

Relato de desenvolvimento do jogo Mistérios da Encantada

Aderson S. Sampaio, Aline R. A. Soares, Aline M. Angelim,
Arthur S. Gadelha, Edilson Montenegro Chaves, Raimundo B. Lima Junior

Universidade de Fortaleza, Centro de Comunicação e Gestão, Brasil

Resumo

Este trabalho apresenta o relato do desenvolvimento do jogo Mistérios da Encantada. Um estudo resultante da utilização de mitologias indígenas cearenses, mais especificamente da tribo Jenipapo Canindé, para produção de um jogo eletrônico socioeducativo voltado para crianças. O jogo encontra-se em fase inicial de desenvolvimento, elaborado a partir do roteiro de mesmo nome, Mistérios da Encantada, consiste numa aventura mística a partir de três mitos desta tribo. Este trabalho contemplará o processo de desenvolvimento de personagens, identidade visual e game design das fases presentes no jogo eletrônico. O protótipo do jogo será apresentado neste mesmo evento. Objetiva-se sensibilizar crianças sobre o legado cultural indígena cearense e sua importância no processo de socialização e formação cultural.

Palavras-chave: educação; jogo eletrônico; mitologia indígena; animação

Contato dos autores:

adersonsampaio@gmail.com
reboucas24@gmail.com;
alinedemeloangelim@hotmail.com;
arthurgadelha@live.com;
edilson.montenegro@gmail.com;
limajunior@unifor.br;

1. Introdução

O jogo eletrônico “Mistérios da Encantada” é a continuação do trabalho desenvolvido pelo MUVIC para disponibilizar jogos abordando a temática de culturas indígenas cearenses em seu portal. O objetivo do jogo é apresentar uma compilação de três mitos da comunidade indígena Jenipapo-kanindé (Aquiraz-CE) em uma aventura lúdica para sensibilizar os jogadores sobre a importância de conhecer e respeitar as diversidades culturais do povo cearense.

O jogo apresenta uma sequência de desafios quebra-cabeça ou jogos de puzzles, intercalados por sequências de animações que contextualizam o jogador no mito.

Mistérios da Encantada está em desenvolvimento utilizando a tecnologia Adobe Flash CS6 para as interações com usuário e para as ilustrações os softwares Adobe Photoshop CS6 e Adobe Illustrator

CS6, para imagens bitmaps e vetoriais, respectivamente.

2. Trabalhos Relacionados

Jogos educativos quando utilizados como ferramentas de apoio ao processo de ensino-aprendizagem costumam ter seus objetivos focados no cumprimento do currículo escolar, deixando em segundo plano o apelo visual e a diversão.

O desenvolvimento de jogos educativos que contemplem os objetivos de divertir e ensinar é um grande desafio. Inicialmente o grupo pesquisou referências de jogos educativos para crianças em sites, encontrando exemplos de jogos com objetivos didáticos bem definidos e boa qualidade gráfica. Destacando o site Escola Game (www.escolagame.com.br) pela proposta de apresentar jogos educativos gratuitos para crianças a partir de 5 anos com acompanhamento pedagógico para cada atividade.

Para a imersão no tema da cultura indígena, o grupo utilizou o site PIB Mirim (<http://pibmirim.socioambiental.org/>), projeto do Instituto Socioambiental (ISA) destinado a pesquisa escolar, abordando temas da cultura indígena inserindo o jogador numa Aldeia Virtual.



Figura 1: Tela de acesso à Aldeia Virtual, disponível em: <http://pibmirim.socioambiental.org/jogos>.

3. Adaptação do Roteiro

A construção do roteiro audiovisual foi feita a partir do artigo original de Mistérios da Encantada, para tanto, foram necessárias adaptações. Para a construção do

prólogo, seus entremeios, e epílogo, foram necessários a construção de animações que contassem os eventos anteriores do jogo.

Por essa razão o artigo original teve de ser adaptado a um novo formato. A adaptação foi feita através de reuniões com a equipe de estagiários e a aluna idealizadora do jogo.

Desta forma foi desenvolvido um *storyboard* para que os principais elementos dos mitos indígenas utilizados pelo artigo coubessem de maneira intuitiva e compreensível. Tendo em vista a concepção do *storyboard*, o roteiro foi adaptado de acordo com possíveis cenas e tempos de fala.

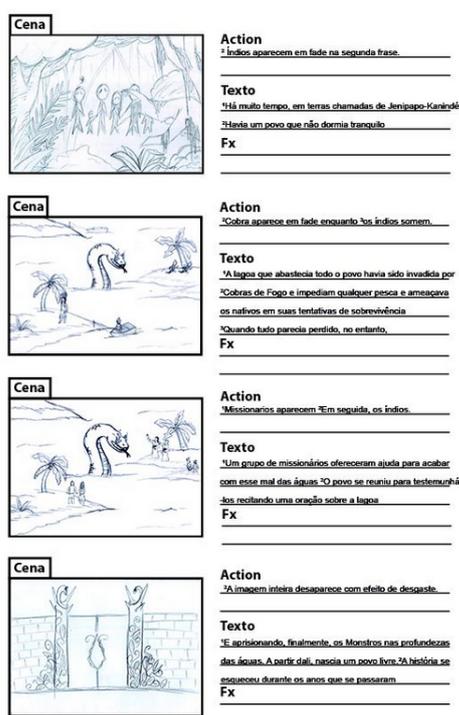


Figura 2: Storyboard criado a partir do roteiro original de Mistérios da Encantada.

Deixando de lado, por mais que tenha passado por cogitação, a utilização de conversas diretas entre os personagens da história, a ideia acabou se concluindo com a utilização de somente um narrador. Essa escolha deixa ainda mais evidente a ideia de que os mitos indígenas estão sendo contados para outras gerações, em nosso caso, das crianças, público-alvo do jogo.

4. Concepção da Interface

Para o desenvolvimento da interface, foi necessário mesclar diversos elementos. A identidade visual surgiu partir de elementos da narrativa original e da temática indígena. Como background há o fundo da Lagoa da Encantada, onde se passa a maior parte da narrativa.



Figura 3: Interface menu principal.

Foram utilizados características da própria lagoa que inspirou o jogo, como as algas, a terra barrenta do fundo da lagoa e a iluminação turva. A fonte “Calibri Light”, utilizada no logo do jogo e nos títulos, teve sua forma modificada para unir-se aos elementos que preenchem as interfaces. Os botões são disformes para contrastar com a lagoa serena e ondular, gerando uma harmonia entre eles.

As cores utilizadas são em geral complementares, como marrom e verde, e mantendo uma linha de tons frios. O uso do verde pela simples justificativa das algas marinhas e do bege claro, as areias da lagoa, ainda há a forte presença do vermelho-vinho que se remete às cores utilizadas pelo MUVIC (Museu Virtual do Índio Cearense), que ofereceu suporte à produção e concepção da arte.

Além da justificativa estética, a escolha das cores levou em consideração a percepção do sentido das cores:

(...) o fenômeno da percepção da cor é bastante mais complexo que o da sensação. Se nesta entram apenas os elementos físicos (luz) e fisiológicos (o olho), naquela entram, além dos elementos citados, os dados psicológicos que alteram substancialmente a qualidade do que se vê [Pedrosa 1989, p.18]

Na interface principal, a lagoa e as algas formam um fundo que preenchem apenas as bordas da tela, liberando espaço para menus e botões na área central. As outras interfaces utilizam a mesma imagem de fundo, com pequenas variações de elementos. A harmonia entre a deformidade e leveza reflete especificamente a temática de todo o jogo, tanto nas fases, quanto nas animações.

Para os personagens, a criação da arte conceitual foi baseada no visual dos índios Jenipapo-kanindé, como as pinturas corporais (presença de listras vermelha no rosto e, nos homens, no peito) e as roupas (saia feita de palha e, somente nas mulheres, top feito de palha).

Foram desenvolvidos dois estilos de personagens para momentos diferentes do jogo. O primeiro estilo mais detalhado e realista, para os momentos jogáveis durante as fases, pois o personagem vai aparecer estático, fazendo parte do cenário como uma pintura digital, possibilitando assim um desenho mais rico em detalhes. O segundo estilo possui um traços mais menos realistas, como rabiscos baseados em pinturas rupestres, inseridos nos momentos entre fases.

Devido a tribo indígena não possuir uma identidade visual específica, foi proposto esse design rupestre (pinturas na pedra com traços fortes e com bastante presença do preto e intensidade do vermelho).

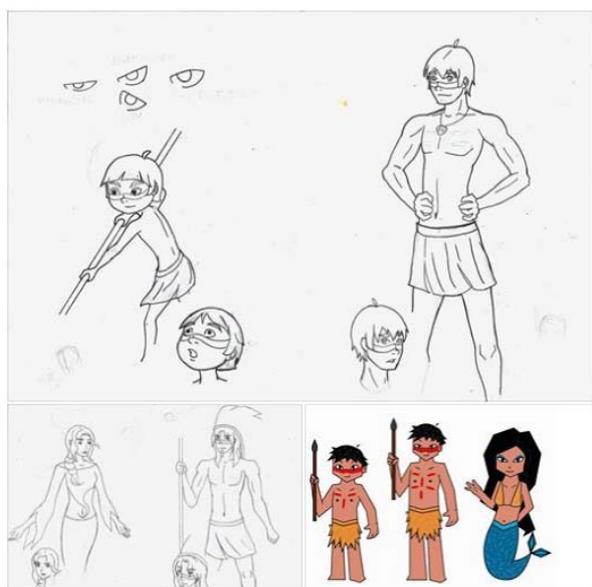


Figura 4: Estudo de personagens.

Devido às partes entre fases representar histórias e, por isso serem animações feitas no ADOBE After Effects CS6, optou-se por um efeito que desse a entender que a pintura fosse um desenho feito pelos índios e que ele surgisse como uma mancha d'água na rocha, fazendo referência à água da lagoa. Na arte do prefácio foi usado o design mais simples feito, primeiramente, a mão e depois pintado no Photoshop. Junto com outro estagiário, o roteiro foi elaborado baseado na adaptação feita a partir do artigo original.



Figura 5: Animação em desenvolvimento ADOBE After Effects CS6.

Dentre os personagens estão:

O índio (personagem principal), jovem (entre 15 e 17 anos), atlético, ágil, forte, inquieto, determinado, apaixonado, inconsequente. Ao longo do jogo ele vai crescendo, representando que quanto mais experiência ele ganha ao passar de fase, mais velho fica. Tem cabelo curto e preto, listras vermelhas simples no rosto e no peito que mudam quando ele envelhece. Possui como arma uma lança simples e usa uma saia de palha, assim como a maioria dos índios Jenipapo-kanindé.

Mãe D'Água, protetora da Lagoa Encantada e princesa do reino submerso. Uma sereia de aparência jovem (entre 17 e 20 anos), morena, alta, cabelos longos e negros. É sábia, determinada e corajosa. Apesar de apresentar-se num corpo jovem, sua idade é indeterminada. Usa uma blusa com mangas compridas e de cor verde-água e sua cauda, assim como a de seu pai, possui um tom de cor laranja forte, lembrando o dourado da coroa e do reino.

Pai da Mãe D'Água, o rei, tritão governante do reino submerso da Lagoa Encantada. É ainda mais velho do que a Mãe d'Água, sua aparência física é a de um homem entre 60 anos, moreno, barba aparada meio grisalha, atlético, protetor, viril e sábio. Pode transformar-se em um peixe grande (Tilápia, diferente das normais, pois possui um tom de cor laranja forte).



Figura 6: Índio com Rei ferido.

Sr. Caramujo, guia do índio, designado pelo rei. É o mais sábio do reino, tem um modo inocente de falar, parece ter o raciocínio lento, diz coisas aparentemente sem sentido e frequentemente esquece aonde está ou qual direção seguir. Tem aparência dócil, e amistosa. Para representar isso ele possui cores mais claras, como o bege para o casco em vez do marrom e um verde claro para a pele em vez de cinza escuro ou do marrom como os caramujos normais.

Cobras dos olhos de fogo, assemelham-se a sucuris em comprimento e espessura, mas são de cor cinzenta e possuem cada uma dois olhos que, de fato, emanam fogo. São predadoras sobrenaturais perigosas e com grande poder destrutivo.



Figura 7: Cobras olhos de fogo e Jesuítas na Lagoa Encantada.

Cobra dos olhos de fogo mestre, cobra maior, mais forte e poderosa de todas as que compõem uma geração. É a guardiã do cristal de fogo.

Para o cenário nas fases, optou-se por uma mistura de estilos, assim como nos personagens. No background, foi usado um design mais "borrado", feito no Photoshop, fazendo referência à água da lagoa, que vai escurecendo de um amarelo-esverdeado para um marrom escuro, a medida que os níveis vão avançando, demonstrando que o índio está se aproximando do fundo da lagoa. Para os detalhes como; tempo, pontuação e a área de interatividade, usamos traços mais simples, feitos no ADOBE Illustrator CS6, diferenciando e destacando assim, o cenário das informações da fase.



Figura 8: Interface fase 2.

5. Considerações Finais

O jogo “Mistérios da Encantada” encontra-se em sua fase inicial de desenvolvimento. Estudos de *concept* dos personagens foram aprovados pela equipe juntamente com os cenários.

A etapa de protótipo, juntamente com a jogabilidade das fases ainda está em discussão, evoluindo com a equipe. Acredita-se que o avanço e definição do protótipo funcional para testes poderá determinar se a equipe continuará com a tecnologia Adobe Flash ou migrará para Unity 3d.

Referências

- ADOBE Flash CS6 Professional. Website. Acessado em 05/07/2014. [URL: www.adobe.com/br/products/flash.html](http://www.adobe.com/br/products/flash.html)
- ADOBE Illustrator CS6. Website. Acessado em 05/07/2014. URL: www.adobe.com/br/products/illustrator.html
- ADOBE Photoshop CS6. Website. Acessado em 05/07/2014. URL: www.adobe.com/br/products/photoshop.html
- NEPOMUCENO, T., 2012. *Narrativa e formatação em roteiros de jogos eletrônicos*. Pelotas-RS: Universidade Federal de Pelotas-UFPEL, 2012. Disponível em: <http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/o_processo02/nepomuceno.pdf>. Acesso em: out 2012.
- PEDROSA, I.; Da cor à cor inexistente, 5a. ed., Ed. Léo Christiano, Co-editora Univ. Brasília: Rio de Janeiro, 1989.
- SCHUYTEMA, P., 2008. *Design de games: uma abordagem prática*. São Paulo: Cengage Learning.
- SOUSA, K., 2001. *Identidade, cultura e interesses: a territorialidade dos Jenipapo-Kanindé do Ceará*. [Dissertação de Mestrado]. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará.