

DETETIVE FOREST E O CASO MÍSTICO

Marco Antônio Bezerra Façanha Rodrigues¹

Antônio Cláudio Matos de Almeida²

Marcio Wendel de Lima Neri³

RESUMO: Os jogos eletrônicos são uma das principais formas de entretenimento para o público adulto e também para as crianças, tendo uma forma diferente de fascinar o público deste ambiente, baseado no entretenimento virtual. A indústria de jogos brasileiros teve como seu estopim, o primeiro jogo de aventura, desenvolvido em texto pelo pioneiro do ramo de jogos brasileiros, Renato Degiovani, o conhecido *Amazônia*, que foi distribuído na revista MicroSistemas, na década de 80, com linhas de código impressas para o usuário digitá-lo para jogar. Partindo desta década marcante para o ramo de jogos no Brasil, poderia ser o começo de um reconhecimento para o mundo das empresas produtoras de jogos. Por este início no país brasileiro, seria possível que adiante, pudessem ter novas ideias e histórias para a produção de jogos futuros. Não foi o caso para o Brasil, as empresas não foram conquistadas pelas tentativas de produção que o Brasil tentou oferecer. Mas foi com o passar de muito tempo, que tiveram a chance de ressurgir no ramo de jogos. A cultura brasileira, tem muitas origens vindas de histórias contadas pelos povos indígenas, e então repassadas por gerações, para muitos outros povos dentro do país brasileiro, e uma das principais culturas delas, são as do folclore brasileiro. De certo modo, muitos mitos e lendas foram criados e contados em cada região brasileira, e se definindo de costume único, e algumas tendo suas apropriações de fora do país, vindas para dentro de nossa cultura, se tornando famosas por muitas décadas da história brasileira. Desenvolver um jogo que pode se aprofundar dentro de muitos destes mitos e lendas, que são de nossa cultura, com origem indígena e brasileira, pode dar uma chance nova de reconhecimento próprio pelo nosso povo. Histórias são aquilo que ao longo de um jogo, conquista a atração do jogador, do público, o formato de jogabilidade que um jogo possui, é importante, mas cabe a história deste, cativar o público-alvo. Atualmente, existem empresas brasileiras com equipes incríveis, que já criaram muitos jogos reconhecidos pelo mundo, mas sempre se baseando em uma história fictícia, fora de uma cultura. Tendo em mente sobre nossa própria cultura, por que não criar um jogo que possa se basear em algo que é nosso? que é conhecido pelo nosso povo. Uma cultura que tem suas próprias origens e histórias criadas apenas com o intuito de serem “histórias para boidormir”. Um jogo desenvolvido para que o jogador possa compreender e conhecer uma história que se envolve dentro destes mitos lendas da cultura brasileira, e da cultura indígena. Por meio deste, o projeto visa apresentar como é um jogo desenvolvido de maneira intuitiva e simples, mas que possa ter uma história baseada em um universo fictício abrangendo a cultura dentro do país brasileiro.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Amazônia; Folclore Brasileiro; Cultura.

ABSTRACT: Electronic games are one of the main forms of entertainment for adults and children, having a different way of fascinating the public in this environment, based on virtual entertainment. The Brazilian gaming industry had as its trigger the first adventure game, developed in text by the pioneer of the Brazilian gaming industry, Renato Degiovani, the well-known *Amazônia*, which was distributed in MicroSistemas magazine, in the 80s, with lines of code printed for the user to type it in to play. Starting from this landmark decade for the gaming industry in Brazil, it could be the beginning of recognition for the world of game producing companies. Due to this beginning in the Brazilian country, it would be possible that, in the future, new ideas and stories could be created for the production of future games. This was not the case for Brazil, companies were not won over by the production attempts that Brazil tried to offer. But it was over time that they had the chance to resurface in the gaming industry. Brazilian culture has many origins coming from stories told by indigenous people, and then passed on through generations, to many other people within the Brazilian country, and one of their main cultures is Brazilian folklore. In a way, many myths and legends were created and told in each Brazilian region, defining themselves as a unique custom, and some having their appropriations from outside the country, coming into our

¹ Acadêmico do Curso de Tecnólogo em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de Macapá – META

² Professor orientador. E-mail: antonio.almeida@meta.edu.br

³ Professor orientador. E-mail: marcioneri@meta.edu.br

culture, becoming famous for many decades of Brazilian history. . Developing a game that can delve deeper into many of these myths and legends, which are from our culture, with indigenous and Brazilian origins, can give our people a new chance for self-recognition. Stories are what, throughout a game, attract the player and the public. The gameplay format that a game has is important, but it is up to the story to captivate the target audience. Currently, there are Brazilian companies with incredible teams, who have created many games recognized around the world, but always based on a fictional story, outside of a culture. Keeping in mind about our own culture, why not create a game that can be based on something that is ours? which is known by our people. A culture that has its own origins and stories created solely with the intention of being “bedtime stories”. A game developed so that the player can understand and learn about a story that involves these myths, legends of Brazilian culture and indigenous culture. Through this, the project aims to present a game developed in an intuitive and simple way, but which can have a story based on a fictional universe covering the culture within the Brazilian country.

Keywords: Electronic Games; Amazon; Brazilian folklore; Culture.

INTRODUÇÃO À HISTÓRIA

A história do jogo se aprofunda em uma jornada de investigação que é contada em uma das regiões do país brasileiro, sendo esta, a famosa por ser o verde mais forte do mundo, a região do Amazonas, durante o decorrer do século VIII. Uma época em que a exploração dentro das florestas do Brasil começou a ser feita sem consentimento, prejudicando o bem-estar de animais e de plantas do meio ambiente, ameaçando e atormentando as vidas de povos indígenas que viviam dentro delas.

Como consequência disto, as lendas, tendo como um objetivo de proteger o verde de seu país, vem atormentando os homens que estão causando este problema, dando assim mais força a uma criatura que irá se aproveitar destes mitos, prejudicando-os para tomar seu lugar, e causar medo nas pessoas, se alimentar deles. Em prol disso, uma pessoa foi escolhida para entrar em uma investigação especial dentro da região, alguém que tem uma ligação forte com estas “forças místicas”, seu nome é Forest Rodrigues, um investigador/detetive de etnia híbrida, tendo sangue indígena tupi-guarani e sangue português, muito reconhecido por seu trabalho de investigação, na terra em que foi criado e cuidado pelo pai. Possuindo uma conexão forte com o lado místico de sua terra natal, larde sua falecida mãe, uma indígena tupi-guarani.

A investigação na qual foi escolhido para cuidar do caso, é o desaparecimento estranho de muitos homens que trabalham na exploração dentro da floresta amazônica, pessoas dizendo ouvir boatos de um redemoinho se aproximar destes homens, e eles desaparecerem, ao som de uma risada de uma criança no fundo. E que avistaram um homem segurando um homem pela vestimenta, e sua outra mão, uma lança, e que ele possuía pernas estranhas, nunca vistas antes.

Por fim, o detetive terá o objetivo de descobrir o que leva a esses desaparecimentos

contínuos, e ao longo de seu caso, irá entrar em uma aventura que poderá lhe mostrar muitos desafios a serem enfrentados, aliados ao qual se deve tentar confiar, forças misteriosas que poderá contar durante sua jornada investigativa, e podendo descobrir mais sobre a sua própria história, e a de alguém importante.

GAMEPLAY OVERVIEW

A jogabilidade é simples desde o início, o jogador será ensinado como deverá jogar de maneira básica e sem muita dificuldade, no momento em que for introduzido na parte de tutorial básico do jogo, e por assim em diante, também poderá ter a escolha de auxílio durante a gameplay, que seria ter uma ajuda caso ficasse muito tempo parado, ou então, ele mesmo fosse as configurações e ativasse esta função para sua gameplay.

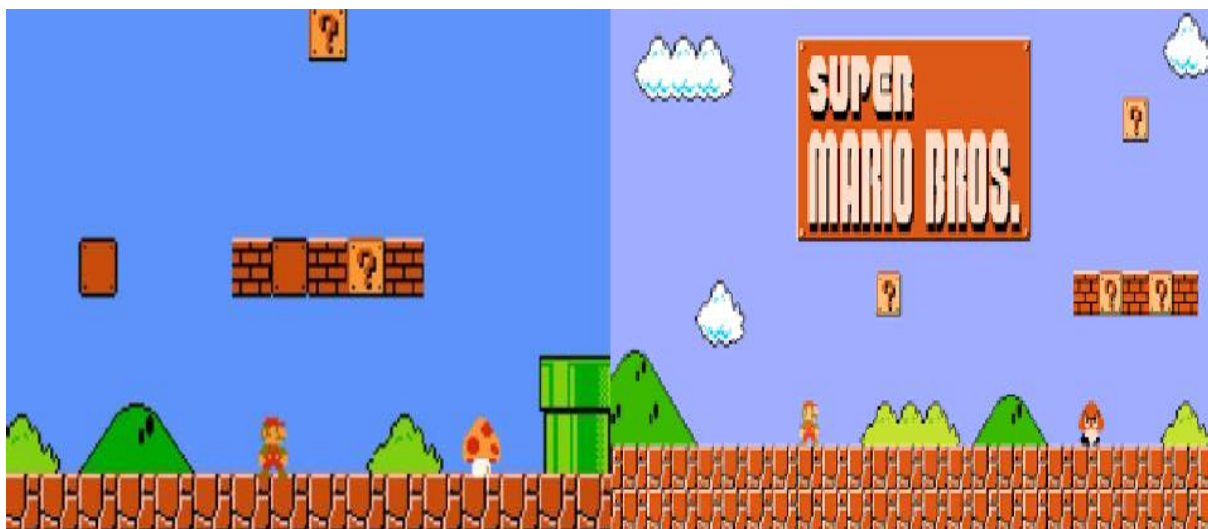
O jogador se encontrará em fases que vão ter inimigos diferentes e também que precisará usar de tal habilidade para assim derrotá-lo sem dificuldades, também vai ter momentos do jogo que vai poder encontrar itens, ou até mesmo, comprá-los até certo limite, na loja do jogo, que ficará dentro de algumas partes do mapa de fases no jogo, e possuirá habilidades que podem auxiliá-lo em defesas básicas, tipo contra inimigos que lançam projeteis em sua direção.

A questão dos Chefões de Fase e seus combates, não vão possuir dificuldade muito complicada, mas também não será tão simples para confrontá-los, o jogo também vai ter sistema de moedas, nível básico para muitos jogos, então não seria nenhum problema ter esse modelo, dentro do jogo.

GÊNERO, REFERÊNCIAS E DIFERENÇAS

O jogo tem como gênero principal, ser um do tipo de 2D, de plataforma e aventura, como muitos já conhecidos, **SUPER Mario Bros**, **Donkey Kong Country Returns**, mas para definir mais o jogo, ele possui certas semelhanças que se referem a cada um desses jogos citados anteriormente, como, a clássica jogabilidade de plataforma, o ambiente ser único em tela, andar pra frente e para trás, pular em plataformas, desviar de inimigos que se encostam no personagem, ele toma dano base, e encontrar itens ou moedas do jogo.

Figura 1 - Super Mario Bros



Fonte 1: TechTudo

Cada referência vem de cada jogo citado, e claro terá suas semelhanças, mas também contadas como diferenças, para não se assemelhar muito com coisas de outros jogos, de maneira “única”. Para começar com **Donkey Kong Country Returns** e **SUPER Mario bros**, como o próprio público já conhece, estes jogos são famosos por pertencerem ao gênero de **plataforma** tanto em **estilo 2d**, como o **3d**, mas a única referência escolhida foi de seu tipo de jogo, ou seja, o de **plataforma**, que seria o personagem ser inserido em uma fase do jogo em que ele precise avançar para poder chegar ao ponto final da fase e então concluí-la, e durante a fase, irá se encontrar com inimigos que não podem deixar o jogador chegar até o ponto final, e para isso o jogador poderá derrotá-los, da maneira que o jogo ensinar.

Figura 2 - Donkey Kong Country Returns, CAPA



Fonte 2: Nintendo

Acredita-se que as atividades de aventura eram praticadas há muito tempo como escaladas em montanhas geladas, começando a ser praticadas na Europa por volta do século XIX. A atividade de aventura se vale das energias 5 provenientes dos elementos da natureza, como vento, ondas térmicas, correntezas, declives de montanha (COSTA, 2000).

O jogo também passará por um sistema de itens base para o jogador usar, caso precise ou necessite durante sua gameplay, como poção de cura, vida extra, moedas para comprar na loja do jogo. Assim como em qualquer **SUPER Mario Bros.**, **Donkey Kong Country Returns**, o jogador vai passar por fases simples e então fases em que ele vai enfrentar um chefe de fase diferente, até então enfrentar o último chefe do jogo.

Figura 3 - Donkey Kong Country Returns, FASE 1



Fonte 3: Plano Crítico

PÚBLICO-ALVO

Atualmente o mercado se expandiu muito na questão de popularidade em jogos de aventura muito completo e complexo e por conta do gênero mais famoso hoje em dia, que seria o gênero de mundo aberto/*Sandbox*, então trazer um estilo de jogo que muitos já tem conhecimento do gênero e sabem a maneira simples de jogar é sempre uma maneira nostálgica de chamar a atenção do público jovem, ou até mesmo. Mas assim como outros clássicos jogos de plataforma, sempre bom trazer um mesmo estilo de jogo, pois ainda sim continua sendo um charme para jogadores juvenis e adultos.

Figura 4 - Imagem de alguém jogando videogame



Fonte 4: TechTudo

Um público bem conhecido é o que amam clássicos de plataforma e aventura, como **SUPER Mario Bros** e **Donkey Kong Country**, um tipo de público perfeito que não desaparece no mundo dos jogos. Por conta de seu gosto por jogos de aventura e plataforma, onde o jogador precisa passar por fases que encontrará inimigos e desafios ao longo da gameplay, para então ir até o fim e confrontar o chefe do jogo.

ATRATIVOS DO JOGO

A atração que o jogo terá para conquistar jogador, o público consumidor no geral, será que o personagem dentro do jogo poderá ganhar habilidades no decorrer de confrontos finais em fases em que for enfrentar um chefe de fases, que seria uma lenda ou mito de folclore brasileiro, no entanto, algumas fases onde irá ocorrer um confronto com uma lenda/mito, não será necessário um combate, poderá ser um diálogo, que fará o jogador ter uma habilidade como ajuda durante sua gameplay.

Haverá também um convívio próximo com certas lendas, pois eles ao se juntarem ao personagem, farão parte dele por tempo limitado, durante o jogo, mas será um bom tempo para que haja uma conexão forte entre a lenda e o detetive, assim também fazendo parte da história do jogo, eles terão momentos de diálogo durante certas fases, e também irão dar certas dicas sobre suas habilidades, para o jogador não utilizar de maneira desnecessária.

Por fim, uma parte que terá bastante profundidade de atração para o jogador e o jogo,

será a própria história, poise se trata de um jogo, pequeno, mas com leves detalhes históricos sobre um pouco da realidade da época em que se passou o tempo da história do jogo. Contendo em algumas fases, um pouco de como será a história de cada mito do folclore.

MECANICAS DO JOGO

As mecânicas podem ser descritas como simples, e fáceis de se memorizar, de modo que o jogador não precise se sentir muito perdido no jogo. Assim, o jogador só terá uma direção em todas as fases do jogo, para avançar e finalizar tal fase, sendo assim, poderá utilizar da mecânica de se mover para frente, para trás, a mecânica de olha pra cima, de pulo, para poder desviar de projeteis de inimigos, de se agachar e se mover agachado, quando necessário, e de uso de itens, para servir de auxilio durante sua gameplay, quando for de sua preferência.

Os controles para o jogador utilizar dentro do jogo, serão pelas teclas de seu teclado, em seu notebook, ou computador, de maneira simples, o jogador deverá apertar as teclas “A” e “D”, para andar, seja para frente ou para trás, o movimento de pular, será clicando na tecla “W”, para se agachar, a tecla “S”. Com isso, não se torna difícil a maneira do jogador de poder movimentar, e saber quais teclas usar, dentro do jogo, ainda mais, pois o jogo irá ensinar, no próprio tutorial.

Figura 5 - Imagem simples das teclas WASD



Fonte 5: DreamsTime

PROGRESSÃO DO JOGO

O jogador passará por um progresso de jogo que se baseia em, começar uma fase, passar por obstáculos e plataformas, derrotar inimigos que não o deixaram chegar ao ponto final de tal fase, para então, seguir em frente e finalizar o jogo. Assim como, terá a chance para progredir algumas fases para se encontrar com algum chefe do jogo, e então ter a chance de derrotá-lo, e receber uma “recompensa”, ou então ter a chance de ter um aliado em sua gameplay em diante.

Se encontrando em uma fase onde poderá ter um confronto com algum chefe de fase, este não será uma fase para seguir e então finalizar em um ponto final, o jogador entrará em um confronto com o chefe de fase, terá a tentativa de derrotá-lo, e assim passará para uma próxima fase, e continuar o progresso de seu jogo, de maneira normal.

Chegando nas fases finais do jogo, o jogador encontrará o último chefe de fase do jogo, o chefe final do jogo, e também sendo o ponto principal da história, haverá um certo diálogo entre o personagem principal e o chefe final do jogo, que é o antagonista da história, logo, terá um tempo de confronto mais demorado, por conta dos diálogos e diferentes combates envolvendo habilidades das lendas que o jogador irá utilizar para derrotá-lo até o seu fim.

DIFICULDADE GERAL

O ponto de dificuldade para o jogo, não será que ele irá progredir, ele terá um limite considerável, para o jogador se sentir capaz de entender o jogo e perceber o que precisa fazer para ir até o fim e finalizar o jogo. Certos combates com os chefes terão seu grau de dificuldade, poderão ser fáceis ou medianas, pois o jogador terá uma certa desvantagem ao confrontá-los, mas não será impossível a maneira para derrotá-los.

O jogador poderá ter a escolha de melhorar e deixar mais simples, a sua gameplay, assim como o nível de dificuldade do jogo será mediana, também haverá a parte fácil do sistema todo. Assim, o jogador pode entrar nas configurações, e até mesmo antes de iniciar um novo jogo, ele poderá escolher entre, dificuldade normal e a dificuldade fácil. A dificuldade contará com momentos dentro de cada fase, que contará com um auxílio para ajudar o jogador durante sua gameplay, exceto na fase do último chefe, a dificuldade será normal, pois não se pode sempre finalizar o jogo, em uma dificuldade fácil.

SOFTWARE - KRITA

O primeiro software utilizado para o desenvolvimento deste jogo foi o software de arte digital **Krita**. O **Krita** sendo um editor de imagens que tem como foco, ilustrações e pinturas digitais, também oferecendo ferramentas específicas e bem interessantes para quem trabalha nesta área, fica mais fácil a questão de criação do design dos personagens sobre as fases do jogo, seu ambiente também. Sua vasta coleção de pincéis, filtros, texturas e outros recursos atualizados constantemente fazem dele uma boa opção para quem trabalha em ilustrar ou pintar digitalmente.

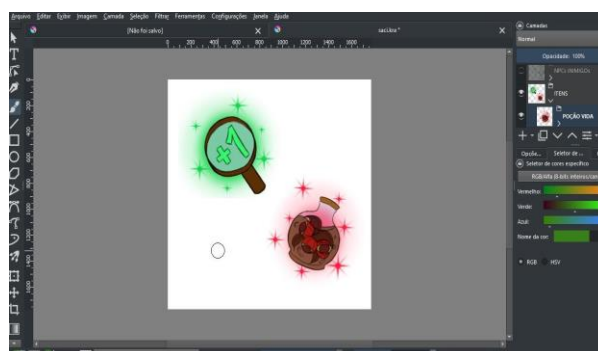
Figura 6 - Interface do software Krita



Fonte 6: Autor

Sendo um programa gratuito, foi uma ótima escolha de programa para dar assistência ao desenvolver a parte ilustrativa do jogo na questão de arte e design, como os personagens, o protagonista da história, os coadjuvantes, inimigos e os antagonistas, cenários e itens, e alguns efeitos especiais, a ambientação de todas as fases do jogo, cada uma tendo uma ambientação minimamente diferente, para poder se encaixar no ambiente inspirado para o jogo.

Figura 7 - Interface do software Krita, POÇÕES

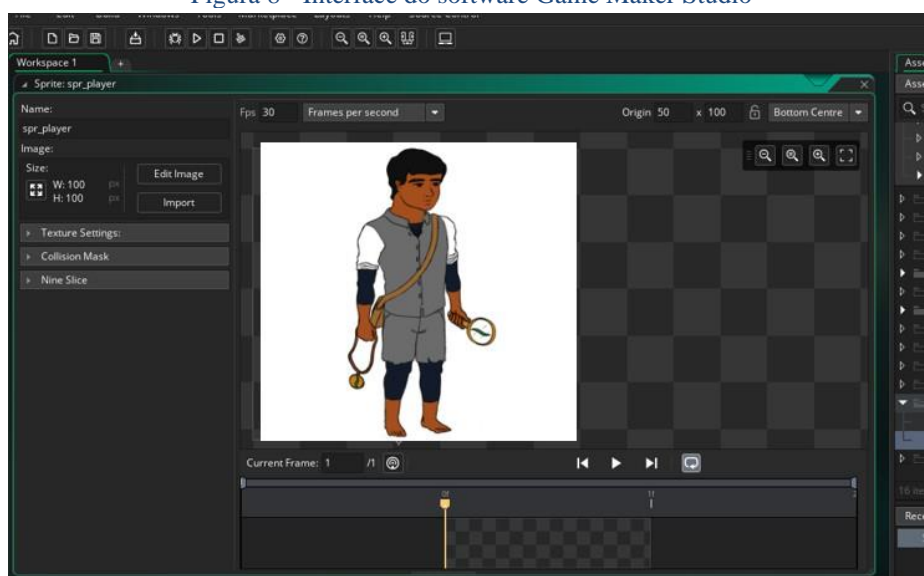


Fonte 7: Autor

GAME ENGINE – GAME MAKER STUDIO

Game Maker Studio é um programa e uma **game engine** que permite o desenvolvimento de um jogo, que ofereceu recursos úteis e muito fáceis de usar, e tendo a própria linguagem de códigos, e uma organização simples para o uso, se tornou algo fácil para a criação do jogo. Possuindo o recurso “**drag and drop**” e também tendo uma interface altamente intuitiva, foi possível criar o jogo com uma aparência semiprofissional em um curto espaço de tempo, podendo adicionar ao jogo elementos diversos que incluem telas de fundo, gráficos animados, personagens tendo movimentação, músicas para o jogo e efeitos sonoros.

Figura 8 - Interface do software Game Maker Studio



Fonte 8: Autor

1.1 SOFTWARE - Linux MultiMedia Studio (LMMS)

Sobre a parte de desenvolvimento da parte de música e efeitos sonoros, o **Linux MultiMedia Studio (LMMS)** foi o segundo software usado para a produção de música digital, baseada em Linux. O **LMMS** é uma poderosa ferramenta de edição de áudio em código aberto, que pode ser usada facilmente. É possível ainda compor loops e samples, sintetizar e mixar sons, o programa oferece sintetizadores, samples, suporte a MIDI, efeitos e muito mais. Tornou-se um programa de dificuldade média para o uso e criação dos efeitos sonoros para poder importar para a **game engine**, no momento de desenvolvimento do jogo.

Figura 9 - Interface do software Linux MultiMedia Studio

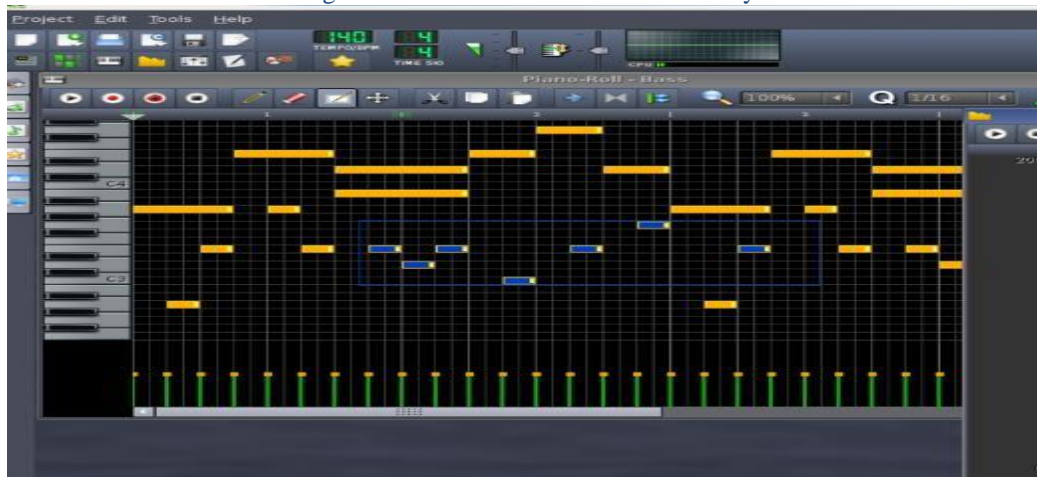


Fonte 9: Autor

SOFTWARE 2 - Audacity

O software **Audacity** foi usado mais para a questão de gravação e edição de áudio. Pois criando alguns efeitos sonoros dentro dele, ficou mais simples testar e utilizar certas funções dentro dele, e então partir para o programa **Linux MultiMédia Studio (LMMS)**. Isso porque, ele faz frente a qualquer software de áudio com seu poderoso conjunto de recursos. Podendo usá-lo para tarefas variadas como gravação, edição, mixagem de trechos de áudio, inclusão de efeitos, conversão de arquivos de áudio e muito mais.

Figura 10 - Interface do software Audacity



Fonte 10: Autor

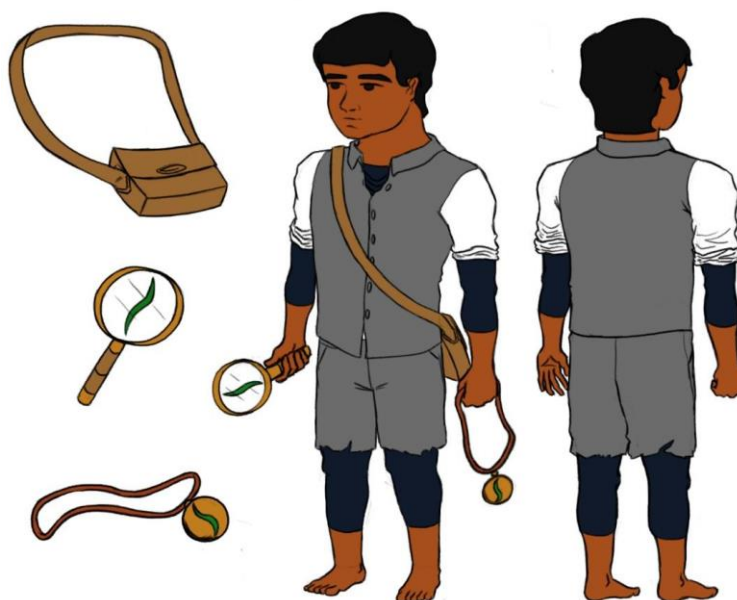
ESTILO DE ARTE

O estilo de arte para o jogo, pode ser definido como uma forma simples e minimamente cativante para o público alvo ao observar, dentro do jogo. Seus traços de arte, são de um gênero bem conhecido atualmente, o estilo de traço *Cartoon*, e também, suas formas, são meramente puxadas para o realismo, dar traços mais semelhantes a realidadede tudo.

PERSONAGEM PRINCIPAL

O **personagem principal** do jogo é inspirado no primeiro detetive particular da história brasileira, o **personagem principal** Detetive Forest Rodrigues, tem como inspiração o detetive Joaquim Ganância, que teve seu primeiro caso de cargo, investigação de um desaparecimento. Então a história do **personagem principal**, tem como referência e inspiração, o primeiro caso de investigação por desaparecimento do primeiro detetive particular brasileiro.

Figura 11 - Personagem principal, detetive Forest Rodrigues



Fonte 11: Autor

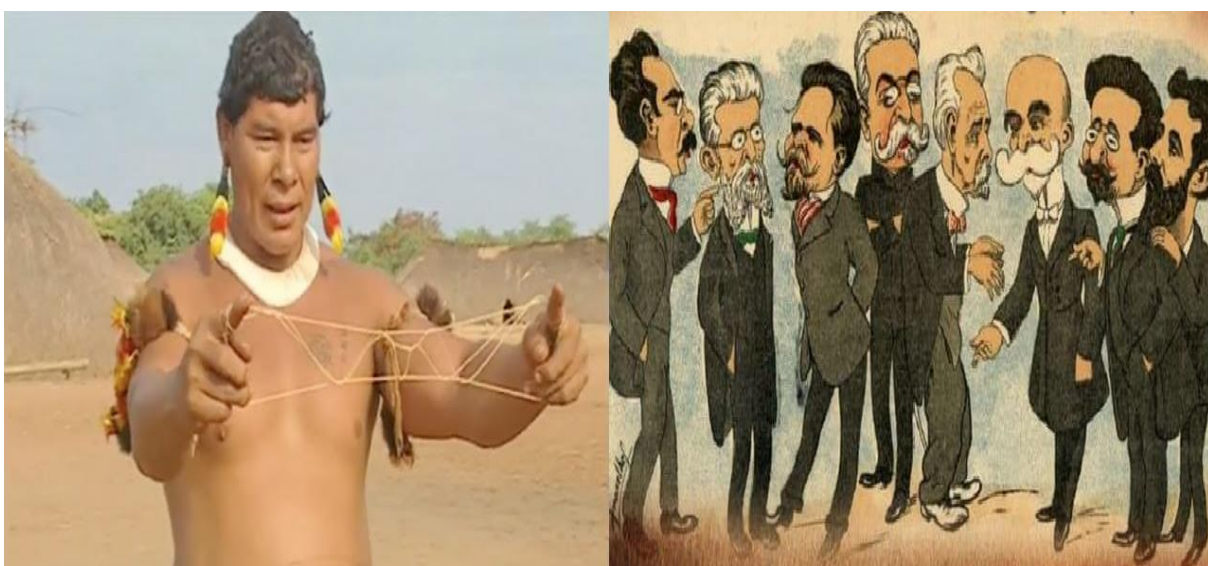
O design do **personagem principal**, levou como referência a própria vestimenta da época em que se passa a história do jogo, e um leve toque com o clássico e genérico estilo de vestimenta de um detetive que o público em si já tem conhecimento, sendo assim, o

personagem principal vai passar por muitos desafios durante sua investigação dentro da história. E ele terá traços de uma pessoa com etnia indígena, e uma pessoa com traços de pessoa portuguesa.

PERSONAGENS DE REFERÊNCIA

As principais referências que foram utilizadas para a criação do design de arte do personagem principal, foi o tipo de vestimenta que os homens utilizavam na época do século XVIII por volta do século XIX. E como o personagem tem uma parte de sua etnia, indígena, ele terá traços de uma pessoa indígena, possuirá certos artefatos místicos, que serão usados dentro do jogo.

Figura 12 - Pessoa Indígena, e figura caricata de pessoas com vestimentas da era do café.

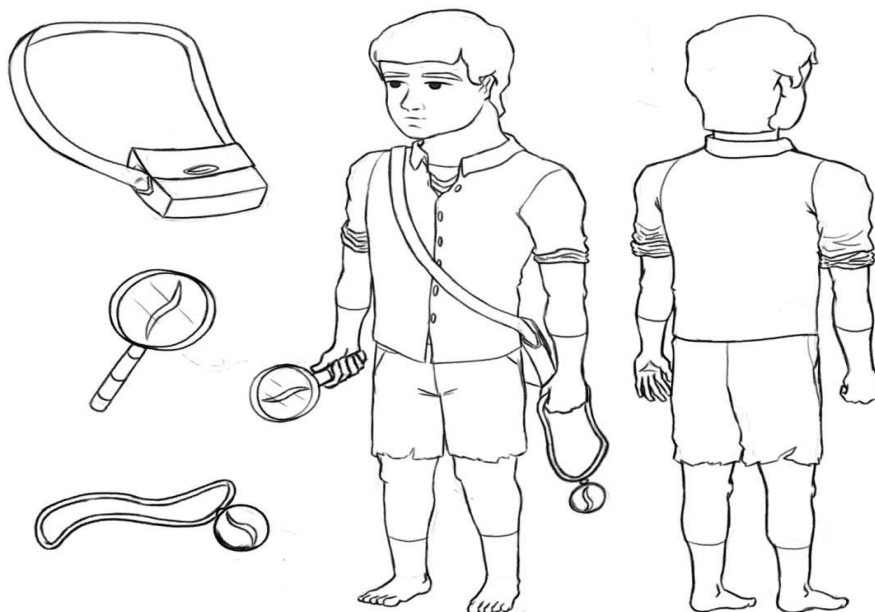


Fonte 12: Autor

CONCEPT ART

Abaixo é apresentado a imagem uma imagem de concept art do personagem principal do jogo. Não houve muitos concept arts, pois o trabalho de construção de esboçosé algo que não foi complicado de se trabalhar. Pode se notar que o personagem principal da história é terá certos traços de etnia indígena tupi, então ele apresenta um estilo de cabelo mais perto de alguém de etnia indígena tupi. Seus acessórios no esboço, serão algoque ele irá usar durante o jogo, do início até o fim.

Figura 13 - Esboço do Personagem Principal, Detetive Forest Rodrigues



Fonte 13: Autor

COADJUVANTE E ANTAGONISTAS

A criação da arte dos personagens coadjuvantes foi muito baseada na imagem de muitos mitos do folclore brasileiro, dizem que o saci é um garoto de pele negra, travesso, que só tem uma perna, usa um gorro vermelho e fuma cachimbo. Nessa questão, buscar colocar em prática essa imagem imaginária que temos de como são esses mitos, foi o foco para a inspiração destas artes.

Apresentação da arte de alguns personagens coadjuvantes:

Figura 14 - Saci Pererê, em duas formas



Fonte 14: Autor

Logo abaixo, tem as artes dos personagens coadjuvantes, caipora e Curupira:

Figura 15 - Caipora e Curupira



Fonte 15: Autor

O Antagonista da história do jogo, será um personagem que se aproveita do medo daqueles que estão em seu momento mais lamentável, não importa o nível de medo de suas presas, essa coisa, sempre estará ali, para tomar conta. O bicho-papão é aquele que será o causador da trama principal do jogo, e também da vida do personagem principal.

Figura 16 - Arte do Bicho-papão



Fonte 16: Autor

PERSONAGENS DE REFERÊNCIA

Estes foram os personagens referencias em que me inspirei para a criação dos personagens Coadjuvantes do jogo, de certo modo, todos foram inspirados nas histórias ou mitos do folclore brasileiro. Então estas foram as imagens de representação destes mitos, pelo fato de serem apenas fictícios na vida real, estas são as melhores imagens para definir suas formas. Segue as figuras abaixo:

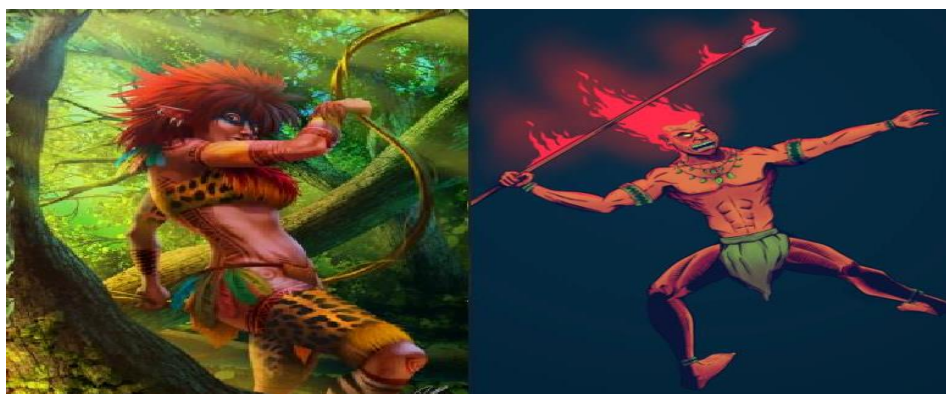
Figura 17 - Saci Pererê



Fonte 17: Domestika

Estes são outros Coadjuvantes, Caipora e Curupira, protetores da floresta, e da vida animal e que mora dentro dela, uma maneira de torná-los uma dupla dentro do jogo, pois foi uma ideia que criei que vi que podia aproveitar a oportunidade de ideia. Suas artes são bem semelhantes em alguns aspectos, mas ainda são bem distintos entre si. Segue abaixo as figuras dos personagens referência:

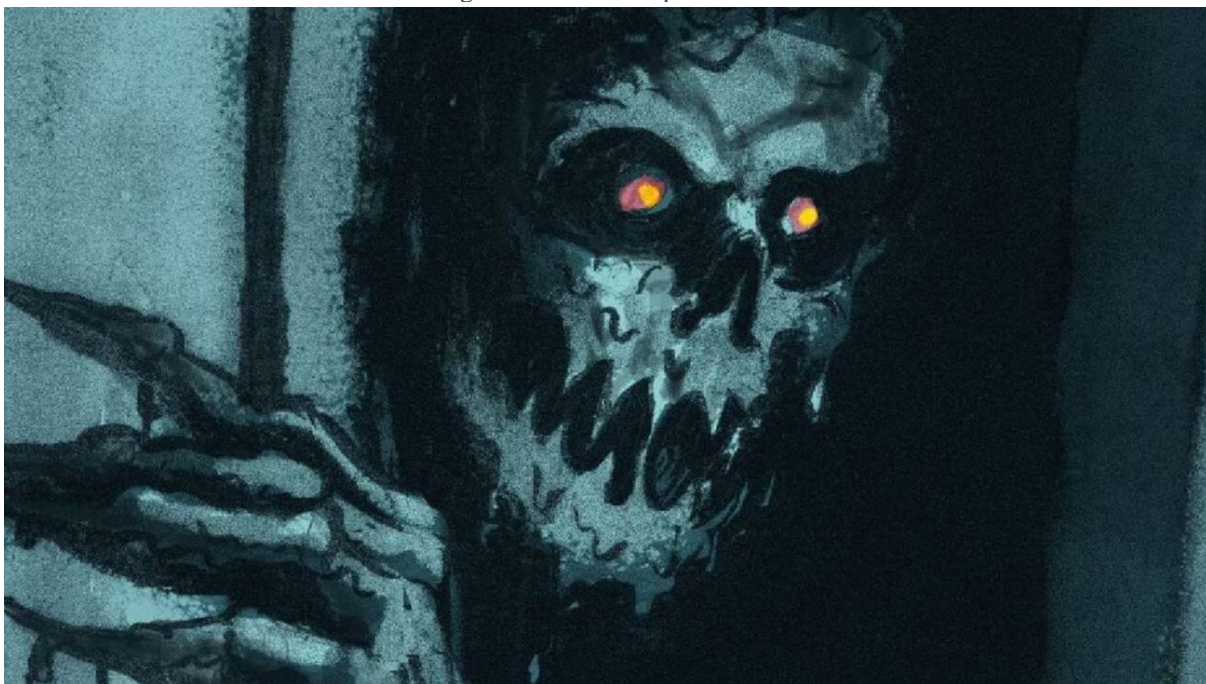
Figura 18 - Caipora e Curupira



Fonte 18 - My Bestiario fandom e Domestika

Abaixo, uma referência básica para representar o bicho papão:

Figura 19 - Bicho-Papão

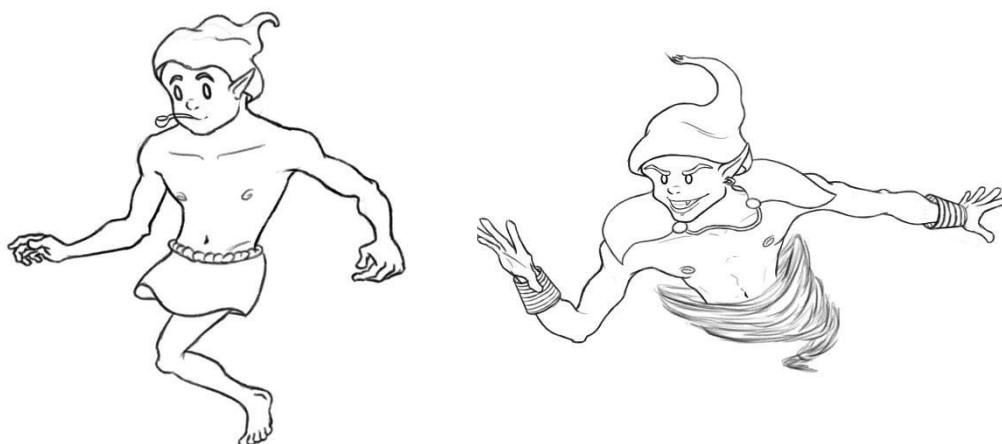


Fonte 19: CinePop

CONCEPT ARTS E SPRITES

Algumas imagens de esboço dos personagens coadjuvantes e referências usadas e tiradas da internet como inspiração para o design dos personagens:

Figura 20 - Saci Pererê, em duas formas



Fonte 20: Autor

Abaixo, outras figuras, esboço dos personagens coadjuvantes, Caipora e Curupira:

Figura 21 - Caipora e Curupira



Fonte 21: Autor

CENÁRIOS

Alguns cenários são baseados inspirados especialmente nas florestas do Brasil, maioria deles, em clima de horário da noite, e também horário do dia. Sendo mais simples para a criação das fases com plataformas dentro do jogo, o fundo de cenários do jogo, são mais utilizados como tema de floresta, para entregar ao público que vai jogar o jogo, aquela sensação de jogo de aventura.

Figura 22 - Cenários de Floresta, noite e dia



Fonte 22: Autor

FASES

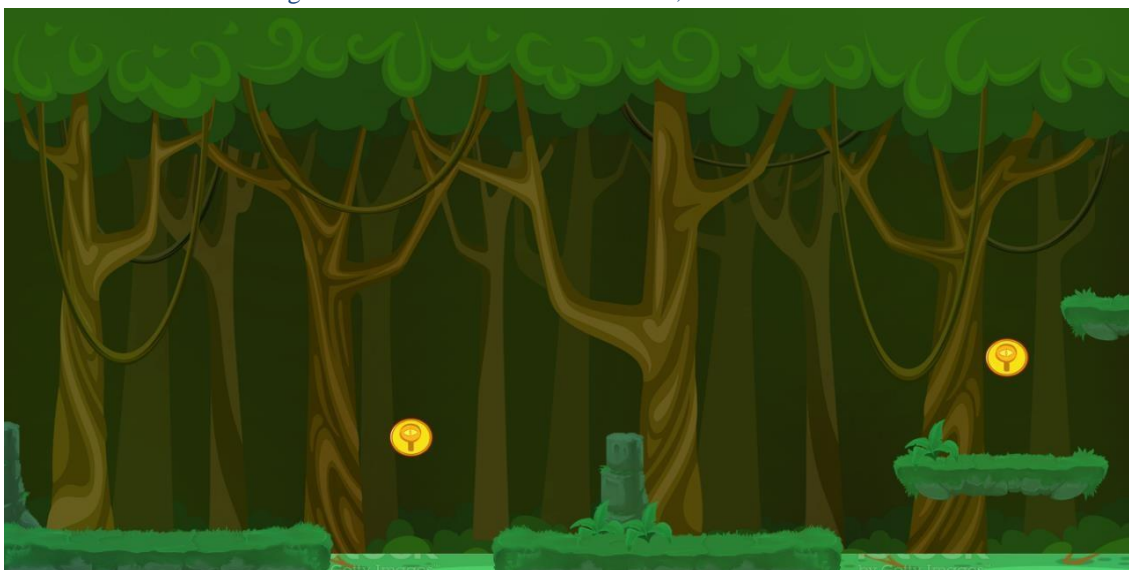
Na questão das fases do jogo, apenas a apresentação de algumas fases do jogo, com as plataformas, para o jogador poder andar, e também pular em cima delas. Não há muito segredo para a apresentação de algumas fases do jogo. No entanto, as fases não foram desenvolvidas para dar muita dificuldade ao jogador, na jornada de iniciar a fase, e logo finalizá-la. Segue abaixo, algumas figuras dos cenários, como fases do jogo, com as plataformas:

Figura 23 - Fase da Floresta, horário da noite



Fonte 24: Autor

Figura 24 - Fase da Floresta e Pântano, horário do dia



Fonte 23: Autor

FEEDBACK

O *Feedback* foi tirado de pessoas que foram convidadas a experimentar a jogabilidade do jogo, em prol de darem sua própria opinião de como foi jogá-lo, então pedidos a escreverem seus comentários de sua jornada durante o começo do jogo e o possível fim dele. A seguir, comentários sobre a jogabilidade e experiência do jogo, Detetive Forest e o Caso Místico.

Voluntário 1: As experiências de jogabilidade não têm segredo, sinto como se eu estivesse jogando um jogo genérico de plataforma e aventura, a arte do jogo não chama tanta atenção. Único ponto negativo do jogo, seria que ele não é longo, mas isso também é um ponto positivo, pois a história do jogo, consegue cativar bem, em pouco tempo, mesmo sendo um jogo básico, já fui acostumado com esse tipo de jogo. Como comentário final, consigo dizer que espero por uma continuação do jogo, seria uma maneira melhor de expandir a história com a cultura brasileira.

Voluntário 2: O jogo é simples, a história, meio genérica, mas de alguma forma, é diferente em questão de usar muito a cultura do folclore, como um foco fictício e cativante. A dificuldade do jogo não chega a ser muito fácil e muito difícil, portanto, não dá para dizer que o jogo seria muito chamativo.

Voluntário 3: A arte do jogo chega a ser simples, mas não em um ponto muito infantil de arte, seria como jogar um jogo de plataforma genérico, que se encontra dentro da internet hoje em dia. Então, sobre a história do jogo, tem alguns furos, mas da para poder compreender o foco principal da história, e das pontas soltas que o jogo deixa para o público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de um jogo, foi um trabalho muito árduo para uma pessoa que teve a escolha de desenvolver e criar tudo sozinho, sem uma equipe, para poder separar tais tarefas e então se organizar e facilitar o trabalho da criação de um jogo, afim de poder ter a experiência de desenvolver um jogo sozinho. É necessária uma equipe de pelo menos 5-6 pessoas, para desenvolver um jogo de maneira completa, um dos desafios mais difíceis, foi de ter criado um jogo sozinho, aprender como se utiliza os recursos de múltiplos programas para criar um jogo. Durante o desenvolvimento, foi possível perceber, que a função com menos dificuldade e mais inspiração que se tem dentro de um processo de criação do jogo,

foi a tarefa de arte dos personagens, a criação de roteiro da história do jogo, enquanto que a parte mais difícil, foi poder entrar em um software de códigos, e aprender tudo sozinho, como tal linha de código tem sua função própria dentro do programa, e que de acordo com o tempo, dá para aprender, mesmo depois de se apanhar muito no aprendizado, do desenvolvimento de um jogo. Mas com isso, para finalizar a apresentação de um projeto que foi um dos maiores desafios que se pode ter no fim de um curso como esse, é de se construir um orgulho próprio, por aquilo que se gosta de aprender, e desenvolver, o processo de um jogo pode ser difícil, mas será um orgulho enorme em sua finalização.

REFERÊNCIAS

- <https://pt.dreamstime.com/teclas-wasd-do-teclado-gamer-de-computador-controle-jogo-símbolo-jogos-e-ciberesporte-eps-vetoriais-isolado-em-fundo-branco-image212589083>
- <https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/tecla-do-teclado-t> 31079
- <https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/tecla-e-do-teclado> 32007
- <https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/tecla-f-do-teclado> 31715
- <https://www.flaticon.com/br/icone-gratis/tecla-da-letra-q-no-teclado> 32262
- <https://midiacidada.org/indigenas-e-quilombolas-eternas-ameacas-a-ordem-e-ao-progresso/>
- <https://indigenasbrasileros.blogspot.com/2018/11/kalapalo.html>
- <https://www.scielo.br/j/hcsm/a/VqfBKFgFsKfJHxrBYM9CcwP/?lang=pt#>
- <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/15/1/crioulos-pretos-ou-branqueados-na-iconografia-nacional-dos-seculos-xviii-xix>
- <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/almanaque/como-faziamos-sem-emprego.phtml>
- <http://www.sp-turismo.com/historia/seculo-19.htm>
- <https://vestibulares.estrategia.com/portal/materias/historia/conheca-5->

[abolicionistas-importantes-para-o-fim-da-escravidao-no-brasil/](#)

- <https://gestaodesegurancaprivada.com.br/policia-militar-do-brasil-atribuicoes/>
- <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/escravos-sorvetes-e-sujeira-o-rio-de-janeiro-do-seculo-19.phtml>
- <https://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/historia-do-brasil/rio-de-janeiro/2474-o-rio-de-janeiro-como-cenario-real>
- https://paulodafigaro.blogspot.com/2015/04/uniformes-do-exercito-brasileiro_18.html
- <https://oglobo.globo.com/rio/obra-de-debret-que-retratou-cotidiano-da-cidade-no-seculo-xix-sera-tema-de-mostra-15404860>
- <https://www.nintendo.pt/Jogos/Wii/Donkey-Kong-Country-Returns-280968.html>
- <https://www.planocritico.com/critica-donkey-kong-country-returns/>
- <https://www.techtudo.com.br/listas/2017/08/lista-traz-os-jogos-de-super-mario-bros-mais-iconicos.ghtml>
- <https://www.nintendo.pt/Jogos/NES/Super-Mario-Bros-803853.html>
- <https://my-bestiario.fandom.com/pt-br/wiki/Caapora>
- <https://www.domestika.org/en/projects/1052693-meu-projeto-final-curupira>

- <https://www.domestika.org/pt/projects/961144-saci-perere>
- <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/03/mais-da-metade-dos-gamers-no-brasil-sao-pretos-ou-pardos-aponta-pesquisa-edjogos.ghtml>
- <https://dspace.doctum.edu.br/handle/123456789/1806>
- <https://cinepop.com.br/bicho-papao-e-real-no-trailer-do-novo-terror-baseado-na-obra-de-stephen-king-confira-390317/>