



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

GUSTAVO FARIAS DE ALBUQUERQUE GOES

**A queda da espada: concept art de três personagens para jogo eletrônico de
plataforma**

Caruaru
2025

GUSTAVO FARIAS DE ALBUQUERQUE GOES

A queda da espada: concept art de três personagens para jogo eletrônico de plataforma

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Orientador (a): Profº. Dr. Ricardo Cunha Lima.

Caruaru
2025

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

Goes, Gustavo Farias de Albuquerque.

A queda da espada: concept art de três personagens para jogo eletrônico de plataforma / Gustavo Farias de Albuquerque Goes. - Caruaru, 2025.

41 p.

Orientador(a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2025.

Inclui referências.

1. concept art. 2. design de personagens. 3. jogos eletrônicos. 4. narrativa visual. I. Lima, Ricardo Oliveira da Cunha. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

GUSTAVO FARIAS DE ALBUQUERQUE GOES

**A queda da espada: concept art de três personagens para jogo eletrônico de
plataforma**

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Aprovada em: 07/08/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Ricardo Cunha Lima (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Lucas José Garcia (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^ª. Dr^ª. Tércia Valfrida Nunes (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Trabalho dedicado a Luciano Farias (in memoriam).

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, bastante, ao professor Ricardo, por nossas ótimas conversas, pela sua paciência, seus conselhos e por ter aceitado ser meu orientador. Aos professores Lucas e Tércia, por terem aceitado participar da banca. Também agradeço a todos os meus amigos, mas especialmente a Angela, Giovanna, Christian, Fernando, Madu e Ana. Vocês são pessoas muito queridas para mim e me ajudaram bastante durante esse período da faculdade.

Também agradeço aos meus pais, Sormando e Luciana, por terem me dado o maior presente de todos, a vida, e por sempre terem me amado e me apoiado. Além de serem minha maior referência de força e resiliência. Tudo o que fizeram por mim não cabe em nenhum texto. Devo tudo a vocês e os amo infinitamente. Agradeço também à minha irmã, Isabella, por toda a paciência comigo desde sempre e por ter me ajudado nos momentos de necessidade.

Às minhas avós, Nazaré e Socorro, por serem praticamente outras mães na minha vida, sempre me dando amor e carinho e querendo meu melhor. Aos meus tios, especialmente a Sérgio, por ser praticamente um segundo pai na minha vida, e a Luciano, por me dar onde morar quando iniciei meus estudos na universidade e ter cuidado de mim nesse meio tempo. Às minhas tias, especialmente a Sandra e a minha madrinha Siane, por cuidarem de mim como um filho e sempre me direcionarem para o melhor caminho, esperando sempre meu melhor. Também aos meus primos, especialmente Felipe, Giullian e Maria Clara, que muitas vezes não foram só família, mas ótimos amigos.

A todas as pessoas citadas, tenho orgulho de dizer que tenho algum parentesco ou amizade, são referências em minha vida, que se tornou mais feliz por todo carinho e cuidado que têm comigo. Palavras não são suficientes para expressar toda minha gratidão pela sorte que tive de ter essas pessoas em minha vida, mas um muito obrigado. Por vezes, vocês acreditaram em mim quando eu não consegui acreditar.

Por fim, gostaria de agradecer a mim mesmo, por todo o compromisso e responsabilidade para com o trabalho e por conseguir cultivar laços genuínos com pessoas que valem a pena. Acredito que partes essenciais de uma vida boa envolvem dedicação e boas conexões, e creio que ambas as coisas foram feitas com sucesso, o que me enche de alegria e satisfação.

RESUMO

Este trabalho apresenta o processo de criação da concept art de três personagens originais para um jogo eletrônico de plataforma intitulado *A Queda da Espada*. O projeto visa desenvolver a concept art de 3 personagens para o jogo eletrônico “A Queda da Espada”, levando em consideração etapas e processos de desenvolvimento do mercado de jogos digitais, utilizando como referência metodologias propostas por autores como Rodrigues (2015), Robertson (2005) e Solarski (2012). Inicialmente, foi elaborado um Game Concept Document com as diretrizes narrativas e técnicas do jogo. Em seguida, foram desenvolvidos mapas mentais, moodboards, rascunhos manuais, estudos cromáticos e versões digitais dos personagens, culminando na criação de artes finais coesas com o universo do jogo. Os personagens — Vardric (protagonista), Prometheus (vilão) e Drugar (capanga) — foram concebidos com base em perfis narrativos complexos, refletindo suas motivações, personalidades e funções dentro da história. O estudo reforça o papel da concept art como ferramenta fundamental para a imersão do jogador, demonstrando como elementos visuais — como silhueta, paleta de cores e proporção — podem comunicar aspectos psicológicos e sociais dos personagens. A proposta também destaca a importância da coesão estética e da relação entre narrativa e visualidade no desenvolvimento de jogos independentes. Conclui-se que a aplicação prática do design na construção de personagens fortalece a identidade do jogo e contribui para uma experiência mais envolvente e significativa para o jogador.

Palavras-chave: concept art; design de personagens; jogos eletrônicos; narrativa visual.

ABSTRACT

This work presents the creation process of concept art for three original characters for a platform video game titled *A Queda da Espada*. The project aims to develop the concept art of three characters for the video game “A Queda da Espada”, taking into account the stages and development processes of the digital games market, using methodologies proposed by authors such as Rodrigues (2015), Robertson (2005), and Solarski (2012) as references. Initially, a Game Concept Document was prepared with the narrative and technical guidelines of the game. Then, mental maps, moodboards, hand-drawn sketches, color studies, and digital versions of the characters were created, culminating in final artworks that are cohesive with the game’s universe. The characters — Vardric (protagonist), Prometheus (villain), and Drugar (henchman) — were conceived based on complex narrative profiles, reflecting their motivations, personalities, and roles within the story. The study reinforces the role of concept art as a fundamental tool for player immersion, demonstrating how visual elements — such as silhouette, color palette, and proportion — can communicate the characters’ psychological and social aspects. The proposal also highlights the importance of aesthetic cohesion and the relationship between narrative and visuality in the development of indie games. It concludes that the practical application of design in character creation strengthens the game’s identity and contributes to a more engaging and meaningful player experience.

Keywords: concept art; character design; video games; visual storytelling.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
1.1	OBJETIVOS.....	12
1.1.1	Objetivo geral.....	12
1.1.2	Objetivos específicos.....	12
2	METODOLOGIA DE DESIGN.....	13
2.1	ESTRUTURA METODOLÓGICA.....	14
2.1.1	Etapas de Conceituação.....	14
2.1.2	Etapas de Desenvolvimento.....	15
2.1.3	Apresentação do Resultado Final.....	17
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	18
3.1	GAME CONCEPT DOCUMENT.....	18
3.2	CONCEITUAÇÃO DE MUNDO.....	23
3.2.1	Raça dos Ghrokis.....	23
3.2.2	Éclatos.....	23
3.2.3	Eridanos.....	23
3.2.4	Magia.....	24
3.3	PERSONAGENS: ETAPA DE CONCEITUAÇÃO E VISUALIZAÇÃO.....	24
3.3.1	Vardric (Protagonista).....	24
3.3.1.1	Vardric (Protagonista): Conceito Amplo.....	25
3.3.1.2	Vardric: Mapa mental, moodboards e rascunhos.....	25
3.3.1.3	Vardric: Transposição para o Digital.....	27
3.3.1.4	Vardric: Estudos cromáticos e refinamento.....	27
3.3.2	Prometheus (Vilão).....	29
3.3.2.1	Prometheus (Vilão): Conceito Amplo.....	29
3.3.2.2	Prometheus: Mapa mental, moodboards e rascunhos.....	30
3.3.2.3	Prometheus: Transposição para o Digital.....	32
3.3.2.4	Prometheus: Estudos cromáticos e refinamento.....	33
3.3.3	Drugar (Capanga).....	34
3.3.3.1	Drugar (Capanga): Conceito Amplo.....	34
3.3.3.2	Drugar: Mapa mental, moodboards e rascunhos.....	35

3.3.3.3	Drugar: Transposição para o Digital.....	36
3.3.3.4	Drugar: Estudos cromáticos e refinamento.....	37
4	RESULTADOS.....	38
4.1	FINALIZAÇÃO.....	38
5	CONCLUSÃO.....	40
	REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

A indústria de games é uma das mais dinâmicas e rentáveis do setor de entretenimento global. Em 2025, o mercado segue crescendo a passos largos, destacando-se também no Brasil, que se consolidou como um dos mais promissores da América Latina. De acordo com a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames, 2023), o país já conta com mais de 1.000 estúdios de desenvolvimento, um reflexo do crescimento significativo comparado aos anos anteriores, evidenciando o enorme potencial do mercado interno.

No cenário global, a indústria de jogos digitais reafirma sua força econômica e cultural. Segundo o Global Games Market Update – Q2 2025, publicado pela Newzoo (2025), o mercado tinha a previsão de gerar aproximadamente US\$ 187,7 bilhões em 2024, consolidando-se como um dos setores mais lucrativos do entretenimento mundial, à frente de indústrias como cinema e música. Projetos cada vez mais complexos e diversificados revelam não apenas seu potencial de entretenimento, mas também seu impacto na inovação tecnológica e na geração de empregos. No Brasil, a aprovação do Marco Legal dos Games é um exemplo de como políticas públicas têm buscado incentivar o setor. Esse marco oferece incentivos fiscais e facilita o desenvolvimento local, contribuindo para que metade dos estúdios brasileiros fature mais de 70% de sua receita com exportações (Abragames, 2023). Dessa forma, o mercado nacional fortalece-se e amplia sua visibilidade no exterior.

Com a crescente disponibilidade de ferramentas digitais, como Unity e Unreal Engine, que tornam o desenvolvimento de jogos mais acessível, e plataformas de distribuição como Steam e itch.io, que simplificam a publicação, o desenvolvimento independente ganhou força. Pequenos estúdios passaram a competir diretamente com grandes produtoras, desfrutando de maior liberdade criativa e explorando nichos específicos, como foi o caso do jogo Balatro, lançado em 2024, que disputou a categoria de jogo do ano na edição de 2024 do The Game Awards (TGA) e venceu na categoria de “Melhor Jogo Indie”. Essa descentralização tem incentivado a experimentação e a diversidade, aproximando os jogadores dos processos de criação e transformando as relações entre desenvolvedores e público.

No desenvolvimento de jogos, a concept art se destaca como uma etapa fundamental para a materialização visual das ideias e conceitos que orientarão todo o projeto. Conceitualmente, “concept art” refere-se ao processo de concepção visual

inicial para produções como videogames (Rodrigues, 2015), não devendo ser confundida com o movimento artístico homônimo. Essa fase envolve um desenvolvimento iterativo, onde o artista pode explorar e esboçar diferentes ideias, antes de se preocupar com aspectos técnicos ou de acabamento (Pipes, 2010).

Mais do que a criação de imagens visualmente atrativas, a *concept art* busca transmitir mensagens e reforçar o conceito por trás do projeto, estabelecendo uma conexão entre o público e os personagens, cenários ou objetos apresentados. A preocupação estética está, portanto, diretamente ligada ao campo do design, que tem como objetivo principal a comunicação eficiente por meio de elementos visuais.

Solarski (2012) destaca que o design de personagens vai além da estética, funcionando como um recurso narrativo capaz de transmitir, de forma imediata, informações sobre a personalidade, papel dramático e contexto social do personagem. Para o autor, decisões como silhueta, paleta de cores e linguagem corporal são fundamentais para gerar empatia e fortalecer a imersão do jogador no universo ficcional.

Assim, o papel do artista conceitual vai além da criatividade livre; ele precisa entender as necessidades e limitações do projeto e do cliente para oferecer soluções visuais que contribuam para a coesão e identidade do produto final (Pipes, 2010). Dessa forma, a *concept art* funciona como uma bússola visual para todas as áreas envolvidas na produção, definindo a identidade do jogo e influenciando diretamente a experiência do jogador, garantindo coesão e imersão no projeto (White, 2009).

Este TCC justifica-se pela necessidade de compreender, por meio da prática e da fundamentação teórica, como o design aplicado à *concept art* contribui para a construção narrativa de um jogo. A criação de personagens, nesse contexto, não se limita à definição de traços físicos ou à busca por atratividade visual. Ela exige a tradução de suas histórias, personalidades e conexões com o ambiente de forma coerente e impactante, considerando dimensões físicas, sociológicas e psicológicas, como discutido por Sheldon (2017).

Portanto, conforme Robertson (2005), A harmonia entre os elementos narrativos e artísticos é essencial para garantir personagens não apenas memoráveis, mas também funcionais, capazes de enriquecer a experiência do jogador e reforçar a identidade do jogo. Como destacado por Rodrigues (2015) e Pipes (2010), o artista conceitual precisa estar atento às necessidades do projeto

para oferecer soluções visuais que orientem a produção e potencializem a imersão. A partir dessa perspectiva, esta pesquisa delinea objetivos que buscam contribuir para a aplicação crítica e prática da concept art no desenvolvimento de jogos digitais.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver a concept art de 3 personagens para o jogo eletrônico “A Queda da Espada”, levando em consideração etapas e processos de desenvolvimento do mercado de jogos digitais.

1.1.2 Objetivos específicos

1. **Documentar o processo de criação** de concept art, desde os primeiros esboços até a versão final, incluindo todas as etapas do desenvolvimento da arte e destacando as escolhas estilísticas, levando em consideração como elas se relacionam com a narrativa e o mundo do jogo.
2. **Integrar a narrativa do jogo aos aspectos visuais dos personagens**, garantindo que os designs representem não só as características físicas dos personagens, mas também suas histórias, motivações e papéis dentro do enredo.
3. **Buscar a coesão estilística entre os personagens**, analisando como os elementos gráficos, como silhueta, proporção e paleta de cores, contribuem para a identidade visual e imersão do jogador.

2 METODOLOGIA DE DESIGN

A metodologia utilizada para a criação dos personagens foi adaptada a partir do modelo desenvolvido por Rodrigues (2015), orientado pelo professor Ricardo Cunha Lima, e essa adaptação resulta de uma fusão com outros métodos aplicados em TCCs anteriores sob a mesma orientação. A proposta original de Rodrigues, elaborada como parte da sua dissertação de pós-graduação em Design Digital, visava sistematizar o processo de concept art com base em estudos de caso da indústria de jogos eletrônicos.

No entanto, ao longo do desenvolvimento deste projeto, tornou-se necessário reorganizar e adaptar a estrutura metodológica original para atender melhor às necessidades específicas do trabalho. Enquanto o modelo de Rodrigues se divide em cinco etapas lineares — Conceito Amplo, Mapa Mental, Moodboard, Esboços em miniatura/desenho de silhuetas e Refinamento —, este projeto foi estruturado em três grandes momentos complementares: Conceituação, Visualização e Apresentação. Essa reorganização visa refletir com mais fidelidade o percurso real de criação adotado, separando com mais clareza os momentos de desenvolvimento textual e gráfico, sem desrespeitar a lógica do processo criativo.

A proposta metodológica aqui adotada não tem como objetivo oferecer um modelo fechado, mas sim propor um caminho que facilite as decisões projetuais ao longo da construção do universo narrativo e visual dos personagens. O estudo segue uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, e utiliza o método dedutivo, partindo de premissas gerais para a análise de casos específicos. Como suporte teórico, além das referências da área de design, foi adotado o livro "A Jornada do Escritor" (Vogler, 2015), que contribui para a fundamentação narrativa da proposta e auxilia na definição de arquétipos e conflitos aplicados ao design de jogos.

2.1 ESTRUTURA METODOLÓGICA

A estrutura metodológica é composta por três fases principais: **Conceituação**, **Visualização** e **Finalização**, conforme representado na tabela a seguir:

Quadro 1 – Metodologia adaptada

CONCEITUAÇÃO	VISUALIZAÇÃO	FINALIZAÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> • GCD <i>Game Concept Document</i> • Conceituação do Mundo • Conceituação dos Personagens 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa mental • <i>MoodBoard</i> • Esboços de alternativas a lápis e caneta • Transposição das alternativas para o digital • Estudos Cromáticos • Finalização dos <i>model sheets</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação dos <i>model sheets</i>

Fonte: O autor, 2025

2.1.1 Etapas de Conceituação

- **Game Concept Document (GCD):** O Game Concept Document (GCD) é um documento utilizado no processo de desenvolvimento de jogos com o intuito de reunir e organizar as principais decisões criativas e conceituais do projeto. Adaptado para o contexto acadêmico, ele serve como uma etapa preliminar que orienta o desenvolvimento narrativo, visual e mecânico do jogo, funcionando como uma síntese inicial das ideias que serão aprofundadas nas fases posteriores. O GCD é composto pelas seguintes seções:
 1. **High Concept (Conceito Amplo – História Resumida):** Apresenta, de maneira breve e objetiva, o núcleo narrativo do jogo: quem é o protagonista, qual seu objetivo, qual o principal conflito e em que tipo de universo a história se passa. É uma espécie de pitch narrativo que busca resumir a essência do projeto.
 2. **Gênero:** Define o tipo de jogo que está sendo proposto, especificando tanto o gênero mecânico (como plataforma, estratégia, RPG, etc.) quanto o gênero narrativo (aventura, horror, fantasia, etc.), além de

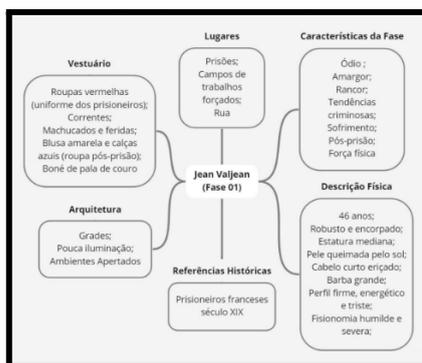
características técnicas como a perspectiva visual (2D, 3D, sidescrolling, etc.).

3. **Principais Referências:** Lista as obras que servem como inspiração para o projeto, tanto em termos de mecânica quanto de estética e narrativa. As referências ajudam a delimitar o tom, o estilo visual e as expectativas em torno da experiência de jogo.
 4. **Gameplay/Jogabilidade:** Descreve o funcionamento do jogo, incluindo as regras básicas, os sistemas de progressão, os comandos principais, o comportamento do personagem, os tipos de desafios enfrentados pelo jogador e os recursos disponíveis durante a partida.
 5. **Features (Atributos/Características):** Aponta os diferenciais do projeto em relação a outros jogos do mesmo gênero. Pode incluir aspectos como estilo visual, nível de dificuldade, sistemas inovadores, design retrô, plataformas em que o jogo será disponibilizado, entre outros elementos que tornam o jogo único.
 6. **Ambientação e História:** Detalha o universo ficcional em que o jogo se passa, incluindo informações sobre o mundo, os personagens, a estrutura narrativa e o conflito central. Essa seção oferece suporte à construção visual e contextual do projeto, contribuindo para a imersão do jogador.
- **Conceituação do Mundo e dos Personagens:** Definição dos elementos visuais e narrativos que compõem o universo do jogo, considerando aspectos como cultura, geografia, fauna, arquitetura e os perfis dos personagens. Esta etapa assegura que todos os elementos estejam alinhados com a proposta narrativa e estética.

2.1.2 Etapas de Desenvolvimento

- **Mapa Mental:** Estruturação de um diagrama que organiza palavras-chave, conceitos, características dos personagens, do mundo, da cultura e do ambiente, facilitando a visualização das conexões e das direções criativas.

Figura 1 – Exemplo de Mapa Mental



Fonte: Ribeiro (2021, p. 66).

- **Moodboard:** Construção de um painel de referências visuais, reunindo imagens, texturas, paletas de cores e elementos estéticos que servirão como guia visual para o desenvolvimento dos personagens e cenários.

Figura 2 – Exemplo de Moodboard



Fonte: Ribeiro (2021, p. 70)

- **Esboços de Alternativas a Lápis e Caneta:** Produção de rascunhos rápidos focados em explorar diferentes formas e composições visuais. Esta etapa permite testar rapidamente variadas propostas antes de avançar para versões mais refinadas.
- **Transposição das alternativas para o digital:** Selecionada a melhor alternativa de cada personagem, a mesma é refeita digitalmente, podendo passar por possíveis ajustes em seu visual ou em sua anatomia. Também é criada sua silhueta.
- **Refinamento e Estudos Cromáticos:** Seleção das melhores propostas desenvolvidas nos esboços, seguidos de um processo de detalhamento e definição de paletas de cores, visando garantir harmonia estética e coerência visual com o conceito do projeto.

Figura 3 – Exemplo de refinamento de silhuetas e de estudos cromáticos

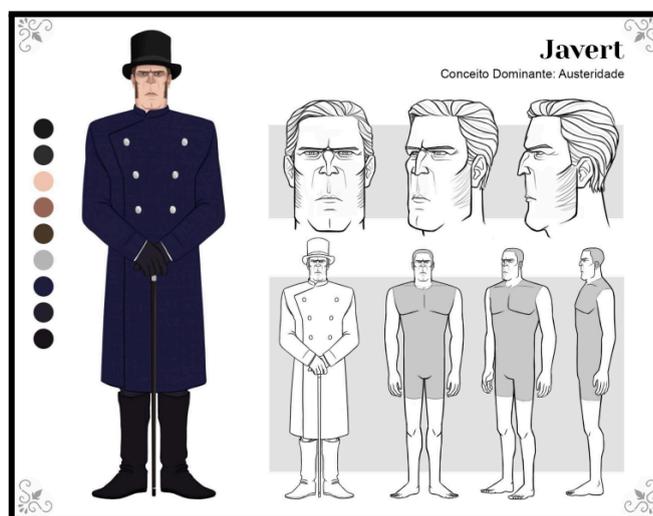


Fonte: Rodrigues (2015, p. 49 e 50)

2.1.3 Apresentação do resultado final

- **Apresentação dos *model sheets*:** Consolidação do *concept art* final, incluindo vistas dos personagens em diferentes ângulos e variações, garantindo consistência para a etapa de produção e para eventuais materiais promocionais.

Figura 4 – Apresentação de model sheets



Fonte: Ribeiro (2021, p.101)

3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Esta etapa marca o início da concepção formal do projeto, reunindo as informações necessárias para nortear todo o desenvolvimento subsequente. A partir dela são estabelecidos os conceitos fundamentais, tanto narrativos quanto técnicos, e são definidas as referências e os direcionamentos artísticos. Este desenvolvimento compreende a fase pictórica, onde os dados levantados nesta seção servirão como base para a criação visual e funcional do projeto.

3.1 GAME CONCEPT DOCUMENT

Com o crescimento expressivo da indústria de jogos independentes, especialmente nos últimos anos, surge um ambiente fértil para o desenvolvimento de projetos autorais que fogem dos modelos tradicionais impostos pelas grandes empresas. Projetos independentes, por não estarem vinculados às demandas comerciais de grandes estúdios, possuem maior liberdade criativa. Isso permite que desenvolvedores possam explorar ideias inovadoras, experimentar estilos artísticos diferenciados e criar experiências únicas tanto no campo narrativo quanto na mecânica de jogo. Assim como Rodrigues (2015) utiliza o modelo de Game Concept Document, este documento possui uma estrutura que prioriza os aspectos criativos e conceituais, deixando de lado elementos relacionados a orçamento, equipe e cronograma, por não serem pertinentes ao escopo acadêmico do projeto.

High Concept (Conceito Amplo – História Resumida)

Vardric é um jovem mercenário e ex-cavaleiro que busca derrotar o Rei dos Ghrokis, Prometheus, uma criatura astuta que foi responsável por sua queda moral. Através de ambientes hostis e contra as criaturas lideradas pelo Rei Ghroki, Vardric deve utilizar de toda sua habilidade para derrotar Prometheus e apagar o peso da humilhação que sofreu em suas mãos.

Gênero

Trata-se de um jogo de plataforma, ele exige que o jogador manobre seu personagem através de plataformas para atingir um objetivo enquanto enfrenta obstáculos. A estrutura gráfica do jogo é 2D e o personagem se movimenta

lateralmente, sem profundidade de perspectiva, o que é chamado de sidescrolling. O gênero narrativo é o de aventura/ação.

Principais referências

Castlevania (Konami, 1986)

Super Castlevania IV (Konami, 1991)

Bloodstained: Curse of the Moon (Inti Creates, 2018)

Dragon Ball: Advanced Adventure (Dimps, 2004)

Gameplay/Jogabilidade

Objetivo: No controle de Vardric Guerrán, um mercenário, o jogador deve atravessar seis fases, derrotando inimigos, coletando corações e itens especiais, e enfrentando chefes ao final de cada estágio. O objetivo final é derrotar Prometheus no topo da montanha vermelha para recuperar o orgulho quebrado do protagonista.

História: a história é contada através de animações entre as fases. Antes de iniciar a aventura, também é mostrado o que aconteceu antes dos eventos do jogo.

Vidas e Medidores: O jogador começa com três vidas e pode acumular mais ao atingir certas pontuações. O medidor de energia (HP) diminui ao ser atingido por inimigos ou armadilhas, e a perda total resulta na perda de uma vida. Ao perder todas as vidas, o jogador pode continuar do último checkpoint ou reiniciar a fase.

Armas: A arma principal é uma espada de eclatinos, que, após a fase 4, é substituída por uma espada de éclatos, causando mais dano aos inimigos. Além disso, o jogador pode coletar armas secundárias como flechas, bombas e bumerangues, que consomem corações ao serem usadas.

Itens, Moedas e Tesouros: O jogador pode coletar corações para usar armas secundárias. Outros itens incluem poções dispersas ao longo das fases (restaura HP) e sacos de pontos para aumentar a pontuação e ganhar vidas extras.

Movimentos Especiais: O jogador pode utilizar armas secundárias pressionando um botão específico, gastando corações. Certos inimigos levam mais ou menos dano, dependendo da arma secundária utilizada

Menu In-Game: O jogo exibe informações como pontuação, número de vidas, corações coletados, arma secundária equipada e barra de energia. Também aparece um resumo geral do que aconteceu até a fase em que o jogador se encontra.

Movimentação: Vardric pode andar, pular e subir escadas, com uma movimentação rápida e fluida. O jogador também pode realizar ataques enquanto pula e sobe escadas.

Pontos de Experiência: Não há um sistema de experiência, mas a pontuação acumulada pode render vidas extras.

Jogabilidade: rolagem de tela horizontal, com jogabilidade rápida e fluida. Os ataques podem vir de todas as direções, fazendo com que o jogador adote uma abordagem mais estratégica na hora de se movimentar.

Save Points e Continues: O jogo possui checkpoints ao longo das fases. Caso o jogador perca todas as vidas, pode continuar do início da fase atual.

Features (Características/Atributos)

Nostalgia: estilo artístico e gameplay são baseados nos jogos de ação e aventura das décadas de 1980/1990,

Customização: Limitada, mas o jogador pode escolher entre diferentes armas secundárias para enfrentar os desafios da maneira que preferir.

Gráficos: Cuidadoso trabalho de pixel art no estilo 8-bits, fazendo referência a jogos da franquia *Castlevania*.

Estilo: Fortemente inspirado nas animações orientais e mangás dos anos 80, principalmente Dragon Ball e Hokuto no Ken.

Tempo de jogo: Aproximadamente 2 a 3 horas, dependendo da habilidade do jogador.

Fases: Seis estágios, iniciando em uma vila destruída e terminando no topo da montanha vermelha. No final de cada fase, há um chefe para ser enfrentado.

Desafio: Alto nível de dificuldade, exigindo reflexos rápidos e domínio das mecânicas.

Replayabilidade: A ausência de saves e a necessidade de memorizar padrões de inimigos tornam o jogo altamente rejogável.

Hardware Platforms (Sistemas): Computador (plataformas Windows e Mac). Será comercializado via download através de sites especializados.

Ambientação e História

O jogo se passa em Eridanos, um vasto continente formado por 24 regiões distintas, das quais sete já estão sob domínio de Prometheus — o Rei dos Ghrokis — e uma oitava está prestes a ser tomada: Daat, terra natal do protagonista.

Desde tempos imemoriais, os ghrokis — seres de aparência bestial, escamosa e extremamente resilientes — dominavam o continente. Viviam em conflito constante, tanto entre si quanto contra os humanos. Com a chegada dos humanos e a descoberta de um raro metal chamado Éclatos, capaz de feri-los profundamente, as criaturas foram expulsas para regiões remotas.

Séculos depois, liderados por Prometheus — um híbrido de humano com ghroki dotado de inteligência fora do comum e domínio de magia —, os monstros organizaram-se em um exército coeso, capaz de empregar estratégias de guerrilha, emboscadas e manipulação de terreno. Sob seu comando, tropas especializadas

transformaram pântanos e florestas em armadilhas naturais, dificultando qualquer contra-ataque humano.

Vardric Guerrán, o protagonista, é um ex-nobre arrogante que cresceu à sombra do pai, o herói de guerra Hiltmar Guerrán. Apesar do talento com a espada, sua indisciplina custou sua ascensão no exército. Em uma missão decisiva, tentou enfrentar Prometheus sozinho para provar seu valor, mas foi derrotado e marcado com uma cicatriz no rosto. O fracasso resultou em sua expulsão do exército e no abandono do pai, que o deserdou. Vardric então tornou-se mercenário, movido por uma única obsessão: vingar-se de Prometheus.

Anos depois, ao retornar a Daat, Vardric encontra uma vila destruída por ghrokis. Lá, enfrenta um dos comandantes do inimigo: Drugar. Imponente e confiante, Drugar anuncia que aquela invasão é apenas o início da retomada de Eridanos por Prometheus. Ao ouvir o nome do rival, Vardric, consumido pelo ódio, o derrota em combate. Drugar serve como mensageiro e arauto do verdadeiro desafio à frente, reforçando o caráter épico da jornada.

Buscando informações, Vardric descobre que a base de Prometheus fica na Montanha Vermelha — um antigo lar dos ghrokis, onde os terrenos mudam drasticamente à medida que se sobe: das áreas úmidas e cobertas por cachoeiras, passando por cavernas labirínticas, até o topo árido e sombrio. Para chegar lá, ele precisa atravessar um pântano guardado por monstros, local de emboscadas que já vitimaram muitos soldados.

Durante a jornada, Vardric encontra um cavaleiro de elite enfrentando Vargs, um chefe intermediário. Ele o ajuda, mas, arrogante, recusa trabalhar em equipe e rouba a espada de Éclatos do aliado desacordado. Com a nova arma, avança pelas camadas da montanha, derrotando criaturas que falam sobre os fracassos humanos anteriores.

Antes de enfrentar Prometheus, Vardric encara um último comandante, que revela que a verdadeira força dos ghrokis está na liderança estratégica de Prometheus. Mesmo gravemente ferido, o protagonista segue em frente, determinado a vingar-se.

No ápice da Montanha Vermelha, Vardric enfrenta Prometheus. A batalha final, marcada por armadilhas e manipulações do terreno, termina em tragédia. Mesmo tentando conter sua impulsividade, Vardric é vencido. Nos últimos momentos, reflete sobre sua arrogância e falhas. Prometheus o elimina, encerrando a jornada e mergulhando Eridanos em um futuro incerto.

3.2 CONCEITUAÇÃO DE MUNDO

Nesta etapa, foi utilizada a seção "Ambientação da História" presente no GCD (Game Concept Document) para explorar os conceitos sobre o funcionamento do mundo onde a história ocorrerá. Esta fase é crucial, pois auxiliará os artistas conceituais a compreenderem melhor o ambiente no qual a história se desenrola.

3.2.1 Raça dos Ghrokis

Raça monstruosa que habita Eridanos desde os primórdios. Dotados de pele escamosa, olhos brilhantes e feições bestiais, vivem sob leis de força e dominação territorial. Dividem-se em subespécies adaptadas a diferentes biomas. Cada divisão da raça possui cores fortes de pele. Embora a maioria seja limitada intelectualmente, alguns, como os xamãs, dominam magias simples. Sua reprodução é rápida e a sobrevivência agressiva, o que os torna perigosos em qualquer número. A liderança de Prometheus elevou sua organização a um nível inédito.

3.2.2 Éclatos

Metal mágico encontrado ao sul de Eridanos, com propriedades letais contra ghrokis. Tornou-se um divisor de águas na guerra. Por sua raridade, foi criado o Eclátinos, uma versão diluída. O Éclatos é inofensivo aos humanos e símbolo do poder bélico das tropas de elite.

3.2.3 Eridanos

Continente de 24 regiões com climas diversos. Originalmente sob domínio dos ghrokis, foi reorganizado por humanos em uma monarquia centralizada após o avanço proporcionado pelo uso do Éclatos. Atualmente, metade do território foi reconquistado pelos monstros, que transformaram as regiões retomadas em fortalezas naturais.

3.2.4 Magia

Elemento volátil, de difícil controle. Raros humanos a dominam. Entre os ghrokis, apenas poucos xamãs acessam formas básicas. Prometheus, sendo híbrido, desenvolveu habilidades únicas como hipnose e necromancia, o que o diferencia como estrategista e ameaça sobrenatural.

3.3 PERSONAGENS: ETAPAS DE CONCEITUAÇÃO E VISUALIZAÇÃO

A partir da narrativa, foi possível retirar três personagens: Vardric (Protagonista), Prometheus (Vilão) e Drugar (Capanga do vilão), possibilitando o desenvolvimento da concept art dos mesmos. Rodrigues (2015) recomenda que não se faça descrições excessivas dos personagens, possibilitando que os concept artists tenham mais liberdade durante o processo criativo e que gerem mais alternativas. Vale destacar que, diferentemente do previsto inicialmente, as silhuetas foram criadas a partir dos esboços finais, e não como etapa preliminar, conforme explicado na metodologia. Essa adaptação permitiu otimizar o processo sem perder a análise formal necessária.

3.3.1 Vardric (Protagonista)

Vardric Guerrán é um mercenário e ex-nobre, um homem cujo orgulho foi despedaçado por sua própria arrogância. Filho de um herói de guerra, cresceu em meio ao luxo e às expectativas de um futuro glorioso. Desde pequeno, era elogiado por sua força e talento com a espada, mas sua impulsividade e desprezo por disciplina impediram que se tornasse o grande guerreiro que sua família esperava. Sempre viu soldados comuns como inferiores, acreditando que a verdadeira honra vinha da força individual, não da lealdade ou estratégia.

Forçado a se alistar no exército, Vardric rapidamente se destacou como um caçador de monstros, enfrentando criaturas temidas com habilidade brutal, adquirindo no processo um corpo bastante musculoso. No entanto, sua natureza desafiadora e seu desprezo pelas ordens superiores barraram sua ascensão. Sua ruína veio ao subestimar Prometheus em um duelo, uma arrogância que lhe custou caro. Prometheus não apenas o derrotou, como o deixou com uma cicatriz profunda no rosto, um lembrete permanente de seu fracasso. A humilhação foi insuportável. Expulso do exército e deserdado por seu pai, Vardric vagou sem rumo, amargo e obcecado com a ideia de vingança.

Agora, como mercenário, ele sobrevive de trabalhos brutais, muitas vezes se aliando a bandidos e caçadores de recompensas. Seu orgulho ferido o mantém em um ciclo de ódio e ressentimento. Carrega um olhar sempre irritado e amargurado, com um senso de honra distorcido que o faz buscar incessantemente a redenção através do combate. Ele não luta apenas por dinheiro, mas pela chance de provar que ainda é superior. Para ele, derrotar Prometheus não é apenas uma vingança – é a única forma de recuperar seu valor.

3.3.1.1 Vardric (Protagonista): Conceito Amplo

Vardric Guerrán é um mercenário de **corpo musculoso**, estatura mediana e uma **cicatriz notável no rosto**. Seu **olhar é sempre irritado e amargo**, refletindo toda a fúria e frustração que carrega. Nascido na nobreza e treinado desde jovem no combate, sempre foi **orgulhoso, arrogante e impulsivo**. Após ser humilhado por Prometheus e deserdado, Vardric abandonou qualquer resquício de sua antiga vida. Agora, carrega não só as marcas físicas, mas também um amargor constante e um **senso de honra completamente distorcido**.

3.3.1.2 Vardric: Mapa mental, moodboards e rascunhos

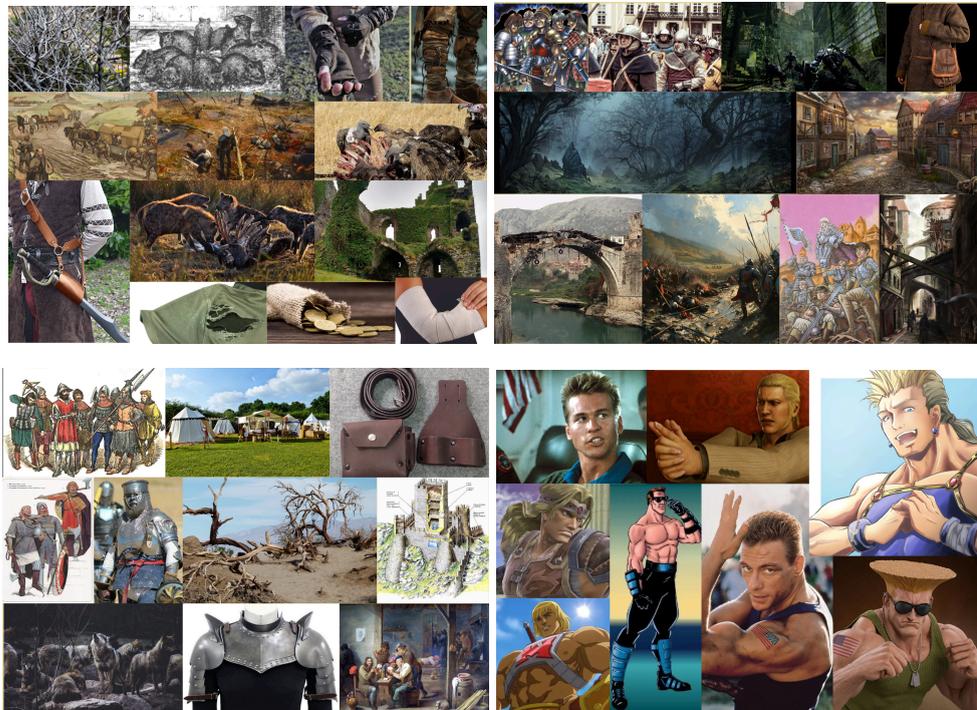
Por conta do cenário em que a história se passa e o trabalho de Vardric como mercenário, foram usadas diversas referências medievais. Algumas reformulações na aparência do personagem mostraram-se necessárias, para passar uma ideia “bruta” e mais séria ao mesmo. A partir dessa necessidade, surgiram novas inspirações para seu visual, com um moodboard totalmente dedicado às suas características físicas. Inicialmente, foram geradas alternativas para seu vestuário, sem uma feição definida. Após a escolha de suas roupas, seu rosto e físico foram melhor detalhados, para assim, serem unidos às vestimentas e formar o rascunho final.

Figura 5 – Mapa mental de Vardric



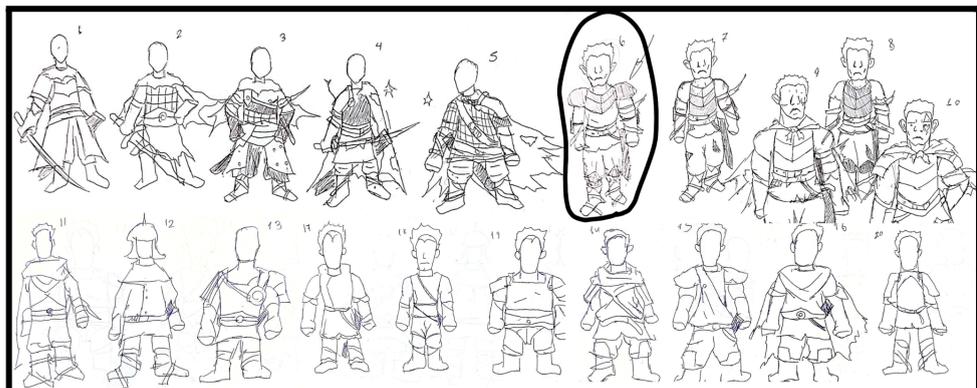
Fonte: O autor (2025).

Figura 6 – Moodboards de Vardric



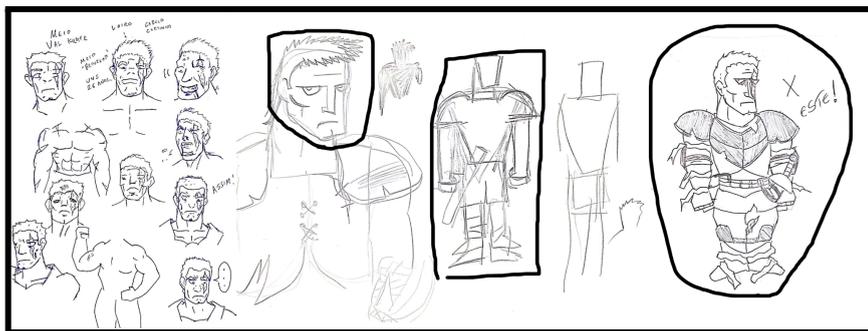
Fonte: O autor (2025).

Figura 7 – Rascunhos do visual de Vardric



Fonte: O autor (2025).

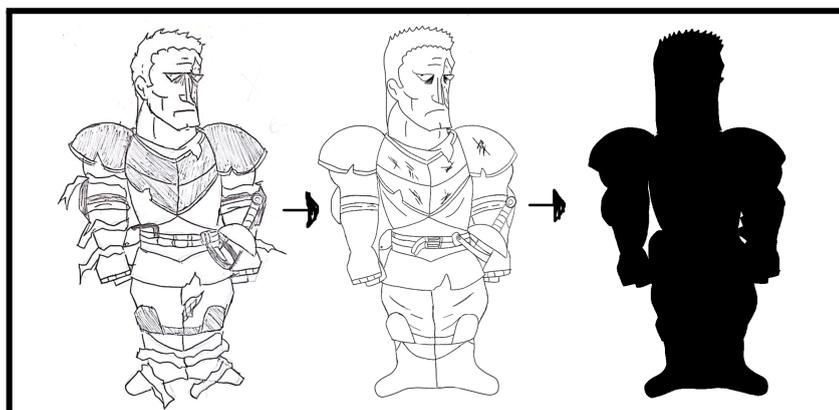
Figura 8 – Rascunhos do rosto de Vardric junto de sua silhueta e seu rascunho final



Fonte: O autor (2025).

3.3.1.3 Vardric: Transposição para o Digital

Figura 9 – Tradução do rascunho de Vardric para a versão digital e sua silhueta



Fonte: O autor (2025).

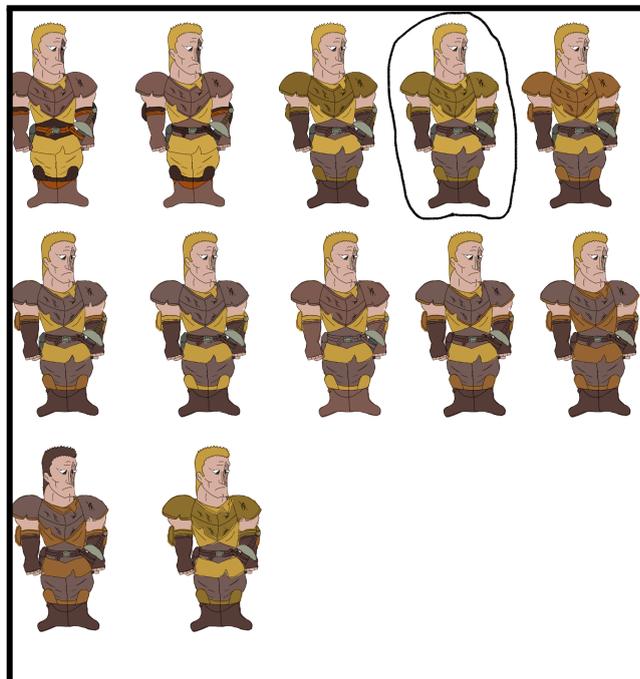
O design de Vardric sofreu leves alterações, com arredondamento de sua armadura, a retirada das faixas do corpo. O rasgo de sua calça foi removido e a bolsa em seu cinto foi redesenhada. A expressão facial e o cabelo do personagem também sofreram leves mudanças, contudo a ideia original ainda foi mantida. Arranhões na armadura foram adicionados para passar uma ideia de algo já desgastado.

3.3.1.4 Vardric: Estudos cromáticos e refinamento

Para Vardric, a ideia foi de utilizar tons terrosos, buscando refletir seu trabalho como mercenário, alguém que geralmente se encontra em locais mais insalubres realizando trabalhos “sujos”. A opção selecionada buscou trazer referências aos personagens nos moodboards. A armadura com um tom de

ferrugem buscou traduzir o atual “status” do personagem, alguém que já foi nobre, mas agora se encontra à margem da sociedade.

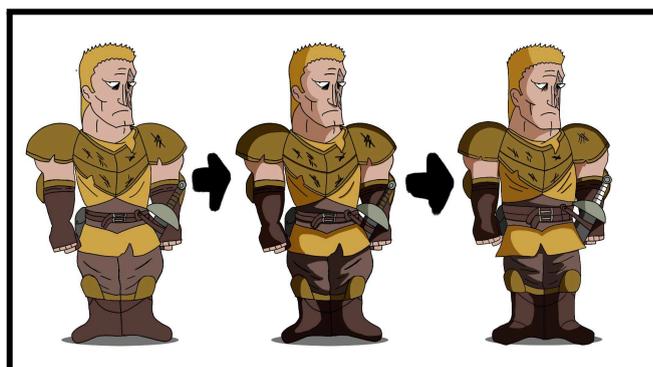
Figura 10 – Estudo cromático de Vardric



Fonte: O autor (2025).

O cabelo loiro do personagem também teve influência na construção visual do mesmo. Não somente pela ideia de harmonia de cores análogas que foi reforçada, mas a cor loira de seus cabelos evidencia mais um traço de suas origens nobres. Após a escolha de cores, o personagem passou por um refinamento, corrigindo excessos cromáticos em partes do corpo e adicionando luz e sombra. Vardric passou por mais algumas alterações em seu design, não adicionando ou removendo elementos, mas corrigindo sua anatomia para que a mesma ficasse mais precisa.

Figura 11 – Refinamento cromático e anatômico de Vardric



Fonte: O autor (2025).

3.3.2 Prometheus (Vilão)

Prometheus nasceu da união entre uma maga humana exilada e um ghroki, sendo rejeitado por ambas as espécies. Após ver sua mãe ser morta por caçadores, foi capturado ainda jovem e submetido a experimentos que o marcaram física e emocionalmente. Nesse período sombrio, desenvolveu uma mente fria, calculista e paranoica — aprendendo a observar, manipular e sobreviver.

Quando conseguiu escapar, refugiou-se nas ruínas de sua infância, onde encontrou os livros de sua mãe e, sozinho, aperfeiçoou suas habilidades mágicas. Seu corpo, antes grotesco e disforme, passou por mudanças estranhas: seus traços tornaram-se mais refinados, os cabelos longos e lisos, a pele pálida com textura escamosa e os olhos dourados, intensos e penetrantes. Porém, sua aparência ‘delicada’ foi vista como fraqueza entre os ghrokis, acentuando ainda mais sua condição de pária.

Ciente de que jamais dominaria pelo físico, Prometheus construiu sua autoridade por meio da inteligência. Adotou uma presença inquietante: vestia um manto adornado com presas e uma coroa feita dos ossos de ghrokis que ousaram desafiá-lo. Em vez de usar força bruta, manipulou e treinou os mais aptos, transformando um povo marginalizado em guerreiros organizados.

Ao longo do tempo, tornou-se o líder dos ghrokis, consolidando seu poder com estratégias impecáveis e eliminando rivais com frieza. Sua ambição não se resume à vingança contra os humanos — ele quer reerguer sua espécie como uma civilização dominante. Como símbolo de seu domínio, ergueu um castelo de pedra e ossos, tornando-se uma figura temida e respeitada: um rei que mistura o etéreo ao monstruoso, o belo ao macabro.

3.3.2.1 Prometheus (Vilão): Conceito Amplo

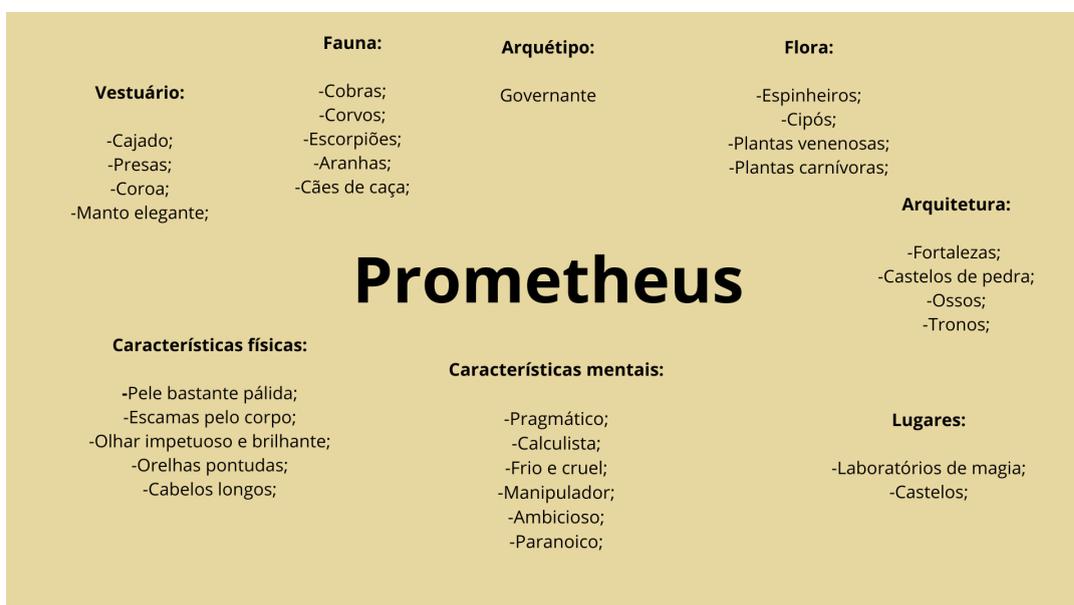
Prometheus é um feiticeiro de **pele pálida e parcialmente escamosa**. Seus **olhos são brilhantes e agressivos**, os **cabelos longos e lisos**, e as **orelhas pontudas**. Usa uma **coroa** e um **manto elegante adornado com presas** — símbolos de sua autoridade entre os ghrokis.

Criado no isolamento, desenvolveu um intelecto afiado e uma **mente fria e calculista**. Nutre um ódio profundo pelos humanos, mas sua **ambição** vai além da vingança: quer transformar os ghrokis em uma força dominante. **Cruel e paranoico**, mantém aliados apenas enquanto são úteis, sempre tramando vários passos à frente dos demais, mostrando-se extremamente **manipulador e pragmático**.

3.3.2.2 Prometheus: Mapa mental, moodboards e rascunhos

Devido à maior complexidade do personagem, Prometheus acabou sendo o mais trabalhoso dos três. Diversas propostas para seu pano de fundo foram abordadas, mas acabou sendo escolhida a ideia do mesmo ser um personagem de aparência bela e de caráter ardiloso. Vários moodboards foram gerados para auxiliar na sintetização de Prometheus, principalmente de personagens que passavam ideias semelhantes de aparência e vestuário. Primeiramente, foram feitos rascunhos de como seria seu rosto e seu corpo, para depois partir para suas vestimentas.

Figura 12 – Mapa mental de Prometheus



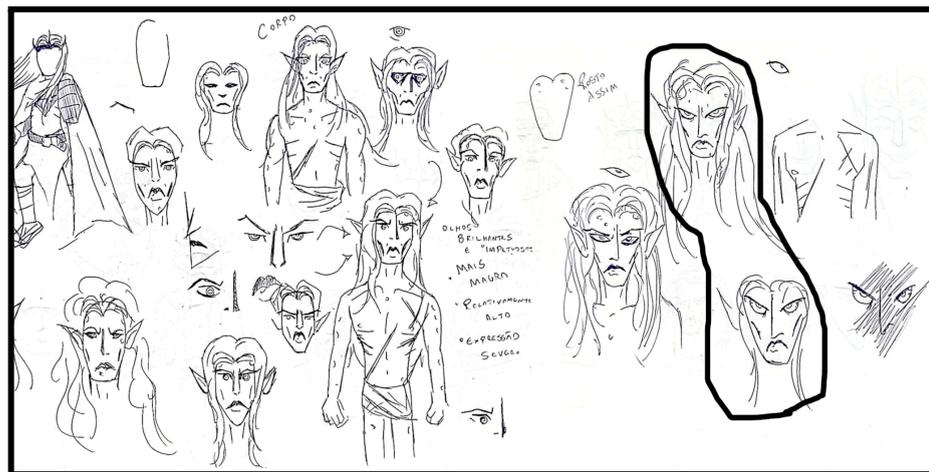
Fonte: O autor (2025).

Figura 13 – Moodboards de Prometheus



Fonte: O autor (2025).

Figura 14 – Rascunhos do rosto de Prometheus



Fonte: O autor (2025).

Figura 15 – Geração de alternativas de Prometheus



Fonte: O autor (2025).

Escolhida a opção de número 5 do vestuário de Prometheus, o rascunho passou por maiores refinamentos. Foram testadas opções com vestes extras, maior detalhamento do cajado e das peças de roupa já presentes, até a opção marcada com o número 4 ser a selecionada como rascunho definitivo. Foi adicionado outro acessório nos ombros do personagem, focando na ideia de espinhos como parte da vestimenta e buscando dar um ar mais simétrico e “sério” para Prometheus.

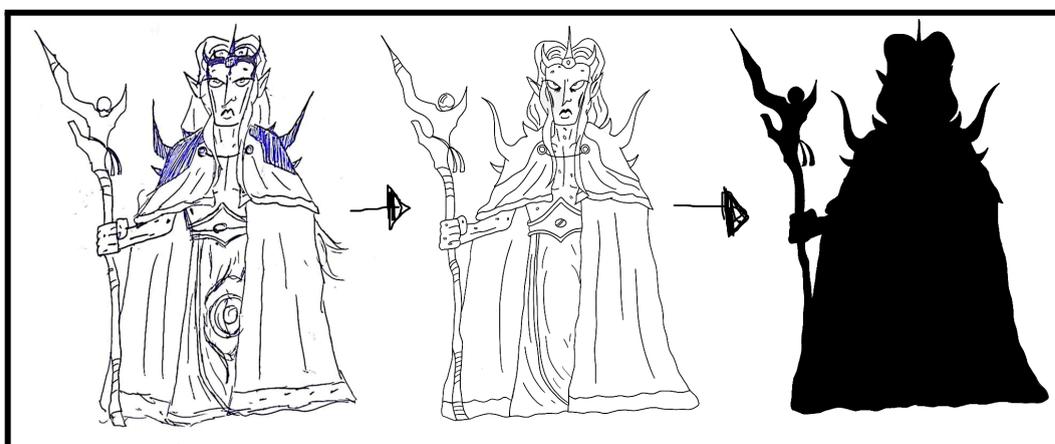
Figura 16 – Refinamento da figura de Prometheus



Fonte: O autor (2025).

3.3.2.3 Prometheus: Transposição para o Digital

Figura 17 – Tradução do rascunho de Prometheus para a versão digital



Fonte: O autor (2025).

Prometheus passou por algumas alterações, como a remoção do símbolo na parte inferior de sua roupa, arredondamento dos espinhos em seus ombros e posicionamento do cajado alinhado à parte debaixo do manto.

3.3.2.4 Prometheus: Estudos cromáticos e refinamento

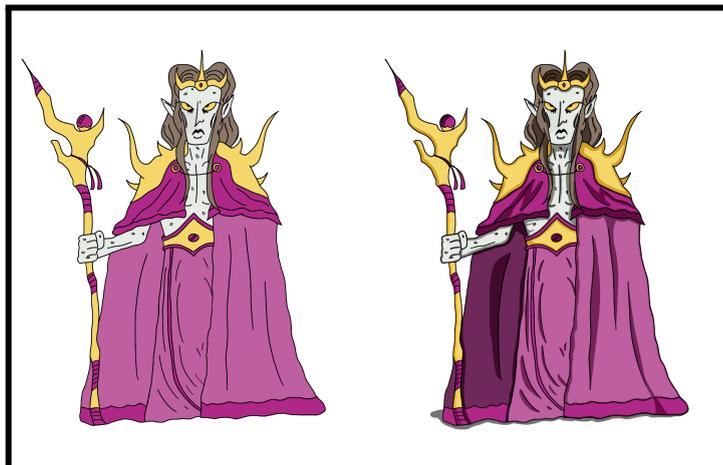
Figura 18 – Estudo cromático de Prometheus



Fonte: O autor (2025).

O personagem passou por uma variação de cores em suas roupas, com bastantes diferenças cromáticas entre si. Contudo, em todas as suas versões, sua cor de pele permaneceu sendo a mesma, junto com o amarelo de seus olhos. Visando uma escolha que trouxesse contraste com uma harmonia complementar, a opção de cores roxas com amarelo foi selecionada. Essa alternativa também foi selecionada pela ideia do roxo de transmitir uma ideia de mistério, magia e nobreza, que é complementada pelos acessórios coloridos de amarelo, que, com a adição de luz e sombra, passariam uma ideia de tons dourados, o que evidenciaria ainda mais a natureza nobre de Prometheus.

Figura 19 – Refinamento cromático de Prometheus



Fonte: O autor (2025).

3.3.3 Drugar (Capanga)

Drugar é um ghroki imenso e coberto por escamas rígidas, com dentes enormes sempre à mostra e olhos brilhantes e ferozes. Cruel e violento, vive para esmagar os mais fracos, carregando sempre um facão manchado por suas vítimas. Seu corpo é marcado por cicatrizes de inúmeras batalhas, e seu fedor é tão intenso quanto sua reputação de selvageria.

Durante anos, Drugar foi temido como uma força incontrolável entre os ghrokis — até subestimar Prometheus. Convencido de que poderia eliminá-lo facilmente, tentou matá-lo para tomar seu lugar. Mas foi derrotado de forma humilhante. Teve a orelha arrancada e foi deixado vivo como prova de sua inferioridade. Desde então, carrega a marca da vergonha.

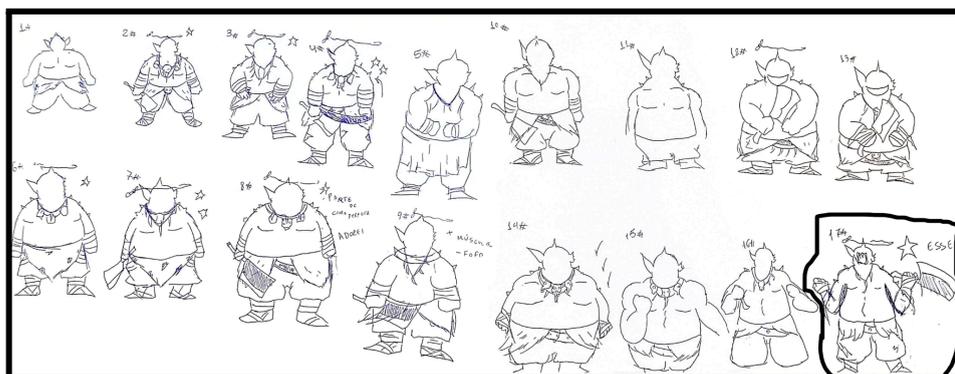
Prometheus, ao invés de executá-lo, ofereceu-lhe poder e promessa de revanche — uma proposta que Drugar aceitou com relutância. Agora, serve como seu braço armado, obedecendo apenas por conveniência. Ele não esqueceu a humilhação. Para Drugar, continuar ao lado de Prometheus é apenas uma etapa antes do acerto final, onde poderá, enfim, recuperar sua honra com sangue.

3.3.3.1 Drugar (Capanga): Conceito Amplo

Drugar é um ghroki de **corpo massivo e escamoso**, com **dentes enormes e olhos brilhantes**. Sendo bastante **cruel e violento**, sempre **carrega consigo um facão** para fatiair os mais fracos. Não é um estrategista, mas um guerreiro feroz que resolve tudo com sangue e aço, sempre deixando um **forte odor** por onde passa.

Para os rascunhos de Drugar, assim como de todos os outros personagens, papel e caneta foram usados para facilitar a geração de alternativas. Inicialmente, foi pensado na silhueta do personagem com suas roupas para depois passar para seu rosto e assim, sintetizar um rascunho final.

Figuras 22 – Primeiros rascunhos de Drugar



Fonte: O autor (2025).

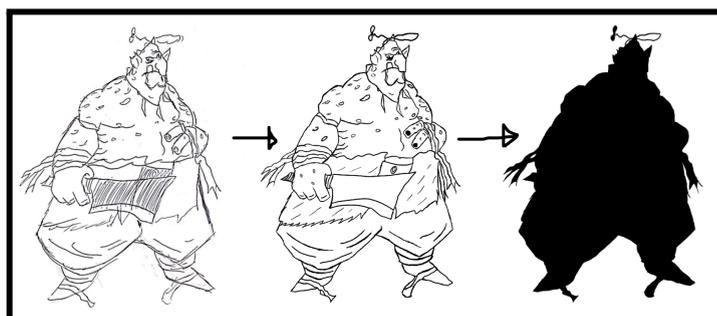
Figura 23 – Rascunhos de rosto e rascunho final



Fonte: O autor (2025).

3.3.3.3 Drugar: Transposição para o Digital

Figura 24 – Tradução do rascunho de Drugar para a versão digital

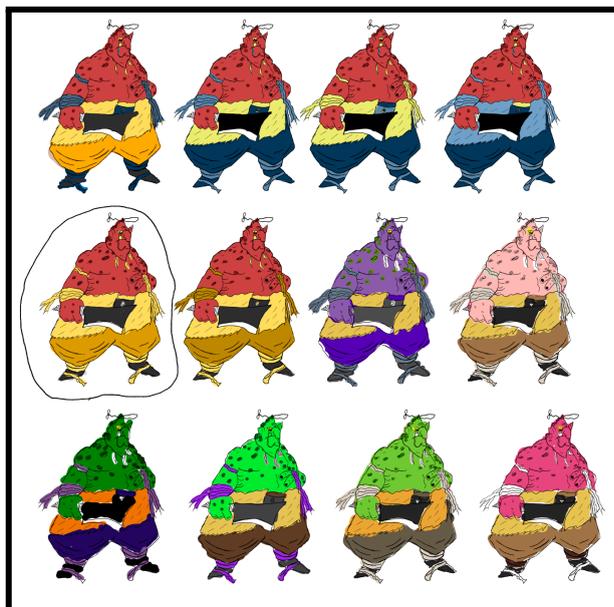


Fonte: O autor (2025).

Drugar não sofreu nenhuma mudança em seu design, somente excessos de traços foram removidos, buscando um desenho mais “limpo”.

3.3.3.4 Drugar: Estudos cromáticos e refinamento

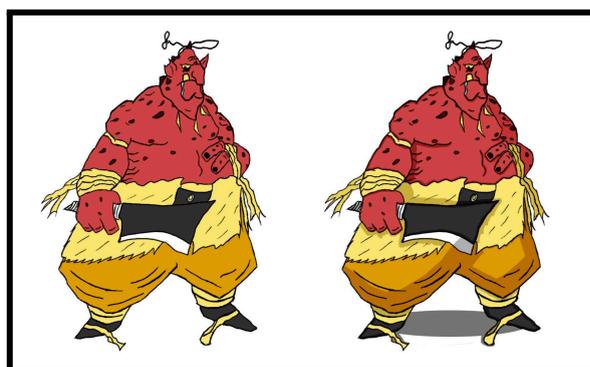
Figura 25 – Estudo cromático de Drugar



Fonte: O autor (2025).

Seguindo a ideia dos ghrokiis terem cores de pele predominantemente fortes, diversas alternativas foram geradas para buscar uma harmonia que mantivesse uma cor de pele forte e ao mesmo tempo seus acessórios chamassem atenção, mas sem desviar da cor principal. Assim, foi escolhida a opção de cores análogas vermelha, amarela e laranja, com exceção de seus sapatos, cintos e facão sendo pretos. A cor vermelha também foi escolhida para passar a ideia do temperamento do personagem.

Figura 26 – Refinamento cromático de Drugar



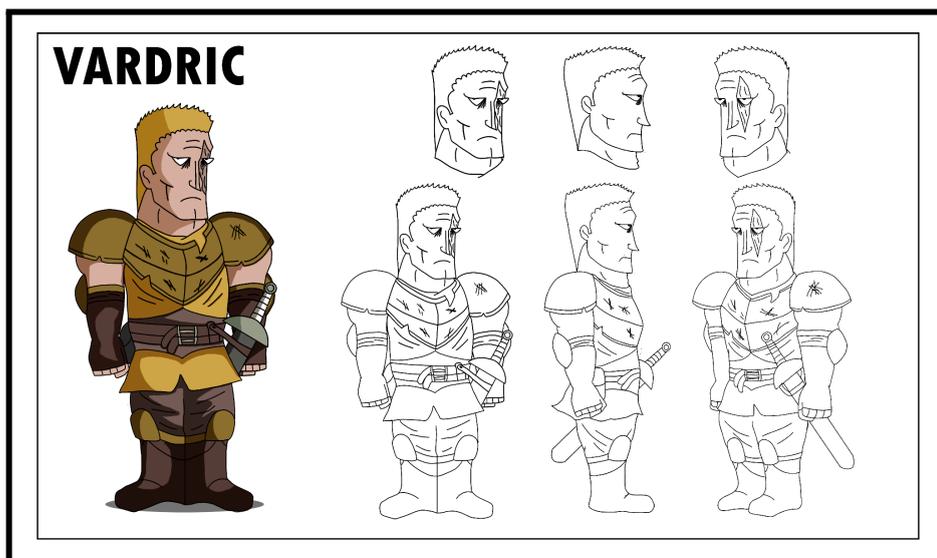
Fonte: O autor (2025).

4 RESULTADOS

4.1 FINALIZAÇÃO

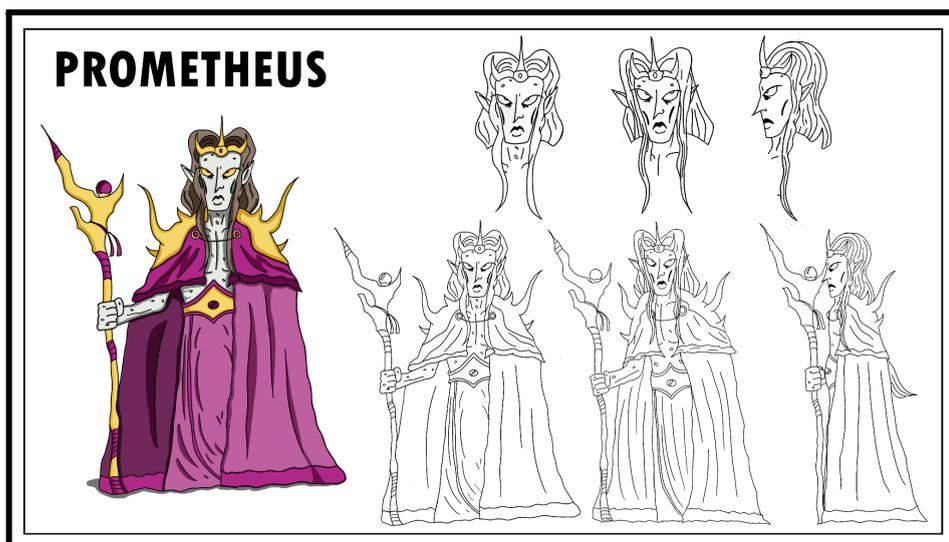
Neste capítulo, são apresentados os Model sheets desenvolvidos para cada personagem. Os três foram desenhados nas perspectivas de frente, perfil e 3/4.

Figura 27 – Style sheet de Vardric



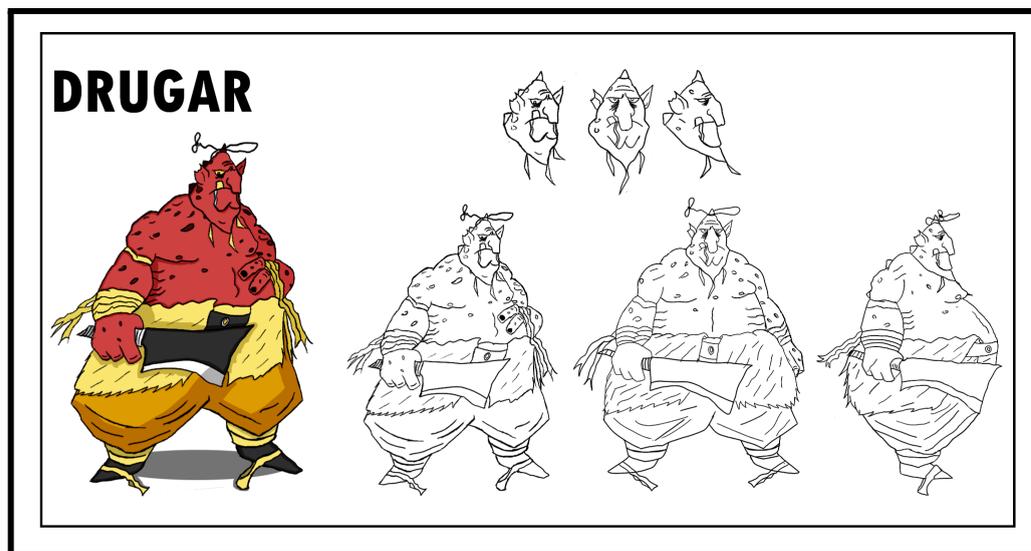
Fonte: O autor (2025).

Figura 28– Style sheet de Prometheus



Fonte: O autor (2025).

Figura 29 – Style sheet de Drugar



Fonte: O autor (2025).

Após os três personagens terem sido desenhados em diferentes perspectivas e terem seus model sheets apresentados, os mesmos foram postos lado a lado, para uma comparação de estatura, proporção e cor.

Figura 30 – Os personagens



Fonte: O autor (2025).

5 CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste projeto permitiu a aplicação prática da metodologia proposta por Rodrigues (2015), alinhando conceitos narrativos, técnicos e estéticos à construção de personagens para jogos. A divisão do processo em etapas — conceituação, desenvolvimento visual e finalização — possibilitou uma produção organizada, reflexiva e iterativa.

Durante a produção, foi possível explorar não apenas formas e silhuetas, mas também construir personagens que atuam em função da narrativa e do mundo em que estão inseridos. Cada escolha de paleta, proporção e vestimenta buscou refletir a personalidade e função dramática dos personagens. Essa relação entre função dramática e decisão estética está alinhada à perspectiva de Robertson (2005), que aponta a importância de unir forma e narrativa para fortalecer o impacto visual. A clareza obtida com o GCD e o direcionamento proporcionado pelas referências garantiram coesão ao projeto.

Além disso, o trabalho proporcionou um exercício completo de articulação entre teoria e prática, possibilitando ao autor o aprofundamento nas etapas do design voltadas à indústria dos jogos digitais. O resultado final reflete não apenas a criação de três personagens, mas o domínio sobre um processo criativo estruturado e replicável.

Como desdobramento futuro, o projeto pode se expandir para o desenvolvimento de cenários, interfaces e outras entidades visuais do jogo, bem como servir de base para uma eventual produção de um protótipo jogável. A experiência adquirida também se mostra aplicável em contextos profissionais, fortalecendo a inserção no mercado de games independentes e a atuação como concept artist.

REFERÊNCIAS

- ABRAGAMES.** *2ª Pesquisa Nacional da Indústria de Games.* São Paulo: Abragames, 2023. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relatório_final_v4.3.2_-_ptbr.pdf. Acesso em: 27 jun. 2025.
- IGN BRASIL.** *Nem tudo é questão de sorte: Balatro vence o prêmio de melhor jogo indie no The Game Awards 2024.* IGN Brasil, 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/the-game-awards/133647/news/nem-tudo-e-questao-de-sorte-balatro-vence-o-premio-de-melhor-jogo-indie-no-the-game-awards-2024>. Acesso em: 27 jun. 2025.
- NEWZOO.** *Global Games Market Update – Q2 2025.* 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-update-q2-2025>. Acesso em: 27 jun. 2025.
- PIPES, Alan.** *Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção.* São Paulo: Blucher, 2010.
- ROBERTSON, Scott.** *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design.* Design Studio Press, 2005.
- RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A.** *Concept art e design: metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão.”* 2015. 77 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Curso de Design Digital, Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.
- SHELDON, Lee.** *Desenvolvimento de personagens de narrativas para games.* 1. ed. brasileira. São Paulo: Cengage Learning, 2017.
- SOLARSKI, Chris.** *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design.* Watson-Guptill, 2012.
- WHITE, Tony.** *How to Make Animated Films: Tony White’s Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation.* Amsterdam; Boston: Elsevier/Focal Press, 2009. 475 p. ISBN 978-0-240-81033-1.
- VOGLER, Christopher.** *A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores.* 3. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015.
- RIBEIRO, Natália.** *CONCEPT ART E ARQUÉTIPOS: Utilização de arquétipos no projeto de concept art de 3 personagens da obra literária “Os Miseráveis”.* 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Curso de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021.