

# Come Make: Jogo Digital de Plataformas em 2D onde Você é Autor de uma História em Quadrinhos

Genivaldo Geyffison Virgolino Santos  
 Curso em Tecnologia em Jogos Digitais  
 UNIFACISA – Centro Universitário  
 Campina Grande, Brasil  
 geyffisonhp@hotmail.com

Daniel Leite Costa (Orientador)  
 Curso em Tecnologia em Jogos Digitais  
 UNIFACISA – Centro Universitário  
 Campina Grande, Brasil  
 daniel.leite.costa@gmail.com

**Resumo**—Este artigo apresenta o protótipo de *Come Make*, jogo digital do gênero plataforma com elementos de quebra-cabeças e gráficos em duas dimensões desenvolvido para computadores. Empregando mecânicas de plataformas e utilizando a habilidade de criar rabiscos para intervir no cenário, o jogador e o personagem protagonista são peças fundamentais para o desenvolvimento de uma história em quadrinhos no mundo do jogo. Para isso, ambos deverão ser capazes de finalizar todas as etapas e desafios, derrotando os inimigos até o fim de sua própria história. O artigo objetiva apresentar a proposta do jogo digital, detalhando suas regras, game design, mecânicas e desenvolvimento da estética. Foram obtidos resultados positivos com o protótipo, em que foi possível desenvolver a mecânica principal de gameplay, revelando potencial de jogabilidade, temático e estético. Considerando-se os diferenciais mecânicos e estéticos de *Come Make* enquanto jogo digital de plataforma, conclui-se que o produto possa se destacar entre o público consumidor de histórias em quadrinhos e de jogos digitais de plataforma.

**Palavras-Chave**—*Jogo Digital, História em quadrinhos, Plataforma, Estética*

## I. INTRODUÇÃO

A arte é uma das mais antigas atividades humanas, uma prática inerente a sua existência. Desde a Pré-História, o ser humano produz arte, e, independentemente da intencionalidade contemplativa ou não, esculturas, pinturas e registros pré-textuais deste período já marcam a história da arte e da própria humanidade. Ao longo dos anos a arte foi segmentada e classificada em categorias numeradas [1], e.g. arte sonora (som), a primeira arte e o cinema, a sétima arte. Excepcionalmente, outras categorias de atividades humanas também receberam, além da numeração, o status de arte, como a fotografia, as histórias em quadrinhos (ou HQs) e os games [2].

Se por um lado pode-se considerar os jogos digitais uma forma de arte, por outro, enquanto produto, os jogos digitais têm-se tornado uma das maiores indústrias do entretenimento da atualidade, faturando mais que os mercados do cinema e da música. Somando todos os aparelhos e plataformas, a indústria de games se mantém como uma das mais rentáveis, com US\$ 152 bilhões em vendas no ano de 2019 [3]. Com produções cada vez maiores, histórias densas, gráficos altamente detalhados e realistas, os jogos digitais vêm, a cada ano, surpreendendo o público consumidor, com propostas inovadoras em aspectos como narrativa, mecânica e estética. Porém, mesmo com os avanços tecnológicos dos jogos digitais se dirigindo para gráficos tridimensionais (3D) cada vez mais realistas, e.g. *Death Stranding* e *The Last of Us Part II*, ainda existe um amplo público que consome jogos com gêneros ligados tipicamente aos gráficos bidimensionais (2D),

e.g. *Rayman Origins* e *Stardew Valley*; historicamente, esta foi a estética dominante no mercado até meados da década de 90. No entanto, mesmo com os gráficos cada vez mais realistas em 3D, o público ainda se encanta com jogos digitais com gráficos em duas dimensões dos mais variados gêneros.

Ao longo dos anos, os jogos digitais se dividiram em muitos gêneros e subgêneros diferentes, cada um com suas características específicas, que impactam diretamente em seu processo de design. Segundo Rogers [4], um gênero de jogo digital é usado para descrever, essencialmente, o estilo de gameplay. Um dos gêneros mais populares que se desenvolveu em paralelo ao 2D enquanto estética foram os Jogos de Plataforma (ou *Platformers*). *Platformers*, de modo geral, apresentam algum aspecto de aventura, embora jogos de aventura não sejam necessariamente jogos de plataforma. Para Fullerton [5], jogos de aventura enfatizam exploração, coleção e solução de quebra-cabeças. O jogador geralmente desempenha o papel de um personagem em uma missão de algum tipo. Por outro lado, Rogers [4] afirma que um jogo de plataforma geralmente apresenta um personagem pulando (ou balançando e quicando) através de ambientes desafiadores de plataforma. Ainda que Rogers considere o gênero de Plataforma sendo na verdade um subgênero de Jogos de Ação, este subgênero tem características que podem se relacionar com muitos outros tipos de gêneros e subgêneros, se tornando muitas vezes um gênero complementar, geralmente acrescentado a outro tipo de gênero, e.g. Jogo de Plataforma e Aventura, Plataforma e Exploração. Este é um gênero de gameplay aparentemente simples, mas agradável, e que pode se mesclar com muitos outros gêneros, podendo gerar uma imensa variedade de gameplays distintos. Apesar de jogos digitais de plataforma serem um conceito relativamente antigo, estes ainda são bastante populares e são constantemente reinventados, sejam com mecânicas inovadoras, estéticas diferenciadas ou narrativas cativantes.

Além dos jogos digitais, outra categoria de arte a se destacar nas últimas décadas são as Histórias em Quadrinhos. Will Eisner [7] define as histórias em quadrinhos como uma arte sequencial de sobreposição de palavras e imagens, em que há a necessidade de interpretação visual e verbal. Por outro lado, Scott McCloud [8] teoriza que as histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informação e/ou produzir uma resposta no espectador”. Além de serem bem-sucedidas como produtos visuais e literários, as histórias em quadrinhos também ganham notoriedade quando são adaptadas para outros tipos de mídias, como as produções cinematográficas internacionais. Essa tradução intersemiótica, impulsionada pelo sucesso comercial das obras cinematográficas [6], acaba por trazer, em paralelo, visibilidade também para a mídia original. Esta inter-relação,

explorada em diversas pesquisas, e.g. [9], [10], [11] e [12], alimenta um universo compartilhado que se expande em popularidade ao mesmo tempo em que se mostra um modelo de negócios lucrativo.

Muitos personagens e histórias originadas das páginas de quadrinhos fazem muito sucesso também nos jogos digitais, e.g. franquia Arkham, protagonizada por Batman e desenvolvida pela Warner Studios e franquia The Walking Dead, que originalmente surgiu como uma HQ, expandiu-se para uma série de TV de sucesso e também para uma série de jogos digitais. Outro exemplo transmidiático de destaque recente entre as HQs, cinema e jogos digitais foi Homem-Aranha, que além de ter diversos jogos digitais lançados desde a década de 90, e.g. Spider-Man and Venom: Maximum Carnage (1994) e Spider-Man (2018), também ganhou uma adaptação animada, chamada Homem-Aranha no Aranhaverso, com um aspecto diferencial de estética inovadora e carismática, fazendo não só uma homenagem a este personagem icônico, como também fazendo uma homenagem a todo o universo dos quadrinhos e sua evolução estética. Há também experiências em que quadrinhos e jogos digitais se relacionam mutuamente em seu processo criativo; uma das obras mais simbólicas deste relacionamento é Comix Zone (1995), que pode ser considerada a primeira HQ interativa, pois foi feita totalmente baseada na estética típica de uma história em quadrinhos americana, além de seus elementos de interface lembrarem constantemente estes aspectos. No entanto, o aspecto transmidiático dos jogos digitais e das histórias em quadrinhos já perpassa o produto *per se*, servindo também como tema de pesquisa e produção científica. Academicamente, a inter-relação entre jogos digitais e quadrinhos vêm sendo abordada por várias pesquisas, e.g. [13], [14] e [15], que buscam compreender, de modo holístico e abrangente, como as características e particularidades de cada um destes artefatos influem nos produtos oriundos dessa miscigenação.

Sendo assim, este artigo apresenta o jogo digital Come Make, que mescla e se aproveita desses dois artefatos de entretenimento (HQs e jogos digitais) para criar uma experiência diferenciada para o jogador, tornando-o parte ainda mais fundamental dentro da história e da jogabilidade. O objetivo do jogo digital proposto, então, é apresentar ao jogador parte do processo criativo do desenvolvimento de histórias em quadrinhos sem deixar de lado a diversão, imersão e uma jogabilidade diferenciada.

## II. JOGO PROPOSTO

"Come Make" é um jogo digital do gênero Plataforma 2D, com algumas soluções criativas para *Puzzles* (ou Quebra-Cabeças) em seu Level Design (desenvolvimento de fases). A proposta do jogo digital é colocar o jogador, chamado de "Você", como autor(a) de uma história em quadrinhos. O objetivo do jogador é concluir a HQ, atravessando as fases, sendo estas representadas como os principais processos de desenvolvimento relacionados a parte artística visual de uma história em quadrinhos (e.g. Esboço, Tinta e Cores), já que os processos de produção da escrita e roteiro não são profundamente abordados no design inicial do protótipo. Para isso, o jogador controla Riroin (protagonista) e um pincel que pode interferir na jogabilidade a cada momento do processo de gameplay. Durante todas as fases, o jogador deverá evitar inimigos enquanto atravessa as plataformas e puzzles utilizando objetos interativos do cenário e uma habilidade de criar rabiscos e linhas. Idealizado e elaborado para

computadores (PC), Come Make se aproveita do inter-relacionamento de dois produtos de entretenimento: os Jogos Digitais e as Histórias em Quadrinhos.

São poucos os jogos digitais que exploram a inter-relação estética, temática ou mecânica com as HQs. Um destes exemplos é Comix Zone, uma história em quadrinhos interativa, porém com mecânicas de jogo estilo *beat-n-up*; e Max - The Curse of Brotherhood, um jogo digital do tipo plataforma com mecânicas similares, porém sem relação com a ambientação proposta em Come Make.

### A. Controles e Mecânicas

Pelo fato de ser um jogo de Plataforma, Come Make possui mecânicas convencionais deste gênero, e.g. controles em quatro direções, atravessar obstáculos e enfrentar inimigos. Segundo Rogers [4], o gênero de plataforma é um subgênero derivado do gênero de ação. Jogos do gênero de ação são jogos que exigem a coordenação das mãos e olhos para jogar. Logo, parte dos controles são intuitivos, como é o caso da movimentação do personagem, que se move em quatro direções (cima, baixo, esquerda e direita), facilitando o aprendizado rápido do jogador com relação a movimentação. O restante dos controles são apresentados a partir de tutoriais práticos ao longo do jogo, deixando a jogabilidade mais fluida e direta, e.g. um local do cenário onde será preciso pular, uma caixa que pode ser arrastada e distante de uma parede, deixando claro que pode ser escalada. A movimentação do personagem e as demais interações com o cenário são controladas a partir de teclado e mouse (Fig. 1); espera-se desenvolver e implementar o uso de joystick em uma versão futura.

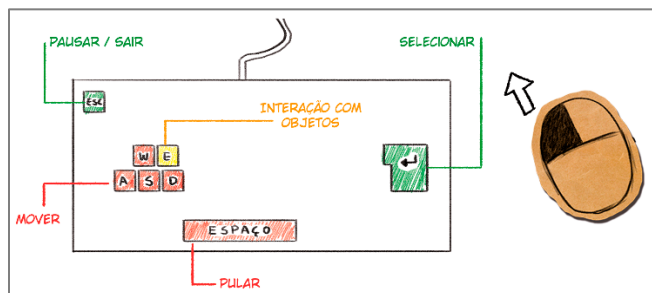


Fig. 1. Controladores em teclado e mouse.

Fonte: Elaborada pelos Autores.

Sinteticamente, pode-se dividir a mecânica entre as interações/ movimentações do personagem com o cenário e a habilidade de poder riscar/ apagar linhas utilizando o mouse. O personagem não pode atacar, entretanto, pode ser atacado por seus inimigos.

### B. A Habilidade de Rabiscar

Além de ser a habilidade principal, esta é a diferenciação mecânica fundamental de Come Make enquanto jogo digital. O jogador pode, em determinados momentos, criar um rabisco no cenário, utilizando livremente o mouse. Durante alguns poucos segundos, o rabisco desenhado servirá para ajudar tanto o personagem a atravessar locais distantes e complicados de alcançar (criando uma espécie de ponte/plataforma) com suas mecânicas básicas de movimentação, além de ser possível apagar os rabiscos criados em qualquer ocasião anterior. Uma síntese do funcionamento desta mecânica está apresentada na Fig. 2.

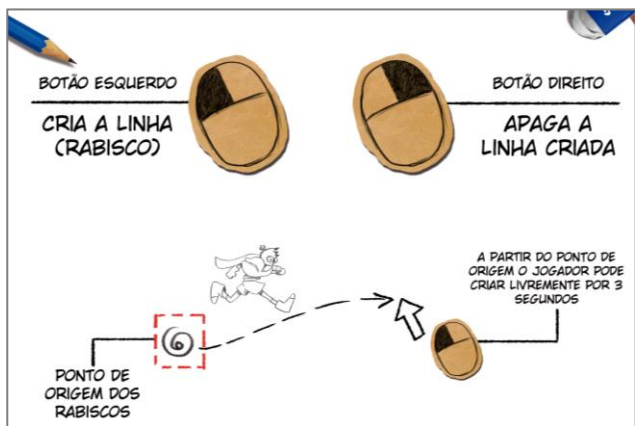


Fig. 2. Funções do mouse e como utilizar a mecânica de rabiscar. Fonte: Elaborada pelos Autores.

A habilidade de rabiscar só pode ser acionada quando houver no cenário pequenos espirais (Fig. 2, em destaque pontilhado). Estes servem como ponto de origem do rabisco, não sendo possível criar riscos em qualquer local, apenas onde houver estes pontos de origem. Da mesma maneira, é possível apagá-los, mas somente se estiverem tracejados a partir das origens. Também, dependendo da ocasião, é possível utilizar esses rabiscos para criar barreiras que os inimigos não poderão atravessar (Fig. 3). Ou seja, o rabisco é uma mecânica que ajuda o personagem na construção de caminhos para sua trajetória e/ou para criar barreiras protetoras.

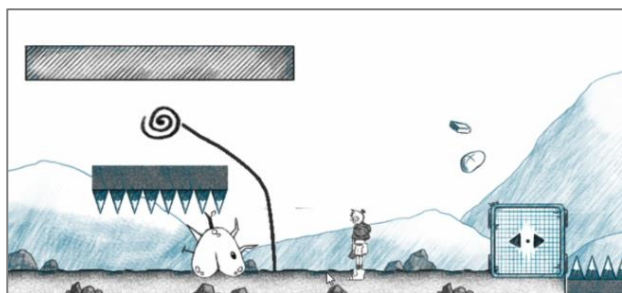


Fig. 3. Utilizando uma barreira desenhada dentro do protótipo. Fonte: Elaborada pelos Autores.

C. Level Design

Cada fase é uma etapa interativa da ilustração de uma história em quadrinhos, sendo um total de 3 etapas (Esboços, Tinta e Cores) e consequentemente 3 fases em jogo. Todos os níveis terão desafios bem semelhantes, porém novos inimigos irão surgir gradativamente além da habilidade de rabiscar/apagar se moldar ao contexto da fase, sendo assim, na fase 1 essa habilidade será de riscar e apagar, na fase 2 a habilidade será de criar rabiscos definitivos, que não se podem apagar uma vez criados, e por fim na fase 3 a habilidade envolverá cores, como por exemplo colorir determinadas plataformas. Somente a primeira fase foi esboçada e desenvolvida para protótipo (Fig. 4), servindo como teste para as mecânicas propostas e a jogabilidade, também servindo como experiência de desenvolvimento e design, de modo a detectar possíveis erros e analisar e avaliar como trazer melhorias futuras para esta e demais fases.

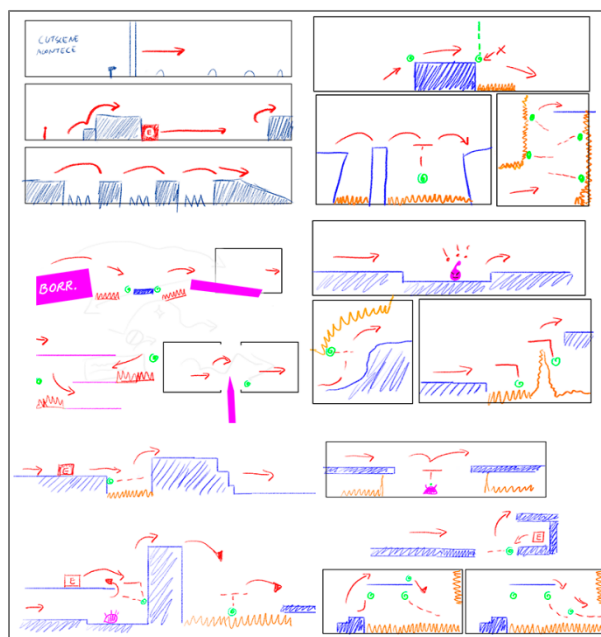


Fig. 4. Level Design da primeira fase. Fonte: Elaborada pelos Autores.

D. Arte e Estética

Dentro da história de Come Make existem duas ambientações que se complementam: o “Mundo dos Quadrinhos” em contato com o “Mundo Real”, se passando no que seria a mesa de trabalho do(a) autor(a) (Fig. 5). Para a proposta de ambientação do jogo digital, a escolha da estética foi um ponto crucial para ajudar a criar mais imersão dentro da experiência de jogo. A estética é totalmente bidimensional (2D), sendo desta maneira, plausível e relacionada à proposta de jogo, já que histórias em quadrinhos são, quase que em sua totalidade, produzidas em duas dimensões.



Fig. 5. Arte promocional com estética pronta. Fonte: Elaborada pelos Autores.

A principal inspiração para a arte vem do estilo cartunesco (ou *cartoon*), um dos estilos mais populares de desenho, principalmente nos desenhos animados e nas histórias em quadrinhos. Este estilo foi utilizado para a partes mais interativas do jogo, dentro do gameplay principal, nos personagens e itens que o protagonista poderá interagir, entre outros que se relacionem a estética dentro do mundo dos quadrinhos no jogo digital (Fig. 6).

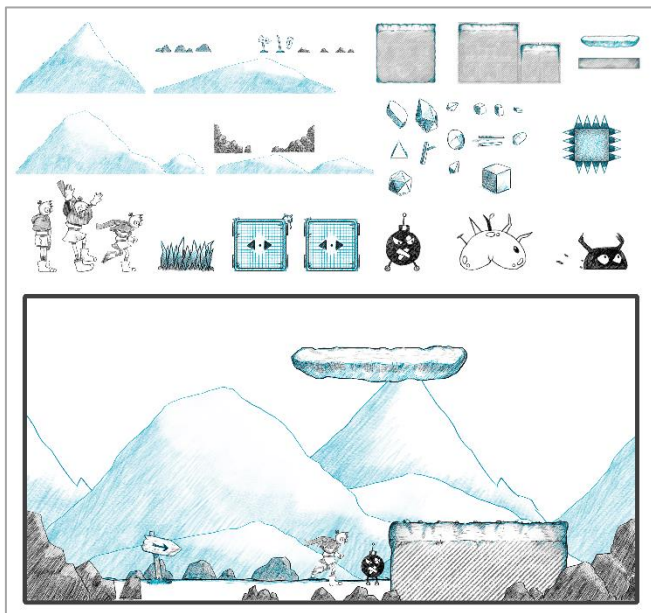


Fig. 6. Itens e personagens com estética cartunesca junto do cenário montado.

Fonte: Elaborada pelos Autores.

Em contrapartida, para a ambientação secundária (o mundo real) foi determinado um estilo semirrealista, que tem tridimensionalidade, características realistas e cartunescas ao mesmo tempo, transmitindo ao jogador um certo nível de imersão. O segundo estilo foi utilizado para partes e adereços relacionados ao mundo real, como lápis, borrachas, mesa e materiais de desenho em geral (Fig. 7).

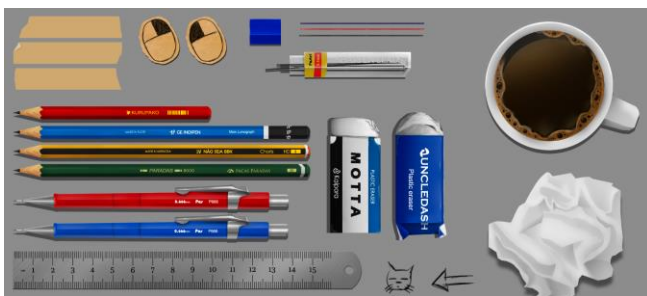


Fig. 7. Alguns dos adereços presentes no cenário.

Fonte: Elaborada pelos Autores.

### III. CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

O inter-relacionamento entre jogos digitais e histórias em quadrinhos resultado em *Come Make* se coloca como uma proposta interessante e cativante para um público igualmente interessado nestes produtos, despertando a curiosidade para conhecer de forma lúdica o processo de produção e etapas de desenvolvimento de uma história em quadrinhos através da experiência de gameplay. Ao mesmo tempo, a estética gera uma sensação de nostalgia para quem admira essas histórias, criando, além da imersão, uma sensação de envolvimento direto com a narrativa, já que este participa como um narrador/personagem.

O artigo apresenta uma proposta de jogo digital desenvolvido como protótipo, visando a oportunidade de levar as histórias em quadrinhos para outros tipos de mídia (neste caso os jogos digitais) e se aproveitando da atual ascensão e sucesso dos personagens dos quadrinhos, impulsionados com o sucesso das grandes produções cinematográficas internacionais. Tomando como base mecânicas simples dentro

do gênero de plataforma, o jogo busca atrair e divertir jogadores de várias idades, por meio da jogabilidade, narrativa e arte.

Analisando a ideia proposta no design do projeto, considera-se que *Come Make* alcançou um resultado satisfatório enquanto protótipo, focando os esforços no design e desenvolvimento de sua mecânica principal (de rabiscar). Neste sentido, seu papel, enquanto apresentação conceitual, dentro das áreas do desenvolvimento de jogos digitais, foi cumprido, focando em arte e estética. No tanto, compreende-se que o projeto não está finalizado, e pretende-se, *a posteriori*, refinar suas mecânicas e expandir o level design, de modo a tornar a experiência mais rica e robusta, ampliando seu escopo enquanto jogo digital. Deste como, conclui-se que *Come Make* tem potencial em sua proposta temática, estética e de jogabilidade, revelando-se, quando finalizado, uma experiência distinta e interessante de jogo digital.

### REFERÊNCIAS E TRABALHOS CORRELATOS

- [1] CANUDO, R. *Manifeste des Sept Arts*, Séguier, Paris, 1995.
- [2] LOPES, N. *SE O CINEMA É A SÉTIMA ARTE, QUAIS SÃO AS OUTRAS*. Editora Abril - Superinteressante. 2013. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/se-o-cinema-e-a-setima-arte-quais-sao-as-outras/>> Acesso em: 28 mai. 2019.
- [3] WIJMAN, T. *THE GLOBAL GAMES MARKET WILL GENERATE \$152.1 BILLION IN 2019 AS THE U.S. OVERTAKES CHINA AS THE BIGGEST MARKET*. Newzoo. 2019. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>>. Acesso em 14 jul. 2020..
- [4] ROGERS, S. *Gêneros de Jogo*. In: ROGERS, Scott. *Level Up: um Guia Para o Design de Grandes Jogos*. Brasil: Editora Blucher, 2013, pág. 9.
- [5] FULLERTON, T. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 3ª. ed. [S.l.]: CRC Press, 2014. Cap. 15, p. 467.
- [6] NUNES, B. *HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DÃO NOVO FÔLEGO PARA O MERCADO INDEPENDENTE NO BRASIL*. Átomo. 2018. Disponível em: <<https://atomo.cc/hist%C3%B3rias-em-quadrinhos-d%C3%A3o-novo-f%C3%B4lego-para-o-mercado-independente-no-brasil-2ce8eeab8b35>>. Acesso em 26 mai. 2019.
- [7] EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- [8] MCCLOUD, S. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- [9] ALVES, B. F. *Histórias em Quadrinhos e Cinema: um Caso de Tradução Intersemiótica*. In: 1. *Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, 23 a 26 de Agosto, São Paulo. Anais... São Paulo: ECA, 2011, p. 1-12.
- [10] FERREIRA, A. D. D. *Assembling a Universe! O Universo Compartilhado Marvel dos Quadrinhos ao Cinema*. 2019. 242 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.
- [11] OLIVEIRA, C. C. *V for Vendetta: Um Diálogo entre Quadrinhos e Cinema*. 2016. 161 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Artes) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.
- [12] CALLARI, A., ZAGO, B., LOPES, D. *Quadrinhos e Cinema II: o Guia Completo dos Super-Heróis*. São Paulo: Editora Évora, 2012.
- [13] COSTA, T. S. e PETRY L. C. *Super-Heróis: Quadrinhos, Transmidiatismo e Games*. In: *GamePad – Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia*, 27 a 28 de Maio, Novo Hamburgo, Anais... Novo Hamburgo: Feevale, 2011, 1-12
- [14] ECENBARGER, C. *Comic Books, Video Games, and Transmedia Storytelling: A Case Study of The Walking Dead*. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMs)*, Muncie, v. 8, n. 8, p. 1-9, 2016.
- [15] LIPPITZ, A. *Lost in the Static? Comics in Video Games*. In: *Intermedia Games – Games Inter Media*, FUCHS, M e THOSS, J (Org.). Graz: Bloomsbury Academic, 2019.