

PROJETOS INTEGRADOS I

Born Dreamless

Autor:

Lucas Ferreira Duarte (5137222)

Uberaba, MG
Agosto/ 2020

RESUMO

Através desse projeto será possível entender como funciona o desenvolvimento de um jogo, baseado em narrativa que aborda como gênero principal ser um puzzle, com enfoque exclusivo na narrativa, procurando assim criar um ambiente, calmo, casual ao jogador, a narrativa que irá acompanhar cada puzzle, procurando conduzir cada imagem para dentro de um contexto.

Sendo um quebra-cabeça, como a própria nomenclatura de gênero do jogo já diz, traz imagens ao qual o jogador procurara montar, procurando deixar em sua forma original.

No entanto a narrativa ao qual o jogo procura te envolver, faz parte do quebra-cabeça, assim sendo uma forma do jogador ir descobrindo fragmentos da história ao decorrer das fases. Podendo no final do game escolher como a história deverá ser finalizada naquele momento, trazendo assim uma resposta em torno do final escolhido.

Procura se trazer uma reflexão artística com a narrativa em consideração a vida. A escrita do conto ao decorrer do game, relembra as narrativas de contos de fadas, apenas para ter uma harmonia com todo o contexto.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	4
2. PROBLEMA	5
3. JUSTIFICATIVA	5
4. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS	6
5. CONCORRÊNCIA	6
6. MERCADO.....	7
7. GAME CONCEPT	7
8. PLANEJAMENTO	10
9. RESULTADOS	10
10. CONCLUSÃO	10
BIBLIOGRAFIA.....	12

1. INTRODUÇÃO

O projeto tem como característica principal, desenvolver um jogo que envolva *gameplay*, não muito complexa e de certa forma casual, que tenha uma narrativa intrigante ao qual o jogador possa interagir, tentando assim provocar a curiosidade do mesmo. A narrativa procura trazer uma dualidade para assim dar a possibilidade de os jogadores criarem algumas releituras da narrativa, seria como uma história já definida, com seu começo, meio e fim já bem descritos, mas a sua finalização possibilita algumas releituras e novas visões dos acontecimentos.

No decorrer das fases teremos trechos, novas páginas, do livro sendo liberados para a leitura do jogador, fazendo que a história progrida com suas conquistas nas fases, sendo assim, no menu de escolhas terá um trecho e à medida que completar o quebra-cabeça liberara outro.

Trazer o roteiro fragmentado junto ao quebra-cabeça, já transforma a narrativa em um jogo ao qual o jogador trabalhara para colocar toda a narrativa em ordem, enquanto joga. Ao final na última etapa, sendo ela a que o jogador irá procurar entre os trechos propostos, criando assim a história em seu ponto de vista. Sem que seja definido certo ou errado, sobre a visão do mesmo.

Jogos como qualquer outra obra do ramo artístico, se torna muito mais do que um produto a ser vendido, mas sim uma expressão artística dos criadores. Jogos vai muito além do que apenas distração, alguns trazem várias questões com pensamentos reflexivos.

Ao final do game como sua última fase, temos a organização dos trechos flexíveis da narrativa. Contendo uma resposta diferente, para cada final escolhido, propondo assim uma reflexão para o jogador.

2. PROBLEMA

Como um jogo focado exclusivamente na narrativa, pode se dizer que o problema maior está na parte de deixar o final livre, ao mesmo tempo procurando que ela seja bem construída e traga a reflexão necessária procurada.

Levando em conta toda construção, procura-se trazer reflexões sobre a cobrança de um grande objetivo, a procura do futuro esquecendo assim do presente atual. Trazer reflexões como essa em um contexto mais fantasioso como em um livro infantil.

Com o intuito de trazer alguns aspectos como, o sentimento de não pertencimento do personagem principal ao seu habitat de nascimento. A procura de se encaixar em um grupo. O conceito tenta de uma forma trazer um questionamento para este cenário em específico por parte do jogador, para que traga um novo pensamento para sua vida.

3. JUSTIFICATIVA

Como um jogo focado em essência na sua narrativa, pode se dizer que em relação ao público, será então de um nicho específico, já se espera que a intenção de jogar seja entender a narrativa.

A narrativa dentro do jogo procura trazer ao cotidiano do jogador uma nova perspectiva, caso o jogador não se identifique com a história, procura se mostrar que aquela realidade existe, por tanto procura tirar o jogador de sua bolha atual, expandindo assim sua visão de mundo.

Como um jogo especificamente emocional, pode ocorrer que algumas pessoas não se sintam cativadas com o enredo e outras que se sintam bastante cativadas.

4. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Produzir um game com o enredo que explore a temática de sentimento abstrato, referente aos sonhos e a cobrança de procurar ter sempre um objetivo claro desde o nascimento. Demonstrando alguns aspectos do mesmo.

4.2 OBJETIVO ESPECIFICO

- Produzi-lo de uma forma que procure impactar o jogador.
- Procurar fazer ligações com a vida real através do jogo.
- Proporcionar ao usuário uma narrativa que o comova, o abrindo para novas realidades.

5. CONCORRÊNCIA

A procura de games que concorra no gênero proposto para este jogo faz se algo bem especifico, temos alguns jogos aos quais se encaixam em modelos diferente, como por exemplo, ser um quebra-cabeça, ter narrativa e desenvolvimento moldados pelo jogador. Apesar de existe jogos com aspectos semelhantes, não se encontra um jogo com todos esses aspectos trabalhando juntos.

Existe alguns jogos como Dark Fantasy:Jigsaw Puzzle, Lucky and a life worth living, pela steam ao qual o tenham gameplays parecidas com o quebra-cabeça.

Com um jogo gênero tão especifico, acaba que se entra num mercado que chamamos dizemos ser um nicho, jogos com um público de alvo muito especifico, ou seja, que já tem um público que irá agradar e outro que nem terá interesse.

6. MERCADO

O mercado o qual o jogo se encaixa é o da indústria *indie*, o qual são pequenos criadores que produzem, na maioria das vezes são até desenvolvedores sozinhos, devido ao baixo custo ou os quase nulos investimentos por parte de terceiros, como patrocinadores.

Levando isso em consideração, a taxa de sucesso em sua publicação será melhor aceita no mercado de computadores e sendo publicado pelo steam.

Segundo pesquisas jogos *indies* começaram a entrar no mercado Americano nos anos 90, de diversas plataformas, desde esse ápice só houve crescimentos.

7. GAME CONCEPT

A principal característica do projeto será o enredo, a dinâmica básica do game será um jogo de quebra-cabeça 2D, mas com intuito principal de fazer um *link* com as histórias.

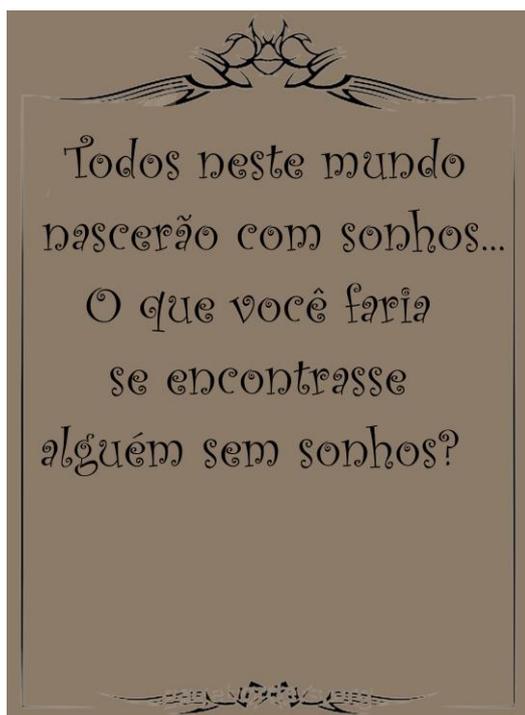
Como personagem principal seguiríamos a narrativa de um personagem com aparência meio infantil, ao qual está à procura de seus próprios objetos, os quais recebem a forma lúdica de balões dentro do enredo do jogo.

O jogo conta com uma ambientação o qual simula que se passe sua história dentro de um livro, todo a seleção de fases para de fato entrar na fase, temos uma página, figura 1, e logo ao lado se encontra a outra pagina, a qual tem uma etapa da história para leitura, figura 2.

Figura 1: seleção de nível.



Figura 2: Pagina para leitura



Logo depois dessa seleção de fase temos o quebra-cabeça, mais a sua recompensa por completar, que será a leitura do resto do enredo naquele momento, figura 3, logo depois de completar você consegue uma leitura completa da próxima página.

Figura 3: Cena do gameplay



Como mostrado da imagem a cima, o jogo conta com a ajuda de um botão dica, o qual mostra toda a imagem do puzzle, para ajudar a montá-lo.

8. PLANEJAMENTO

Após a criação do roteiro narrativo e o desenvolvimento básico do esqueleto do jogo, como entrada e saída das fases, e a procura de referência artística, para criação de todo o conteúdo visual.

Após este processo de colhimento dos detalhes mais artísticos e conceituais, começa-se a produção em final e finalização do jogo.

Colher informações sobre o roteiro com jogadores em potencial, na procura de feedbacks em relação ao roteiro, para ter uma base de informações se o roteiro sendo de entendimento, e alcançando os objetivos

9. RESULTADOS

Pretende-se alcançar aspectos que façam, o público do jogo, aprimorar sua leitura de mundo. Apresentando novas vivências.

Trazer um pouco de fantasia para o jogo, durante o processo de criação, para dar vida a um mundo lúdico, pois se baseado na realidade em si, não agregaria muito essa questão do sentimento, não palpável da realidade, quebrando até mesmo a imersão.

Criar coisas fora do conceitual e real, é importante para este jogo, podendo assim fugir da caixa da realidade, explorando assim a imaginação do jogador.

10. CONCLUSÃO

Este projeto busca agregar valores na comunidade de jogos independentes, como é um projeto composto por apenas um integrante, não será uma grande produção, será um jogo bem simples no fator de tempo, visto que o

mesmo contará com uma história curta linear. Se compararmos com alguns jogos no mercado teremos poucos exemplos nesse modo de história, o que tornaria ele com uma temática inovadora.

Jogos com esse gênero focado em narrativa é algo complexo de se produzir, falando em termos científicos e psicológicos, com o objetivo de explorar as emoções. Algo que agrega bastante valor, se representado de forma convincente a partir de *gameplay*, narrativa, *cutscenes* e áudios, se tratado de forma adequada esses três fatores, construídos em harmonia impedirá falhas narrativas.

Propor ao jogador uma *gameplay* suave, que o fará emergir a tal mundo onde ele possa curtir o enredo. Que de alguma forma possa produzir uma conscientização dele ou que encontre se no jogo, algo que se aplique em sua vida, como esperança, trazendo um valor maior ao jogo, pois de alguma forma ele será útil, tanto distraíndo do cotidiano ou com uma mensagem para as pessoas que estiverem se sintam numa posição parecida.

BIBLIOGRAFIA

NAISU. Dark Fantasy: Jigsaw Puzzle. *In: Dark Fantasy: Jigsaw Puzzle:* 16/nov/2018. Steam, 16 nov. 2018. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/955320/Dark_Fantasy_Jigsaw_Puzzle/?curator_clanid=34787163. Acesso em: 2 set. 2020.

Mens Sana Interactive. Lucky and a life worth living - a jigsaw puzzle tale *In: Lucky and a life worth living:* 10/Mai/2020 Steam, 16 nov. 2018. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/955320/Dark_Fantasy_Jigsaw_Puzzle/?curator_clanid=34787163. Acesso em: 2 set. 2020.