

Projeto Aysha: um jogo sobre o poder do perdão ¹

Raquel Beatriz BRETZKE²

Marcia Maria ALVES³

Lucina Reitenbach VIANA⁴

Centro Universitário Curitiba, UNICURITIBA, PR

RESUMO

O presente artigo expõe o processo de produção do trabalho intitulado Projeto Aysha proposto para o curso de Jogos Digitais do UNICURITIBA e aprovado para produção entre os semestres de 2020/2 e 2021/1. Com a temática principal focada no ato do perdão, o projeto teve como objetivo principal o desenvolvimento de um jogo autoral e individual, com o gênero de plataforma 2D e com foco na narrativa. O mínimo produto viável (MVP) contém o menu principal e a primeira fase, que atua como tutorial e apresenta os eventos iniciais da narrativa. Em questão de mecânicas, ela contém a movimentação, o ataque de retaliação e os inimigos 01 e 02. Como referências para a criação foram utilizados diversos jogos, entre eles Super Mario Bros. (NINTENDO, 1985 - atualidade), *Hollow Knight* (TEAM CHERRY, 2017), *Journey* (THAT GAME COMPANY, 2012), *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild* (NINTENDO, 2017), *Old Man's Journey* (BROKEN RULES, 2017) e *Gris* (NOMADA STUDIO, 2018). Ao final dos dois semestres de produção, o jogo apresentou resultados satisfatórios, com aspectos de *gameplay* adequados à proposta, assim como gráficos agradáveis para o público-alvo.

PALAVRAS-CHAVE: Perdão, Plataforma 2D, Ilustração, Narrativa.

INTRODUÇÃO

O Projeto Aysha⁵, iniciado no módulo D e finalizado no módulo E do curso de Jogos Digitais do UNICURITIBA foi produzido de maneira individual devido à natureza sensível da narrativa, que conta de maneira lúdica fatos reais vivenciados pela equipe de desenvolvimento. O projeto foi produzido em *Unity* (UNITY, 2005), as artes e animações foram feitas no *Photoshop* (ADOBE, 1990) e os sons no *Cakewalk* (CAKEWALK, 1987). O jogo foi proposto em um fórum de projetos, realizado no final de cada semestre letivo para decidir as produções do próximo semestre, no fim do primeiro semestre de 2020. A narrativa acompanha a história de Aysha, uma jovem que tem sua vila destruída quando o mal emerge da ganância de um homem. Assustada e sozinha, Aysha precisa aprender a se virar no mundo e perceber que seus monstros não passam de pessoas assim como ela.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Acadêmica do Curso de Jogos Digitais do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. Curitiba – PR., e-mail: rb.bretzke@gmail.com

³ Doutora em Design, Professora Orientadora de Projeto Integrador no curso de Design Jogos Digitais do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. Curitiba – PR. email: alvesmarcia@gmail.com

⁴ Pós-Doutora em Comunicação pela UNISINOS-RS, Doutora e Mestre em Comunicação e Linguagem pela UTP-PR, email: angel.lucina@gmail.com

⁵ Vídeo de apresentação disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sr8kJYI-G6s>

O foco fundamental tanto da trama como das mecânicas do jogo é a importância do perdão e a dificuldade de perdoar alguém.

O jogo procura com essa temática entrar para uma categoria de jogos que tem como potencial sua narrativa, sua representação visual e, também, o potencial de causar efeitos pós jogo nas próprias ações ou reflexões do jogador.

Para a implementação completa da trama e das mecânicas propostas para o mínimo produto viável o projeto teve seu término ao final do primeiro semestre letivo de 2021, com possível expansão da produção para fora do ambiente universitário.

SOBRE O NOME DO JOGO E DA PRODUTORA

Por mais que a identidade de uma produção seja definida por seu nome, o jogo Projeto Aysha ainda não possui sua nomenclatura final definida, recebendo esse nome por conta da protagonista. O nome da produtora, por outro lado, foi escolhido durante a produção de um projeto para o segundo módulo do curso, e permanece até o presente jogo. Studio Archeoraptus⁶, ou simplesmente Archeoraptus, deriva do sufixo *Archeo* em *Archaeopteryx*, dinossauro nativo do Jurássico europeu representando a evolução dos membros da equipe de desenvolvimento durante a produção do jogo, tanto como *game designers* quanto como pessoas.



Imagem 01: Logo da produtora.

PERSONAGENS E AMBIENTAÇÃO

Para a criação de mecânicas coerentes com a história do jogo, foi preciso criar personagens, tanto protagonistas quanto antagonistas, suas histórias de vida e do mundo que os cerca.

O jogo se inicia no ambiente de uma vila pesqueira tão diminuta que não ganhou seu próprio nome ainda. Todos os seus habitantes são felizes e se conhecem desde a infância. A geografia da localidade se destaca por sua beleza natural, onde suas altas encostas enfrentam o quebrar das ondas marinhas, criando escarpas de tirar o fôlego e praias de areia branca e fina. Algumas milhas ao norte está uma fortaleza em ruínas, um

⁶ <https://www.facebook.com/StudioArcheoraptus/>

dia lar de uma poderosa família e símbolo de um próspero reino, a construção atualmente carrega morte e destruição.

A personagem principal, Aysha, é uma jovem adulta insegura e tímida, porém muito curiosa. Sua cor principal é o azul e sua máscara representa o besouro, ela possui uma amizade forte com Enos e acredita que o companheirismo dos dois vai durar até a morte e que ele sempre vai estar por perto para apoiá-la, tanto nos momentos bons quanto nos ruins. FARINA *et al* (2006) aponta que o azul é a cor preferida entre metade da população ocidental (p. 102), o que o torna a cor perfeita para ser utilizada no personagem que será visto durante todo o jogo. Os autores apontam ainda que a cor é associada com harmonia, simpatia, amizade e confiança. HELLER (2013) complementa relacionando a cor à maravilha e à fantasia, adjetivos que encaixam muito bem com a narrativa criada para o jogo.

Enos é o melhor amigo de Aysha, possui personalidade volátil e é muito atrapalhado. Sua máscara representa o camaleão e sua cor principal é o verde. Enos sabe que Aysha é uma boa amiga, mas mesmo assim faria qualquer coisa para ter mais relacionamentos com outras pessoas. HELLER (2013) define o verde como a cor da imaturidade, relacionada aos jovens e ao amor precoce. Também pode ser a cor do veneno e daquilo que causa arrepios e revolução. FARINA *et al* (2006) complementa assumindo o verde como uma cor impulsiva.

Ezra é uma criatura benevolente e mais antiga que o próprio tempo. Ele vive nas profundezas da terra, habitando reservatórios de água e, por estar conectado a umas das fontes primárias de vida, é considerado uma representação de forças divinas. Não são todos os seres que conseguem vê-lo, apenas aqueles cheios de fé e de coração puro. Ezra fará de tudo para manter os seus no caminho da luz, mas a decisão final cabe sempre ao indivíduo. Ele conhece todo o passado e consegue ver o futuro. FARINA *et al* (2006) aponta que o azul remete à simpatia, harmonia e confiança, sendo apontada como a cor daquilo que é divino e eterno. HELLER (2013) escreve que o azul é a cor da fidelidade, relacionando a cor com as vestes utilizadas nas representações dos santos católicos.



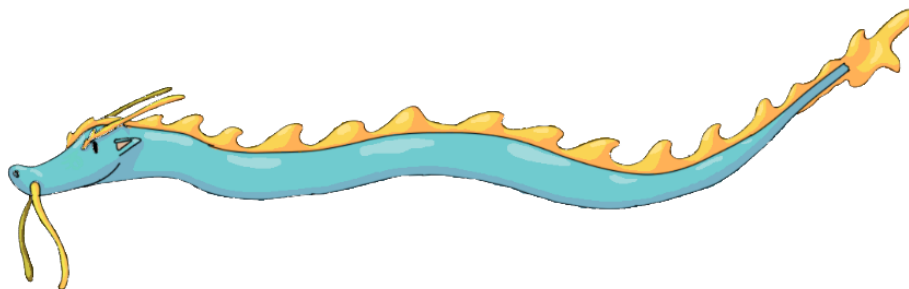


Imagem 02: Aysha (topo esquerdo), Enos (topo direito) e Ezra (baixo).

O antagonista principal é a Bernunça, criatura folclórica catarinense semelhante a um dragão insaciável, que devora tudo o que vê pela frente. Faz parte do ato do Boi de mamão, derivado de manifestações folclóricas da região da Galícia Espanha (PEREIRA, 2010). Na narrativa do jogo, a Bernunça é uma criatura espiritual maligna, atraída por cobiça e ganância. Antes dos acontecimentos do jogo ela toma e corrompe o corpo de Gael, um bibliotecário que ganhou muita influência e se tornou corrupto. A cor predominante na personagem é o branco, cor que pode ser interpretada, de acordo com HELLER (2013), como uma cor de luto, dos mortos, dos espíritos e dos fantasmas, sendo muitas vezes associado com o vazio. FARINA *et al* (2006) ainda aponta o branco como uma cor de vazio interior, de carência afetiva e solidão.



Imagem 03: Bernunça.

NARRATIVA

A narrativa é contada do ponto de vista de Aysha, de modo que as coisas que ela percebe e repassa para o jogador não necessariamente são a realidade do mundo em que ela vive.

Após o surgimento de uma besta colossal, Aysha é jogada para longe de sua casa e de tudo o que conhecia. Ao se ver forçada a entrar em uma jornada que não queria, ela não tem escolha a não ser seguir adiante. Depois de enfrentar diversos obstáculos Aysha percebe que, na verdade, seus monstros não passam de pessoas como ela, que precisa perdoá-los para seguir em frente.

Durante sua jornada Aysha precisa lutar contra si mesma e aprender a perdoar a todos, inclusive a Enos, que a abandonou assim que a Bernunça surgiu. No clímax da história ela precisa enfrentar o antagonista face a face e as ações do jogador influenciarão o final da narrativa.

Caso o número de inimigos perdoados durante a jornada de Aysha for menor do que os inimigos mortos, ela irá derrotar a Bernunça apenas para que o espírito maligno abandone o corpo de Gael e se aloje no corpo dela, corrompendo sua forma física e continuando seu reinado de terror. Caso o número de inimigos perdoados for maior que o de inimigos mortos, Aysha irá perceber que seu nêmesis não passava de outra pessoa manipulada pela Bernunça, que é destruída no processo. Em nenhum dos dois finais Aysha volta para sua vila, preferindo seguir adiante a procura de novas aventuras.

MECÂNICAS

Como parte essencial de um jogo em plataforma 2D a mecânica de movimentação é bidimensional, com opções de locomoção para direita e esquerda, assim como pulo para alcançar lugares altos. Com o decorrer das fases mais mecânicas de movimentação são adicionadas, como a habilidade de nadar (o tempo para permanecer debaixo da água é limitado), escaladas / *wall jumps*, pulo duplo e alterações de gravidade.

Existem duas maneiras de derrotar inimigos: retaliação (ou vingança) e perdão. Em retaliação o jogador utiliza um ataque rápido que, dependendo do inimigo, precisa ser utilizado mais de uma vez. A retaliação diminui a visibilidade da tela, deixando-a cada vez mais escura e dificultando a progressão do jogador pela fase.

Perdão demora para ser realizado, como acontece muitas vezes nas situações fora jogo, para isso o jogador envolve o inimigo em uma bolha enquanto tenta manter um medidor em certa altura de uma barra, deixando o jogador indefeso por certo período de tempo, quanto mais forte o inimigo, maior é o gasto de tempo e a concentração para realizar esse ataque, porém ele derrota inimigos comuns com apenas uma utilização bem sucedida. O perdão diminui a escuridão da tela causada pelo ataque de retaliação.

O jogador possui dois medidores: as barras de vida e concentração. A barra de vida sempre está cheia no início das fases e diminui conforme inimigos conseguem atingir a personagem (diferentes inimigos causam diferentes danos). A barra de concentração diminui sempre que um ataque de perdão é realizado ou a vida é curada. Enquanto o jogador está se curando ele não pode se mover. A barra de concentração é preenchida automaticamente de forma lenta ou quando Aysha fala com Ezra.



Imagem 04: Barras de vida (azul) e concentração (rosa).

O jogador alcança a vitória chegando ao final de cada nível, demarcado por uma área coberta por neblina obscura. Ao fim de cada fase, há uma pequena animação para enfatizar o término. O jogador perde quando sua vida acaba, cai em um buraco ou na água. Quando o jogador perde, acontece uma animação curta de morte para ressaltar o evento.

TESTES REALIZADOS

Por conta da situação pandêmica mundial e a fim de atingir um maior número de pessoas os *playtests* foram realizados através do *Discord* (DISCORD, 2015), onde foram distribuídas tanto as *builds* quanto seus respectivos questionários. Também foi criado um canal de *chat* aberto para o público com a intenção de criar e conhecer a comunidade interessada no produto.

Os diferentes testes serviram para evolução do jogo, adaptando-o para o gosto do público-alvo e aumentando assim as chances de sucesso mercadológico do produto.

Juntamente com o jogo foram produzidos materiais promocionais que complementaram o projeto, sendo eles uma caixa contendo a edição especial de colecionador do jogo, com um artbook, uma pelúcia da Aysha, uma caneca, uma coleção de botons, um quebra-cabeças, uma miniatura da máscara da Aysha, o jogo e a trilha sonora em dvd.



Imagem 05: Edição de colecionador.

Esses materiais pretendem dar visibilidade ao projeto e permitir que ele transite no imaginário do jogador em diferentes mídias, proporcionando uma experiência de jogo singular, capaz de cativar e de gerar reflexão social e cultural sobre os atos do próprio jogador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de produção do projeto foi feito por apenas uma pessoa, de modo que ela teve de lidar com todas as partes do projeto, desde programação, passando pela arte, criação da narrativa, documentação e criação sonora. Para a organização da produção e criação de cronogramas foi utilizado o Trello (TRELLO, 2011) por conta de sua interface amigável e fácil acesso em diferentes dispositivos. Para a criação das artes e animações foi utilizado o *Photoshop* (ADOBE, 1990) e para a programação e montagem do jogo foi utilizada a *UNity* (UNITY, 2005), já que é a plataforma que permite maior flexibilidade para a produção de um jogo bidimensional quando comparada com suas concorrentes.

Com base no exposto, conclui-se a produção do mínimo produto viável com a maioria da programação já feita e com possível espaço para expansão do que será apresentado ao final do projeto. Os resultados dos testes feitos com o público-alvo mostram que o jogo atende as expectativas e que está agradando os jogadores.

O tema do jogo também é de relevância para a sociedade moderna, que mesmo sem o isolamento causado pela epidemia do Coronavírus 2019 está cada vez mais isolada e guardando cada vez mais rancor em relação aos menores erros. Com a isolamento dos micromundos um jogo tem a capacidade de entrar na vida de uma pessoa e mudar a maneira com que ela enxerga o mundo e o ensino do perdão através dessa área é uma oportunidade de impactar a vida diversas pessoas.

REFERÊNCIAS

ADOBE. **Photoshop**. 1990. Diversas versões. Disponível em: <<https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>>. Acesso em: 16 Dez 2019.

CAKEWALK, Inc. **Cakewalk**. 1987. Disponível em: <<https://www.bandlab.com/products/cakewalk>>. Acesso em: 22 Fev 2021.

CHERRY, Studio. **Hollow knight**. 2017. Disponível em: <<https://store.nintendo.com.br/hollow-knight>>. Acesso em: 27 Dez 2019.

FARINA, Modesto. PEREZ, Clotilde. BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo, Editora Edgard Blücher LTDA. Quinta Edição. 2006.

DISCORD. **Discord**. 2015. Disponível em: <<https://discord.com/>>. Acesso em: 10 Out 2020.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo, G. Gili. 2013.

NINTENDO. **Super Mario Bros**. 1985. Disponível em:
<<https://www.nintendo.pt/Jogos/NES/Super-Mario-Bros--803853.html>>. Acesso em: 25 Dez 2019.

NINTENDO. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. 2017. Disponível em:
<<https://store.nintendo.com.br/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild>>. Acesso em: 27 Dez 2019.

PEREIRA, Nereu do Vale. **O Boi de Mamão Folgado Folclórico da ilha de Santa Catarina - Introdução ao seu Estudo**. 2010. Disponível em:
<http://www.manezinhodailha.com.br/subweb_portalboidemamao.htm>. Acesso em: 04 Jan 2020.

RULES, Broken. **Old Man's Journey**. 2017. Disponível em:
<https://store.steampowered.com/app/581270/Old_Mans_Journey/>. Acesso em: 27 Dez 2019.

STUDIO, Nomada. **Gris**. 2018. Disponível em:
<<https://store.steampowered.com/app/683320/GRIS/>>. Acesso em: 27 Dez 2019.

TECHNOLOGIES, Unity. **Unity**. 2005. Versão 2019.4.8. Disponível em: <<https://unity.com/>>. Acesso em: 18 Set 2020.

THAT GAME COMPANY. **Journey**. 2012. Disponível em:
<<https://www.epicgames.com/store/pt-BR/product/journey/home>>. Acesso em: 14 Jul 2020.

TRELLO. **Trello**. 2011. Disponível em <<https://trello.com>>. Acesso em: 15 Mai. 2019.