

**Autor(es):** Gabriel Batista Custodio.  
**Data(última modificação):** 09/11/2023

## Introdução

O seguinte documento registra as resoluções de design de jogo para sprint 1. Os casos de uso trabalhados foram “CSU01: Movimentar Personagem” e “CSU00: Realizar Autenticação”. A tarefa de fazer o design de jogo começou na primeira sprint e foi finalizada na terceira sprint. Para evitar maiores atrasos, uma Tela de Login provisória foi feita pelo Eduardo Tristão, como forma de ajuda ao Designer de Jogo e para adiantar os testes para o CSU00.

## Visão Artística e Estilo

O estilo 2D foi mantido, com contornos grossos como os utilizados em desenhos animados infantis. Para facilitar a animação, uma liberdade artística foi tomada ao definir que nas animações de movimentação de personagem, a personagem olha em direção à tela enquanto caminha, ao invés de olhar para a frente como seria na realidade. Essa ideia visa uma animação caricata que também economiza tempo de produção.

## Personagens e Criaturas

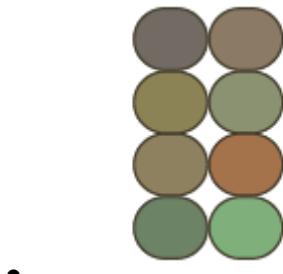
Uma modificação significativa foi implementada na personagem principal do projeto, na qual o design final foi estabelecido. A personagem principal foi alterada de Marsh para Ada, uma adolescente do sexo feminino. No entanto, o padrão de vestimenta previamente definido para Marsh foi mantido para o novo personagem, Ada.

## Ambientes e Cenários

O cenário montado foi um protótipo de mapa com grande inspiração nos elementos da imagem de referência do jogo “The Swords of Ditto”, com o chão de blocos de concreto envolto de vegetação, e algumas rochas abstratas foram posicionadas no mapa para que fosse possível o teste de colisão.

## Paleta de Cores

A paleta de cores é composta tons de amarelo e verde, com cores que variam da cor de código HEX: #BB8354.



•

Figura 1: Paleta de cores usada no mapa.



•

Figura 2: Paleta de cores usada na personagem.

## Arte 2D e 3D

Para a produção das animações de personagem e do mapa, foram criados elementos vetorizados, que foram exportados como arquivos PNG. O tileset foi criado da mesma forma, e então exportado para o Tiled, onde cada tile foi posicionado em uma das posições do mapa, compondo um mapa com elementos diversos e camadas de objetos que estão sobre o solo.

Não foi utilizada nenhuma arte 3D para esta etapa.

## Interface do Usuário (UI)

A única interface de usuário criada foi uma Tela de Login provisória.

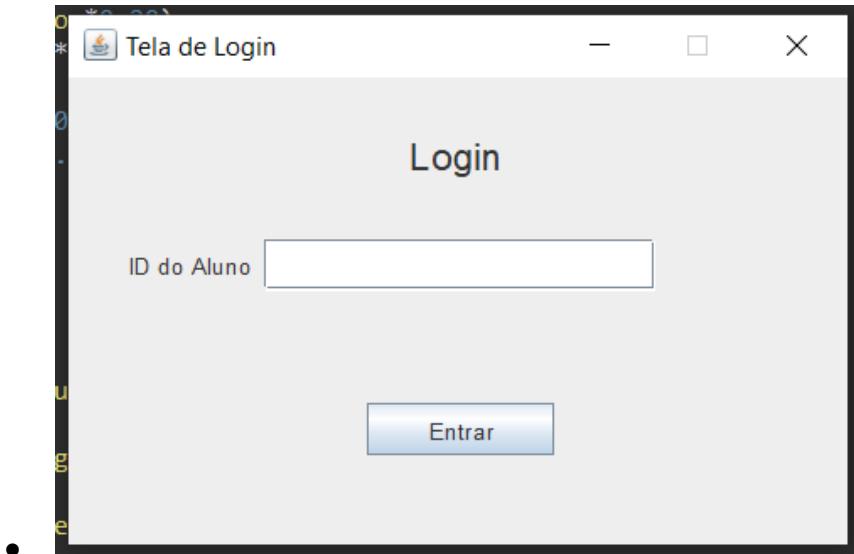


Figura 3: Tela de Login.

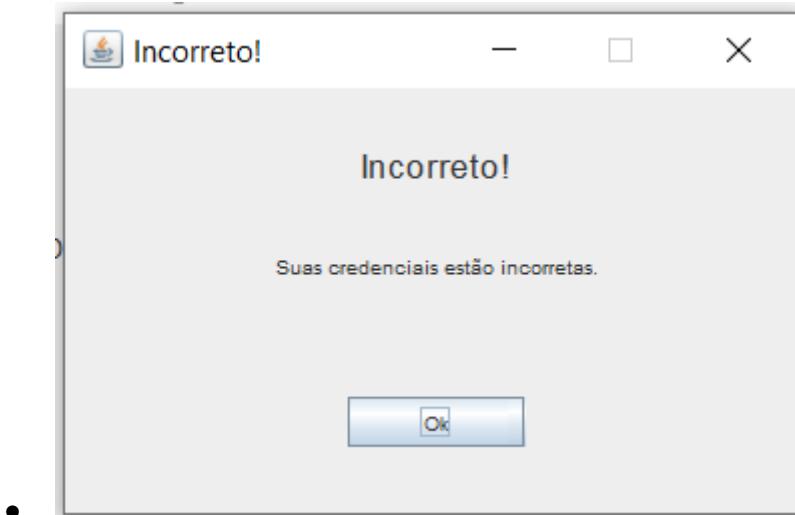


Figura 4: Tela de erro no login.

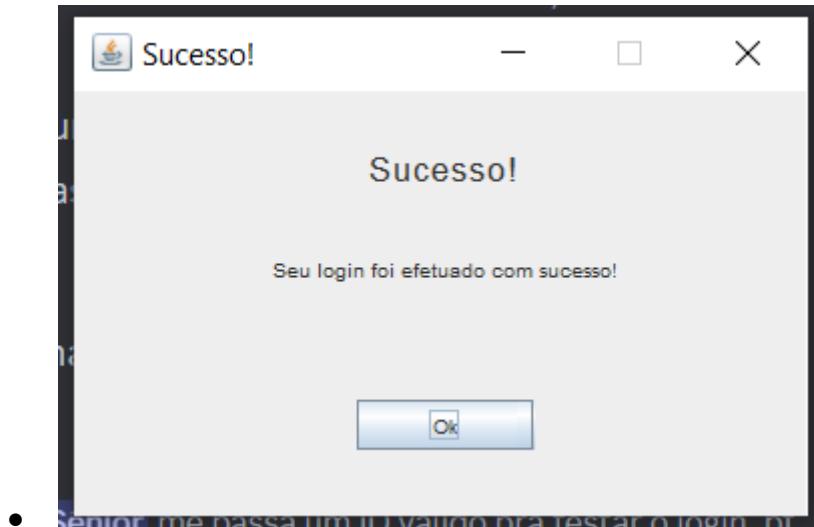


Figura 5: Tela de sucesso no login.

## Direção de Arte

A direção de arte para esta sprint foi direcionada para o aspecto mais cartunesco do jogo, através da criação de um personagem e mapa pouco detalhado, mas com contornos grossos e cores vivas.



Figura 6: Referência para o mapa, "The Swords of Ditto: Mormo's Curse". (2018).



Figura 7: Referência para a paleta de cores, "Professor Layton and the Unwound Future".  
(2008).



Figura 8: Referência para a paleta de cores.

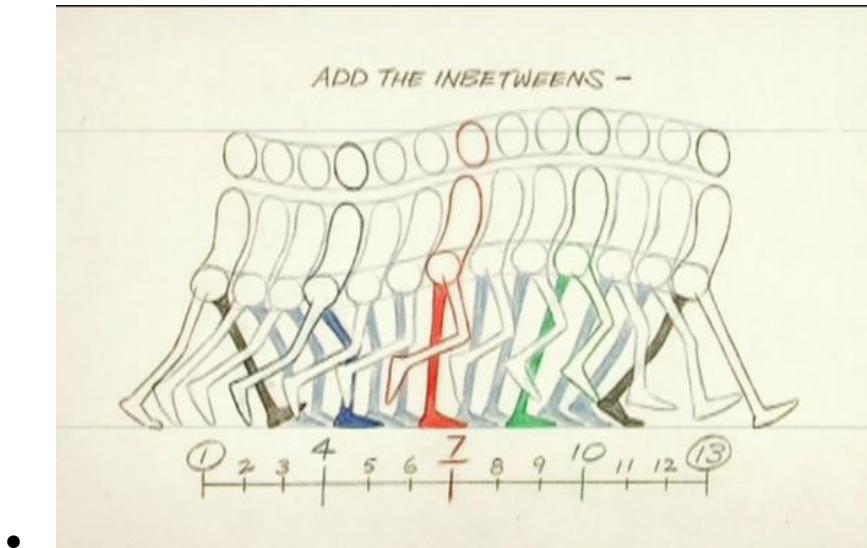


Figura 9: Referência usada para a animação, vinda do livro "Manual de Animação".

## Animação

Para o CSU ‘Movimentar Personagem’, foram produzidas quatro animações de movimentação, uma para cada direção. A movimentação é simulada através da alternância simples da posição das duas pernas da personagem, somada com leves alterações verticais em outras partes do corpo para causar a impressão de que cada passo dado tem um peso. Para cada direção, oito frames compõem o movimento, resultando em trinta e dois frames no total.

O padrão da engine exige que as animações sejam reunidas em uma só imagem nomeada como “nomepersonagem-acao-direcao”, logo, as imagens finais produzidas seguem esse padrão.



Figura 10: Animação “ada-walk-down.png”.

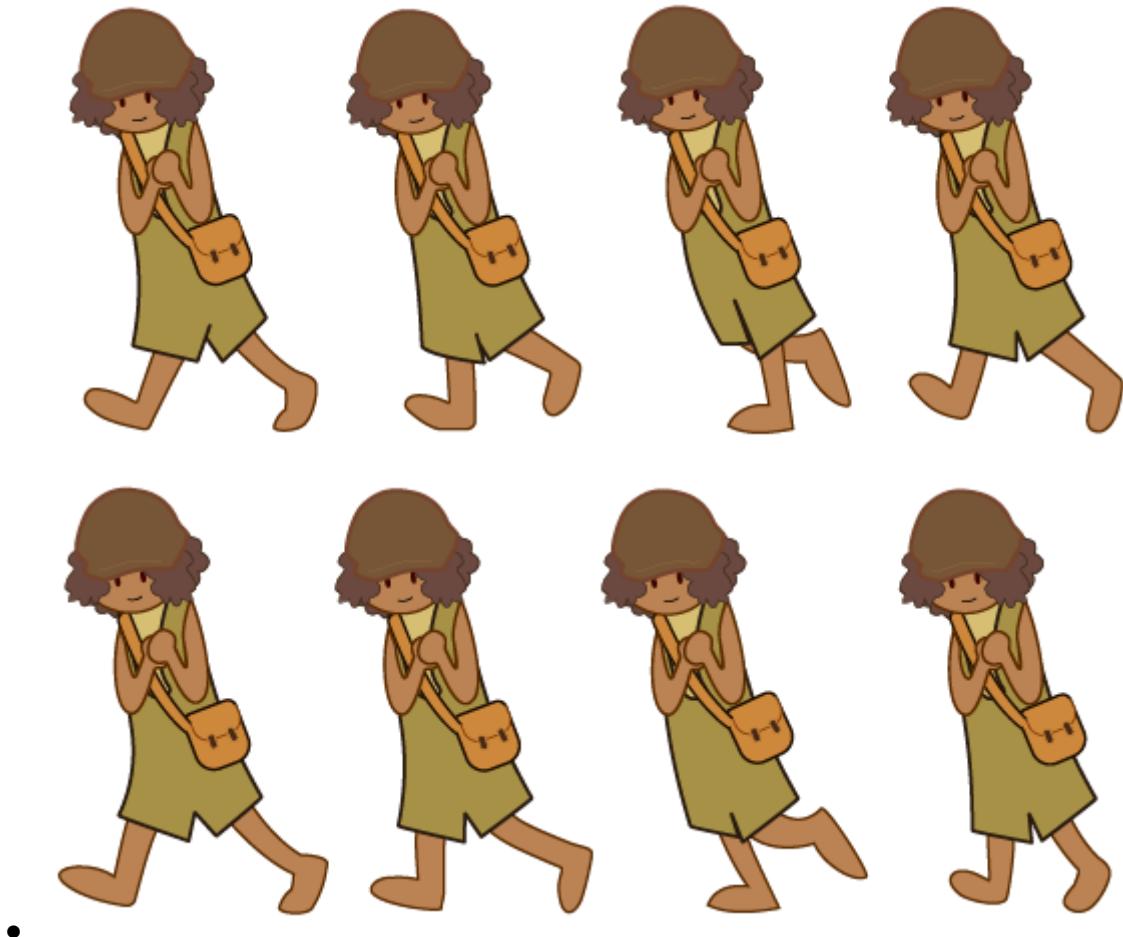


Figura 11: Animação de caminhada “ada-walk-left.png”.

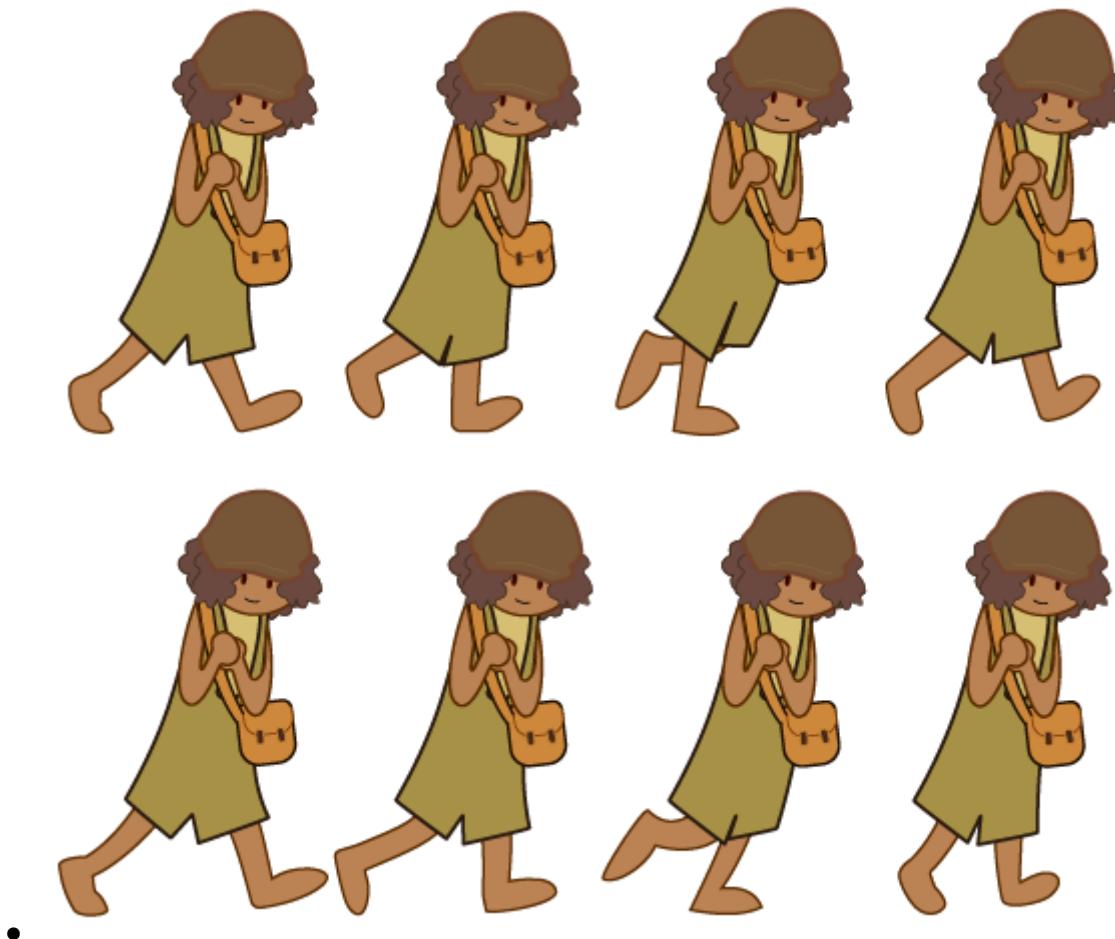


Figura 12: Animação de caminhada “ada-walk-right.png”.

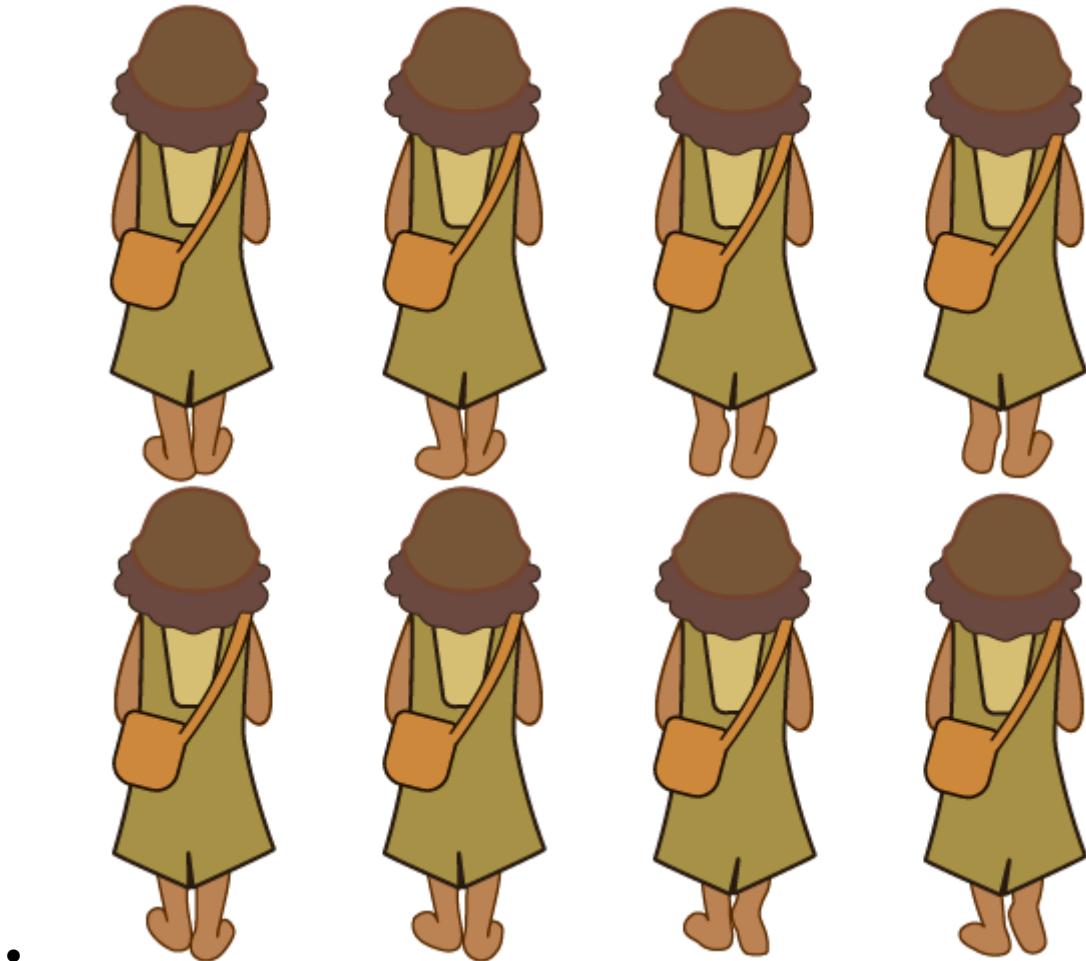


Figura 13: Animação de caminhada “ada-walk-up.png”.

## Mapa

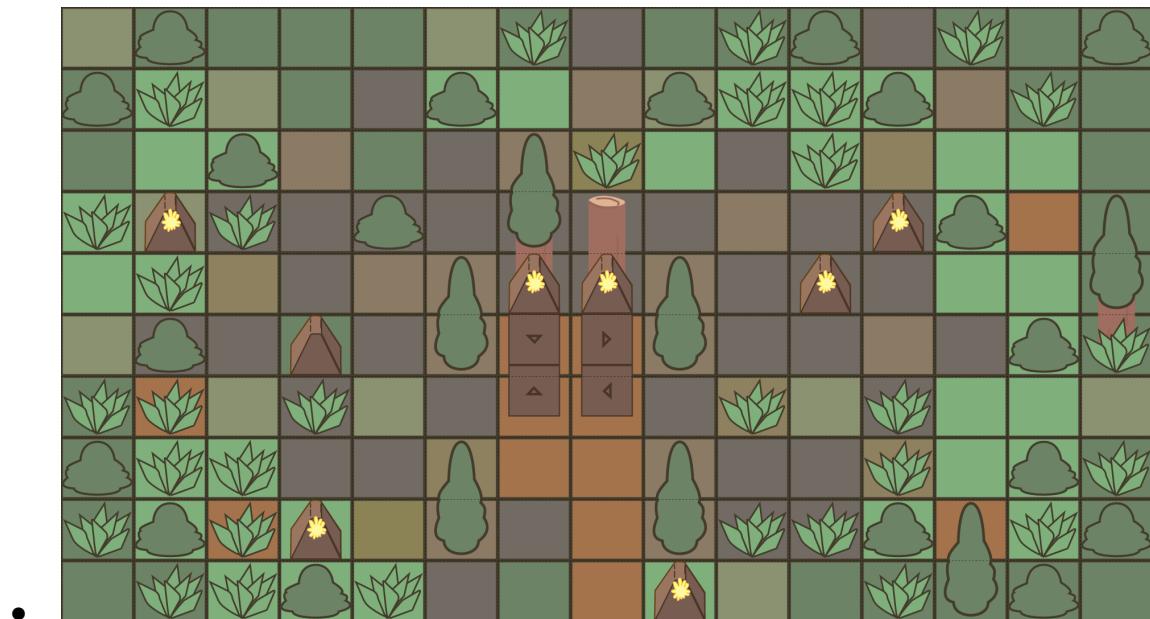


Figura 14: Mapa produzido.

Cada tile do mapa foi definido para a dimensão 128x108.

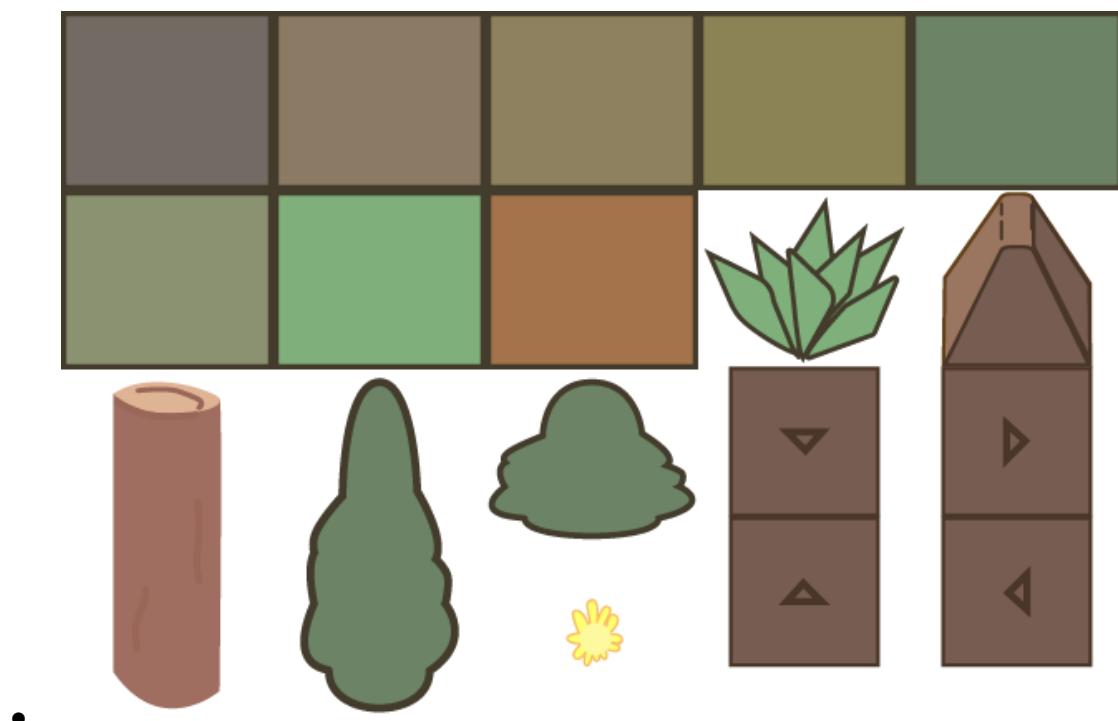


Figura 15: Tileset produzido.

## Referências

- [1] Williams, R. (2016). Manual de Animação: Manual de Métodos, Princípios e Fórmulas para Animadores Clássicos, de Computador, de Jogos, de Stop Motion e de Internet. Editora: Senac São Paulo, 3 de junho de 2016.
- [2] The cabin at the back of the garden. Pode ser acessado em: <<https://ortiesinspiration.tumblr.com/image/671714748670312448>>. Último acesso em: 07/11/2023