



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

LUCAS XAVIER SAMPAIO BARBOSA

CRIAÇÃO DE UM JOGO BASEADO EM TALES FROM THE LOOP

CARUARU

2024

LUCAS XAVIER SAMPAIO BARBOSA

CRIAÇÃO DE UM JOGO BASEADO EM TALES FROM THE LOOP

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de memorial descritivo de projeto, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel **em Design**.

Orientador (a): Profº. Fábio Caparica de Luna

CARUARU

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Barbosa, Lucas Xavier Sampaio .

Criação de um jogo baseado em Tales From The Loop / Lucas Xavier
Sampaio Barbosa. - Caruaru, 2024.

56p : il.

Orientador(a): Fabio Caparica de Luna

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências.

1. Design. 2. Desenvolvimento de jogos. 3. Pixel Art. 4. Game Design. I.
Luna , Fabio Caparica de. (Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

LUCAS XAVIER SAMPAIO BARBOSA

Criação de um jogo baseado em Tales From The Loop

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de memorial descritivo de projeto, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel **em Design**.

APROVADO EM: 22/03/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Fábio Caparica de Luna (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Verônica Emília Campos Freire (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Renato José Araújo de Albuquerque (Examinador Externo)

Dedico esse trabalho a todos aqueles que me aguentaram durante o processo e fizeram parte
dessa caminhada árdua mas que chega ao seu encerramento.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe Janaina Sampaio Barbosa, que sempre me apoio nos meus objetivos até quando eu mesmo não acreditava, lutando ao meu lado para que dessem certo apesar das dificuldades, e também a minha madrinha que me deu o suporte para estar onde estou hoje em dia e me permitiu vivenciar muitas boas oportunidades.

Agradeço a Ana Graziela Sampaio Barbosa, minha irmã, a qual que sempre me mostrou as possibilidades da vida e as nuances de uma boa história, me fez apreciar coisas das quais nem cogitava gostar ou até mesmo me interessar.

Agradecimento especial a André Wesley Lins Oliveira, a quem fui recorrer muitas vezes ajuda para problemas que muitas vezes acabavam em mais problemas, mas sempre vinha com uma ótima ajuda. Agradeço aos meus amigos e amigas, Amanda Maria Barboza, Hannah Mochel Bezerra, Matheus Henrique Bento Medeiros, Maria Letícia Meneses Nutels, Gabriel Melo de Azevedo Cunha, que aguentaram meus momentos mais difíceis, apoiaram as minhas ideia mirabolantes e me ajudaram a dar mais vida a todo esse projeto.

Agradeço ao Professor Caparica, por toda compreensão e orientação nos momentos nos quais achava que não havia saída ou em que o projeto estava indo no caminho errado.

RESUMO

O trabalho de conclusão de curso de graduação em *Design* da Universidade de Pernambuco, *Edge From The Loop* é o início do desenvolvimento de um jogo que tem como objetivo trazer um pouco do mundo de *Tales From The Loop*, criado pelo sueco Simon Stålenhag. O jogo visa trazer aspectos da narrativa desse mundo e inserir novas pessoas nesse universo, ainda pouco explorado pela mídia, mas que possui 2 matérias de relevância que usaremos como base para esse desenvolvimento.

O trabalho tem como objetivo trazer as partes do desenvolvimento de um jogo, contando com seus processos e escolhas que foram necessárias para conceber o jogo em sua fase inicial, visando trazer a base de um projeto.

Palavras-chave: Design; Desenvolvimento de jogos; Pixel Art; Game Design.

ABSTRACT

The final work for an undergraduate degree in Design at the University of Pernambuco, Edge From The Loop is the beginning of the development of a game that aims to bring a little of the world of Tales From The Loop, created by Swedish Simon Stålenhag. The game aims to bring aspects of the narrative of this world and insert new people into this universe, which is still little explored by the media, but which has 2 relevant subjects that we will use as a basis for this development.

The work aims to bring together the parts of the development of a game, relying on the processes and choices that were allowed to design the game in its initial phase, providing the basis of a project.

Keywords: Design; Game development; Pixel Art; Game Design.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	OBJETIVO GERAL.....	10
1.2	OBJETIVO ESPECÍFICO.....	10
2	METODOLOGIA.....	11
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	13
3.1	PROCESSO DE DESIGN.....	13
3.2	ENTENDIMENTO DO PROBLEMA.....	13
3.3	CONSTRUÇÃO DE MUNDO.....	14
3.4	GERAÇÃO DE ALTERNATIVA.....	29
3.5	TESTE.....	44
4	REFINO.....	45
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	54
6	REFERÊNCIAS.....	55

1 INTRODUÇÃO

O *design* no mundo atual vem se apresentando de diversas formas e cada vez mais tem ganhado novas perspectivas, em um mundo mais e mais conectado. Em sua essência, o *design* tem como objetivo a resolução de problemas podendo abranger diversas áreas de conhecimento, tendo em vista encontrar soluções que satisfaçam as necessidades da problemática.

Sendo assim, o *design* se torna um meio para resolução de problemas, tendo em vista que o mesmo está presente em todas as coisas que nos rodeiam, desde computadores até copos que usamos em casa; deste modo inicia-se um processo de entendimento de diversas circunstâncias que permeiam a questão principal a ser solucionada. Contudo, o *design* como área de conhecimento possui suas próprias formas de chegar em uma solução, diversas vezes tendo estrutura de projeto para nortear o desenvolvimento para soluções, podendo ser essas um novo produto, mudança no processo de produção, análise de um produto, etc..

Muitos dos problemas que o design tenta solucionar muitas vezes são problemáticas que tem contexto social, por outras vezes, envolve contexto de criação ou produção de um produto, seja ele físico ou digital. Tendo isso em mente, podemos direcionar a finalidade deste trabalho para o desenvolvimento de um jogo baseado no universo ficcional de Simon Stålenhag, “*Tales From The Loop*”.

Dentro do universo criado de “*Tales From The Loop*”, no qual foi originado a partir de uma série de desenhos que representam esse mundo, tendo seu principal foco em paisagem que envolvem os mistérios que surgem pelo mundo, foi se originando diversos conteúdos ramificados a partir desse ponto inicial. Em 2020 foi lançado uma série pela Prime Videos, contando com 8 episódios que exploram esse universos que saiu de peças gráficas para um narrativa, trazendo histórias únicas em cada episódio.

No ano anterior foi lançado no Brasil, o seu jogo de *RPG*¹ pela editora Galápagos, na qual a história se passa nos anos 80, onde os jogadores controlam seus personagens que são crianças que se envolvem em um mistério e tentam decifrar o que está escondido por traz disso tudo; contudo o mundo se baseia muito nos filmes dos anos 80, onde as crianças se encontram com um problema mas os

¹ Role-Playing Games, jogo onde os jogadores assumem papéis de personagens em uma campanha narrativa colaborativa.

adultos são inacessíveis, não acreditando na história das crianças e desacreditaram as histórias "fantasiosas" que o grupo de crianças contam ou se envolvem.

Tendo esse universo rico como base, foi proposto o desenvolvimento de um jogo que abrange parte de todo o conteúdo que compõem esse universo. Dentro desse desenvolvimento, tem-se a necessidade de discutir as vertentes que constituem este universo, tendo em mente suas limitações e seus desdobramentos, com isso, torna-se um desafio apresentar esse universo para aqueles que desconhecem, ou tiveram pouco envolvimento. Com isso, vamos poder desenvolver o mundo no qual o jogo irá passar e como vamos compor para que tenha os aspectos desejados e remetem a obra original.

1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um jogo digital baseado em um mundo fictício de *Tales From The Loop*.

1.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Discutir as vertentes existentes do universo ficcional.
- Apresentar o universo ficcional e suas características.
- Desenvolver o jogo e o mundo do qual vai ambientar a história.

2 METODOLOGIA

Como dito anteriormente, o projeto se propõe a criação de um jogo digital com conceitos vistos na obra “*Tales From The Loop*”, tendo em vista esse desenvolvimento grande parte do conteúdo a ser criado como base do jogo já é existente, todavia há ainda a criação de peças para o jogo em si, sendo cenário, inimigos, Personagens Não Jogáveis (NPC²), dentre outras necessidades para a execução do projeto em si.

Tendo inspiração na metodologia do *Design Thinking Canva (DTC)* de André Neves, que possui uma flexibilidade e permitindo caso necessário voltar em alguma etapa caso fosse necessário, tendo o processo dividido em 4 etapas sendo elas: Entendimento do Problema, Geração de alternativas, Teste e Refino e no final a Implementação. Além do uso dessa metodologia, também foram usadas ferramentas como pesquisa exploratória, teste de usabilidade, moodboard e prototipagem. Juntando essas ferramentas com a metodologia flexível podemos nos guiar através do desenvolvimento do projeto e que serviria de guia para todo o projeto.

Tendo como objetivo do projeto o desenvolvimento, o foco do nosso trabalho ficou apenas nas 3 primeiras partes da metodologia, focando no Entendimento do Problema, Geração de Alternativa, Teste e Refino. Com o foco em produzir o patamar inicial de um jogo, teremos como foco desenvolver o esqueleto inicial do jogo permitindo ao usuário interagir com o jogo e que possa dar uma experiência inicial do que o jogo se propõe.

Entendimento do Problema

Essa fase é destinada a entender o objetivo da melhor forma possível e como podemos resolver, assim compreendendo o nosso objetivo e como podemos alcançar, usando a pesquisa exploratória podemos entender melhor a nossa base e com o moodboard podemos estabelecer referências para o projeto.

Geração de Alternativas

Tendo compreendido o nosso material base e entendido melhor os objetivos que desejamos alcançar, avançamos para gerar uma alternativa viável visando as nossas limitações, tendo em mente que podemos passar por alterações em coisas já realizadas para.

² Non-playable Character, ou Personagem Não Jogável, são personagens que não são controlados pelo jogador mas possuem interações com o mesmo.

Utilizando ferramentas de prototipagem de alta média fidelidade para que possamos ter um produto apresentável para o usuário.

Teste

Nesta etapa consiste em apresentar ao usuário para realizar teste de usabilidade e recebemos *feedbacks* para entendermos os pontos necessários para alteração e melhoria do produto, visando definir pontos relevantes e falta que os usuários sentiram durante o teste.

Refino

Com os *feedbacks* recebidos na etapa anterior conseguiremos entender as necessidades do usuário e as dores que eles sentiram ao testar o produto; e com isso, podemos propor soluções e implementá-las dentro do projeto.

3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

3.1 PROCESSO DE DESIGN

Para o desenvolvimento do projeto, foi utilizado o método de interação; dividindo o processo em 4 partes: Exploração e Entendimento do Problemas, Geração de Alternativas, Teste e Refino. Tendo em vista que será criado uma fração do jogo e não o jogo em toda sua extensão, limitarmos a criação inicial do jogo com o refinamento melhor possível, mas não levando em consideração o jogo completo como objetivo final sendo assim o projeto será limitado em explorar o conteúdo proposto para a criação do jogo, tendo os teste futuros levando em consideração ao refinamento final do projeto. Tendo isso em mente, foi realizada a leitura do livro de *RPG*, que está sendo utilizado como base para auxiliar na criação do mundo; e usando a série para entendimento da narrativa que foi construída para uma outra mídia.

3.2 ENTENDIMENTO DO UNIVERSO

Com o intuito de desenvolver o projeto, não em sua extensão completa mas uma fração do todo, foi realizado um entendimento do universo de *“Tales From The Loop”*. Onde foi visto os episódios da série produzida e distribuída pela Amazon Prime, que conjuntamente com o livro de *RPG Tales From The Loop - Contos do Loop (Stålenhag, S., 2019)* auxiliou a construir a trama e os personagens que iriam habitar e interagir com o jogador e desenvolver a ambientação que se passa no jogo.

Com isso, pode-se entender uma fração das possibilidades apresentadas pelas mídias, que se divergem em sua estética narrativa, tendo a série com um ar mais apreciativo para esse universo, trazendo questões de como se os personagens se relacionam com esse mundo e as mudanças que vêm ocorrendo.

Por outro lado, o livro de RPG propõe uma aventura com crianças, onde elas podem se encontrar em mistérios e aventuras, trazendo situações perigosas e um risco iminente, mas que não levam os personagens a uma situação de “morte”, mas apenas machucados e perdas de “itens”, os quais se tornam importantes para os personagens como um item que se facilmente associa a história do personagem que foi criado.

Em meio essas duas narrativas que possuem propostas diferentes de abordar o universo de "*Tales From The Loop*", foi proposto uma criação de narrativa mista que tenha como base a narrativa do *RPG*, mas que traga o lado contemplativo e questionador da série.

Tendo esse universo vasto para ser explorado, contando com possibilidades diversas de narrativas e elementos narrativos que o universo disponibiliza para que utilize dele para construção de uma nova história.

No mundo de "*Tales From the loop*", foi construído um acelerador de partícula após o fim da segunda guerra mundial e início da Guerra Fria, o primeiro foi construído na Suécia e o seu sucessor foi construído nos Estados Unidos da América, com a existência do acelerador de partículas, muitos cientistas começaram a desenvolver novos estudo e novas tecnologias com o auxílio do mesmo. Assim, gerando grande parte dos elementos narrativos, como viagem no tempo, seres pré-históricos, robôs humanoides dentre outros elementos que podem ser utilizados. Todavia, aspectos históricos influenciam o mundo, como a Guerra Fria e a espionagem e contraespionagem Americana e Russa, atrás de novas tecnologias e informações, além da tecnologia presente nos anos 80, como o *Walkman* ou o *Commodore 64* que não sofreram com o avanço tecnológico, pois o acesso às novas tecnologias criadas dentro dos laboratórios são restritas aos cientistas que trabalham no lugar, ou as forças armadas.

3.4 CONSTRUÇÃO DO MUNDO E HISTÓRIA

Tendo em mãos esse universo vasto de possibilidades, o jogo desenvolvido utilizou da ideia de espionagem e teoria da conspiração que eram presentes nos anos 80, assim utilizando isso de base foi criado a narrativa para desenvolver os demais aspectos que rodeiam o personagem principal, um jovem jornalista responsável por noticiar os acontecimentos na cidade de Taboa, cidade fictícia da qual irá passar a história do jogo.

Figura 1. Mapa da cidade fictícia para criação do jogo.



Fonte: o autor, 2024.

Um cidade localizada no interior, local onde o protagonista passou os verões durante a infância com amigos locais na casa do seu avô, a nossa história começa após 6 anos após o último verão em que passou as férias na cidade Taboa, fazendo retornar a cidade após um mistério bater em sua porta, e como repórter investigativo acaba atraído por esse mistério.

Para nortear o projeto no enredo do jogo, foi feito um roteiro inicial definindo nome dos personagens, locais pelo qual o personagem ia passar e suas interações iniciais, tendo o objetivo de usar como guia para o desenvolvimento do projeto.

“Quando era mais jovem, passava minhas férias de verão na Cidade de Taboas, na casa de campo do meu avô, eram férias divertidas no lago Taboa, com Alex e Laura, meus amigos de infância que viajavam comigo.

Nem me lembrava dessas memórias... Já fazem uns 8 anos que não volta a aquela cidade. As memórias me voltam com uma carta vinda do 'Escritório de Advocacia Lojala'. O conteúdo da carta me atingiu como um soco no estômago, as letras flutuavam na minha frente, mas duas palavras se destacavam e saltavam à minha vista 'falecimento' e 'venha ao escritório'.

Não podia acreditar, meu avô havia falecido... não via ele há muito tempo, só conversamos pelo telefone, ele era o homem que vivia sorrindo e ajudava a todos, era uma perda... uma perda irreparável.

Campanhia toca

- Já vai! - grito da cozinha me direcionando a porta - Boa noite...

Não havia ninguém ali, apenas uma caixa, meio molhada, chovia mas não fazia sentido uma entrega às 10 horas da noite. Pelo endereço e destinatário estava certo, dou de ombro e trago para dentro. Dentro da caixa, havia uma carta e uma agenda, a carta era do meu avô e do...

- Alex ! O que ele e o meu avô estão tramando dessa vez ? - Falo isso sozinho e rio sozinho lembrando das ideias malucas de Alex, inclusive o dia que ele queria ir à lua com tênis com molas.

' Caro sobrinho.

Escrevo essa carta sabendo do meu destino, provavelmente a carta chegará após minha morte, mas acredito que tudo isso não será em vão, venha a Taboa, não conte a ninguém sobre sua ida. Encontre com Alex, ele irá explicar tudo quando chegar aqui.

Junto com essa carta entrego a você minha agenda, sinto muito por estar criptografada, nem Alex conseguiu desvendar meu código, mas acredito que com sua vinda a cidade você irá descobrir seu conteúdo por completo.

NÃO CONFIE EM NINGUÉM! '

Me subiu um frio pela espinha, será que os últimos eventos que ocorreram em Taboa, haviam afetado meu avô mais do que imaginava ? Não me questiono muito, arrumo minhas coisas rapidamente na minha mochila e pego tudo que pode ser necessário. Enquanto arrumava notícias passavam na tv ligada na sala escura.

‘Taboa, a cidade ponto zero do Evento Laço, o desastre completa 10 anos.’

Imagens do local da explosão passam em todos canais no dia, ao norte da cidade, havia sido construído um laboratório das Indústrias Oen, empresa responsável por desenvolver aparelhos eletrônicos. Como os novos telefones com hologramas ou até do Transporte Leve de Velocidade Elevada, apelidados de LVE; faziam a viagem de Portugal à Alemanha em 30 minutos.

Já com tudo organizado olho mais uma vez aquele apartamento pequeno que chamava de lar e de escritório, pilhas de jornais velhos e livros por todos os cantos, não podia negar que os eventos posteriores ao Evento Laço, me deixaram curiosos, foi por esse motivo que me tornei repórter investigativo, não acreditava nas Indústrias Eon dizendo que o incidente foi um problema técnico.

Fecho a porta e tranco com duas voltas, para segurança supersticiosa, vejo a placa prateada na porta 'Repórter investigativo Marcus'. Fora do prédio a chuva cai de forma forte mas não é um problema, logo na esquina tem uma entrada para o LEV, vou correndo até a entrada subterrânea, vejo o quadro de horário mudar rapidamente quando vejo as letras em caixa alta 'T A B O A' e ao lado '5 minutos'. Compro a passagem no guichê, um lugar na janela como sempre para lembrar minhas viagens para a cidade.

Faltavam apenas mais 3 minutos, sento em um dos bancos de plástico verdes, não há muitas pessoas na plataforma, são por volta das 11 horas, não é um horário comum para uma viagem ao interior. Algo pinicava minha orelha e me lembro da agenda que meu avô, abro a mochila e tenho que tirar algumas blusas antes de conseguir pegar a agenda.

A capa da agenda era grossa, com um tom verde escuro, possuía um marca página vermelho e um elástico fechando todas as páginas desgastadas e amareladas, na primeira

página havia a assinatura do meu avô com linhas finas e escrita de caneta vermelha, sinto uma pontada no peito, lembrando dos nossos momentos juntos.

O momento de lembranças e tempos felizes é quebrado com meu telefone tocando, meio desesperado pego no meu bolso o telefone mas não se parece com nada que já foi definido como telefone. Coloco atrás da orelha e com o fone dentro do ouvido, e aperto o botão de iniciar, logo em seguida uma tela holográfica aparece na minha frente escrito 'Sr.Jones' em letras garrafais. Respiro fundo e atendo a ligação.

- Sr. Jones como é bom receber sua ligação nessa noite maravilhosa - atendo com ironia sabendo que hoje era meu dia de folga - No que posso ser útil ?

Aquele homem de rosto redondo e olhos pequenos e um grande bigode no seu rosto, que ao meu ver me lembra mais um ditador do que chefe editorial do 'Diário 48'. Ele me encara com um olhar de revolta mas acostumado com minhas ironias.

- Sr. Nyfike, sarcástico como sempre, só não foi demitido ainda só por suas notícias vindas de Taboa, mesmo que para mim sejam apenas besteiras e alucinações de um sonho febril. Por mim, já estava no olho da rua. Contudo, necessito da sua matéria até o final da semana, mas creio que amanhã podemos conversar sobre, certo ?

Mais uma vez pego pela minha memória fraca, havia me esquecido da matéria e tinha que arrumar uma forma de contornar a situação. Já havia 3 semanas que não entregava nada, não resisti ao chamado do meu avô e nem havia me lembrado dessa matéria. As palavras em vermelho da carta do meu avô ainda soavam na minha cabeça '*não confie em ninguém*', já sabia o que fazer !

- Sr. Jones, o senhor sabe muito bem que minhas matérias são refinadas e demoram muito para serem verificadas com as fontes que me mandam informações. Mas garanto ao senhor que em breve a matéria já estará em sua mesa e...

Antes que eu pudesse terminar a frase um barulho vinha da ponta esquerda do túnel, sabia que era meu L.E.V, um perfeito momento para finalizar a ligação e me ver livre desse pequeno castigo.

- Por hora, é isso que posso lhe dizer, creio que seja o necessário para manter atualizado. A reunião vou remarcar para o final do mês se não for um incômodo, no momento preciso ir.

Retiro o aparelho do ouvido em meio às reclamações do Sr.Jones. Quando chego na plataforma o transporte já estava quase parado para o embarque, lembra muito os metrô antigos, mas diferente deles, ele era movido por um motor elétrico muito mais potente que fazia a viagem até Taboá diminuir quase um quarto. As portas se abrem, o vagão não possui muitos assentos ocupados, vou para meu assento B 42.

Para meu deleite, o lugar ao lado estava vago, não haveria incômodo durante a viagem. Quando relaxo e tenho oportunidade de descansar sem me preocupar com outra ligação do Sr.Jones para atrapalhar minha viagem. Volto novamente para a agenda, quando abro novamente não é mais a assinatura do meu avô que me chama atenção, mas uma folha nova que sai por baixo da agenda.

Abro na página que ela está, é apenas uma folha solta e dobrado que não me chama atenção até então, poderia ser apenas uma folha em branco ou uma folha solta, mas minha curiosidade insiste em pegar e abrir. Mais uma vez, a minha curiosidade se prova mais forte do que eu. Com o papel aberto em minhas mãos e sem acreditar no que estou vendo em frente aos meus olhos, sussurro para mim mesmo incrédulo com o conteúdo.

- Eu não acredito que aqueles dois malucos conseguiram isso!

‘ RELATÓRIO OFICIAL DO TESTE Nº [REDACTED] DO [REDACTED]

NA MANHÃ DO DIA [REDACTED] ÀS [REDACTED] FOI LIGADO O [REDACTED] EM SUA POTÊNCIA MÁXIMA, COM O INTUITO DE CONCLUIR OS PLANOS DO PROJETO [REDACTED], CHAMADO DE PROJETO ÂNCORA.

O DR. [REDACTED], ACREDITA QUE O PROJETO [REDACTED] POSSA CRIAR UMA ÂNCORA NO [REDACTED], ASSIM SENDO POSSÍVEL [REDACTED].

[REDACTED]

REATOR FUNCIONANDO DE FORMA NORMAL.

[REDACTED]

O REATOR RESPONDE DE FORMA COINCIDENTE COM A PESQUISA DO DR. [REDACTED]

[REDACTED]

OBJETOS [REDACTED] FORAM [REDACTED] PELO [REDACTED].

[REDACTED]

O [REDACTED] APRESENTA [REDACTED], DR. [REDACTED] NÃO PERMITIU A PARADA DO [REDACTED].

FIM DO RELATÓRIO DO DIA 105°.

DR. [REDACTED]: O [REDACTED] FUNCIONOU COMO DESEJADO. MESMO QUE MEUS SUPERIORES DIGAM QUE FOI UM FRACASSO. O [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED] FOI CONCLUÍDO. AGORA A CIDADE DE [REDACTED] É UMA [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED]. NA MANHÃ APÓS OS TESTE SAI PARA VER O LOCAL DA EXPLOSÃO. CONSEGUI COLETAR AMOSTRAS DO QUE ACREDITO SER UM [REDACTED]. MAS RETORNEI RAPIDAMENTE. ALGO ME OBSERVAVA [REDACTED] [REDACTED]. PODERIA SER [REDACTED] VINDO DO [REDACTED] OU [REDACTED]. IREI VOLTAR EM BREVE AO LOCAL.

FIM DO RELATÓRIO DO DR. [REDACTED].’

Após ler e reler o relato, minha curiosidade chegar a dar dor no estômago, no primeiro momento a empolgação toma conta toda do meu corpo, mas logo me lembro das histórias dos ‘curiosos’, com isso, meu estômago vira de ponta cabeça. Guardo o documento dentro do meu casaco, em um bolso escondido, pego a mochila e abraço, com o intuito de proteger a agenda, meus olhos pesam vendo o horário.

Mesmo sabendo que teria apenas mais 2 minutos de viagem, aproveito para descansar um pouco. E no meu últimos pensamentos antes de dormir, só conseguia pensar no que me esperava em Taboa. Escuto movimentação ao meu redor, desperto quase como se tivesse acabado de ter um pesadelo, dou uma olhada no painel de luz indicando a linha que está parada para embarque, em letras garrafais está “LINHA 578”, confiro na passagem se é a mesma linha.

- Na hora certa como de costume, então vamos lá, de volta às aventuras de crianças - quando termino de dizer isso meu estômago se enrola em um laço - talvez agora com mais mistérios e riscos...

Entro no LEV, poltronas acolchoadas e ar condicionado, o melhor que o salário de um jornalista pode conseguir, uma passagem na Classe B. Sento na minha poltrona perto da janela e fico no aguardo esperando a partida. Não sinto vontade e nem curiosidade de rever aquele diário no momento.

Após alguns minutos o LEV começa a se mover, apoio o braço na poltrona e fico observando, de início paredes de pedras duras, e logo depois a visão se abre, já estamos na saída da cidade, e o campo começa aparecer. Nada de grandes árvores ou montanhas, apenas um campo logo que se estende até o horizonte, no céu é fácil ver os transportadores de carga Magmax, com suas luzes indicando a sua existência no céu noturno. A paisagem vai se alterando cada vez mais que vamos nos movendo, até chegarmos a um ponto onde nada mais é perceptível.

Quando iria voltar ao meu sono, uma comissária passa entregando folhetos, com um sorriso, para minha surpresa não é nada como “Venha passar suas férias no cidade de Taboa, TEMOS OS MAIORES RESFRIADORES NUCLEARES DO PAÍS”, mas apenas um mapa da cidade, não era de surpreender, comumente era entregue aos passageiros mapas das

localidades que iriam descer. Vejo o mapa com familiaridade, pensando em tudo que deve ter mudado nesses últimos anos lá, procuro em meus bolsos uma caneta e começo a escrever as coisas que me recordo, principalmente pontos importantes. No meio das anotações escuto os alto falantes "Por favor mantenha seus documentos a amostra, vocês entraram em uma área de pesquisa das Indústrias ██████".



Preparo todos os documentos, identificação, carteirinha do jornal e preparo uma história que possa encobrir minha chegada às 23h da noite numa cidadezinha do interior que tem uma base de pesquisa com reator de partículas.

- Claro! Foi uma ótima ideia vir nesse horário, droga Marcus você continua agindo com o coração não com a... Droga, tô falando que nem ela agora, que maravilha.

Assim que termino a frase, o LEV para de vez e pela janela consigo ver a polícia corporativa, já vou me preparando pelas perguntas, assim que saio já sou abordado pelos policiais, o que não é nem uma surpresa, já que só havia eu e mais umas 2 pessoas, provavelmente cientistas, já que não vi mais eles.

- Boa noite, documentos por favor - fala um homem de queixo quadrado e expressão séria, com vestimenta preta e a logo das Indústrias _____.
- Boa noite, aqui estão - entrego a identidade e a carteirinha do jornal.
- Jornalista, né? O que faz nessas linhas e nesse horário? - pergunta com leve tom de descrença a qualquer história que eu invente.
- Bom... Recebi uma mensagem que meu avô estava hospitalizado e não estava muito bem. - falo com esperanças de que ele acredite, pois nem eu acreditava.
- Certo Sr.Nyfike, é o que vamos ver, vou ligar ao Hospital Geral- fala se direcionando a um telefone na guarita interna.

Mantenho o sorriso nervoso, sem ter muitas esperanças, pego meu celular no bolso e digitou uma mensagem rápida para Alex “Sempre opto por Sorvete, pode levar ao Hospital Geral”, e poucos segundos recebo uma mensagem “Pode deixar”; após ler sinto um alívio de dentro pra fora como se um peso saísse de dentro de mim. O policial retorna da ligação em minha direção.

- Certo Sr.Nyfike, desejo melhoras ao seu avô. Por favor, se direcione para a saída.
- Obrigado - digo com uma leve preocupação dele descobrir que foi enganado.

Assim que saio sinto o ar frio vindo em minha direção, a casa da minha família não fica muito longe da estação, apenas algumas quadras, próximo a estrada da rota 684, tendo uma ótima vista para a Reserva Natural. Que se torna mais uma barreira para o reator nuclear Krevi que alimenta o acelerador de partículas PA 42, claro não fica facilmente visível mas sabemos após o desastre de 10 anos atrás, que as Indústrias _____, usam a água do lago

para resfriar o reator Krevi. Não foi fácil na época, aceitar tais coisas haviam acontecido por baixo do nariz de todos, pelo menos o lago não foi afetado com radiação, de acordo com eles o reator está parado, coisa da qual eu duvido muito.

Após caminhar alguns minutos já me encontro na rua da casa da minha família, uma rua sem saída, bom uma rua que termina na casa Nyfike, a minha direita consigo ver a estrada da rota 684 a alguns metros, e na minha direita uma casa de família, outrora pertencia a Sra.Parker uma cientista aposentada que era professora na escola da cidade. Chegando ao portão e cerca viva, consigo ver que a casa está toda apagada, sem nem uma luz.

- Será que o vovô endoidou de vez ? Espero que não - digo isso abrindo o portão e indo para a entrada.

A casa nunca foi uma casa espetacular, mas uma casa de campo, apenas 2 andares simples, uma varanda na parte da frente, meus amigos adoravam vir pra cá durante o verão, meu avô levava a gente para passear na reserva e ajudava nas invenções malucas que tínhamos. Chegando na porta, pego uma lanterna na minha bolsa e ligo para tentar encontrar a chave da porta, mas para minha surpresa encontro uma carta com letras bem desenhadas, escrito “Para o novo Sr.Nyfike”.

- Novo? Como assim novo? O vovô é o dono da casa, não eu - abro a carta e começo a ler o seu conteúdo.

“ Caro Marcus Nyfike.

Tenho a felicidade de anunciar a transferência de posse da casa para o seu nome, nos últimos pedidos do seu avô Edward Nifike, ele solicitou a passagem do imóvel para seu nome, assim como todos seus bens. Acredito que existem dúvidas a respeito dos ocorridos, ficarei feliz em esclarecê-los, venha ao meu escritório assim que possível.

Sr.Erys"

- Uau... Quando ele falou do destino dele na carta, eu esperava algo menos...- quando a ficha finalmente cai percebo meus olhos marejados - Bom... ele sabia o que estava fazendo.

Meu telefone toca mais uma vez quebrando um momento, mas para minha felicidade o nome que aparece no visor não é do Sr.Jones, atendo com ainda uma tristeza inexplicável, antes mesmo que possa falar escuto:

- Não é o que parece! O seu avô está bem! - a voz do Alex me conforta por um momento e escuto de fundo uma outra voz que conheço mas distante dizendo “Atende direto!”.
- Então você quer me dizer que ele fingiu a própria morte? - digo num tom duvidoso.
- Ele não fingiu a morte, de onde você tirou isso ?
- Da carta que estou segurando! - meu tom se eleva com a revelação que está “tudo bem”

Antes que Alex possa responder um barulho atinge meus ouvidos, como se alguém estivesse pegando o telefone, logo em seguida uma voz doce e calma.

- Marcus, aqui é a Laura, vá descansar, seu avô está bem, estamos com ele. Porém, é uma longa história e amanhã pela manhã poderemos explicar melhor. Descanse e amanhã venha até minha casa.
- Okay Laura, você sempre é a voz da razão. Irei descansar mas espero que isso se esclareça amanhã. Boa noite amiga.
- Boa noite amigo.

Desligo e mais uma vez um monte de perguntas vem a minha mente, me questionando “como?”, “qual o motivo?”, “será que tá tudo bem?”, mas logo afasto esse pensamentos. Olho novamente a carta e o envelope e algo brilha no fundo, uma chave, pego e coloco na

fechadura da porta de entrada e para minha felicidade a chave gira destrancando a porta. Ao entrar, sinto cheiro de casa fechada, ligo a luz e tudo está como sempre. Vou para a cozinha, vejo que ainda tem saches de chá em um dos armários, esquento a água em uma velha chaleira. Nesse meio tempo, vou olhando as notícias que envolvem Taboa, todas giram nos acontecimentos de 10 anos atrás.

Tendo isso em mente, foi proposto a procura de referências visuais tanto na questão estética quanto na questão prática para a criação do jogo, como podemos observar na abaixo onde temos algumas das referências estéticas escolhidas, dentre elas tendo arte do próprio Simon Stålenhag, criador do mundo de *Tales From The Loop*, quanto de outros artistas.

Figura 2. Moodboard de referência estéticas



Fonte: o autor, 2024

Com isso, também foram selecionadas referências de jogos existentes com o mesmo estilo ou com a temática similar e com a utilização dos *tileset*³ irá auxiliar na criação dos cenários, como podemos observar abaixo.

Figura 3. Moodboard de referências estéticas de outros jogo



Fonte: o autor, 2024

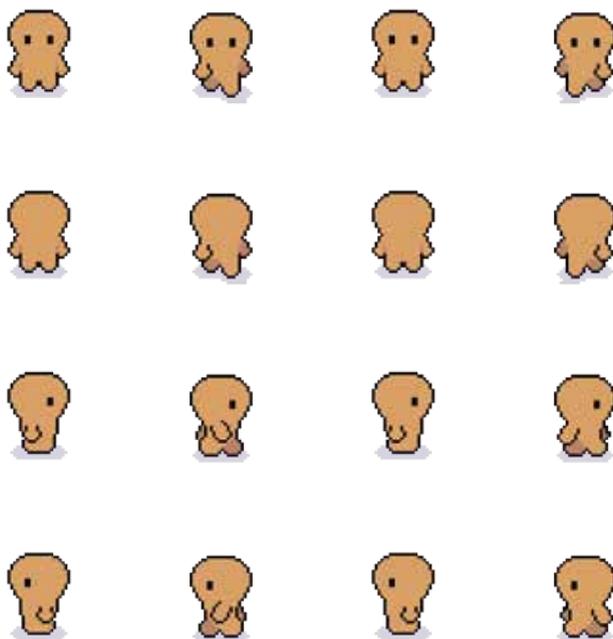
³ Método de criação de cenário a partir de fragmentos dos mesmos, sendo chamados de *Tiles* esses sendo fragmentos dos *Tileset*.

3.4 GERAÇÃO DE ALTERNATIVA

Para o desenvolvimento do projeto foi utilizado o estilo *pixel art* para criar o personagem e os cenários que compõem o jogo, todavia para a criação da ambientação inicial foi feito o processo de *blocking*⁴ que auxilia na definição do cenário e onde os objetos vão estar, assim auxiliando para que o cenário seja criado de forma mais rápida. A criação do personagem tem como base outros sprites que auxiliaram na criação da base do personagem e das animações feitas em *sprite sheet*.⁵

Tendo o pronto, foi iniciado a criação de cada parte do jogo, tendo início com o personagem, que foi feito inicialmente apenas para termos proporção do cenário com o personagem e termos as primeiras animações a serem implementadas dentro do jogo.

Figura 4. *Sprite Sheet inicial do personagem*



Fonte: o autor, 2024

⁴ Processo de criação do cenário com formas simples e sem muitos detalhes que irá servir como base para o futuro cenário.

⁵ Uma imagem de tamanho maior que contém imagens menores agrupadas que quando cortadas podem ser utilizadas para fazer as animações do personagem.

Tendo o sprite sheet do personagem, enviamos a arte para a *engine*⁶, nesse caso o Unity, para animar e fazer o código para que ele ande e as animações aconteçam de forma certa, quando pressionar na direção indica ele vá com a animação certa, sendo 4 possíveis direções.

blocking do cenário, sendo o primeiro o apartamento do personagem. Focando nas principais partes para criação do cenário de início foi criado o chão, as paredes, os limites do ambiente, entradas e saídas, tendo isso podemos começar a pensar nos *tiles*⁷ que serão necessários para criar o *tileset* do ambiente. Os *tiles* que serão selecionados, são em si as partes que se repetem e assim podemos usar para replicar várias vezes e formar o cenário final e com isso criamos nosso primeiro *tileset*.

Figura 5. Blocking do Apartamento do personagem

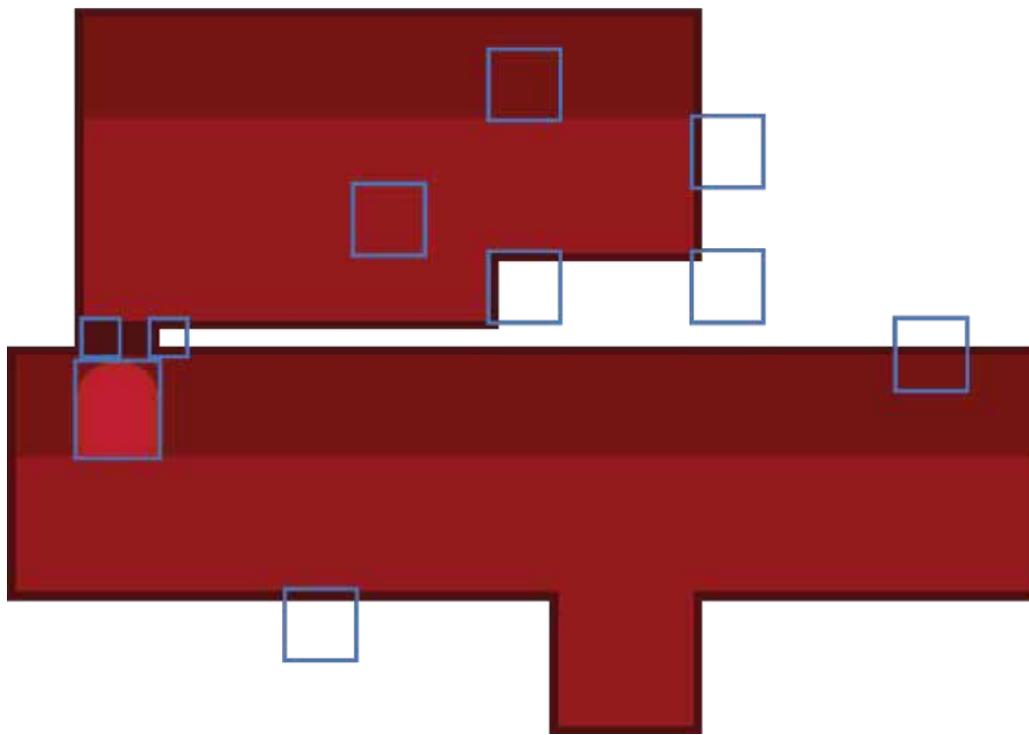


Fonte: o autor, 2024

⁶ Refere-se ao programa que utiliza para montar o jogo na sua extensão de código.

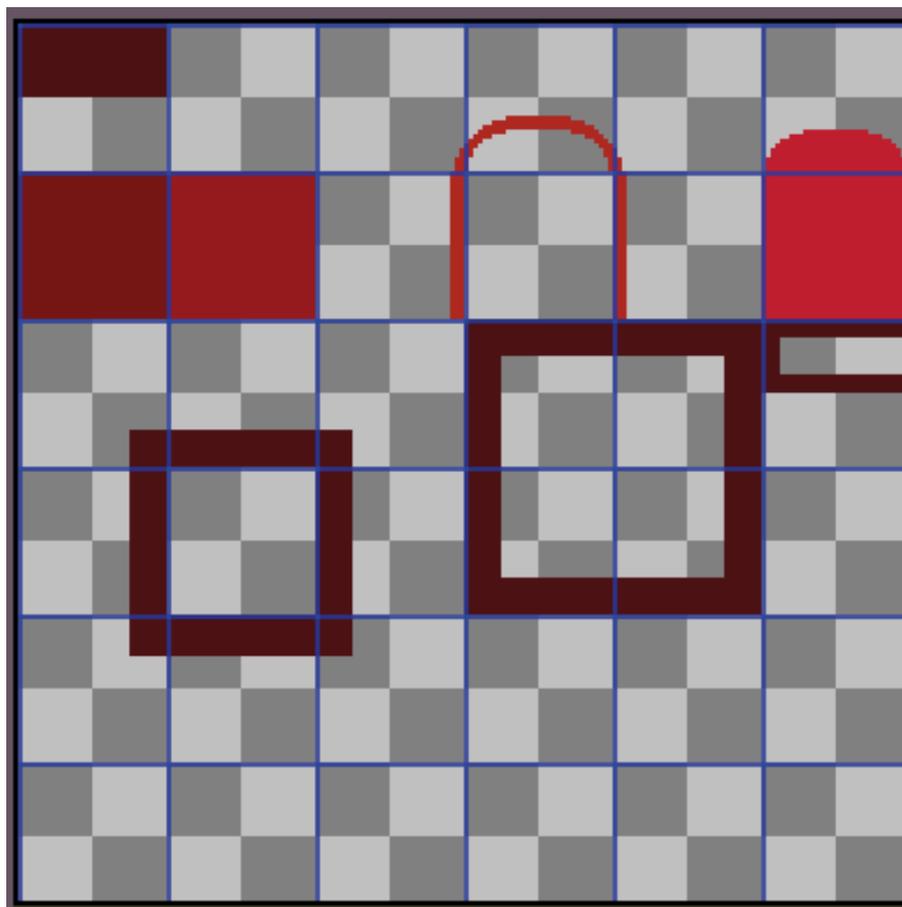
⁷ Partes menores do *Tileset* que usamos duplicadamente para criar um cenário.

Figura 6. Blocking demarcado em azul os tiles que compõem o tileset



Fonte: o autor, 2024

Figura 7. Tileset do apartamento, 32 px x 32 px



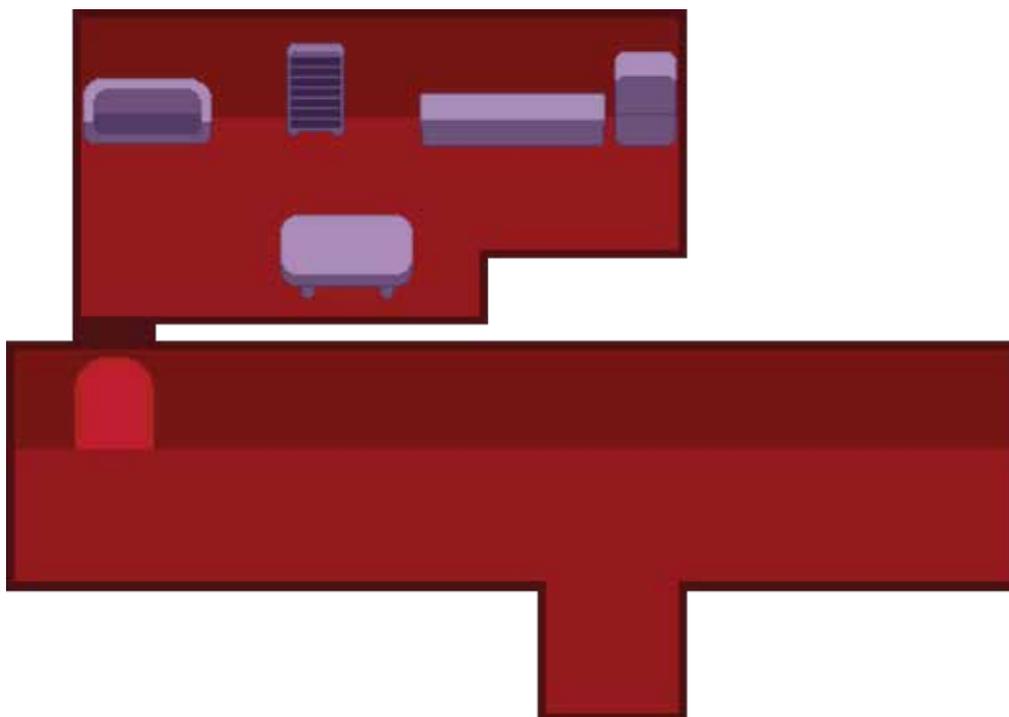
Fonte: o autor, 2024

Após isso, temos como definir nosso *tileset* e assim podemos construir o cenário dentro da *engine* que usamos para programar o jogo, é assim fazer os primeiros testes do cenário e ver quais são as alterações que forem necessárias.

Em aspectos técnicos, o *tileset* é composto por quadrados do mesmo tamanho que juntos formam uma imagem maior, no desenvolvimento foi escolhido fazer cada *tile* 32px x 32px, sendo assim todos os *tileset* que seguirem devem seguir a mesma proporção. Isso torna mais fácil a ideia de proporção tendo em vista que o personagem principal também está com uma proporção similar, tendo ele 48px x 32px, sendo 16 pixel mais altos para que facilite na criação de proporção.

Com isso definido podemos adicionar mais detalhes no *blocking* e transformar em *tiles* e complementar no *tileset*, assim iremos expandindo o *tileset* para formar todo cenário.

Figura 8. Blocking do apartamento 2

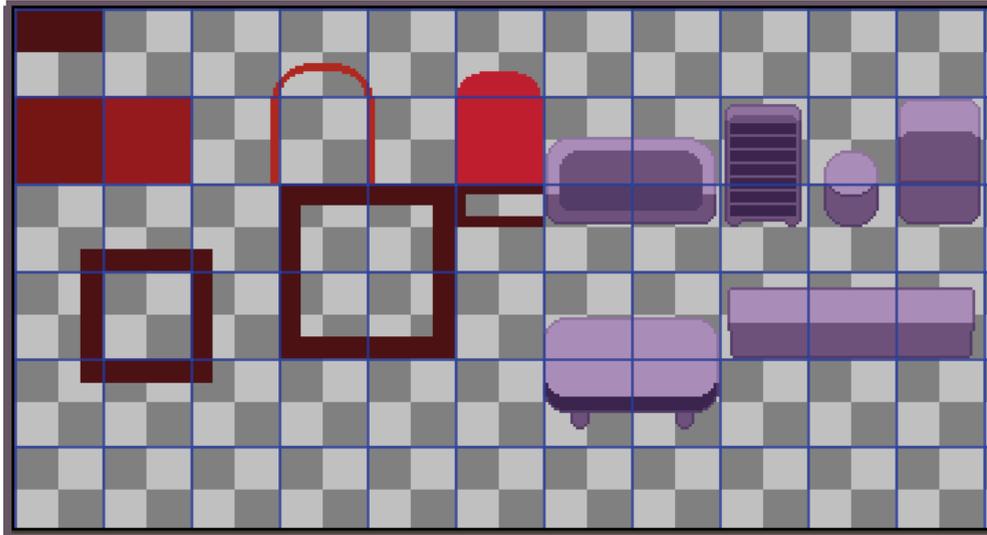


Fonte: o autor, 2024

Com isso, podemos expandir para objetos que podemos colocar no local, e passamos pelo mesmo processo de criar *tiles* e inserir no *tileset*, isso foi repetido em todo processo de criação de novos cenários e novos itens que vão ser inseridos com o tempo para criar todo cenário.

Tendo em vista que essa é apenas uma imagem, facilita quando enviamos para o Unity pois temos o acesso a todas imagens facilmente para criar o cenário e não precisamos abrir e fechar várias imagens de forma repetitiva.

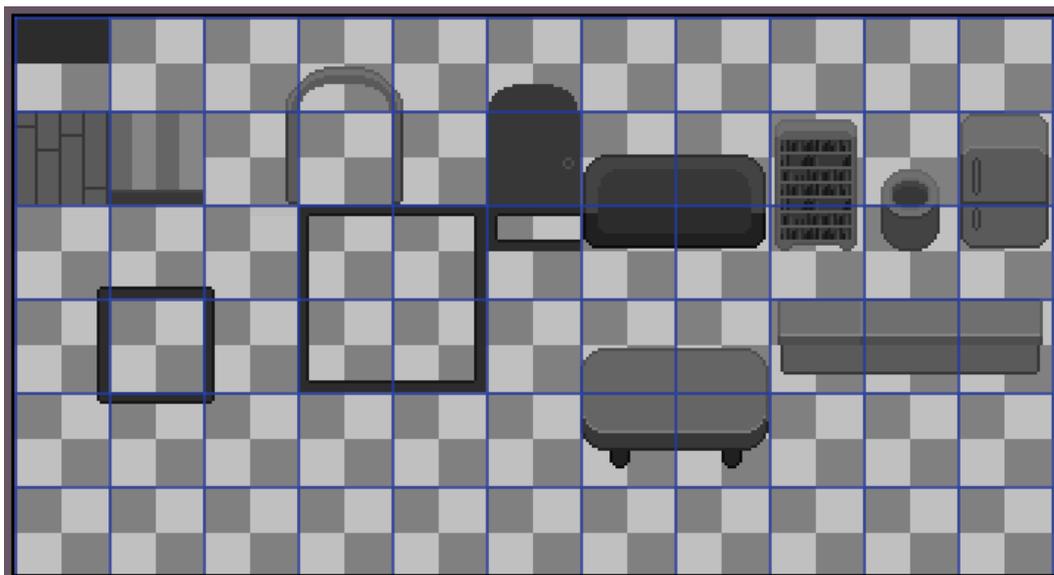
Figura 9. *Tileset do apartamento 2, 32 x 32 px*



Fonte: o autor, 2024

Com os tiles definidos e montados no Unity, podemos passar para o detalhamento de cada tile para dar mais definição a cada objeto, tendo assim cada objeto uma aparência própria que irá ser replicada por todo cenário onde forem colocados, tendo em vista aqueles que iriam repetir próximos uns aos outros devem se completar, como nas paredes e chão.

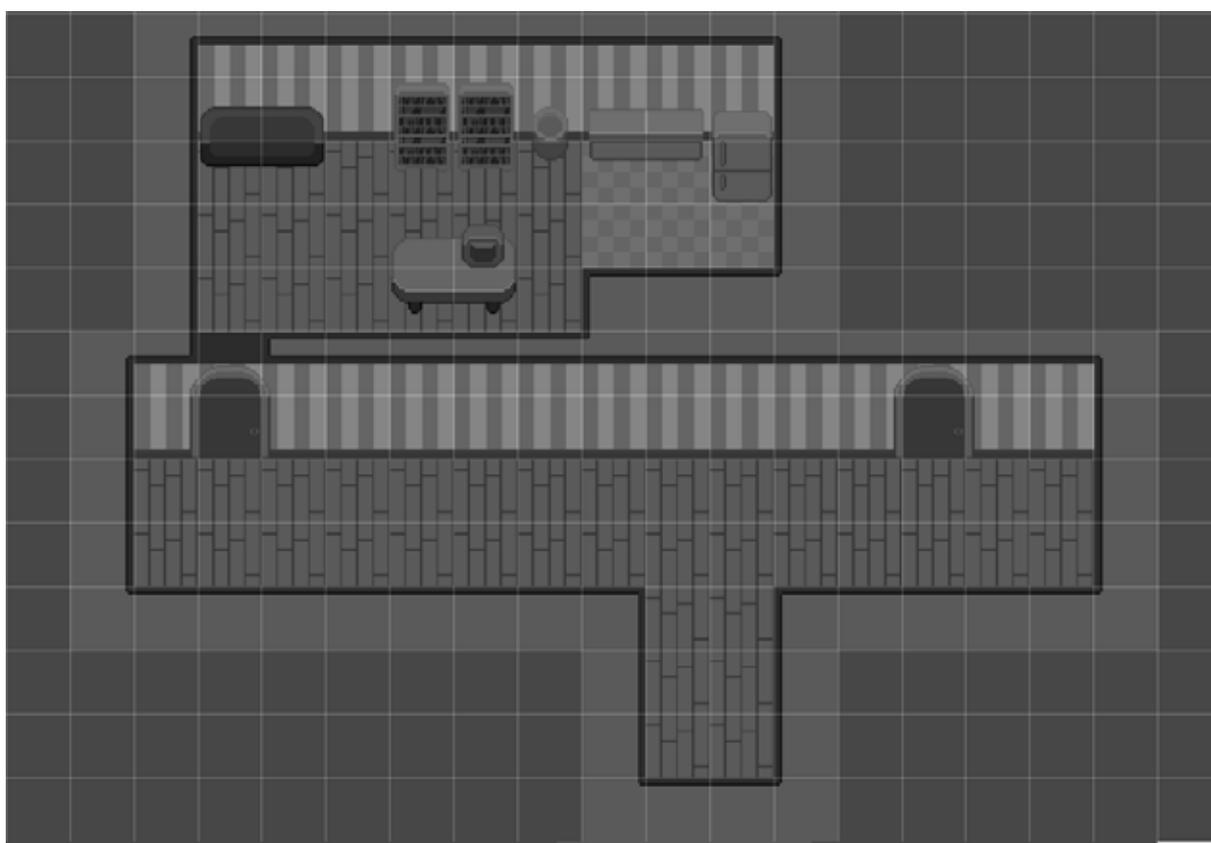
Figura 10. *Tileset do apartamento 3, 32 x 32 px*



Fonte: o autor, 2024

Com isso podemos definir melhor o contorno, limites e individualizar cada objeto no cenário, assim conseguindo discernir cada item e quando colocados juntos conseguimos ver as relações entre eles mas a sua individualidade também, assim esse processo se repete em diversas etapas do projeto. Tendo a imagem pronta, podemos enviar até nossa *engine*, que irá permitir dividir cada *tile* do *tileset* e assim podemos construir o cenário no grid com o mesmo tamanho de cada *tile*.

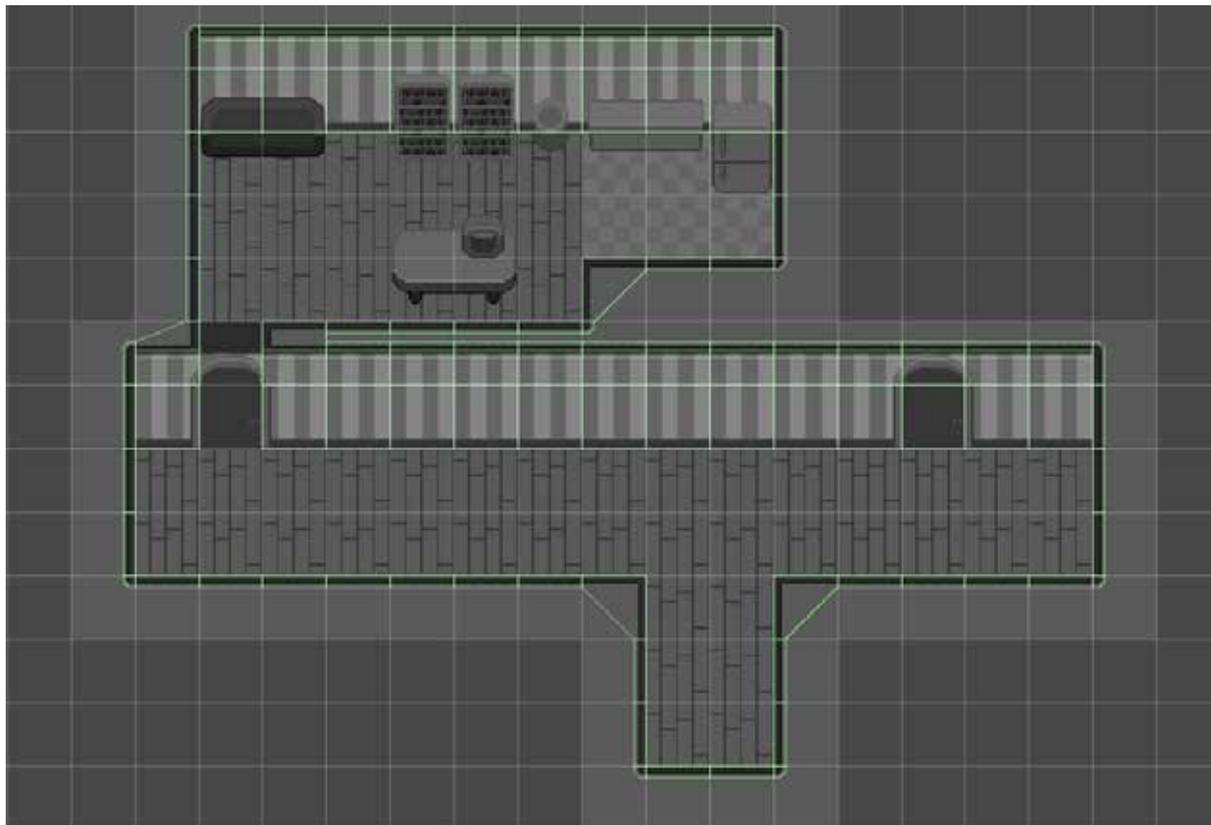
Figura 11. Mapa do apartamento montado no Unity, cada tile tendo 32 x 32 px



Fonte: o autor, 2024

Desse jeito podemos notar como o cenário se monta após a criação do *tileset*, com isso conseguimos criar um cenário amplo com uma imagem original de tamanho pequeno. Tendo o cenário montado, podemos definir suas limitações, sendo assim onde o nosso player poderá ir e onde terá uma barreira da qual não poderá passar. Podemos definir isso com uma ferramenta da própria *engine* chamada *Tilemap Collider 2D*, que permite criar limitações onde o jogador irá colidir e não poderá passar.

Figura 12. Mapa do apartamento montado no Unity com os limites definidos , cada tile tendo 32 x 32 px



Fonte: o autor, 2024

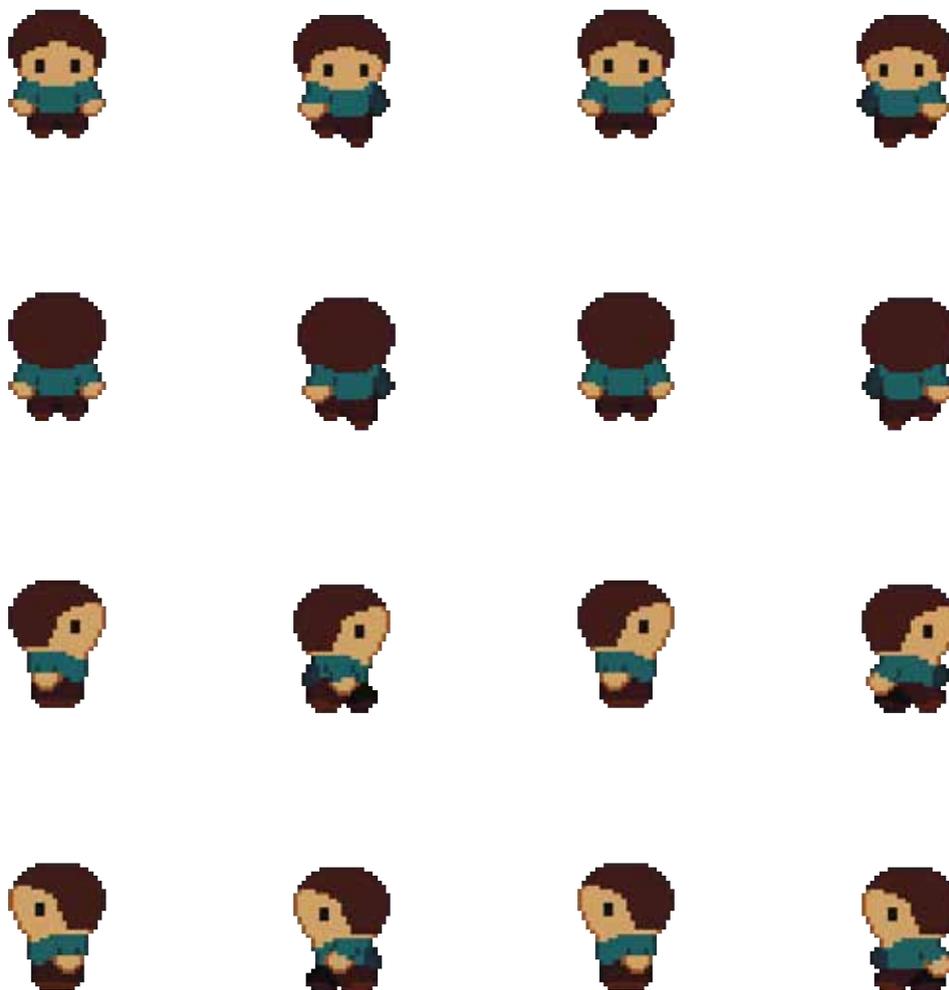
As delimitações em linhas verdes representam até onde o jogador poderá ir e não irá passar por cima e nem por baixo do *tilemap*, com isso podemos implementar o player e possíveis interações com os objetos à sua volta, como a televisão, a porta ao lado e demais objetos.

Para a implementação do personagem do player, foi adicionado alguns detalhes ao player criando um novo *sprite sheet*, substituído o *placeholder*⁸ anterior; assim que foi colocado na *engine* foram feitas as animações e o *script* de movimento e de interação com os objetos ao entorno.

Tendo isso feito, podemos implementar o projeto e assim podemos começar a produzir os demais cenários e a possibilidade de transitar entre diferentes cenários, assim não tendo apenas um ponto de interação e podendo ter mais cenários com mais *tiles* no nosso *tileset*.

⁸ Termo utilizado para imagem em um jogo do qual não é a final mas está “segurando o lugar” de outra imagem como guia.

Figura 13. *Sprite sheet do Player Versão 2 (V2)*



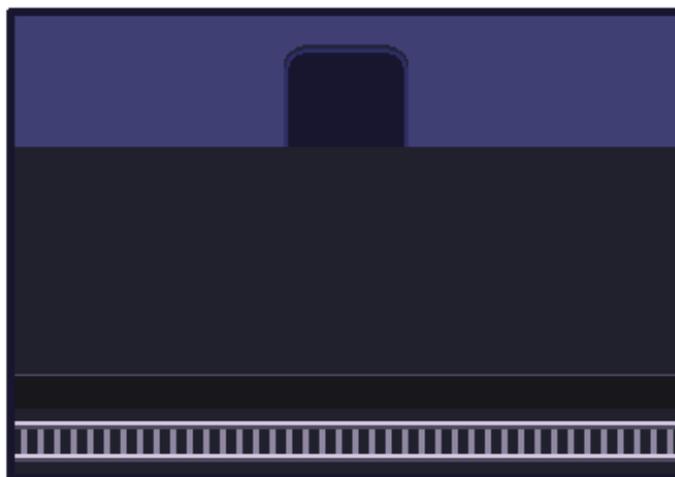
Fonte: o autor, 2024

Isso estando implementado, podemos testar a interação do player com o cenário, os itens interativos e com a transição do cenário, com isso, temos grande parte das mecânicas básicas já feitas; tendo em vista que o projeto consiste em trazer um recorte do jogo e não trazer o jogo completo.

A etapa seguinte foi a construção dos próximos cenários, que foi o metrô e logo em seguida a cidade onde a história do jogo realmente acontece, tendo em vista o que foi posto como objeto, foi criado um parte do cenário da cidade levando até a casa local do player.

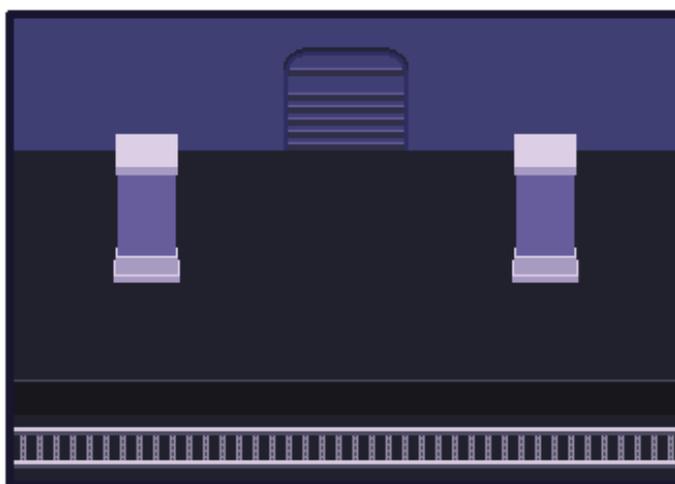
Tendo traçado esses objetivos foi feito o *blocking* dos 2 cenários e em seguida transformar os cenários em *tilesets*, primeiramente gerado por *blocking*, após isso colocado todos os demais detalhes e por fim colocando os detalhes necessários no *tileset*

Figura 14. *blocking do metrô*



Fonte: o autor, 2024

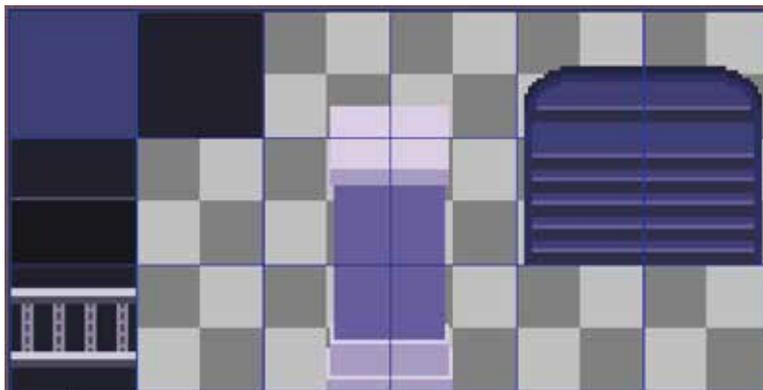
Figura 15. *blocking metrô com mais detalhes*



Fonte: o autor, 2024

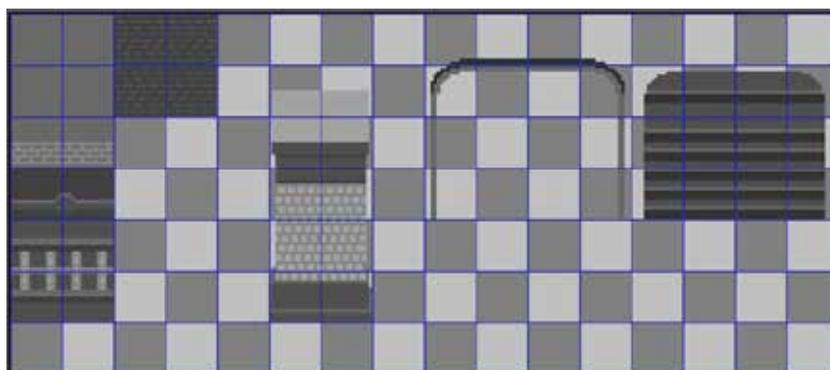
Com isso feito, passamos para a parte de fazer o *tileset* sem os detalhes e após isso foi adicionado os detalhes de cada *tile*. Como nos passos anteriores colocamos o *tileset* no Unity e fazemos os processo de montar o cenário e adicionar o *colliders*⁹ para que o player não passe por cima do cenário.

⁹ São colisões que impedem o jogador de atravessar certos lugares, objetos e cenários.

Figura 16. *tileset do metrô*

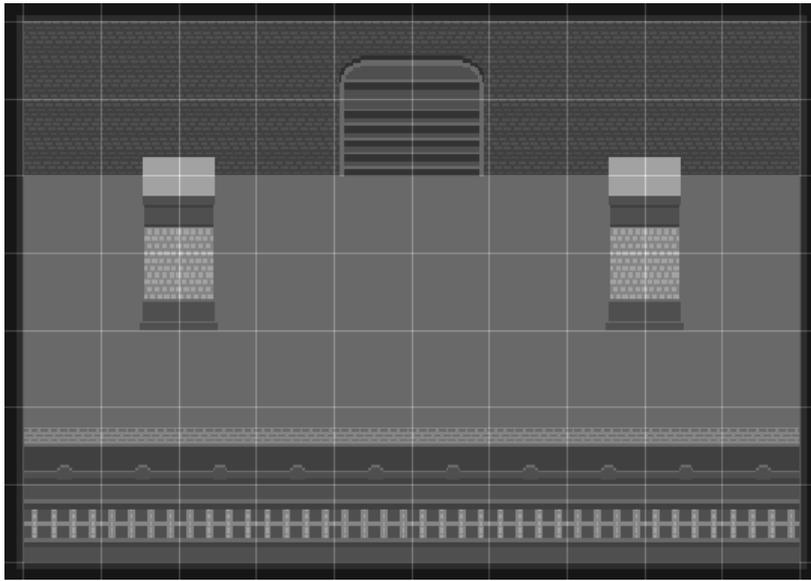
Fonte: o autor, 2024

Foram colocados só detalhes em cada objeto para que possamos, como nos anteriores, definir cada objeto e criar uma individualidade entre eles e o cenário em si, com isso foi feito o processo de criação do tileset com os detalhamentos. Tendo em vista, que esse novo *tileset* não está em uma imagem separada mas é apenas um recorte do tileset maior com os tiles do cenário anterior.

Figura 17. *Tileset do metrô com detalhes*

Fonte: o autor, 2024

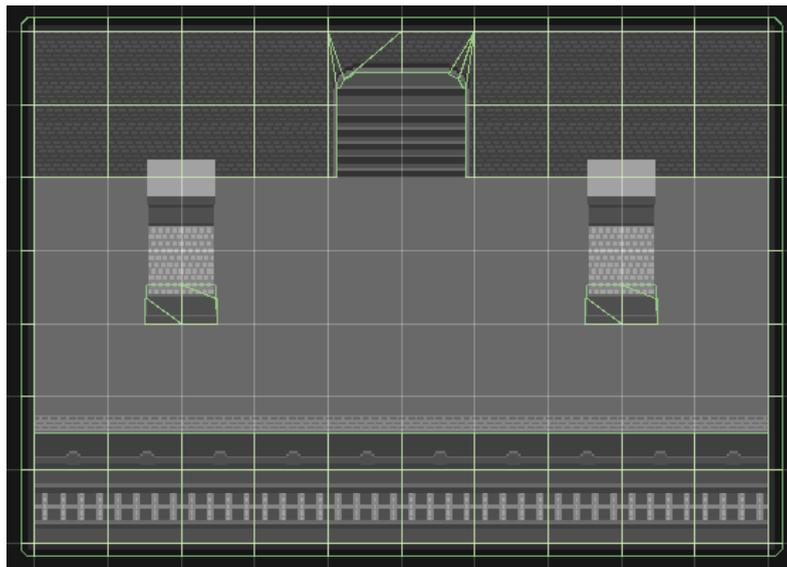
Figura 18. *Cenário do metrô com detalhes montados no Unity*



Fonte: o autor, 2024

Após ser feito o blocking da cena, passamos para a confecção dos *tiles* e logo em seguida inserir no Unity para podermos construir realmente o cenário e colocar seus delimitantes.

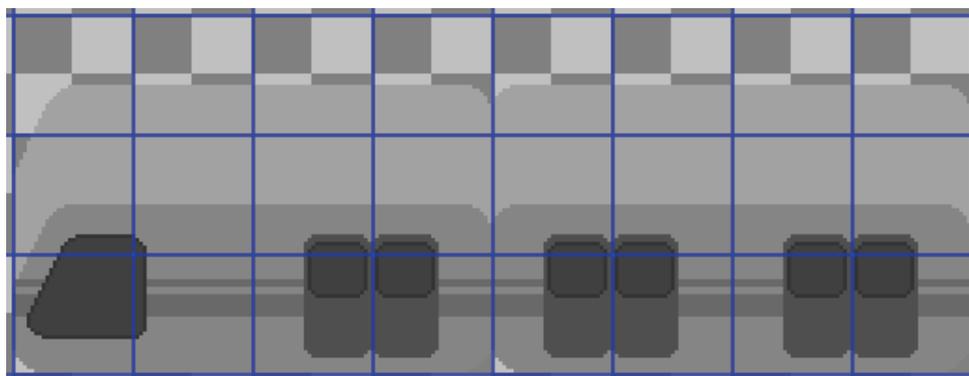
Figura 19. *Cenário do metrô com os colliders*



Fonte: o autor, 2024

Com o cenário montado e suas limitações e colisões definidas, passamos para a criação do metrô, que seguiria as proporções do cenário e do sprite sheet do player, sendo assim 32x32 pixels, todavia o metrô não será transformado em tileset mas usado como um um sprite para poder animarmos com movimento. Diferente do player que precisamos de cada parte do seu movimento, o metrô é um objeto que podemos animar apenas mudando sua posição, e definindo o ponto de onde parar, quanto tempo parar e quando voltar a passar novamente.

Figura 20. *Sprite do metrô*



Fonte: o autor, 2024

Com isso, podemos passar para a chegada do jogador ao seu destino, sendo em frente a estação de metrô da cidade de Taboa, sendo ela na cidade onde o jogo irá acontecer, assim tendo mais um processo de criação de cenário, passando mais uma vez por blocking do cenário, colocando seus elementos principais.

Figura 21. *Blocking da Cidade de Taboa*



Fonte: o autor, 2024

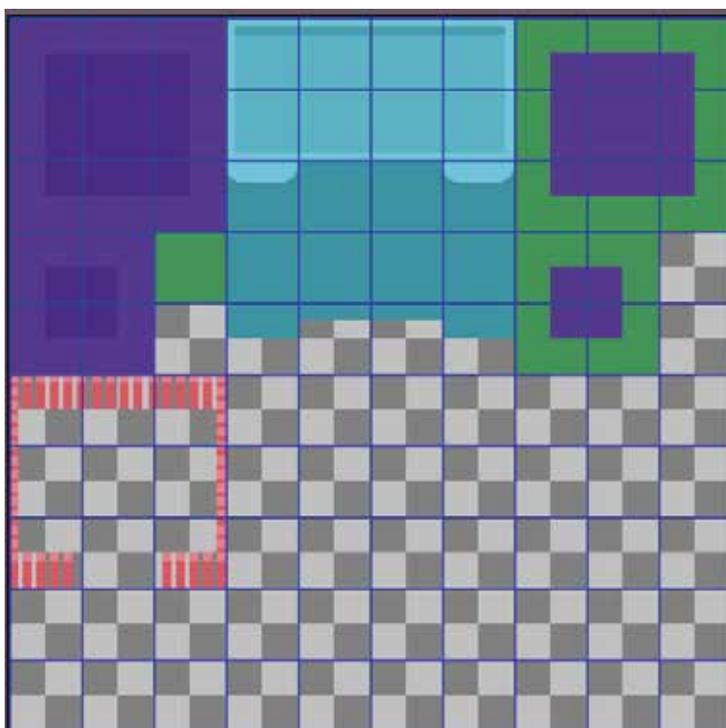
Figura 22. *Blocking da Cidade de Taboa com os tiles marcados em vermelho*



Fonte: o autor, 2024

Mais uma vez fizemos o processo de criar o *tileset* do cenário com as principais partes que se repetem e sintetizar numa imagem mais simples. Passando para o próximo passo que seria colocar os detalhes e montar o cenário no *Unity*.

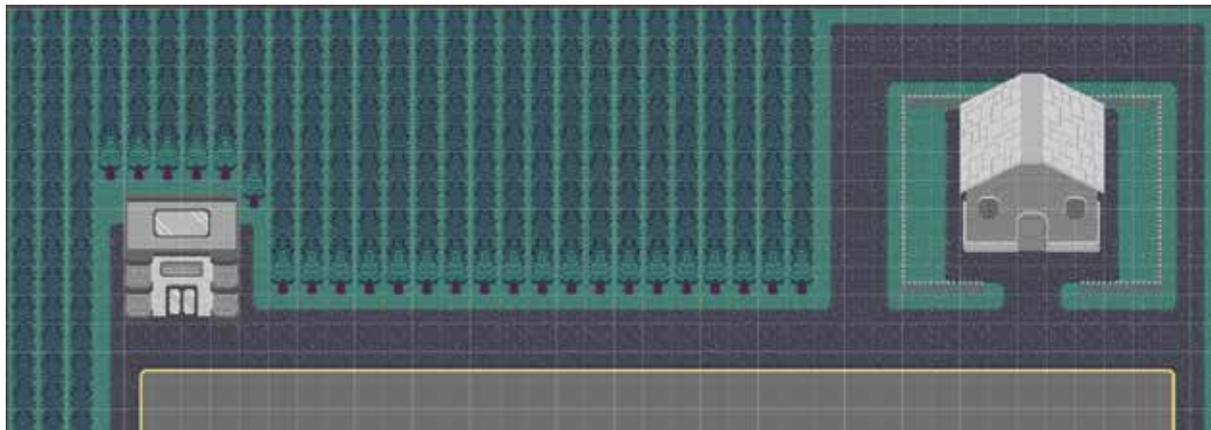
Figura 23. *Tileset da Cidade de Taboa*



Fonte: o autor, 2024

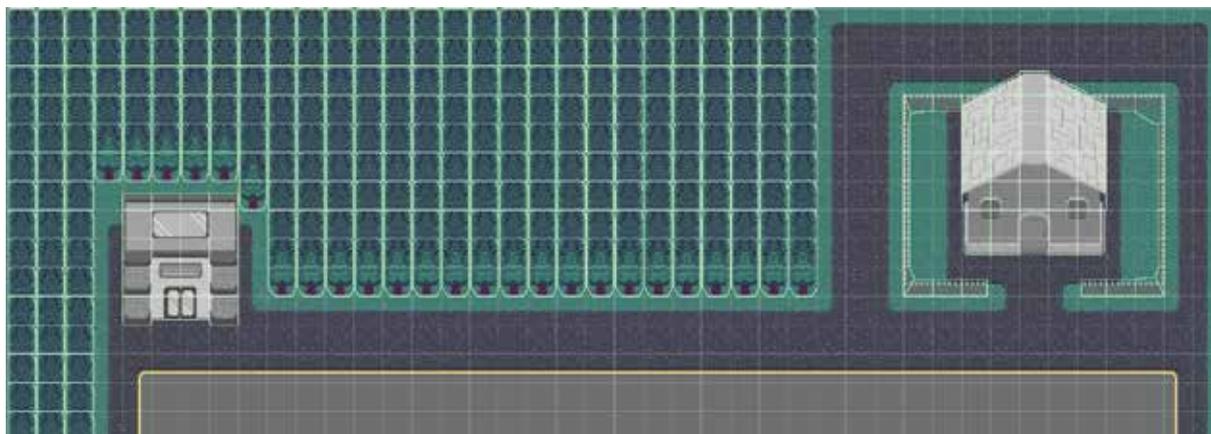
Tendo agora o *tileset* com seus detalhes, partimos para o *Unity* para podermos construir o cenário e adicionar os *colliders* nele. Com isso concluído passamos para nosso teste com usuários.

Figura 24. *Cenário da Cidade de Taboa no Unity*



Fonte: o autor, 2024

Figura 25. *Cenário da Cidade de Taboa no Unity com os Collides em destaque*



Fonte: o autor, 2024

3.5 TESTE

Após a primeira versão do jogo finalizada, foi colocado a teste com 2 usuários, sendo eles alunos do curso de design na UFPE que eram monitores de *Game Design*, foi enviado uma versão jogável para que fosse relatados problemas e possíveis melhorias que poderiam acontecer, após isso foi solicitado um email que relatasse o que encontraram e quais pontos achavam que poderia melhorar, com isso, tivemos uma lista de alguns pontos de melhoria:

- Interação com objetos não especificadas;
- Mudança de cena sem contexto;
- Colliders travando o player;
- Tiles em camadas erradas, ficando o cenário acima do player;
- Percurso demasiadamente longo e sem necessidade;
- Troca de cena de forma abrupta;
- Contexto aos jogadores;

Com esses *feedbacks*, partimos para solucionar essas questões. Em primeiro ponto foi escolhido trabalhar com os problemas na parte visual, sendo eles: a interação com objetos não especificados, tiles em camadas erradas e o design de certas cenas que apresentavam um caminho longo sem necessidade.

Para a questão do enredo do jogo e sua mudança de cena de forma abrupta , resolvemos dar contexto aos jogadores a partir de um texto de introdução e quando necessário adicionamos essa tela novamente para trazer contexto de algo específico, como pode ser observado quando o jogador tem acesso a carta de seu avô ainda no seu apartamento. Tendo isso, precisávamos de dar contexto entre a troca de cena e dar contexto aos jogadores do que estava acontecendo, para isso adicionamos um *fade in*¹⁰ e um *fade out*¹¹, para dar a sensação de troca de cena mais fluida e que não deixasse de forma abrupta.

¹⁰ Efeito usado para uma imagem aparecer lentamente sobre a outra, assim dando o efeito de transição entre elas.

¹¹ Efeito usado para uma imagem desaparecer lentamente sobre a outra, assim dando o efeito de transição entre elas.

4 REFINO

Para solucionar a interação do player com objetos, foi criado um contorno branco em volta desses objetos para quando o player se aproximar se tornar visível para o jogador conseguir interagir.

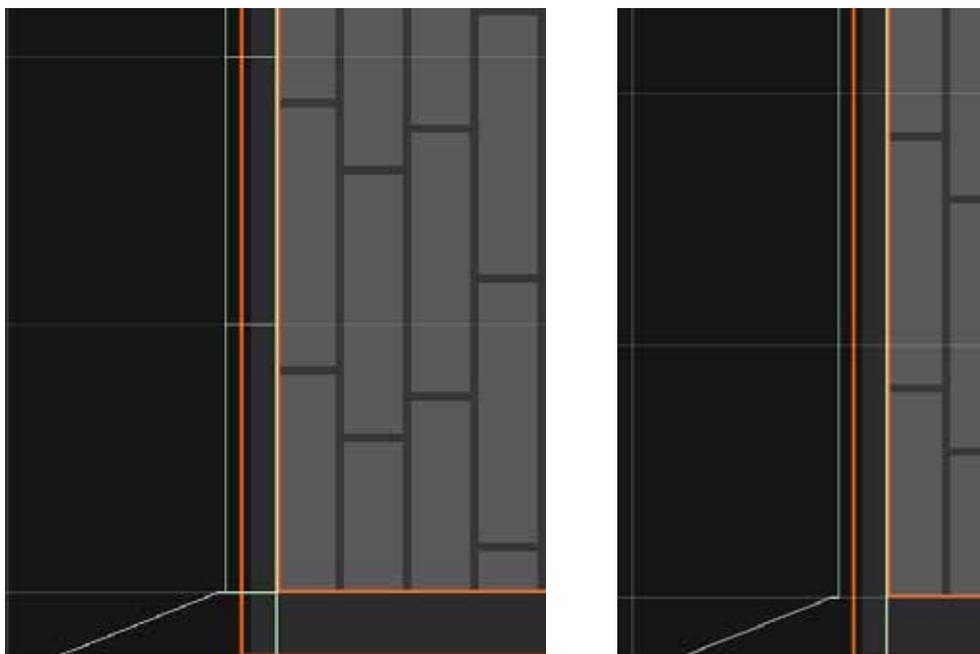
Figura 26. *Objetos com contorno branco demonstrando interação disponível*



Fonte: o autor, 2024

Em questão ao player ficar preso em colisões nas paredes e demais objetos, foi resolvido com uma ferramenta do próprio Unity chamada *Composite Collider*, da qual transforma as divisões existentes entre os *tiles*, fazendo uma união como se fossem apenas um objeto, podendo ver a comparação na imagem abaixo. Assim facilitando o movimento do jogador.

Figuras 27 e 28. *A direita temos o Collider sem o Composite Collider e a esquerda temos o Collider com o Composite Collider*



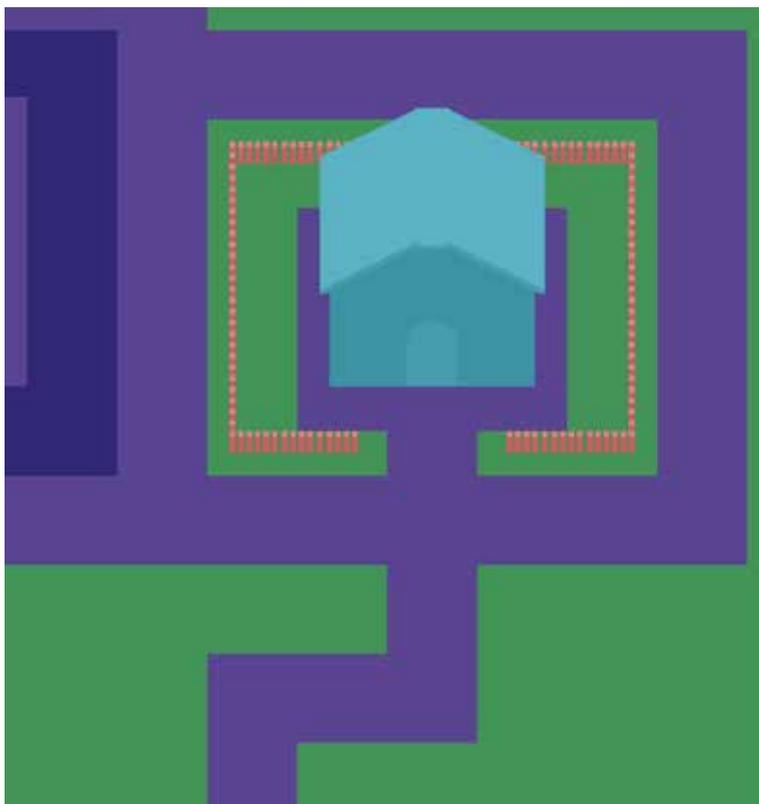
Fonte: o autor, 2024

Nos tiles que estavam acima do player, foi uma questão apenas de camada onde esses tiles se encontravam, apenas dividir eles em camadas diferentes e numeradas para abaixo ou acima do player foi o necessário para solucionar o problema.

Todavia para solucionar a questão do percurso demasiadamente longo, foi necessário retirar alguns tiles do cenário para que tivéssemos um caminho mais curto e direto, sendo assim retornamos a criar o cenário para que tivéssemos um resultado melhor e eficiente, como pode observar abaixo o cenário foi dividido em duas partes assim cortando um caminho desnecessário ao jogador.

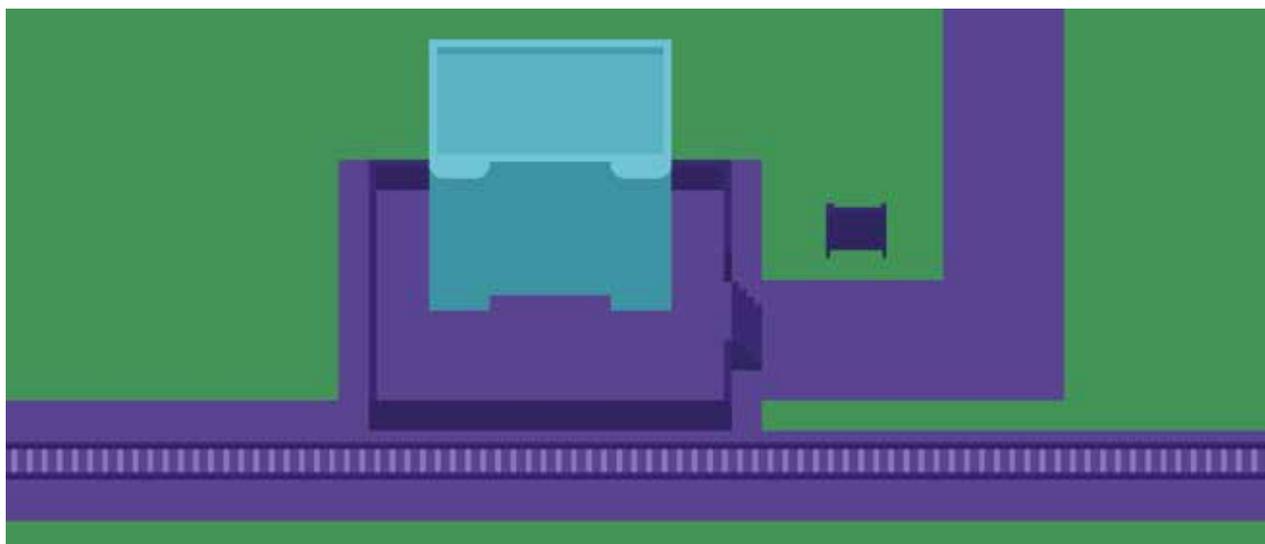
Foi feito o bloqueio do novo cenário, conjuntamente para que as duas áreas fizessem sentidos uma com a outra, assim permitindo usar *tiles* que iriam acabar se repetindo, como do caminho e das quinas.

Figura 29. Blocking de Taboa



Fonte: o autor, 2024.

Figura 30. Blocking de estação de Taboa



Fonte: o autor, 2024.

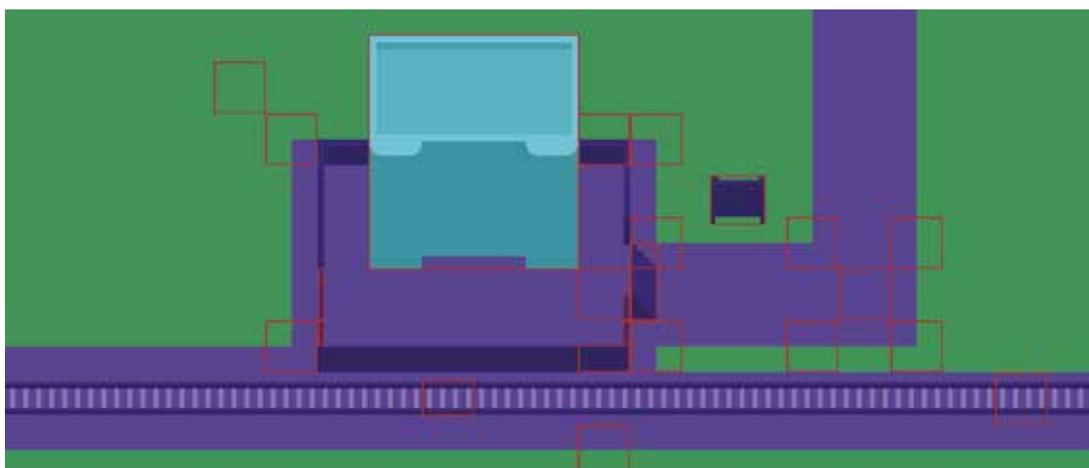
Em seguida, foram selecionados os *tiles* que seriam recortados para incluir no nosso *tileset*, para que fosse feita a montagem no programa, após a montagem foram colocados os detalhes necessários para definir cada objeto e assim tornar cada um mais individual.

Figura 31. *Blocking com demarcação dos tiles*



Fonte: o autor, 2024.

Figura 32. *Blocking com demarcação dos tiles*



Fonte: o autor, 2024.

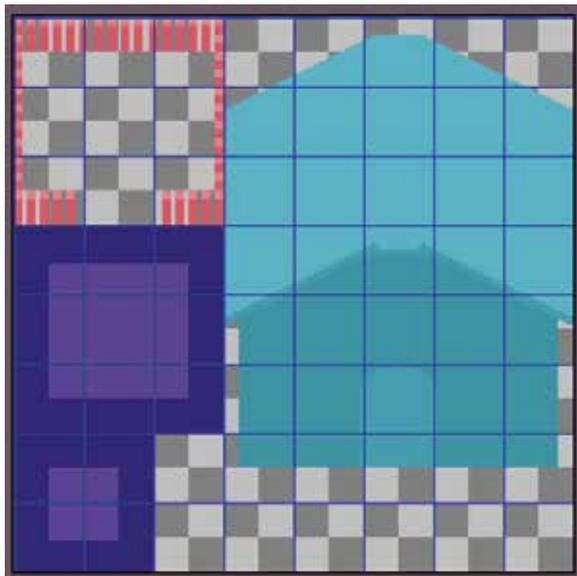


Figura 33. Tileset de Taboa

Fonte: o autor, 2024.

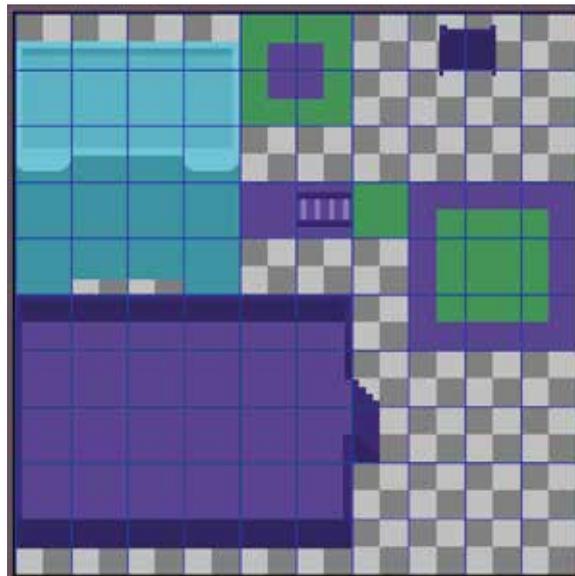


Figura 34. Tileset da estação de Taboa

Fonte: o autor, 2024.

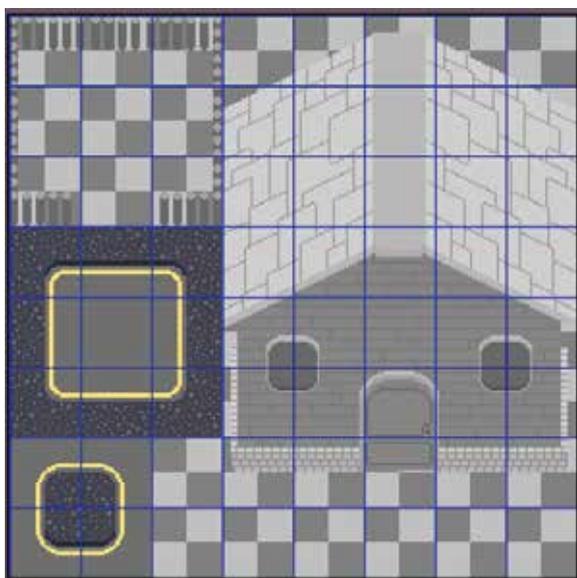


Figura 35. Tileset da cidade de Taboa detalhes

Fonte: o autor, 2024.

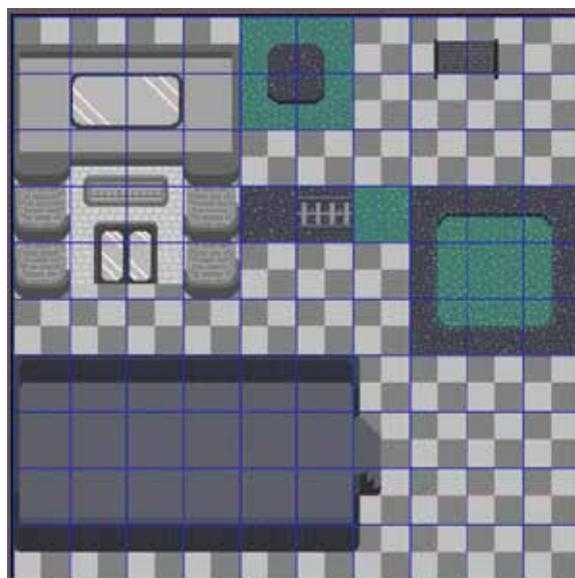
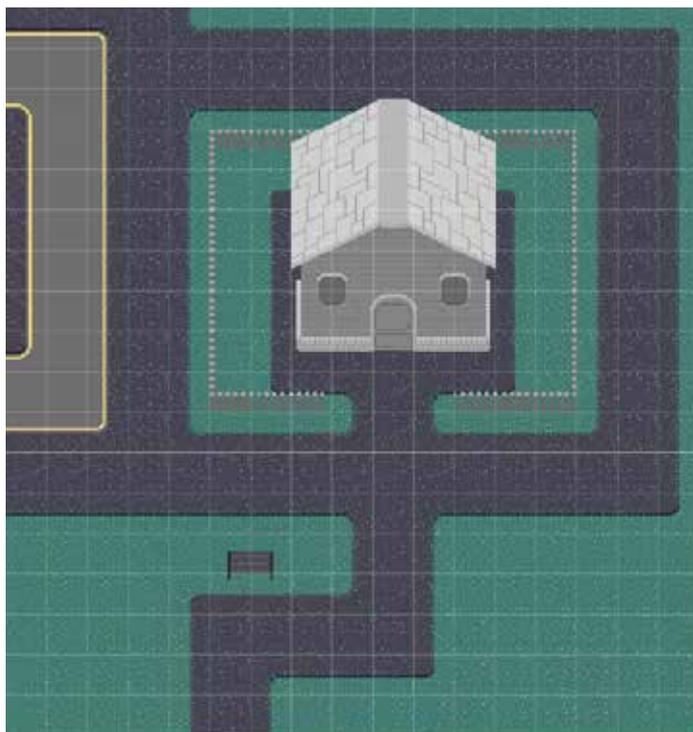


Figura 36. Tileset da estação de Taboa

Fonte: o autor, 2024.

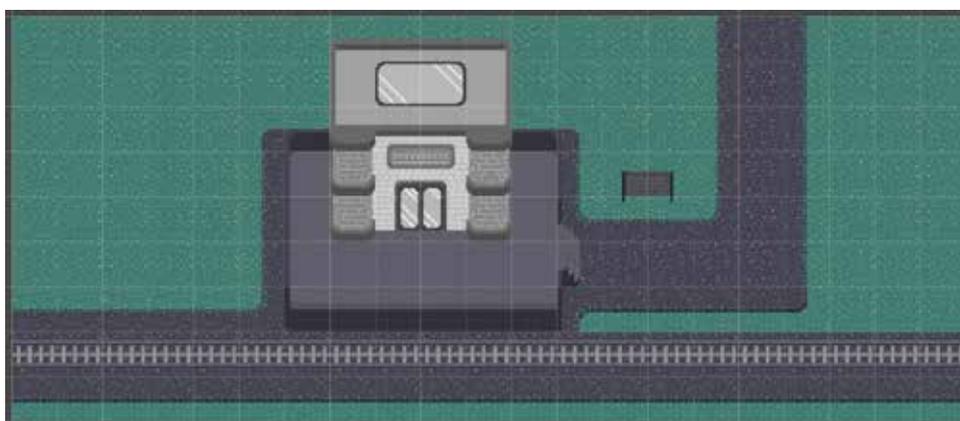
Com os nossos novos *tiles*, passamos para a construção do mesmo cenário agora no *Unity*, todavia notamos que o cenário estava vazio em suas redondezas como pode observar na imagem abaixo, como solução colocamos árvores para dar uma maior ambientação, o mesmo ocorreu com a segunda parte do cenário e foi solucionado da mesma forma.

Figura 37. Tileset da Cidade de Taboa sem árvores



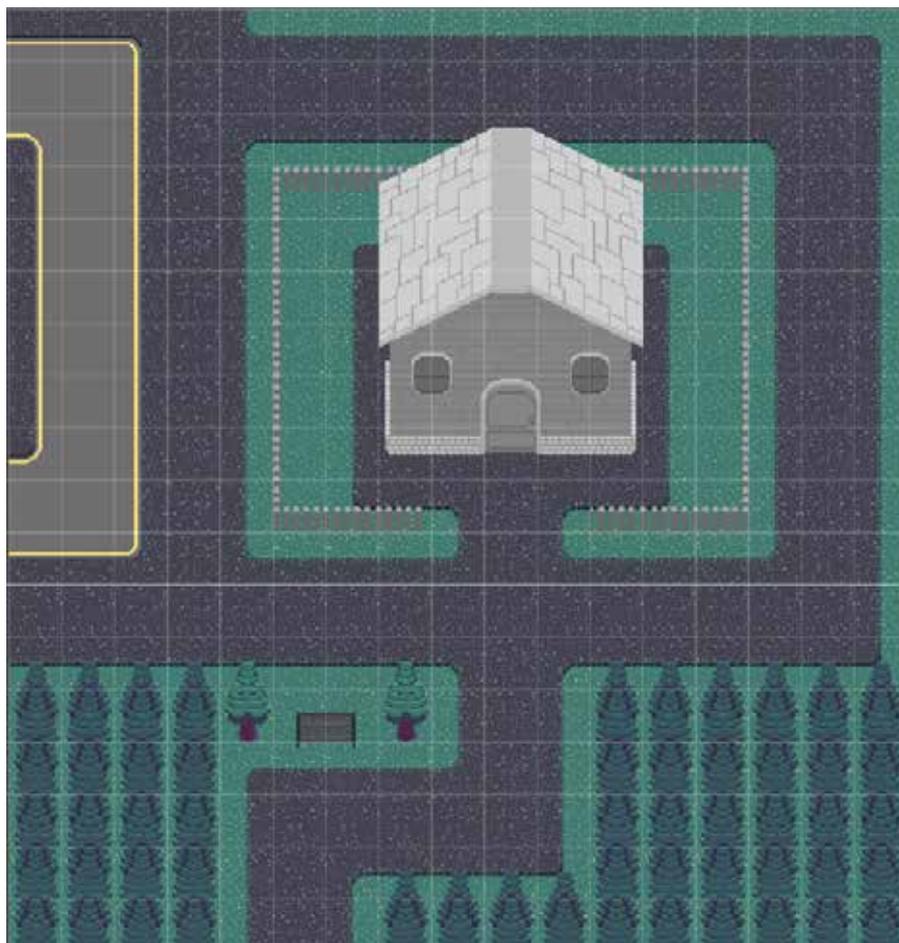
Fonte: o autor, 2024.

Figura 38. Tileset da estação de Taboa sem árvores



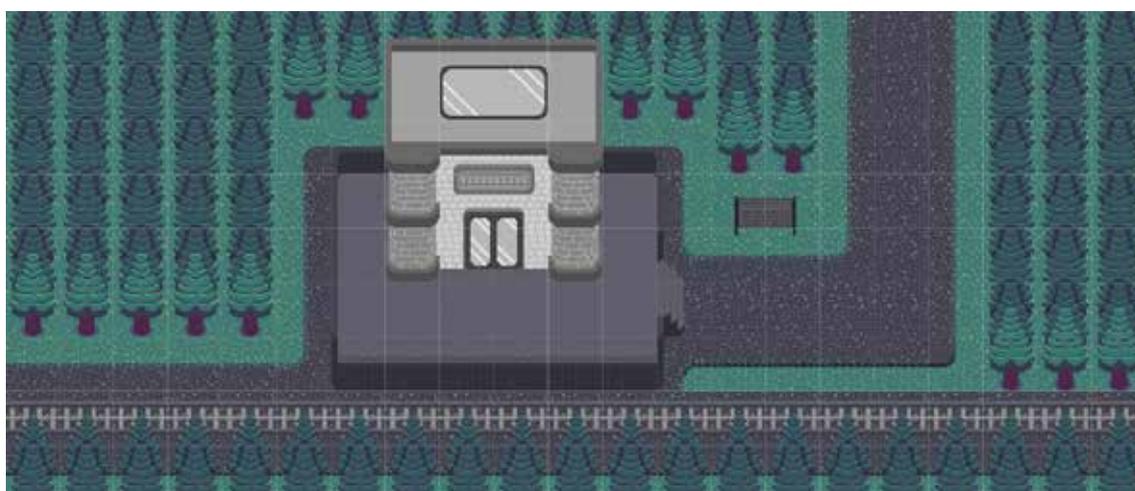
Fonte: o autor, 2024.

Figura 39. Tileset da Cidade de Taboa com árvores



Fonte: o autor, 2024.

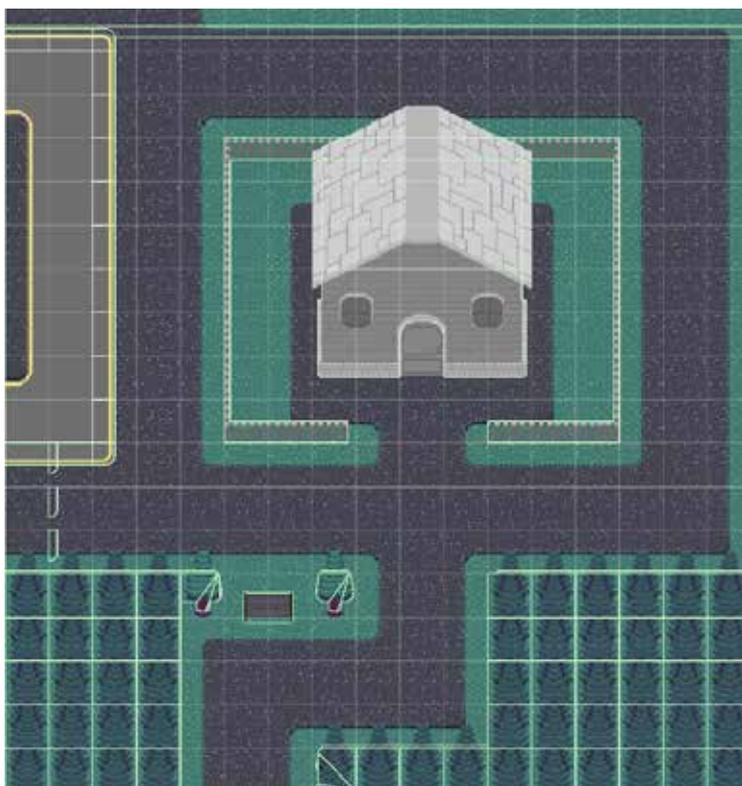
Figura 40. Tileset da estação de Taboa com árvores



Fonte: o autor, 2024.

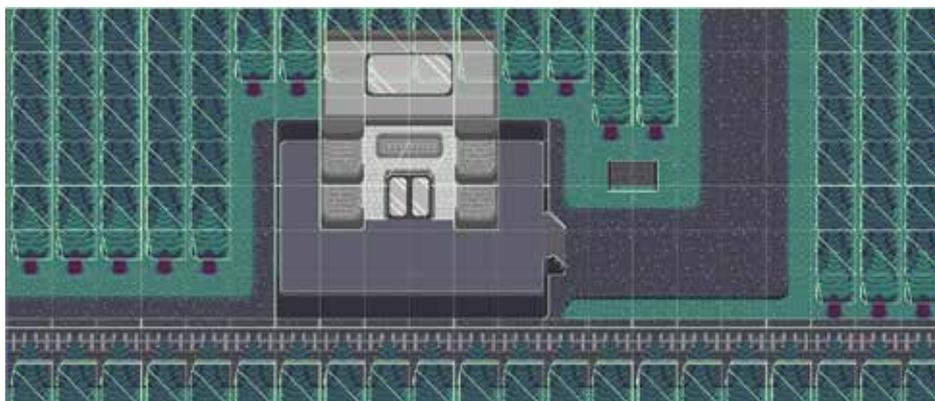
Tendo isso pronto, foi colocado no *Unity* e fizemos toda a montagem do cenário e colocamos os *colliders* necessários para delimitar as áreas de exploração do player. Logo em seguida, foi feito o processo de criação do cenário da cidade para que o player possa ir até sua residência na cidade.

Figura 41. Cenário da Cidade de Taboa com os Colliders em destaque



Fonte: o autor, 2024.

Figura 42. Cenário da Estação de Taboa com os Colliders em destaque



Fonte: o autor, 2024.

Também foi implementado um sistema de diálogo com itens, placas e NPCs que trariam contexto aos jogadores caso fosse necessário dialogar com algum objeto em cena, assim podemos trazer mais informações e pensamentos do personagem. Como podemos ver abaixo nos exemplos, alguns diálogos trazem referências a acontecimentos ou informações de forma que não seja diretamente dito todo o contexto sobre a informação.

Figura 43. Interação com objeto trazendo um diálogo



Fonte: o autor, 2024.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo finalizado o projeto, que não foi apenas um resultado para um trabalho de conclusão de curso, mas sim um desafio para aprimoramento dos conhecimentos de design mas também sobre como lidar com as adversidades de um projeto, visando sempre a entrega de um material em boa qualidade em seus aspectos técnicos e visuais.

Chegando ao fim, não me deparei apenas com um projeto concluído mas sim, com um objetivo pessoal alcançado que após anos de aperfeiçoamento conseguimos chegar num resultado satisfatório, não apenas realizando o desenvolvimento do jogo mas também de fazer um trabalho de conclusão de curso com o mesmo objetivo.

Tendo em fim um projeto inicial mas com perspectivas positivas para uma continuidade do projeto ou desenvolvimento de um novo. Espero que tal trabalho no futuro possa servir de inspiração e guia para aqueles que têm o mesmo desejo ou objetivo em seu caminho. Que não visam só as adversidades que podem surgir mas que levem como aprendizado os erros cometidos e as soluções encontradas para os problemas.

Esperamos que essa adaptação de *“Tales From The Loop”*, mesmo que de forma inicial, fascine demais com a capacidade de desenvolvimento de um jogo sobre uma obra conhecida e que inspire para que façam o mesmo com aquilo que admira.

6 REFERÊNCIAS

Stålenhag, S. (2019). *Tales from the Loop: Contos do Loop*. São Paulo: Editora Galápagos.

Halpern, N. (Ano). (2020). *Tales from the Loop*. [Série de televisão]. Prime Video: Amazon Studios.

Stålenhag, S. (2015). *Tales from the Loop*. Nova Iorque: Simon & Schuster Ltd.

Colagem de imagens referências visuais estéticas retiradas do Pinterest. 2022. Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em: 27 de jun. de 2022 até 19 de mai 2024.

Colagem de imagens referências visuais para desenvolvimento do projeto retiradas do Pinterest. 2022. Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em: 27 de jun. de 2022 até 19 de mai 2024.