

Roteiro de desenvolvimento do jogo: *Tenebrae* e a máscara de aura.¹

Jéssica Carla Oliveira do Nascimento MARQUES²

Narle Silva TEIXEIRA³

RESUMO

O presente projeto teve como objetivo mostrar o roteiro do jogo *Tenebrae* e a máscara de aura realizado na disciplina de Design de jogos da Faculdade Fucapi. A Metodologia seguiu os princípios de Löbach (2001). A história do jogo é conceituada através do místico, contos de florestas, mitologias e drama fazendo ligação com interação e imersão em games, podendo o “jogo” ser adaptado futuramente para diversas plataformas.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo; Interação; Místico; Mitologia.

1. INTRODUÇÃO

A respeito do mercado de games, o Brasil vem crescendo consideravelmente. De acordo com uma pesquisa realizada pela BNDES (Banco Nacional do Desenvolvimento Econômico e Social) os jogos vêm ganhando destaque principalmente pelo crescimento da tecnologia - nos aparelhos celulares, computadores, Wii e diversas outras plataformas. Com esse avanço, houve uma modificação dos modelos de negócio e assim diversas possibilidades de geração de receita, através de publicidade, venda de acessórios virtuais e opções avançadas, foram possibilitadas. A indústria dos games é estimada como duas vezes maior que a indústria fonográfica e é possível que cresça mais rapidamente que as do setor cinematográfico. Com isso é presumível perceber que os jogos vêm garantindo destaque no mercado devido as suas possibilidades de interação e imersão através das histórias. Assim, este projeto procura desenvolver um roteiro de um jogo criativo que utilize de temas místicos conhecidos, porém sem deixar a originalidade de lado, buscando assim algo atraente e que consiga satisfazer as emoções do jogador. De tal modo que se obtenha como resultado futuro um jogo denominado *Tenebrae* e a máscara de aura.

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria: Produção Transdisciplinar, modalidade: Roteiro de games.

² Estudante de graduação, 5º período do curso de Desen da Faculdade Fucapi – Fundação Centro de análise, pesquisa e Inovação tecnologica – E-mail: jconmarques@hotmail.com.

³ Orientador do trabalho. Mestre em Educação; professor(a) da Faculdade Fucapi. - Fundação Centro de análise, pesquisa e Inovação tecnologica – E-mail: narle.teixeira@fucapi.br

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Projetar o roteiro de desenvolvimento do jogo Tenebrae e a mascara de aura.

2.2 Objetivos específicos

- Detalhar o fluxo dos caminhos do jogador durante o jogo.
- Adotar um roteiro de história voltado ao público juvenil.
- Identificar jogos similares para análise.

3. JUSTIFICATIVA

O ato de contar histórias liberta a imaginação. As pessoas aprenderam a se comunicar para que ideias e acontecimentos não fossem perdidos com o tempo e muitas dessas inúmeras histórias foram criadas baseadas em lendas e contos para dormir.

Hoje, com o desenvolvimento da sociedade, os jogos tem feito parte dessa atmosfera imaginativa e a maioria deles atraem jogadores das mais diversas idades e gostos. Através da imersão possibilitada por eles e da interatividade, o ato de jogar é visto quase como a de adentrar em um mundo fictício, porém “real” aos olhos de muitos.

Os jogos podem ser uma representação do que se gostaria de viver e ao mesmo tempo a do que se vive. É poder ser representado por um personagem que não existe na realidade – chamado comumente de avatar - mas que realiza ações de acordo com as vontades do jogador durante uma partida.

Pois é isso que se supõe ser uma das características do jogo de acordo com Sato (2009) O fato do jogador se tornar diferente e de realizar escolhas que não condizem com a sua conduta na vida real.

Ao jogar, é possível realizar ações que tornam a experiência cada vez mais intensa e única. Um universo de superação, encanto e muitas vezes aprendizado é moldado. E dentre os diversos temas que podem ser empregados ao projeto de desenvolvimento do jogo, os relativos às lendas como a mitologia, que está presente desde a antiguidade e possui uma

enorme quantidade de mistério, drama e aventura, tem boas possibilidades de serem exploradas. E revelam através da ficção, as crenças e diversidades dos pensamentos humanos.

4. MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Como método escolhido para a realização do projeto, tem-se Lobach (2001) na qual se constitui por: fase preparatória, na qual são coletadas as informações relacionadas ao projeto, fase de geração, na qual as alternativas são determinadas; a de avaliação, na qual as soluções encontradas são validadas; e fase de realização da alternativa escolhida.

Durante a fase preparatória, a cargo do professor, os alunos foram orientados a escolher os temas que mais os agradassem para jogos. Então assim, foram somados diversos assuntos que poderiam ser utilizados como a ideia principal.

Após a seleção de quatro ideias referentes ao número de membros da equipe, estas foram enviadas ao professor para que o mesmo avaliasse qual dentre elas se adaptaria melhor a um jogo. A ideia vencedora teve como ponto principal a utilização do místico e dos contos que cercam as florestas fazendo ligação com a mitologia céltica.

Após isso, foi preciso realizar uma pesquisa para melhor aproveitamento do tema durante o desenvolvimento do roteiro do jogo. Foi definido um perfil e uma faixa etária que melhor se adaptaria, sendo ela, com ênfase em jovens dentre 12 a 18 anos, que apreciam a mitologia, ao misticismo, a aventura e drama.

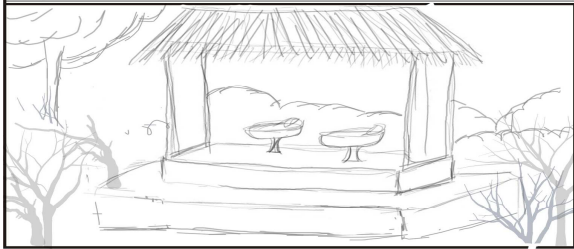
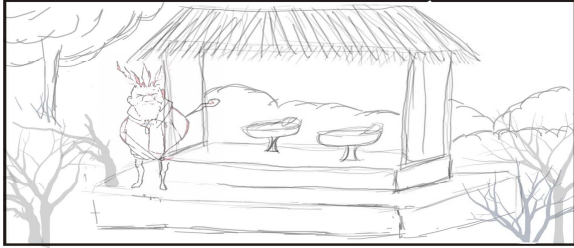
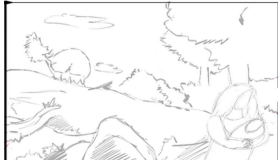

Posteriormente, foram analisados três jogos que se adaptavam ao perfil e as características na qual se procurava expor durante o jogo. Os jogos analisados foram, *Ori and the blind forest*, *limbo* e *nihilumbra*. Todos voltados ao público juvenil, por possuírem histórias cativantes e emocionantes que envolvem dramaticidade e interação através de trilhas sonoras e sons ambientes.

5. DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O jogo *Tenebrae* e a máscara de aura é idealizado para duas dimensões (2D), no modo single player, em sua maioria, a câmera será posicionada em perspectiva de terceira pessoa. O primeiro contato que o jogador terá é com a tela inicial contendo as seguintes opções: novo jogo, ajuda e configurações e sair. Ao clicar em novo jogo: O jogador será direcionado para o prólogo jogável na qual contará os eventos anteriores a trama principal.

O prólogo será apresentado em forma de uma animação de imagens estáticas com legenda, haverá um tutorial explicando ao jogador quais são os controles, regras e objetivos quanto a história. Ele não obrigatoriamente precisa fazer o prólogo, porém é durante ele que se pode ver as principais razões do personagem Falx estar em uma floresta, o porquê de sua viagem por ela e a razão de estar atrás de sua irmã.

5.1 STORY BOARD – Cenas principais de Tenebrae.

STORYBOARD - PRÓLOGO		
	<p>1 cena - Nascimento</p> <p>A cada nascimento é feito uma celebração Cena: Gêmeos estão em "berços" rústicos sendo apresentados ao povo após nascer. O cenário da floresta é comum para eles.</p>	
	<p>#2 - cena - Descoberta</p> <p>O ancião descobre que um dos gêmeos, a menina, possui uma aura de destruição. E quando crescer, destruirá a vila. Em seguida, dá a ordem para que a eliminem-a</p>	
		<p>#3 cena - fuga</p> <p>A mãe da menina informada, pega a filha em seus braços e foge para a floresta. Fazendo com que a vila se revolte contra as duas.</p>



Tenebrae foge após a morte de sua mãe



Falx enfrenta monstros na floresta pra achar sua irmã e pega orbes que o ajudam a aumentar suas habilidades.



Falx fala com H'tgah sobre sua mudança



O encontro dos irmãos. A ultima batalha para descobrir a verdade.

O jogo em si constituído de quatro fases, sendo que cada fase possui subfases que se constituem missões. A partir de cada cenário novo desbloqueado, um ambiente mais degradado e destruído e inimigos mais fortes e potentes são encontrados. Os inimigos geralmente são partes da floresta ou animais que foram corrompidos pela maldição de Tenebrae. Os inimigos, personagens e outras características serão mostrados no roteiro em anexo.

6. CONSIDERAÇÕES

O objetivo deste projeto foi apresentar o roteiro de desenvolvimento do jogo Tenebrae e a máscara de aura. Com base em conceitos de imersão e interatividade dialogados por diversos autores foi possível identificar os elementos que melhor se adaptavam a ideia principal do jogo. A criação deste roteiro pode futuramente ser adaptado e desenvolvido para várias plataformas como pc, mobile e até Playstation.

Os jogos são responsáveis pela diversão de crianças, jovens e adultos e seu conteúdo vai muito além da diversão. Eles são capazes de nos transmitir lições, lemas, oportunidades, desejos e outros diversos tipos de sensações.

Assim sendo, a prática de se jogar jogos pode enriquecer a vida das pessoas, tanto mentalmente quanto fisicamente. E a utilização de recursos como ficção e histórias de lendas antigas, sejam irreais ou reais aos olhos de muitos, transmite a diversidade, a paixão e a criatividade dos seres humanos em mostrar sua compreensão do real, de suas crenças e conteúdo que adquiriu durante sua vida. Em referência as telas e demais “produções” realizadas durante o trabalho, todas foram feitas com base nos princípios do design e conhecimentos gerais da equipe.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BNDES. Banco Nacional do Desenvolvimento Econômico e Social. **Relatório Final: Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. Fevereiro/2014.** Disponível em:<
http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2015.

CERDÁ, K. et al. **Nihilumbra**. Digital distribution. 2012.

LÖBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Edgar Blücher, 2001.

LIMBO. Playdead; Double Eleven. Microsoft Studios. 2015.

MAHLER, T; COKER, G. **Ori and the blind forest.** Moon Studios. 2015.

SATO, A. **Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo.** In: SANTAELLA, I. ; FEITOZA, M. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games.** São Paulo: Cengage, 2009. p.37.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática.** São Paulo. Editora Thomson Learning. 2008.

8. ANEXOS

Como documentação do jogo, baseando-se no processo de desenvolvimento do roteiro de games de Schuytema (2008), temos primeiramente a visão geral:

8.1 Resumo

Tenebrae é um jogo que segue os clássicos de plataforma fundamentados no imaginário que cerca as florestas fazendo ligação com mitologias célticas e contos místicos. Tenebrae colocará o jogador no comando de um dos personagens principais da história, Falx, este precisa adentrar na floresta e lutar contra os monstros que nela estão, assim ganhando habilidades. O jogador precisa achar partes de uma “chave” que dão passagem para os níveis posteriores e todas juntas dão acesso ao último nível. Seu objetivo para estar na floresta é encontrar sua irmã e acabar com uma maldição que atinge ambos.

8.2 – Aspectos fundamentais

Falx inicialmente não possui muitas aptidões. Existem três possibilidades de conseguir ou melhorar as habilidades existentes através de três orbes. Elas são responsáveis respectivamente por: Vermelha: Aumento de experiência do jogador. É exibida após a derrota de um monstro ou criatura menor. Azul: Gerar os pontos a serem gastos com suas

habilidades. Apresenta-se em pontos estratégicos do cenário e após a derrota de monstros e por último, a verde, que pode curar pequena porcentagem de HP do personagem, se apresenta em pontos estratégicos do cenário e após a derrota de monstros maiores.

8.3 História do game

(Início do prólogo)

Existia uma vila próximo de uma floresta, na qual seus habitantes possuíam linhagem com faunos e criaturas místicas, estes seres prezavam muito o nascimento de um novo membro da vila e quando isso acontecia faziam uma celebração. O xamã lhe dava preces para que a criança cuidasse da vila assim como todos ao crescer.

Uma mulher, grávida, deu a luz á gêmeos no momento em que o sol ainda estava nascendo e a noite e o dia ainda estavam começando a se separar. Na hora da celebração, puseram as duas crianças, um menino e uma menina, em um berço em cima de um altar e o xamã foi rapidamente ao encontro deles.

Para o menino deu o nome de Falx, na qual significava faísca ou fagulha, devido a sua aura enérgica e divertida, lhe deu a prece também de sempre ser amado por todos, porém quando se dirigiu a menina notou que ao seu redor havia uma aura negra e devido a isso traria futuramente desgraça a vila se não fosse eliminada naquele momento. A mãe temendo o futuro da filha pegou-a em seus braços e correu em direção à floresta para se proteger de todos. Os habitantes ainda tentaram a procurar, porém não encontraram sequer vestígios.

Observações: Nesse momento de perseguição o jogador coordenará Reina, a mãe dos gêmeos e fugirá da vila. Ela apenas precisará andar, tendo poucos obstáculos para ultrapassar, se resumindo apenas a galhos.

(fim do prólogo)

Cena 1 – Início da jornada.

O tempo passou e os gêmeos cresciam separadamente. O menino amado na aldeia por todos e a menina na floresta com a sua mãe. Apesar dos esforços da mãe de impedir que a maldade tomasse o coração de sua filha, seus resultados foram em vão. A maldição em seu corpo aumentava a cada ano e a menina ia ganhando características mais sombrias. Tudo que seus pés e mãos tocavam iam morrendo: folhas enegreciam e caíam, o terreno se tornava infértil e degradava.

A mãe certa vez, saiu para conseguir alimento e foi atacada por um monstro da floresta. A filha ouvindo os gritos de sua mãe tentou impedir a fera, mas quando chegou já era tarde demais. Sua mãe perecera. A menina não fez sua morte ser em vão e como se obrigasse a maldição a se manter “presa” todo aquele tempo, a libertou e matou a fera. O que se via, após a luta, era uma floresta verde e magnífica com um círculo de morte e destruição em volta da menina e sua mãe morta. Os olhos dela pareciam brilhar de ódio por tudo e todos que ocasionaram aquilo, a partir daquele momento ela se nomeou Tenebrae.

Observações: Nesse momento o jogador coordenará Tenebrae e tentará derrotar o monstro que tenta matar sua mãe. Caso não consiga, a cena é novamente iniciada.

(Fim da cena)

Cena 2 - Monstros

Enquanto isso na aldeia. O menino crescia aos cuidados e proteção do xamã. No seu aniversário de quatorze anos começou a notar coisas estranhas acontecendo. Seu chifre começou a entortar e seu corpo enegrecer.

Logo Falx, temendo a morte, foi ver o xamã que lhe afirmou que aquilo estava acontecendo devido a sua irmã gêmea e o único jeito de parar com aquilo era a encontrando e procurando uma cura junto com ela e que para encontrá-la bastava seguir a trilha de morte. O menino assim parte em busca de sua irmã. No caminho encontra animais que acabaram por ser contaminados pela maldição da menina, pois a maldição não se resumia apenas a matar, mas também corromper o que ela tocasse.

Observações: O jogador assim coordenará Falx até o fim da jornada, derrotando os monstros da floresta e juntando as partes de uma chave, que é definida como uma pedra para passar aos próximos níveis.

(Fim da cena)

Cena 3 – Final.

Após derrotar vários inimigos e achar as partes da “chave” do lugar onde sua irmã está. Tenebrae aparece e não sabe da existência de Falx e assim pensa que ele é um dos habitantes da vila que expulsaram sua mãe como assim ela contara para Tenebrae quando era mais jovem. Com ódio no coração tenta atacá-lo.

Falx acaba por ter que se defender. E a cada vez que ela o atacava se via mais fraca. Até que sua maldição some por completo assim como a de Falx. O menino conta toda a

verdade, que é seu irmão gêmeo e que de algum modo o fato de estarem juntos acaba por anular a maldição. Duas forças opostas que juntas causam a anulação. O erro foi ter os separado. E com a reunião de ambos a vida na floresta se renovou e a maldição deixou de aparecer. E não apareceria novamente. Não enquanto os gêmeos se mantessem unidos.

Observações: A luta final é a mais complicada. O jogador controla Falx que defende-se de sua irmã com escudos ou reversão de golpes, ocasionando assim o enfraquecimento da maldição de Tenebrae a medida que Falx luta.

(Fim)

8.5 Personagens

8.5.1 Como personagens principais têm-se:

Falx: Irmão de Tenebrae. Possui cabelos medianos até abaixo das orelhas, porém estes são escondidos por seu capuz. Possui chifres e cascos assim como todos da vila. Contudo devido a maldição foi corrompido, um de seus chifres entorta e seu corpo começa a enegrecer. Falx é destemido e alegre, todos da aldeia o amavam.

Poderes: No início ele apenas defende-se com força física, mas devido as orbes de energia, ele ganha poderes como um escudo e reversão que são usados na ultima fase do jogo.

Obs: Falx também muda durante a passagem das fases. Ele precisa lutar contra o tempo, antes que seja corrompido totalmente pela maldição.

Tenebrae: Possui longos cabelos e um vestido colado ao corpo. Seus chifres são tortos, semelhante à galhos de árvores e seu corpo é totalmente negro. Ela possui uma aura sinistra e sombria. Tem ódio da aldeia desde o dia que sua mãe contou que foi expulsa. Não queria ter essa maldição.

Poderes: Destrói tudo que toca. Transforma seres orgânicos e não orgânicos em monstros que atacam. Após a morte da mãe, liberou seu poder ao máximo assim ganhou a possibilidade de jogar bolas de energia negra. Usa tais habilidades na ultima fase.

8.5.2 Como personagens secundários têm-se:

H'tgah. O xamã da aldeia: Um sábio de incertos 70 anos que dá benção as crianças recém-nascidas e cuida para que todos protejam a vila. Usa roupas tribais (um tipo de toga, um cajado, um cocar em forma semelhante a uma coroa na cabeça). Possui uma barba espessa e quase sempre anda acompanhado de seu cajado, no qual utiliza em suas bênçãos.

Reina: Mãe dos gêmeos. Possui os cabelos presos em um longo rabo de cavalo, seus chifres são mais curtos que os de seus filhos. Ela possui uma aura protetora e por essa razão foge com Tenebrae, mesmo que para isso tenha que ficar longe de Falx.

8.5.3 Como inimigos têm-se:

Pyhoats: São criaturas tímidas, feitas através da reanimação mágica de cadáveres de animais. Evitam a todo custo contato com seres vivos, mas caso sintam-se ameaçados, possuem a habilidade de gerar fantasmas de si mesmo que explodem ao entrar em contato com qualquer material sólido, seja este orgânico ou não.

Gramequins: Encontrados nas fases iniciais, estas criaturas escondem-se abaixo da terra em florestas e pântanos somente com partes do corpo expostas e ao serem confundidos com a vegetação do ambiente, atacam o desavisado agarrando-o com a mão que brota de seu corpo e atirando espinhos feitos de seus pelos.

Treents: São encontrados em ambientes mais remotos da floresta, lugares em que a maldição ainda é forte. Devido à grossa camada de madeira que cerca seu corpo, é muito resistente a qualquer fonte de dano físico. São criaturas territoriais e prezam muito pelo espaço considerado deles atacando qualquer coisa que o invada.

Snarks: Outrora um ingênuo animal da floresta agora é uma criatura formada por uma massa densa de trevas. Extremantes hostis apesar do pequeno porte. Mostram-se agressivos com qualquer forma de vida que ouse se aproximar dando cabeçadas e emitindo uma névoa venenosa de um órgão especial localizado na ponta de sua cabeça. Assim como os gramequins, estão dispostos nas fases iniciais do jogo.

Slogs: Formam-se com agrupamentos de snarks que com o tempo fundem-se. Possuem o mesmo temperamento agressivo de sua forma anterior, contudo são capazes de absorver a força vital de seus inimigos ao segura-los com a mão que possuem no lugar da cabeça.

8.6 Cenário

A maioria da história do jogo se passa praticamente na vila e na floresta na qual os gêmeos vivem. É possível ver árvores, musgo, folhas caídas e riachos que se alteram a medida que o jogador passa nas fases. Na vila, as casas são feitas de troncos de árvore, folhas e palha. Na primeira fase, vemos apenas um ponto de destruição, a maioria do cenário se encontra verde e vivo. Nas fases seguintes os níveis de destruição no cenário vão aumentando a ponto das cores se tornarem um misto de vermelho, preto e tons de azul.