



UnB

Atitude HISTORIADORA HISTÓRIAS NO QUADRADIM



Game Design Document

Brasília
2021

Integrantes

Equipe Programação Visual

Professora

Fátima Aparecida dos Santos

Alunos

Daniel Felix de Souza

Leonardo Ramses Cunha Oliveira

Mariana da Silva Lima

Ralison Marçal Resende

Rennan Gladson Sousa da Cruz

Equipe Outras Brasília's

Professora e Coordenadora

Cristiane de Assis Portela

Alunas

Carla Neves da Silveira

Danielle Christina Sampaio Dias

Gabrielle Pereira da Conceição

Nathalia Sofia Araújo

Marina Helena Rodrigues Maia

Equipe Computação

Bacharel

Max Antônio

Alunos

João Vitor de Souza

Ualiton Ventura da Silva

Sumário

1. Visão Geral

1.1 Conceito Geral

- 1.1.1. Conceito do projeto
- 1.1.2. Sinopse geral
- 1.1.3. Estrutura do Jogo

1.2. Informações Técnicas

- 1.2.1. Nome
- 1.2.2. Gênero
- 1.2.3. Temática
- 1.2.4. Público Alvo
- 1.2.5. Monetização
- 1.2.6. Plataformas

1.3. Escopo do Projeto

- 1.3.1. Equipes
- 1.3.2. Prazos

2. Gameplay

2.1. Progressão do jogo

2.2. Objetivos do Jogador

2.3. Mecânicas

- 2.3.1. Ações possíveis
- 2.3.2. Ponto de Vista
- 2.3.3. Salvamento

3. Épocas e Episódios

3.1. Episódio X - Nome do episódio (ano/época)

- 3.1.1. Assuntos Didáticos
- 3.1.2. Localidades
- 3.1.3. Personagens
- 3.1.4. Objetos e Pistas
- 3.1.5. Missão e tarefas do jogador
- 3.1.6. Diário de Bordo

4. Ambientação

4.1. Narrativa/Enredo

4.2. Personagens

- 4.2.1 Estudante
- 4.2.2 Trabalhador
- 4.2.3 Policial
- 4.2.4 Político

5. Estética

5.1. Identidade visual

- 5.1.1. Paleta de cores
- 5.1.2. Logo
- 5.1.3. Tipografia
- 5.1.4 Malha Gráfica

5.2. Estilo

- 5.2.1. Personagens
- 5.2.2. Cenários

1. Visão Geral

1.1 Conceito Geral

1.1.1. Conceito do projeto

O projeto contempla enquanto objeto principal um jogo sério, de propósito educativo, para dispositivos móveis (mobile) que mistura pesquisa histórica e gamificação, problematizando episódios pouco conhecidos na historiografia do Distrito Federal. Por meio do jogo, os usuários poderão interagir com fontes históricas, atuando como historiadores(as) em busca de indícios que permitam construir narrativas contra-hegemônicas da história local. O episódio piloto do jogo mobile *Histórias no Quadrádim* tratará de um evento ocorrido em Brasília às vésperas do golpe militar, em março de 1964, investigando a mobilização popular que foi denominada pela equipe Outras Brasília's como Levante da Turma da Boa Vontade.

1.1.2. Sinopse geral

Atitude Historiadora: Histórias no Quadrádim possibilita a vivência de um verdadeiro historiador: trabalhando com fontes, desvendando pistas e descobrindo narrativas. Sua missão eximamente importante é voltar ao passado para completar as lacunas de um diário de bordo e desvendar uma nova história, uma história perdida – que não foi contada.

Essa jornada historiadora será dividida em pelo menos oito episódios em sua versão final, com cada uma abordando um momento obscurecido na história do Distrito Federal.

1.1.3. Estrutura do Jogo

A arquitetura da lógica estrutural do sistema descritivo do projeto segue a seguinte ordem lógica: *Jogo > Época > Episódios > Localidades > Missão > Tarefas*, com as esferas citadas descritas e exemplificadas, quando necessário, abaixo.

Jogo: Sistema digital completo com o qual o jogador interage; (Atitude Historiadora: Histórias no Quadrádim)

Época: Ano narrativo, que o jogador pode visitar através da mecânica de viagem no tempo; (ex. 1964)

Episódio: Localizado na época, refere-se a um conjunto de eventos históricos que envolve acontecimentos, localidades e personagens; (ex.: Turma do Levante da Boa Vontade)

Localidade: Regiões administrativas do DF, onde habitam os personagens e se passam os eventos; (ex.: Núcleo Bandeirante)

Missão: Descobrir algo relacionado a um evento de uma localidade específica; (ex.: Descobrir quem começou a depredação)

Tarefa: Etapas menores que o jogador deve cumprir para completar a missão; (ex.: Falar com personagem Fulano)

1.2. Informações Técnicas

1.2.1. Nome

Atitude Historiadora: Histórias do Quadrado.

1.2.2. Gênero

Visual Novel: Uma coletânea de cenas de diálogo, onde de forma característica aparecem balões de fala, representação(ões) do(s) personagem(s) ilustradas e, em muitos casos, opções para ativar ou passivamente interagir com tais diálogos;

Point and click: Aplicações cuja ação de controle principal do jogador é clicar nos objetos da tela a fim de concretizar interações e executar uma missão, que frequentemente envolve desvendar um mistério;

1.2.3. Temática

Aventura com tom positivo.

1.2.4. Público Alvo:

O público prioritário são estudantes do ensino fundamental e médio com idades entre 13 e 18 anos. Com o uso da produção do conhecimento lúdica e atrativa para diversos públicos, o jogo busca alcançar, também, pessoas com interesse em aprofundar seus conhecimentos sobre a história do Distrito Federal, sendo o principal público secundário pessoas e estudantes universitários de 19 a 24 anos.

1.2.5. Monetização

Distribuição gratuita, sem compras dentro do aplicativo.

1.2.6. Plataformas

Mobile (Android e iOS).

1.3. Escopo do Projeto

1.3.1. Equipes

Equipe Outras Brasília (Núcleo duro da área de História)

- Carla Neves da Silveira
- Cristiane de Assis Portela
- Danielle Christina Sampaio Dias
- Gabrielle Pereira da Conceição
- Nathalia Sofia Araújo
- Marina Helena Rodrigues Maia

Equipe Ciência da Computação (Responsáveis pela programação e implementação)

- João Vitor de Souza
- Max Antônio
- Ualiton Ventura da Silva

Equipe de Arte e Design (alunos de Programação Visual 1, responsáveis pela especificação e descrição das mecânicas e conceito geral do jogo, além da redação do presente documento)

- Daniel Felix de Souza
- Mariana da Silva Lima
- Leonardo Ramsés Cunha Oliveira
- Ralison Marçal Resende
- Rennan Gladson Sousa da Cruz

1.3.2. Prazos

- **Agosto de 2021:** Início do desenvolvimento, briefing e design;
- **Janeiro de 2022:** Entrega concreta do Game Design Document completo e um protótipo de complexidade MVP (mínimo produto viável);
- **Agosto de 2022:** lançamento, com o primeiro episódio completo, com polimento visual e narrativo a nível comercial;

2. Gameplay

2.1. Progressão do Jogo

O jogador irá navegar por uma progressão linear guiada pelas tarefas e missões, que seguem uma lógica didática pré-determinada. Apesar disso, a linha temporal da narrativa geral não é cronológica, já que o jogo possuirá uma mecânica de viagem no tempo que separa os eventos históricos, ou seja, os episódios.

Cada episódio possuirá um mapa com regiões específicas e pertinentes do Distrito Federal, aqui denominadas localidades. O jogador pode acessar as localidades do episódio na ordem que quiser, mas, ao entrar em uma delas, é necessário cumprir as respectivas tarefas antes de conseguir sair. Durante essas missões, o jogador entrará em contato com diferentes tipos documentais (jornais e ocorrências policiais, por exemplo) e relatos orais para conectar as cidades e eventos, o que incentiva o trânsito e a exploração entre localidades.

No jogo, não há condição de derrota. Existe, porém, a necessidade de completar o mínimo das tarefas obrigatórias das localidades para obter uma chave. Com esta chave, na versão final com os oito episódios implementados, o jogador poderá transitar entre os episódios de forma ativa, podendo escolher qual será a próxima época a ser desbloqueada. Finalmente, a condição de vitória se refere à completude: o jogador zera o jogo quando o diário de bordo tem suas lacunas preenchidas.

2.2. Objetivos do Jogador

Os objetivos didáticos a serem alcançados através da experiência do jogo são:

- Investigar e reunir fontes sobre a história do DF;
- Compreender uma narrativa de uma história não hegemônica;
- Reconhecer os diferentes tipos documentais.

Já os objetivos inerentes à jornada dentro do sistema que é o jogo são:

- Identificar e completar as lacunas em um diário de bordo;
- Encontrar os 5 personagens (por episódio) para auxiliar nos objetivos narrativos;
- Completar as missões necessárias de cada época;
- Obter chaves que desbloqueiam épocas (chaves essas que são obtidas através da completude de um número pré-determinado de missões de um episódio).

2.3. Mecânicas

2.3.1: Ações possíveis

Dentro de um ciclo normal do jogo, visando a situação dos oito capítulos implementados, o jogador poderá:

- Acessar o mapa do episódio e viajar entre localidades;
- Conversar e interagir com personagens não jogáveis (NPCs);
- Acompanhar o progresso pessoal nas missões e suas tarefas subjacentes;

- Ler o diário de bordo e seus dossiês em sua versão atualizada;
- Obter chaves e desbloquear novos episódios;

O acesso ao mapa se dará através de um ícone da tela e mostrará um mapa do Distrito Federal específico do episódio, apenas com as localidades relevantes para o mesmo. Nesse mapa, ao clicar em alguma das localidades, ele poderá viajar para elas (ao menos que esteja em uma localidade que possua alguma tarefa pendente). Uma vez em uma localidade, o jogador poderá interagir com NPCs (Personagens não jogáveis) ao clicar em um ícone representativo de balão de fala ou na ilustração dos mesmos. Ao fazê-lo, uma interface de diálogo aparecerá, com balão de fala, opções de reação (quando aplicável) e ilustração do personagem com quem se conversa, sendo passível de alterações de expressões faciais a depender do tom da conversa. Não haverá bifurcações narrativas nos diálogos, visto a limitação de recursos e exponencialidade de diálogos. Todos os personagens contribuirão com uma visão sobre o período histórico, mas nem todas as interações são necessárias para completar as missões. Há a possibilidade, a depender dos recursos humanos e financeiros no decorrer do projeto, de que os diálogos possuam uma narração em áudio que poderá ser ativada e desativada a desejo do jogador.

Através de uma interface, o jogador poderá acessar as missões principais e as tarefas subjacentes, acompanhando seu progresso na completude do jogo. Ele também poderá acessar o diário de bordo, uma versão mais complexa de seus objetivos, um livro com registros históricos e lacunas faltantes que vão sendo preenchidas conforme o jogador desvenda as informações do jogo e encontra os registros documentais. Neste mesmo diário de bordo, haverá dossiês vazios dos personagens presentes nas localidades do episódio. Tais dossiês vão sendo

preenchidos conforme o jogador acessa as informações através do diálogo. Finalmente, os capítulos desse diário de bordo serão nomeados da mesma forma que os episódios do próximo capítulo do presente documento.

Ao completar a(s) missão(ões) do episódio, que são mandatórias, o jogador obterá uma espécie de chave. O jogador obtém uma chave apenas por episódio. A função dessa chave é desbloquear uma outra época para viagem no tempo, a critério do jogador. A viagem no tempo funcionará através do clique em um redemoinho de poeira e o jogador pode transitar livremente entre épocas já desbloqueadas e completas anteriormente, podendo receber novas tarefas ou acessar outra vez diálogos com personagens para fins narrativos, educacionais ou de entretenimento.

2.3.2. Ponto de Vista

Na maior parte do jogo, a interação será em primeira pessoa, principalmente nos momentos de diálogo e navegação da interface, similar ao jogo *Detetives da História* (2015).



Detetives da História (2015)

Há a possibilidade, a depender dos recursos, de que a visita às localidades seja navegável em terceira pessoa, com o avatar do jogador visível e com animação de andar.

2.3.3. Salvamento

O jogo possuirá um ponto de salvamento automático ao fim de todo diálogo concluído. Além disso, o jogador poderá salvar manualmente caso decida sair do jogo. Não é possível sair do jogo e efetuar o salvamento no meio de um diálogo. A princípio, não haverá mais de um save por aparelho.

3. Épocas e Episódios

Estão planejados para a implementação final oito episódios, cada um pertencente a uma respectiva época, que podem ser liberadas na ordem que o jogador desejar. O episódio piloto, planejado para o lançamento em agosto de 2022, se chamará Levante da Turma da Boa Vontade e abarcará a época do ano de 1964. Para este e os próximos episódios a serem desenvolvidos, sugere-se a seguinte estrutura de organização e documentação de informações:

3.1. Episódio X - Nome do episódio (ano/época)

3.1.1. Assuntos Didáticos

Lista ou descrição dos assuntos didáticos e educacionais referentes ao conteúdo da disciplina escolar de história que serão abordados no episódio.

3.1.2. Localidades

Regiões administrativas e cidades que serão visitáveis fazem parte do mapa daquele episódio, além de uma descrição localizada quanto às fronteiras e nome da região, caso estes fossem diferentes na época que o episódio retrata.

3.1.3. Personagens

Lista dos personagens e sua posição no mapa, além da relevância dos mesmos para a completude das tarefas.

3.1.4. Objetos e Pistas

Lista e descrição dos objetos e registros documentais disponíveis no episódio, além da definição de qual caminho o jogador deve percorrer para obtê-los e se os mesmos servirão para o preenchimento de lacunas do diário de bordo.

3.1.5. Missão e tarefas do jogador

Elencar todas as tarefas que o jogador receberá durante o episódio, além da ordem e gatilho de aparecimento quando aplicável. Descrever passos necessários, consequências da execução e quais tarefas serão necessárias para obter a completude da missão e, consequentemente, obter a chave do episódio.

3.1.6. Diário de Bordo

Conteúdo que aparecerá no capítulo do diário de bordo do jogador referente a este episódio, além de suas lacunas e como preenchê-las.

4. Ambientação

4.1. Narrativa/Enredo

O enredo do jogo pretende seguir uma abordagem ficcional, atribuindo ao jogador a motivação de ser um agente, institucional ou revolucionário, que viaja no tempo em busca de trechos perdidos da história. Com a missão de recuperar a história que se perdeu e preencher as lacunas de seu diário de bordo, o(a) protagonista viaja para o passado, presencia episódios importantes da história do Distrito Federal, conversando com personagens emblemáticos e arquétipos relevantes para o contexto.

4.2. Personagens

No decorrer do jogo, diversos personagens aparecerão, tendo cada um deles um dossiê misterioso no diário de bordo do protagonista. Isto é, todos eles possuem nome, características particulares individualizadas e um contexto situacional. Entretanto, todos os personagens seguirão motivos narrativos arquetípicos, os tipos ideais de Weber (1999), que perpassam todos os episódios e carregam o ethos (a essência do ser) de uma persona. Até o momento, sete tipos ideais foram listados (Estudante, Trabalhador, Policial, Político, Jornalista, Professora e Lavadeira), dos quais os quatro primeiros foram descritos.

4.2.1 Estudante

O estudante é um indivíduo novo que participa das manifestações, reivindica os direitos estudantis e considera a greve como uma possibilidade de efetivação para manifestar injustiças. Pela idade e pela falta de experiência, o estudante possui medo de apresentar suas ideias de forma genuína e se recata em situações de muito risco.

4.2.2 Trabalhador

O homem que quer trabalhar, local ou imigrante, e vem de longe com a família, morando nas acomodações da construção de Brasília. Nos episódios, pode aparecer como construtor civil, desempregado, voluntário, operário ou trabalhador de boa vontade, por exemplo.

4.2.3 Policial

Tem como função geral manter a ordem e está do lado do Estado, mas não se associa oficialmente a nenhuma instituição local deste, o que gera flexibilidade nos cargos. Para atuar e alcançar seus propósitos, contam com o uso legítimo da violência.

4.2.4 Político

Indivíduo de boa oratória, que é carismático e faz muitas promessas. É um líder, que sempre representa alguém ou um grupo, podendo ser um político local ou “de fora”, e sempre faz parte de algum partido.

5. Estética

5.1. Identidade visual

5.1.1. Paleta de cores

As cores escolhidas foram divididas em duas diferentes paletas, a Paleta Principal e a Paleta Auxiliar (ou Secundária). Na produção de cada paleta, foram considerados os seguintes aspectos: o significado de cada cor e a relação dela com Brasília; sua saturação e contraste; e sua aplicação.

Inicialmente, na paleta Principal, estão presentes as seguintes 7 cores:



1. Verde Cádmi; 116132
2. Vermelho Sinópia; CA4005
3. Amarelo Munsell; E4C618
4. Marrom Camelo; D0A473
5. Bege areia do deserto; E1CAAF
6. Branco Alabaster; F1EEE7
7. Azul claro; 66A1DC

Em relação aos significados, as cores foram escolhidas baseadas muito em sua relação com Brasília, tendo seus tons e saturações ajustados para funcionarem em harmonia. O verde foi altamente baseado nas placas de Brasília; o vermelho no barro; o amarelo nos ipês e primeiros rascunhos; o marrom na cor da grama na época da seca; o bege

como tom neutro presente no cerrado e que harmoniza com marrom e o branco; o branco nas construções de Brasília; e, finalmente, o azul no característico céu de Brasília.

Em relação à saturação e contraste, eles foram ajustados para trazer diferenciação, sem exagero, entre as cores mesmo em escala preto e branco. Outro aspecto levado em consideração foi a necessidade de limitar a saturação apenas às cores mais emblemáticas para não haver poluição visual.

Por outro lado, na Paleta Auxiliar, estão presentes as seguintes 6 cores:



1. Azul Xiketic; 06081C
2. Azul Charcoal; 374C63
3. Cinza Teia; 7E888E
4. Verde Android; B3C937
5. Laranja Fulvous; E0850F
6. Marrom; 8F5622

Em se tratando dos significados, os azuis têm relação ao aspecto mais noturno de Brasília, o cinza está relacionado com as ruas, o verde com a grama na época de chuva, o laranja com o pôr do sol e o marrom com as árvores do cerrado.

Os níveis de saturação e de luminosidade diferem na paleta auxiliar: com a luminosidade mais escura, ela serve como um con-

traponto à paleta principal mais luminosa. Nessa paleta, assim como na anterior, foram considerados níveis que se distinguíssem, além de sua possível conversão na escala preto e branco.

Tendo sido vistas as paletas, é possível considerar sua aplicação. O jogo, ao ter um caráter ilustrativo e narrativo, tem uma paleta que procura abranger diversos tons e englobar as cores de Brasília. Outra coisa a ser considerada a partir da natureza do jogo é que, em diferentes variações de luz e em diferentes contexto nas ilustrações, as cores podem ser levadas como base ao invés de limitação. Isso significa que, para a criação de sombras, por exemplo, são incentivadas a experimentação e diferenciação.

Em relação à aplicação das cores diretamente nas artes, é relevante trazer proporções e variar: combinar as cores em diferentes proporções em uma cena (por exemplo, 60%, 30% e 10%), além de combinar cores com saturações diferentes e combinar a paleta principal com a paleta auxiliar como suporte.

Um exemplo de possível aplicação das cores, seguindo as proporções, adição situacional de cores próximas e misturas de diferentes níveis de saturação está a seguir:



5.1.2. Logo

Para a criação da logo do jogo, foram considerados alguns requisitos e aspectos desejáveis. Estes foram derivados da temática do jogo, da atmosfera pretendida, das referências estéticas e estilísticas, de trabalhos anteriores do projeto e da temática geral de investigação e de Brasília. Dessa forma, após desenvolvimentos e validações, esse é o resultado final desses requisitos:



Essa logo, assim como os outros materiais presentes no tópico de identidade visual, tem sua forma de aplicação explicitada no material auxiliar Manual de Identidade Visual - Atitude Historiadora. Então, aqui a logo será observada em função de seu papel no jogo.

As aplicações da logo são múltiplas e diversas e, a seguir, estão listados apenas algumas de suas aplicações, que variam com o contexto. Assim, a logo e sua tipografia acompanhada servem como banner e representação visual do jogo em materiais de divulgação interna e externa. A versão completa mostrada anteriormente, com as cores Amarelo Munsell (E4C618) e Preto (000000), tem sua aplicação na divulgação, abertura e representação de marketing do jogo, servindo como um carro chefe visual do projeto.

A versão em preto e branco da logo (exposta após esse parágrafo) é recomendada para aplicações mais formais ou de impressão, assim como em contextos em que as cores originais causem dissonância com o fundo aplicado.



A logo em forma de ícone (exposta após esse parágrafo) é utilizada para o ícone do aplicativo celular e para aplicações excepcionalmente pequenas.



5.1.3. Tipografia

O presente projeto tenta conciliar o aspecto histórico, lúdico e característico do jogo e de Brasília. Dessa forma, o desenvolvimento foi pautado em pesquisas históricas, especialmente para a produção de jornais, e de pesquisas de sentidos e juízos de cada tipo.

O conceito histórico foi proporcionado pelo estudo de jornais que, em sua grande parte, utilizam uma miríade de famílias tipográficas. Dessa forma, esse estilo de com-

binação de tipografia deve ser feito com parcimônia e visando hierarquia visual. Isso significa que fontes de maior destaque devem ser utilizadas para títulos e subtítulos (variando em tamanho) e que o corpo deve ser reservado para fontes de maior legibilidade (considerando também o contraste). Já a pesquisa de sentidos foi pautada por referências e ideias que conceitualizam o jogo. Assim, as famílias tipográficas são dinâmicas e harmonizam de forma a concretizar os aspectos do jogo tais como aventura, exploração e ludicidade.

No que tange a identidade visual do jogo em si, as duas fontes utilizadas para a logo do projeto seguem a diretriz de trazer sentidos que abranjam o jogo ao invés da rota mais histórica. O logotipo, descrito em maiores detalhes no tópico anterior, utiliza as fontes Londrina Solid (para o título) e Bebas Neue (para o subtítulo).

Já para as fontes que serão utilizadas para os objetos internos do jogo, registros documentais escritos, é recomendado que sejam pautados na pesquisa histórica do uso da tipografia de jornais, assim como na de sentidos. Dessa forma, as seguintes famílias tipográficas são recomendadas para a criação de jornais e demais documentos escritos:

Bodoni (principalmente títulos e subtítulos)

Besley (principalmente títulos e subtítulos)

Archivo Black (principalmente títulos e subtítulos)

Helvética

Times New Roman

Cambira

Ainda sobre a aplicação em documentos, é importante que ela seja diversa com muitas tipografias, de forma a replicar os jornais mais antigos que são objetivos de estudo do jogo. Isso resulta, também, em uma certa flexibilidade de aplicação: caso futuros

designers do projeto necessitem, eles podem adicionar mais tipografias aos jornais contando que sejam pautados em documentos históricos. Em relação ao texto corrido do jogo e para a maioria das aplicações, foi feita um teste de aplicações pautados em sentidos e legibilidade; Assim, é recomendado para o projeto o uso das fontes Bebas Neue (Títulos em texto) e Averia Libre (Tipo em texto).

5.1.4 Malha Gráfica

A malha gráfica é um elemento da identidade visual que permite, de forma simples, rápida e consistente, trazer interesse visual para materiais do projeto, como apresentações, postagens ou planos de fundo. O desenvolvimento da malha foi inspirado pelos trabalhos de azulejo. Ela faz referência à estrutura de Brasília, uma cidade extremamente geometrizada. Assim, a ideia é usar a estrutura em blocos, como azulejos, para brincar e reconstruir a dinâmica da cidade com essas formas, aludindo a como o jogador irá descobrir novas narrativas para além das peças históricas já apresentadas. Isto é, utilizar das curvas, retas, intersecções, tangentes, secantes, e demais formas entre si, assim como o projeto urbanístico da cidade se deu.



Para a aplicação em si, o usuário da malha é incentivado a ser criativo e usar os recursos de forma inventiva - combinando as formas distintas para se adequarem à função desejada. É importante, também, manter consistência de tamanho dos quadrados dentro de uma mesma aplicação, para remeter a ideia de azulejo, além de seu paralelismo.

5.2. Estilo

O jogo Atitude Historiadora: Histórias no Quadrado é uma aventura de tom positivo, e o objetivo principal de sua ambientação é que o jogador se sinta confiante para explorar diferentes regiões do Distrito Federal em diferentes períodos históricos e conversar com personagens enquanto naturalmente descobre e aprende sobre a história local.

Para cumprir tal propósito e alinhar-se à estética da identidade visual, é pretendido que as ilustrações sigam o estilo flat, que se trata de uma pintura em blocos mais chapados, próximas às abordagens vetoriais. A intenção é que os personagens tenham um nível de detalhamento maior, podendo ser ilustrações executadas no formato de pintura digital 2D mais próxima ao realista, a depender da expertise e preferência dos ilustradores que forem trabalhar no jogo - atentando-se, claro, às definições de identidade e estilo já delineadas no presente documento.

No geral, devem ser evitadas formas muito pontudas ou espinhosas e contrastes muito fortes para evitar causar uma sensação de ameaça ou um estado de alerta quando estes não forem intencionais. Tanto na construção de personagens quanto de cenários, será dada preferência para o uso de formas mais simples e controle no nível de detalhes e complexidade dos assets. O motivo é possibilitar a execução de um nível satisfatório e homogêneo de ilustrações a tempo de oferecer diversidade para o escopo do projeto a longo prazo.

5.2.1. Personagens

Para os personagens, é recomendado que sejam simplificados, mas que ainda possuam uma base na anatomia humana, evitando distorções e um visual completamente cartoonesco ou infantilizado. Assim, o conceito para o estilo das ilustrações de pessoas é que sigam traços simples, mas que garantam a proporção e anatomia mais próxima da realidade. Alguns exemplos de como isso pode ser aplicado podem ser vistos abaixo.



Ilustrações modernas e simplificadas feitas por Tommy Parker, sem linhas de contorno, com cores pouco saturadas. (Fonte e mais trabalhos em <https://www.synergyart.co.uk/artists/tommy-parker>)



Adicionando mais uma camada de detalhe e sombreamento, Steve Scott também segue uma ilustração flat que, na maioria das vezes, não possui linhas de contorno. (Fonte e mais trabalhos em <https://www.stevescott.com.au/>)



Bruno Mangyoku trabalha com blocos de cor ainda mais detalhados, utilizando linhas de contorno e proporções bem próximas à realidade. (Fonte e mais trabalhos em <https://www.behance.net/brunomangyoku>)



Um outro exemplo de aplicação do estilo de blocos de cor flat é o trabalho de Cannaday Chapman, que utiliza, além de linhas de contorno e níveis de sombreamento, camadas de textura, lembrando um pouco o estilo de quadrinhos. (Fonte e mais trabalhos em <http://cannadaychapman.com/illustration/>)

5.2.2. Cenários

Majoritariamente, o jogador verá dois cenários: o mapa de suas navegações entre localidades e o fundo dos diálogos com os personagens.

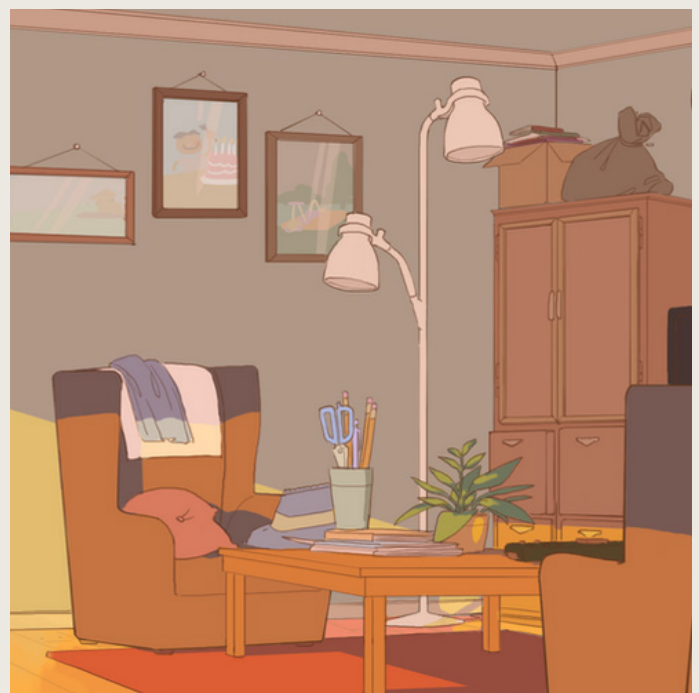
O mapa será diferente para cada episódio; isto é, ele seguirá as fronteiras do Distrito Federal, mas mostrará como localidades acessíveis apenas aquelas pertinentes e acessíveis durante o episódio. Além disso, é de exímia importância que o mapa siga as suas referentes mudanças e atualizações históricas de fronteiras.

Já os cenários que compõem o fundo dos diálogos irão variar de acordo com o recinto e contexto do personagem com quem se está interagindo, sempre retratando um plano anterior, mais distante, do ponto de vista do jogador. As diretrizes de estilo se aplicam no tópico de cenário também, procurando utilizar blocos de cores mais chapadas que podem variar em níveis de complexidade.



O trabalho de Shato segue uma pintura chapada de linhas não totalmente geométricas, revisitando o estilo flat com algumas texturas, cores pasteis e linhas em tons terrosos. (Fonte e mais trabalhos em https://www.instagram.com/shato_illust/)

As ilustrações feitas por Anna Pan para o estúdio Game Grumps para um jogo de Visual Novel são referências excelentes para nível de detalhamento e coloração em chapada além de perspectivas vislumbrado para o projeto. (Fonte e mais trabalhos em <https://anna-xiin.wixsite.com/folio/dream-daddy-a-dad-dating-simulator>)





O cenário ao lado de Steven Universe, animação da Cartoon Network, segue o nível de ilustração chapada e nível de detalhamento procurados para o projeto, além de uma perspectiva adequada para aparecimento dos personagens em cenas de diálogos. (episódio The Return, fonte e mais cenários em <https://steven-crewniverse.tumblr.com/post/128066515254/a-selection-of-backgrounds-from-the-steven>)

No trânsito pela cidade, há a possibilidade da implementação de uma navegação com animação do avatar do personagem principal. Nesse sentido, os cenários serão desenhados para o ponto de vista “top down”, que abarca tanto a visão superior quanto frontal das construções, como exemplificado ao lado.

Perspectiva top down com ambiente de fazenda por Thomas Frick. (Fonte: <https://twitter.com/ThomasFrick>)



Assim, esperamos que a presente documentação possa servir de guia e norteamento para a produção do jogo, garantindo a base para um desenvolvimento homogêneo e organizado do processo.

