tendo em vista que sua expansão tem caminhado por outros segmentos, tanto na cinematografia quanto na música. Movimentando também o mercado de investimentos.

Estudando e compreendendo todo o espaço que pode ser explorado, ao iniciar a criação de um jogo, é preciso entender as etapas que o mesmo deve seguir, para que o produto final seja o esperado e tenha toda a essência da ideia inicial. É necessário que toda a criação inicie com a certeza de que o projeto será viável, pois

a produção de um conceito, história e enredo demanda tempo e iniciar um projeto sem ter a certeza de que é viável é de grande risco.

Os segmentos trabalhados nos jogos tem sido os mais diversos, para que possam atender a todo tipo de público, e com o projeto em questão, não seria diferente, pois um jogo de drama, também tem seus atrativos e inúmeros admiradores.

O gênero teve sua origem na Grécia e continua a ser usado atualmente em várias áreas de criação como peças teatrais, filmes, livros, jogos e etc... a ideia central do drama é passar uma reflexão sobre alguma situação ou sobre a realidade em que vivemos focando em problemas que podem envolver o ser humano.

A pretensão deste artigo é documentar o desenvolvimento e o processo de criação de um projeto acadêmico, no qual será registrado os métodos da elaboração da história e enredo, as mecânicas presentes no jogo, a criação do personagem principal e os não jogáveis, cenários, softwares utilizados e o conceito por trás da trama no qual o jogo está imerso. Contextualizando a forma como é produzido um jogo com o estilo 2D, há a presença de profundidade nos cenários, o que proporciona a sensação de um espaço mais amplo no cenário, porém o personagem não é capaz de explorar essa profundidade presente, tendo sua movimentação limitada a ir para frente e para trás.

Materiais e métodos

Utilizou-se o Krita, um editor de imagens que tem como foco ilustrações e pinturas digitais, o qual oferece ferramentas específicas e bem interessantes, com vasta coleção de pincéis, filtros, texturas e outros recursos, que foram ideais para a criação dos cenários, personagens e objetos presentes no jogo. O Photoshop 2022, um software da multinacional americana Adobe Inc. usado para edição de imagens, criação de arte digital, design gráfico e animações, foi utilizado para alguns retoques finais.

Para o desenvolvimento do jogo, utilizou-se a Unity, uma plataforma, também chamada de “motor de jogos”, com um sistema versátil e de fácil entendimento, com inúmeros recursos que possibilitam o desenvolvimento de jogos em 2D ou 3D com diversos estilos de gráficos e mecânicas para várias plataformas. Sendo uma

ferramenta totalmente gratuita. Com esta plataforma, foram compiladas as artes desenvolvidas para que o jogo ganhasse forma, unindo cenário, objetos e personagens. Por oferecer um sistema de múltiplas ferramentas presentes, a Unity possibilita que possa ser desenvolvida a movimentação dos personagens para jogos 2D.

Jogos de Drama ou Suspense

O drama é muito conhecido como algo que aborda uma situação comovente, muito explorado em músicas, filmes, novelas, series, peças teatrais e os jogos. Segundo Guimarães (2022), "O gênero dramático designa os textos literários feitos para serem representados no palco. [...]Ao longo dos séculos, esse gênero desprende-se da ligação com a religiosidade e foi incorporando as marcas de seu tempo e as características dos momentos literários em que foi produzido, sendo, ainda, produzido, lido e encenado."

O suspense explora a parada momentânea da ação durante um momento crucial, criando no espectador, ouvinte, leitor e jogador, uma expectativa ansiosa e muitas vezes angustiante dos acontecimentos que virão a seguir. Unindo o drama e o suspense, a produção de um jogo pode ter inúmeros caminhos a ser percorrido e explorado, retratando experiências vividas e momentos já presenciados por muitos.

Um jogo referência de drama e suspense é *Don't Starve Together*, lançado pela *Klei Entertainment* para Windows e Mac OS via *Steam*, é possível controlar personagens únicos, ao passo que sobrevive em um mundo hostil e dinâmico. O jogo apresenta gráficos com traços marcantes, os quais se assemelham muito aos filmes de Tim Burton.

Em *Memórias de Hector*, o drama está presente nas situações que o protagonista irá enfrentar diante da sua jornada como um adolescente, ainda em desenvolvimento, passando por problemas e desafios de uma pessoa que ainda está construindo sua identidade, com muitas dúvidas e incertezas, sua mente desencadeia diversos distúrbios, levando-o a passar por situações delicadas.

Desenvolvimento

Inicialmente, o desenvolvimento de cada cenário foi estudado e explorou-se cada aspecto que poderiam complementar, mesmo que o jogo fosse

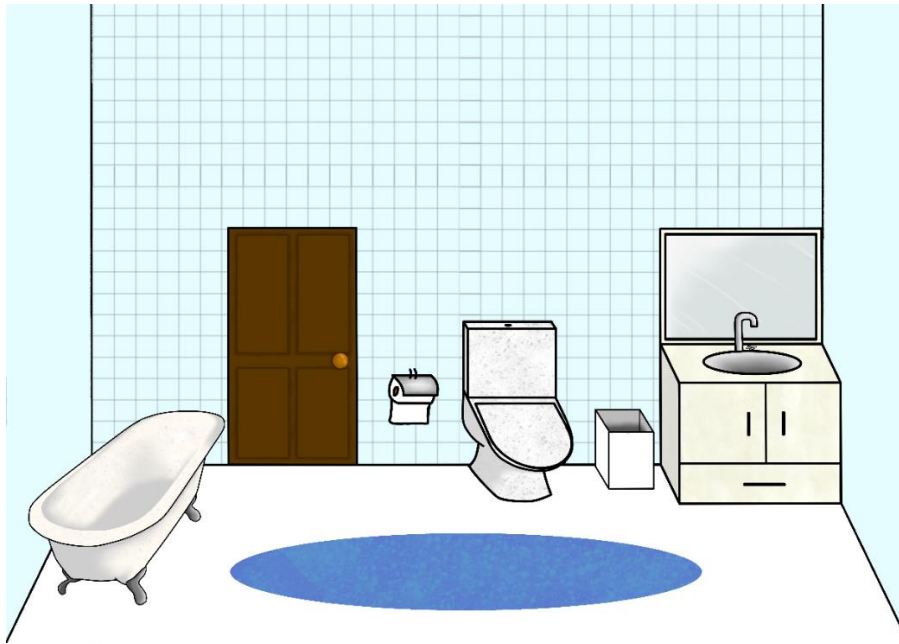
ambientado em uma residência simples, toda a composição deveria conter mensagens escondidas e grandes pontos a ser indagados, seja nas paredes, objetos, moveis, cômodas, baú, janelas, quadros e livros, como os que estão presentes no cenário do quarto, a sala, a cozinha, o banheiro e o corredor, também terão seus elementos surpresa, que fará com que a experiência do jogador seja ainda mais envolvente. A criação dos cenários foi realizada no Krita, após a apresentação dos rascunhos que continham a forma inicial de cada cômodo, cada arte levou em media de 1 hora e meia a 2 horas, outras chegaram até um pouco mais de 3 horas, devido a ambientação e detalhes que enriqueceriam o jogo, como apresentado na figura 1 e figura 2.

Figura 1 - Quarto



Fonte: (Autor)

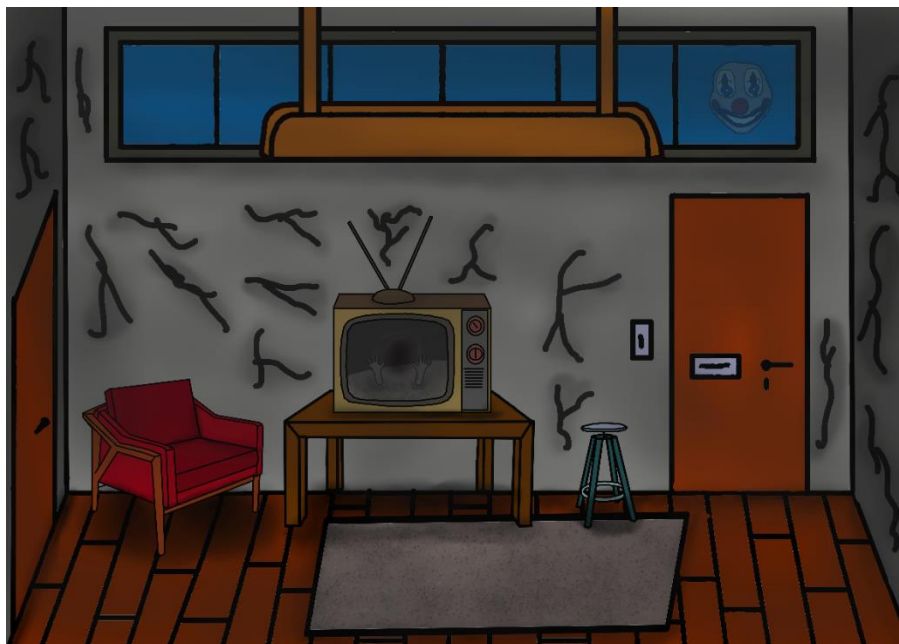
Figura 2 - Banheiro



Fonte: (Autor)

Os cenários iniciam desta forma, com um ambiente leve, mas ao decorrer do jogo, conforme a personagem principal passa por alguns desafios que mexem com sua sanidade, o ambiente muda e toma novas formas, como apresentado na sala (Figura 3), desenvolvida com algumas referências conhecidas pelo público, como Poltergeist.

Figura 3 - Sala

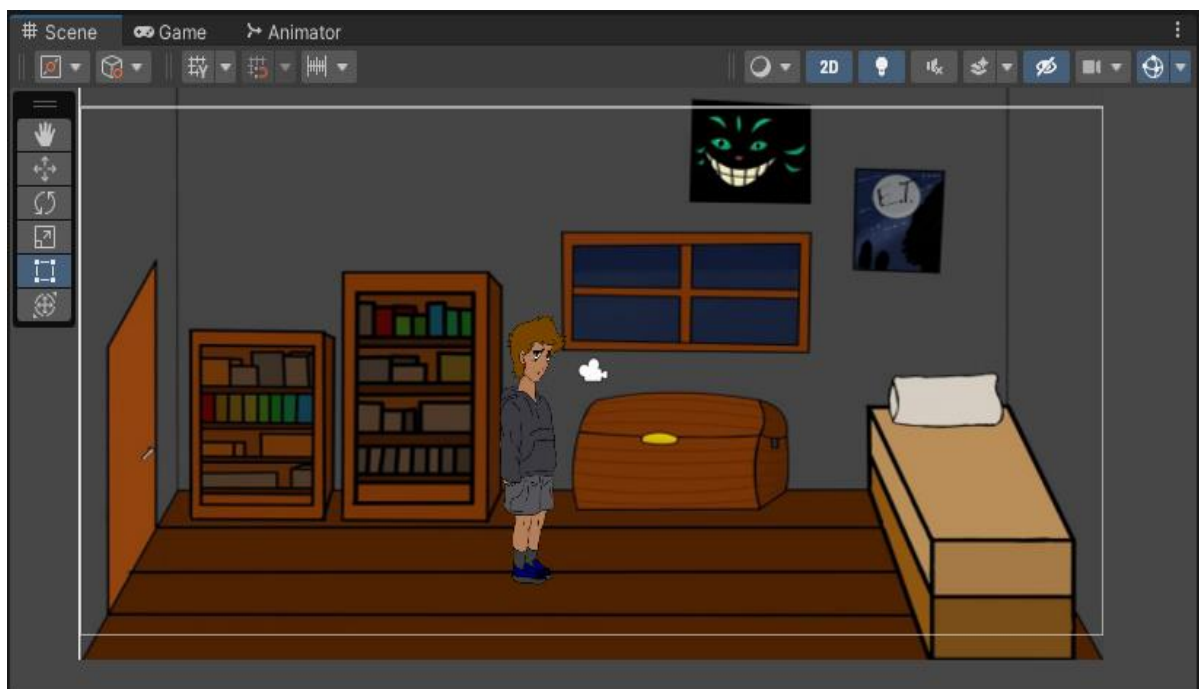


Fonte: (Autor)

O jogador deve auxiliar o jovem a se libertar destes momentos de alucinações e distúrbios, para isto terão objetos que terão forte influência no comportamento do personagem.

O ambiente do jogo, como dito anteriormente, será em 2D (Figuras 4 e 5) e o jogador irá mover o personagem para seguir a diante na fase e com isso, explorar o que tem a frente, essa movimentação foi desenvolvida no próprio programa da Unity, a animação do personagem foi produzida no animator, também presente dentro da Unity, sendo utilizado um script (Figuras 6 e 7) para que o personagem desempenhe exatamente o que foi planejado e não tenha interferências. Dentro deste espaço, o cenário em questão, estará os itens necessários para a libertação do personagem, mas precisará que o jogador os encontre, eles estarão em locais que em algum momento pode ter passado despercebido, ou em locais extremamente fáceis.

Figura 4 – Ambiente do Jogo no Quarto (Unity)



Fonte: (Autor)

Figura 5 – Ambiente do Jogo na Cozinha (Unity)



Fonte: Autor

Figura 6 – Animação de Movimento (Script)

```
public class player : MonoBehaviour
{
    public float speed;
    private Animator anim;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        anim = GetComponent<Animator>();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        move();
    }

    void move()
    {
        //Codigo de movimento
        Vector3 movement = new Vector3(Input.GetAxis("Horizontal"), 0f, 0f);
        transform.position += movement * Time.deltaTime * speed;

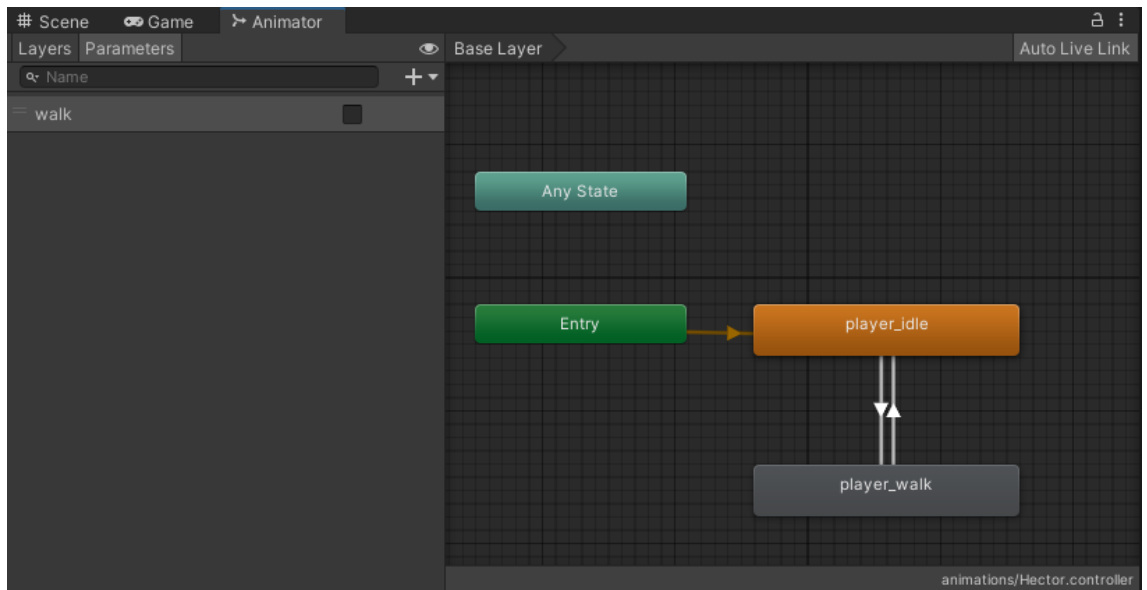
        //Codigo animacao andar para a direita
        if(Input.GetAxis("Horizontal") > 0f)
        {
            anim.SetBool("walk", true);
            transform.eulerAngles = new Vector3(0f,0f,0f);
        }

        //Codigo animacao andar para a esquerda
        if(Input.GetAxis("Horizontal") < 0f)
        {
            anim.SetBool("walk", true);
            transform.eulerAngles = new Vector3(0f,180f,0f);
        }

        //Codigo animacao parado
        if(Input.GetAxis("Horizontal") == 0f)
        {
            anim.SetBool("walk", false);
        }
    }
}
```

Fonte: (Autor)

Figura 7 – Janela de animação (Unity)



Fonte: (Autor)

O inimigo (Figura 8) presente no jogo foi elaborado para que surja em pontos estratégicos, ele não poderá ser eliminado, mas desaparecerá após um tempo, conforme você corre para fugir dele.

Figura 8 - Inimigo



Fonte: (Autor)

Conclusão

Conclui-se que foi possível a contextualização do processo de desenvolvimento do jogo digital, que aborda o drama e o suspense, de forma que possa ser compreendida a aplicação da teoria da criação dos conceitos básicos, o uso de ferramentas que auxiliam na produção de cenários, personagens e objetos e programação.

O jogo também trabalha com a transmissão da mensagem sobre como uma pessoa com distúrbios pode estar se sentindo e como pode ser auxiliada. Pontua-se a importância de se atentar ao que as pessoas têm a dizer - algumas vezes, os sintomas dos transtornos mentais farão com que, quem está passando por essa situação evite contar o que está sentindo. Por isso, o incentivo e o cuidado, pode ajudar muito e encorajar a pessoa, estimulando-a a compartilhar os pensamentos e situações que a fazem sentir angústia ou algo mais delicado. Transtornos mentais podem e devem ser tratados como outros problemas de saúde. É essencial que a pessoa busque ajuda de um médico para saber qual é o tratamento recomendado. Conversar sobre a possibilidade de uma consulta com um psicólogo ou psiquiatra também pode ajudar ainda mais. Em alguns casos, clínicos gerais também podem fazer recomendações para que a pessoa busque ajuda especializada para a saúde mental.

Referências Bibliográficas

ALCÂNTARA JUNIOR, Mauricio Lira de. **DESENVOLVIMENTO & PRODUÇÃO**: vale a pena desenvolver jogos 2d?. Vale a Pena Desenvolver Jogos 2D?. Disponível em: <https://producaodejogos.com/jogos-2d/>. Acesso em: 19 out. 2022.

<HTTPS://BRASILESCOLA.UOL.COM.BR/LITERATURA/GENERO-DRAMATICO.HTM>, "Leandro Guimarães" Veja Mais Sobre "Gênero Dramático" Em: **Gênero dramático**. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/literatura/genero-dramatico.htm#:~:text=Drama%2C%20que%20em%20grego%20significa,para%20serem%20encenados%20no%20palco>. Acesso em: 04 out. 2022.

CTRLPLAY. **Entenda como funciona a plataforma Unity: um programa exclusivo para a criação de games**. Disponível em: <https://ctrlplay.com.br/entenda-como-funciona-o-unity-uma-plataforma-exclusiva-para-a-criacao-de-games/>. Acesso em: 20 out. 2022.