



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

JACKSON BARBOSA DA SILVA

CONCEPT ART PARA JOGO ELETRÔNICO DE RPG
“CORAÇÃO DA LUZ”

Caruaru
2024

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

MEMORIAL DESCRITIVO

CONCEPT ART PARA JOGO ELETRÔNICO DE RPG
“CORAÇÃO DA LUZ”

JACKSON BARBOSA DA SILVA

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Campus do Agreste, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Design.

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

Caruaru

2024

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

Silva, Jackson Barbosa da.

CONCEPT ART PARA JOGO ELETRÔNICO DE RPG CORAÇÃO DA LUZ
/ Jackson Barbosa da Silva. - Caruaru, 2024.
44 : il.

Orientador(a): Ricardo Cunha Lima

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

1. Concept Art. 2. Character Design. 3. Processo de Design. 4. Video
Games. I. Lima, Ricardo Cunha . (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar meus sinceros agradecimentos a todos os meus amigos e familiares, que me incentivaram a concluir este trabalho. Este não é apenas um trabalho de conclusão de curso, mas também uma conquista pessoal significativa e a realização de um sonho. Além disso, sou grato ao meu orientador, que demonstrou paciência em diversos momentos ao longo deste projeto. Por último, mas não menos importante, expresso minha gratidão a Deus pela oportunidade de ter pessoas tão incríveis ao meu redor, que sempre me apoiaram e nunca me deixaram desistir. Sem vocês, nada disso seria possível.

*“Você não pensa o trabalho criativo. Você
trabalha o pensamento criativo.”*

George Nelson

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo o estudo do processo de concept art e a criação de dois personagens para um jogo indie do gênero *RPG* (Role Playing Game), utilizando métodos de design para a elaboração dos personagens fundamentada em métodos utilizados pela indústria durante o desenvolvimento de jogos. No decorrer do desenvolvimento deste projeto, são apresentados os passos do início à conclusão da criação dos personagens, acompanhados de imagens que documentam o processo desde a concepção inicial até a etapa final.

Palavras-chave: Concept Art; Character Design; Processo de Design; VideoGames.

ABSTRACT

This research aims to study the concept art process and the creation of two characters for an indie RPG (Role Playing Game) using design methods for character development based on industry practices during game development. Throughout the course of this project, the steps from the beginning to the completion of character creation are presented, accompanied by images documenting the process from the initial concept to the final stage.

Keywords: Concept Art; Character Design; Design Process; Video Games.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
1.1	OBJETIVOS.....	10
1.1.2	Objetivo geral.....	10
1.1.3	Objetivos específicos.....	10
2	METODOLOGIA DE DESIGN.....	10
2.1	CONCEITUAÇÃO.....	12
2.1.1	GCD (Game Concept Document).....	12
2.1.2	Conceituação do mundo.....	12
2.1.3	Conceituação dos personagens.....	13
2.2	MAPA MENTAL.....	13
2.3	MOODBOARD.....	14
2.4	ESBOÇOS DE MINIATURAS.....	14
2.5	REFINAMENTO E ESTUDOS CROMÁTICOS.....	15
2.6	FINALIZAÇÃO.....	15
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	16
3.1	CONCEITUAÇÃO.....	16
3.1.1	Game Concept Document.....	16
3.1.2	Conceituação do mundo.....	21
3.1.2.1	A luz.....	21
3.1.2.2	O oblévio.....	21
3.1.2.3	O mundo.....	22
3.1.2.4	A magia.....	22
3.1.3	Conceituação dos personagens.....	22
3.1.3.1	Conceituação do herói.....	23
3.1.3.2	O Herói: conceito amplo.....	23
3.1.3.3	Conceituação da Morgana.....	24
3.1.3.4	Morgana: conceito amplo.....	24
3.2	DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS.....	25
3.2.1	Limitações estéticas.....	25
3.2.2	O Herói: desenvolvimento.....	27
3.2.2.1	Herói: mapa mental.....	27
3.2.2.2	Herói: moodboard.....	28

3.2.2.3	Herói: esboços de miniaturas.....	29
3.2.2.4	Herói: refinamento e estudos cromáticos.....	30
3.3.1	Morgana: desenvolvimento.....	31
3.3.3.1	Morgana: mapa mental.....	31
3.3.3.2	Morgana: moodboard.....	32
3.3.3.3	Morgana: esboços de miniaturas.....	33
3.3.3.4	Morgana: refinamento e estudos cromáticos.....	35
4	DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES.....	36
5	CONCLUSÕES FINAIS.....	39
	REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo principal o desenvolvimento de *concept art* de dois personagens para um jogo independente do gênero RPG “Coração da Luz”, e utilizando métodos de desenvolvimento da indústria dos *games*, com propósito inicial de nortear a direção artística do projeto e os outros departamentos da equipe.

O *concept art* desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de uma variedade de produtos na indústria audiovisual, como animações, filmes, jogos, entre outros. Esse profissional está envolvido no início do processo de produção, onde sua responsabilidade é definir parâmetros essenciais. Além disso, será abordada a utilização de arquétipos no desenvolvimento de personagens, um conceito inicialmente proposto por Joseph Campbell em sua obra "O Herói de Mil Faces" (1949) e a sua teoria da "Jornada do Herói". Posteriormente, esse conceito foi amplamente desenvolvido e aplicado em diversos processos narrativos por Christopher Vogler em seu livro "O Herói de Mil Faces" (1949).

A indústria de jogos é um ambiente interdisciplinar, reunindo diversas áreas de conhecimento, desde programadores a compositores musicais. Esta pesquisa tem como foco a profissão do *concept artist*, o profissional responsável pela conceituação visual dos projetos narrativos (como filmes e jogos), incluindo o processo de criação de personagens, cenários e entre outros elementos necessários durante a produção. Serão analisadas as etapas utilizadas durante todo o desenvolvimento, desde a concepção inicial até a fase final de personagens para jogos digitais. A indústria dos jogos continua a crescer e oferece oportunidades para diversos profissionais criativos e compreender o papel do *concept artist* nesse contexto é essencial para o sucesso de projetos de desenvolvimento de jogos.

O mercado de jogos no Brasil e no mundo tem experimentado um crescimento significativo a cada ano. De acordo com o Estadão (2020), o mercado de jogos cresce a uma taxa de 10% ao ano e já fatura duas vezes mais que a indústria cinematográfica (US \$43 bilhões) e o mercado da música (US \$19 bilhões).

Com essa crescente expansão, muitas pessoas têm investido esforços para ingressar nesse mercado, que oferece oportunidades também para os pequenos desenvolvedores, conhecidos como desenvolvedores independentes. Segundo a Associação Brasileira de Games (Abragames), o Brasil exportou US\$53 milhões em

games brasileiros e já faturou 2,18 bilhões com o mercado de jogos eletrônicos no ano de 2021.

Com o aumento do mercado brasileiro, muitos indivíduos têm iniciado diversos projetos, que podem ser desenvolvidos tanto de forma individual quanto em equipe, graças à disponibilidade de ferramentas oferecidas na internet.

Para esta pesquisa, será adotada a metodologia apresentada por Guilherme Rodrigues (2015), que consiste na combinação de métodos propostos pelos autores Scott Robertson (2005) e Chris Solarski (2012). Embora esta pesquisa analise uma metodologia específica, sempre é importante destacar que seu objetivo principal não é estabelecer uma única forma de desenvolver *concept art*. O processo é criativo, flexível e sujeito a adaptações pelos profissionais para melhor atender às necessidades específicas do projeto e da equipe até a entrega do produto final.

1.1. OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um *concept art* para dois personagens para um jogo eletrônico fictício do gênero RPG “Coração da Luz”. Levando em consideração as etapas e processos de desenvolvimento do mercado de jogos digitais.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Levar em consideração as limitações dos jogos durante a *concept* dos personagens;
- Criação de dois personagens abordando diferentes classes e características;
- Desenvolver um trabalho que possa abordar as etapas de desenvolvimento de conceitos de personagens.

2 METODOLOGIA DE DESIGN

A metodologia escolhida para ser aplicada como base para o desenvolvimento da pesquisa foi a apresentada por Guilherme Rodrigues (2015). A mesma consiste na mescla de métodos utilizados por Scott Robertson (2005) e Chris Solarski (2012).

O método apresentado por Rodrigues (2015), não procura definir uma única forma de desenvolver *concept art*, mas procura dar um norte para aqueles que pretendem iniciar tornando o processo um pouco mais intuitivo, embora sempre afirme que o processo de *concept art* é flexível e varia de acordo com o projeto, artista e equipe.

A metodologia consiste em uma etapa de preparação prévia e cinco etapas de desenvolvimento. A etapa prévia consiste no desenvolvimento de um GCD (Game Concept Document) e optei por desenvolver outros conceitos acerca do mundo do game, nesta etapa é listada os detalhes técnicos e narrativos do projeto em questão.

Passado a etapa prévia, o autor então dá seguimento para as cinco etapas de desenvolvimento, que são:

A. Conceituação;

- GCD (Game Concept Document);
- Conceituação do mundo;
- Conceituação dos Personagens.

B. Desenvolvimento de um mapa mental;

C. Desenvolvimento de um *moodboard*;

D. Esboços de miniaturas;

E. Refinamento e estudos cromáticos;

F. Finalização.

É importante destacar que, durante o desenvolvimento da narrativa dos personagens, foi utilizado como referência o livro “A Jornada do Herói”, de Joseph Campbell (1990). Isso permitiu a incorporação de ferramentas e elementos que contribuíram para a criação de uma história mais sólida, além de proporcionar um maior entendimento sobre os personagens, suas aspirações e propósitos. Também foram utilizados alguns conceitos de WorldBuilding contidos na pesquisa de Everton de Andrade Medeiros Teixeira, ‘*World Building: A Criação de Mundos Fantásticos no Audiovisual*’ (2018), com o objetivo de desenvolver conceitos sobre o mundo e conferir maior realismo e vida ao ambiente onde a história se desenrolará.

2.1 CONCEITUAÇÃO

Nesta etapa, são determinados os elementos conceituais narrativos presentes no projeto, com o objetivo de orientar os *concept artists* sobre o personagem. Também são incluídos nessa fase a conceituação do mundo, dos personagens específicos e o GCD (*Game Concept Document*). Esta etapa é de extrema importância para o decorrer do projeto, pois cada uma delas estabelece conceitos fundamentais tanto para a compreensão narrativa dos personagens quanto para o desenvolvimento do projeto como um todo, através do GCD.

2.1.1 GCD (*Game Concept Document*)

Durante essa fase, são elencados todos os detalhes técnicos do projeto, incluindo o gênero, referências de outros jogos e elementos de jogabilidade, como mecânicas, menus, entre outros. Este documento também abarca informações sobre o jogo, como um conceito amplo da história, tratando de conceitos narrativos de forma geral, mesmo que sem muitos detalhes específicos. O GDD tem como objetivo orientar não apenas a equipe de artistas conceituais, mas todo o desenvolvimento do projeto em si.

Fig. 1 Exemplo de GCD (Game Concept Document), apresentado pelo Guilherme Rodrigues



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.1.2 Conceituação do Mundo

Do High Concept (conceito amplo) da história presente no GCD, foi realizada uma conceituação do mundo em que se passará toda a aventura. Essa etapa é

importante, pois nela são determinados fatores considerados importantes para a compreensão de como o mundo em que se passará a história funciona, bem como como os personagens podem vir a desempenhar suas funções. Nesse tópico, podem estar presentes temas julgados importantes para os desenvolvedores, como cultura, crenças, entre outros elementos. Este tópico é importante para o desenvolvimento das *concept arts*, pois ajuda os artistas a compreenderem o ambiente e como os personagens vivem.

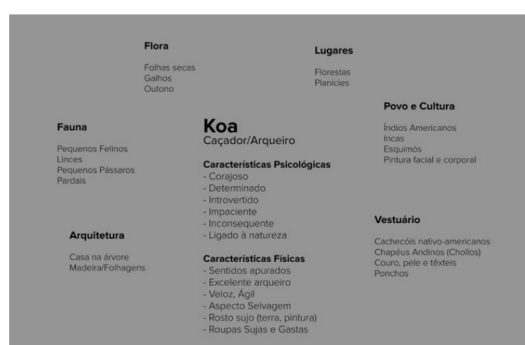
2.1.3 Conceituação dos Personagens

Utilizando o conceito amplo da história e a conceituação de mundo, presentes nas etapas anteriores, é realizada a conceituação dos personagens presentes na história. O enredo para os personagens é derivado da história, e para o desenvolvimento dessa pesquisa, foram criados dois personagens a partir das etapas anteriores: o Herói, que é o personagem jogável, e Morgana, uma personagem secundária. Nesta fase serão apresentados o mapa mental, o moodboard, os esboços dos personagens, o refinamento e estudos cromáticos.

2.2 MAPA MENTAL

Nesta etapa é desenvolvido um mapa que lista o máximo de características verbais para cada personagem, não apenas pessoais como também do ambiente, cultura, vestimentas, fauna e arquitetura visando extrair o máximo de informações e características possíveis para os *concept artist*.

Fig. 2 Exemplo de Mapa Mental

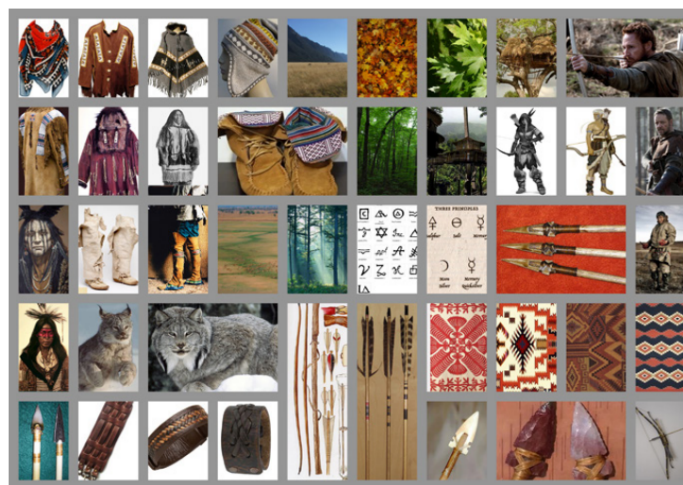


Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.3 MOODBOARD

Em seguida do Mapa mental é desenvolvido um moodboard, que consiste na pesquisa de imagens de referência seguindo o mapa mental, para desenvolver o personagem. Essa etapa é desenvolvida pela equipe de *concept artists* do projeto com o objetivo de criar uma biblioteca visual para o desenvolvimento dos personagens.

Fig. 3 Exemplo de Moodboard



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.4 ESBOÇOS DE MINIATURAS

Durante essa fase do desenvolvimento, são realizados vários esboços de miniaturas, utilizando o mapa mental e o moodboard presentes nas etapas anteriores. É importante ressaltar que foram criadas diversas alternativas com a finalidade de explorar abordagens diferentes para os mesmos personagens, introduzindo alternativas novas ou até mesmo mesclando iterações anteriores com o intuito de criar uma nova opção.

Fig. 4 Exemplo de silhuetas, imagens todas em preto, e miniaturas detalhadas.



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.5 REFINAMENTO E ESTUDOS CROMÁTICOS

Essa é a última etapa do processo, porém a que pode demandar mais tempo dos artistas, pois está sujeita a iteração e redesigns. Este processo inclui **refinamento** da miniatura escolhida e **estudos cromáticos**. Durante essas etapas os artistas têm liberdade para experimentar em cima da miniatura escolhida, para então por fim chegar no conceito do personagem e o mesmo seguir para o processo de prototipagem e testagem ingame.

Fig. 4 Exemplo da escolha da miniatura final e estudos cromáticos.



Fonte: Guilherme Rodrigues, 2015

2.6 FINALIZAÇÃO

Para esta fase do desenvolvimento, foram elaboradas vistas dos personagens, apresentando diferentes ângulos, com o intuito de fornecer às próximas equipes de produção uma orientação mais precisa e manter o design dos

personagens coerente em todas as representações, seja dentro do jogo, em ilustrações ou em materiais de marketing.

3. DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

Este é o início da concepção de todo o projeto e consiste parcialmente em um trabalho escrito, uma vez que busca estabelecer conceitos de desenvolvimento do projeto, tanto narrativos quanto outros aspectos a serem respeitados, como limitações técnicas e inspirações, a fim de orientar o desenvolvimento posterior. Este desenvolvimento compreende a fase pictórica, a qual utilizará todas as informações contidas nesta seção da pesquisa. A partir deste ponto, serão listados todos os passos, com descrições do que foi desenvolvido e pensado durante o processo escrito, para então iniciar a próxima etapa do projeto.

3.1 CONCEITUAÇÃO

Este é o início da concepção de todo o projeto e consiste parcialmente em um trabalho escrito, uma vez que busca estabelecer conceitos de desenvolvimento do projeto, tanto narrativos quanto outros aspectos a serem respeitados, como limitações técnicas e inspirações, a fim de orientar o desenvolvimento posterior. Este dese

3.1.1 Game Concept Document

Com a explosão dos jogos independentes nos últimos anos, um grupo de designers iniciou o desenvolvimento de um RPG (Role Playing Game), inspirado nos jogos clássicos do gênero das décadas de 1980 e 1990.

A escolha de desenvolver esse projeto se deve ao fato da acessibilidade de softwares focados nesse estilo de criação de jogos, como é o caso do *RPG Maker*, além do grande sucesso que os jogos Indie têm alcançado na indústria nos últimos anos. Esses projetos, por serem desenvolvimentos independentes, não estão tão presos aos padrões estabelecidos pela grande indústria, seja por falta de grandes orçamentos ou por não estarem limitados a ideias engessadas. Isso por si só

possibilita uma grande oportunidade de experimentação, tanto em mecânicas quanto em direção de arte.

Os jogos independentes têm demonstrado um grande potencial e, em alguns casos, competem de igual para igual até mesmo com grandes títulos da indústria. Um exemplo disso é o jogo "Celeste", que concorreu em diversas categorias na premiação do GOTY 2018 (*Game of The Year*), ao lado de títulos como "God Of War" (2018) e "Red Dead Redemption 2".

Para a elaboração desse GCD (Game Concept Document) foi utilizada a referência do Guilherme Rodrigues (2015), visto que essa pesquisa tem como intenção a exploração e concept de um game, mas descartando os pontos de verba envolvida e afins, então assim como ele excluiu algumas informações por não serem relevantes para pesquisa o mesmo foi feito.

High Concept (Conceito Amplo - Resumo da História)

A protagonista tem um sonho no qual vislumbra o retorno de um terrível mal ancestral. Ela é então encarregada da missão de combater essa força maligna. Ao longo de sua jornada, a heroína deve impedir que um rei movido pela ambição de controlar o mundo recorra a um poder maligno para libertar um ancestral demoníaco e obter poder.

Gênero:

RPG (Role Playing Game);

Aventura.

Principais Referências:

Dragon Quest 3 - Seeds of Salvation (Enix, Chunsoft, 2001)

Pokémon Red (Game Freak, Nintendo, 1996);

The Legend of Zelda - The Minish Cap (Capcom, Nintendo, 1991);

Earthbound 3 (HAL Laboratory, Nintendo, 2006)

Gameplay (jogabilidade): Objetivo: O jogador controla a protagonista, neste caso, a heroína, em uma jornada para impedir que o Rei Namyell utilize as forças do Oblívio para mergulhar, e controlar, o mundo de Eldrya. Durante a jornada, a heroína encontrará outro personagem jogável que desempenha outras funções dentro da

equipe. Conforme a aventura progride, o jogador encontrará artefatos mágicos e descobrirá mais sobre o mundo e o chamado do Guerreiro da Luz.

História: A história é contada através do progredir da jornada com diálogos entre os *NPCs* (Non-Playable-Character), leituras de textos encontrados pelas cidades e calabouços e exploração pelo mapa.

Atributos dos Personagens: Cada personagem possui uma tabela de atributos que evoluiu à medida que eles avançam de nível, e esses atributos são:

- Ataque: O dano físico que o personagem é capaz de causar;
- Defesa: O quanto de dano físico que o personagem é capaz de mitigar;
- Ataque especial: O dano especial que o personagem é capaz de causar;
- Defesa especial: O dano especial que o personagem é capaz de mitigar;
- Sorte: A chance de causar dano crítico;
- Carisma: A chance de esquivar do monstro não atacar o personagem;
- Agilidade: A velocidade que o personagem tem de desviar de um ataque, como também a velocidade que o personagem atacará.

Equipamentos: O jogador terá à sua disposição armas e armaduras, tais como espadas, cajados, lanças e arcos, além de escudos, chapéus, elmos e outros equipamentos. Para adquirir esses equipamentos, o jogador poderá encontrá-los aleatoriamente em baús ou comprá-los nas cidades à medida que avança na jogatina.

Itens consumíveis e Tesouros: O jogador poderá encontrar ou comprar nas lojas itens que irão auxiliar a sua aventura, como poções de vida e de poder especial, bem como outros tipos de poções que possam curar atributos negativos, como envenenamento, cegueira, petrificação e outros. Os tesouros são encontrados aleatoriamente pelas cidades, cavernas e mundo. Esses itens podem ser encontrados nos comércios das cidades, mas também podem ser itens-chave que são essenciais para o progresso da aventura.

Movimentos Especiais: Em dado momento da história, os personagens aprenderão movimentos de sinergia, conhecidos no jogo como "Chamado de Poder". Esses movimentos combinam a habilidade de dois personagens em um único turno. Um exemplo seria a Feiticeira do grupo, Morgana, usando magia de fogo na espada do jogador, para que seu ataque cause dano físico e elemental de fogo.

Menus: O menu será acessado ao pausar o jogo para então acessar a bolsa de itens, equipamentos, conversar com o grupo e entre outros. Mas quando estão em batalha haverá um menu exclusivo para as batalhas com ações como atacar, defender, magia e entre outras ações.

Movimentação: Os personagens se movem em quatro direções, assim como na maioria dos RPGs e JRPGs. Por se tratar de um jogo com vista aérea os personagens se movem nas quatro direções cardeais.

Jogabilidade: A jogabilidade consiste em batalhas de turno encontradas aleatoriamente no mapa fora das cidades, florestas e cavernas. Semelhante nos jogos de RPG de turno dos anos 80 e 90, quando o jogador encontra uma batalha ele é levado para uma tela a parte de modo que ele terá turnos para tomar uma ação contra seu oponente.

Dificuldades: O jogo não tem uma dificuldade que possa ser escolhida, visto que o progresso de dificuldade avança de acordo com o progresso da história, de modo que a dificuldade do jogo é determinada pelas áreas. Sendo assim o jogador pode explorar áreas contra inimigos mais fracos, do seu nível ou níveis acima do seu.

Saves: O jogador não pode salvar o game a qualquer momento, para que ele salve o seu progresso ele deverá procurar uma cidade, vila ou castelo e ir a uma igreja para que possa se confessar e salvar seu progresso.

Elementos/Identidade

Nostalgia: O game se sustenta nas raízes do gênero, como tudo começou, de modo que gera um bom sentimento de familiaridade de conforto para o jogador.

Estilo/Estética: Pelo fato de se inspirar em JRPGs dos anos 80 e 90, o estilo de arte tem grandes referência as animações orientais e mangás.

Variedade de inimigos: Por se tratar de um RPG o vasto número de inimigos é um dos fatores mais marcantes desse tipo de experiência. Contando com 60 monstros, incluindo chefes secretos, o jogador tem muito o que conhecer sobre o mundo e experienciar.

Calabouços: O jogo contém duas Dungeons (Calabouços) secretas com itens raros para o jogador se aventurar.

Ambientação e História:

A aventura se desenrola no mundo de Eldrya, um cenário medieval e fantástico onde os habitantes convivem com a magia. Milênios atrás, durante a era do Oblívio, ocorreu repentinamente uma explosão de luz que deu origem ao mundo e, ao longo dos séculos, à vida. Neste universo, a Luz é venerada como uma entidade sagrada responsável pelo equilíbrio, enquanto o Oblívio é a energia que se opõe a essa entidade luminosa.

Há eras atrás, um poderoso Demônio mergulhou Eldrya nas trevas. Utilizando exércitos de monstros, ele arrasou cidades, conquistou reinos e autoproclamou-se rei. Este reinado perverso perdurou por anos, ocasionando o declínio da luz tanto no mundo quanto nos corações dos seres. O céu obscureceu-se, as terras tornaram-se estéreis, a fome assolou e alguns rios secaram. O desespero pairava sobre as pessoas até que, em um certo dia, um pilar de luz irrompeu nos céus. Nos quatro cantos de Eldrya, avistava-se o feixe de luz, de onde emergiu uma figura radiante, armada com espada e escudo, enfrentando o demônio e seus seguidores.

Após uma batalha intensa, o ser de Luz triunfou sobre o Rei Demônio, banindo-o de Eldrya e restaurando a paz no mundo. Como símbolo de paz, a entidade entregou a semente da luz, para que fosse protegida como uma manifestação material da Luz. Embora a paz tenha retornado, os monstros ainda vagam pelas terras e reinos, enquanto as pessoas aprenderam a coexistir com essas criaturas ao longo do tempo.

Assim como surgiu outrora, o herói ascendeu aos céus pelo pilar de luz, tornando-se uma lenda em toda Eldrya, conhecido como o Guerreiro da Luz. Sua saga foi transmitida às gerações futuras através de canções e histórias. Desde então, as narrativas reiteram que "Quando as trevas se erguerem, o Guerreiro da Luz surgirá para combater as sombras, restaurando a Luz e o equilíbrio".

3.1.2 Conceituação do Mundo

Nesta etapa, foi utilizada a seção "Ambientação da História" presente no GDD (Game Design Document) para explorar os conceitos sobre o funcionamento do mundo onde a história irá acontecer. Esta fase é crucial, pois auxiliará os artistas conceituais a compreenderem melhor o ambiente no qual a história se desenrola. Com isso em mente, foram examinados os conceitos relacionados à origem do mundo, à luz, à própria estrutura do mundo e à magia.

3.1.2.1 A Luz

A Luz é a entidade benevolente que, segundo os mitos da criação do mundo, rege o equilíbrio, desempenhando um papel semelhante ao de uma divindade. De acordo com as histórias, inicialmente, tudo era o Oblívio, mas subitamente ocorreu uma explosão de luz e o mundo de Eldrya começou a existir, trazendo consigo os seres. Essa entidade é responsável por enviar o Guerreiro da Luz para lutar e derrotar o Rei Demônio no passado.

3.1.2.2 O Oblívio

O Oblívio é a energia oposta à Luz, de acordo com as lendas. Essa energia sempre existiu, assim como a luz, porém, a criação do mundo se deu por meio de uma explosão de energia da Luz.

Assim como o mundo foi criado a partir da Luz, existe um mundo de esquecimento paralelo ao mundo da Luz. Trata-se de uma dimensão desconhecida, um lugar sobre o qual se sabe muito pouco, exceto que é o destino das coisas quando são esquecidas. A energia desse plano é conhecida como uma força maligna, e tais poderes são proibidos de serem utilizados. Também é o local para

onde o Rei Demônio foi banido após perder a batalha para o Guerreiro da Luz séculos atrás.

3.1.2.3 O Mundo

O mundo de Eldrya é um ambiente fantástico e medieval onde algumas criaturas e pessoas possuem a capacidade de utilizar a magia, enquanto outros podem adquiri-la por meio dos estudos. A magia emana da própria terra e se manifesta em todos os lugares e seres.

Eldrya é uma terra vasta, composta por diversas planícies, montanhas, florestas e pântanos. Os biomas variam em diferentes regiões, onde se encontram cidades e vilarejos.

Devido a um sistema feudal, existem cinco reis responsáveis por governar diferentes regiões: o Rei do Norte, o Rei do Sul, o Rei do Leste, o Rei do Oeste e um Rei de terras muito distantes que não constam no mapa do mundo conhecido. Os reinos subsistem principalmente da agricultura e da pecuária, realizadas em pequenas vilas dentro das terras sob o domínio de cada reino."

3.1.2.4 A Magia

Alguns seres podem nascer com dons mágicos voltados para áreas como a medicina, envolvendo magias de cura, ou para o combate, como magias de piromancia, gelo, eletricidade, entre outras. No entanto, esse dom da magia se manifestava de forma imprevisível, tornando-o poderoso e perigoso em seus primeiros momentos.

Para lidar com essa imprevisibilidade, foram elaboradas palavras mágicas capazes de moldar a essência interior em feitiços, permitindo o uso dos poderes com maior precisão, intensidade e variedade. Visto que agora que o usuário consegue mentalizar e assim tornar mais forte e direcionar os feitiços.

3.1.3 Conceituação dos Personagens

Da narrativa, foram retirados os dois personagens, sendo eles: o **Herói** (Guerreiro) e **Morgana** (Feiticeira do grupo), que serão jogáveis, e será desenvolvido

o *concept art* dos mesmos. Dito isso, esse processo seria o mesmo utilizado para a concepção de quaisquer outros personagens para o mesmo projeto. Segundo Guilherme Rodrigues (2015), é recomendado que as descrições dos personagens não sejam muito excessivas, para assim dar mais liberdade aos *concept artists*, possibilitando que gerem mais alternativas a fim de encontrar uma direção sem muitas limitações de texto.

3.1.3.1 Conceituação do herói

O herói não possui um nome fixo, uma vez que os jogos de RPG oferecem a opção de escolha de nome. Por consequência, muitos personagens acabam sem um nome definido. Este personagem é uma pastora de ovelhas em uma pequena vila próxima ao castelo do Norte. Ela se destaca por sua coragem e altruísmo, estando sempre pronta para auxiliar os outros, mesmo que isso possa comprometer sua própria integridade.

Após o Rei Namyell sucumbir à ganância e à sede de conquista, ela iniciou uma jornada em busca de poderes do Oblívio para dominar toda Eldrya. Ele começou destruindo lugares e reinos com seus exércitos. Então, uma entidade da Luz revela ao herói em um sonho que um grande mal está prestes a ameaçar o mundo e que ela é a escolhida para derrotar esse mal. Sendo assim, ela deveria buscar os artefatos sagrados e a Lâmina da Alvorada, deixada pelo Guerreiro da Luz no passado. Ao acordar, o herói percebe que uma marca surgiu em sua mão direita.

Portanto, após a manifestação da marca, a personagem é direcionada a embarcar em uma jornada em busca dos artefatos do Guerreiro da Luz e procurar os três sábios para aprender sobre seu chamado e importância, ao mesmo tempo em que enfrenta o Rei, que está utilizando forças ocultas em seu plano.

3.1.3.2 O Herói: conceito amplo

O herói é uma jovem **pastora de ovelhas** em uma pequena vila próxima ao grande reino de River Guard. Ela é uma pessoa **corajosa**, de **coração puro**, **gentil** e **altruísta**, protegendo aqueles que precisam com sua espada de madeira. Certa noite, em um sonho, foi revelado a ela que era a reencarnação do Guerreiro da Luz e que um terrível mal estava se levantando para destruir o mundo. Assim, ela parte

em uma jornada para descobrir mais sobre seu chamado e salvar o mundo das forças do Oblívio.

3.1.3.3 Conceituação da Morgana

Morgana é uma personagem marcada por traumas e momentos difíceis em sua vida desde o seu início, sendo o mais marcante o fato de ter sido abandonada e resgatada no rio próximo à vila de Tarin por um casal de idosos, a quem ela considera seus pais.

Morgana é uma garota bondosa e por momentos desajeitada que vive na vila de Tarin, um pequeno vilarejo que vive do plantio de legumes e vegetais. Ela cresceu com muitos questionamentos sobre quem ela é e enfrentou o preconceito das outras crianças da vila, pois desde muito cedo manifestou habilidades mágicas. No entanto, por não saber controlá-las, causou alguns acidentes. Mesmo assim, ela nunca abandonou sua personalidade radiante e bondosa.

Assim, ela foi crescendo, privada de utilizar essas habilidades mágicas com medo do julgamento dos outros ao seu redor, mas seus pais sempre a apoiaram e tentaram auxiliar a menina.

Morgana conhece o herói, pois ele vai até sua vila em busca de informações sobre o paradeiro de um dos sábios da Luz, que o guiará em sua missão em busca da iluminação. A garota vê nele uma oportunidade de sair da vila e embarcar em uma jornada para descobrir mais sobre si mesma e utilizar seus poderes mágicos sem receio do preconceito. Assim, ela se une ao jogador com a promessa de ajudá-lo a encontrar os sábios, desde que ele a leve junto.

3.1.3.4 Morgana: conceito amplo

Morgana é uma jovem garota órfã adotada por dois idosos na pequena vila de Green Lands. Ela é **bondosa**, **desajeitada** e **ingênua** com suas habilidades mágicas, pois descobriu recentemente seus poderes. Morgana ajuda seus avós com as **plantações da fazenda** e possui conhecimento sobre plantas medicinais. Ela é uma personagem **engraçada**, porém muito insegura, pois desconhece sua própria história. Morgana se une ao herói para aprender a dominar seus poderes mágicos e em busca de respostas sobre quem ela é.

3.2 DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

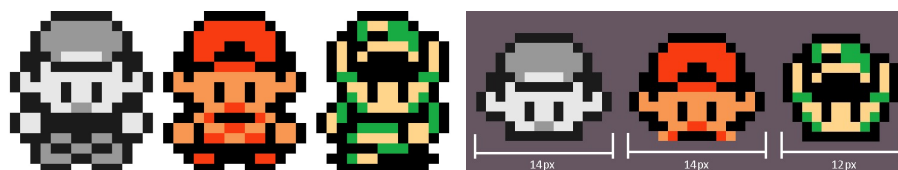
Tendo sido concluída toda a parte conceitual escrita da narrativa, dos personagens e do GCD (Game Concept Document), será iniciada a etapa de desenvolvimento dos personagens escolhidos, neste caso, o herói e a Morgana. As etapas a seguir consistirão na prática e desenvolvimento de todos os passos explicados e desenvolvidos anteriormente, a fim de gerar alternativas práticas para a aplicação da identidade e visual dos personagens de forma pictórica, para que a equipe de desenvolvimento possa avançar para as etapas subsequentes do desenvolvimento.

3.2.1 Limitações estéticas

Antes de iniciar a concepção dos personagens, é importante abordar questões relevantes sobre alguns parâmetros utilizados para o seu desenvolvimento. Considerando a proposta de criar dois personagens para um jogo de RPG com estética retrô, semelhante aos consoles Super Nintendo, Game Boy e Game Boy Advance, é necessário compreender as limitações de *hardware* presentes na época, as quais os desenvolvedores precisavam levar em conta para garantir o correto funcionamento do jogo dentro das especificações disponíveis naquela época.

Para ilustrar essa questão, podemos analisar jogos como *Pokémon Gold e Silver*, lançados em 1998 para o console portátil Game Boy da Nintendo. A tela desse console tinha uma resolução de 160x144 *pixels*, o que equivale a 2,56 polegadas. Cada elemento na tela era representado por *sprites*, imagens com uma resolução de 8x8 *pixels*, enquanto os personagens ocupavam uma resolução de 16x16 *pixels*.

Fig.5 Os personagens ocupavam uma resolução de 16x16 *pixels*, dando ênfase nas suas cabeças para valorizar essas características e diferenciá-los.



Fonte: Niko Uusitalo, 2020

Além disso, devido às limitações das paletas de cores, apenas um número limitado de cores estava disponível para ser utilizado pelos desenvolvedores, o que restringia as opções de design. Com todas essas questões em mente, os desenvolvedores tinham de simplificar o máximo, sem comprometer o produto final, para poder assim desenvolver o produto como desejado.

Fig.6 Exemplo de como ficam dispostos os elementos na tela do gameboy



Fonte: Niko Uusitalo, 2020

Atualmente, as limitações mencionadas não mais existem, graças à evolução da tecnologia e ao acesso facilitado a essas ferramentas. Com o advento dos computadores e outras plataformas de desenvolvimento de jogos, não apenas grandes empresas têm acesso aos recursos necessários para criar jogos, mas também desenvolvedores independentes podem desenvolvê-los dentro de suas próprias casas. Aliado ao fator da nostalgia e a praticidade desses jogos, devido a simplicidade de detalhes e elementos, os jogos indie com estética retrô têm ganhado bastante popularidade. O que antes eram limitações gráficas, sonoras e de hardware, agora são características estéticas incorporadas em produções recentes para emular a estética dos jogos do passado.

Essa abordagem tem se mostrado muito promissora, levando até mesmo pequenos desenvolvedores a competir em categorias de destaque, como por exemplo o jogo *Celeste*, que concorreu em diversas categorias na premiação do GOTY 2018 (*Game of The Year*). Dito isso, a proposta de concepção deste projeto está alinhada a essa visão de desenvolvimento mencionada anteriormente: criar dois personagens para um jogo de RPG independente com estética retrô, se inspirando nos elementos e características que definiram os jogos dessa época.

3.2.2 O Herói: desenvolvimento

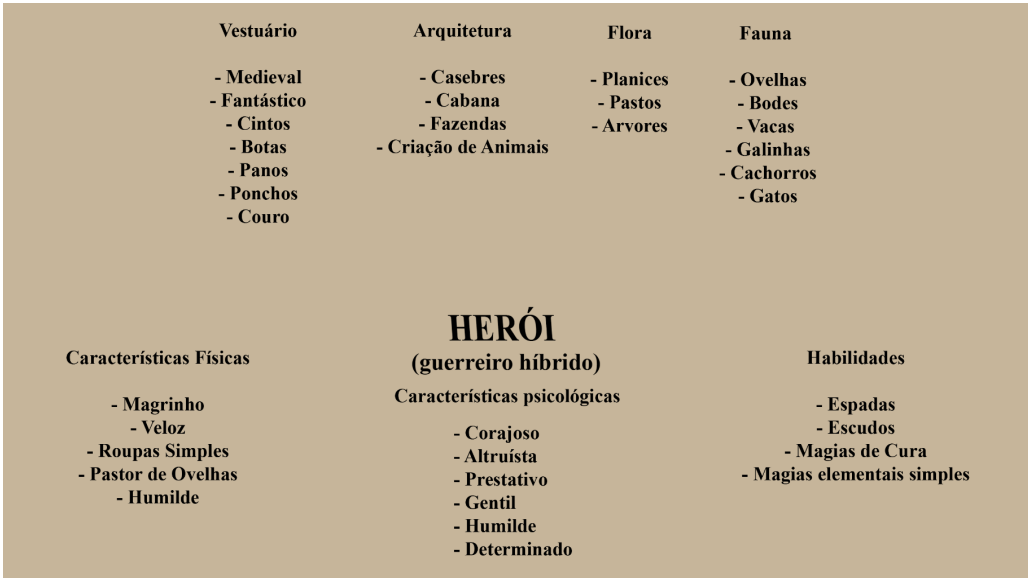
Desde o início, uma decisão tomada para este personagem foi que ele desempenharia a função de um protagonista silencioso, ou seja, ele não possuiria linhas de diálogo. Esse recurso foi amplamente utilizado em jogos eletrônicos nas décadas de 1980 e 1990 devido a limitações técnicas, mas ao longo do tempo o uso do diálogo tornou-se uma ferramenta a favor dos desenvolvedores, transformando o personagem do herói em uma projeção do jogador no mundo do jogo. Na fase inicial do conceito, foram definidas algumas características para o personagem retiradas da história geral do protagonista.

Por se tratar do personagem principal, ela demandou mais ideias e desenvolvimento do que os demais. A ideia central em torno da protagonista foi enfatizar as características culturais do local de origem e o papel que desempenhava em sua vila, no caso, como pastora de ovelhas. Nesse sentido, o foco era destacar essas características sem utilizar muitos elementos no design do personagem, considerando as possíveis fases futuras do desenvolvimento. Portanto, na tradução do *concept art* para *pixel art*, nem todos os elementos poderiam ser preservados devido às limitações técnicas.

3.2.2.1 Herói: mapa mental

Tendo esclarecido os pontos anteriores, procedeu-se à criação do Mapa Mental da personagem, no qual foram extraídas características psicológicas e físicas do conceito amplo e da história geral da mesma. Durante o desenvolvimento desta etapa, foram descobertas características sobre o herói, que se revelou ser corajoso, altruísta e determinado, vindo de uma vila simples dedicada à criação de ovelhas. Em função dessa atividade, o personagem desenvolveu habilidades com pequenas espadas para proteger os rebanhos de animais de eventuais predadores ou monstros.

Fig.7 Mapa Mental: Herói

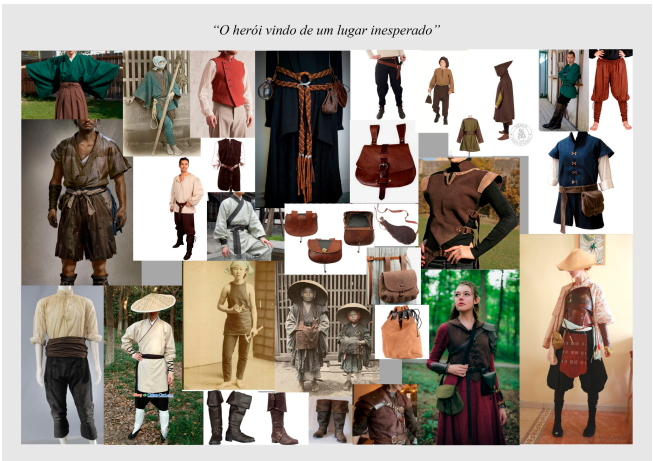


Fonte: Autoria Própria, 2023

3.2.2.2 Herói: moodboard

A pesquisa realizada, com base no mapa mental, revelou que, devido à origem humilde e à natureza rural da vila, onde a criação de ovelhas é uma atividade central, o personagem veste indumentárias simples, como roupas largas, bolsas de couro e sapatos, além de adotar cores sóbrias em suas vestimentas.

Fig.8 MoodBoard: Herói

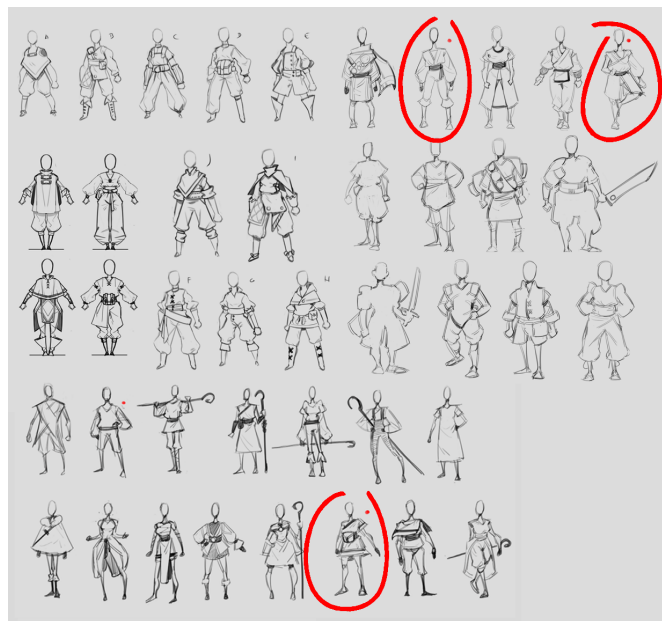


Fonte: Autoria Própria, 2023

3.2.2.3 Herói: esboço de minaturas

Com base no Mapa Mental e no *Moodboard*, foram desenvolvidas diversas miniaturas para o protagonista. Foram criados 42 desenhos de miniaturas para o personagem, seguindo a metodologia proposta por Guilherme Rodrigues (2015) e o livro “*The Skillful Huntsman*”.

Fig. 42 alternativas foram elaboradas, 3 foram selecionadas para fazer iteração e partir para a próxima fase.



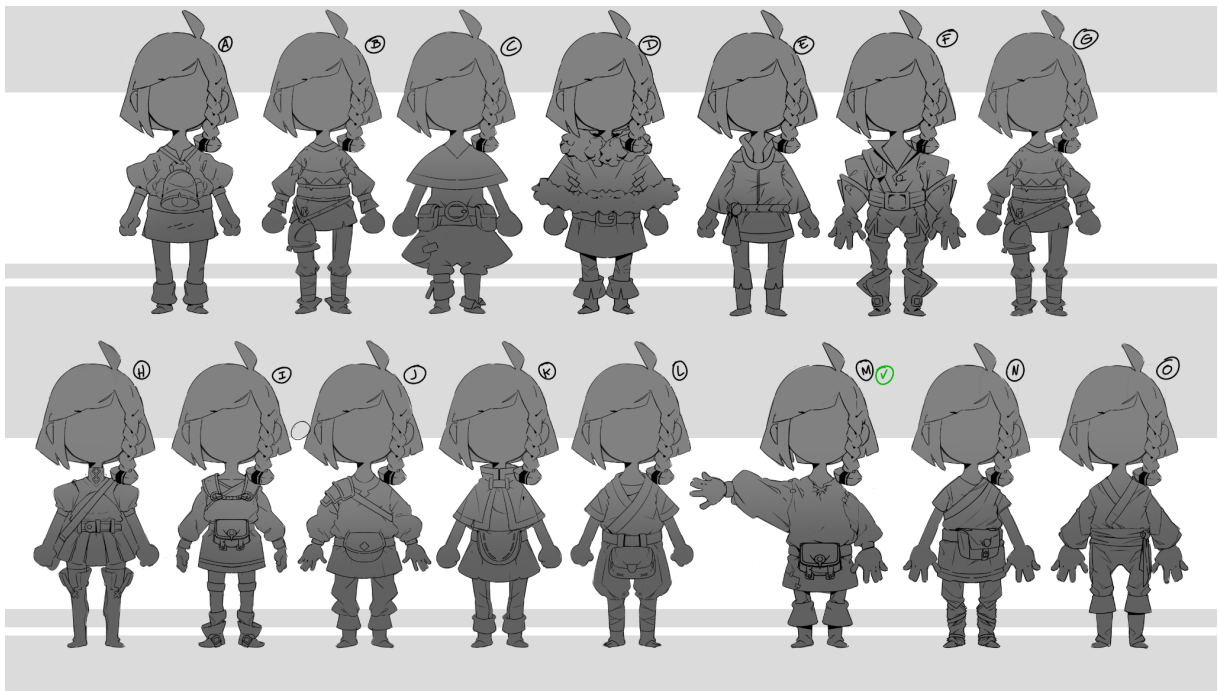
Fonte: Autoria Própria, 2023

Após esta fase de experimentação com miniaturas, uma direção foi escolhida e três miniaturas foram selecionadas para passarem por iterações, combinando elementos entre elas e gerando mais alternativas, porém com uma direção já definida. Com este passo determinado, optei por criar mais 15 miniaturas com um nível de detalhamento mais aprofundado, aproximando-se de um estágio mais próximo do 'final' do *concept art*. Isso foi feito para economizar tempo nas etapas subsequentes, eliminando assim a necessidade de refinamento significativo no personagem.

Algumas das alternativas seguiram direções diferentes das opções escolhidas, permitindo explorar até que ponto poderiam ser levadas dentro dessa abordagem e gerando alguns elementos que poderiam ser reutilizados.

A alternativa escolhida seguiu uma direção mais próxima do camponês tradicional, para reforçar a ideia de que o herói veio de um lugar humilde e mesmo assim está destinado a salvar o mundo. Assim, foi selecionada a alternativa M, na qual a personagem utiliza roupas de saco, botas de couro e uma mochila semelhante a uma pochete para que possa levar itens consigo.

Fig.10 Variação das 15 novas miniaturas elaboradas foi escolhida a alternativa de design final da personagem a alternativa M.

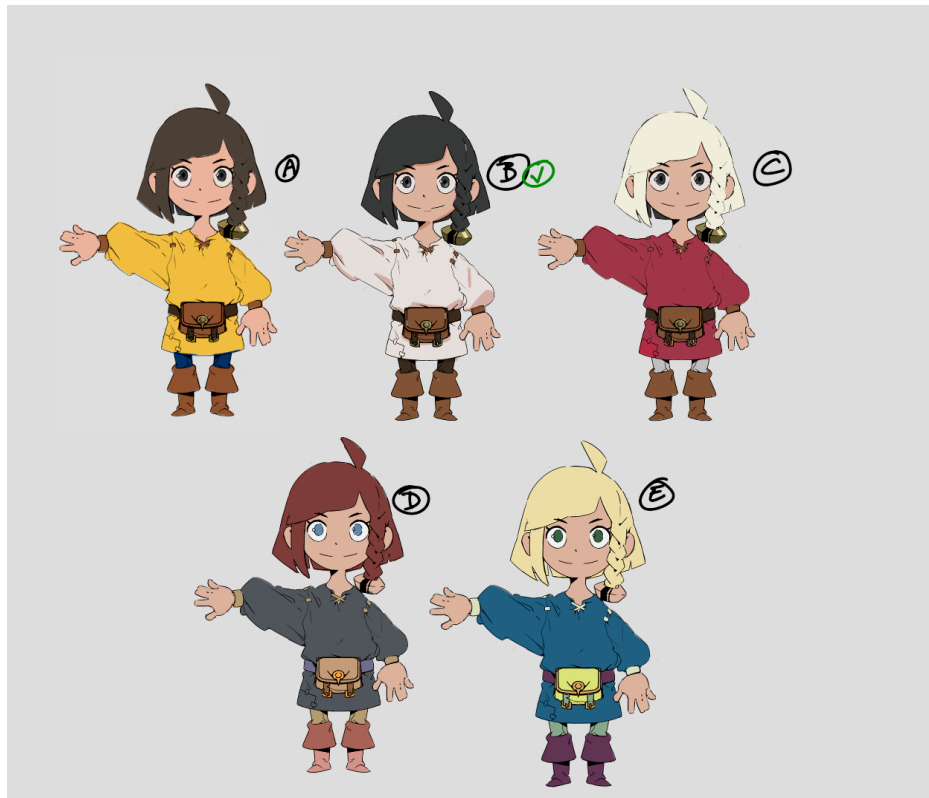


Fonte: Autoria Própria, 2023

3.2.2.4 Herói: refinamento e estudos cromáticos

Por fim, deu-se início à fase de refinamento e estudos cromáticos para a paleta de cores definitiva da personagem. Nesta etapa, optou-se por selecionar cores com tons terrosos e mais neutros, a fim de evocar a agricultura e também para seguir as cores simples presentes no moodboard, de modo a refletir os materiais mais simples e comuns associados aos camponeses medievais, como roupas de saco e couro.

Fig.11 estudos cromáticos para a personagem do herói, opção escolhida sendo a alternativa B.



Fonte: Autoria Própria, 2023

3.3.1 Morgana: desenvolvimento

Morgana é a personagem responsável pela maior parte das interações com o jogador, visto que este assume o controle de um protagonista silencioso. A maioria dos diálogos partirá dela e de personagens não jogáveis durante a aventura. Levando em consideração todos esses pontos, a personagem precisa evidenciar a função que ela irá desempenhar na dupla, sendo uma feiticeira além de possuir um visual chamativo e colorido.

3.3.3.1 Morgana: mapa mental

Conforme mencionado anteriormente, nesta etapa é crucial extrair características do conceito amplo do personagem e, posteriormente, buscar elementos e características geográficas que possam contribuir para o desenvolvimento. Durante essa etapa, foi identificado que Morgana é uma personagem ingênua, desajeitada e insegura. O local onde a personagem reside é

dedicado ao cultivo e à venda de legumes e vegetais. Por estar envolvida nessas atividades, Morgana veste roupas largas, coloridas e chapéus chamativos, seguindo o clichê dos chapéus de bruxas, o que fortalece a identidade da personagem dentro do contexto do grupo.

Fig.12 Mapa Mental da Morgana



Fonte: Autoria Própria, 2023

3.3.3.2 Morgana: moodboard

Levando em consideração os critérios do mapa mental, juntamente com a história da personagem, foi desenvolvido o moodboard. Nesta etapa, é importante selecionar imagens que sejam referentes à fase anterior, a fim de criar uma biblioteca visual própria para a personagem Morgana. Para as imagens, foi dada prioridade à escolha de roupas com bastante tecido, como mantas, capas e vestidos. Também foram selecionadas opções de chapéus, visto que esta é a característica mais significativa da silhueta da personagem, além de cores chamativas.

Fig.15 Segunda leva de miniaturas



Fonte: Autoria Própria, 2023

Passada essa etapa inicial de miniaturas, foram selecionadas alternativas que enfatizavam a parte superior da personagem, neste caso, a cabeça, já que é a parte mais significativa da silhueta e onde poderiam explorar mais opções, como cabelos, laços e chapéus diversos. Foram desenvolvidas mais dez alternativas para valorizar a silhueta da personagem, para então ser escolhida uma delas e realizar o estudo de cores.

A opção escolhida foi a alternativa J, pois incorpora as características avaliadas no mapa mental e no moodboard da personagem, além de permitir a inclusão de elementos como ponchos e detalhes bordados na vestimenta. Além disso, o chapéu possui uma silhueta marcante com assimetria, o que contribui para uma identidade mais forte da personagem.

Fig.16 A iteração escolhida foi a alternativa J e foram realizadas algumas alterações no design da personagem.



Fonte: Autoria Própria, 2023

3.3.3.4 Morgana: Refinamento e Estudos Cromáticos

Terminada a etapa de iterações e criação de alternativas, a alternativa J foi escolhida como o design final da personagem, mas foram realizadas algumas pequenas alterações no poncho branco e foram adicionados alguns adornos no vestido azul. E assim foi levada para a etapa de estudo cromático da personagem para a escolha final do design.

O estudo cromático que foi realizado pensou em como manter a origem camponesa da personagem, sem utilizar muitas cores. Mas também comunicar a função de feiticeira que a personagem desempenha na equipe. Tendo isso em vista foram escolhidas a mescla de cores branco e azul para remeter a personalidade bondosa da personagem, mas também cores chamativas para dar um contraste com as cores opostas.

Fig.17 A iteração escolhida foi a alternativa A e foram realizadas algumas alterações no design da personagem.



Fonte: Autoria Própria, 2023

4 DETALHAMENTO E ESPECIFICAÇÕES

Nesta fase final do desenvolvimento foi crucial criar representações gráficas detalhadas dos personagens para auxiliar a equipe responsável pelo desenvolvimento da *pixel art*. Isso se deve ao fato de que, durante o processo de construção, alguns detalhes precisam ser simplificados, já que a *pixel art* não suporta uma grande quantidade de elementos visuais. Com isso em mente, foi necessário simplificar a quantidade de detalhes a fim de evitar a perda de informações durante a conversão do conceito original para a imagem final que será apresentada ao jogador ao longo do jogo.

Além disso, foram conduzidos estudos dos personagens, incluindo experimentações com expressões faciais, que serviram como guia para sugestões destinadas à equipe de animação e aos responsáveis pela conversão do conceito

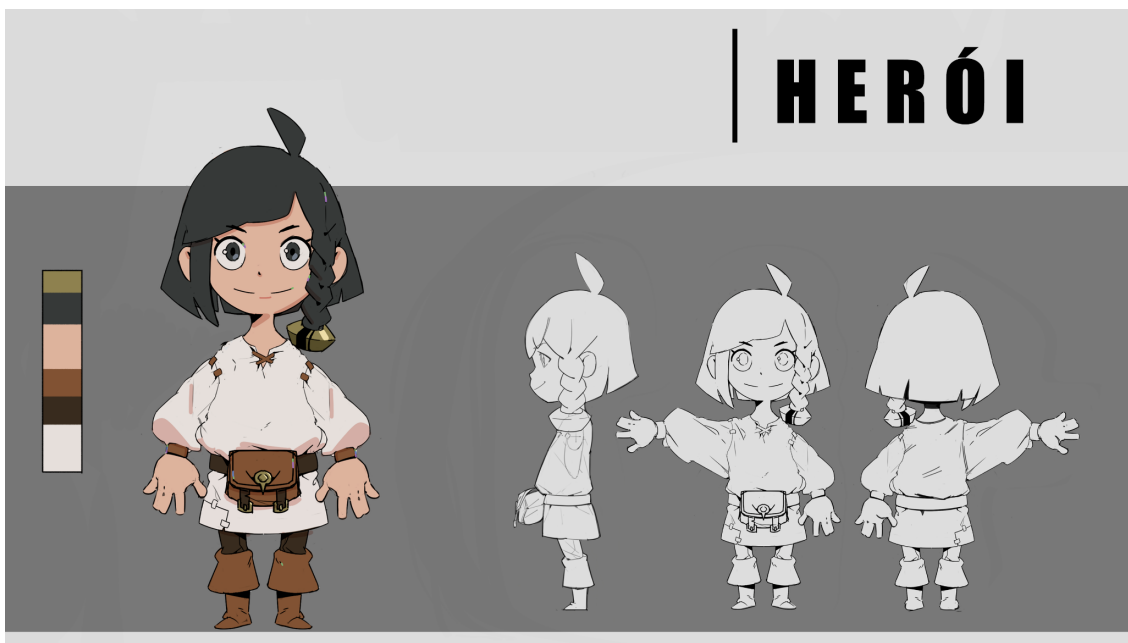
artístico para *pixel art*, visando minimizar a perda de elementos durante essa transição.

Fig.18 Explorações de expressões faciais da personagem do herói.



Fonte: Autoria Própria, 2023

Fig.19 *Concept art* finalizado do herói com sua paleta de cores e vistas para referência.



Fonte: Autoria Própria, 2023

O mesmo trabalho de exploração de expressões faciais e vistas também foi realizado com o personagem Morgana. Essa abordagem tornou-se ainda mais crucial devido ao seu chapéu, que ocupa grande parte de sua silhueta e representa o elemento mais significativo de seu design. Além disso, o chapéu serve para ocultar os detalhes do cabelo da personagem. É relevante considerar que a personagem pode eventualmente deixar cair ou retirar o chapéu, portanto, essa informação deve ser comunicada às outras equipes.

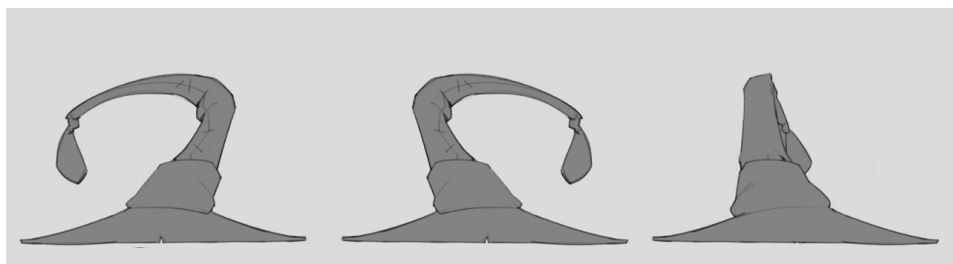
Fig.20 Explorações de expressões faciais da personagem Morgana também foram realizadas.



Fonte: Autoria Própria, 2023

Após a exploração das expressões, foi realizada uma apresentação mais refinada das duas personagens, incluindo esquemas cromáticos e uma disposição mais apresentável em uma única imagem para cada uma delas, com o objetivo de disponibilizar imagens finais como referência para a equipe. Além disso, pretende utilizá-las eventualmente no auxílio da produção de material promocional, permitindo que os ilustradores desenvolvam ilustrações das personagens para possíveis produtos ou ações de marketing destinadas à promoção do jogo. Também foram desenvolvidas vistas do chapéu da personagem, para que os artistas tenham referência de ângulo.

Fig.21 vistas do chapéu da Morgana.



Fonte: Autoria Própria, 2023

Fig.22 *Concept art* finalizado da Morgana com sua paleta de cores e vistas para referência



Fonte: Autoria Própria, 2023

A pesquisa chega ao seu término neste ponto e todos os resultados obtidos ao longo deste trabalho foram elaborados visando a transição para a próxima etapa, que consistirá no desenvolvimento da *pixel art* dos personagens e de todos os outros elementos visuais que serão apresentados dentro do jogo. Mas essa fase não foi incluída no processo, pois extrapola a fase de *concept art*.

5 CONCLUSÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo facilitar a introdução ao processo de *concept art*, oferecendo uma abordagem inicial e intuitiva para a criação de personagens por meio de uma metodologia simplificada. No entanto, é crucial ressaltar que o *concept art* é parte integrante de um processo criativo, o qual pode variar significativamente de profissional para profissional. Tendo em vista que se trata de um processo interativo e altamente criativo, os artistas podem utilizar uma variedade de ferramentas, passos e abordagens para alcançar o objetivo final, que é a entrega do *concept art*.

É importante destacar que o *concept artist* está envolvido no desenvolvimento do início ao fim. Embora o design final do personagem possa ser estabelecido ao longo do projeto, podem ser necessárias alterações ou até mesmo redesigns durante

o processo de criação. Assim, esse profissional mantém contato contínuo com outras equipes criativas ao longo de toda a produção.

Considerando todos os pontos e perspectivas apresentados, é evidente como o processo de *concept art* se assemelha aos processos de design, mesmo que de forma iterativa, estão presentes etapas em comum, como desenvolvimento e conceituação preliminar, apresentação de ideias e refinamento de alternativas para o produto final.

Durante o desenvolvimento deste trabalho, foi perceptível para mim, como profissional, a valorização das referências e a descoberta de novas abordagens para estudar e abordar o *concept art*. Além disso, minha paixão por essa função foi reforçada, mesmo que já era algo que eu aspirava iniciar. O contato com essa área e profissionais, aliado à versatilidade da profissão, aumentou ainda mais meu interesse nesse campo.

Este estudo esclareceu questões sobre o desenvolvimento criativo de personagens e ressaltou a importância do *concept artist* durante o desenvolvimento. Além disso, como procurei demonstrar ao longo da pesquisa, o cenário do desenvolvimento de jogos indie possibilita que pequenas equipes desenvolvam jogos em suas próprias residências, não apenas por meio de grandes estúdios e investimentos elevados. Portanto, essa pesquisa pode oferecer novas abordagens tanto para equipes de desenvolvimento de jogos pequenas quanto para grandes equipes, tornando esse processo cada vez mais acessível a diversos grupos.

REFERÊNCIAS

Clube de Autores. **Arquétipos de personagens segundo Vogler**. Blog Clube de Autores. Disponível em:

<https://blog.clubedeautores.com.br/2020/07/arquetipos-de-personagens-segundo-vogler.html>. Acesso em: [19/02/2023].

ESTADÃO. **Mercado de Games Superaquece com Isolamento Social**. Estadão. Disponível em:

<https://www.estadao.com.br/infograficos/economia,mercado-de-games-e-superaquecido-com-isolamento-social,1093479>. Acesso em: [15/03/2023].

Looking At Pixels Part 1: **Characters**. **Niko Uusitalo** . Disponível em:

<https://www.nikouusitalo.com/blog/looking-at-pixels-part-1-characters/>. Acesso em: [26/02/2024].

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” Orientador: Ricardo Cunha Lima. 2015. 77 f. TCC (Especialização) – Curso de Design Digital, Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.

ROBERTSON, Scott. **The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design**. Design Studio Press, 2005.

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix, 1995.

OLHAR DIGITAL. **Exportação de jogos brasileiros cresce 600%, aponta relatório Brazil Games**. Olhar Digital. Disponível em:

<https://olhardigital.com.br/2022/02/14/games-e-consoles/exportacao-de-jogos-brasileiros-cresce-600-aponta-relatorio-brazil-games/>. Acesso em: [20/05/2023].

SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design**. Watson-Guptill, 2012.

TEIXEIRA, Everton de Andrade Mendes. **WORLDBUILDING: A CRIAÇÃO DE MUNDOS FANTÁSTICOS NO AUDIOVISUAL**. Orientadora: Amanda Mansur Custódio Nogueira. 2018. 114 f. TCC (Graduação) – Curso de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2018.

TV TROPES. **Worldbuilding**. **TV Tropes**. Disponível em:

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Worldbuilding>. Acesso em: [25/07/2023].

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.

JACKSON BARBOSA DA SILVA

CONCEPT ART PARA JOGO ELETRÔNICO DE RPG
“CORAÇÃO DA LUZ”

Projeto de Graduação em Design
apresentado ao Curso de Design da
Universidade Federal de Pernambuco,
Campus do Agreste, como requisito para
obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovado em: 19/03/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Cunha Lima (orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profa. Dra. Tércia Valfrida Nunes (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Natalia de Lima Alves (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco