

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
PAULA SOUZA**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROF. ANTONIO SEABRA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**

**FERNANDO HENRIQUE TEXEIRA SATO
MATHEUS CARLOS DE CARVALHO**

**EPÍVOULOS II
UM JOGO DIGITAL COM ELEMENTOS DE SOBREVIVÊNCIA**

**LINS/SP
2º SEMESTRE/2015**

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
PAULA SOUZA**

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE LINS PROF. ANTONIO SEABRA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM JOGOS DIGITAIS**

**FERNANDO HENRIQUE TEXEIRA SATO
MATHEUS CARLOS DE CARVALHO**

**EPÍVOULOS II
UM JOGO DIGITAL COM ELEMENTOS DE SOBREVIVÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Tecnologia de Lins para obtenção
do Título de Tecnólogo(a) em Jogos Digitais.

Orientador: Prof. Me. Dilson César Devides.

**LINS/SP
2º SEMESTRE/2015**

**FERNANDO HENRIQUE TEXEIRA SATO
MATHEUS CARLOS DE CARVALHO**

**EPÍVOULOS II
UM JOGO DIGITAL COM ELEMENTOS DE SOBREVIVÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia de Lins, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Tecnólogo em Jogos Digitais sob orientação do Prof. Me. Dilson César Devides.

Data de aprovação: ____/____/____

Orientador Dilson César Devides

Examinador 1 (Nome do Examinador)

Examinador 2 (Nome do Examinador)

Dedico a minha mãe Luciana Texeira Sato e a
minha avó Maria Rosa Texeira Sato pelo apoio e
incentivo.

Fernando Henrique Texeira Sato

Aos meus pais, Luiz Carlos de Carvalho e Cláudia E.M.B. de Carvalho pelo apoio e incentivo para que eu pudesse concluir este trabalho.

Matheus Carlos de Carvalho

AGRADECIMENTOS

Nesta oportunidade em que é alcançada uma meta importante na minha vida profissional, quero expressar os meus sinceros agradecimentos aos meus pais e aos meus professores, em especial o Professor Dr. Paulo Augusto Nardi, pela sua amizade, apoio irrestrito e ajuda tão necessária ao desenvolvimento e realização desse trabalho.

Aos meus amigos que muito me incentivaram, professores.

**Fernando Henrique Texeira Sato e
Matheus Carlos de Carvalho.**

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal desenvolver um jogo de ação e aventura em 3D com elementos de sobrevivência e quebra-cabeças. O jogo entretém os jogadores, ao mesmo tempo em que os mesmos precisam utilizar inteligência e raciocínio rápido para resolverem os desafios do jogo, cujo nome é Epívoulos II: O Retorno de Atrómitos. No decorrer do desenvolvimento foram utilizadas principalmente as ferramentas gratuitas Blender e Unity 3D: a primeira para realizar toda a parte de modelagem, texturização e animação dos objetos; e a segunda para a programação dos *scripts*, montagem dos cenários e integração dos modelos com as funcionalidades e mecânicas do jogo. O processo de criação de um jogo envolve várias etapas importantes, desde a escrita de documentos de pré-produção como o Documento de Conceito e o Documento de Proposta do Jogo até a finalização do desenvolvimento do jogo em si, passando pelo significativo elemento do Roteiro. Com a finalização deste trabalho espera-se obter como produto final um jogo digital com começo, meio e fim, que possa futuramente ser expandido e aprimorado.

Palavras-chave: Entretenimento. Quebra-cabeças. Roteiro. Jogo Digital.

ABSTRACT

This job aims to develop an adventure and action 3D game with survival and puzzles elements. This game entertains players, at the same time that they need to use intelligence and quick thinking to solve the challenges of the game, whose name is Epívoulos II: O Retorno de Atrómitos. During the development were used primarily the free tools Blender and Unity 3D: the first to shaping, texturing and game animation; and the second to programming scripts, composing of scenarios and integration of the models with the scripts. The process of creating a game involves several important steps, since the writing of documents such as the Concept Document and the Game Proposal Document until the end of the game itself, passing through the game screenplay significant element. With the completion of this job is expected to get a game with a beginning, middle and end, which can in future be expanded and improved.

Keywords: Entertainment. Puzzles. Screenplay. Digital Game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. 1 – Cena do jogo Miasmata	17
Figura 1. 2 – Cena do jogo The Forest.....	17
Figura 1. 3 – Cena do jogo Alien: Isolation.....	18
Figura 2. 1 – Esboço do menu de pause.....	27
Figura 2. 2 – Esboço do mapa do labirinto visto de cima.	28
Figura 4. 1 – Epívousos visto de cima.....	43
Figura 4. 2 – Visão que o jogador tem do jogo.....	44
Figura 4. 3 – As quatro gemas.	45
Figura 4. 4 – Teclas de controle do personagem.	46
Figura 4. 5 – Configurações de áudio.	47

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

API – Application Programming Interface

ESRB – Entertainment Software Rating Board

PC – Personal Computer

RAM - Random Access Memory

SUMÁRIO

Introdução	12
1 DOCUMENTO DE CONCEITO	14
1.1 PREMISSA	14
1.2 MOTIVAÇÃO DO JOGADOR	15
1.3 PROPOSTA DE INDIVIDUALIDADE	15
1.4 PÚBLICO ALVO.....	15
1.5 GÊNERO	15
1.6 PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO E REQUISITOS DE <i>HARDWARE</i> ...	16
1.7 LICENÇA	16
1.8 ANÁLISE COMPETITIVA.....	16
1.9 OBJETIVOS.....	18
2 DOCUMENTO DE PROPOSTA DO JOGO	20
2.1 GANCHO.....	20
2.1.1 Tema	21
2.1.2 Desafios	21
2.1.3 Cenário.....	22
2.2 JOGABILIDADE	22
2.2.1 Condição de vitória.....	22
2.2.2 Condição de derrota	22
2.2.3 Modo de interatividade.....	22
2.2.4 Desafios explícitos	22
2.2.5 Informações imperfeitas.....	23
2.2.6 Conhecimentos extrínsecos.....	23
2.2.7 Conhecimentos intrínsecos.....	23
2.2.8 Reconhecimento e associações de padrões	23
2.2.9 Percepção espacial	24
2.2.10 Tempo de reação.....	24
2.2.11 Desafio e metas do game	24
2.3 CARACTERÍSTICAS DE ARTE E ÁUDIO.....	24
2.4 PRÓLOGO.....	25

2.5 SINOPSE	26
2.6 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS.....	26
2.6.1 Epívoulos.....	26
2.6.2 Adônis	26
2.6.3 Layla.....	26
2.6.4 Atrómitos	26
2.6.5 Abnara.....	27
2.6.6 Oudéteros.....	27
2.7 CONCEITOS DE ARTE.....	27
3 ROTEIRO	30
3.1 <i>STORYLINE</i>	30
3.2 SINOPSE	31
3.3 PERSONAGENS.....	31
3.3.1 Epívoulos.....	32
3.3.2 Adônis	32
3.3.3 Layla.....	32
3.3.4 Atrómitos	32
3.3.5 Abnara.....	32
3.3.6 Oudéteros.....	33
3.4 ROTEIRO.....	33
4 MANUAL DO JOGO	43
4.1 CENÁRIO.....	43
4.2 PERSONAGENS.....	44
4.3 EQUIPAMENTOS	44
4.4 CONDIÇÃO DE VITÓRIA.....	45
4.5 CONDIÇÃO DE DERROTA.....	45
4.6 CONTROLE DE PERSONAGEM.....	45
4.7 CONFIGURAÇÃO DO AMBIENTE DE JOGO	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49

Introdução

O mercado atual de jogos digitais no Brasil tem crescido muito nos últimos anos. De acordo com pesquisas realizadas pela equipe Superdata (2014), o Brasil detém 35% do todo mercado de jogos digitais na América Latina, seguido por México, com 22%. A mesma pesquisa apontou que, até o final de 2014, a previsão de valor de mercado gerado pelo Brasil com jogos digitais era de US\$ 1.5 bilhão.

O mercado de jogos de Ação também está em grande alta, em vista que, no ano de 2014, quatro dos cinco *games* indicados ao prêmio de jogo do ano do *The Game Awards 2014* eram do gênero Ação, inclusive o vencedor *Dragon Age: Inquisition* (SARKAR, 2014).

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo de Ação e Aventura 3D, com elementos de sobrevivência e quebra-cabeças, objetivando entreter o jogador e aprimorar suas habilidades cognitivas. O jogo em questão é focado em sua narrativa, que conta a história de Atrómitos. Esta história se passa imediatamente após os fatos ocorridos em outro jogo, desenvolvido por uma dupla de alunos em paralelo a este trabalho, cujo nome é *Epívoulos: A alvorada*.

Os diversos quebra-cabeças inclusos no jogo servirão para, além de entreter, contribuir para o desenvolvimento das habilidades cognitivas do jogador, uma vez que o mesmo precisará de concentração e foco para resolvê-los. Desafios como: desembaralhar imagens nas paredes, encontrar padrões para abrir portas, fugir de criaturas e desviar de armadilhas devem ajudar o jogador a desenvolver seu raciocínio enquanto se mantém imerso na história do jogo (SAVI; ULBRICHT, 2008).

Durante o desenvolvimento do jogo, foram utilizadas principalmente duas ferramentas, Unity 3D e Blender. O primeiro é uma plataforma de desenvolvimento, que em sua versão gratuita permite a criação de jogos em multiplataforma. Já o segundo é uma *Application Programming Interface* (API) de animação 3D totalmente gratuita que permite a modelagem de objetos e cenários de maneira eficaz.

O projeto é dividido em quatro capítulos. O primeiro capítulo é composto pelo documento de conceito. O segundo capítulo consiste no documento de proposta do jogo. O terceiro capítulo apresenta o roteiro completo do jogo. O quarto e último capítulo especifica o manual do jogo.

Com o desenvolvimento do jogo e a conclusão do projeto, espera-se adquirir conhecimentos além dos obtidos durante o curso e desenvolver um produto final que possa ajudar no aperfeiçoamento de raciocínio lógico do jogador, enquanto o mesmo se diverte em uma história imersiva.

1 DOCUMENTO DE CONCEITO

A principal finalidade de um documento de conceito é expor o objetivo e a finalidade do jogo proposto. Este documento ajuda um possível investidor ou editor a analisar a ideia do jogo, verificando se a mesma é viável, oportuna e factível. (NOVAK, 2010)

Os principais componentes deste documento serão descritos a seguir: premissa, motivação do jogador, proposta de individualidade, público alvo, gênero, plataforma de desenvolvimento e requisitos de *hardware*, licença, análise competitiva e objetivos.

Segundo Novak (2010), a premissa é a ideia básica do jogo, que consiste em uma ou duas frases endereçadas diretamente ao jogador. A motivação do jogador deve conter, de forma sucinta, a condição de vitória do jogo. A proposta de individualidade fundamenta-se em desatacar o jogo em questão dos demais concorrentes. O componente de público alvo trata a fatia de jogadores que terá a maior probabilidade de jogar.

O gênero do jogo será especificado em uma seção de mesmo nome. A subdivisão de plataforma de desenvolvimento e requisitos de *hardware* trata, como o nome sugere, das plataformas utilizadas durante o desenvolvimento, além dos requisitos de *hardware* necessários para que o jogo seja executado com um bom desempenho.

Ainda conforme Novak (2010), na seção de licença descreve-se, caso haja necessidade, os contratos de exclusividade com licenciadores. Por sua vez, a análise competitiva lista de três a cinco títulos bem-sucedidos disponíveis no mercado para que se faça uma comparação com o jogo proposto. A última seção é a de objetivos e trata das sensações que o desenvolvedor pretende proporcionar ao jogador.

1.1 PREMISSA

A partir dessas constatações, a premissa do jogo proposto centra-se em: Volte ao Labirinto de Epívoulos na pele de Atrómitos e prove o seu verdadeiro valor

passando pelos desafios e buscando, mais uma vez, a salvação para o povo de sua vila.

1.2 MOTIVAÇÃO DO JOGADOR

Tendo em vista a relevância da motivação para a imersão do jogador, esse trabalho propõe como estímulo: Explore o labirinto, resolva os quebra-cabeças, enfrente os desafios e encontre o que o seu coração mais deseja.

1.3 PROPOSTA DE INDIVIDUALIDADE

As características únicas de um jogo certamente são os elementos que o difere dos demais. *Epívous II* pertence a um gênero consagrado no mercado atual, o de ação, tendo em vista que quatro dos cinco indicados para o prêmio *The Game Awards* de jogo do ano em 2014 pertenciam a este gênero (Sarkar, 2014). Entretanto, traz elementos totalmente originais para seus jogadores (descritos na seção de atrativos do Documento de Proposta do Jogo). A temática de labirintos com quebra-cabeças e desafios faz com que o jogo tenha um diferencial em relação aos outros títulos do gênero, o que proporciona ao jogador uma opção diferente do que está em alta atualmente no mercado.

1.4 PÚBLICO-ALVO

Em princípio, o jogo será voltado para adolescentes e adultos, principalmente os que apreciam jogos com elementos de sobrevivência, aventura e quebra-cabeças.

Classificação ESRB: *Everyone*.

1.5 GÊNERO

Os gêneros presentes no jogo objeto desse trabalho serão ação, aventura, independente, quebra-cabeças e sobrevivência.

1.6 PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO E REQUISITOS DE *HARDWARE*

Durante o desenvolvimento do jogo foram utilizadas as plataformas Unity 3D e Blender. Segue abaixo a descrição das ferramentas.

Unity é uma plataforma de desenvolvimento flexível que pode ser usada para criar jogos e experiências interativas 3D e 2D em multiplataforma. (UNITY, 2015)

Blender é um *software* gratuito e de código livre usado para modelagem, montagem, animação, simulação, renderização, composição e rastreamento de movimento, podendo ser usado até mesmo para edição de vídeo e criação de jogos. (BLENDER, 2015)

Os requisitos mínimos para que o jogo seja executado com um bom desempenho são: Plataforma: PC, Sistema Operacional: Windows 7, processador: Intel Core 2 Duo ou equivalente, placa de vídeo: GeForce GT 520 ou equivalente, memória RAM: 2GB e espaço em disco: 2GB.

1.7 LICENÇA

Não se aplica licença de contratos de exclusividade, pois o jogo se passa em um universo próprio, com personagens e cenários autorais.

1.8 ANÁLISE COMPETITIVA

Miasmata – É um jogo independente voltado para sobrevivência, porém com um foco maior em exploração. O jogo se passa em uma ilha e o protagonista do jogo é um cientista que tem como objetivo encontrar uma cura. Para isso, o jogador terá que averiguar o mapa e conseqüentemente resolver os desafios encontrados ao longo de sua jornada.



Figura 1. 1 – Cena do jogo Miasmata
Fonte: Miasmata Test, 2015.

The Forest – Assim como Miasmata, The Forest também se passa em uma ilha e o objetivo principal do jogador é manter-se vivo, já que os demais seres da ilha são criaturas assustadoras, dificultando então a sobrevivência do jogador no ambiente em questão. Para que o jogador obtenha sucesso em seus objetivos o mesmo deverá gerenciar seus recursos.



Figura 1. 2 – Cena do jogo The Forest
Fonte: Adam Dodd, 2014.

Alien: Isolation – Em Alien: Isolation o jogador encarna o papel de uma personagem em uma estação espacial e durante o jogo o clima de terror é constante e fica cada vez mais tenso. A personagem deve fugir sempre de um alienígena e não tem opção de combate.

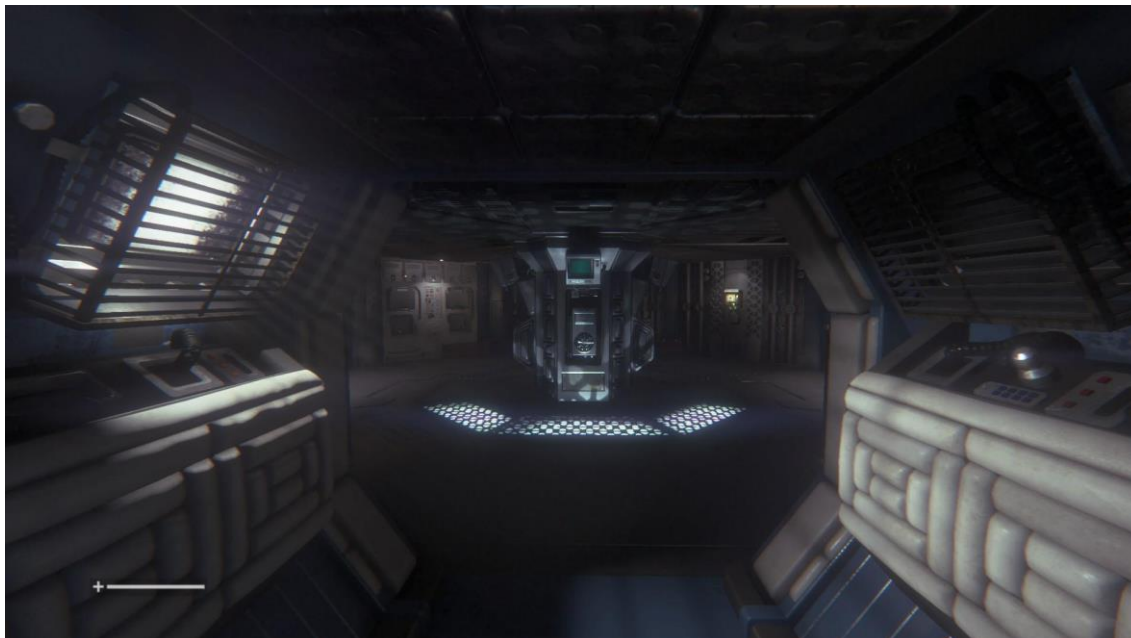


Figura 1. 3 – Cena do jogo Alien: Isolation

Fonte: Tim Mcdonald, 2014.

O jogo objeto deste trabalho, Epívousos II, se passa em um ambiente fechado, fazendo com que o jogador fique mais atento aos detalhes ao seu redor. A exploração do labirinto é fundamental para a conclusão do jogo. Porém, o raciocínio lógico interfere no desempenho do jogador, devido a isto o jogo se torna mais interativo, prendendo a atenção do usuário por mais tempo. Outro fator importante se dá a tomada de decisão que definirá o final do jogo, onde o jogador deve escolher entre dois finais possíveis.

1.9 OBJETIVOS

Por se tratar de um jogo de aventura e sobrevivência, Epívousos II proporciona ao jogador uma sensação frequente de perigo, ao fazer com que o mesmo esteja sempre alerta aos próximos acontecimentos. Desta forma, espera-se entreter o jogador, deixando-o sempre imerso na história. A cada desafio concluído o jogador saberá que está progredindo em sua missão, isso despertará a vontade de sempre continuar em sua jornada.

Ao decorrer deste capítulo foi possível observar a importância do documento de conceito para o desenvolvimento de um jogo. Composto por elementos relevantes e valorosos, este documento auxilia em todo o processo de criação do jogo, sendo assim, tornou-se um documento indispensável na concepção deste trabalho. O próximo capítulo aborda outro documento importante para o prosseguimento do projeto, o de proposta do jogo.

2 DOCUMENTO DE PROPOSTA DO JOGO

Neste capítulo são apresentados os elementos detalhados do documento de proposta do jogo. Tendo como base o documento de conceito, este documento tem como finalidade apresentar os detalhes do jogo para uma empresa ou para um parceiro que esteja interessado na ideia do jogo.

Para Novak (2010), este documento deve tratar detalhadamente dos seguintes elementos: gancho, jogabilidade, características de arte e áudio, prólogo, sinopse, descrição dos personagens e conceitos de arte.

Ainda conforme a autora, o gancho deve atrair e manter os jogadores para o jogo em questão. A jogabilidade descreve a experiência e os desafios que o usuário terá ao experimentar o produto final. As características de arte e de áudio são descritas detalhadamente em um item homônimo.

Seguindo a mesma linha de raciocínio da autora, a sessão de prólogo deve conter uma descrição sucinta dos fatos ocorridos na história antes do início do jogo. Já a sinopse especifica, também de forma sucinta, a ideia principal da história. Na descrição de personagens elabora-se uma breve descrição de cada personagem, elencando características físicas e de personalidade. A sessão de conceitos de arte deve conter esboços dos personagens e das cenas do jogo.

Estão listados abaixo todos os elementos do documento de proposta do jogo desta obra.

2.1 GANCHO

A sessão de gancho trata de elementos que atraem os jogadores para o jogo.

Um gancho é um elemento que atrairá os jogadores para o game e os manterá nele. Por que alguém compraria esse game? [...] Os ganchos podem ser baseados nos aspectos visuais, no áudio, no modo de jogar, na história ou na atmosfera, qualquer coisa que, em sua opinião, atrairá e manterá a atenção do jogador. (NOVAK, 2010, p. 370).

Seguem abaixo os elementos de gancho deste trabalho.

2.1.1 Tema

Com sua temática de sobrevivência, Epívous II proporciona ao jogador a sensação de estar sempre em risco, pois o mesmo se vê dentro de um labirinto com armadilhas e quebra-cabeças. O personagem possui apenas um mapa, que fornece visão reduzida do local em que está. Sem nenhum tipo de arma adequada para enfrentar as criaturas, o personagem tem que fugir sempre que se encontra com uma delas em seus devaneios, adicionando um sentimento de fragilidade ao jogador, que não poderá derrotá-las com força bruta. O fato de o personagem não fazer uso de armas é uma característica pouco encontrada nesse tipo de jogos.

2.1.2 Desafios

O labirinto possui vários desafios em seu interior, os mais comuns são: portas trancadas e criaturas malignas.

Ao se deparar com uma porta trancada, algumas exigirão chaves e outras a resolução de um pequeno quebra-cabeça envolvendo um padrão de imagens para serem abertas. As chaves não estão localizadas na mesma sala em que a porta se encontra, o que torna a tarefa mais difícil; já os padrões de imagens são intuitivos e sempre têm dicas próximas à porta em questão.

Enquanto dentro do labirinto, o herói possui um nível de insanidade que aumenta conforme o tempo gasto resolvendo quebra-cabeças. Se o jogador demorar muito tempo para resolver certos desafios, seu nível de insanidade poderá aumentar drasticamente. Quando o nível de delírio chega ao máximo o protagonista atinge o estado de loucura momentânea.

Ao atingir o estado de loucura momentânea o personagem começa a ter alucinações. Nestas alucinações o jogador se encontra em um ambiente novo, pouco colorido e com criaturas malignas. Estas criaturas perseguem o herói, que pode apenas fugir pelo cenário até que o devaneio acabe. Caso sobreviva aos ataques malignos, o personagem retorna ao local em que estava antes de ter o delírio e seu nível de loucura retorna ao zero.

2.1.3 Cenário

O ambiente do labirinto é obscuro, com paredes de concreto e sem cobertura. Composto por um único cômodo extenso, repleto de salas e corredores, o labirinto possui um cenário complexo e intrigante.

2.2 JOGABILIDADE

De acordo com Novak (2010), nesta sessão se relacionam elementos que descrevem a experiência de jogar o jogo. Os tipos de desafios, caminhos e atividades que o jogador pode se envolver.

2.2.1 Condição de vitória

Conseguir escapar do labirinto e receber o prêmio, que é a realização de seu desejo mais profundo.

2.2.2 Condição de derrota

Similarmente à condição de vitória, existe também a condição de derrota, que consiste em: falhar em algum desafio que ocasione sua morte no labirinto, tendo que reiniciar de seu último ponto salvo.

2.2.3 Modo de interatividade

O usuário interage apenas com o próprio jogo, sendo assim *singleplayer*. Possui interações jogador-jogo, jogador-ambiente e jogador-objeto.

2.2.4 Desafios explícitos

Os desafios são pré-definidos pelos desenvolvedores, ou seja, a forma de resolvê-los é linear, porém, o caminho que o jogador segue dentro do labirinto é de

livre escolha, podendo seguir vários caminhos que levam a nada até encontrar o caminho que o leva a prosseguir no caminho certo.

2.2.5 Informações imperfeitas

Os desafios são apresentados ao jogador de forma gradativa, sendo assim ele nunca sabe o que encontrará na próxima sala do labirinto. O jogo possui um minimapa que pode ser ativado e desativado na tela que mostrará uma pequena área ao redor do jogador.

2.2.6 Conhecimentos extrínsecos

Os conhecimentos que o jogador possui do mundo real o ajudarão durante sua aventura pelo labirinto. As armadilhas durante o jogo, por exemplo, funcionarão da mesma forma que na vida real, e o jogador poderá usar seus conhecimentos para escapar delas.

2.2.7 Conhecimentos intrínsecos

Conforme caminha pelo labirinto o jogador pode descobrir padrões e adquirir conhecimento que o ajudará no futuro do jogo. Em determinados momentos do jogo o personagem encontrará desafios como paredes com imagens embaralhadas, após resolver o primeiro desafio deste tipo, o jogador pode identificar um padrão para resolver os próximos.

2.2.8 Reconhecimento e associações de padrões

Durante os desafios o jogador se encontrará em situações na qual precisará fazer uso do raciocínio rápido.

2.2.9 Percepção espacial

O personagem possui movimentação livre dentro do labirinto, uma vez que sua progressão se deve a sua capacidade de memorizar os locais por onde passou recentemente.

2.2.10 Tempo de reação

Em alguns dos desafios enfrentados o jogador precisará ter uma reação rápida para poder prosseguir.

2.2.11 Desafio e metas do game

Inicialmente os desafios e metas do jogo são: solução de enigmas, exploração, captura e perseguição.

2.3 CARACTERÍSTICAS DE ARTE E ÁUDIO

O cenário completo do jogo é formado por cinco cômodos reais e um espiritual. São eles: uma sala de treinamento onde o jogador pode aprender as mecânicas do jogo, um templo em que o jogador tem acesso à sala de treinamento, a sala principal do labirinto, uma ponte que liga o templo ao labirinto, a sala final de recompensa e o local místico em que ocorrem os devaneios do personagem.

A sala de treinamento, assim como todos os ambientes reais, possui uma temática medieval, com chão e paredes de concreto. Esta sala possui desafios fáceis em que o jogador pode aprender a mecânica do jogo, além disto, é nesta sala que o personagem encontra o mapa.

O templo possui características únicas em relação aos outros ambientes, ele possui uma iluminação com luz na cor azul, além de paredes altas e decoradas.

O cenário principal é o labirinto, conhecido pelo nome de Epívoulos, é composto por um único cômodo, vasto e cheio de salas e corredores com múltiplas possibilidades de caminhos, o que faz do ambiente do jogo um lugar traiçoeiro e perigoso caso o jogador não preste atenção nos caminhos que escolhe.

A principal característica de arte do labirinto é o fato de suas paredes não serem muito altas e suas salas não possuírem teto, o que permite ao jogador sempre visualizar o céu. Outros aspectos do cenário são suas portas, que são feitas de metais maciços, como bronze e prata, as grades, que são feitas de ferro, as paredes e o chão, feitos de concreto.

A ponte que liga o templo ao labirinto é o menor cenário do jogo. Composto apenas por uma ponte de madeira, este é o cenário em que o personagem inicia sua jornada.

Chegando ao final do labirinto e conseguindo resolver o último desafio, o jogador consegue acesso à última sala do labirinto, a sala de recompensa. Este cômodo tem uma temática iluminada, com cores suaves. Há tesouros espalhados pelo chão e um baú de tesouros ao lado de uma fonte de águas cristalinas, onde o jogador poderá ter o seu desejo realizado.

Os devaneios do personagem se passam em um ambiente com características muito diferenciadas em relação aos outros, pois se trata de um local místico. Este cenário é composto por iluminação, plataformas e superfícies pretas, além disso, criaturas malignas perseguem o personagem nesta sala.

O som ambiente das salas acompanha a temática específica, aumentando a sensação de imersão. Os áudios e efeitos sonoros são de duas bibliotecas sonoras gratuitas: *Incompetech* e *Soundbible*, disponibilizados para uso próprio através de suas páginas.

2.4 PRÓLOGO

Adônis chega ao labirinto com o objetivo de salvar sua vila de uma praga; antes de começar sua jornada, Adônis havia deixado uma carta para seu filho Atrómitos, avisando-o para ir ao labirinto caso uma tragédia acontecesse e o mesmo não retornasse em 15 dias. A tragédia acontece e o garoto vai até o labirinto. No labirinto, Atrómitos encontra dois espíritos, o de seu pai e o de Oudéteros, que passa a tentar diretamente o garoto para que o mesmo liberte-o ao final de sua jornada, usando a recompensa do final do labirinto.

2.5 SINOPSE

Atrómitos acordou em uma nova parte do labirinto e encontrou o espírito de seu pai. Adônis explica ao filho o que aconteceu e eles partem em busca da saída do labirinto. Enquanto isso, o espírito de Oudéteros tenta convencer Atrómitos a tirá-lo do labirinto. Você deve fazer uma escolha, faça com sabedoria, pois esta não pode ser desfeita.

2.6 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

Esta sessão faz uma breve introdução dos personagens do jogo, para saber mais detalhes sobre os personagens veja a sessão de personagens no Capítulo 3.

2.6.1 Epívoulos

É ao mesmo tempo um personagem e o cenário principal do jogo. Em forma de labirinto, possui vida própria e dificulta a jornada de Atrómitos.

2.6.2 Adônis

Líder da vila, típico sujeito grego, de barba e cabelo grandes e brancos, de pele clara e porte físico avantajado. 44 anos, casado com Layla e pai de Atrómitos.

2.6.3 Layla

Mulher jovial apesar de seus 33 anos, esposa de Adônis, conhecida por todos como a mais bela que a noite. Cabelos longos e pretos, olhos claros, magra e de pele clara.

2.6.4 Atrómitos

Jovem aventureiro de 17 anos, cabelos curtos e pretos, média estatura, pele clara. Filho de Layla e Adônis, aprendeu tudo que sabe com seu pai e gosta de explorar os arredores da vila.

2.6.5 Abnara

Homem sábio da montanha, tido por todos da região como um Oráculo com o dom de interpretar sonhos. Aparência de mais de 80 anos, porém não se sabe ao certo qual é sua idade. Baixa estatura, cabelos brancos e pele clara envelhecida. Costuma sempre andar com seu cajado e com um manto cobrindo todo seu corpo. Pai de Oudéteros.

2.6.6 Oudéteros

Filho de Abnara, com 18 anos, foi o primeiro a entrar no labirinto Epívoulos e lá está aprisionado até hoje com a mesma forma física. Cabelos curtos e loiros, altura e porte físico medianos.

2.7 CONCEITOS DE ARTE

Esta sessão contém alguns esboços de arte do jogo. Estes esboços são provisórios e provavelmente não estarão presentes desta forma no produto final.

Seguem abaixo algumas amostras:

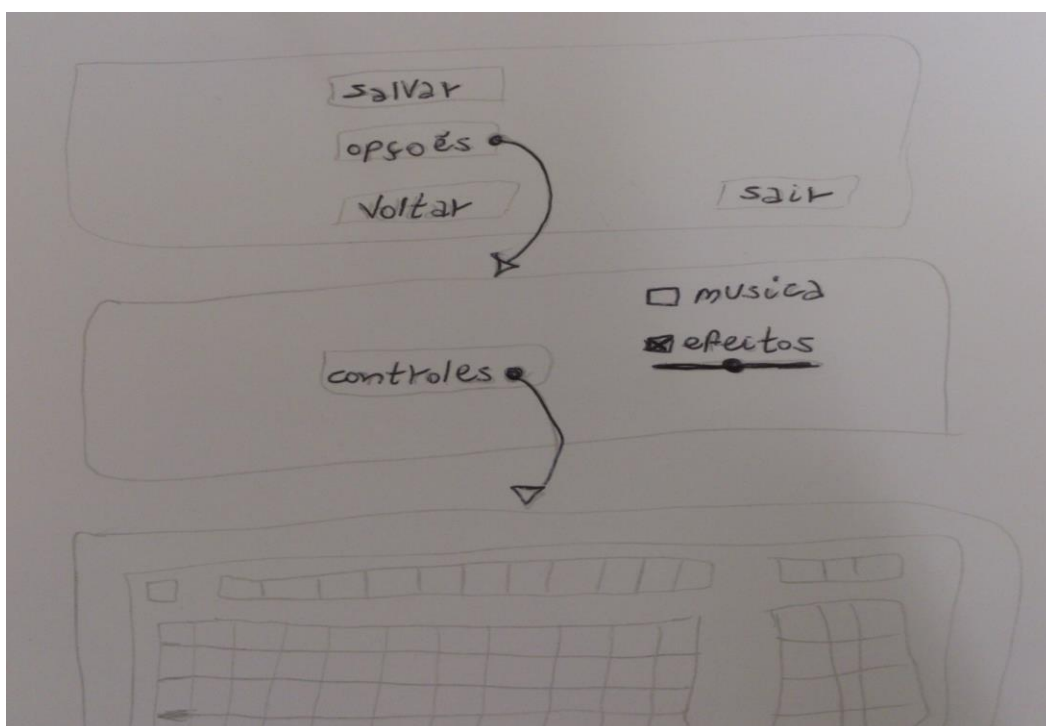


Figura 2. 1 – Esboço do menu de pause.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2015.

Na figura 2.1 pode-se perceber como será a navegação entre os menus do jogo. A primeira parte da figura mostra os botões “salvar”, “opções” e “voltar”, além do botão “sair”. Caso o jogador selecione “opções” a segunda parte do menu se abrirá, mostrando assim os botões para ativar e desativar a música e os efeitos sonoros, além de um controlador de volume para cada um deles, que só aparece quando o item está ativado. Caso o jogador selecione “controles”, a terceira e última parte do menu aparecerá mostrando uma montagem com imagens das teclas utilizadas para jogar, descrevendo a função de cada uma delas no jogo.

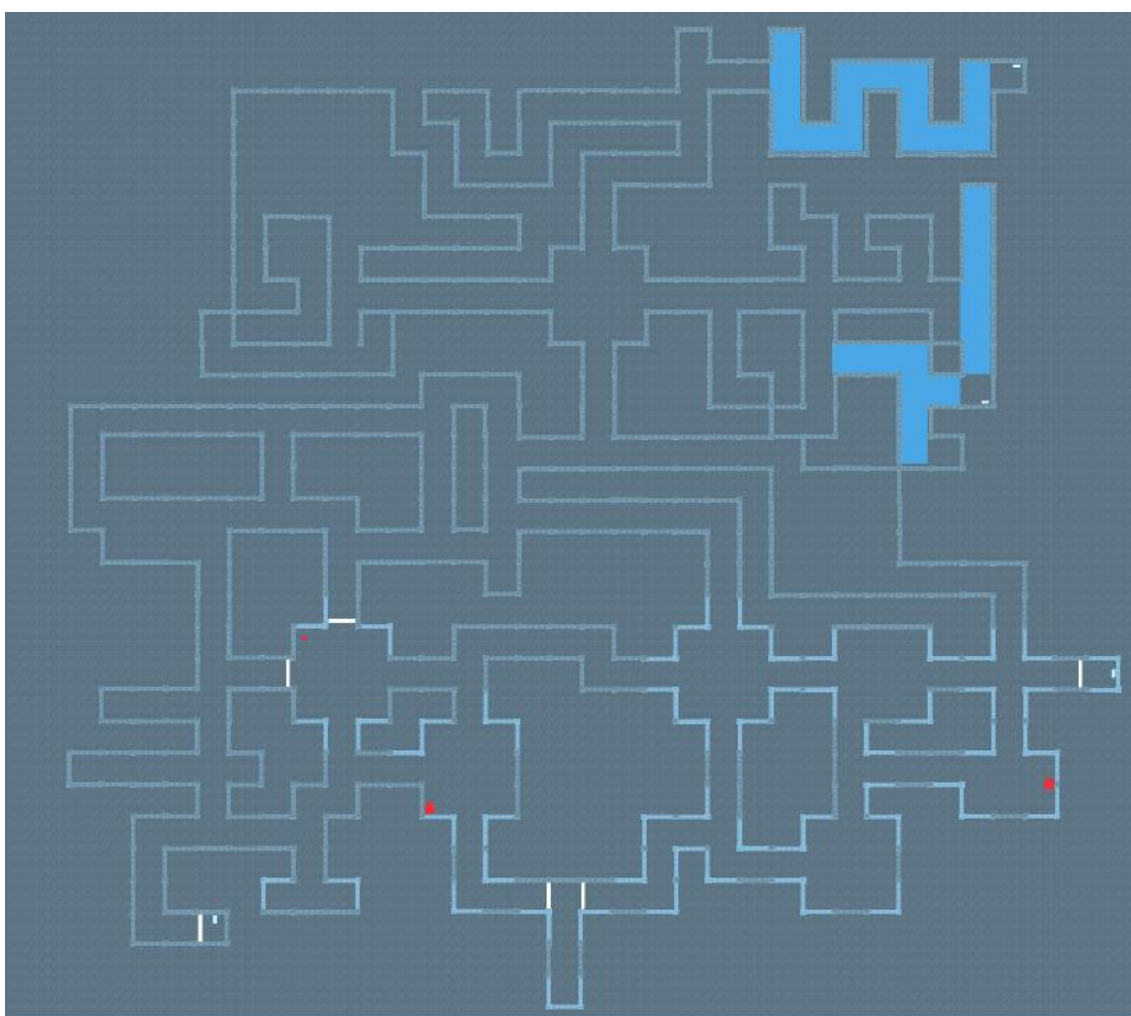


Figura 2. 2 – Esboço do mapa do labirinto visto de cima.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2015.

Na Figura 2.2 é apresentado um esboço do mapa principal do jogo, feito através de uma foto tirada do Unity 3D, onde os pontos vermelhos são pontos de interação do jogador com o jogo (chaves e alavancas que abrem portas), os traços brancos são as portas e grades, os pontos brancos são baús coletáveis e os

buracos em azul são partes do labirinto onde não haverá chão fixo, apenas plataformas móveis em que o jogador deve pular de uma para a outra.

Lembrando que estas imagens são apenas esboços e deverão ser melhoradas até a versão final do produto.

Neste capítulo foi abordado o documento de proposta do jogo, que tem como principal finalidade apresentar o projeto de maneira detalhada para parceiros ou empresas que estejam interessados no jogo. O próximo capítulo deste trabalho tratará do roteiro do jogo como um todo.

3 ROTEIRO

Assim como grandes produções do cinema, um jogo eletrônico também precisa de um roteiro para se guiar durante a narrativa da história. A escrita de um bom roteiro está diretamente ligada a uma boa narrativa e conseqüentemente a um bom jogo, se observado pelo ponto de vista da história.

Segundo Field (2001), um bom roteiro fica evidente logo nas primeiras páginas. Elementos como o estilo, a forma com que as palavras são escritas, o jeito que a história é contada, o controle da situação dramática, a apresentação do personagem principal e a premissa básica se estabelecem logo nas primeiras páginas e definem se o roteiro será bom.

Ainda conforme Field (2001), um roteiro é uma história contada com imagens, ou seja, um roteiro trata de uma pessoa, ou pessoas, em um lugar, ou lugares, vivendo alguma situação.

Os principais elementos de um documento de roteiro são: *storyline*, sinopse, personagens e roteiro.

A *storyline* deve conter a história completa do jogo condensada em, no máximo, um parágrafo. Por sua vez, a sinopse conta, também de forma sucinta, o desenvolvimento dos fatos ocorridos na história. A sessão de personagens descreve características físicas e psicológicas de todos os personagens importantes para a história. O roteiro organiza e estrutura as cenas que contarão a história, nele devem ser descritas todas as cenas e os diálogos dos personagens.

Seguem descritos abaixo os itens que compõem o roteiro deste trabalho.

3.1 *STORYLINE*

Depois de ter caído em uma armadilha, achando que havia encontrado a saída, Atrómitos se depara com uma nova parte de Epívoulos. Ele deverá passar por todos os desafios do labirinto até encontrar a sala final verdadeira.

3.2 SINOPSE

Após os fatos ocorridos historicamente no prólogo (como descrito no item 2.4 do Documento de Proposta do Jogo), Atrómitos acorda em uma ponte em frente a um templo com um altar. Ao se aproximar do altar, é liberada uma entrada secreta para uma sala onde o menino treina suas habilidades. Após concluir o treinamento, Atrómitos encontra uma chave e um mapa em cima de uma mesa, ele utiliza esta chave para destrancar a porta e entrar na próxima sala de Epívoulos.

Atrómitos entra no labirinto e logo de cara encontra um corredor com um quadro na parede e duas passagens, uma para a esquerda e uma para a direita, ambas com uma grade impedindo o caminho, ele se aproxima do quadro e percebe que está bagunçado, então Atrómitos começa a organizar as peças do quadro e, algum tempo depois, consegue terminar a organização e nota que o quadro mostra a imagem de um leão, neste momento as grades se abaixam e os caminhos ficam livres.

O jovem caminha pelo labirinto e em quatro momentos distintos na sua aventura o menino encontra baús fechados. Cada baú possui em seu interior uma Gema da Virtude diferente.

Atrómitos enfrenta os desafios do labirinto com coragem e, finalmente em posse das quatro Gemas da Virtude, encontra seu último desafio. O garoto preenche o altar no final do labirinto com as Gemas, cada uma em sua respectiva lacuna, abrindo assim uma passagem secreta para a Sala de Epívoulos. Nesta sala Atrómitos encontra um tesouro e uma fonte dos desejos, onde realiza seu desejo mais profundo.

3.3 PERSONAGENS

Esta sessão descreve as características físicas e mentais, todos os personagens do jogo.

3.3.1 Epívoulos

É ao mesmo tempo um personagem e o cenário principal do jogo. Em forma de labirinto, possui vida própria e dificulta a jornada de Atrómitos. Traíçoeiro e oculto, nunca se sabe o que esperar dele.

3.3.2 Adônís

Líder da vila, típico sujeito grego, de barba e cabelo grandes e brancos, de pele clara e porte físico avantajado. Possui 44 anos, casado com Layla e pai de Atrómitos. Inteligente, centrado, confiante e orgulhoso, é uma pessoa que traça bem seus objetivos e sempre se predispõe a resolver os encaixes da vila.

3.3.3 Layla

Mulher jovial apesar de seus 33 anos, esposa de Adônís, conhecida por todos como a mais bela que a noite. Cabelos longos e pretos, olhos claros, magra e de pele clara. Explosiva, acolhedora e muito apegada a Atrómitos.

3.3.4 Atrómitos

Jovem aventureiro de 17 anos, cabelos curtos e pretos, média estatura, pele clara. Filho de Layla e Adônís, aprendeu tudo que sabe com seu pai e gosta de explorar os arredores da vila. Garoto sério e corajoso se prepara física e psicologicamente para assumir a liderança da vila quando seu pai faltar.

3.3.5 Abnara

Homem sábio da montanha, tido por todos da região como um Oráculo com o dom de interpretar sonhos. Aparência de mais de 80 anos, porém não se sabe ao certo qual é sua idade. Baixa estatura, cabelos brancos e pele clara envelhecida. Costuma sempre andar com seu cajado e com um manto cobrindo todo seu corpo. Pai de Oudéteros. Astuto, imprevisível e ambicioso, Abnara não mede esforços para conquistar seus objetivos.

3.3.6 Oudéteros

Filho de Abnara, com 18 anos, foi o primeiro a entrar no labirinto Epívoulos e lá está aprisionado até hoje com a mesma forma física. Cabelos curtos e loiros, altura e porte físico medianos. Jovem ganancioso, estrategista, sagaz e muito inteligente, ele sempre planeja com antecedência seus próximos passos.

3.4 ROTEIRO

Segue abaixo o enredo do jogo, objeto deste trabalho:

CENA 1 – INTRODUÇÃO

Imagem na tela mostra Atrómitos caindo, através de um portal, em cima de uma ponte. A câmera decorre verticalmente sobre a imagem, que possui os seguintes dizeres:

NARRADOR (off)

“Atrómitos caiu pelo portal e ficou desacordado durante horas, quando finalmente acordou ele não estava sozinho”.

Imagem na tela mostra Atrómitos caído no chão e dois espíritos ao seu lado, um azul e outro vermelho. A câmera decorre sobre a imagem com os seguintes dizeres:

NARRADOR (off)

“Neste momento Atrómitos percebeu a presença de dois espíritos e se sentiu assustado, porém, sua coragem falou mais alto e ele resolveu perguntar:”

Imagem na tela mostra Atrómitos no canto esquerdo e os dois fantasmas no canto direito. A câmera desliza com o seguinte diálogo escrito na imagem:

ATRÓMITOS

- Quem são vocês? Onde eu estou?

FANTASMAS

- Você caiu de muito alto e agora está aqui nesta ponte. A sua frente está o Templo de Epívoulos e às suas costas está o grande Labirinto Epívoulos.

ATRÓMITOS

- Mas quem são vocês? Vocês são...fantasmas?

Imagem na tela mostra os fantasmas subindo em direção ao céu e Atrómitos os observando. Câmera decorre sobre a imagem, que não possui dizer algum.

CORTA PARA

JOGABILIDADE 1 – EXT. PONTE – DIA

Localização – Ponte de madeira que liga o Templo ao Labirinto, música padrão ao fundo.

Gameplay – Jogador pode controlar Atrómitos livremente pelo cenário. Se o jogador optar por entrar no labirinto será informado que a porta está trancada e precisa de uma chave. Se o jogador já possuir a chave, siga para cena 2. Se o jogador for ao templo, siga para jogabilidade 1.1.

JOGABILIDADE 1.1 – INT. TEMPLO – DIA

Localização – Templo de Epívoulos, música padrão ao fundo.

Gameplay – Jogador deve apanhar a chave no altar para prosseguir. Se o jogador chegar perto da chave aparecerá um aviso informando o botão que deverá apertar para pegar a chave. Se o jogador pegar a chave, o altar irá se afastar e aparecerá uma escada que ele poderá descer. Se o jogador descer a escada, siga para jogabilidade 1.2.

JOGABILIDADE 1.2 – INT. SALA DE TREINAMENTO – DIA

Localização – Sala de treinamento, paredes de concreto, estilo medieval, música medieval ao fundo.

Gameplay – Jogador pode controlar Atrómitos livremente pelo cenário, porém, deve apanhar a chave para prosseguir. Se o jogador chegar perto da corrente que abre a grade aparecerá um aviso informando o botão que deverá ser apertado. Se ele apertar o botão a grade se abre e o jogador pode realizar o primeiro desafio.

Nesta sala o jogador deve pular pelas plataformas para encontrar uma caixa e um botão, se o jogador colocar a caixa em cima do botão corretamente aparecerá na entrada da sala uma mesa com um mapa e a chave. O jogador deve pegar a chave e retornar para a jogabilidade 1 (Ponte que liga o labirinto ao templo), passando novamente pela jogabilidade 1.1 (Interior do templo).

CENA 2 – ENTRADA NO LABIRINTO

Imagem na tela mostra Atrómitos de frente para o portão do Labirinto. A câmera decorre verticalmente sobre a imagem com os seguintes dizeres:

ATRÓMITOS (off)

“Eu estou indo pai, eu estou indo”.

OBS: As jogabilidades 2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 e 3 que serão descritas a seguir possuem como diferença apenas a *Gameplay*, pois a Localização é a mesma para todas, por isso serão descritos apenas na jogabilidade 2.

CORTA PARA

JOGABILIDADE 2 – EXT. LABIRINTO – NOITE

Localização – Labirinto de Epívoulos, música medieval ao fundo.

Gameplay – Jogador pode controlar Atrómitos livremente pelo cenário, porém, deve concluir desafios para acessar áreas restritas. Jogador se encontra em um corredor com um quadro bagunçado e dois caminhos obstruídos com grades. Se o jogador se aproximar do quadro aparece o botão de interação. Se o jogador apertar o botão aparece um quebra-cabeça que é o quadro exatamente como está, todo bagunçado, e o objetivo do jogador é resolver este quebra-cabeça formando a imagem de um leão no quadro. Quando o jogador consegue resolver o quebra-cabeça, a imagem do leão aparece no quadro e as grades que atrapalhavam os caminhos do corredor se abrem.

Oudéteros aparece e fala com Atrómitos. Jogador não pode mover Atrómitos durante a conversa.

LOUDÉTEROS

- Olá, você está aqui pela cura de sua vila, certo? Tome cuidado com este Labirinto, ele é muito perigoso.

Atrómitos deve escolher uma das duas falas a seguir:

1 – Não, eu estou aqui pelo meu pai, vou salvá-lo

ou

2 – Sim, eu estou aqui pela cura, preciso salvar meu povo

Oudéteros responderá de acordo com a frase de Atrómitos:

1 – Você vai conseguir conviver com o peso de ter deixado toda a sua vila perecer?

ou

2 – Boa sorte, espero que você consiga

Oudéteros some e o jogador continua se movimentando pelo Labirinto e é livre para escolher entre as jogabilidades 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 ou 3, sendo que para terminar o jogo deverá passar por todas elas.

JOGABILIDADES 2.1 e 2.2 – EXT. LABIRINTO – NOITE

Gameplay – Jogador se encontra em um corredor com uma porta (de ferro na 2.1 e de bronze na 2.2) que necessita de uma chave feita do mesmo material para ser aberta. Jogador deve procurar as chaves pelas salas próximas no Labirinto. Se o jogador se aproximar da porta aparece o botão de interação. Se o jogador apertar o botão de interação sem a chave no inventário aparece a mensagem “Esta porta precisa de uma chave para ser aberta”. Se o jogador apertar o botão de interação com a chave no inventário a porta se abre, mostrando ao final do corredor um baú de madeira, e a respectiva chave é removida do inventário.

Se o jogador se aproximar do baú de madeira aparece o botão de interação. Se o jogador apertar o botão de interação o baú se abre e aparece uma imagem na tela mostrando qual Gema da Virtude está dentro do baú (esmeralda na 2.1 e ruby na 2.2) e um botão escrito “coletar”. Se o jogador clicar no botão ele adiciona o respectivo item ao seu inventário.

JOGABILIDADE 2.3 – EXT. LABIRINTO – NOITE

Gameplay – Jogador se encontra em um grande corredor com duas caixas de madeira e mais à frente um caminho que não possui chão. Em duas salas adjacentes estão localizados dois botões. O jogador deve colocar uma caixa em

cima de cada botão para que libere plataformas fixas no local onde não há chão e ele possa atravessar o caminho. Ao final do caminho existe um baú de madeira, se o jogador se aproximar do baú aparece na tela o botão de interação. Se o jogador apertar o botão de interação ele abre o baú e aparece na tela uma imagem com a Gema da Virtude do baú (um cristal) e um botão escrito “coletar”. Se o jogador clicar no botão ele adiciona o cristal ao seu inventário.

JOGABILIDADE 2.4 – EXT. LABIRINTO – NOITE

Gameplay – Jogador se encontra em um corredor onde seu final não possui chão fixo, porém, possui várias plataformas móveis em que o jogador deve saltar através até chegar ao outro lado, onde há um espaço com chão fixo novamente. Neste espaço há um baú de madeira, se o jogador se aproximar do baú aparece na tela o botão de interação. Se o jogador apertar o botão de interação ele abre o baú e aparece na tela uma imagem mostrando qual Gema da Virtude está no baú (uma ametista) e um botão escrito “coletar”. Se o jogador clicar no botão ele adiciona a ametista ao seu inventário.

JOGABILIDADE 3 – EXT. LABIRINTO – NOITE

Gameplay – Jogador se encontra novamente em um corredor com um quadro bagunçado e dois caminhos obstruídos com grades. Se o jogador se aproximar do quadro aparece o botão de interação. Se o jogador apertar o botão aparece um quebra-cabeça que é o quadro exatamente como está, todo bagunçado, e o objetivo do jogador é resolver este quebra-cabeça formando a imagem de dois leões no quadro. Quando o jogador consegue resolver o quebra-cabeça, a imagem de dois leões aparece no quadro e as grades que atrapalhavam os caminhos do corredor se abrem. Neste momento o jogador não pode mover o personagem e o espírito de Oudéteros aparece ao seu lado.

LOUDÉTEROS

- Meu pai me contou sobre a peste em meu sonho. Ele é muito poderoso e pode curar a sua vila se você me salvar.

ATRÓMITOS

- Quem é o seu pai?

OU DÉTEROS

- Abnara, o oráculo.

ATRÓMITOS

- Mas eu preciso salvar o meu pai.

OU DÉTEROS

- Você realmente vai preferir salvar apenas uma pessoa e deixar toda Liontári se extinguir?.

ATRÓMITOS

- ...

OU DÉTEROS

- Pense bem na sua decisão.

Após o diálogo, o jogador continua se movimentando pelo Labirinto e é livre para escolher entre as jogabilidades 2.1, 2.2, 2.3 ou 2.4, sendo que para terminar o jogo deverá passar por todas elas. Ao término deste desafio o jogador está apto para iniciar a jogabilidade 4.

JOGABILIDADE 4 – EXT. LABIRINTO – NOITE

Localização – Labirinto de Epívoulos, música medieval ao fundo.

Gameplay – Jogador pode controlar Atrómitos livremente pelo Labirinto, porém, se já tiver coletado todos os quatro baús espalhados, pode terminar o jogo. O jogador se encontra em uma grande sala com um altar ao centro, este altar possui quatro lacunas onde se encaixam as Gemas da Virtude, se o jogador se aproximar do altar aparece o botão de interação. Se o jogador apertar o botão de interação aparece uma imagem na tela com a mensagem “Você possui todas as Gemas da Virtude?”, seguida pelas imagens das gemas e dois botões, um “Sim” e outro “Não”.

Se o jogador apertar o botão “Não” esta imagem na tela se fecha e o jogador volta a controlar Atrómitos pelo cenário. Se o jogador apertar o botão “Sim” e não possuir todas as Gemas da Virtude em seu inventário esta imagem se fecha, o

jogador volta a controlar Atrómitos pelo cenário e aparece a mensagem “Você não possui todas as Gemas da Virtude, não tente me enganar” e o personagem perde metade de seus pontos de vida. Se o jogador apertar o botão “Sim” e possuir todas as Gemas da Virtude em seu inventário esta imagem se fecha e o jogador volta a controlar Atrómitos, as lacunas do altar são preenchidas com as Gemas da Virtude e uma passagem secreta se abre. Se o jogador se aproxima da passagem secreta aparece o botão de interação, se o jogador aperta o botão de interação ele entra na Sala de Epívoulos.

JOGABILIDADE 5 – INT. SALA DE EPÍVOULOS – NOITE

Localização – Sala de Epívoulos, uma sala pequena que possui uma fonte dos desejos, um baú grande de tesouros e três espíritos reunidos (Oudéteros, Epívoulos e Adônis), música alegre ao fundo.

Gameplay – Jogador não pode se mover. Quando jogador entra na sala dispara uma animação de diálogo entre Epívoulos e Atrómitos. Epívoulos parabeniza Atrómitos por ser o primeiro a conseguir escapar com os dizeres: “Parabéns Atrómitos, você provou ser digno de obter seu mais profundo desejo”.

Após o diálogo o jogador pode se movimentar livremente, se o jogador se aproximar do baú ou da fonte aparece o botão de interação. Para interagir com a fonte o jogador precisa da nova Gema da Virtude, que se encontra dentro do baú, e para abrir o baú o jogador precisa da chave encontrada no Templo antes do labirinto. Se o jogador apertar o botão de interação do baú a chave será removida de seu inventário e aparecerá uma imagem mostrando a recompensa do baú (a nova Gema da Virtude) e um botão escrito “Coletar”, se o jogador clicar no botão ele adiciona a recompensa ao seu inventário. Se o jogador apertar o botão de interação da fonte a nova Gema da Virtude some do inventário, aparecendo no topo da fonte e o botão de interação aparece novamente.

Se o jogador apertar o novo botão de interação aparece uma imagem de fundo com dois botões em forma de imagem, um “Salvar Adônis” e o outro “Salvar Oudéteros”. Se o jogador apertar em “Salvar Adônis” siga para cena 3, se o jogador apertar em “Salvar Oudéteros” pule para a cena 4.

fade out

CORTA PARA

fade in

CENA 3 – FINAL DE ADÔNIS

Imagem com Atrómitos e Adônis ao lado do fantasma de Oudéteros dentro do Labirinto. Câmera decorre sobre a imagem que possui as seguintes palavras:

NARRADOR (off)

“Oudéteros não era mal, era apenas um garoto ganancioso, ele entrou no Labirinto buscando riqueza e nunca mais conseguiu sair”.

Imagem mostra Atrómitos e Adônis indo embora através de um caminho. A câmera decorre sobre a imagem com as seguintes palavras:

NARRADOR (off)

“Atrómitos escolheu com o coração, entrou no Labirinto com o objetivo de salvar seu pai e não podia deixá-lo lá para salvar um desconhecido”.

Imagem mostra Atrómitos e Adônis chegando à Liontári, porém, a vila está normal, sem peste alguma. Câmera decorre sobre a imagem com os dizeres:

NARRADOR (off)

“Além do mais, como Atrómitos poderia saber se Oudéteros falava a verdade? Abnara, sendo um oráculo muito sábio, inventou toda a história sobre a peste para que Atrómitos pudesse tirar seu filho do Labirinto”.

Imagem mostra Atrómitos e Adônis dentro da vila, indo em direção à Layla. A câmera decorre sobre a imagem com as seguintes palavras:

NARRADOR (off)

“Abnara já foi líder de uma vila e possuiu a gema mágica criada por Epívoulos, porém, por ganância deixou sua vila ruir em uma peste. Para nunca mais ver as pessoas terem atitudes gananciosas, Epívoulos exilou a gema ao custo de seu próprio corpo”.

Imagem mostra Liontári de longe. Câmera decorre sobre a imagem com os dizeres:

NARRADOR (off)

“Então Epívoulos se tornou o Labirinto e defendeu a gema mágica durante muito tempo, até que uma pessoa digna de usá-la a encontrou, e então Epívoulos lhe concedeu um desejo”.

Imagem mostra Atrómitos em foco. Câmera decorre sobre a imagem com os dizeres:

NARRADOR (off)

“E Atrómitos usou seu desejo com sabedoria, salvou seu pai do Labirinto e voltou para Liońtári com ele”.

fade in

CENA 4 – FINAL DE OUDÉTEROS

Imagem de Atrómitos conversando com Oudéteros dentro do Labirinto. Câmera decorre sobre a imagem que possui as seguintes palavras:

NARRADOR (off)

“Atrómitos diz à Oudéteros que cumpriu sua parte do acordo e pede que agora Oudéteros cumpra a sua. Oudéteros diz que irá pedir ao seu pai Abnara que liberte Liońtári da peste”.

Imagem de Oudéteros conversando com Abnara no topo da montanha. Câmera passa sobre a imagem com os seguintes dizeres:

NARRADOR (off)

“Abnara conta para Oudéteros que a peste era uma farsa, apenas para convencer Atrómitos a tirá-lo do labirinto. Oudéteros fica enfurecido com o pai por ter enganado Atrómitos e diz que vai embora, pois não pode conviver com isso”.

Imagem de Abnara abraçando Oudéteros no topo da montanha. Câmera decorre sobre a imagem com as seguintes palavras:

NARRADOR (off)

“Você não vai a lugar algum, filho. Eu fiz tudo isso por você, para te salvar. Se você não tivesse entrado neste labirinto por ganância nada disso teria acontecido’ – gritou Abnara exaltado”.

Imagem de Abnara e Oudéteros se teletransportando. Câmera decorre sobre a imagem com as seguintes palavras:

NARRADOR (off)

“Abnara diz para Oudéteros que eles vão embora e nunca mais voltarão e conclui: ‘Atrómitos foi apenas um garoto corajoso que serviu para que eu pudesse salvá-lo, já que o líder da vila, Adônis, entrou no labirinto e não conseguiu sair’. Então Abnara se teletransportou com Oudéteros e eles nunca mais foram vistos”.

fade out

FIM

Neste capítulo falou-se sobre o roteiro do jogo, elemento muito importante no processo de criação. O próximo capítulo trata o manual do jogo e suas instruções.

4 MANUAL DO JOGO

O manual do jogo é um elemento importante que funciona como uma primeira comunicação entre o desenvolvedor e o jogador. Um manual deve conter informações para ajudar o jogador a compreender o jogo nos aspectos de: cenário, personagens, equipamentos, condição de vitória, condição de derrota, controle do personagem e configurações do ambiente de jogo.

4.1 CENÁRIO

O jogo se passa em um labirinto chamado Epívoulos. Este labirinto possui vida própria e dificulta a jornada de Atrómitos com armadilhas, desafios e até enviando criaturas para atormentar Atrómitos em alucinações, quando o garoto perde a sanidade.

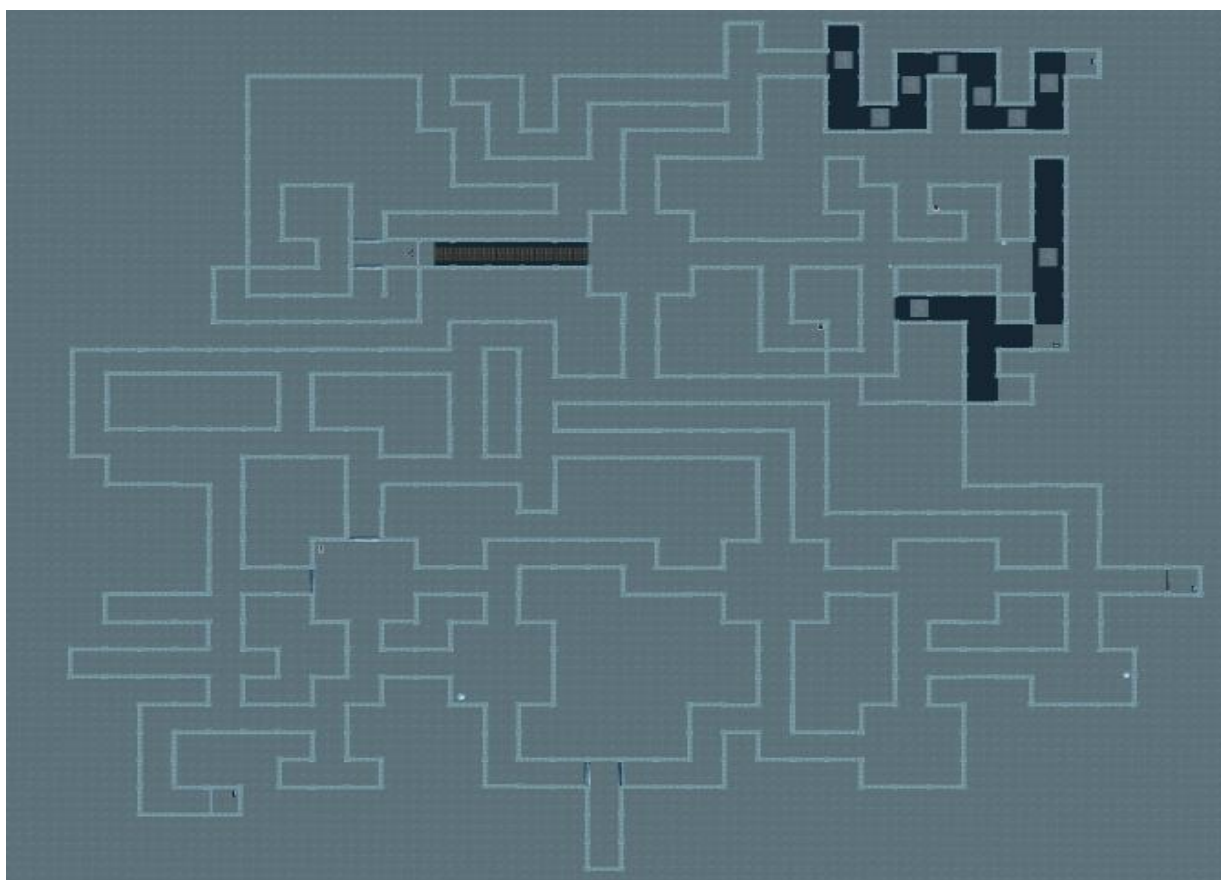


Figura 4. 1 – Epívoulos visto de cima.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2015.

A visão que o jogador tem é em primeira pessoa. Uma cena do jogo pode ser vista na imagem abaixo.



Figura 4. 2 – Visão que o jogador tem do jogo.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2015.

4.2 PERSONAGENS

A história do jogo envolve seis personagens, são eles Abnara, Adônis, Atrómitos, Epívoulos, Layla e Oudéteros. O personagem principal do jogo é Atrómitos, um jovem aventureiro de 17 anos que gosta de explorar os arredores da vila onde mora com seu pai Adônis, o líder da vila. Atrómitos possui um amor muito grande por sua mãe Layla, seu pai Adônis e sua vila Lontari, e procura sempre aprender o máximo com seu pai, para que um dia possa se tornar o líder.

4.3 EQUIPAMENTOS

Atrómitos possui como equipamentos chaves e gemas. As chaves podem ser usadas para abrir os portões encontrados dentro do labirinto. As gemas são encontradas dentro de baús e são requisitos para o quebra-cabeça final, onde o jogador deve possuir em seu inventário todas as quatro gemas encontradas no

labirinto. Além disso, estas gemas possuem características únicas entre si, as quatro gemas são:

- Cristal da tenacidade: Proporciona ao portador maior resistência contra ferimentos.
- Runa do vigor: Fornece um aumento de *stamina* ao portador.
- Gema da vitalidade: Fornece regeneração de vida acelerada.
- Gota de lucidez: Proporciona ao portador maior resistência à insanidade.

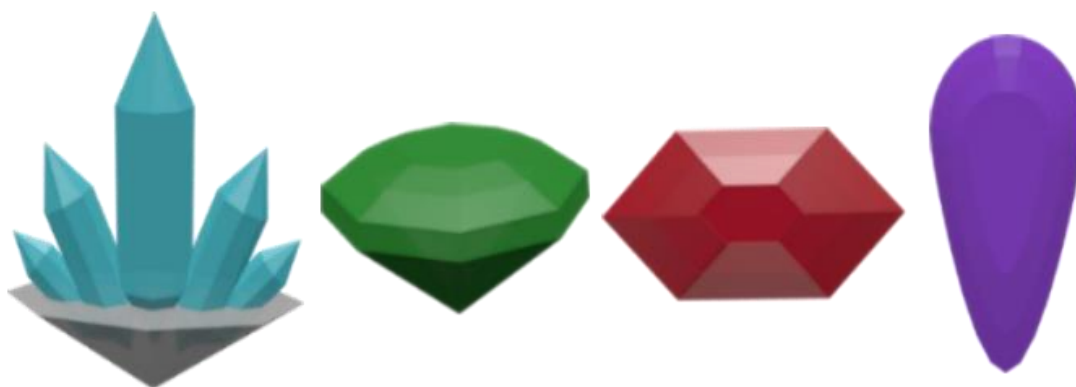


Figura 4. 3 – As quatro gemas.
Fonte: Elaborado pelos autores, 2015.

4.4 CONDIÇÃO DE VITÓRIA

Para vencer o jogo, Atrómitos deve escapar com vida do labirinto, passando por todos os desafios e resolvendo todos os quebra-cabeças.

4.5 CONDIÇÃO DE DERROTA

Caso o personagem morra em algum desafio deverá recomeçar o jogo de seu último ponto salvo.

4.6 CONTROLE DE PERSONAGEM

Os controles do personagem são dados através do *mouse* e do teclado. Segue uma lista dos controles:

Tecla A: Movimentação para esquerda.

Tecla S: Movimentação para trás.

Tecla D: Movimentação para direita.

Tecla W: Movimentação para frente.

Barra de espaços: Pulo.

Shift esquerdo + A, S, D ou W: Corrida na respectiva direção.

Tecla E: Tecla de interação.

Tecla I: Abrir/Fechar inventário.

Tecla M: Ativar/Desativar Mini-mapa.

Tecla Esc: Menu do jogo.

Rotação do *mouse*: Rotação da câmera.

Botão direito do *mouse*: Levantar caixas.

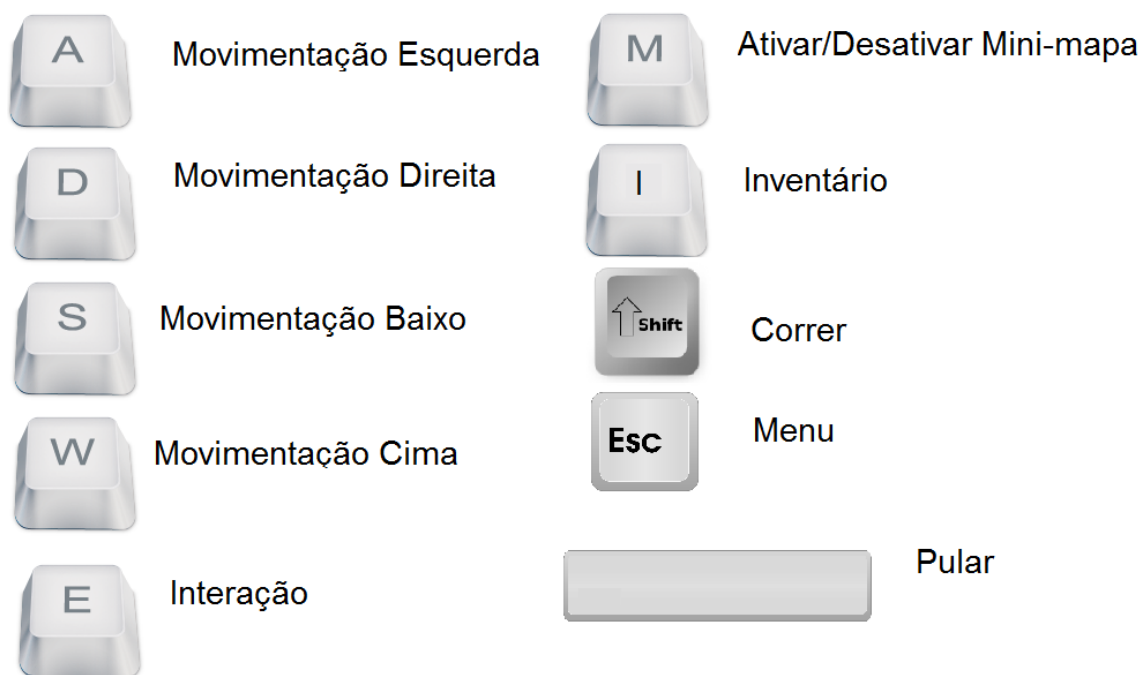


Figura 4. 4 – Teclas de controle do personagem.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2015.

4.7 CONFIGURAÇÃO DO AMBIENTE DE JOGO

As configurações de ambiente dentro de jogo disponíveis são: música de fundo (ligado/desligado e volume) e efeitos sonoros (ligado/desligado e volume). As configurações de volume só estarão disponíveis quando o elemento desejado estiver

ativado. Para acessar e alterar as configurações dentro do jogo aperte a tecla Esc e em seguida selecione Opções.



Figura 4. 5 – Configurações de áudio.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2015.

Neste capítulo foi abordado o Manual do Jogo, elemento muito importante para o entendimento do jogador sobre o jogo.

CONCLUSÃO

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho foi possível adquirir conhecimentos novos e aprimorar habilidades obtidas durante o curso. Foram encontradas diversas dificuldades em aspectos ligados a elaboração do jogo, tornando necessário o estudo aprofundado sobre estratégias de programação e modelagem diferentes das já conhecidas. A superação de tais barreiras permitiu uma grande evolução e qualificação técnica em relação ao início do trabalho. Em conclusão, observa-se que o processo de criação de um jogo digital envolve etapas significativas, antes mesmo de iniciar a prototipação da parte prática existe a fase de escrita dos documentos, que é igualmente importante para um produto final conciso. Ao concluir este trabalho foi obtido um jogo digital, que pode futuramente ser melhorado e expandido em questão de jogabilidade, gráficos e conteúdo em geral, para que o jogo se torne mais amplo e possa oferecer mais entretenimento ao jogador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLENDER. About. 2015. Disponível em: <https://www.blender.org/about>. Acesso em 13 ago. 2015.

DODD, A. *Co-op Coming to 'The Forest' in Next Update*. 2014. Disponível em: <http://bloody-disgusting.com/news/3320039/co-op-coming-forest-next-update>. Acesso em: 12 ago. 2015.

FIELD, S. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

INCOMPETECH. Royalty-Free Music. 2015. Disponível em: <http://incompetech.com/music>. Acesso em 5 nov. 2015.

MCDONALD, T. Alien: Isolation PC Port Early Impressions. 2014. Disponível em: <http://www.pcinvasion.com/alien-isolation-pc-port-early-impressions>. Acesso em 13 ago. 2015.

MIASMATA TEST. *Cena do jogo Miasmata*. 2015. Disponível em: http://zockah.de/23287/#.Vcs8a_nBzGc. Acesso em: 12 ago. 2015.

NOVAK, J. Desenvolvimento de games. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SARKAR, S. Here are the nominees for The Game Awards 2014. 2014. Disponível em: <http://www.polygon.com/2014/11/21/7259309/game-awards-2014-nominees>. Acesso em 10 nov. 2015.

SAVI, R.; ULBRICHT, V.R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. Revista Novas Tecnologias na Educação (RENOTE), Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 6, n. 2. Dezembro, 2008.

SOUNDBIBLE. Free Sound Clips, Sound Bites, and Sound Effects. 2015. Disponível em: <http://soundbible.com/free-sound-effects-1.html>. Acesso em 2 nov. 2015.

SUPERDATA. Brazil digital games market report 2014. 2014. Disponível em: <https://www.superdataresearch.com/market-data/brazils-online-gaming-market/>. Acesso em 2 ago. 2015.

UNITY. A melhor plataforma de desenvolvimento para criar jogos. 2015. Disponível em: <https://unity3d.com/pt/unity>. Acesso em 13 ago. 2015.