

PUC GOIÁS - PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
Escola Politécnica / Design



**GAME WORLD E CONCEPT ART:**  
Design de jogos contemplativos e imersivos  
ao invés de hiper-estimulantes

Autor: Daniel Baiocchi Sullivan  
Orientador: Prof. Marcos Costa de Freitas

Goiânia  
Junho de 2023

DANIEL BAIOCCHI SULLIVAN

**GAME WORLD E CONCEPT ART:**  
Design de jogos contemplativos e imersivos  
ao invés de hiper-estimulantes

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentada como requisito para a  
obtenção do título de Graduado em  
Design, pela Escola Politécnica, da  
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

**Orientador:**

Prof. Marcos Costa de Freitas

**Banca de Avaliação:**

Edgar Silveira Franco

Marília Teixeira

Goiânia  
2023

DANIEL BAIOCCHI SULLIVAN

**GAME WORLD E CONCEPT ART:**  
Design de jogos contemplativos e imersivos  
ao invés de hiper-estimulantes

Monografia e Projeto de Design apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_\_, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

Prof. Marcos Costa - Orientador  
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

---

Prof. Marília Teixeira  
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

---

Prof. Edgar Franco  
Universidade Federal de Goiás

## RESUMO

O Trabalho de Conclusão de Curso aqui apresentado, é composto por monografia que registra a pesquisa do autor a respeito de Design de jogos, especificamente na criação de Game World e Concept Art. Observando e estudando os atuais conteúdos hiper-estimulantes como consequência de uma realidade altamente simulada (hiper-realidade). Por parte final constituída de um projeto de design que tem por objetivo ensaiar o design de Game World e Concept Art de um jogo hipotético alternativo aos conteúdos hiper-estimulantes. Engajando estratégias de Design Thinking para organização e fluidez das ideias, métodos praticados por desenvolvedores de jogos para criar universos imersivos e maneiras eficazes de expressão artística para este objetivo.

Palavras-chave: Design de Jogos. Game World. Concept Art. Hiper-Estimulação. Hiper-Realidade. Imersão.

## **ABSTRACT**

This Course Completion Work presented here is composed of a monograph that records the author's research on Game Design, specifically in the creation of Game World and Concept Art. Observing and studying the current hyper-stimulating contents as a consequence of a highly simulated reality (hyper-reality). The final part consists of a design project that aims to test the Game World and Concept Art design of a hypothetical game alternative to hyper-stimulating content. Engaging Design Thinking strategies for organization and fluidity of ideas, methods practiced by game developers to create immersive universes and effective ways of artistic expression for this purpose.

Keywords: Game Design. Game World. Concept Art. Hyper-Stimulation. Hyper-Reality. Immersion.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>9</b>
2.1. Diretos	9
2.2. Indiretos	9
<b>3. DELIMITAÇÃO DO TEMA</b>	<b>9</b>
<b>4. JUSTIFICATIVA</b>	<b>10</b>
<b>5. A RELAÇÃO DO TEMA COM O DESIGN</b>	<b>10</b>
<b>6. A Hiper-Realidade de Baudrillard na Vivência dos Jovens modernos</b>	<b>11</b>
6.1. A Hiper Estimulação do entretenimento	13
6.2. Surgimento de jogos alternativos à Hiper Estimulação	16
6.3. A imersão em Jogos alternativos	19
6.4. Jogos Digitais contemporâneos	21
6.5. Desenvolvimento de jogos Digitais Contemporâneos	24
<b>7. METODOLOGIA DO DESIGN DE JOGOS - UMA REVISÃO</b>	<b>25</b>
7.1. Game World, o mundo do Jogo	25
7.2. Os propósitos de um Game World	27
7.3. Como se cria um Game World?	29
7.4. Ambiente	29
7.5. Seres	30
7.6. Cultura	30
7.7. Referência Visual e introdução da Concept Art	30
7.8. O papel do mundo Real na criação do Game World e a Concept Art	30
7.9. Estudos de Similares	32
7.11. Uma visão geral da Concept Art de videogame	38
7.12. O que faz um artista de Concept Art?	38
7.13. O Design nas Concept Arts	39
7.13.1. Character Design (Personagem)	39
7.13.2. Environment Design (Ambientes)	39
7.13.3. Prop Design (Objetos)	40
7.14. Papel da Concept Art	43
7.15. Conclusão & Comparação	43
7.16. Pré-Produção:	47
7.16.1. 1. Briefing é apresentado para Investidores	47
7.16.2. Game World	47
7.16.3. Concept Art	47
<b>7.17. Produção:</b>	<b>48</b>
7.17.1. Game Engine	48
7.17.2. Modelagem 3D	48
7.17.3. Jogabilidade	49
7.17.4. Design de IU	49
<b>7.18. Pós-Produção:</b>	<b>49</b>
7.18.1. Testagem	49

7.18.2. Polimento	50
7.18.3. Lançamento	50
7.18.4. Atualizações	51
<b>8. Conclusão da fase 01</b>	<b>51</b>
<b>9. Abordagens para o Projeto</b>	<b>52</b>
9.1. Design	52
9.2. World Building para criar Game World	53
9.4. Repertório Cultural na Ficção	55
9.5. Conhecimento Anatômico e Arquitetônico	57
9.6. Ilustrar Landscapes	58
9.7. Montagem do ArtBook	60
<b>10. Desenvolvimento do Projeto</b>	<b>62</b>
10.1. Síntese	62
10.2. Moodboard	63
10.3. World Building	64
10.4. Concept Art	66
10.5. Artbook	74
<b>11. CONCLUSÃO GERAL DO TCC ///</b>	<b>76</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>77</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Pessoas assistem aulas, veem filmes e andam na rua ao mesmo tempo em que interagem com suas interfaces digitais por meio do aparelho celular. A hiperconectividade mantém todos ligados de forma passiva ou responsiva, mas cobra seu preço.

Segundo Byung-Chul Han (2017), a hiperestimulação é resultado do constante bombardeio de informações e estímulos sensoriais característicos da cultura digital contemporânea. A proliferação de mídias sociais, dispositivos móveis e outras tecnologias digitais criou uma cultura de gratificação instantânea e acesso imediato à informação, o que levou a um aumento do estresse mental e emocional.

Han argumenta que a hiperestimulação leva a uma série de consequências negativas, incluindo diminuição da atenção, aumento da ansiedade e depressão e perda da capacidade de se concentrar e pensar profundamente. Ele sugere que o estímulo constante da cultura digital criou uma sociedade de indivíduos "exaustos" que estão sempre à beira do esgotamento.

Em resposta à hiperestimulação da cultura digital, Han (2017) defende um retorno a um modo de vida mais contemplativo e reflexivo. Ele sugere que precisamos encontrar maneiras de nos desconectar da estimulação constante da cultura digital e cultivar uma sensação de quietude e atenção plena em nossas vidas.

O artigo "Can Gaming Improve Information Literacy Skills?" by Jan Plass, Bruce D. Homer, and Margaret L. Kinzer, publicado no Journal of Educational Computing Research in 2015, apresenta resultados de um estudo que descobriu que jogos de estratégia podem melhorar as habilidades de alfabetização informacional, incluindo a habilidade de avaliar fontes e sintetizar informações.

"Games, Learning, and 21st-Century Skills: A Review and Synthesis" de Richard E. Mayer, publicado na Review of Educational Research em 2014. Revisa pesquisas sobre o uso de jogos para aprendizagem e sugere que os jogos que requerem o pensamento estratégico podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas e tomada de decisão.

Esses estudos sugerem que, dependendo da sua abordagem, jogos podem ter um impacto positivo no desenvolvimento cognitivo, emocional e social e podem ajudar jovens, crianças e até adultos no desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas e tomada de decisão.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. Diretos**

Elaborar um ensaio original e autoral remetente ao processo de “Pré-Produção” do desenvolvimento de jogos de mundo aberto, com foco em experiência, ao invés de hiperestimulação. Especificamente com a criação de um Game World e Concept Art para ilustrar um universo fictício que aborda temáticas relevantes.

### **2.2. Indiretos**

- Sugerir no campo do design debates e estudos sobre os efeitos psicológicos dos jogos;
- Provocar debates sobre os efeitos dos jogos em relação ao ritmo vital e desenvolvimento cognitivo dos usuários.
- Investigações das características e métodos de design dos jogos imersivos;

## **3. DELIMITAÇÃO DO TEMA**

Nesta pesquisa será abordado o estado de jogos digitais atuais, explorando a ênfase da busca pela gratificação exagerada do jogador na sua matriz sensorial e de jogabilidade, e também será considerado os jogos alternativos que buscam remediar este mercado, mediante filosofias e prioridades diferentes no momento de desenvolvimento do jogo.

Buscaremos compreender a importância dos métodos adotados para conectar jogadores com jogos que procuram se opor à hiperestimulação, através de imersão, narrativa, estratégia, jogabilidade entre outros.

Será estabelecido as principais etapas de desenvolvimento de jogos digitais, desde a pré-produção até a pós-produção. Com ênfase nos processos criativos do Game World e da Concept Art como elementos essenciais para criar jogos efetivos em seu objetivo, caso queiram promover experiências significativas aos jogadores.

Como uma forma de exercitar os processos criativos de jogos imersivos e tematicamente relevantes, e ao mesmo tempo agregando à gama de conteúdos que se opõem a hiperestimulação, projetamos um jogo de narrativa complexa que exige concentração e atitudes contemplativas do usuário.

Dessa forma, propõe-se um ensaio de Concept Art e Game World que trabalhe com a experiência reflexiva e contemplativa, como um exercício de alternativa à aceleração da experiência do usuário presente nos jogos de ação, centrados em saturar os sentidos do jogador, visando o vício. Este projeto será

apresentado a partir da elaboração de um Game World (universo do jogo) e Concept Arts (artes de conceito).

É prudente observar que há consciência de que o TCC não é pioneiro em oferecer tal abordagem, tampouco vamos resolver a questão da hiperestimulação digital, todavia o projeto se posiciona de forma indireta como mais um exercício para sensibilizar o debate do potencial cognitivo e formativo dos jogos.

#### **4. JUSTIFICATIVA**

O estudo da hiper-realidade do entretenimento é crucial para entender as implicações e os efeitos negativos de um mundo cada vez mais conectado e complexo. A hiper-realidade pode levar a um distanciamento da realidade e da vivência da experiência humana, com uma ênfase excessiva na estética e na busca por sensações fortes. O design de jogos digitais que trabalham com mundos e mecânicas imersivas ao invés de hiper-estimulantes pode ser uma alternativa para promover experiências mais profundas e significativas para os jogadores, enfatizando a imersão e a interação com o mundo virtual de forma sensível e coerente.

O papel do Game World e da Concept Art é fundamental para criar jogos imersivos e com uma narrativa coerente e envolvente. A Concept Art é a abordagem responsável pela criação de personagens, cenários e objetos do jogo, enquanto o Game World envolve a construção do universo e a interação com os elementos presentes nesse universo. Um design de jogo bem executado pode oferecer uma experiência única e emocionalmente envolvente, promovendo um engajamento mais profundo com o jogador.

Os jogos digitais como plataforma de conscientização e exposição de temas importantes e cultura são uma ferramenta poderosa para educar e sensibilizar a sociedade sobre temas relevantes, como questões sociais, ambientais e culturais. O design de jogos que trabalham com temas sérios e complexos pode ser uma forma eficaz de engajar a audiência e promover uma reflexão sobre esses assuntos, além de trazer maior visibilidade e entendimento para a sociedade.

Por fim, o estudo desses temas é fundamental para entender a importância do design de jogos digitais não apenas como um meio de entretenimento, mas também como uma ferramenta para promover experiências significativas e educativas para os jogadores e a sociedade como um todo.

## **5. A RELAÇÃO DO TEMA COM O DESIGN**

O desenvolvimento de jogos digitais é um processo complexo e multidisciplinar que envolve diversas áreas do conhecimento, incluindo programação, arte, música e design. Nesse contexto, as ferramentas e métodos de design têm um papel crucial na criação de jogos que proporcionem experiências envolventes e satisfatórias para o usuário.

Um dos aspectos fundamentais do design de jogos é o foco no usuário. Para entender as necessidades e expectativas dos jogadores, os designers utilizam técnicas como a pesquisa de mercado, a análise de concorrentes e a criação de personas. A persona é uma representação fictícia de um tipo de usuário, que ajuda os designers a entender as características e comportamentos dos jogadores potenciais. Essa técnica é especialmente útil no desenvolvimento de jogos voltados para públicos específicos.

Outro conceito importante no design de jogos é a experiência do usuário (UX). A UX diz respeito ao conjunto de percepções e respostas emocionais que um usuário tem ao interagir com um produto ou serviço. No contexto dos jogos, a UX é fundamental para criar jogos envolventes, que prendam a atenção do jogador. Para isso, os designers utilizam diversas técnicas, como a criação de fluxos de interação, a prototipação de interfaces e a realização de testes de usabilidade.

O layout é outro elemento fundamental do design de jogos. O layout diz respeito à organização visual dos elementos na tela, como botões, ícones e textos. Para criar um layout eficiente, os designers precisam considerar a hierarquia visual dos elementos, o contraste de cores, a legibilidade dos textos e a usabilidade do jogo na totalidade.

O Graphic Design Thinking é uma abordagem que valoriza a experimentação, a prototipação e a colaboração no processo de design. Essa abordagem é especialmente útil para criar jogos que explorem a interação entre o mundo real e o mundo virtual, como jogos de realidade aumentada ou de realidade virtual.

Em suma, o design de jogos digitais envolve diversas ferramentas e métodos para investigar o tema e criar experiências envolventes para os usuários. O foco no usuário, a experiência do usuário, o layout e a persona são elementos fundamentais do processo de design. Além disso, a abordagem do Graphic Design Thinking pode ser útil para criar jogos que explorem a hiper-realidade de Jean Baudrillard.

## **6. A Hiper-Realidade de Baudrillard na Vivência dos Jovens modernos**

O conceito de hiper-realidade de Baudrillard tornou-se cada vez mais relevante nos estudos de nossa sociedade contemporânea. O conceito faz referência a um estado em que a realidade se torna indistinguível da simulação ou

representação da realidade. Segundo Baudrillard (1981), vivemos em um mundo onde nossas experiências são mediadas por imagens, mídia e tecnologia, e nossa compreensão da realidade é moldada por essas simulações. Nesse sentido, a distinção entre o que é real, e o que não é, torna-se borrada, e começamos a aceitar as simulações como a própria realidade. Os efeitos colaterais são perceptíveis no dia a dia, Baudrillard resume:

“Em vez de fazer comunicar, esgota-se na encenação da comunicação. Em vez de produzir sentido, esgota-se na encenação do sentido. Gigantesco processo de simulação que é bem nosso conhecido. A entrevista não diretiva, a palavra, os telefones de auditores, a participação diversificada, a chantagem a palavra. A informação é cada vez mais invadida por essa espécie de conteúdo fantasma, de transplantação homeopática, de sonho acordado da comunicação. Disposição circular onde se encena o desejo da sala, anfiteatro da comunicação que, como se sabe, nunca é mais que a reciclagem em negativo da instituição tradicional, o circuito integrado do negativo. Imensas energias são gastas para manter esse simulacro, para evitar a dissimulação brutal que nos confrontaria com a evidente realidade de uma perda radical do sentido” (BAUDRILLARD, 1991, p. 105)

Baudrillard argumentou que essa hiper-realidade não é apenas um reflexo passivo da realidade, mas um fenômeno que ativamente molda nossa experiência dela. Ele afirmou que entramos em um estado em que a simulação é mais real do que a própria realidade, e que nossos desejos e expectativas são impulsionados por essas simulações em vez de por quaisquer experiências do mundo real. Isso se tornou especialmente evidente na forma como os jovens interagem com as plataformas de mídia social.



Figura 01 - Imagem ilustrativa da Hiper-Realidade

Fonte: ArchDaily (2016)

O surgimento das mídias sociais mudou drasticamente a maneira como os jovens interagem entre si e com o mundo ao seu redor. Com o aumento do uso de plataformas de mídia social como Instagram, Snapchat e TikTok, os jovens são bombardeados com conteúdo hiper estimulante que muitas vezes está desconectado da realidade. Nessas plataformas, os usuários criam uma versão altamente idealizada de si mesmos, e essa versão curada da realidade pode muitas vezes ser enganosa e contribuir para sentimentos de inadequação e baixa autoestima.

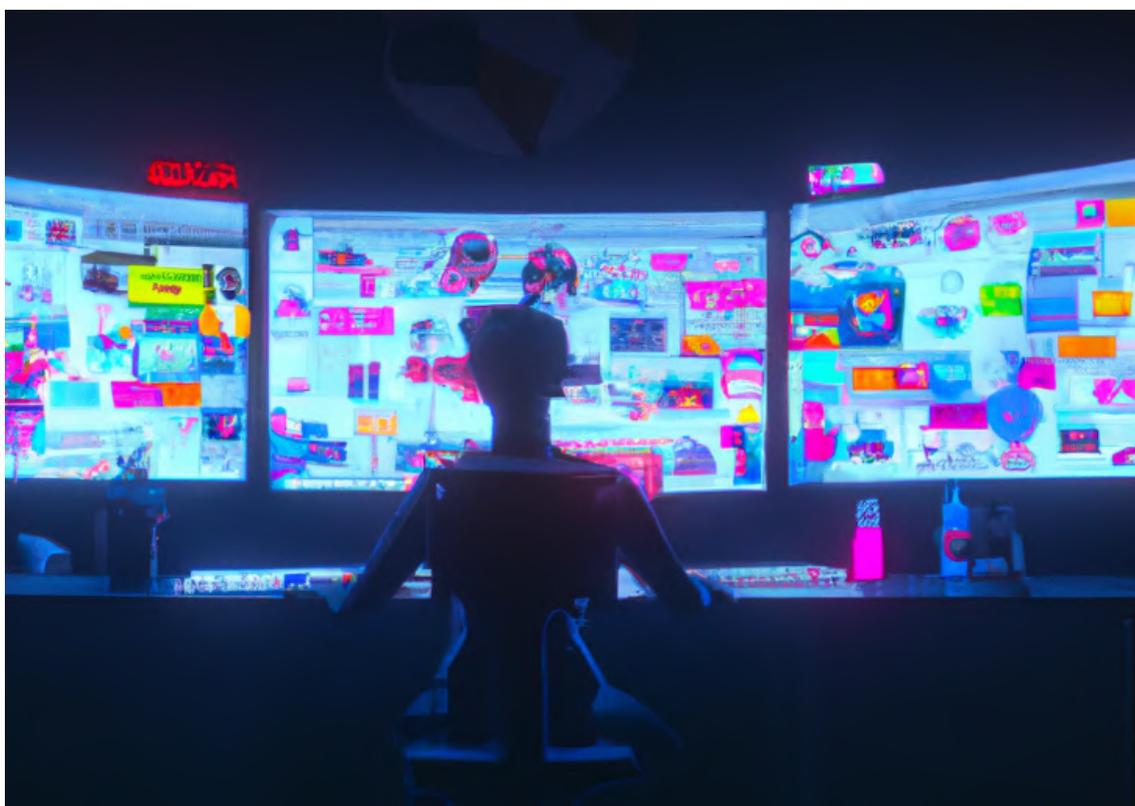


Figura 02 - Imagem ilustrativa da Hiper-Estimulação

Fonte: TheCompanion (2023)

## 6.1. A Hiper Estimulação do entretenimento

Essa tendência não se limita às mídias sociais, pois a indústria do entretenimento também adotou uma abordagem semelhante para seus produtos. Filmes superficiais que dependem de ação e humor raso, em vez de narrativas complexas ou desenvolvimento de personagens, estão se tornando cada vez mais comuns.

Martin Scorsese (2019), renomado diretor de cinema, argumenta que filmes como os da Marvel Studios (1993) podem ser considerados como “Parques Temáticos”, no qual o único intuito do filme é propor estímulos momentâneos, e estão distantes de serem uma forma verdadeira de “Cinema”.

“[...] tentei assistir a alguns deles e que não são para mim, que me parecem mais próximos de parques temáticos do que de filmes como os conheci e amei ao longo da minha vida, e que no fundo, não acho que sejam cinema.

Para mim, [...] o cinema era sobre revelação, estética, emocional e espiritual. Tratava-se de personagens - a complexidade das pessoas e suas naturezas contraditórias e às vezes paradoxais, a maneira como elas podem se machucar e amar umas às outras e de repente ficar cara a cara consigo mesmas.”

(SCORSESE, 2019, NYtimes)

O fenômeno da hiper-realidade também é evidente no mundo dos jogos eletrônicos. Nos últimos anos, os jogos eletrônicos se tornaram cada vez mais hiper estimulantes, com ênfase em rápidas explosões de excitação e gratificação instantânea em detrimento de conteúdo significativo. Muitos jogos para dispositivos móveis, por exemplo, são projetados para serem viciantes, com recompensas obtidas rapidamente e facilmente, incentivando os jogadores a continuarem jogando para alcançar um senso de progresso ou realização.

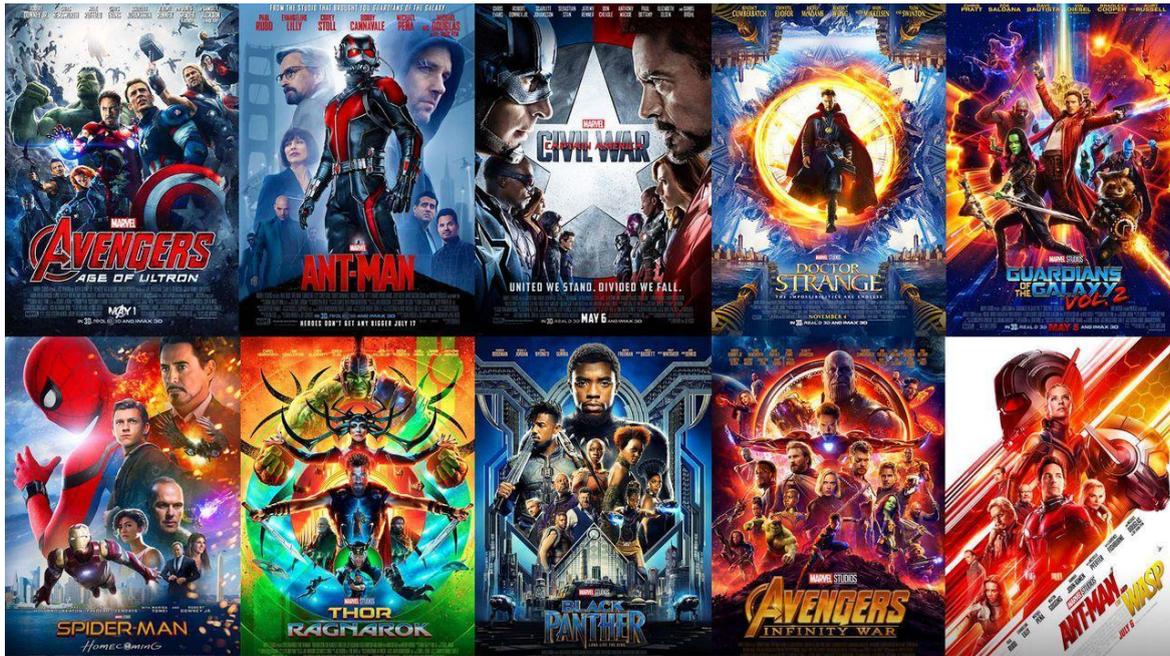


Figura 03 - Pôsteres de Filmes Marvel Cinematic Universe como exemplo de conteúdos hiper estimulantes

Fonte: GeekPopNews (2021)

Da mesma forma, muitos jogos de tiro, como o popular jogo Fortnite (2017), dependem muito da hiper estimulação para manter os jogadores engajados. Esses jogos são projetados para serem rápidos e visualmente estimulantes, com explosões e outros efeitos especiais constantemente bombardeando os sentidos do jogador. Isso pode criar um ambiente hiper-real desconectado da realidade.



Figura 04 - Call of Duty Advanced Warfare (2014) como exemplo de jogo hiper estimulante

Fonte: Techtudo (2014)

A direção a conteúdos hiper estimulantes no entretenimento não é sem consequências. Ao priorizar a hiper estimulação em detrimento do conteúdo, esses jogos podem contribuir para uma geração de jovens desconectados da realidade e sem habilidades para se envolverem com o mundo de maneira significativa. Isso pode ter sérias consequências para sua saúde mental e bem-estar geral.

Em conclusão, o fenômeno da hiper-realidade é evidente nas formas como os jovens interagem com as mídias sociais e os jogos eletrônicos. Ao priorizar conteúdo hiper estimulante em detrimento do significativo, esses produtos podem contribuir para uma geração de jovens desconectados da realidade e dificultando o envolvimento com o mundo de maneira significativa. É importante reconhecer o impacto da hiper-realidade em nossas vidas e tomar medidas para abordá-la a fim de promover uma relação mais saudável e equilibrada com o mundo ao nosso redor.

## **6.2. Surgimento de jogos alternativos à Hiper-Estimulação**

Em resposta à tendência em direção ao conteúdo hiper estimulante na indústria dos jogos, alguns desenvolvedores começaram a criar jogos que se concentram na experiência e narrativa, em vez de ação bombástica e gratificação instantânea. Esses jogos visam proporcionar uma experiência mais significativa e

imersiva para os jogadores, permitindo que eles se conectem com o mundo do jogo e seus personagens de maneira mais profunda.

Um exemplo desse tipo de jogo é "Journey", que foi lançado em 2012. Em "Journey", os jogadores controlam uma figura encapuzada enquanto atravessam um vasto deserto, encontrando outros jogadores pelo caminho. O design minimalista do jogo e a falta de diálogo permitem que os jogadores interpretem os temas e a história do jogo de sua própria maneira, criando uma experiência única e pessoal para cada jogador.



Figura 05 - Captura de tela de Journey (2012)

Fonte: IGN (2014)

Outro jogo que exemplifica essa tendência é "Abzu", que foi lançado em 2016. Em "Abzu", os jogadores assumem o papel de um mergulhador explorando um mundo submarino, encontrando várias criaturas marinhas e descobrindo os segredos do oceano. O foco do jogo na exploração e descoberta, combinado com seus visuais impressionantes e trilha sonora calmante, cria uma experiência meditativa e reflexiva para os jogadores.



Figura 06 - Captura de tela de Abzu (2016)

Fonte: IGN (2016)

"Firewatch", lançado em 2016, é outro exemplo de um jogo que prioriza a narrativa e o desenvolvimento dos personagens em vez de ação e estimulação. Em "Firewatch", os jogadores controlam um vigia de incêndio nas selvas de Wyoming e devem lidar com os desafios do trabalho enquanto também enfrentam problemas pessoais. O foco do jogo em diálogo e interações entre personagens permite que os jogadores se envolvam na história e nas vidas dos personagens, criando uma experiência emocionalmente envolvente.



Figura 07 - Captura de tela de FireWatch (2016)

Fonte: IGN (2018)

Por fim, "Shadow of the Colossus", que foi lançado em 2005 e remasterizado em 2018, é um exemplo clássico de um jogo que prioriza a experiência em vez de estimulação. Em "Shadow of the Colossus", os jogadores controlam um jovem que deve derrotar dezesseis criaturas gigantes para reviver um ente querido. O foco do jogo na exploração, resolução de quebra-cabeças e peso emocional da jornada do personagem cria uma experiência memorável e impactante para os jogadores.



Figura 08 - Captura de Tela de Shadow of the Colossus (2018)

Fonte: Arkade (2018)

Em conclusão, jogos como "Journey", "Abzu", "Firewatch" e "Shadow of the Colossus" oferecem uma alternativa refrescante ao conteúdo hiper estimulante que satura o mercado. Ao priorizar a experiência e a narrativa em vez de ação bombástica e gratificação rápida, esses jogos oferecem uma oportunidade única para os jogadores se envolverem com o mundo de maneira significativa.

Esses jogos são importantes para uma geração de jovens que são constantemente bombardeados com conteúdo hiper estimulante e podem ter dificuldade em se engajar com a realidade de maneira significativa. Através de jogos como esses, os jogadores são encorajados a desacelerar, apreciar a beleza de seus arredores e se envolver com suas emoções de maneira mais profunda. Isso pode ajudar a desenvolver empatia emocional e uma maior apreciação pelo mundo.

Em um mundo onde a hiper-realidade está se tornando cada vez mais prevalente, esses jogos oferecem um contrapeso valioso, lembrando os jogadores da beleza e complexidade do mundo real. Como tal, são uma ferramenta importante

para promover uma relação mais saudável e equilibrada com o mundo ao nosso redor.

### 6.3. A imersão em Jogos alternativos

Os video games se tornaram uma forma importante de entretenimento na sociedade atual, com um número cada vez maior de jogadores imersos em mundos virtuais. À medida que a tecnologia tem melhorado, os desenvolvedores têm se esforçado para criar experiências cada vez mais imersivas, utilizando técnicas como design atmosférico, impacto narrativo e construção de mundo para envolver os jogadores em seus jogos.

A imersão é um componente crucial dos video games, e se refere ao grau em que o jogador está envolvido no mundo do jogo. A imersão pode ser alcançada de várias maneiras, como gráficos realistas, design sonoro e mecânicas de jogo. Quando um jogador está totalmente imerso em um jogo, ele pode sentir como se estivesse realmente presente no mundo do jogo, criando uma sensação de escapismo e suspensão da descrença.

Um exemplo de jogo que alcança a imersão com sucesso é "The Legend of Zelda: Breath of the Wild". O jogo se passa em um vasto mundo aberto, onde os jogadores podem explorar no seu próprio ritmo e descobrir segredos e locais ocultos. O estilo artístico do jogo e a atenção aos detalhes na construção do mundo criam uma sensação de admiração e maravilha no jogador, envolvendo-o ainda mais na narrativa e nas mecânicas de jogabilidade.



Figura 09 - Captura de Tela de The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)

Fonte: NintendoBlast (2016)

Outro exemplo de jogo imersivo é "Death Stranding", que se passa em um mundo pós-apocalíptico onde o jogador deve navegar por terrenos traiçoeiros e fazer entregas enquanto evita criaturas perigosas. O mundo do jogo é renderizado em detalhes impressionantes, com paisagens de tirar o fôlego e efeitos climáticos que fazem o jogador sentir como se estivesse realmente percorrendo um mundo áspero e implacável.



Figura 10 - Captura de tela de Death Stranding (2019)

Fonte: EuroGamer (2019)

Para criar uma experiência imersiva, os desenvolvedores devem investir tempo e recursos significativos em arte conceitual e construção de mundo. A arte conceitual é uma parte essencial do processo de desenvolvimento de jogos, pois ajuda os desenvolvedores a visualizar o mundo do jogo e os personagens antes de serem completamente realizados no jogo. A construção do mundo envolve a criação de uma história rica e detalhada para o mundo do jogo, incluindo sua história, culturas e mitologia. Isso ajuda a criar uma sensação de profundidade e riqueza para o mundo do jogo, fazendo com que ele pareça um lugar vivo e respirando.

Jogos que se concentram na imersão e no impacto narrativo geralmente têm mecânicas de jogo diferentes dos jogos de video game convencionais. Em vez de depender de ação acelerada ou reflexos rápidos, esses jogos muitas vezes priorizam a exploração, a resolução de quebra-cabeças e a jogabilidade orientada pela narrativa. Isso permite que os jogadores se imergirem completamente no mundo do jogo, experimentando-o em seu próprio ritmo e à sua maneira.

A ideia de uma experiência profunda em videogames é crucial para jogos que visam ser atmosféricos e narrativamente impactantes sem superestimulação. Uma experiência profunda é aquela que evoca mensagens e significados ponderados por

meio de design e escrita artística bem pensados. Mesmo mundos de jogos fantásticos e fictícios são capazes de transmitir significados mais profundos por meio de seu design artístico e narrativa, como a exploração de temas de identidade, natureza e condição humana.

#### **6.4. Jogos Digitais contemporâneos**

Autores e especialistas em design de jogos, como Chris Solarski e Scott Rogers, exploram a relação entre o design visual e o sucesso dos jogos (SOLARSKI, 2012; ROGERS, 2010). Eles discutem como o apelo visual e a estética são fatores essenciais para atrair e envolver os jogadores.

Uma das principais características que definem se o jogo faz sucesso ou não na atualidade é o seu design visual, pois no mundo moderno a primeira coisa que se nota é a primeira impressão que temos de um produto, no caso de jogos sendo capa de CDs ou trailers que assistimos.

Com isso em mente grande parte do investimento de tais jogos vai para a alocação de serviços criativos como qualidade gráfica, design de personagens etc.

Com a evolução drástica tecnológica desde os anos 60 (onde foi lançado o primeiro jogo digital “SpaceWar”) até os dias de hoje, a indústria de entretenimento sofreu grandes alterações nos seus produtos, como jogos de fidelidade gráfica altíssima e capazes de incorporar narrativas e espaços virtuais complexos, o software de tais jogos evoluiu juntamente com as tecnologias de hardware. Devido essa evolução, alguns jogos digitais que buscam imergir seus jogadores em um mundo artificial começaram a incorporar etapas de desenvolvimento e papéis que enriquecem o valor visual (sensorial) do produto: direção de arte, cinematografia, ilustrações conceituais, fidelidade gráfica etc.

Etapas e equipes que o cinema, por exemplo, se utiliza a muito tempo; que em alguns instantes compete diretamente com o mercado de jogos, pois além de determinados jogos possuírem narrativas intrigantes, também possuem algo que é intrínseco e exclusivo à jogos: a Interação.

A definição de um jogo se resume a interação de um conteúdo que possui o propósito de entreter o consumidor (Interação e Entretenimento), seja jogos de carta, tabuleiros, ilustrativos abstratos (jogo da velha) ou digitais.

Devido a evolução tecnológica nos últimos 60 anos, desde o primeiro jogo digital em 1962, jogos digitais (assim como todas as mídias de entretenimento) sofreram alterações, desde aos consumidores ou processo de criação, se tornando cada vez mais complexos e trazendo produtos cada vez mais intrigante. Tais complexidades nos jogos digitais introduziram no momento de criação deles várias fases de desenvolvimento do projeto, incorporaram papéis e cargos que não eram necessários nos primeiros jogos digitais criados.

Hoje em dia a gama de tipos de jogos digitais é extremamente abrangente, desde jogos educativos para crianças de 4 a 8 anos, ou aventuras divertidas para adolescentes de 12 a 15, para jogos altamente imersivos e maduros para jogadores de 16 para cima; além de também ter inúmeros gêneros para os diferentes gostos que consumidores possuem, por exemplo: jogos de mundo aberto, de tiro, exploração, estratégia, simuladores, esportivos, competitivos, arcade etc.

Nesta Pesquisa será presente um maior foco em jogos digitais que necessitam de elementos que compõem um *Game World* complexo, e consequentemente passam pelas *Concept Arts*.



Figura 11 - Primeiras Iterações de Jogos Digitais

Fonte: História Virtual XI (2023)



Figura 12 - Jogador casual Jogando Red Dead Redemption 2 (2018) em console doméstico

Fonte: University Of Toronto (2018)

## 6.5. Desenvolvimento de jogos Digitais Contemporâneos

Em um artigo escrito por Harold Ryan (2020), no qual se discute os conceitos de um jogo de alto orçamento, conhecido na indústria como "AAA (Triple A) Game", ele afirma "AAA é o critério pelo qual os jogos são classificados como produtos tecnicamente complexos e altamente interativos com gráficos, vídeo e música de alta qualidade. Tudo isso leva a altos custos de desenvolvimento, juntamente com altos custos de marketing para atingir um grande público e gerar lucros substanciais" (RYAN, 2020).

Devido o novo ambiente mercadológico de jogos digitais descritos anteriormente, como forma de adaptação às novas demandas (jogos narrativamente complexos, com alta fidelidade gráfica, jogabilidade bem desenvolvida etc.) estúdios que procuram competir neste mercado adotam vários processos de desenvolvimento, que se comparado aos antigos se nota uma drástica mudança de quantidade de funcionários, orçamento e tempo de desenvolvimento.

Por exemplo, o Jogo Tetris, lançado em 1984 foi desenvolvido por apenas um programador em um período de 3 semanas; por outro lado o Red Dead Redemption 2 (2018), citado no capítulo interior, foi criado por um estúdio que teve investimento de empresas milionárias (totalizando aproximadamente 370 milhões de dólares, de acordo com "The Analyst", revista de análise empresarias), com uma equipe de mais de 1000 funcionários em um período de 7 anos de desenvolvimento.

Nesse processo extenso de jogos de alto orçamento, existe diversos métodos e papéis que cada estúdio emprega aos desenvolvedores, porém sempre se nota três momentos essenciais de organização: Pré-Produção, Produção e Pós-Produção. Ernest Adamns, desenvolvedor de Dungeon Keeper 3, e escritor de "Fundamentals of Game Design", explora as principais etapas e profissões que compõem cada uma dessas etapas, e que a maioria dos estúdios de desenvolvimento, de uma forma ou outra, fazem utilização.

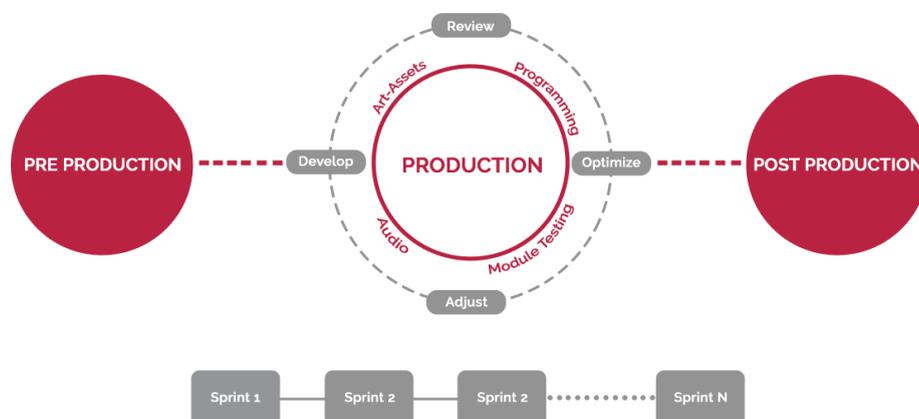


Figura 13 - Etapas gerais de Desenvolvimento AAA

Fonte: Juego Studio (2020)

## 7. METODOLOGIA DO DESIGN DE JOGOS - UMA REVISÃO

### 7.1. Game World, o mundo do Jogo

Ernest Adams (2009) afirma em seu livro "Fundamentals of Game Design", descreve que um *Game World* é um universo artificial, um lugar imaginário no qual ocorrem os eventos do jogo. O processo de criação deste é feito logo após a aprovação do Briefing de um jogo, e é um conjunto de anotações e textos juntamente com artes iniciais (Concept Arts)

Nem todos os jogos têm um *Game World*. Um jogo de futebol acontece em um local real, não imaginário. Muitos jogos abstratos, como jogo-da-velha, têm um tabuleiro, mas não um mundo — não há elemento imaginário no jogo. O xadrez tem apenas uma sugestão de mundo; embora o tabuleiro e as jogadas sejam abstratas, os nomes das peças sugerem uma corte medieval com seu rei e rainha, cavaleiros e bispos. D&D (Dungeons and Dragons) tem um mundo um pouco mais elaborado: o tabuleiro é impresso para parecer uma paisagem e as peças são ilustradas com pequenas figuras, encorajando jogadores a fingir que são, guerreiros e aventureiros de um vasto mundo. O D&D pode ser jogado de forma totalmente abstrata, usando apenas números e uma grade simples como tabuleiro, mas o cenário o torna mais interessante.

Os *Game Worlds* são muito mais do que a soma das imagens e sons que os retratam. Um mundo de jogo pode ter uma cultura, uma estética, um conjunto de valores morais e outras dimensões que você verá neste capítulo. O mundo do jogo também tem uma relação com a realidade, seja ela altamente abstrata, com pouca conexão com a realidade cotidiana, ou altamente representacional, tentando ser o mais semelhante possível ao mundo real (realismo).

Jogo virtual (Fifa 20) que simula circunstâncias reais (partida de futebol), no qual o jogador emprega valor apenas na jogabilidade.



Figura 14 - Captura de Tela do Jogo FIFA 20

Fonte: EuroGamer (2019)

Tabuleiro de Xadrez, no qual existe uma insinuação de mundo, indicando uma cortemedieval, mas que existe apenas para uma separação de papéis de cada peça com um propósito unicamente estratégico.



Figura 15 - Jogo de Xadrez

Fonte: BrasilEscola (2015)

Tabuleiro de Dungeons & Dragons, no qual faz utilização de um série de elementos que compõem um mundo e que está diretamente relacionado com a jogabilidade. Um exemplo disso seria as peças que se constituem de monstros, animais, personagens e um livro de manual que contextualiza estes em um único universo, indicando quem é inimigo, as opções de interação e dados informativos como a quantidade de pontos de vida que cada um tem. É um jogo, que mesmo sendo analógico, faz jus de um **Game World**.

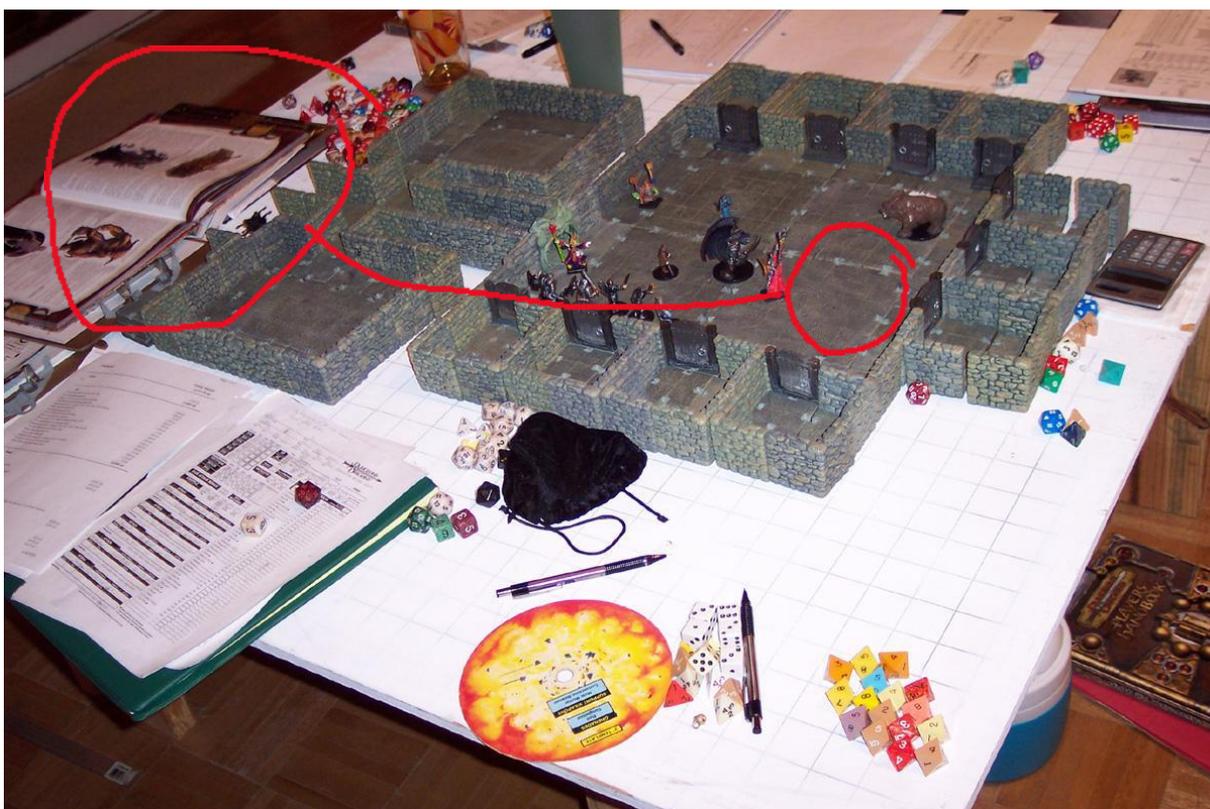


Figura 16 - Jogo de Tabuleiro Dungeons & Dragons

Fonte: RubberChicken (2016)

## 7.2. Os propósitos de um Game World

Os jogos entretêm por vários meios: jogabilidade, novidade, interação social (se for um jogo multiplayer), e assim por diante. Em um jogo como o xadrez, quase todo o valor do entretenimento está na jogabilidade; poucas pessoas pensam nisso como um jogo sobre guerra medieval. Em um jogo de aventura como Dark Souls, o mundo é essencial para a fantasia. Sem o mundo, Dark Souls não existiria, e se tivesse um mundo diferente, seria um jogo diferente. Um dos propósitos de um *Game World* é simplesmente entreter por si só: oferecer ao jogador um lugar para explorar e um ambiente para interagir.

Como regra geral, quanto mais um jogador entender a mecânica central de um jogo, menos o mundo do jogo importa. Dominar a mecânica básica requer um

tipo de pensamento abstrato, e a fantasia pode ser uma distração. Jogadores de xadrez sérios não pensam nas peças como representando reis, rainhas e cavaleiros reais. Quando os jogadores se tornam altamente habilidosos em um jogo como o Counter-Strike (jogo de tiro altamente competitivo), eles não pensam mais que estão fingindo ser soldados ou terroristas; eles pensam apenas em se esconder, mover, atirar, emboscar, obter munição e assim por diante. No entanto, esse tipo de jogo abstrato, ignorando o mundo do jogo, geralmente ocorre apenas entre jogadores experientes. Para alguém que está jogando pela primeira vez, o mundo é vital para criar e manter seu interesse.

O outro propósito do *Game World* é vender o jogo em primeiro lugar. Não é a mecânica do jogo que faz um cliente pegar uma caixa em uma loja, mas a fantasia que ele oferece: quem ele será, onde estará e o que fará ali se jogar aquele jogo.

**Obs:** Como nesta monografia será feito um estudo sobre jogos com mundos fictícios e imersivos, será explorado apenas jogos que propõem um *Game World* complexo de fantasia ou ficção científica (Dark souls ou Cyberpunk, por exemplo). Deixando de lado jogos que tomam lugar no mundo real (simuladores de esporte por exemplo) ou no qual o *Game World* não é essencial para jogabilidade (Xadrez ou Counter-Strike)

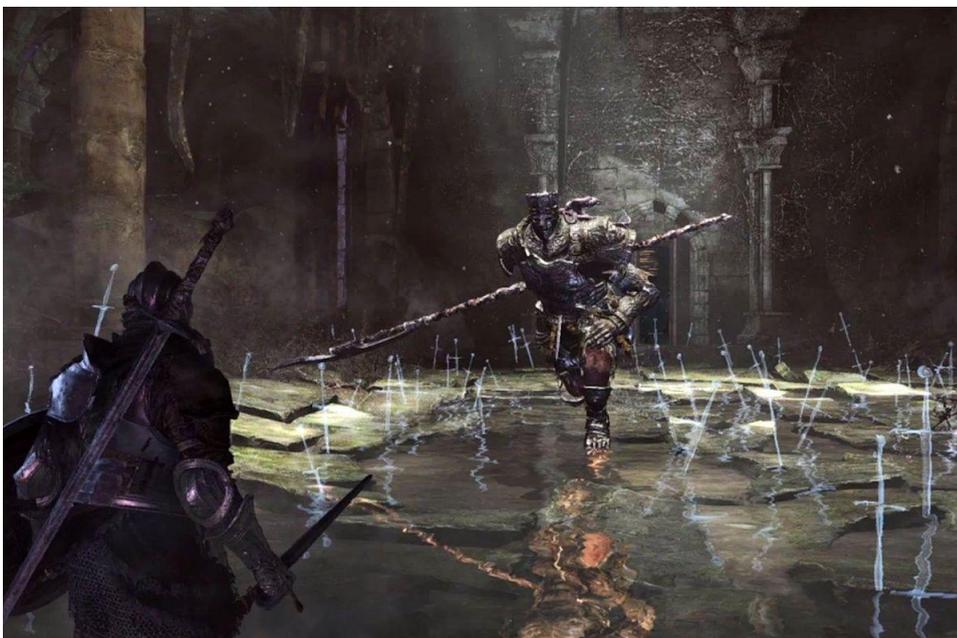


Figura 17 - Captura de Tela de Dark Souls 3 (2016)

Fonte: SalvandoNerd (2016)



Figura 18 - Captura de Tela de Cyberpunk2077 (2020)

Fonte: EuroGamer (2022)

### 7.3. Como se cria um Game World?

Uma etapa crucial na pré-produção de qualquer jogo é decidir como será o mundo ou o ambiente. Um mundo pode ser tão expansivo quanto uma paisagem de fantasia aberta, ou tão minimalista quanto uma única sala. É onde se deixa a imaginação correr solta e define o cenário para o personagem e design de ambiente.

A construção do mundo permite que você defina como os jogadores se comportam e interagem em seus arredores. Dá estrutura ao seu jogo e, mais importante, pode transportar os jogadores para um lugar novo através da imersão.

### 7.4. Ambiente

Primeiro é pensando o maior conceito do *Game World* – seu ambiente/realidade. Onde o jogo acontece? Qual é a geografia e o clima? Esses detalhes podem ajudar a equipe a criar ambientes e espaços, roupas para seus personagens e até mesmo o estilo de edifícios em cada nível.

Além disso, dependendo da proposta do jogo pode ser considerado o transporte e a infraestrutura. Como seus personagens vão se locomover pelo mundo? De carro, drones, montarias, tapete mágico, etc.

## 7.5. Seres

Quem habitaria este mundo? O jogo se passa em uma cidade distópica devastada pela guerra, com apenas soldados e robôs? Se sim, qual é o propósito deles? É aqui que se define algumas regras a serem usadas posteriormente ao criar os personagens. É explorado os relacionamentos e estruturas sociais para descobrir como o personagem principal pode se encaixar.

Se o jogo for de fantasia medieval, pensar na religião e na política do mundo ajudará a criar um conjunto de regras para informar a jogabilidade, os obstáculos e os incentivos para os jogadores.

## 7.6. Cultura

Em seguida, dedica-se algum tempo para criar a cultura que existe neste mundo. É considerado a moda e como os habitantes se vestem, a tecnologia disponível para eles e como isso afeta os objetos presentes. Uma mecânica de jogo comum nascida da cultura é a moeda. Algo intrínseco na jogabilidade, que pode reger como funcionaria um sistema de compra de itens, por exemplo.

## 7.7. Referência Visual e introdução da *Concept Art*

Neste momento que surge a necessidade da *Concept Art*, que exerce a função de trazer todas as ideias e conceitos abstratos do *Game World* para uma base de dados visual. Aqui começa a concretizar os elementos visuais do desenvolvimento de um jogo.

Transformando os ambientes, os seres e a cultura previamente descritos na criação do *Game World* em ilustrações que serão referenciadas durante todo o projeto.

## 7.8. O papel do mundo Real na criação do *Game World* e a *Concept Art*

Konrad Tomaszkiewicz, diretor de *The Witcher 3*, diz que dependendo da complexidade do projeto e as decisões feitas a partir das etapas de criação do *Game World*, é feito um estudo de como tais elementos (Ambiente, seres, Cultura) funciona visualmente, se utilizando de referências do mundo real para desenvolver designs que fazem sentido ao olho humano; seja se utilizar de arquitetura e armaduras germânicas como referência (algo presente no mundo real com um repertório imenso) para o design de uma configuração medieval fantasiosa, ou próteses e equipamentos militares para um mundo bélico futurista de ficção científica.

Muitas vezes a estética do *Game World* se consiste de elementos que existem no mundo real mas misturados e entrelaçados com elementos fictícios para criar um universo, que mesmo sendo fantasioso, não falha em imergir o jogador. Por exemplo, no jogo *God of War 4 (2018)* que busca ser um jogo mais sério com narrativa madura, o jogador deve derrotar um dragão para continuar a aventura, e devido o conceito do dragão ser altamente abstrato e, de certa forma juvenil (criatura reptiliana, gigante, que cospe fogo e voa) o design de tal dragão incorpora elementos realistas para não quebrar a credibilidade de tal criatura, como uma anatomia parecida com animais e lagartos que já existem, resultando em uma imersão constante.



Figura 19 - Concept Art de Dragão em God of War (2018)

Fonte: Dela Longfish (2018)

Esta linha de raciocínio e utilização de referências é aplicada em todos os elementos que incorporam o *Game World* na *Concept Art*

Por isso grande parte do investimento no momento de desenvolvimento de jogos, além de ir para o serviço das ilustrações dos artistas, também vai para o estudo que tais artistas devem experienciar para criarem algo que Imerge o Jogador. Como por exemplo, o jogo *The Witcher 3 (2015)* que no começo do desenvolvimento, o diretor do Estudio CD Projekt Red transportou e acampou toda a equipe artística nos campos da Escócia para estudarem a natureza e arquitetura para usarem de referência no seu jogo de fantasia medieval.

[The Witcher 3: Wild Hunt - The Beginning \[Making Of\]](#)

## 7.9. Estudos de Similares

Exemplos de *Concept Arts* que fazem jus de referências presentes no mundo real para criar realidades fantasiosas:

Artes conceituais do jogo *Prince of Persia* (2010) que utiliza arquitetura e vestimentas do oriente médio:

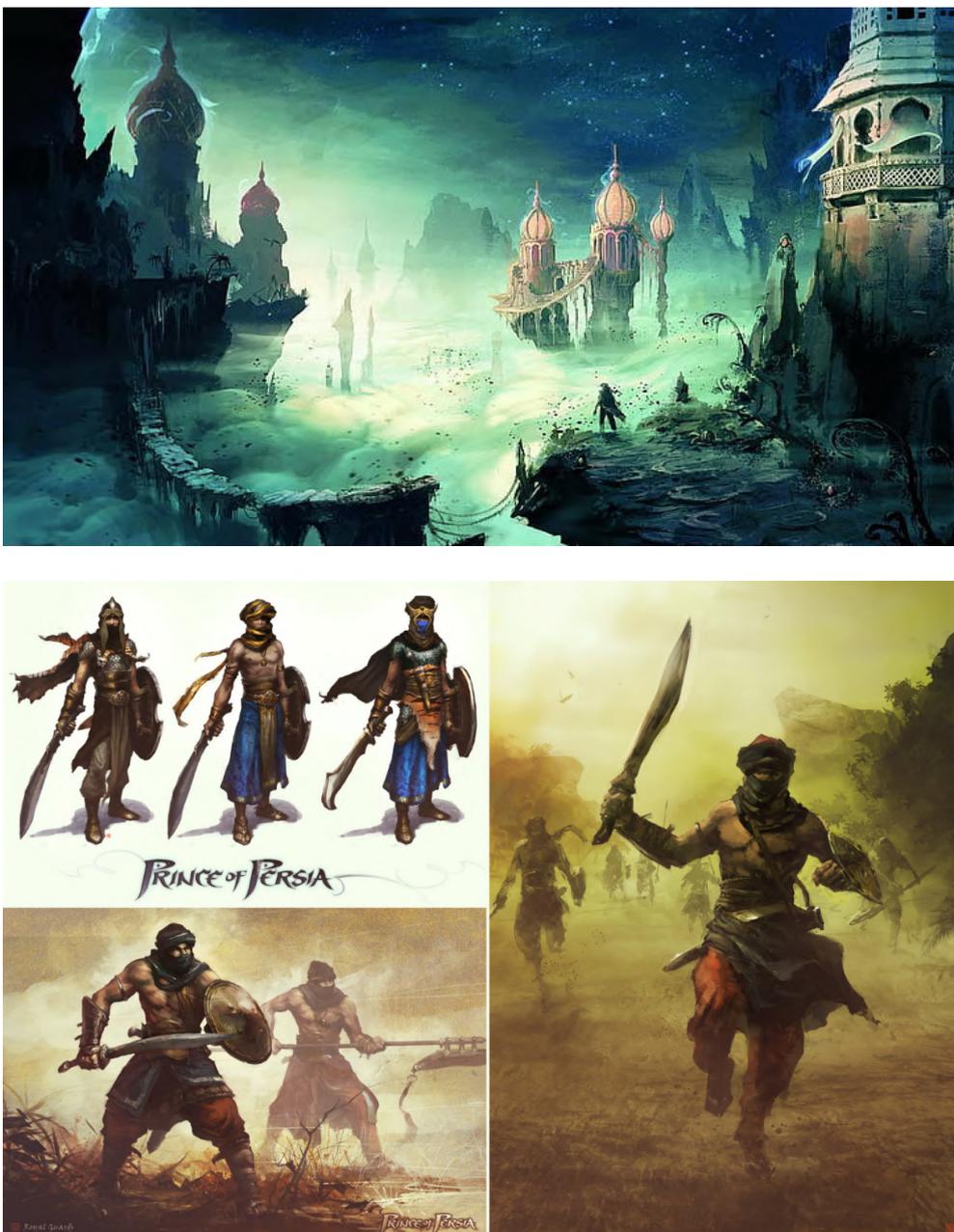


Figura 20 - Concept Arts do Jogo Prince of Persia (2010)

Fonte: Archive.org (2022)

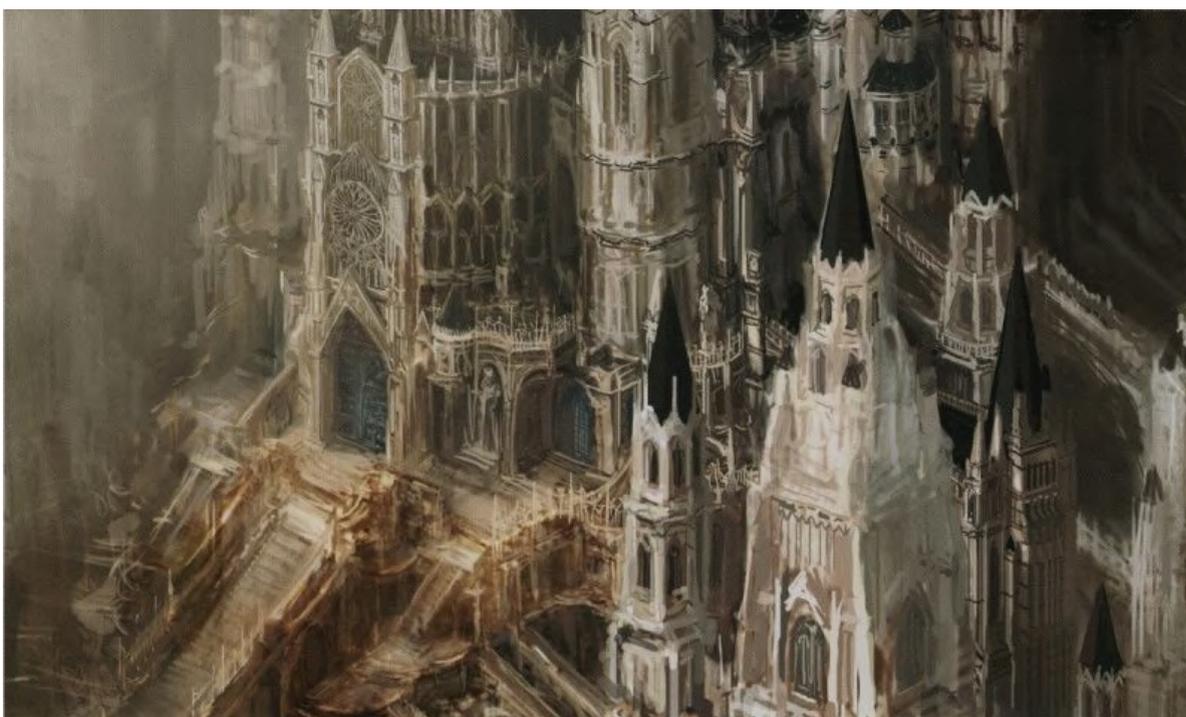
God of War 4 (2018) no qual o universo fictício do jogo é baseado na cultura nórdica, se baseando em vestimentas escandinavas medievais, criaturas de lendas tradicionais e até biomas das regiões:





Figura 21 - Concept Art do Jogo God of War (2018)  
Fonte: HalcyonRealms (2018)

Dark Souls (2011) se utilizando de arquitetura e armaduras góticas para criar um universo de fantasia medieval trevoso:



【アノール・ロンド概観・大聖堂入口】



Figura 22 - Concept Art do Jogo Dark Souls 3 (2016)  
Fonte: GameBlast (2015)

Yoji Shinkawa, artista conceitual de personagens da série de jogos Metal Gear, referenciando equipamentos militares da atualidade para desenvolver uma estética futurista e utilitária (vestimentas práticas e utilizadas na realidade por soldados, até próteses de braço com alças ergonômicas):



Figura 23 - Concept Art dos jogos Metal Gear Solid Series (1999-2015)  
Fonte: Kotaku (2019)

**Obs:** A imersão visual é altamente importante em jogos devido a competitividade atual no mercado de entretenimento, que exige designs e imagens que cativam o consumidor para resultar em mais compras de tal produto,

**Obs 2:** Com esta grande influência do mundo real no processo de criação das artes conceituais, abre-se a possibilidade de representação nos jogos digitais. culturas pouco representadas, por exemplo

#### **7.10. A pertinência da *Concept Art* (Artes de conceito)**

De acordo com Elliot Lilly, artista de conceito e escritor do “Big Bad World of Concept Art for Video Game”, a *Concept Art* é essencial para trazer um ar de consistência e originalidade no universo que estaria sendo criado ou utilizado para a jogabilidade e imersão do jogador no ambiente virtual. Sem uma boa arte conceitual, um jogo pode parecer inacabado ou amador.

#### **7.11. Uma visão geral da *Concept Art* de videogame**

Em seu livro, “Big Bad World of Concept Art”, Lilly Eliott discorre sobre a função da *Concept Art*, que seria responsável por definir o tom e o estilo de um jogo e pode ser usado para comunicar a visão do jogo ao resto da equipe. É uma das primeiras etapas do desenvolvimento, a alocação de uma equipe especializada para criar as *Concept Arts* vem logo depois de se confirmar o briefing que foi proposto aos investidores. E assim começa o design artístico e criativo dos elementos que estarão no jogo (personagens, ambientes, objetos).

As *Concept Arts* transformam as noções abstratas do briefing em uma base de imagens/ilustrações que será referenciado durante todo o desenvolvimento do projeto.

Mesmo que haja certas alterações nos designs devido limitações de hardware ou por decisões por parte do Diretor de Arte, é de grande importância os restantes das equipes (principalmente os modeladores 3D) seguirem e tentarem replicar a visão original das artes iniciais que foram aprovadas pelo diretor do Estúdio.

#### **7.12. O que faz um artista de *Concept Art*?**

Eles dão forma o ambiente, personagens e objetos com os quais os jogadores interagem.

Embora a arte conceitual possa ser criada usando qualquer meio, a pintura digital se tornou o método preferido de muitos artistas conceituais. No qual originalmente era feito através de métodos tradicionais de pintura, se tornou menos caro e mais acessível de se fazer de forma digital, com mesas digitalizadoras ou tablets para otimizar o tempo de produção (algo crucial no desenvolvimento de jogos devido o prazo para lançamento do jogo final) Isso porque a pintura digital permite maior detalhamento e flexibilidade quando comparada aos métodos tradicionais, como lápis e papel (erros podem facilmente serem desfeitos através das ferramentas dos programas utilizados).

A pintura digital também permite compartilhar conceitos facilmente com outros membros da equipe de desenvolvimento, pois também estarão desfrutando dos meios digitais (modelares, programadores, designers). Isso ajuda a garantir que todos estejam de acordo em relação à direção visual do jogo.

### **7.13. O Design nas *Concept Arts***

Quando se trata de arte conceitual de videogame, geralmente existem três tipos diferentes: arte de personagem, arte de ambiente e arte de adereços.

Essas ilustrações se consistem de ambas composições técnicas (ex; vistas superiores, dianteiras, laterais e certas especificações de detalhes) para a melhor compreensão do design, e composições artísticas que possuem o intuito de invocar sentimento e emoção para o clima do jogo.

Algo essencial para o design de tais elementos é o *Game World* (estudo feito no capítulo anterior), que se consiste no mundo (cultura, universo, seres) que estará sendo representado no jogo.

#### **7.13.1. Character Design (Personagem)**

Character Design é um conjunto de ilustrações que criam e apresentam os personagens do jogo, sejam eles jogadores ou não jogadores. Esse tipo de arte é usado para ajudar a projetar a aparência de um personagem, que tipo de personalidade ele pode ter, vestimentas que incorporam seu design e como pode se comportar no mundo do jogo.

#### **7.13.2. Environment Design (Ambientes)**

A arte conceitual do ambiente é usada para criar o próprio mundo do jogo. Isso inclui desde paisagens e arquitetura até interiores e pequenos detalhes. A arte conceitual do ambiente visa garantir que o mundo pareça crível e coeso, ao mesmo tempo em que é visualmente interessante o suficiente para ser explorado (seja esse o objetivo do jogo).

### 7.13.3. Prop Design (Objetos)

A arte conceitual de adereços cobre objetos que não são personagens ou ambientes, como armas, móveis, veículos etc. dentro do jogo. Também essencialmente conectados ao Game World.

Concept arts de **Personagem** feitas por Sergey Kolesov para Dishonored (2011):

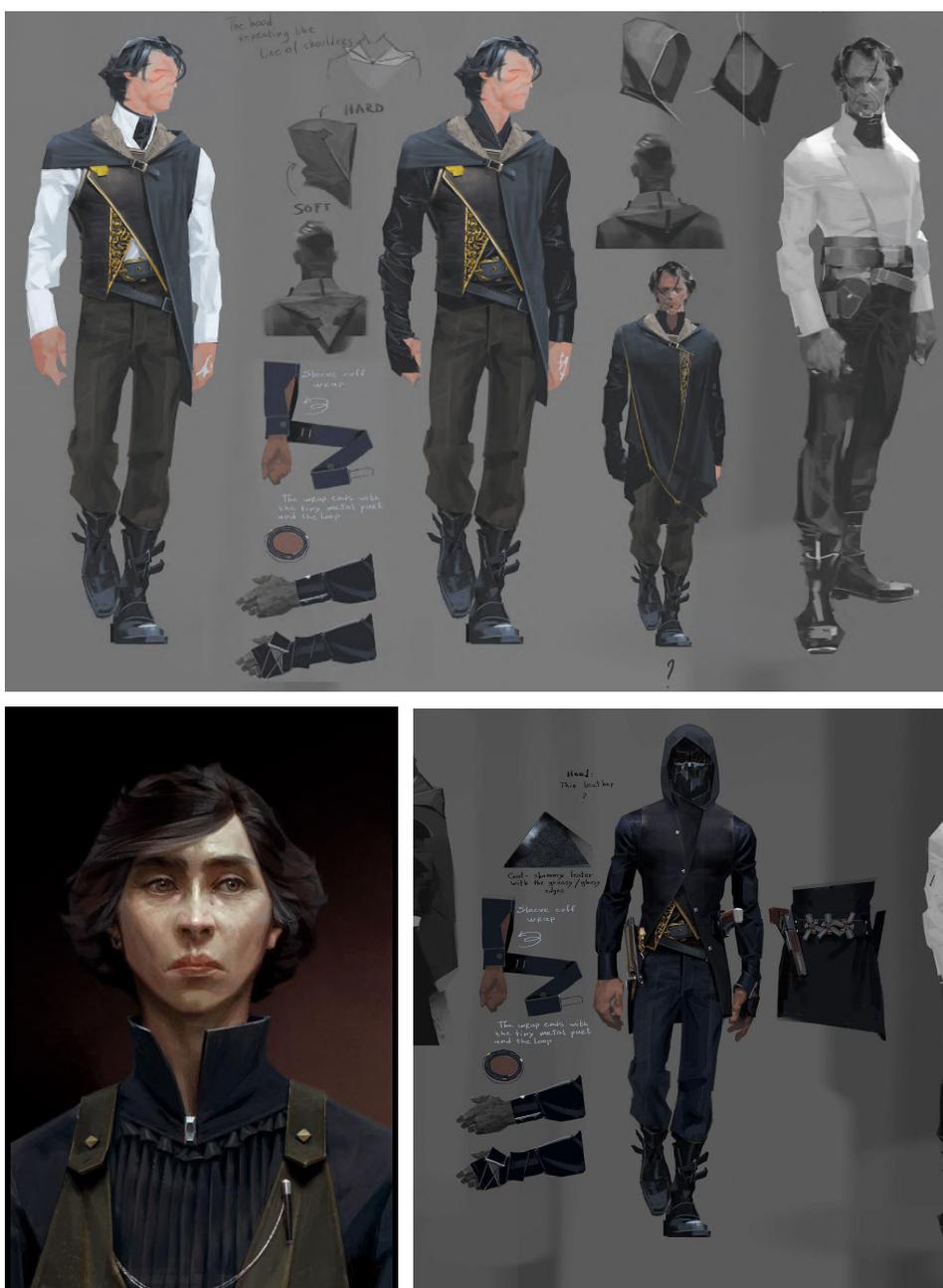


Figura 24 - Concept Art do Jogo Dishonored (2011)

Fonte: Sergey Kolesov, TumblrGallery (2018)

Concept art de **Ambiente** feita pela FromSoftware Studios para Elden Ring (2022):



Figura 25 - Concept Art do jogo Elden Ring (2022)

Fonte: Sander Nogu, ArtStation (2022)

Concept art de **Objetos** feita pela Kojima Studios para Death Stranding (2019)

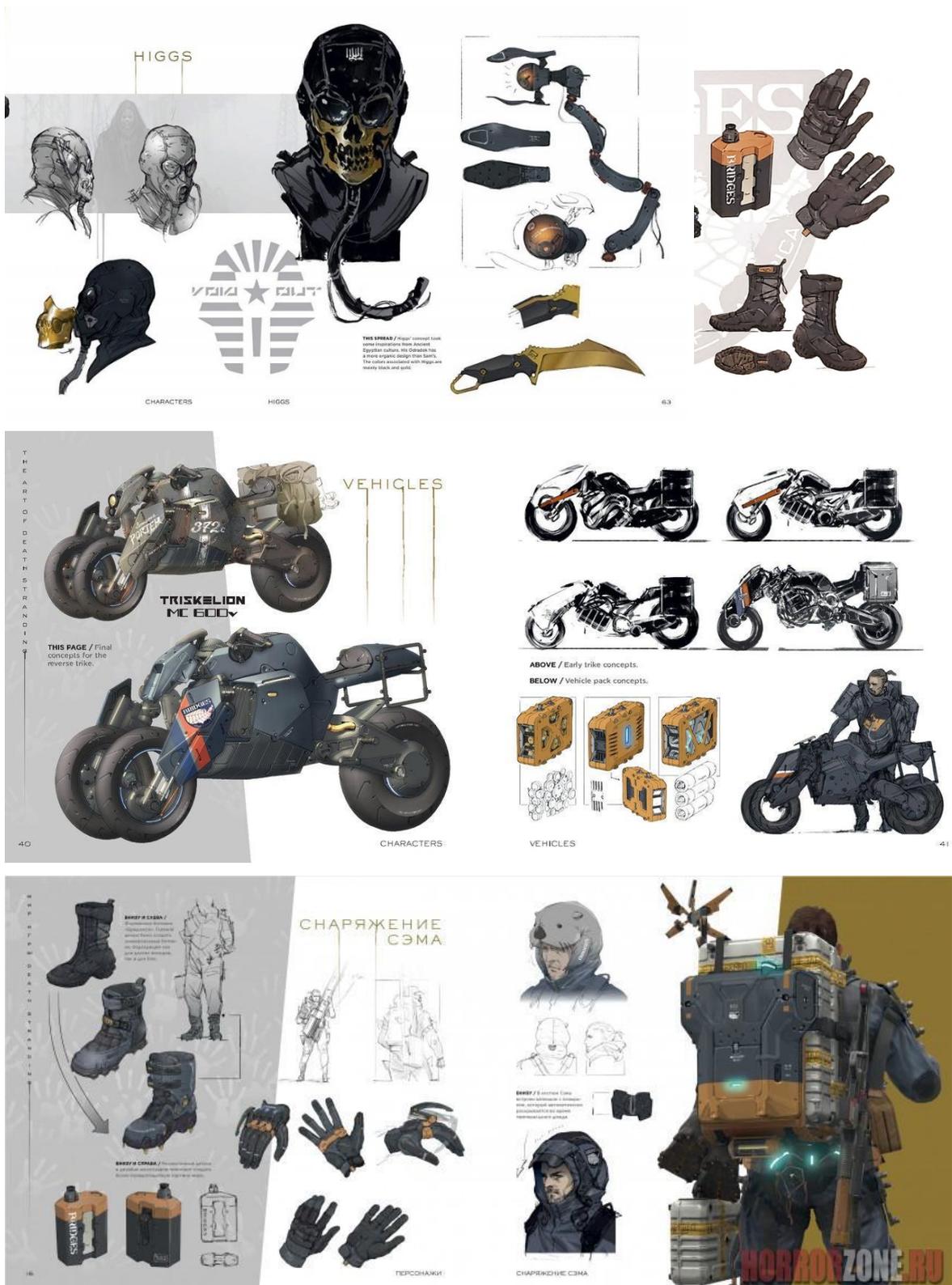


Figura 26 - Concept Art do Jogo Death Stranding (2019)

Fonte: HorrorZone (2020)

## **7.14. Papel da *Concept Art***

- 7.14.1. A arte conceitual permite que os jogadores tenham uma noção do mundo do jogo. Pode dar-lhes uma ideia do ambiente e como funciona. Isso é especialmente importante para jogos em grandes mundos abertos, onde a exploração é um componente crucial.
- 7.14.2. A arte conceitual também pode ajudar os jogadores a entender os personagens do jogo. Os jogadores podem se sentir mais conectados ao ver a aparência dos personagens, seus traços de personalidade e suas histórias de fundo. Isso é importante para jogos com narrativas fortes e personagens com os quais os jogadores possam simpatizar.
- 7.14.3. A arte conceitual pode ajudar a reduzir erros no processo de desenvolvimento do jogo. Tendo uma ideia clara de como o jogo deve ser, os desenvolvedores podem evitar cometer erros que podem desconcertar o desenvolvimento. Isso é especialmente importante para jogos próximos da data de lançamento e que não têm tempo para grandes mudanças.
- 7.14.4. Um dos aspectos mais importantes que a arte conceitual do videogame cobre é o estabelecimento do clima e atmosfera (mood/atmosphere, termos muito utilizados no momento criativo do desenvolvimento) para o próprio jogo e cenas específicas. Os visuais precisam definir o tom e consistência do mundo no qual o jogador habitará, resultando em imersão.
- 7.14.5. Por fim, a arte conceitual também pode ser vendida separadamente ou juntamente com o produto final no formato de um Art Book. Por exemplo, muitos jogos disponibilizam uma versão de compra no qual se paga um valor maior e o consumidor tem acesso a um pdf com a Art Book do jogo, ou podem comprar versões impressas de capa dura separadamente.

## **7.15. Conclusão & Comparação**

A *Concept Art* é uma etapa vital do processo de desenvolvimento do jogo. Ela ajuda a orientar a direção de um projeto, garante que todos estejam de acordo ao visual e pode ser usado como uma ferramenta de marketing para gerar interesse e empolgação. Embora possa não ser a parte mais tecnicamente complexa do desenvolvimento de jogos, é certamente uma das mais criativas, em questão de design.

Quando se compara ilustrações do estágio inicial de desenvolvimento com o produto final, é notável o quão preservado é a visão original dos artistas conceituais. Segue abaixo uma comparação do jogo Cyberpunk 2077

**Concept Art** (ilustrações feitas na pré-produção):





Figura 27 - Concept Art do Jogo Cyberpunk2077 (2020)  
Fonte: Ambrosia (2018)

**Jogo final** (capturas de tela do jogo já em funcionamento na pós-produção):



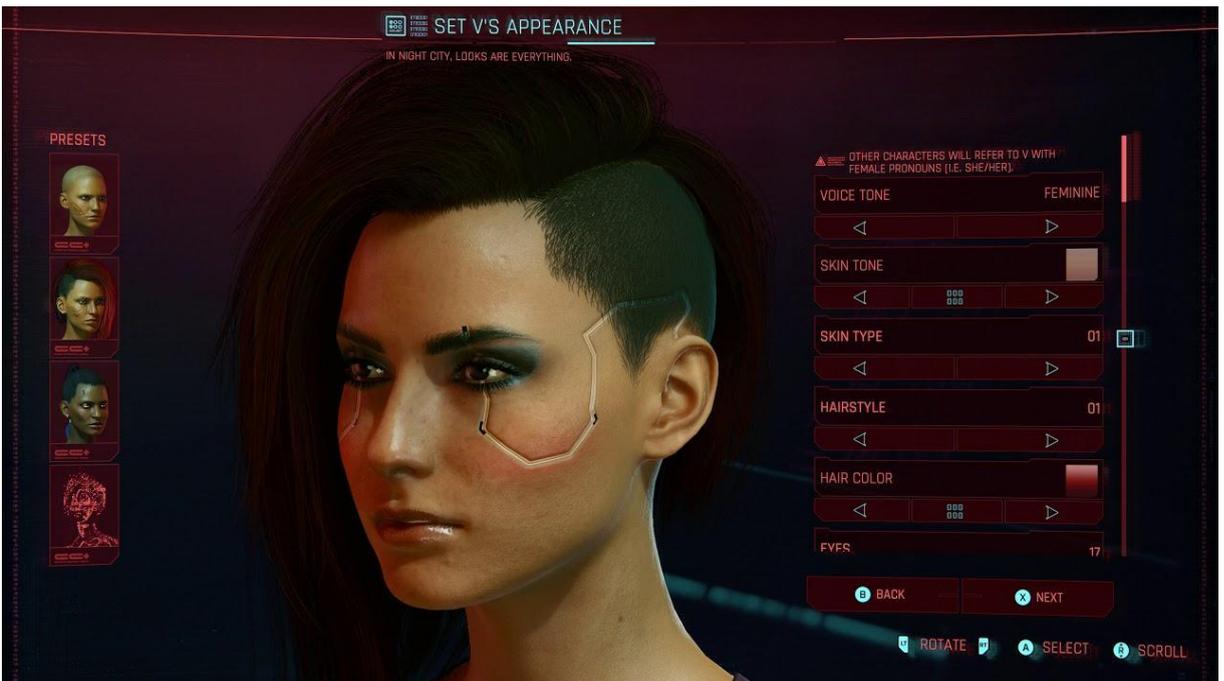


Figura 28 - Capturas de tela do Jogo Cyberpunk2077 (2020)  
Fonte: TheEnemy (2018)

## Fases de Desenvolvimento

As etapas de desenvolvimento de um jogo AAA (Triplo A) de acordo com Harold Ryan, CEO do Estúdio Bungie por 15 aos (desenvolvedora da série “Halo” e “Destiny”).

### 7.16. Pré-Produção:

#### 7.16.1. 1. Briefing é apresentado para Investidores

O Briefing de um jogo se consiste no gênero determinado, consoles que rodarão, mercado que competirá (definição de público-alvo, definindo faixa etária e perfil de consumidor), e elemento diferencial (devido a alta concorrência no mercado de jogos hiper saturado de produtos, muitas vezes para um jogo ter investimento monetário ele necessita de algum elemento que os diferencia da maioria, seja o tema do jogo, jogabilidade ou narrativa). São responsáveis por essa etapa: Studio de Criação e Publicadora

#### 7.16.2. Game World

Com a aprovação do projeto, e já sabendo do que o jogo se trata é feito as primeiras decisões do jogo, como o personagem jogável e espaço virtual funcionará; também já é pensado em como a narrativa ou mundo presente influenciará na jogabilidade

*Game World* é definido e escrito, juntamente com narrativa e roteiro dependendo do jogo. Responsáveis por essa etapa: Diretor Geral; Escritores; Roteiristas

#### 7.16.3. Concept Art

*Concept Artists* trabalham a partir do *Game World* definido e dão vida ao estilo geral, aparência e sensação de um jogo, determinando se será realista ou estilizado. Produzem ilustrações iniciais que serão desenvolvidas por outros membros da equipe de arte. Começam a etapa do desenvolvimento visual de um jogo.

Artistas conceituais realizarão tarefas de pesquisa no início do desenvolvimento e, em seguida, usarão uma variedade de habilidades artísticas para criar o tom inicial do jogo. A arte conceitual do jogo fornece uma base para os

artistas de modelo, animadores, designers e programadores para sentir a estética do jogo e dar vida ao projeto.

Responsáveis por essa etapa: Ilustradores; Designers de personagem;  
Designers de ambientes

## **7.17. Produção:**

### **7.17.1. Game Engine**

*Game Engine* é um ambiente de desenvolvimento de software, também conhecido como “arquitetura de jogo” ou “estrutura de jogo”, com definições e configurações que otimizam e simplificam o desenvolvimento de videogames em várias linguagens de programação.

Um *Game Engine* pode incluir um sistema de renderização de gráficos 2D ou 3D compatível com diferentes formatos de importação, um mecanismo de física que simula efeitos do mundo real, inteligência artificial (IA) que responde automaticamente às ações do jogador, um sistema de som que controla os efeitos sonoros, ferramenta de animação e uma série de outros recursos. Responsáveis por essa etapa: Programadores

### **7.17.2. Modelagem 3D**

Os artistas de modelagem 3D criam os modelos para todos os ativos de arte 3D dentro do jogo - personagens, armas, veículos, móveis, árvores, rochas e assim por diante. Eles geralmente começam com um resumo ou desenho 2D de um artista conceitual e constroem seus modelos 3D a partir disso.

Às vezes, os artistas de modelagem 3D se especializam em uma determinada área, dependendo do estúdio de jogo ou dos requisitos do projeto de jogo. Então eles são chamados de artistas de ambiente, artistas de personagens ou artistas de veículos.

Responsáveis por essa etapa: Modeladores de Personagem, Modeladores de Ambiente

### **7.17.3. Jogabilidade**

A jogabilidade é a maneira específica pela qual os jogadores interagem com um jogo e, em particular, com os videogames. É o padrão definido que rege as regras do jogo, conexão entre o jogador e o jogo, desafios e superação. É nessa etapa que se estabelece como que jogador interage, ou seja, quais botões físicos ele aperta no controle para interagir no ambiente virtual para promover uma experiência no qual o jogador está em controle.

Ao jogar um jogo, os jogadores buscam desafio, maestria e recompensa, tudo embalado em atividades envolventes e motivadoras. Daí decorre a importância da jogabilidade como um pilar crucial do design de jogos e da mecânica do jogo como ferramentas com as quais o jogador deve interagir para realizar as atividades de jogo.

Responsáveis por essa etapa: diretor de jogabilidade; designers de jogabilidade; programadores

### **7.17.4. Design de IU**

Uma interface de jogo, também conhecida como IU (interface do usuário), é a interface na qual os usuários interagem com um jogo. A interface de jogo inclui tudo, desde botões de menu e layouts até elementos visuais na tela.

Essa camada do jogo também é conhecida como HUD (Heads Up Display) e serve para fornecer ao jogador informações sobre o status de seu personagem.

A interface de jogo vai além do HUD e é um termo amplo para descrever tudo o que fornece informações ao usuário. Como as caixas de diálogo que são exibidas, a aparência do menu de pausa, pop-ups de botões informando ao usuário quando pressionar determinados botões, todas essas elementos fazem parte da interface do jogo e são vitais para a experiência de um jogo de um jogo.

Responsáveis por essa etapa: designers de Interface; designers gráfico; programadores

## **7.18. Pós-Produção:**

### **7.18.1. Testagem**

O teste de jogos é um processo de teste de software para testar versões de prototipagem para controle de qualidade. O principal objetivo do teste de jogo é identificar e descobrir defeitos e *bugs* em um videogame e melhorar a estabilidade e o desempenho no seu console específico.

*Bugs* são erros de software que podem causar problemas drásticos no código e normalmente passam despercebidos ou não resolvidos durante a produção do jogo. Esses erros podem ser causados pelo jogador em situações e contextos muito específicos, por isso existe a etapa de Testagem; contratando jogadores especializados em forçar o software do jogo a passar por determinados contextos (*Game testes*).

Responsáveis por essa etapa:

*\*Game Testers*

### **7.18.2. Polimento**

Polir um jogo é adicionar os toques finais ou melhorias para garantir que o jogo seja o mais esteticamente agradável e livre de erros possível. Embora seja considerada a última etapa do processo de desenvolvimento de um jogo, é uma das mais importantes.

Adicionar polimento é essencial para resultados de âmbito profissional. Um jogo que ainda não foi polido é um jogo que não está completo. O objetivo é adicionar consistência durante todo o jogo. No entanto, não se trata apenas de aparências. Os gráficos, o tema, a interface do usuário e os controles do jogo e a mecânica principal do jogo devem ser coesos. Um jogo polido também está livre de erros e *bugs* previamente descobertos na etapa de Testagem.

Responsáveis por essa etapa:

*\*Todos do Estúdio de desenvolvimento*

### **7.18.3. Lançamento**

O lançamento significa que o jogo está pronto para ser vendido publicamente e consumido por jogadores. Quando o jogo é finalizado, a versão 1.0 é disponibilizada para consumo através de revendedoras como sites ou lojas físicas. O lançamento é acompanhado por uma estratégia de marketing que faz jus de posts em redes sociais, porpagandas, trailers etc.

Responsáveis por essa etapa: publicadora e equipe de Marketing

#### **7.18.4. Atualizações**

No momento que o jogo está nas mãos do público, é inevitável que comece um processo de feedback, seja pela recepção geral de um jogo ou por contatos diretos entre consumidores com os desenvolvedores. No qual se descobre erros e possíveis correções que possam ser feitas através de atualizações.

Desenvolvedores também disponibilizam atualizações que propõem conteúdos extras que não necessariamente estejam corrigindo erros. Esse tipo de conteúdo é chamado de DLC (downloadable content)

Responsáveis por essa etapa: Todos do Estúdio de desenvolvimento

### **8. Conclusão da fase 01**

É perceptível nas ofertas de mercado uma abundância de conteúdos hiperestimulantes e jogos que enfatizam a gratificação instantânea em detrimento de experiências mais profundas e significativas. Nesse contexto, é fundamental que busquemos criar experiências capazes de capturar a atenção e o interesse dos jogadores por meio de mundos e designs intrigantes que imergem o usuário em temas relevantes e atuais. A proposta é que a criação desses jogos contribua para desconectar os indivíduos do consumo excessivo de conteúdos hiperestimulantes, e os reconecte ao âmbito intelectual e conscientizante.

Para a criação de tais jogos, é necessário o desenvolvimento e utilização adequada de um Game World bem estruturado e que seja capaz de trabalhar o interesse e a curiosidade dos jogadores. Um Game World consiste em um universo ficcional criado para dar conteúdo ao jogo, apresentando um conjunto de regras, personagens, cenários e eventos que permitem a exploração e interação dos jogadores. Adicionalmente, é imprescindível a criação de uma estética cativante ilustrada a partir de Concept Arts que tragam o universo do jogo à vida, promovendo uma experiência mais imersiva e envolvente para o jogador.

Por fim, a criação de jogos que promovam experiências profundas e significativas pode ser vista como uma forma de utilizar a tecnologia e a cultura digital como plataforma para a exploração de temas complexos e relevantes. Essa abordagem pode proporcionar uma nova dimensão à forma como nos relacionamos com o mundo digital, possibilitando a reflexão sobre questões importantes e contribuindo para o desenvolvimento de uma sociedade mais consciente e crítica.

## 9. Abordagens para o Projeto

### 9.1. Design

O livro "Graphic Design Thinking" de Ellen Lupton se concentra principalmente no campo do design gráfico, abordando aspectos gerais do pensamento e do processo de design. Embora o livro possa não fornecer informações específicas sobre a criação de um game world e concept arts, ele pode oferecer princípios e estratégias valiosas que podem ser aplicados nesse contexto.

- 9.1.1. Pesquisa e análise: Antes de começar a criar um game world e as concept arts, é importante realizar uma pesquisa aprofundada. Isso pode envolver a análise de jogos semelhantes, a exploração de referências visuais, a investigação de tendências e a compreensão do público-alvo. A pesquisa ajudará a estabelecer uma base sólida para o trabalho e garantir que esteja ciente do contexto em que está trabalhando.
- 9.1.2. Definição de objetivos e conceito central: Antes de iniciar a criação do game world, é importante estabelecer os objetivos e o conceito central do jogo. Perguntar qual é a experiência que deseja proporcionar aos jogadores, quais emoções evocar e qual é a história e a atmosfera do jogo. Essas definições ajudarão a orientar as decisões de design e a criar uma identidade única para o game world.
- 9.1.3. MoodBoard: O mood board, segundo Ellen Lupton, é um painel de referências visuais usado no design para organizar e comunicar ideias de forma eficaz. Ele pode ser físico ou digital e ajuda a definir a direção criativa, alinhar a equipe e estimular a criatividade. Para criar um mood board, pesquise referências relevantes, selecione e organize as imagens de maneira coerente, levando em consideração cor, forma e estilo. É uma ferramenta essencial para visualizar, organizar e comunicar ideias visuais em um projeto.

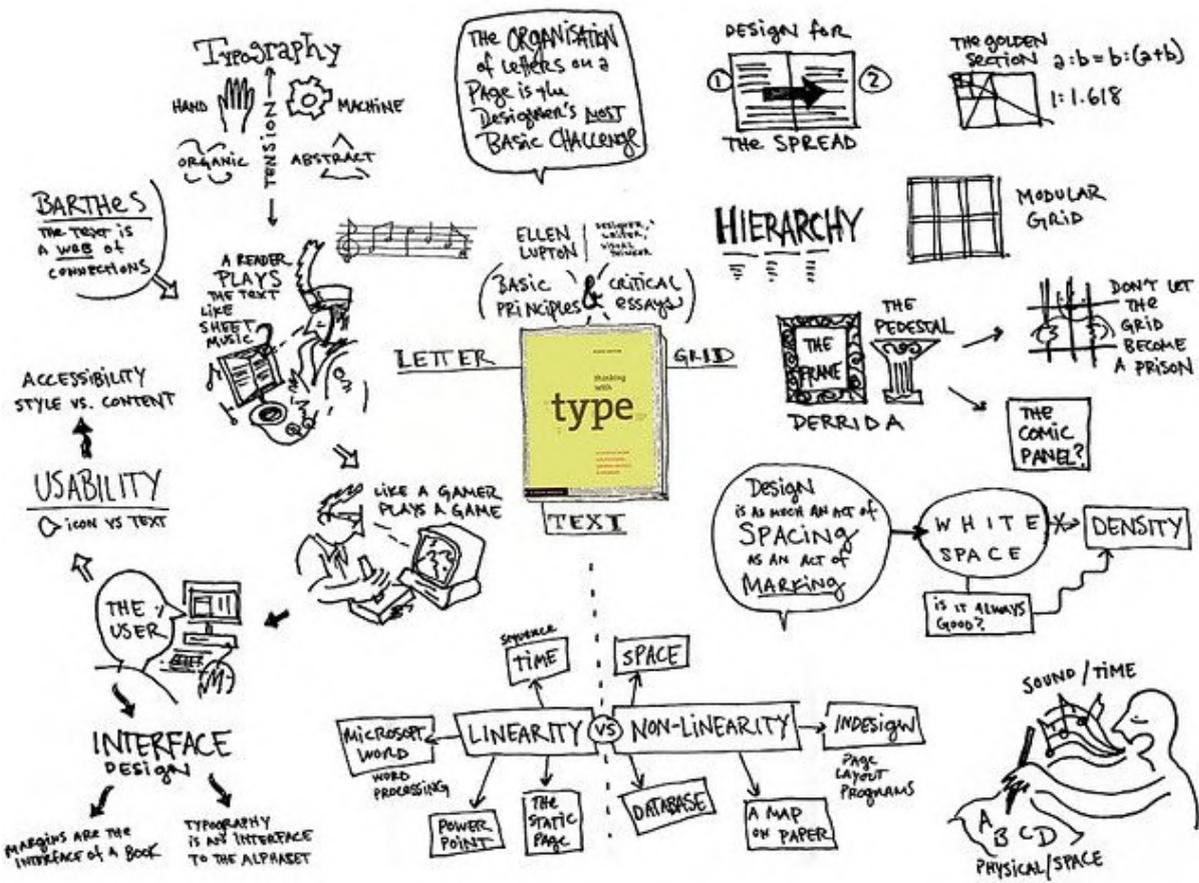


Figura 29 - Mindmap de Ellen Lupton  
 Fonte: Flickr (2008)

9.1.4. Embora essas estratégias não sejam específicas do livro "Graphic Design Thinking", elas são princípios gerais de design que podem ser aplicados no desenvolvimento de um game world e na criação de concept arts.

## 9.2. World Building para criar Game World

Em uma entrevista feita por Massive Entertainment em 2020, A Diretora Narrativa de Video Games Anne Reid compartilha suas experiências na construção de mundos fictícios/fantásticos, destacando a importância da construção ética de mundos ficcionais.

Em um recorte ela afirma "O World Building (construção de mundo) geralmente envolve a criação de regras e estruturas do mundo imaginário, para que o mundo imaginário pareça consistente e rico em profundidade. Também ajuda a apoiar os temas com os quais os criadores desejam se envolver. [...] envolve coisas como imaginar a geografia – quanta água o seu mundo tem? Quantos continentes ou florestas?" .

O worldbuilding envolve a criação de regras e estruturas consistentes, abrangendo aspectos como geografia, física, sociologia, biologia e antropologia. A

construção de um mundo rico e coeso oferece uma experiência envolvente aos jogadores, proporcionando imersão no universo criado pelos desenvolvedores.

Além disso, ela ressalta a necessidade de ser ético ao criar esses mundos, evitando ignorar ou reforçar problemas existentes na realidade dos jogadores. A diversidade e a subversão de estereótipos são abordagens essenciais para garantir que o mundo fictício reflita a riqueza e a complexidade da natureza humana.

Anne também discute a importância de eleger certas temáticas no momento de criar uma narrativa, “Não importa em que estrela distante seu mundo de jogo esteja situado, ele deve refletir a profundidade e a riqueza da natureza humana para ressoar com os jogadores.” Seja social, político, ambiental ou filosófico, engajar de forma efetiva um tema deixa a experiência de um jogador marcante e memorável, além de trabalhar o senso crítico e moral de quem se conectar com a mensagem.

O worldbuilding oferece um contexto para os jogadores, criando personagens cativantes, motivações e mistérios que impulsionam a exploração e a progressão no jogo. Ao criar um mundo coeso e imersivo, os desenvolvedores envolvem os jogadores em uma experiência emocionalmente conectada, promovendo uma conexão entre a narrativa e as mecânicas de jogo.

### **9.3. Concept Art**

Elliott Lilly é conhecido por sua experiência e habilidades no campo do design, especialmente no design de jogos e Concept Art. Ele utiliza métodos e técnicas específicas para criar mundos de jogo imersivos e desenvolver conceitos artísticos detalhados. Abaixo estão os principais processos citados em seu livro “Big Bad World of Concept Art for Video Games”.

**Métodos de Design:** Elliott Lilly emprega métodos de design centrados no usuário, nos quais o jogador é o foco principal. Ele se concentra em entender as necessidades e desejos dos jogadores para criar experiências envolventes e memoráveis. Ele pesquisa e estuda o público-alvo, analisa tendências de mercado e faz protótipos para testar a jogabilidade e a estética do jogo. Lilly também valoriza a iteração constante, refinando e melhorando o design com base no feedback recebido.

**Game World (Mundo de Jogo):** Um dos pontos fortes de Elliott Lilly é a criação de mundos de jogo ricos e visualmente cativantes. Ele desenvolve ambientes virtuais detalhados, com atenção aos mínimos detalhes, para garantir que o jogador se sinta imerso no mundo do jogo. Lilly considera elementos como arquitetura, paisagem, flora, fauna, cultura e história para construir ambientes autênticos e coerentes. Ele também presta atenção à narrativa do jogo, garantindo que o mundo de jogo apoie e enriqueça a história e as mecânicas do jogo.

Concept Art (Arte Conceitual): Ele cria ilustrações detalhadas e visualmente impressionantes que representam personagens, criaturas, veículos, cenários e objetos do jogo. Sua arte conceitual ajuda a visualizar a visão do jogo e serve como base para a produção final. Lilly utiliza várias técnicas, como desenhos à mão, pintura digital e modelagem 3D, para explorar e comunicar suas ideias de design.

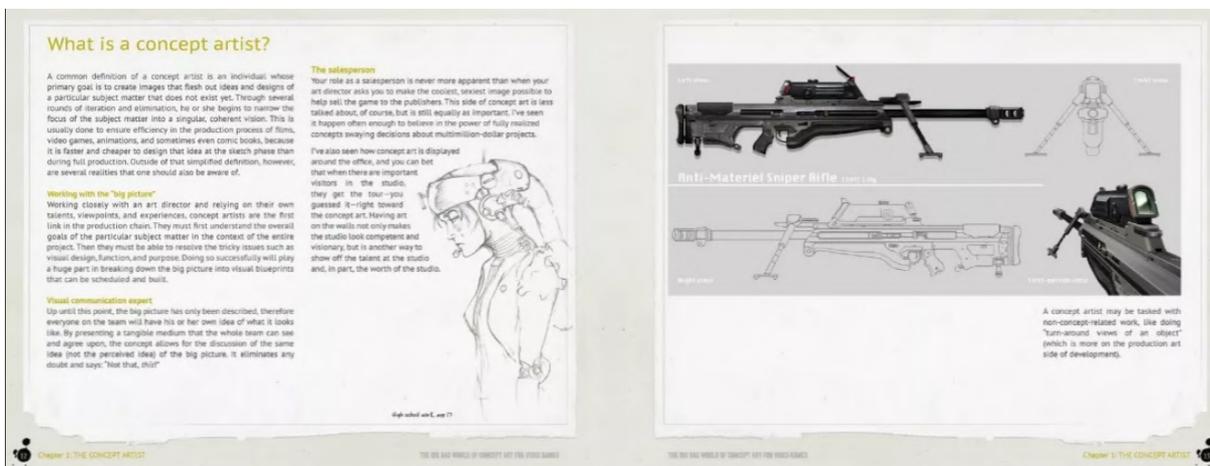


Figura 30 - Recorte do Livro de Elliott Lilly (2017)

Fonte: Elliott Lilly, ArtStation (2017)

Elliott Lilly combina métodos de design centrados no usuário, criação de mundos de jogo envolventes e habilidades em arte conceitual para contribuir para a criação de experiências de jogo memoráveis.

#### 9.4. Repertório Cultural na Ficção

A utilização de culturas existentes do mundo real para criar designs de personagens, objetos e ambientes cativantes é uma prática relevante e valiosa no desenvolvimento de obras de ficção. Hayao Miyazaki é um renomado diretor de animação e co-fundador do Studio Ghibli, conhecido por filmes aclamados como "A Viagem de Chihiro" (2001), "Princesa Mononoke" (1997) e "Meu Amigo Totoro" (1988).

Miyazaki é um defensor da representação autêntica das culturas em suas animações. Ele se inspira em diferentes culturas e mitologias para criar mundos imaginativos e personagens cativantes. Ele acredita que ao incorporar elementos culturais específicos em suas obras, ele pode criar histórias mais ricas e universais, que ressoam com pessoas de diferentes origens.

Baseando-se em culturas reais, os designers têm acesso a uma rica fonte de referências culturais, históricas e estéticas. Isso permite que eles criem designs que sejam autênticos e verossímeis, transmitindo uma sensação de realidade e profundidade aos elementos do mundo ficcional. A incorporação de elementos

culturais conhecidos e reconhecíveis também pode ajudar os espectadores, leitores ou jogadores a se conectarem emocionalmente com os personagens e o mundo criado.

A inclusão de elementos culturais reais pode enriquecer o universo ficcional, trazendo diversidade e variedade aos designs. Ao explorar diferentes culturas, seus trajes, arquitetura, símbolos e mitologias, os designers podem adicionar camadas de profundidade e complexidade ao mundo ficcional. Isso contribui para a construção de um ambiente mais imersivo, que reflete a diversidade da própria realidade.

Ao estudar e se inspirar em culturas reais, os designers têm a oportunidade de explorar e aprender sobre diferentes sociedades, tradições e valores. Isso não apenas enriquece sua própria bagagem de conhecimento, mas também permite que eles tragam elementos culturais menos conhecidos para o público, promovendo a valorização e o respeito por diferentes culturas. Essa abordagem também pode incentivar a curiosidade e o interesse em aprender mais sobre o mundo real.



Figura 31 - Cena do filme Princesa Mononoke (1998) de Hayao Miyazakii retratando vestimentas e criaturas míticas do período Muromachi do Japão  
Fonte: Polygon (2020)

A incorporação de elementos culturais reais em designs de personagens, objetos e ambientes pode despertar o interesse do público em conhecer mais sobre as culturas representadas. Isso pode estimular a apreciação e a preservação dessas culturas, contribuindo para a diversidade cultural e para a valorização do patrimônio humano.

## 9.5. Conhecimento Anatômico e Arquitetônico

Rafael Grassetti, artista brasileiro que trabalhou na modelagem dos personagens de God of War (2018), afirma que o conhecimento anatômico e arquitetônico desempenha um papel fundamental no momento da criação de concept arts para videogames. Esses conhecimentos ajudam a garantir a autenticidade, a funcionalidade e a coerência visual do mundo do jogo, tornando-o mais imersivo e crível para os jogadores.

Ao criar personagens e criaturas para um videogame, o conhecimento anatômico permite que você compreenda a estrutura do corpo humano, as proporções corretas, os movimentos e os detalhes anatômicos. Isso ajuda a criar designs realistas e verossímeis, permitindo que os jogadores se relacionem e se envolvam com os personagens de forma mais profunda.

No design de objetos, armas, veículos e equipamentos para videogames, o conhecimento anatômico pode ser aplicado para garantir a funcionalidade e a usabilidade desses elementos. Compreender como o corpo humano interage com os objetos e como as estruturas anatômicas afetam o manuseio e o desempenho ajuda a criar designs mais práticos e intuitivos.

No que diz respeito à arquitetura, o conhecimento arquitetônico é fundamental para criar ambientes coerentes e visualmente interessantes nos videogames. Compreender os princípios de design arquitetônico, como proporções, simetria, composição e estilos arquitetônicos, permite que você crie espaços virtuais autênticos e convincentes. Esses ambientes ajudam a estabelecer a atmosfera do jogo, influenciam a jogabilidade e contribuem para a imersão do jogador.

Ao criar um mundo de jogo consistente, é essencial que as concept arts estejam em sintonia com a estética geral do jogo. O conhecimento anatômico e arquitetônico ajuda a manter a coerência visual entre os personagens, os ambientes e os objetos do jogo. Isso significa que as proporções e os detalhes anatômicos devem se encaixar harmoniosamente, e a arquitetura deve ser coerente em termos de escala, estilo e elementos estruturais.

Embora a criatividade seja fundamental na criação de concept arts para videogames, o conhecimento anatômico e arquitetônico fornece uma base sólida para essa expressão criativa. Conhecer as regras e os princípios permite que você os quebre de forma intencional e eficaz, criando designs únicos e interessantes que ainda são fundamentados em uma compreensão sólida da anatomia e da arquitetura.

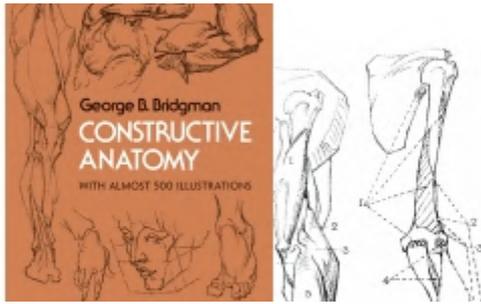


Figura 32 - Constructive Anatomy de George B Bridgman (1920)  
Fonte: GoodReads (2010)



Figura 33 - Estudos Arquitetônicos de Amit Awaghade  
Fonte: Amit Awaghade, ArtStation (2019)

Em resumo, o conhecimento anatômico e arquitetônico é crucial para a criação de concept arts para videogames, pois contribui para o realismo, a funcionalidade, a coerência visual e a imersão do jogador. Combinar esses conhecimentos com criatividade resulta em designs mais impactantes e convincentes, enriquecendo a experiência de jogo como um todo.

## 9.6. Ilustrar Landscapes

Viktor Antonov é conhecido por seu uso distintivo de formas geométricas e pinceladas em suas artes, especialmente no contexto do jogo "Dishonored", no qual foi o artista conceitual. O uso geométrico de formas e pinceladas de Antonov traz

diversos benefícios ao desenho de landscapes em artes conceituais, que na indústria adotou o nome de estilo "Dry Brush".

O estilo de pintura digital "Dry Brush" é caracterizado pelo uso de pincéis que simulam uma textura seca, compondo formas geométricas definidas e contornos nítidos, resultando em uma aparência de blocos ou pinceladas. Esse estilo tem sido frequentemente usado para ilustrar paisagens em desenhos digitais, oferecendo uma estética única e distintiva. Aqui estão algumas considerações sobre o uso desse estilo para ilustrar paisagens:

**Simplificação e abstração:** O estilo Dry Brush na pintura digital permite simplificar as formas da paisagem em elementos geométricos básicos, como blocos, cubos ou retângulos. Essa simplificação ajuda a transmitir uma sensação de abstração, destacando a forma e a estrutura da paisagem de uma maneira única. Ao usar formas definidas, o artista pode criar composições gráficas atraentes, simplificadas e eficazes.

**Expressão artística e estilo pessoal:** O estilo Dry Brush oferece uma oportunidade para os artistas expressarem sua individualidade e estilo pessoal. Cada artista pode interpretar e adaptar-lo de forma única, adicionando suas próprias características e abordagens criativas. Isso permite que os artistas desenvolvam um estilo autêntico e reconhecível, contribuindo para a diversidade e a originalidade da arte digital de paisagens.

**Composição:** A natureza gráfica do estilo Dry Brush pode criar composições visualmente impactantes. A combinação de formas geométricas, cores contrastantes e texturas pixelizadas pode resultar em ilustrações de paisagens poderosas e memoráveis. Este permite que o artista experimente com a disposição dos elementos, a profundidade e o equilíbrio visual para criar composições dinâmicas e cativantes.



Figura 34 - Dishonored. Arte conceitual de Victor Antonov. Capturas de tela do Dishonored (2011)

Fonte: VideoGamesArtWork (2015)

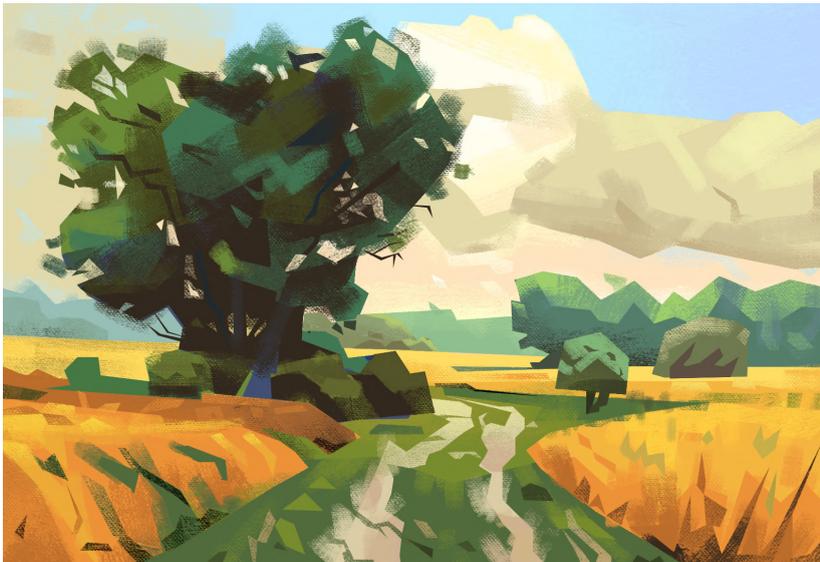


Figura 35 - David Jones Argolo utilizando estilo "Dry-Brush"  
Fonte: David Jones Argolo, ArtStation (2015)

Dry Brush na pintura digital oferece uma abordagem única para ilustrar paisagens. Com sua simplificação geométrica, ênfase nas formas e texturas, e possibilidade de expressão artística, esse estilo pode fornecer uma interpretação distintiva e visualmente eficiente das paisagens digitais.

### 9.7. Montagem do ArtBook

O desenvolvimento e montagem de um Artbook de artes conceituais de um jogo digital é um processo complexo que envolve a seleção, organização e apresentação das ilustrações e designs que fizeram parte da Pré-Produção. O livro "The Art of Death Stranding" é um exemplo notável de como um Artbook pode ser criado com sucesso, fornecendo uma visão aprofundada do processo criativo por trás do jogo.

Um Artbook eficaz começa com a seleção cuidadosa das artes que serão incluídas. Isso envolve a revisão e a escolha das ilustrações e designs mais impactantes e representativos do jogo. No caso de "The Art of Death Stranding", o livro apresenta uma ampla gama de artes conceituais, desde personagens e criaturas até ambientes e veículos. A seleção é essencial para garantir que o Artbook transmita a essência do jogo e destaque os elementos visuais mais significativos.

Para criar uma experiência coesa, é importante organizar as artes conceituais de acordo com temas ou categorias relevantes. No caso de "The Art of Death Stranding", o livro segue uma estrutura organizada, apresentando seções específicas, como personagens principais, paisagens, estruturas e equipamentos. Essa abordagem ajuda os leitores a navegarem pelo livro de forma mais intuitiva e permite que explorem diferentes aspectos do jogo.

Um Artbook pode ser enriquecido com comentários e insights dos artistas e desenvolvedores envolvidos no jogo. Ao compartilhar pensamentos e experiências por trás das artes conceituais, os leitores obtêm uma compreensão mais profunda do processo criativo. "The Art of Death Stranding" inclui textos descritivos que acompanham as ilustrações, proporcionando um contexto valioso e uma perspectiva dos artistas e criadores.

Um aspecto essencial do desenvolvimento de um Artbook é garantir uma apresentação visual de alta qualidade. Isso envolve o uso de papel e impressão de alta qualidade para realçar os detalhes e as cores das artes conceituais. Além disso, a diagramação cuidadosa das páginas, com atenção ao equilíbrio entre as imagens e o espaço para os textos, contribui para uma experiência agradável e envolvente para o leitor.

Um Artbook também oferece uma oportunidade de destacar o processo criativo por trás do jogo. Além de apresentar as artes finais, pode incluir esboços preliminares, estudos de personagens, referências visuais e outras etapas do desenvolvimento. Essa abordagem ajuda a revelar as iterações e a evolução dos designs, fornecendo uma visão mais abrangente e inspiradora para os leitores.

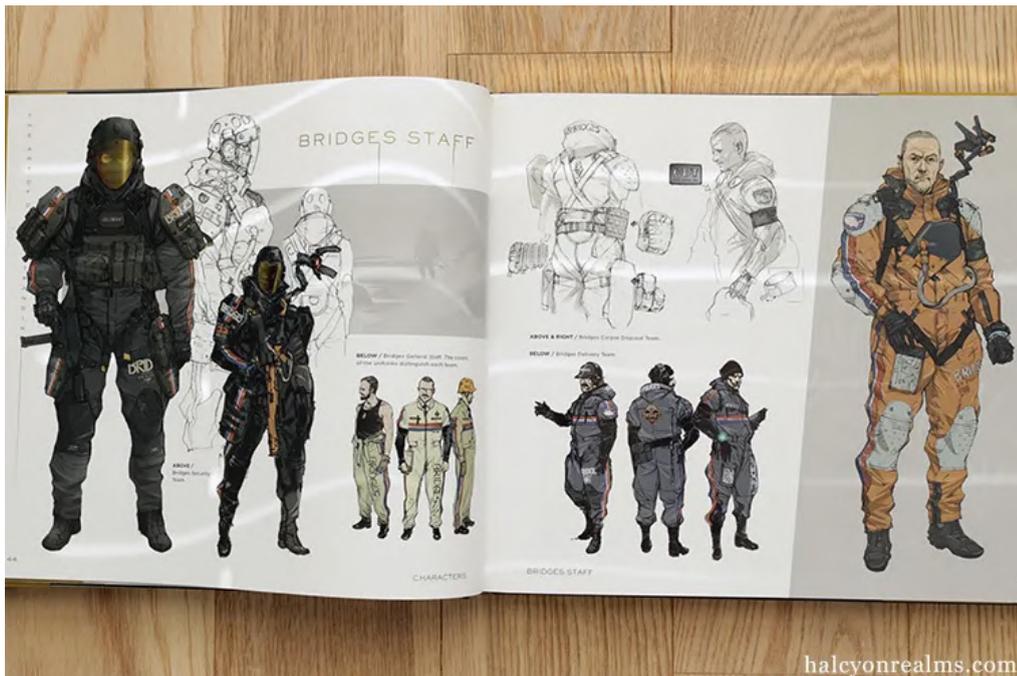


Figura 36 - Resenha do livro The Art Of Death Stranding  
Fonte: HalcyRealms (2020)

O desenvolvimento e montagem de um Artbook de artes conceituais de um jogo digital requer um cuidadoso planejamento e consideração. A seleção criteriosa das artes, a organização temática, os comentários e insights, a apresentação visual de qualidade e a valorização do processo criativo são aspectos-chave para criar um Artbook efetivo.

## 10. Desenvolvimento do Projeto

### 10.1. Síntese

Pesquisa e conclusão abordada na Monografia: Conteúdo hiperestimulante satura o mercado, ofuscando jogos que promovem experiências profundas. É importante desenvolver jogos que são capazes de cativar jogadores, com mundos e designs intrigantes, para os imergirem em um tema relevante. (de certa forma, desconectando pessoas consumidas pela hiper-realidade e as reinserindo ao âmbito intelectual/conscientizante.)

Objetivo e Conceito Central:

Elaborar um conteúdo original remetente ao processo de “Pré-Produção” do desenvolvimento de jogos mundo aberto com foco em experiência ao invés de hiperestimulação, especificamente com a criação de um Game World e Concept Art para ilustrar um universo fictício que aborda temáticas relevantes.

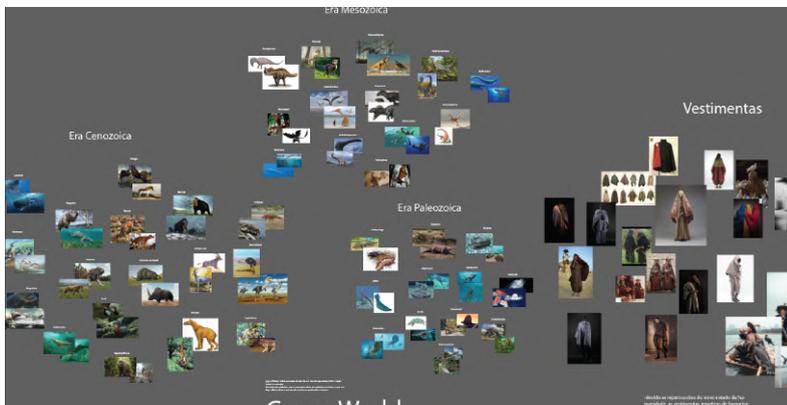
## 10.2. Moodboard

O moodboard deste projeto foi desenvolvido durante todo o processo; inicialmente foi feita uma coletânea de imagens que fossem relevantes as decisões já feitas, as palavras chaves sendo:

- jogo mundo aberto
- universos fictícios
- designs imersivos
- game world
- concept art

Depois que foi escrito e contextualizado o Game World, foi feita uma segunda coletânea de imagens referentes ao universo criado, que seria essencial para ser referenciado no processo de criação das Concepts Arts que estarão presentes no Artbook final.

- Animais extintos de todas as eras
- Vestimentas mediterrâneas
- Arquiteturas mediterrâneas
- Padrões de tecelagem Euro Asiáticos e Norte Africanos
- biomas resultantes de eventos tectônicos
- Recriações do continente da Pangeia



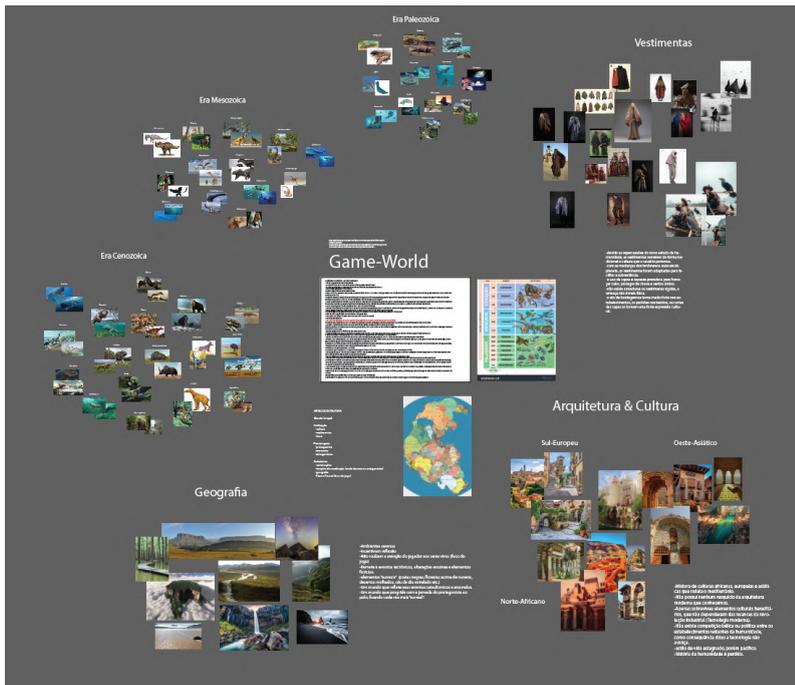


Figura 37 - Captura de telas do Moodboard criado  
 Fonte: Própria (2023)

### 10.3. World Building

Trabalhando com as técnicas de World Building discutidas por Anne Reid para criação de um Game World Ético, foi decidido desenvolver um universo fantasioso baseado no nosso mundo em uma situação hipotética, que aborda o tema da "Conscientização e Reflexão da Extinção Animal e Humana", buscando envolver jogadores em um mundo e uma jornada que questiona o papel dos humanos nos infortúnios da natureza.

Uma autora que discute a relevância e problematiza o tema da Extinção de Animais é Elizabeth Kolbert. Uma jornalista e escritora norte-americana que ganhou reconhecimento internacional com seu livro "A Sexta Extinção: Uma História não Natural", publicado em 2014. Nessa obra, Kolbert aborda a atual crise de extinção de espécies que o mundo enfrenta e explora as causas e consequências desse fenômeno.

"A Sexta Extinção" examina a extinção em massa que está ocorrendo nos dias atuais, causada principalmente por atividades humanas, como a destruição de habitats, a poluição e as mudanças climáticas. O livro destaca a importância da biodiversidade e discute como a perda de espécies pode afetar o equilíbrio ecológico do planeta. Kolbert combina informações científicas atualizadas com relatos de suas viagens e experiências pessoais, oferecendo uma visão ampla e detalhada sobre a extinção de animais e suas implicações para o futuro.

Retomando as etapas de criação de um universo fictício para jogos éticos, foi decidido trabalhar como base estética e contextualizadora do Game World culturas

da região mediterrânea, principalmente e não exclusivamente comunidades, objetos e localidades que participam da cultura Árabe, Persa e Norte Africana; isso devido o vasto e rico repertório visual que estas possuem e também pela pouca representação que essas culturas sofrem em um mercado saturado de jogos que exploram conteúdos das Américas e Europa.

Com o objetivo de desenvolver uma narrativa que engloba ambos o tema da Extinção e um repertório visual de culturas pouco representadas, e buscando estimular reflexão e conscientização através de um universo coeso e imersivo foi escrito, a partir do processo criativo de Anne Reid, o seguinte sumário do Game World:

“Em um planeta Terra perdido no tempo, a humanidade se encontra povoada no centro de um supercontinente previamente conhecido como Pangeia. Devido uma anomalia criada em algum ponto da nossa história, a entropia do mundo é revertida, resultando em placas tectônicas voltando ao seu estado primordial e seres vivos herdando os genes de seus antepassados, ou seja, desevoluinto.

Por algum motivo, humanos são afetados de forma diferente ao evento, ao invés de retroceder a evolução é apenas letal. Com a anomalia se originando dos polos do planeta, nomeada Partícula Genesis, a humanidade se encontra em um longo rio no centro do Continente, antes conhecida como o Mar Mediterrâneo, o único lugar seguro.

Com a história e tecnologias da vida moderna esquecidas pelo tempo, os humanos apenas herdaram conceitos culturais básicos da antropologia, como arquitetura, vestimentas, música. E sem a possibilidade de expansão, o conceito de Guerras não existe; vivem pacificamente em povoados ao longo do rio.

O protagonista descobre que possui um campo magnético inato em seu corpo imune à Partícula Genesis, capaz de o canalizar em energia resultando em habilidades extraordinárias. Chegando a sua atenção que outros indivíduos já tiveram esta vocação, e se aventuraram para os Polos do planeta, o protagonista busca fazer o mesmo, em busca de respostas e conhecimento.

Ao longo da sua jornada, auxiliada pela movimentação peculiar de seus poderes, se deparará com diversas formas de vidas e paisagens; notando que quanto mais perto do polo chega, mais antigas são as espécies encontradas, resultando em uma jornada pela história da vida animal terrestre. Com o intuito de trazer suas descobertas de volta à humanidade, o jogador terá um diário no qual registra seus encontros com os animais.

Durante a trajetória, o jogador escutará instrumentos ecoando melodias pelos terrenos; ao investigar a origem desses sons, descobrirá pequenos templos estabelecidos, aparentemente, no meio do nada.

Dentro deles encontram-se misteriosos monges reclusos, eternamente tocando seus instrumentos à espera de um viajante, cada um em seu respectivo templo. Ao tentar interagir, esses indivíduos tomam uma atitude hostil ao jogador e tentam o deter, também sendo capazes das mesmas habilidades do protagonista, porém de forma mais controlada e experiente, se tornando encontros desafiadores ao jogador, tendo que usar todos os seus poderes para derrotá-los.

Com cada templo vastamente espalhados entre si, o jogador é dirigido a cada um, chegando cada vez mais perto do Polo do planeta, e desvendando seres vivos e biomas cada vez mais antigos ao decorrer do caminho.

O que é essa Ordem Religiosa? Qual a origem da Partícula Genesis? Qual o motivo de suas habilidades? Descubra as respostas em uma jornada contemplativa sobre as intrigantes criaturas perdidas pela extinção, e a busca incansável da humanidade por conhecimento.”

#### **10.4. Concept Art**

Seguindo a estratégia de desenvolvimento de Concept Arts exercida por Eliot Lilly, é necessário trabalhar diretamente com todos os métodos empregados até agora, desde as etapas do Design Thinking aos critérios de World Building para ilustrar de forma efetiva os elementos que darão vida ao Game World.

Foi feito um ensaio de experimentações e estudos de ilustração digital fazendo jus aos métodos pesquisados. Trabalhando com o moodboard criado a partir do Game World como repertório visual, e aplicando técnicas de ilustração que praticam conhecimentos multidisciplinares, como a anatomia animal e humana (usando o Livro “Constructive Anatomy” de George B Bridgman), e adotando o método de pintura digital “Dry Brush” (Pincel Seco) para representar paisagens e estruturas arquitetônicas, comumente usada pelo artista conceitual Viktor Antonov.

Foi ilustrado iterações das seguintes categorias:

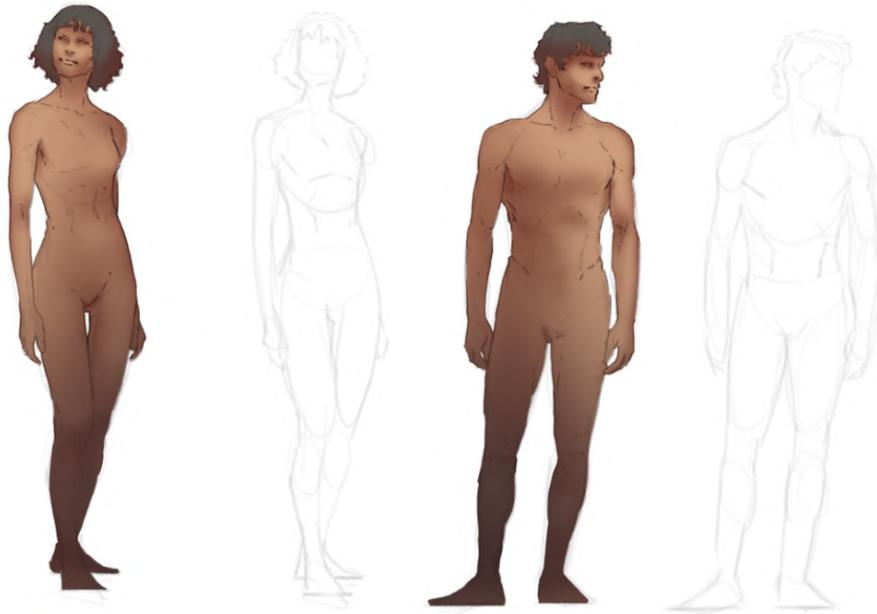
Personagens: protagonista, habitantes, antagonistas.

Fauna: mamíferos, dinossauros, diversos animais de famílias e eras diferentes.

Objetos: vestimentas, bolsa, diário do jogador, instrumentos.

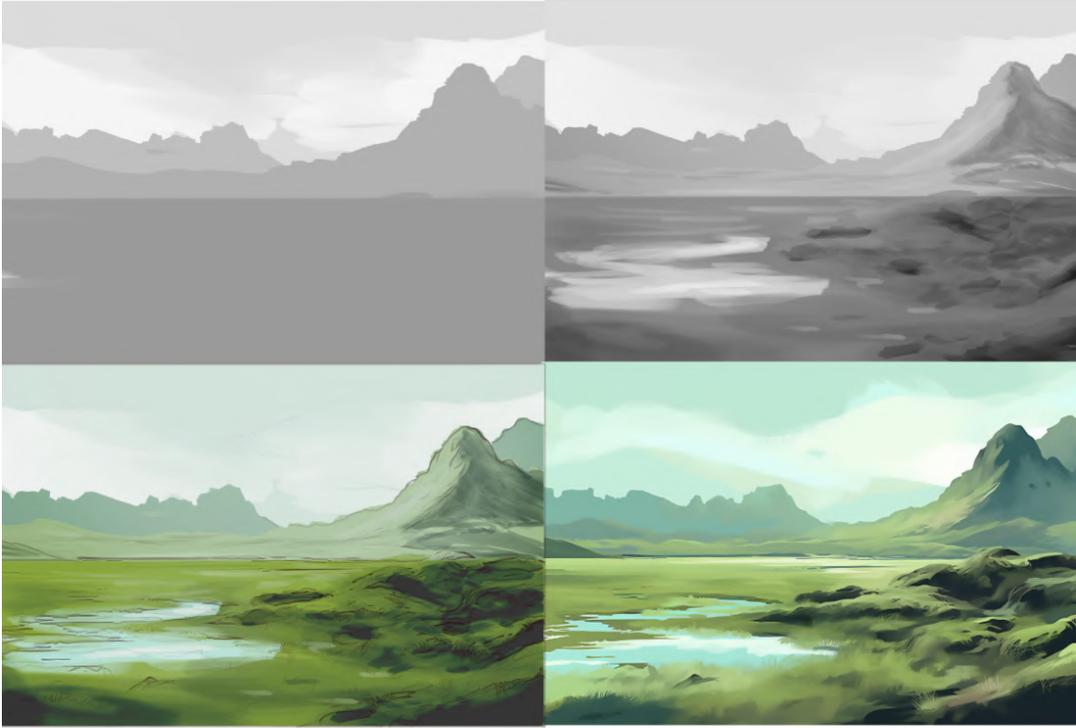
Ambientes: estruturas, cidades, templos.

Geografia: Paisagens, natureza, corpos de água, flora, rochas.

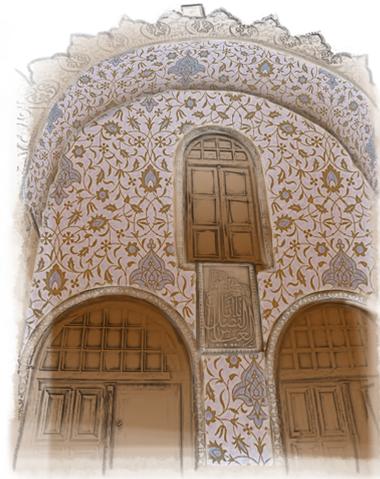














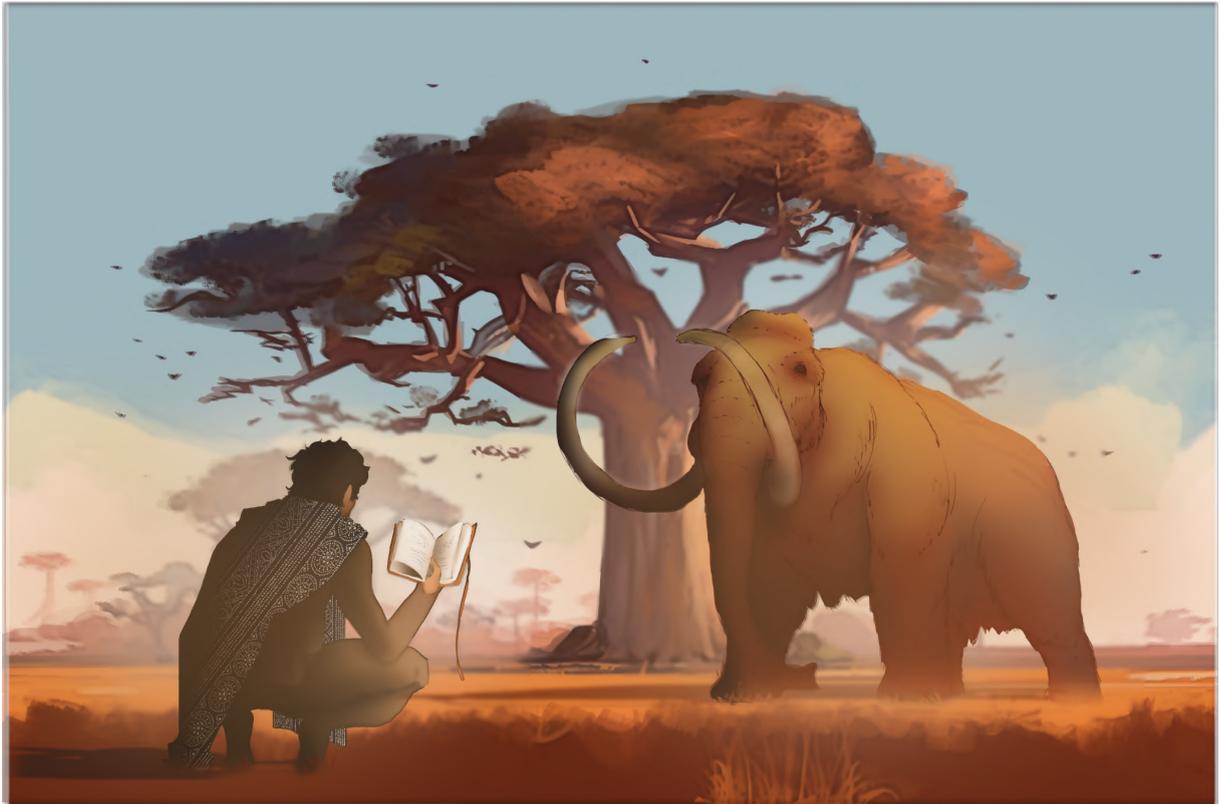


Figura 38 - Ilustrações e rascunhos feitos digitalmente no Adobe PhotoShop para estudar e compor as Concept Arts  
Fonte: Própria (2023)

## 10.5. Artbook

Fazendo uma seleção das ilustrações que fossem mais relevantes ao Artbook, os critérios principais foram estabelecer a estética do jogo, as características visuais do Game World, e os processos criativos dos designs.

Com breves comentários explicativos das imagens presentes; o objetivo não é contextualizar o mundo do jogo ou a narrativa, mas sim demonstrar e justificar os designs.

Usando uma diagramação modular em quesito dos posicionamentos dos textos, para uma maior flexibilidade, o livro terá ênfase nas imagens.

Layouts e elementos gráficos presentes apenas para realçar e ajudar na interpretação e visualização das Artes de Conceito. O formato quadrado pode se adequar de forma mais eficiente às composições e às características das concept arts. Ao utilizar um formato quadrado no Artbook, é possível exibir as concept arts de forma mais centralizada em cada página, além de resultar em dupla de páginas horizontalmente cumpridas que ajudam com o encaixamento de imagens em formato paisagem.

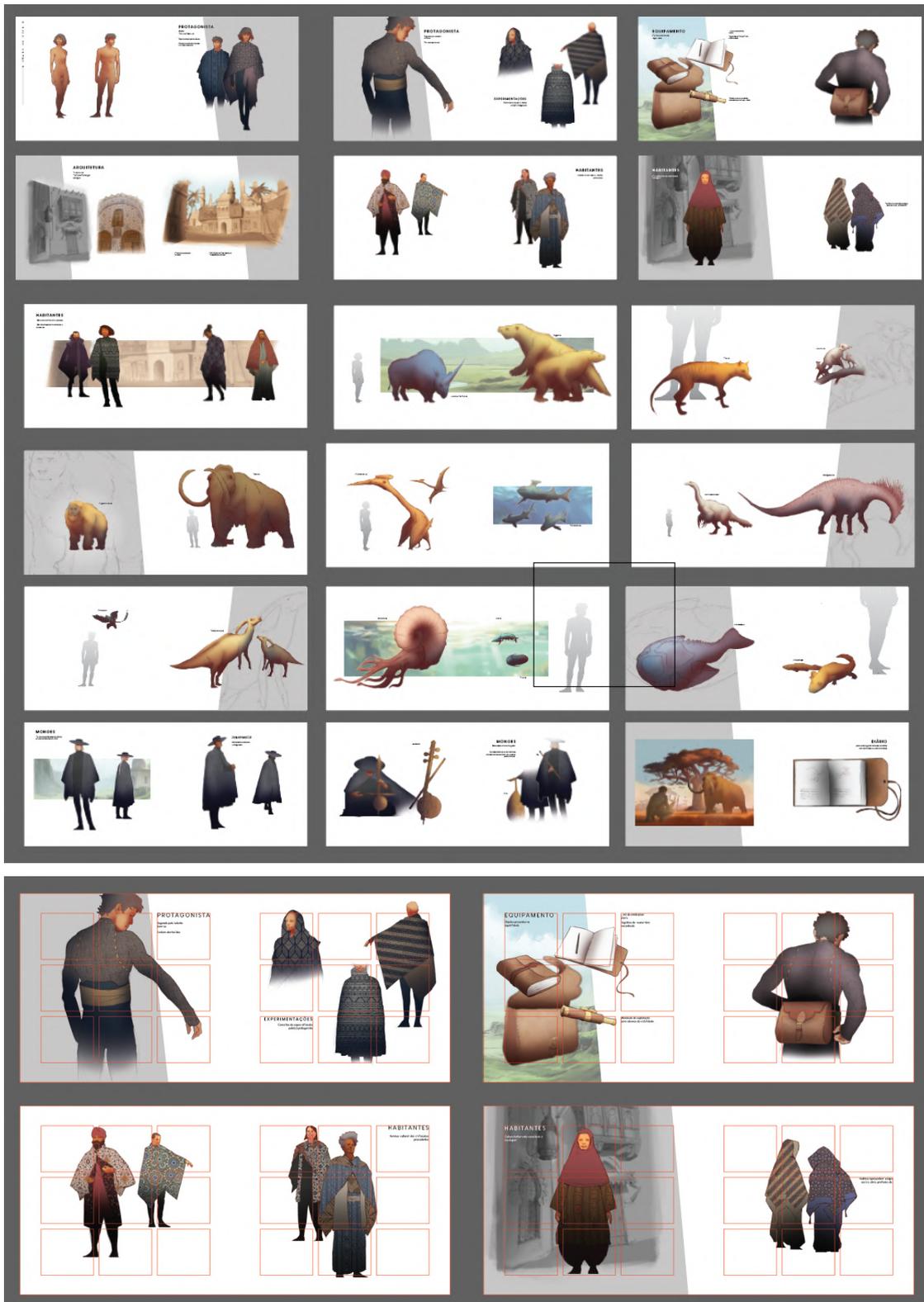


Figura 39 - Diagramações (modular grid) iniciais das duplas de páginas  
 Fonte: Própria (2023)

## 11. CONCLUSÃO GERAL DO TCC ///

Como qualquer forma de entretenimento, jogos digitais são uma poderosa ferramenta para explorar os diversos sentidos do usuário; a conexão entre jogador e conteúdo é na experiência promovida. A saturação de estímulos acelerados, como recompensas viciantes ou visuais bombásticos não são/deveriam ser o único método no qual jogadores indagam.

Capacidade de manter jogadores investidos, sem uma jogabilidade complexa ou ação empolgante; trazer a atenção de um jogador através de mistério, aventura, exploração; incentivar o jogador a se imergir em um mundo sem a necessidade de conteúdos hiper-estimulantes e ao mesmo tempo o inserir em discussões, temas e repertórios pertinentes ao nosso mundo é possível.

Isso significa que através de uma direção artística mais focada no próprio mundo de jogo (*Game World*) criado e design de personagens críveis, surge a alternativa de cativar jogadores através de qualidades imersivas originais ao invés de elementos hiper-estimulantes como saturação/poluição audiovisual e apelos simbólicos (músicas famosas e personagens de propriedades intelectuais já existentes).

A dedicação a uma temática relevante em um jogo, no caso deste projeto sendo conhecimento de animais extintos, proporciona também uma experiência educativa e conscientizante ao jogador. Portanto, é um conteúdo que requer pensamento e investimento ao invés de atenção superficial, resultando em uma abordagem contemplativa e profunda ao ser interagido.

Um Artbook é uma maneira eficaz de transmitir o *Game World* criado, com uma coletânea de ilustrações (as *Concept Arts*) que exploram o visual e já elaboram certos elementos de experiência interativa do jogo.

Este trabalho foi um apto exercício para estudar e aplicar os ensinamentos de design em uma área de grande interesse do autor. Design de Jogos e Ilustração são carreiras multidisciplinares que além de envolverem o “método” e a “técnica” como elementos essenciais, são formas eficazes de expressão artística “pessoal” e “subjetiva”.

Obs: O Artbook final desenvolvido pelo autor está em anexos

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. ABNT NBR 10520: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. A Sociedade do Consumo. Lisboa: Edições 70, 2008.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e Simulação. Portugal, Relógio d'Água, 1991.

BILLIEUX, J. et al. Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, v. 29, n. 1, pp. 103–109, 2013. doi: 10.1016/j.chb.2012.07.021.

BRIDGMAN, George B. *Constructive Anatomy*. Nova York: Dover Publications, 1920.

BYCER, J. Level Design Vs. Environment Design. *Medium*, 2018, pp. 1-4.

CD PROJEKT RED. *Cyberpunk 2077*. 2020.

CD PROJEKT RED. *The Witcher 3*. 2015.

CHEEVER, N. *The Art of Game World Maps*. 2018, pp. 1-12.

CHANG, A. Y. Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design. *Art Journal*, v. 79, n. 2, pp. 68-75, 2020.

ERNEST, A. *Fundamentals of Game Design*. New Riders, 2009.

FROMSOFTWARE STUDIOS. *Dark Souls*. 2011.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade da transparência / Byung-Chul Han ; tradução de Enio Paulo Giachini*. – Petrópolis, RJ : Vozes, 2017.

KONAMI. *Série Metal Gear Solid 1-5*. 1999-2015.

LILLY, Elliott. *Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students*. [s.l.]: [s.n.], 2017.

MEIGS, T. *Ultimate Game Design: Building Game Worlds*. McGraw-Hill/Osborne, 2003.

MURRAY, S. Horizons Already here: Video Games and Landscape. *Art Journal*, v. 79, n. 2, pp. 42-49, 2020.

PARRA, E.; SAGA, M. Cartography in the Metaverse: The Power of Mapping in Video Games, 2016, pp. 1-5.

ROGERS, Scott. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. [S.l.]: Wiley, 2010.

ROCKSTAR GAMES. *Red Dead Redemption*. 2018.

RUSSELL, Steve et al. *SpaceWar*. 1962.

SANTA MÔNICA STUDIOS. *God of War 4*. 2018.

SEVERINO, António Joaquim. *Metodologia do Trabalho Científico*. Ed. Cortez, São Paulo: 2007. Paulo: Perspectiva, 1979.(Debates 99).

SHINKLE, E. Of Particle Systems and Picturesque Ontologies: Landscape, Nature, and Realism in Video Games. *Art Journal*, v. 79

Referências das fontes online:

ARM. Gaming Engines. <<https://www.arm.com/glossary/gaming-engines>> Acesso em 15/05/2023.

CG Spectrum. What Is Concept Art? <<https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>> Acesso em 30/05/2023.

eCampusOntario. What Is a Game World? <<https://ecampusontario.pressbooks.pub/gamedesigndevelopmenttextbook/chapter/what-is-a-game-world/#:~:text=A%20game%20world%20is%20a,actions%20affecting%20everything%20around%20them>> Acesso em 24/08/2022.

Juego Studio. The Importance of Video Game Concept Art: A Complete Guide. <<https://www.juegostudio.com/blog/the-importance-of-video-game-concept-art-a-complete-guide/#:~:text=Concept%20artists%20are%20responsible%20for,and%20style%20of%20a%20game>> Acesso em 22/08/2022.

Medium. The Evolution of Design in Games. <<https://medium.com/detaux/the-evolution-of-design-in-games-7f1503295ba>> Acesso em 30/05/2023

Peachpit. Game Design Worldbuilding. <<https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1398008>> Acesso em 15/05/2023.

RYAN, Harold. Why Are AAA Games So Expensive? Everything You Need to Know About the Budget. Artigo. 2020. Disponível em: <<https://kevrugames.com/blog/why-are-aaa-games-so-expensive-everything-you-need-to-know-about-the-budget/>> Acesso em: 28 maio 2022.

SCORSESE. NYtimes. <<https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html>> Acesso em 11/06/2023

Sketch. Game UI Design. <<https://www.sketch.com/blog/game-ui-design/>> Acesso em 30/05/2023.

Imagens:

Ambrosia. Concept Art do Jogo Cyberpunk2077 (2020)

<https://ambrosia.com.br/noticias/confira-as-incriveis-artes-conceituais-de-cyberpunk-2077/> Acesso em 30/05/2023

ArchDaily. Imagem ilustrativa da Hiper-Realidade

<https://www.archdaily.com.br/br/791702/o-que-bjork-pokemon-e-a-historia-de-uma-refugiada-pode-nos-ensinar-sobre-o-futuro-da-arquitetura> Acesso em 30/05/2023

Arkade. Captura de Tela de Shadow of the Colossus (2018)

<https://www.arkade.com.br/analise-arkade-shadow-of-the-colossus-remake/> Acesso em 30/05/2023

ArtStation, Amit Awaghade. Estudos Arquitetônicos de Amit Awaghade

<https://www.artstation.com/artwork/OyBWEk> Acesso em 30/05/2023

BrasilEscola. Jogo de Xadrez

<https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/filosofia-politica.htm> Acesso em 30/05/2023

Dela Longfish. Concept Art de Dragão em God of War (2018)

<https://www.artstation.com/artwork/qgyXe> Acesso em 30/05/2023

David Jones Argolo, ArtStation. David Jones Argolo utilizando estilo “Dry-Brush”

<https://davidjonesvba.artstation.com/projects/N39oD> Acesso em 30/05/2023

EuroGamer. Captura de Tela de Cyberpunk2077 (2020)

<https://www.eurogamer.pt/a-maioria-da-cd-projekt-ainda-esta-focada-em-cyberpunk-2077> Acesso em 30/05/2023

EuroGamer. Captura de Tela de Death Stranding (2019)

<https://www.eurogamer.pt/death-stranding-analise-ao-trailer> Acesso em 30/05/2023

EuroGamer. Captura de Tela de FIFA 20

<https://www.eurogamer.pt/fifa-20-revelado-gameplay-oficial> Acesso em 30/05/2023

Flickr. Mindmap de Ellen Iupton

<https://www.flickr.com/photos/deathtogutenberg/2280334792/> Acesso em 30/05/2023

GameBlast. Concept Art do Jogo Dark Souls 3 (2016)

<https://www.gameblast.com.br/2015/06/dark-souls-iii-multi-imagens-capa-detalhes.html> Acesso em 30/05/2023

GeekPopNews. Pôsteres de Filmes Marvel Cinematic Universe como exemplo de conteúdos hiper estimulantes

<https://geekpopnews.com.br/marvel-a-influencia-do-ucm-na-sociedade-parte-1/>

Acesso em 30/05/2013

GoodReads. Constructive Anatomy de George B Bridgman (1920)

[https://www.goodreads.com/author/quotes/266799.George\\_B\\_Bridgman](https://www.goodreads.com/author/quotes/266799.George_B_Bridgman) Acesso em

30/05/2023

HalcyonRealms. Concept Art do Jogo God of War (2018)

<https://halcyonrealms.com/books/the-art-of-god-of-war-book-review/> Acesso em

30/05/2023

História: Virtual XI. Primeiras Iterações de Jogos Digitais

<http://www.ironmaiden666.com.br/2013/05/historia-virtual-xi-1998.html> Acesso em

30/05/2023.

HorrorZone. Concept Art do Jogo Death Stranding (2019)

<https://horrorzone.ru/page/death-stranding-koncept-art> Acesso em 30/05/2023

IGN. Captura de tela do Jogo Abzu (2016)

<https://br.ign.com/abzu/33864/news/assista-aos-primeiros-15-minutos-de-abzu>

Acesso em 30/05/2023

IGN. Captura de tela de FireWatch (2016)

<https://pt.ign.com/firewatch/69673/news/firewatch-na-nintendo-switch-ja-tem-data-de-lancamento> Acesso em 30/05/2023

IGN. Captura de tela de Journey (2012)

<https://pt.ign.com/journey-thatgamecompany/2000/news/ps4-tera-versao-1080p-de-journey-e-the-unfinished-swan> Acesso em 30/05/2023

Juego Studio. Etapas gerais de Desenvolvimento

<https://www.juegostudio.com/process> Acesso em 30/05/2023

Juego Studio. The Importance of Video Game Concept Art: A Complete Guide.

<https://www.juegostudio.com/blog/the-importance-of-video-game-concept-art-a-complete-guide#:~:text=Concept%20artists%20are%20responsible%20for.and%20style%20of%20a%20game> Acesso em 22/08/2022.

Kotaku. Concept Art dos jogos Metal Gear Solid Series (1999-2015)

<https://www.kotaku.com.au/2019/03/metal-gear-solid-4-is-the-perfect-goodbye-to-the-playstation-3/> Acesso em 30/05/2023

NintendoBlast. Captura de Tela de The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)  
<https://www.nintendoblast.com.br/2016/06/proximo-zelda-chance-multiplayer.html?m=1> Acesso em 30/05/2023

Polygon. Cena do filme Princesa Mononoke (1998) de Hayao Miyazakii retratando vestimentas e criaturas míticas do período Muromachi do Japão  
<https://www.polygon.com/animation-cartoons/2020/5/28/21270864/princess-mononoke-e-neil-gaiman-translation-disney-studio-ghibli-steve-alpert> Acesso em 30/05/2023

RubberChicken. Jogo de Tabuleiro Dungeons & Dragons  
<https://rubberchickengames.com/2016/01/08/knights-of-pen-and-paper-2-meta-rpg/> Acesso em 30/05/2023

RYAN, Harold. Why Are AAA Games So Expensive? Everything You Need to Know About the Budget. Artigo. 2020. Disponível em:  
<https://kevurugames.com/blog/why-are-aaa-games-so-expensive-everything-you-need-to-know-about-the-budget/>. Acesso em: 30 de maio de 2023.

Sander Nogu, ArtStation. Concept Art do jogo Elden Ring (2022)  
<https://www.artstation.com/artwork/kIKZbK> Acesso em 30/05/2013

SalvandoNerd. Captura de Tela de Dark Souls 3 (2016)  
<https://www.salvandonerd.blog.br/confira-algumas-imagens-e-artes-conceituais-vaza-das-de-dark-souls-iii/> Acesso em 30/05/2023

Sergey Kolesov, TumblrGallery. Concept Art do Jogo Dishonored (2011)  
<https://tumblrgallery.xyz/post/110281028.html> Acesso em 30/05/2023

Techtudo. Call of Duty Advanced Warfare (2014) como exemplo de jogo hiper estimulante  
<https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/09/call-duty-advanced-warfare-trailer-most-ra-habilidades-e-multiplayer.ghtml> Acesso em 30/05/2023

TheCompanion. Imagem ilustrativa da Hiper-Estimulação  
<https://thecompanion.in/hyper-reality-unleashed-how-social-media-shapes-our-perception-of-the-world> Acesso em 30/05/2023

TheEnemy. Capturas de tela do Jogo Cyberpunk2077 (2020)  
<https://www.theenemy.com.br/cyberpunk-2077/vimos-a-demo-cyberpunk-2077-e-o-futuro-do-cyberpunk-e-dos-games> Acesso em 30/05/2023

University Of Toronto. Jogador casual Jogando Red Dead Redeption 2 (2018) em console doméstico

<https://www.utoronto.ca/news/video-games-deconstructed-u-t-english-course-takes-critical-look-game-narratives-designs> Acesso em 30/05/2023.

VideoGamesArtWork. Dishonored. Arte conceitual de Victor Antonov. Capturas de tela do Dishonored (2011)

<https://www.videogamesartwork.com/games/dishonored/fortress> Acesso 30/05/2023

## ANEXOS

### Anexo 1: Duplas de páginas do Artbook desenvolvido pelo autor do trabalho





## INTRODUÇÃO

Em um planeta Terra perdido no tempo, a humanidade se encontra povoada no centro de um supercontinente previamente conhecido como Pangeia. Devido uma anomalia criada em algum ponto de nossa história, a entropia do mundo é revertida, resultando em placas tectônicas voltando ao seu estado primordial e seres vivos herdando os genes de seus antepassados, portanto, evoluindo.

Por algum motivo, humanos são afetados de forma diferente ao evento, ao invés de retroceder a evolução é apenas letal. Com a anomalia se originando dos polos do planeta, nomeada Partícula Genesis, a humanidade se encontra estabelecida em um longo rio no centro do Continente, o único lugar seguro.

Com a história e tecnologias da vida moderna esquecidas pelo tempo, os humanos apenas herdaram conceitos culturais básicos, como arquitetura, vestimentas, música. E sem a possibilidade de expansão, o conceito de "Guerra" não existe, vivem pacificamente em povoados ao longo do rio.

O protagonista descobre que possui um campo magnético inato em seu corpo imune à Partícula Genesis, capaz de canalizar em energia resultando em habilidades extraordinárias. Chegando a sua atenção que outros indivíduos já tiveram esta vocação, e se aventuraram para os Polos do planeta, o protagonista busca fazer o mesmo, em busca de respostas e conhecimento.

04

Ao longo da sua jornada, auxiliado pela movimentação peculiar de seus poderes, se deparará com diversas formas de vidas e paisagens notando que quanto mais perto do polo chega, mais antigas são as espécies encontradas, resultando em uma jornada pela história da vida animal terrestre. Com o intuito de trazer suas descobertas de volta à humanidade, o jogador terá um diário no qual registra seus encontros com os animais.

Durante a trajetória, o jogador escutará instrumentos ecoando melodias pelos terrenos, ao investigar a origem desses sons, descobrirá pequenos templos estabelecidos, aparentemente, no meio do nada. Dentro deles encontram-se misteriosos monges reclusos, eternamente tocando seus instrumentos à espera de um viajante, cada um em seu respectivo templo.

Ao tentar interagir, esses indivíduos tomam uma atitude hostil ao jogador e tentam o deter, também sendo capazes das mesmas habilidades do protagonista, porém de forma mais controlada e experiente, se tornando encontros desafiadores ao jogador, tendo que recorrer à todas suas habilidades para derrotá-los. Com cada templo vastamente espalhados entre si, o jogador é dirigido a cada um, chegando cada vez mais próximo do Polo do planeta, e desvendando seres vivos e biomas cada vez mais antigos ao decorrer do caminho.

O que é esta Ordem Religiosa? Qual a origem da Partícula Genesis? Qual o motivo de suas habilidades? Descubra as respostas em uma jornada contemplativa sobre as intrigantes criaturas perdidas pela extinção, e a busca incansável da humanidade por conhecimento.



05



06

## PROTAGONISTA

Avatar  
Feminino/Masculino.  
Vestimentas customizáveis.  
Capas representativas  
das culturas presentes.



07



## PROTAGONISTA

Segunda pele isolante  
térmica.  
Textura dos tecidos.

08



## EXPERIMENTAÇÕES

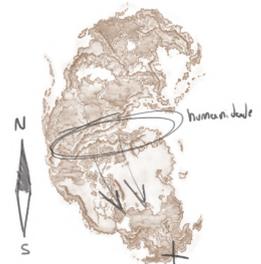
Conceitos de capas utilizadas  
pelo(a) protagonista.

09



## EXPLORAÇÃO

Auxiliado pelo C.M.A  
(Campo Magnético Anti-Portula-Gênesis).  
Movimentação flutuante/deslizante,  
como se estivesse patinando.  
Com destino ao Polo Sul.



11



## EQUIPAMENTO

Objetos presentes  
na jogabilidade

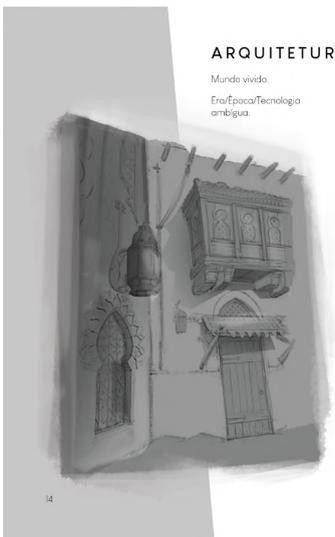
Livro de anotações/  
diário.

Registros da Fauna/Flora  
encontrada.

Monóculo de exploração  
para alcance de visibilidade.

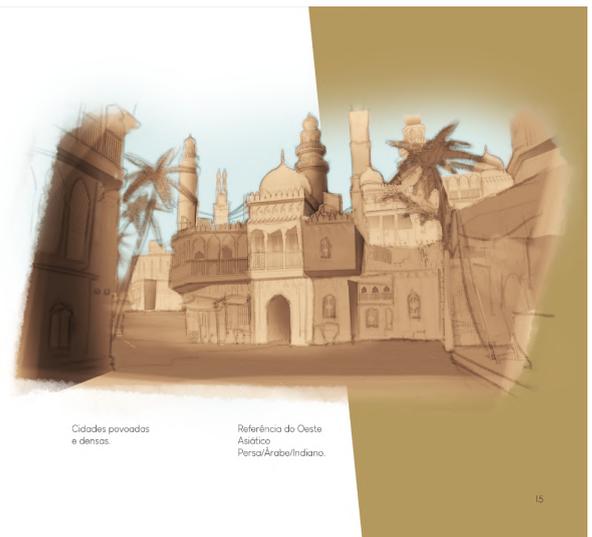


13



## ARQUITETURA

Mundo vivido.  
Era/Época/Tecnologia  
ambigua.



Cidades povoadas  
e densas.

Referência do Oeste  
Asiático  
Persa/Árabe/Indiano.

14

15



16



**HABITANTES**  
Herança cultural das civilizações  
precedentes.

17



**HABITANTES**  
Cultura fortemente conectada  
à tecnologia.

18



Padrões representam  
cargos sociais, etnia,  
profissão etc.

19

**HABITANTES**

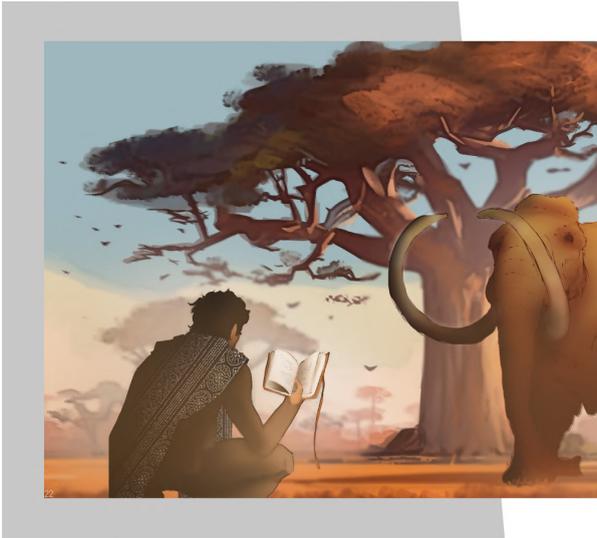
Não existe conflito entre humanos.  
Não há necessidade de  
armas ou armadura.



20



21



**DIÁRIO**

Usado para registrar todas as interações com as formas de vida encontradas.



23



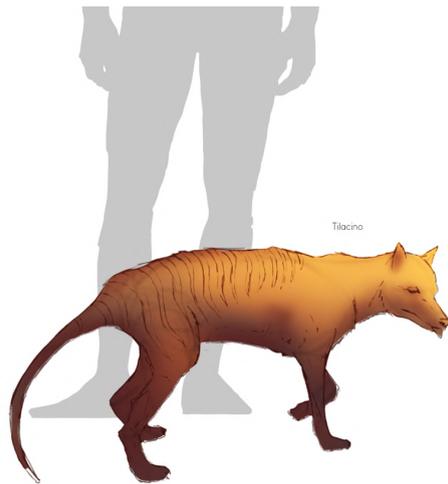
Unicórnio-Do-Sibéria

24



Megatério

25



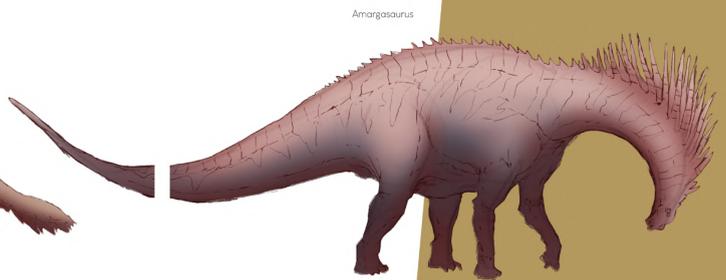
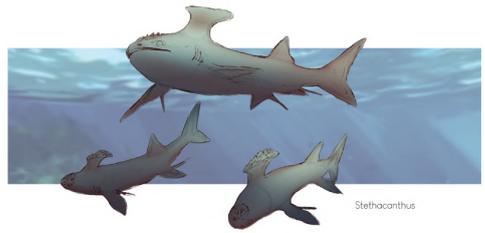
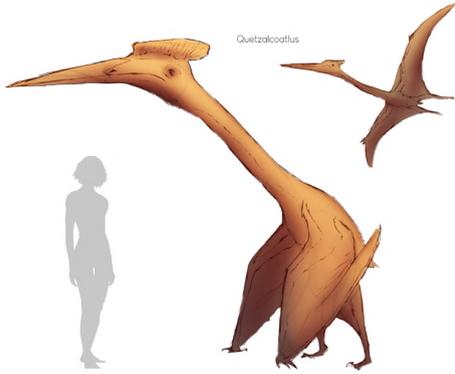
Tilacho

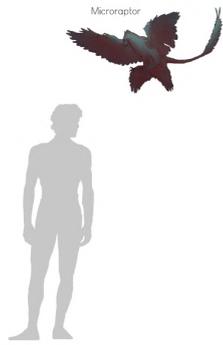
26



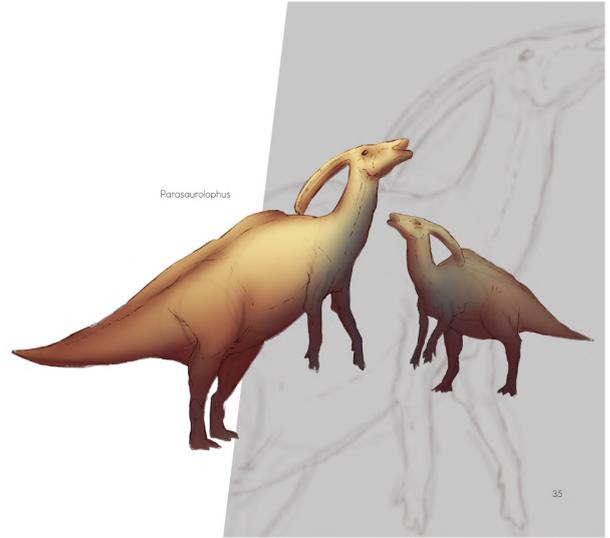
Leptictidium

27





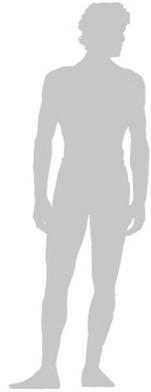
34



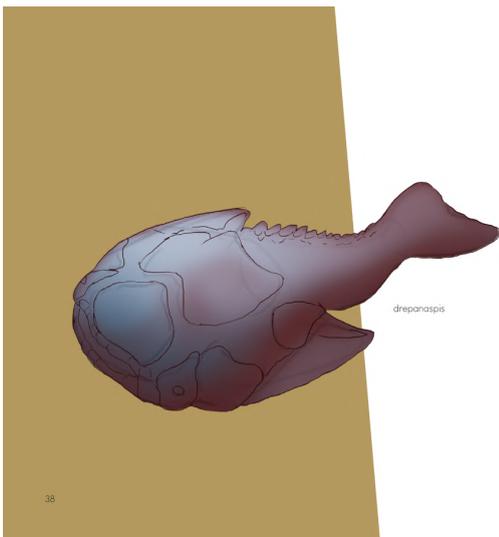
35



36



37



38



39

## MONGES

Em contraposição aos habitantes, se vestindo apenas de preto.



40

Fortes usuários do C.M.A.  
(Canto Magístico Anti-Portulo-Denoso).

Ameaças à jornada do protagonista.



41

## MONGES

Não se sabe de onde originam.

Apenas locam seus instrumentos eternamente à espera de um viajante para enfrentar.



Kamanche

42



Oud

Ney

43



A ARTE DE:

# Pängeia

UMA JORNADA  
PELA VIDA TERRESTRE

2023

**A Arte de Pängeia: Uma Jornada pela Vida Terrestre (2023),**  
escrito e ilustrado por Daniel Baiocchi Sullivan



## ATA DE SESSÃO PÚBLICA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

No dia 21/06/2023, às 9 horas, o (a) estudante  
DANIEL BAIOCCHI SULLIVAN,  
do curso de Design da Pontifícia Universidade Católica de  
Goiás, expôs, em Sessão Pública de Apresentação de Trabalho de Conclusão de Curso, o  
trabalho intitulado GAME WORLD E CONCEPT ART:  
DESIGN DE JOGOS CONTEMPLATIVOS E INERSIVOS  
AO INVÉS DE HIPER-ESTIMULANTES para a Banca de  
Avaliação composta pelos (as) docentes:

MARILIA ALVES TEIXEIRA MARIANO  
EDGAR SILVEIRA FRANCO  
MARCOS COSTA DE FREITAS

O trabalho da Banca de Avaliação foi conduzido pelo (a) docente Presidente que, inicialmente, após apresentar os docentes integrantes da Comissão, concedeu \_\_\_\_\_ minutos ao (a) estudante (a) para que este (a) expusesse o trabalho. Após a exposição, o (a) docente Presidente concedeu a palavra a cada membro convidado da Comissão para que estes arguissem o (a) estudante. Após o encerramento das arguições, a Banca de Avaliação, reunida isoladamente, avaliou o trabalho desenvolvido e o desempenho do (a) estudante na exposição, considerada a trajetória deste (a) no desenvolvimento do TCC. Como resultado da avaliação, a Banca de Avaliação deliberou pela:

- Aprovação.**
- Aprovação, condicionado às correções recomendadas pelos membros da banca.** A Banca de Avaliação conclui que o(a) estudante está **APROVADO(A)** condicionado às correções de forma e/ou conteúdo recomendados. As correções deverão ser indicadas no formulário de Avaliação Final de Trabalho de Conclusão de Curso. O(A) estudante terá o prazo de \_\_\_\_\_ dias para os ajustes e entrega da versão final ao professor (a) orientador (a), contado a partir da data da sessão de apresentação pública do TCC.
- Reprovação,** conclui que o trabalho apresentado não satisfaz as condições mínimas e o(a) estudante está **REPROVADO(A)**.



FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL DE TRABALHO  
DE CONCLUSÃO DE CURSO

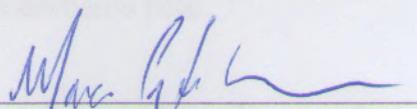
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA APRESENTAÇÃO DO TCC	Av1	Av2	Av3
(Av1: Presidente da Banca Avaliadora, Av2 e Av3: Membros Convidados da banca avaliadora)			
<b>SOBRE O TRABALHO ESCRITO</b>			
Sub-total (6,0)	6	6	6
<b>SOBRE APRESENTAÇÃO ORAL</b>			
Sub-total (2,0)	2	2	2
<b>SOBRE SUSTENTAÇÃO ARGUIÇÃO PELA BANCA</b>			
Sub-total (2,0)	2	2	2
<b>Nota final da Banca</b>			
Nota do Av1		10	
Nota do Av2		10	
Nota do Av3		10	
<b>Média das notas dos membros da banca examinadora</b>		10	

Correções recomendadas:

EDGAR: CRITICA O EXCESSO DE INGLÊS; O DEBATE SOBRE ARTE FOI CONSIDERADO FRAGILIDADE.  
MARILIA - CITAR E ANEXAR O CONCEPT BOOK NO TCC;  
REALÇAR NA CONCLUSÃO SOBRE COMO O CONTEMPLATIVO SE ESTABELECE COMO NÃO-HIPERESTIMULANTE. APUNELIZAGUM NO GAME (NÃO CONCLUIV). // SUJEITO - DESCRIVER MELHOR.

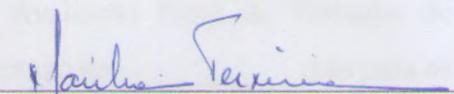
Nome (por extenso) e assinatura do Membro Presidente da Banca Avaliadora (Av1):

MARCOS COSTA DE FREITAS  
Nome do Membro Presidente

  
Assinatura Membro Presidente

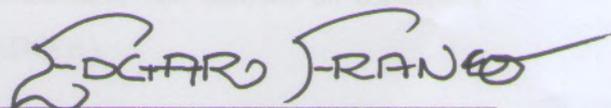
Nome (por extenso) e assinatura do Membro Convidado da Banca Avaliadora (Av2):

MARILIA ALVES TEIXEIRA MARIANO  
Nome do Membro Convidado

  
Assinatura do Membro Convidado

Nome (por extenso) e assinatura do Membro Convidado da Banca Avaliadora (Av3):

EDGAR SILVEIRO FRANCO  
Nome do Membro Convidado

  
Assinatura do Membro Convidado