



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA –
CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

***ECHOES OF FORGOTTEN SOULS: A PRODUÇÃO DE ARTE
EM PIXEL ART DO JOGO PYN***

DAVI DE JESUS PEREIRA VIANA

CABEDELO
2025

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

V614e Viana, Davi de Jesus Pereira.

Echoes of forgotten souls: a produção de arte em pixel art do jogo pyn. /Davi de Jesus Pereira Viana . - Cabedelo, 2025.

71f. il.: color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.

Orientador: Prof. Esp. Antunes Vila Nova Neto.

1. Game design. 2. Concept design. 3. Design de cenário. 4. Identidade visual I. Título.

CDU 004.92



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Davi de Jesus Pereira Viana

ECHOES OF FORGOTTEN SOULS: A PRODUÇÃO DE ARTE EM PIXEL ART DO JOGO PYN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de tecnólogo(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 18 de julho de 2025.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Esp. Antunes Vila Nova Neto

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Ana Carolina dos Santos Machado

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Rafael dos Santos Oliveira

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2025

Documento assinado eletronicamente por:

- **Antunes Vila Nova Neto, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 07/08/2025 17:50:45.
- **Rafael dos Santos Oliveira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 07/08/2025 20:44:13.
- **Ana Carolina dos Santos Machado, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 08/08/2025 07:14:03.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 07/08/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 746051
Verificador: 975b2a307e
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

DAVI DE JESUS PEREIRA VIANA

***ECHOES OF FORGOTTEN SOULS: A PRODUÇÃO DE ARTE
EM PIXEL ART DO JOGO PYN***

Projeto apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório na disciplina Metodologia Científica do curso superior em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Esp. Antunes Vila Nova Neto

Prof. Esp. Antunes Vila Nova Neto (Orientador)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

CABEDELO
2025

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso consiste na criação de elementos gráficos e concept design para o jogo digital *Echoes of Forgotten Souls*. Com foco em game design, o trabalho busca explorar design de cenário, personagens e ambientação, utilizando pixel art no estilo top-down. A proposta é desenvolver uma identidade visual inspirada em RPGs clássicos, unindo mecânicas de survival horror e investigação, introduzindo o universo do jogo por meio de conceitos visuais e narrativos.

Palavras-chave: Game design, Concept Design, Design de Cenário.

ABSTRACT

This final project focuses on the creation of graphic elements and concept design for the digital game *Echoes of Forgotten Souls*. With an emphasis on game design, the work explores environment design, character creation, and world-building using top-down pixel art style. The proposal aims to develop a visual identity inspired by classic RPGs, combining survival horror and investigation mechanics, introducing the game's universe through visual and narrative concepts.

Keywords: Game Design, Concept Design, Environment Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Diagrama de Venn.	10
Figura 2: Capa do jogo.	23
Figura 3: Cenário do jogo.	24
Figura 4: Início do jogo.	25
Figura 5: Investigação.	25
Figura 6: Capa do jogo.	26
Figura 7: Gameplay.	27
Figura 8: Capa do jogo.	28
Figura 9: Gameplay.	29
Figura 10: Mapa.	29
Figura 11: Exploração.	30
Figura 12: Capa do programa.	31
Figura 13: Print da página inicial.	32
Figura 14: Print da interface inicial.	32
Figura 15: Print da página inicial.	33
Figura 16: Print da interface inicial.	34
Figura 17: Painel de referências.	41
Figura 18: Processo de criação Pyn	42
Figura 19: Conceito do personagem principal.8	42
Figura 20: Proporção de duas cabeças.	43
Figura 21: Pyn sprite down.	44
Figura 23: Pyn sprite top.	45
Figura 24: Pyn sprite left.	45
Figura 25: Processo de criação do esqueleto.	46
Figura 26: Conceito do esqueleto.	47
Figura 27: Sprite do esqueleto down.	47
Figura 28: Sprite esqueleto right.	48
Figura 29: Sprite esqueleto top.	48
Figura 30: Sprite esqueleto left.	49
Figura 31: Processo de criação Osríc.	51
Figura 32: Processo de criação Osríc morto-vivo.	51
Figura 33: Conceito de Osríc.	51
Figura 34: Conceito de Osríc morto-vivo.	52
Figura 35: Sprite do boss down.	53
Figura 36: Sprite boss right.	54
Figura 37: Sprite boss top.	55

Figura 39: Sprite boss left.	56
Figura 40: Mapa conceitual do universo do jogo.	58
Figura 41: Mapa do prólogo do jogo.	58
Figura 42: Mapa do prólogo do jogo.	59
Figura 43: Mapa do prólogo do jogo.	59
Figura 44: Basílica de Saint-Remi.	60
Figura 45: Igreja externa.	61
Figura 46: Igreja interna.	62
Figura 47: Igreja interna com ritual.	63
Figura 48: Igreja interna com os personagens.	64
Figura 49: Sprites das árvores e arbustos.	65
Figura 51: Sprites da grama, estrada, água, muros e estátuas.	66

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	10
1.1.1 Problema de Pesquisa	11
1.1.2 Problema Prático	11
1.2 OBJETIVOS	11
1.2.1 Objetivo Geral	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
1.3 JUSTIFICATIVA	12
1.4 MOTIVAÇÃO	13
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1 JORNADA DO HERÓI	14
2.2 CONCEITUANDO O RPG	15
2.2.1 Mecânicas, Temas e Narrativas do RPG	16
2.2.2 Explorando o Horror nos RPGS	18
2.3 DESIGN DE JOGOS	19
2.4 DESIGN THINK	21
3 METODOLOGIA	23
3.4 FERRAMENTAS	23
3.4.1 Aseprite	24
3.4.2 Unity 3d	26
4 RESULTADOS	27
4.1 REFERÊNCIA DE JOGO	30
4.1.1 Enigma do Medo	30
4.1.2 The Legend of Zelda	33
4.1.3 Sea of Stars	35
4.2 IDEIAÇÃO	37
4.2.1 O Universo	37
4.2.2 Passado	38
4.2.3 Presente	41
4.3 PROTOTIPAGEM VISUAL	43
4.3.1 Conceito de Arte	43
4.3.2 Sprite Pyn	43
4.3.3 Sprite Esqueleto	48
4.3.4 Sprite Sacerdote Osric	51
4.4 IMPLEMENTAÇÃO VISUAL	58

4.4.1 Tilemap	58
4.4.2 Igreja	61
4.4.3 Elementos do Mapa	66
5 CONCLUSÃO & CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70

1 INTRODUÇÃO

Os videogames sempre estiveram presentes na vida do autor, desde a infância. Um dos primeiros consoles com os quais teve contato foi o *Super Nintendo Classic Edition*, um presente que sua irmã mais velha recebeu do pai. O cartucho que acompanhava o console trazia o inesquecível *Super Mario World*. Naquela época, ainda criança, o autor não compreendia completamente como jogar ou o que fazer no jogo. Apesar disso, ele e sua irmã dedicavam horas antes de ela ir para a escola, tentando superar os desafios. Embora nunca tenha chegado perto de finalizá-lo, o jogo se tornou um dos favoritos daquele console.

Com o passar dos anos, os videogames deixaram de ser apenas uma forma de entretenimento e se transformaram em uma verdadeira paixão. Essa paixão serviu como motivação para a escolha do tema deste trabalho de pesquisa e, possivelmente, para uma futura carreira na área. Durante a graduação em design gráfico, o autor não teve muitas oportunidades para se aprofundar no game design. Contudo, essa limitação não impediu a busca de buscar novos conhecimentos e a exploração de áreas diferentes para o desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso.

De acordo com o relatório da Kaspersky (2020): “Pouco mais de um quarto (27%) dos usuários de jogos eletrônicos no mundo – e 12% dos jogadores brasileiros – admitem ter vergonha do tempo que dedicam aos games e escondem isso de seus pais. O motivo está relacionado a antigos estereótipos sobre essa atividade, como as ideias de que: “games são ruins para saúde” (61% mundo – 53% no Brasil) ou “games estragam o cérebro” (42% mundo – 53% no Brasil).” Apesar de ainda existirem preconceitos sobre os videogames, existem dados que comprovam que os jogos melhoram as habilidades sociais (37%), o desenvolvimento criativo (47%), e o aprendizado de línguas estrangeira (35%), de acordo com a pesquisa da Kaspersky.

Hoje em dia, os jogos eletrônicos são um dos maiores meios de entretenimento no mundo, ocupando o segundo lugar no ranking global, logo atrás da televisão (ABRAGAMES, 2023). De acordo com um relatório da Abragames em 2023, estima-se que, até 2025, o mercado global de jogos digitais atingirá mais de US\$206,4 bilhões. No Brasil, o cenário é igualmente promissor. Segundo um relatório do SEBRAE (2023), o país se tornou o maior

mercado de videogames da América Latina, ultrapassando o México, com a previsão de que a receita do setor dobre, de US\$1,4 bilhão para US\$2,8 bilhões até 2026, segundo a PwC (apud, ABRAGAMES, 2021).

Com essas informações em mente, a escolha do tema para este trabalho de conclusão de curso sempre esteve presente desde os primeiros passos no curso tecnológico em design gráfico. Assim, foi quase que natural seguir por esse caminho para desenvolver um projeto voltado para um jogo digital. Este projeto busca criar elementos gráficos e conceitos artísticos, como fase conceitual, animações e efeitos especiais, associados ao projeto. A estética escolhida para este projeto de pesquisa é a pixel art no estilo top-down¹, incorporando elementos de survival horror e RPG, com o objetivo de evocar a nostalgia dos jogos das décadas de 1980 e 1990, quando os videogames predominavam no formato 2D, antes da popularização dos jogos em 3D. Assim surgiu a ideia do jogo *Echoes of Forgotten Souls* (Pyn: Ecos de Almas Esquecidas). Vale a pena destacar que alguns títulos pioneiros ajudaram a moldar o gênero dos RPGs top-down, estabelecendo fundamentos que seriam amplamente explorados no futuro. Um exemplo significativo é *Akalabeth: World of Doom*, lançado em 1975, que já apresentava elementos característicos do gênero, como a criação de personagens, a exploração de um mundo aberto e o combate baseado em turnos. Esse jogo é frequentemente considerado um precursor dos RPGs digitais, influenciando o desenvolvimento de sistemas e mecânicas que se tornaram padrões no gênero.

Outro marco importante é *The Legend of Zelda*, de 1986, um dos jogos mais influentes de todos os tempos, que, Embora não seja um RPG no sentido tradicional, ele incorporou elementos de RPG como a progressão do personagem e a exploração de um mundo aberto, popularizando o estilo top-down em jogos de ação e aventura. O jogo combinava mecânicas de exploração com uma narrativa envolvente e uma estética visual marcante, sendo um dos primeiros a utilizar pixel art de forma expressiva e detalhada. Esses elementos, aliados a um design inovador, fizeram de *The Legend of Zelda* uma referência no gênero, influenciando tanto a estética quanto a estrutura dos RPGs que o sucederam. Este projeto é apenas um

¹ Pixel art no estilo *top-down* é uma técnica de arte digital em que o jogo é visualizado de cima para baixo, como se o jogador estivesse olhando os personagens e o cenário de uma perspectiva aérea. Os elementos gráficos são criados em um formato de baixa resolução, utilizando *pixels* individuais para formar imagens simples, mas detalhadas. Esse estilo foi amplamente usado em jogos antigos, como *The Legend of Zelda* e *Pokémon*, e hoje é popular em jogos indie devido à sua estética retrô e simplicidade de implementação, permitindo uma experiência visual nostálgica.

esboço de algo mais complexo que poderá se desenvolver no futuro e ainda está longe de ser finalizado. Como mencionado anteriormente, este trabalho de conclusão de curso está focado especificamente na criação dos elementos gráficos, conceitos artísticos e na contextualização do universo do jogo.

1.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA



Figura 1: Diagrama de Venn.

Fonte: Arquivo pessoal.

No diagrama de Venn acima, foram destacados três temas principais que irão guiar as etapas deste projeto de pesquisa: RPG, Jogos Digitais e Design Gráfico. A interseção desses temas gera subtemas cruciais para a definição e os requisitos do projeto, a saber: *Pixel art*, Estética de terror e *RPG Top Down*. O foco principal deste projeto está no desenvolvimento dos conceitos artísticos dos personagens e cenários do jogo. O diagrama serve como uma ferramenta estratégica para o desenvolvimento do objetivo geral, que é a construção visual de um jogo digital 2D no estilo *top-down*, incorporando elementos de RPG e *survival horror*. O

jogo terá uma estética de *pixel art*, com o gênero horror como base central de sua ambientação e narrativa.

1.1.1 Problema de Pesquisa

O problema central desta pesquisa consiste no desenvolvimento de um jogo do gênero RPG, utilizando ferramentas disponíveis no ecossistema de produção de jogos e aplicando metodologias baseadas no processo de design.

1.1.2 Problema Prático

A dificuldade de acesso a projetos acadêmicos sobre jogos digitais na estética do pixel art, especialmente em materiais disponíveis em português, é um desafio significativo. Essa carência pode ser atribuída à predominância de recursos e materiais didáticos em inglês, limitando o acesso a informações relevantes para pesquisadores e estudantes que não dominam esse idioma. Em resposta a essa lacuna, optei por desenvolver este projeto de pesquisa com foco na criação de conceitos artísticos para personagens e cenários de um jogo, buscando contribuir para o avanço do conhecimento na área e oferecer recursos acessíveis em nossa língua.

1.2 OBJETIVOS

Para desenvolver o projeto, foi necessária uma imersão no campo do *game design*, buscando compreender os processos criativos e técnicos envolvidos na criação de jogos digitais. O estudo foi estruturado com base em objetivos específicos que contribuiriam para alcançar o objetivo geral do trabalho: a criação dos conceitos visuais de um jogo digital. Entre esses objetivos, destacam-se o desenvolvimento de um *Game Design Document* (GDD) simplificado, o aprendizado do uso do programa Unity para aplicação dos assets gráficos, e o domínio do software Aseprite para a criação de sprites de personagens, inimigos e *tilesets* do cenário. A proposta estética escolhida para o projeto foi a *pixel art* em estilo top-down simplificado, incorporando mecânicas de RPG de mundo aberto com elementos de horror paranormal, mistério e investigação, ambientados em um universo mágico de fantasia medieval.

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral do trabalho de conclusão de curso é desenvolver os conceitos de arte de um jogo digital 2D, com protótipos de *sprites* e *tileset* do universo de *Echoes of forgotten Souls* na estética da pixel art no estilo *Top Down* com elementos de horror paranormal, mistério e investigação em um mundo mágico fantasioso medieval.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Compreender os fundamentos básicos dos jogos digitais e suas dinâmicas, aplicando esse conhecimento na criação de um protótipo de jogo digital;
2. Abordar os conceitos de RPG de mesa e RPG eletrônico, identificando os temas e mecânicas que caracterizam esse gênero dentro do universo dos jogos digitais;
3. Integrar o estilo de pixel art característico dos anos 80 e 90 à identidade visual da proposta do projeto, utilizando softwares especializados, como Aseprite e Unity 3D, para o desenvolvimento dos elementos gráficos e do cenário.

1.3 JUSTIFICATIVA

Por trás das grandes empresas de jogos eletrônicos, conhecidas como Triple A, que geram bilhões de dólares anualmente, surgem as pequenas empresas independentes de jogos, conhecidas como indie games, que estão fazendo um impacto significativo no mercado de videogames. Essas empresas, com orçamentos reduzidos e equipes pequenas, frequentemente envolvem seus funcionários em múltiplas etapas do desenvolvimento do jogo. Apesar do crescimento notável do setor, como evidenciado pelo aumento de 600% no número de empresas indie de 2008 a 2017, conforme o relatório da Abragames (2017), o mercado enfrenta desafios substanciais, incluindo a falta de incentivos fiscais, dificuldades de financiamento e escassez de profissionais qualificados.

Também conforme o relatório da Abragames, em 2016, o Brasil alcançou um faturamento de US\$1,6 bilhões no setor de games, contrastando com uma queda de 4,6% em outros setores naquele mesmo ano. Este crescimento ressalta a importância dos jogos indie,

que não apenas contribuem para a diversidade do mercado, mas também enfrentam barreiras significativas.

Diante desse cenário, ainda existem lacunas consideráveis na pesquisa acadêmica sobre jogos digitais. Essa investigação não só contribuirá para o avanço do conhecimento acadêmico, mas também buscando contribuir para o avanço do conhecimento na área e oferecer recursos acessíveis, proporcionará suporte prático e estratégico para possíveis novos desenvolvedores de jogos.

1.4 MOTIVAÇÃO

A motivação do autor para mergulhar na criação do universo de *Echoes of Forgotten Souls* e, futuramente, lançá-lo, surgiu de sua paixão pelos jogos eletrônicos. Com o passar do tempo, essa paixão se transformou em um sonho de atuar na indústria de jogos digitais, o que o levou a buscar uma graduação em Design Gráfico para iniciar sua trajetória profissional.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 JORNADA DO HERÓI

A estrutura narrativa da Jornada do Herói, popularizada por Joseph Campbell em seu livro "O Herói de Mil Faces", publicado em 1949, é um modelo que analisa a estrutura de mitos, lendas, fábulas antigas e histórias modernas, incluindo filmes e outras mídias. Campbell identificou uma série de etapas universais pelas quais o protagonista passa, simbolizando sua jornada de transformação. Essas etapas, conhecidas como os 12 passos da Jornada do Herói, são amplamente aplicadas em mitos, contos de fadas, filmes, jogos, histórias em quadrinhos e romances.

As etapas principais são:

1. **Mundo Comum:** O herói vive sua vida cotidiana antes da aventura.
2. **Chamado para a Aventura:** Algo ocorre para romper sua rotina e convidá-lo a uma jornada.
3. **Recusa do Chamado:** Inicialmente, o herói hesita, rejeitando o desconhecido por medo ou insegurança.
4. **Encontro com o Mentor:** Um guia ou mentor surge para oferecer apoio, conselhos ou ferramentas.
5. **Travessia do Primeiro Limiar:** O herói decide entrar no mundo extraordinário, enfrentando o desconhecido.
6. **Testes, Aliados e Inimigos:** No novo mundo, ele enfrenta desafios, encontra aliados e reconhece inimigos.
7. **Aproximação da Caverna Oculta:** O herói se prepara para enfrentar o maior desafio ou sua maior ameaça.
8. **Provação Máxima:** Enfrenta seu teste mais difícil, algo que o desafia profundamente.
9. **Recompensa:** Ao superar a provação, o herói conquista algo valioso, seja um objeto, um conhecimento ou um triunfo pessoal.

10. **Caminho de Volta:** Ele inicia sua jornada de retorno ao mundo comum, agora transformado.
11. **Ressurreição:** O herói passa por uma última transformação, provando seu crescimento e resolvendo os conflitos finais.
12. **Retorno com o Elixir:** Ele retorna ao mundo cotidiano, trazendo consigo a recompensa, que agora compartilha com outros.

Essas etapas representam um ciclo de superação, autoconhecimento e transformação, criando histórias que conectam o público de forma universal.

No desenvolvimento de *Echoes of Forgotten Souls*, algumas etapas da Jornada do Herói foram adaptadas para criar uma narrativa que integra de forma coesa os elementos de ação, mistério e fantasia do jogo. Esse modelo contribuiu para estruturar a jornada emocional e os desafios enfrentados pelos personagens, enriquecendo a experiência do jogador. Esses aspectos foram incorporados diretamente na criação conceitual do jogo, influenciando tanto a construção da história quanto o desenvolvimento dos personagens e cenários, garantindo uma conexão mais profunda entre narrativa e design visual.

2.2 CONCEITUANDO O RPG

Segundo a Equipe Significados (2024) e Sales (2025), o RPG (Role-Playing Game ou Jogo de Interpretação de Papéis) é um formato de jogo colaborativo em que os participantes criam narrativas interativas. No RPG de mesa, os jogadores assumem o papel de personagens fictícios em um mundo imaginário, guiados por um mestre que narra as aventuras e descreve o cenário. As ações dos jogadores, determinadas por rolagens de dados e escolhas narrativas, moldam o desenrolar da história.

O RPG é um gênero rico e diversificado, oferecendo infinitas possibilidades para a criatividade e a imaginação. Seja em universos de fantasia medieval, ambientações futuristas como o cyberpunk ou outros cenários diversos, o jogador encontra liberdade para construir histórias únicas.

Com o advento dos computadores, os conceitos do RPG de mesa foram adaptados para o ambiente digital, dando origem aos RPGs eletrônicos. No início, esses jogos apresentavam gráficos simples e mecânicas básicas de combate, mas, com o passar do tempo, evoluíram para experiências imersivas, com visuais avançados, enredos complexos e mundos expansivos. Jogos como *Dungeons & Dragons*, *Final Fantasy* e *The Elder Scrolls* se consolidaram como referências no gênero, influenciando gerações.

Além disso, o surgimento dos MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), como *World of Warcraft*, ampliou ainda mais as possibilidades ao permitir que jogadores do mundo todo compartilhassem aventuras em tempo real. O gênero continua a evoluir, adaptando-se às novas tecnologias e preferências dos usuários. Com a realidade virtual, por exemplo, os jogadores podem explorar universos fantásticos com ainda mais imersão. O crescimento das narrativas interativas e dos jogos independentes também têm impulsionado a inovação dentro do gênero.

Em resumo, o RPG é mais do que um jogo: é uma forma de arte interativa que permite explorar mundos imaginários, viver aventuras épicas e criar histórias significativas. Seja no papel ou na tela, o RPG continua cativando jogadores ao redor do mundo, unindo culturas por meio da imaginação.

2.2.1 Mecânicas, Temas e Narrativas do RPG

As mecânicas de um RPG são os sistemas e regras que definem seu funcionamento, proporcionando experiências únicas de jogo. Embora variem entre diferentes sistemas, existem elementos comuns que estruturam a jogabilidade. A criação de personagens, por exemplo, é um pilar essencial. Nesse processo, os jogadores personalizam seus avatares, escolhendo atributos, habilidades, raça, classe e até mesmo aspectos visuais. Já o sistema de combate regula os confrontos, podendo ser baseado em turnos, tempo real ou uma combinação de ambos, garantindo dinamismo às partidas.

A progressão dos personagens é outro componente fundamental: à medida que superam desafios e acumulam experiência, os personagens evoluem, adquirindo novas habilidades e fortalecendo seus atributos. Habilidades e feitiços também desempenham papel

relevante, fornecendo ferramentas únicas que podem ser usadas em combates ou para superar obstáculos narrativos. A aleatoriedade, por sua vez, é introduzida pela rolagem de dados, um elemento essencial que define o sucesso ou fracasso das ações e adiciona imprevisibilidade à narrativa.

O RPG reflete profundamente a cultura na qual é criado e jogado, absorvendo elementos de diversas fontes como literatura, cinema, mitologia e história. Obras literárias, como “O Senhor dos Anéis” e “O chamado do Cthulhu”, desempenharam um papel crucial na consolidação do gênero de fantasia medieval e horror, enquanto filmes como *Star Wars* e *Blade Runner* influenciaram RPGs de ficção científica e *Cyberpunk*. As mitologias grega, nórdica, celta, japonesas e até brasileiras também oferecem ricas fontes de inspiração para a criação de deuses, monstros e elementos sobrenaturais. Além disso, períodos históricos, como a Idade Média ou a Segunda Guerra Mundial, frequentemente servem de base para os cenários.

As narrativas nos RPGs são tão variadas quanto os mundos que habitam. A fantasia medieval, por exemplo, é um dos temas mais populares, transportando os jogadores para universos repletos de magia, castelos e dragões. No sub-gênero cyberpunk, o futuro distópico é explorado em um contexto de desigualdade social e avanços tecnológicos, como manipulação genética e inteligência artificial. Os RPGs de horror mergulham no medo e no sobrenatural, ambientados em locais como castelos assombrados ou dimensões alternativas. A ficção científica explora viagens espaciais, colonização de planetas e interação com alienígenas, enquanto o RPG pós-apocalíptico aborda a sobrevivência e reconstrução de sociedades após catástrofes.

Desde sua criação na década de 1970, o RPG tem evoluído continuamente, adaptando-se às demandas dos jogadores e às inovações tecnológicas. Entre os desenvolvimentos recentes, destacam-se os RPGs narrativos, que priorizam a história e as interações dos personagens, oferecendo uma experiência imersiva e cinematográfica. Já os RPGs de sobrevivência desafiam os jogadores a lidar com recursos escassos em ambientes hostis. Os RPGs de mundo aberto proporcionam liberdade para explorar vastos territórios virtuais sem limitações lineares, enquanto os RPGs táticos combinam elementos de estratégia em tempo real com planejamento meticuloso, exigindo decisões precisas dos jogadores.

O RPG, em suas múltiplas formas, continua a expandir seus horizontes, renovando-se e mantendo seu apelo atemporal para jogadores de diferentes gerações e culturas.

2.2.2 Explorando o Horror nos RPGS

O horror nos RPGs é um gênero que explora os medos mais profundos da humanidade, construindo atmosferas de suspense, tensão e terror psicológico que desafiam os jogadores em níveis emocionais e narrativos. Diferentemente da fantasia, que frequentemente busca inspiração em mitos e lendas heróicas, o horror se alimenta do desconhecido, do macabro e do sobrenatural, apresentando aos jogadores cenários perturbadores e situações que testam os limites da coragem e da sanidade, títulos como “O Chamado do Cthulhu” e “Vampiro: A Máscara” são uma referência do gênero. Para criar uma experiência de terror eficaz, esses RPGs utilizam mecânicas específicas que intensificam a imersão e amplificam o sentimento de vulnerabilidade.

Analisando e comparando títulos como “Ordem paranormal RPG: Livro de Regras” e “O Chamado do Cthulhu” foi notado que esses sistemas possuem mecânicas semelhante um com as outras, como por exemplo: O medidor de sanidade, que pode substituir ou não os tradicionais pontos de vida. Em cenários de horror, os personagens perdem sanidade ao se depararem com horrores indescritíveis, como criaturas abomináveis ou revelações cósmicas. Quando a sanidade atinge níveis críticos, o personagem pode sofrer danos mentais irreversíveis, desenvolver traumas debilitantes ou até mesmo se transformar em algo monstruoso. Esse sistema não apenas reforça o clima de vulnerabilidade, mas também explora os impactos psicológicos do terror.

Eventos aleatórios também desempenham um papel crucial na construção da atmosfera de horror. Sons misteriosos, sombras que parecem se mover ou uma sensação constante de ser observado criam um ambiente de incerteza e tensão permanente. Esses eventos imprevisíveis mantêm os jogadores em estado de alerta constante, aumentando a imersão e dificultando a distinção entre o real e o imaginado.

Além disso, muitos RPGs de horror incorporam a mecânica de investigação, que exige que os jogadores desvendem mistérios e conspirações sombrias. Essa abordagem incentiva a

coleta de pistas, a resolução de enigmas e a formulação de teorias, promovendo uma interação mais profunda com a narrativa e o cenário. Os jogadores, nesse contexto, não são apenas sobreviventes, mas também detetives de um mundo repleto de segredos e perigos ocultos.

Essas mecânicas, quando combinadas, transformam os RPGs de horror em experiências únicas, capazes de mergulhar os jogadores em narrativas intensas e desafiadoras. O gênero continua a evoluir, explorando novas formas de instigar o medo e a curiosidade, reafirmando seu papel como uma das expressões mais criativas e imersivas no universo dos jogos.

2.3 DESIGN DE JOGOS

De acordo com Salen e Zimmerman, o designer de jogos tem a capacidade de criar uma ampla variedade de jogos, desde jogos de cartas e tabuleiro até jogos de videogame. O foco principal desse processo criativo está na concepção da jogabilidade (gameplay), que envolve a definição das regras e a estrutura do jogo para proporcionar uma experiência envolvente e equilibrada aos jogadores. O designer busca harmonizar esses elementos de forma que eles resultem em uma interação dinâmica e satisfatória, garantindo que o jogo seja desafiador, divertido e acessível para seu público. Assim, o livro "Regras do Jogo" oferece uma metodologia focada no desenvolvimento do projeto de um jogo, em vez do desenvolvimento técnico do jogo em si. A abordagem proposta abrange tanto os aspectos teóricos quanto as práticas envolvidas na criação de jogos, proporcionando como uma ferramenta para orientar designers em todas as etapas do processo criativo. Os principais princípios primários de sua metodologia são Regras, Interação Lúdica (play) e Cultura, “Os três esquemas primários são mutuamente exclusivos, nem de natureza científica” (Salen, Katie e Zimmerman, Eric, 2012, pág. 23), elas são um ferramentas de projeto conceitual para ajudar nos problemas de design

Regras: As regras são os componentes formais que definem a estrutura de um jogo. Elas estabelecem os limites do que pode e não pode ser feito dentro do jogo, criando um sistema ordenado e compreensível para os jogadores. Essas regras são organizadas em três tipos:

Operacionais: As regras explícitas que governam como o jogo é jogado; Constitutivas: As regras subjacentes, muitas vezes matemáticas ou lógicas, que estruturam o sistema de jogo e Implícitas: Regras não escritas, baseadas na ética ou etiqueta do jogador.

Interação Lúdica (play): O conceito de jogo refere-se à experiência e interação que os jogadores vivenciam ao participar de um jogo. É o espaço onde as regras se materializam e o jogador interage com o sistema de jogo. Os jogos podem ser categorizados em três tipos principais:

- **Jogo como Interpretação:** Envolve a maneira como os jogadores interpretam e aplicam as regras, criando uma experiência única e personalizada. Cada jogador pode vivenciar e compreender o jogo de forma diferente, baseando-se em sua própria perspectiva.
- **Jogo como sociabilidade:** Refere-se à interação entre jogadores, que pode variar de competição a cooperação. Esse tipo de jogo explora o impacto social e a dinâmica entre os participantes, destacando como os jogos podem fomentar relações sociais e influenciar comportamentos coletivos.
- **Jogo como Imersão:** Diz respeito à experiência de estar completamente "dentro" do jogo. Nesse aspecto, o jogador se engaja emocional e mentalmente com o mundo do jogo, imergindo na narrativa e na mecânica do jogo de forma profunda e envolvente.

Cultura: A cultura refere-se ao contexto amplo em que os jogos são inseridos, abrangendo a cultura dos jogadores, as tradições associadas aos jogos e a maneira como eles refletem e influenciam as sociedades em que são jogados. Jogos não são sistemas isolados; eles são produtos culturais com impactos sociais, econômicos e políticos significativos. A cultura desempenha um papel crucial tanto no design dos jogos quanto na forma como os jogadores os interpretam e interagem com eles. Assim, os jogos podem ser considerados artefatos culturais, que podem ser estudados e compreendidos dentro de um contexto mais amplo de práticas culturais e significados.

2.4 DESIGN THINK

De acordo com Ambrose e Harris, o *Design Think* é uma abordagem criativa e interativa para a resolução de problemas que coloca o ser humano no centro do processo, buscando entender e atender às necessidades dos usuários por meio de um conjunto de etapas: definição (*briefing*), pesquisa, geração de ideias, refinamento, prototipagem, implementação e *feedback*. Essa metodologia combina raciocínio analítico e intuitivo para criar soluções inovadoras que não apenas resolvem problemas, mas também geram valor de forma significativa e impactante. A empatia, a colaboração multidisciplinar e a experimentação são elementos centrais nesse processo, que é circular e permite revisões constantes conforme novas informações e insights são obtidos.

- **Definição:** A definição do problema de design e a identificação do público-alvo são etapas fundamentais para o sucesso do projeto. Compreender detalhadamente o desafio proposto e suas limitações possibilita a criação de soluções mais assertivas e eficazes. Essa fase estabelece os requisitos essenciais para que o projeto alcance seus objetivos de forma satisfatória.;
- **Pesquisar:** Nesta fase, os dados coletados são organizados e analisados para identificar padrões e insights relevantes. O objetivo é formular uma definição clara e precisa do problema central, que servirá como base para as etapas seguintes;
- **Geração de Ideias (Ideação):** Consiste na criação de uma ampla variedade de soluções possíveis, por meio de brainstorming e outras técnicas criativas. A ideia é fomentar a criatividade, sem julgamentos prematuros, para explorar diferentes abordagens e possibilidades de resolução;
- **Prototipagem:** As ideias mais promissoras são transformadas em protótipos tangíveis, como maquetes e esboços ou simulações, que permitam testar as soluções de forma prática e visual;
- **Testes e Refinamento:** Os protótipos são apresentados aos usuários reais para avaliação. O feedback obtido é utilizado para ajustar e melhorar as soluções. Essa etapa é iterativa, podendo retornar às fases anteriores quantas vezes forem necessárias, até que a solução esteja adequada às necessidades identificadas;

- **Implementação:** Após os testes e ajustes, a solução final é desenvolvida e introduzida no mercado ou no ambiente onde será utilizada, garantindo que esteja funcional, validada e pronta para uso real;
- **Feedback:** analisar os resultados e registrar aprendizados para aprimorar projetos futuros.

Com esse processo cíclico e centrado no ser humano, o Design Think permite não apenas encontrar soluções criativas, mas também promover inovação com relevância e impacto social, cultural ou mercadológico.

3 METODOLOGIA

O levantamento bibliográfico desenvolvido para este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo integrar metodologias que orientassem de forma sólida a criação do projeto, com destaque para o *Design Think*, conforme apresentado por Ambrose e Harris, que serviu como base estrutural para todo o processo criativo. Paralelamente, foram incorporados os fundamentos teóricos e práticos propostos por Salen e Zimmerman em seu livro “Regras do Jogo”, que explora os princípios do *game design* aplicáveis à concepção de jogos digitais.

Vale ressaltar que as metodologias foram adaptadas às necessidades específicas do projeto. Por exemplo, a etapa de Definição (*Briefing*), presente no *Design Think*, foi substituída pela elaboração de um Game Design Document (GDD) simplificado, utilizado para organizar as ideias e direcionar a construção do universo do jogo. Da mesma forma, a etapa final do Aprender (*Feedback*) não foi aplicada integralmente, uma vez que o escopo do trabalho não contemplava a implementação ou teste do jogo finalizado, mas sim o desenvolvimento de um protótipo conceitual, centrado na criação de arte conceitual, universo narrativo, animações, cenários e elementos visuais.

Além dessas abordagens, foi empregada a metodologia da Jornada do Herói, desenvolvida por Joseph Campbell, como referência para a estruturação da narrativa do jogo. Esse modelo foi essencial para enriquecer a *lore* e dar profundidade aos personagens-chave, alinhando-os a uma trama que segue marcos narrativos clássicos, capazes de proporcionar uma experiência imersiva ao jogador.

Essas ferramentas metodológicas foram fundamentais para orientar todas as etapas do projeto, garantindo coerência entre as fases de pesquisa, ideação, desenvolvimento e prototipagem conceitual do universo de *Echoes of Forgotten Souls*.

3.4 FERRAMENTAS

Para o desenvolvimento deste trabalho, foram selecionados dois *softwares* amplamente reconhecidos no mercado para a criação de jogos digitais: Aseprite e Unity 3D.

A escolha desses *softwares* foi estratégica para garantir qualidade, eficiência e compatibilidade no processo de criação, alinhando-se aos objetivos do projeto e às necessidades do desenvolvimento conceitual do jogo.

3.4.1 Aseprite



Figura 12: Capa do programa.

Fonte: [header.jpg \(460×215\)](#).

O Aseprite é um programa especializado na produção de *pixel art* e animações, sendo uma das ferramentas mais utilizadas por desenvolvedores independentes e estúdios que trabalham com estética retrô. Ele oferece recursos voltados para a criação de sprites, animações quadro a quadro e *tilesets*, possibilitando um controle preciso sobre os elementos visuais do jogo. Sua interface intuitiva e ferramentas específicas para pixel art tornam-no ideal para projetos que exigem riqueza de detalhes e fidelidade à estética clássica dos anos 80 e 90, exatamente como proposto em *Echoes of Forgotten Souls*.



Figura 13: Print da página inicial.

Fonte: Arquivo Pessoal.

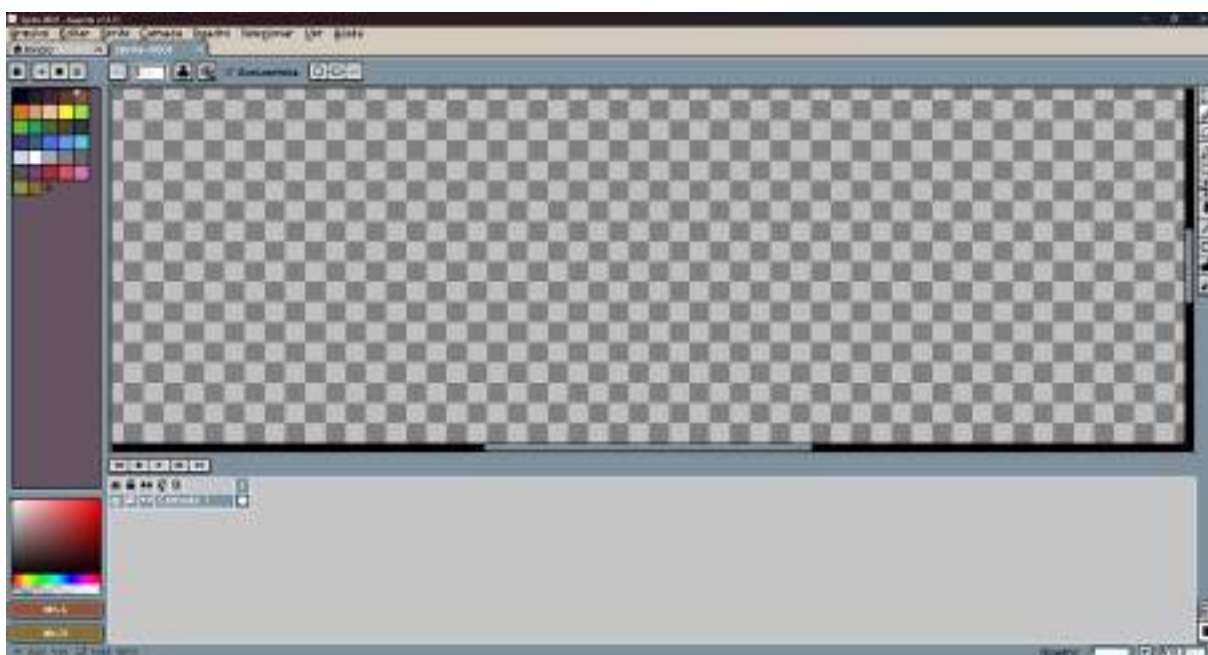


Figura 14: Print da interface inicial.

Fonte: Arquivo Pessoal.

3.4.2 Unity 3d

Durante o desenvolvimento de *Echoes of Forgotten Souls*, foi aplicada a etapa de Implementação da metodologia de *Design Think* de Ambrose e Harris, por meio da utilização da engine Unity, conforme orientação do Prof. Esp. Antunes Vila Nova Neto.

Reconhecida por sua versatilidade, a Unity foi essencial para integrar os *assets* criados no Aseprite, como *sprites*, *tilesets*, personagens e inimigos, ao ambiente de jogo. Seus recursos avançados para jogos em 2D, como gerenciamento de *tilemaps*, iluminação e *scripts*, facilitaram a construção do mapa do prólogo e garantiram maior precisão e qualidade visual.

A compatibilidade entre Unity e Aseprite permitiu uma transição fluida entre arte e implementação, consolidando os conceitos visuais do projeto e contribuindo para a coesão entre narrativa, estética e jogabilidade.

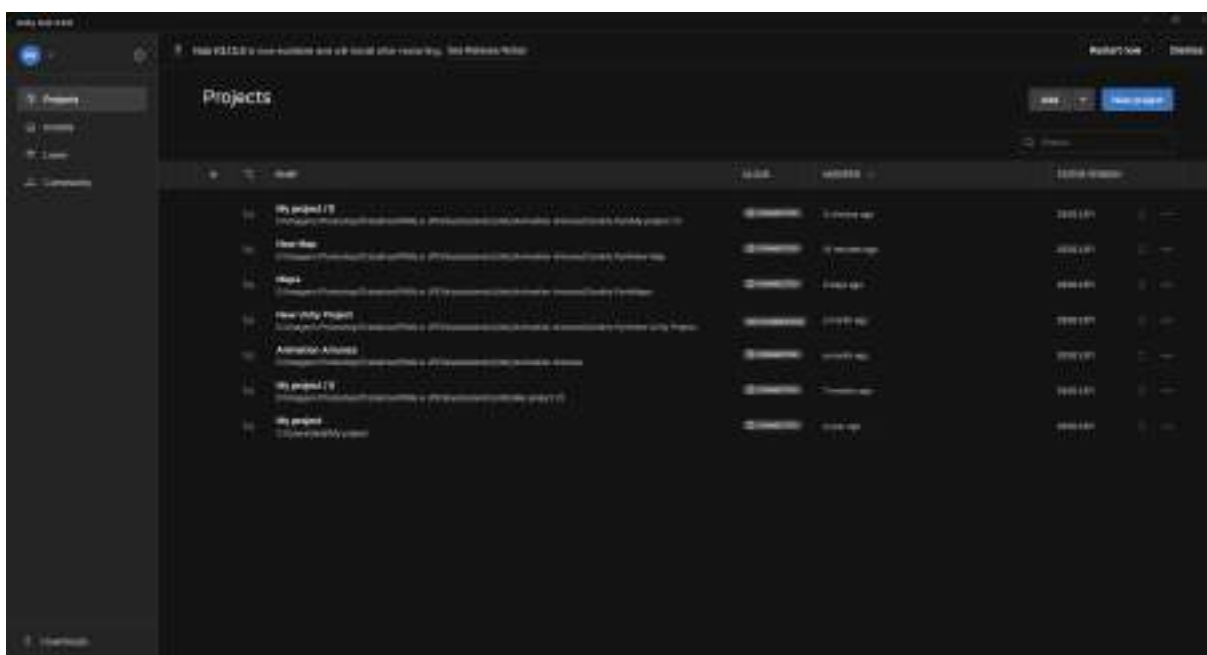


Figura 15: Print da página inicial.

Fonte: Arquivo Pessoal.

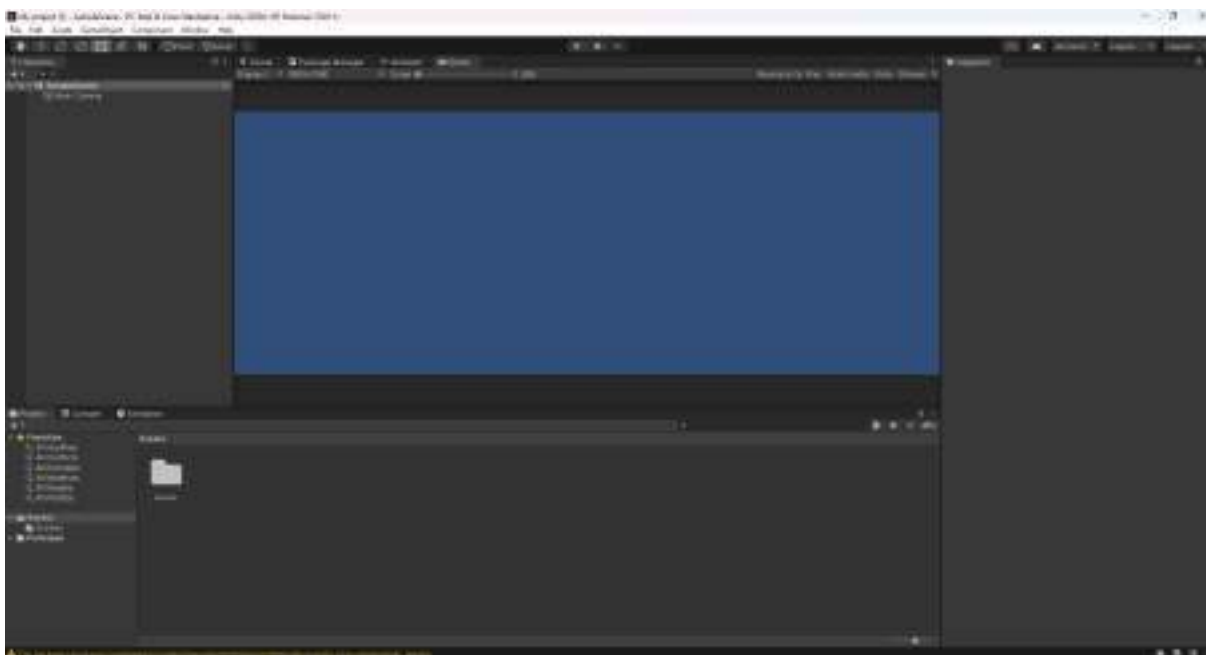


Figura 16: Print da interface inicial.

Fonte: Arquivo Pessoal.

4 RESULTADOS

Nesta etapa, serão apresentados os resultados finais dos esboços e conceitos de arte desenvolvidos para o universo de *Echoes of Forgotten Souls*. O material inclui o conceito visual dos personagens, inimigos comuns, chefe final e o mapa do jogo, que corresponde ao prólogo da narrativa. O mapa abrange todos os pontos essenciais para a introdução da história, como a casa e a oficina da família Ashenwood, além do caminho que conduz ao vilarejo onde se desenrola a trama principal que explica o caos instaurado na ilha. Também serão demonstradas as animações dos personagens e inimigos, incluindo as versões comuns e a do chefe final, todas desenvolvidas para reforçar a ambientação e a dinâmica do jogo. Complementando esses elementos, serão exibidos os assets criados para programas de desenvolvimento de jogos, como sprites e objetos que compõem visualmente o universo da obra. Todos esses componentes são fundamentais para a construção da jogabilidade, pois refletem a proposta estética do projeto e promovem uma interação mais imersiva entre o jogador e o mundo do jogo.

A primeira etapa deste projeto concentrou-se na elaboração de um Game Design Document (GDD) simplificado, esse etapa da criação do GDD simplificado substitui a do briefing da metodologia do *design think* de Ambrose e Harris, com o propósito de organizar as ideias iniciais para a criação do universo de Echoes of Forgotten Souls. O GDD deste trabalho de conclusão de curso pode ser acessado por meio do seguinte link: <https://www.figma.com/board/xDRhIImcBUVgd9H1G2crcG/GDC-Pyn--Echoes-of-Forgotten-Souls?node-id=0-1&t=f2UW6fzzjb7e0H7N-1>. Para isso, foram utilizadas como referência as metodologias propostas por Ambrose e Harris, e por Salen e Zimmerman. No entanto, é importante ressaltar que o processo metodológico não foi seguido à risca em sua totalidade. As etapas foram adaptadas conforme as necessidades específicas do autor durante o desenvolvimento do projeto, buscando uma abordagem mais prática e condizente com os objetivos desta proposta. Diferentemente de um GDD tradicional, que contempla de forma abrangente todas as etapas do desenvolvimento de um jogo digital, este documento foi estruturado para se concentrar nos seguintes elementos principais:

- **Visuais:** Inclui o estilo artístico, o design de personagens e os ambientes. Esses aspectos definem a identidade visual do jogo, criando uma experiência estética imersiva para o jogador.
- **Narrativos:** Engloba a história, os personagens e o enredo que compõem o universo do jogo, estabelecendo o contexto e a atmosfera desejada.
- **Mecânicos:** Abrange as regras básicas e os sistemas de interação que guiam como o jogador se envolve com o mundo do jogo. Isso inclui elementos como combate, exploração e resolução de quebra-cabeças, que são essenciais para a construção e a funcionalidade do universo criado.

Este Game Design Document (GDD) incorpora etapas adaptadas das metodologias de projeto previamente mencionadas — *Design Think* e *Game Design* — e foi desenvolvido como uma ferramenta prática para orientar o processo criativo. Seu principal objetivo é auxiliar na organização das ideias e na tomada de decisões ao longo do desenvolvimento do projeto. Para facilitar a visualização e o entendimento, o GDD foi estruturado de maneira semelhante a um mapa mental, proporcionando uma leitura mais intuitiva e dinâmica. Ao

direcionar o foco para os elementos visuais e narrativos, o documento proporciona uma exploração mais profunda das possibilidades estéticas e conceituais do jogo, em perfeita sintonia com os objetivos do curso de Design Gráfico.

A metodologia que mais se alinhou ao desenvolvimento deste projeto foi o *Design Think*, conforme proposto por Ambrose e Harris, por tratar-se de uma abordagem centrada na criação de soluções criativas com foco nas necessidades do usuário. Essa metodologia mostrou-se especialmente adequada ao propósito deste trabalho, que consiste na elaboração dos conceitos artísticos para um jogo digital, pois valoriza processos empáticos, iterativos e voltados à experimentação, características fundamentais para a construção do universo visual e narrativo de *Echoes of Forgotten Souls*.

Durante a segunda etapa do projeto, foi aplicada a fase de pesquisa, uma das etapas fundamentais do *Design Think*, que consistiu no levantamento e análise de jogos com características semelhantes à proposta desenvolvida. Essa seleção teve como objetivo servir tanto como fonte de inspiração quanto como referência visual para a definição de elementos como gameplay, estética gráfica, ambientação e gênero. Os títulos escolhidos para esse fim foram Enigma do Medo, *The Legend of Zelda* (1986) e *Sea of Stars*, cujas contribuições ajudaram a consolidar a identidade visual e temática do projeto.

As etapas do *Design Think* que nortearam este trabalho foram adaptadas conforme as necessidades do autor, respeitando os princípios centrais da metodologia, e são apresentadas a seguir: definição (substituída pela elaboração de um GDD simplificado), pesquisa e referência, ideação, prototipagem visual e implementação visual. Essas fases serão detalhadas nos subtópicos seguintes, demonstrando como cada uma contribuiu diretamente para o desenvolvimento do universo de *Echoes of Forgotten Souls*.

4.1 REFERÊNCIA DE JOGO

4.1.1 Enigma do Medo



Figura 2: Capa do jogo.

Fonte: [22668-enigma-do-medo-pc-capa-1.jpg \(600×900\)](#).

“Enigma do Medo” é um jogo indie lançado no segundo semestre de 2024, desenvolvido pela Dumativa e com direção criativa de Rafael Lange (Cellbit), para PC. No jogo, o jogador assume o papel de Mia, uma jovem detetive paranormal, acompanhada de seu cachorro Lupi, em busca de seu pai, líder de uma organização de detetives paranormais, que desapareceu misteriosamente. O jogo combina mecânicas de investigação e suspense, utilizando uma estética única de *Pixel Art/3D*.

O universo de “Enigma do Medo” é repleto de mistérios sobrenaturais, e a investigação é a chave para entender o enredo. A habilidade de dedução do jogador se torna sua ferramenta principal para desvendar a verdade por trás de eventos misteriosos, tornando cada passo uma revelação que permeia o jogo.

Echoes of Forgotten Souls, inspirado em jogos como “Enigma do Medo”, adota uma abordagem similar de investigação, suspense e mistério. O jogo imerge o jogador em um mundo onde a exploração e a investigação do passado são essenciais para desvendar os segredos que envolvem o universo do jogo, criando uma experiência intrigante e cheia de

reviravoltas. Assim, Pyn busca capturar a fragmentos de almas que a ajudaram a desvendar os mistérios paranormais e enigmas em um mundo mágico fantasioso medieval, mas com uma identidade própria que acrescenta elementos únicos ao game.



Figura 3: Cenário do jogo.

Fonte: [20.jpg \(3502×1970\)](#).



Figura 4: Início do jogo.

Fonte: ss_2f70d288bc029ed4b3a8dc975fbca84960d054eb.1920x1080.jpg (1920×1080).



Figura 5: Investigação.

Fonte: ss_0a4a879e6ce2feb6a20cb6a0b5a69087d7c7fbd.1920x1080.jpg (1920×1080).

4.1.2 The Legend of Zelda



Figura 6: Capa do jogo.

Fonte: [legend-of-zelda.jpg \(1920×1080\)](#).

Em um reino mergulhado no caos, a Princesa Zelda é capturada pelo maligno Ganon, que roubou a Triforce do Poder para espalhar a escuridão por toda a terra de Hyrule. Antes de ser capturada, Zelda divide a Triforce da Sabedoria em oito fragmentos e os esconde para impedir que Ganon alcance o controle absoluto. Cabe ao jovem aventureiro Link explorar masmorras perigosas, enfrentar monstros e resolver enigmas para recuperar os fragmentos, derrotar Ganon e restaurar a paz em Hyrule.

Quando se fala em jogos clássicos em pixel art, *The Legend of Zelda* (1986) é uma referência incontestável. O jogo marcou profundamente a história dos videogames ao proporcionar, pela primeira vez, uma verdadeira sensação de liberdade e exploração em um mundo virtual aberto, sem uma ordem linear. Sua jogabilidade inovadora, que combinava ação, exploração, combate em tempo real e resolução de enigmas, estabeleceu um novo padrão para os jogos de aventura e se tornou um marco que influenciou toda a indústria.

Inspirado por essa estética e experiência clássica, *Echoes of Forgotten Souls* busca resgatar o visual simples e nostálgico do *pixel art* para compor sua identidade visual,

promovendo uma homenagem à era de ouro dos videogames e à liberdade de exploração que *The Legend of Zelda* ajudou a consagrar.



Figura 7: Gameplay.

Fonte: [1986-the-legend-of-zelda-1024x669.webp \(1024×669\)](#).

4.1.3 Sea of Stars



Figura 8: Capa do jogo.

Fonte: [header.jpg \(460×215\)](#).

Sea of Stars é um RPG indie por turnos que faz referência aos grandes clássicos do gênero. Lançado no final de agosto de 2023 e desenvolvido pela Sabotage Studio, o jogo segue a história de Valere e Vale, os Filhos do Solstício, e seu amigo Garl. Juntos, eles utilizam os poderes do sol e da lua para executar a Magia do Eclipse, uma habilidade única capaz de enfrentar as monstruosidades criadas pelo maligno alquimista conhecido como The Fleshmancer.

O jogo procura modernizar o RPG clássico, oferecendo uma abordagem inovadora para o combate por turnos, narrativa envolvente, exploração rica e interações dinâmicas com o ambiente, tudo isso enquanto ainda evoca uma sensação calorosa e nostálgica, com uma diversão pura e simples que remete aos jogos antigos.

Echoes of Forgotten Souls segue uma linha semelhante de inspiração, trazendo a estética nostálgica do *pixel art top-down* e mecânicas de RPG. *Sea of Stars* serviu como referência importante, assim como *The Legend of Zelda* no desenvolvimento do universo de Pyn, influenciando na construção de um mundo e imersivo, com foco em exploração, narrativa e jogabilidade que resgatam a essência dos RPGs clássicos, mas com uma proposta de misturar as essências desses dois jogos e adaptada para a proposta deste projeto.



Figura 9: Gameplay.

Fonte: ss_f756ff477590284c7192ffcef99237de056e4aeb.1920x1080.jpg (1920×1080).



Figura 10: Mapa.

Fonte: ss_c250a7fd789b3cbab5ca8e99e3530cf933656ad1.1920x1080.jpg (1920×1080).



Figura 11: Exploração.

Fonte: ss_e7ac3a6e5ebe5f4561fc46d116c33678cf4ba811.1920x1080.jpg (1920×1080).

4.2 IDEIAÇÃO

4.2.1 O Universo

O universo de *Echoes of Forgotten Souls* busca criar uma atmosfera misteriosa e sombria, onde elementos de investigação se misturam a momentos de ação e aventura, provocando a curiosidade do jogador e aumentando a imersão no mundo fantástico do jogo. A narrativa se desenrola em duas linhas temporais distintas, Passado e Presente, cada uma revelando partes essenciais da trama e ajudando o jogador a desvendar o mistério por trás dos eventos atuais.

No Passado, são introduzidas as origens dos personagens-chave, figuras que exercem impacto direto na *lore* do jogo, além de eventos trágicos e segredos que moldam o universo de

Echoes of Forgotten Souls. Essa parte da história revela lendas, conflitos e relações antigas que estabeleceram o cenário sombrio no qual a narrativa se desenrola. Esses elementos não apenas enriquecem a construção do universo, mas também fornecem pistas essenciais que conectam os acontecimentos às descobertas feitas no presente, permitindo ao jogador desvendar cada detalhe ao longo de sua jornada.

Nesse processo, são incorporados conceitos da Jornada do Herói, como o Mundo Comum, representado pela antiga paz que existia antes da corrupção; o Chamado para a Aventura, presente nos acontecimentos que originam o desequilíbrio no passado; e a Travessia do Primeiro Limiar, marcada pelo surgimento das forças sombrias que alteram a ordem natural. Esses marcos estruturais contribuem para criar uma narrativa envolvente, fundamentando as motivações e desafios que reverberam no presente e orientam o progresso do protagonista.

No presente, o jogador assume o papel de protagonista que explora as consequências das ações passadas. À medida que avança, ele coleta fragmentos de informações que desvendam os segredos do passado, enfrentando inimigos e desafios que surgem das sombras da história. A imersão é fortalecida pela ambientação misteriosa e pela sensação de perigo constante, que conduz o jogador em uma investigação densa e envolvente, criando uma experiência de suspense e descoberta.

4.2.2 Passado

O passado do mundo de *Echoes of Forgotten Souls* começa em uma ilha remota chamada Volmura, onde existe o pequeno vilarejo de Solnar, afastado do continente e pertencente ao sagrado reino de Lysveria. Na ilha vivia Elizabeth Ashenwood, uma criança delicada e frágil, menor e mais sensível do que as outras de sua idade. Preocupados com sua saúde, seus pais a mantinham em casa, longe das aventuras do vilarejo. Seu pai, Dorian Ashenwood, um talentoso artesão de objetos mágicos, observava com tristeza o isolamento de Elizabeth e, decidido a amenizar sua solidão, dedicou-se a criar algo que pudesse lhe fazer companhia e protegê-la enquanto ele e sua esposa viajavam ao continente para vender suas mercadorias.

Após semanas de trabalho árduo, Dorian finalmente completou o manequim de madeira que havia imaginado. No entanto, o resultado não era o que ele esperava. O manequim, embora funcional, era limitado. Incapaz de realizar ações complexas como brincar com Elizabeth ou defendê-la adequadamente, ele só conseguia seguir comandos simples. Mesmo assim, Dorian entregou o presente à filha, que logo se afeiçãoou ao manequim e o chamou de Pyn, encantada com a nova companhia.

Contudo, Dorian não estava satisfeito. A frustração de não conseguir atingir o potencial desejado corroía sua mente. Determinado a aprimorar sua criação, ele partiu sozinho para o continente, em busca de respostas. Consultou magos, ferreiros, engenheiros mágicos e outros artesãos mágicos, mas todos os seus esforços foram inúteis, ninguém possuía os conhecimentos que ele buscava. Quando ele estava prestes a desistir e voltar para seu vilarejo, uma senhora idosa misteriosa, envolta em um manto escuro, aproximou-se dele e ofereceu um grande livro grande e velho, prometendo que ali ele encontraria o conhecimento que tanto buscava.

Apesar de suas desconfianças, Dorian não queria voltar de mãos vazias, aceitou o livro velho da senhora misteriosa e o guardou na mochila. No caminho de volta para o vilarejo, já acomodado nos aposentos do barco, ele não conseguiu resistir à curiosidade. Antes de dormir, decidiu abrir o livro e folheá-lo. Assim que abriu e começou a folheá-lo, as páginas começaram a virar sozinhas, o livro brilhou intensamente, e um turbilhão de imagens de símbolos e runas desconhecidas, sons e conhecimentos invadiu sua mente. Esses sons que ecoavam em uma mente eram de gritos aterrorizantes, enquanto uma dor aguda e indescritível explodia em sua cabeça, como se mil vozes gritassem simultaneamente. Desesperado, Dorian fechou o livro de maneira abrupta, ofegante e coberto de suor.

Ainda atordoado, olhou ao redor e percebeu que a tripulação continuava dormindo, alheia ao pesadelo que ele acabara de vivenciar. Embora aterrorizado, um êxtase tomou conta dele. O livro continha mais do que ele jamais poderia imaginar. Não era apenas a chave para aprimorar o Pyn; era um portal para um poder além da compreensão humana.

Assim que chegou ao vilarejo pela manhã, Dorian foi direto para sua oficina, sem sequer falar com sua esposa ou filha. Levou Pyn consigo, determinado a aplicar os novos conhecimentos que havia obtido. Elizabeth e sua mãe, Seraphine Ashenwood, logo perceberam que algo estava errado. O comportamento de Dorian estava inquieto, quase

obsessivo. Preocupada, Elizabeth implorou para que sua mãe fosse falar com o pai, com medo de que ele pudesse fazer mal ao manequim que tanto amava.

Seraphine, relutante, foi até a oficina. No entanto, as horas se passaram, o sol já havia se posto, e ela não voltou. Angustiada, Elizabeth pegou seu casaco e, ignorando o frio cortante da noite, saiu em direção à oficina de seu pai. À medida que se aproximava, uma luz vermelha brilhante emanava do local. A porta estava entreaberta, e um odor forte e metálico, como ferro, invadia o ar. Tremendo, Elizabeth empurrou a porta devagar e se deparou com um cenário de horror inimaginável.

O corpo de sua mãe estava mutilado, espalhado em cinco partes, dispostas no chão em um círculo desenhado com sangue fresco. No centro do círculo, um pentagrama brilhava em um tom vermelho intenso. Em cada ponta do símbolo, repousava uma parte do corpo de sua mãe, enquanto o tronco ocupava o centro. Acima da cena grotesca, o Pyn flutuava, com runas gravadas em seu corpo de madeira, todas brilhando na mesma cor sinistra. Dorian estava ajoelhado, completamente nu, segurando o livro negro e velho em uma mão, e um punhal ensanguentado na outra. Enquanto Elizabeth observava, paralisada pelo choque, ele arrancava lentamente a pele de seu próprio rosto com o punhal, como se estivesse completando um ritual maligno.

Elizabeth estava em um estado de torpor. Seu corpo não respondia, seus lábios não emitiam som algum. As lágrimas escorriam silenciosamente por seu rosto, enquanto ela observava a cena macabra diante de seus olhos. De repente, Dorian se levantou. Seus olhos estavam vazios, desumanizados, e ele começou a caminhar lentamente em sua direção. Cada passo ecoava como um batimento cardíaco distante. Quando finalmente chegou até ela, Dorian ajoelhou-se, ergueu o punhal e, com um golpe certo e lento, cravou-o no coração da filha.

Lentamente os olhos de Elizabeth se fecharam, tudo ficou em silêncio. A escuridão envolveu tudo, e o mundo desapareceu.

Pouco a pouco, o som começou a voltar. Primeiro, o ruído suave de uma janela batendo repetidamente contra a moldura, movida pelo vento. Em seguida, a visão: o teto de madeira acima estava coberto de poeira e teias de aranha, e uma luz intensa atravessava a janela, ofuscando seus olhos. Por fim, o movimento. Levantou a mão para bloquear o brilho,

mas o que viu a fez hesitar. Era uma mão de madeira, rígida e sem vida. Ela se ergueu lentamente e percebeu que estava deitada no chão de uma oficina antiga.

Ao se levantar, olhou ao redor e descobriu que era, de fato, um manequim de madeira. O ambiente estava em ruínas, coberto por uma camada de pó. Espalhados pelo chão, os restos de um esqueleto adulto jaziam em decomposição, com fragmentos de pele e tufo de cabelo ainda agarrados aos ossos. As cinco partes do corpo estavam dispostas em um círculo irregular de sangue ressecado, agora um eco distante do horror que aquele lugar havia presenciado.

Pyn ficou imóvel, absorvendo a cena à sua volta, o vazio dentro de si preenchido por uma sensação incômoda de algo perdido, mas não esquecido.

Enquanto tentava processar o que via, uma torrente de imagens invadiu sua mente. Ela viu uma menina pequena brincando e chamando seu nome. Sentiu felicidade, amor e um desejo profundo de protegê-la. Mas, ao mesmo tempo, uma dor excruciante atravessou sua alma. Ela sabia que precisava encontrar essa menina – a quem jurara proteger – e buscar entender seu passado. Saindo da oficina, Pyn sabia que a jornada para desvendar os mistérios de seu despertar havia apenas começado.

4.2.3 Presente

O presente do mundo de *Echoes of Forgotten Souls* começa cinco anos após despertar em meio ao silêncio assombroso de uma oficina abandonada, Pyn se vê em um mundo devastado, envolto em mistérios e horror. Sem noção de quanto tempo havia passado, ela explora os arredores apenas para descobrir que a terra ao redor de sua casa e oficina parece amaldiçoada. Uma névoa densa e rasteira cobre o chão, e a vegetação foi reduzida a cinzas e desolação de uma vegetação que antes rodeava cores fortes e vívidas. Pyn sente uma força inexplicável que atraindo para uma direção específica, uma trilha que levava mais a fundo para essa assombrosa, onde um rastro etéreo e brilhante dançando no ar, guiando-a para essa trilha.

À medida que segue o rastro, os horrores começam a se revelar: carcaças de animais espalhadas pelo caminho, traços de morte que parecem ter sugado a vida de todos ao redor. Finalmente, ela chega a um vilarejo em ruínas, onde esqueletos humanos e objetos quebrados

e enferrujados testemunham o caos que ali se desenrolou. Um flash de memória adentrar sua mente – visões de gritos e rostos em agonia, e desespero impregnado na memória da terra. Por um instante ao redor do vilarejo, marcas semelhantes às encontradas na oficina são visíveis por volta de todo o vilarejo, mas em uma escala muito maior, e o céu brilha em um tom vermelho ameaçador antes de tudo voltar ao silêncio mortal.

A sensação de um chamado irresistível é interrompida por gemidos vindos da floresta. Criaturas deformadas emergem: dois esqueletos reanimados se aproximam rapidamente. Outro flash de memória preenche a mente de Pyn com visões do passado quando ela treinava a empunhar um armas brancas sob a orientação de Dorian, e ela instintivamente pega uma espada enferrujada, pronta para a batalha. Após derrotar as criaturas, ela continua em direção ao vilarejo, onde rastros opacos de pessoas fugindo em desespero começam a se manifestar como sombras do passado.

O rastro etéreo leva Pyn até uma igreja antiga. Na entrada, ela encontra um manto velho abandonado e ouve gemidos vindos do interior. Dentro, a visão de um sacerdote morto-vivo grotesco à espera. Com uma cruz invertida cravada em sua cabeça e uma aura de poder que supera as criaturas enfrentadas anteriormente, o ser avança com hostilidade. Pyn derrota a criatura e, seguindo um instinto profundo, absorve sua alma. Esse ato desencadeia memórias que não são suas, mas pertencem ao morto-vivo.

Ela se vê nos últimos momentos de vida de Osríc, o sacerdote de Lysveria, enquanto ensaia uma missa com seus diáconos. A visão é interrompida pela chegada de um homem encapuzado com um manto marrom, carregando um livro negro. O estranho escondendo seu rosto com o capuz, caminha lentamente em direção de Osríc proferindo incompreensíveis e retirando seu capuz, revela um rosto desfigurado e sem pele, e assassina os diáconos e profere um ataque fatal em Osríc. A memória começa a se distorcer e termina com a figura grotesca rindo diante do sacerdote caído.

Pyn reconhece o homem sem rosto como o mesmo de suas memórias fragmentadas do momento de seu despertar. Determinada a desvendar os segredos de sua existência e a conexão com aquele ser enigmático, ela veste o manto encontrado na igreja e parte, sua jornada agora guiada pelo desejo de confrontar a origem de seu tormento e o mistério que envolve Volmura.

4.3 PROTOTIPAGEM VISUAL

4.3.1 Conceito de Arte

Como o próprio nome sugere, o conceito de arte consiste em um processo criativo no qual são desenvolvidos materiais gráficos que apresentam uma visão inicial de como personagens, cenários e demais elementos de um jogo, filme, quadrinho ou outras mídias serão representados visualmente. Trata-se de uma forma de expressão artística que valoriza, acima de tudo, a ideia e o conceito por trás da obra, em vez de focar exclusivamente na execução técnica ou no refinamento estético.

O conceito de arte funciona como um esboço inicial, uma representação visual da ideia ou da história antes de sua materialização como produto final. Ele serve como um guia criativo que orienta o desenvolvimento do projeto, permitindo que a visão do universo da obra seja comunicada de forma clara, consistente e coesa a todos os envolvidos no processo de criação.

No caso deste trabalho, foi elaborado um painel de referências visuais para nortear a criação dos conceitos de cada personagem e cenário do jogo. Esse painel teve como objetivo reunir inspirações e elementos gráficos que ajudassem a compor a identidade visual do projeto, assegurando unidade estética e reforçando a atmosfera desejada para o universo do game.

4.3.2 Sprite Pyn

Seguindo um processo simples e funcional, usando como painel de referência visual o personagem Mokujin do jogo *Tekken* e um boneco articulado (figura 17), assim surgiu o personagem principal do jogo chamado de Pyn, assim como o desenvolvimento do restante do universo em que o jogo se passa. Para o design de Pyn, ou de qualquer outro personagem ou elemento gráfico desenvolvido ao longo deste projeto, utilizaram-se formas geométricas básicas, como uma esfera e cilindros a partir dessas formas é desenvolvido o personagem,

como esferas para a cabeça, como uma proporção de 12 pixels e um cilindros para o corpo de 13 pixels, dessa forma servindo para uma melhor visualização da personagem, conforme a figura 18. A proporção escolhida foi de duas cabeças equivalente a 21 pixels de altura e 12 pixels de comprimento, conferindo ao personagem um equilíbrio visual adequado.



Figura 17: Pannel de referências.

Fonte: [OIP.0Xq7o5VY8MCOvFeHUIJG-zAHaKb \(474×667\),
8e0e00e9957b9e3114e9452ba6c3f9b3.jpg \(406×500\).](https://oip.0Xq7o5VY8MCOvFeHUIJG-zAHaKb(474x667),8e0e00e9957b9e3114e9452ba6c3f9b3.jpg(406x500).)



Figura 18: Processo de criação Pyn

Fonte: Arquivo Pessoal.

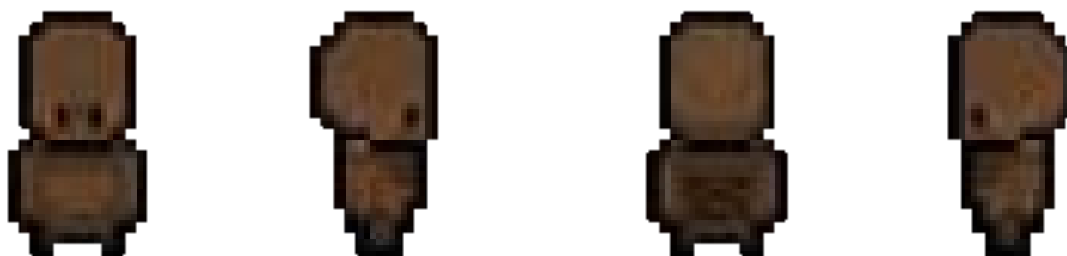


Figura 19: Conceito do personagem principal.8

Fonte: Arquivo Pessoal.

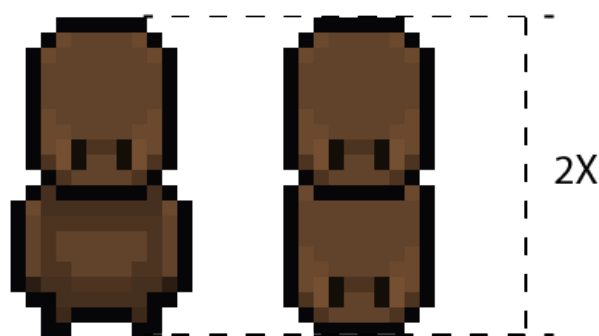


Figura 20: Proporção de duas cabeças.

Fonte: Arquivo Pessoal.

Pyn foi concebido como um manequim de madeira com proporções humanóides, apresentando detalhes rústicos e simplificados. Originalmente, planejava-se que, após um ritual, o personagem adquirisse runas brilhantes nas costas e ganhasse uma aparência mais assustadora, embora ainda mantivesse a estrutura rudimentar de um boneco. No entanto, essa ideia foi descartada, optando-se por preservar sua aparência original antes do ritual. Como todo protagonista, Pyn possui motivações, que consiste em encontrar Elizabeth e protegê-la, enquanto tenta desvendar os mistérios de seu despertar e o que aconteceu na oficina.

Nas figuras abaixo, são apresentados os sprites do personagem principal, incluindo animações de estado estático, movimentação, ataque e dano, para uma melhor visualização da animação feita utilizando o programa Aseprite segue um *link* para um vídeo da animação

do personagem na prática: <https://youtube.com/shorts/B1vs11AsOBI>. Esses sprites foram desenvolvidos para uso em qualquer ferramenta de criação de jogos 2D, como o Unity, e podem ser integrados diretamente ao ambiente de desenvolvimento para facilitar a implementação no jogo.

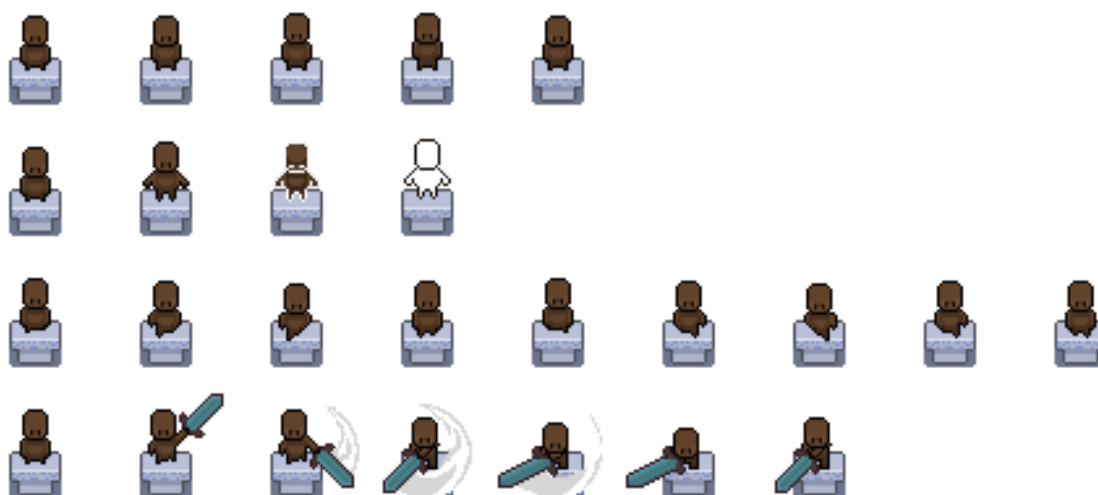


Figura 21: Pyn sprite down.

Fonte: Arquivo Pessoal.

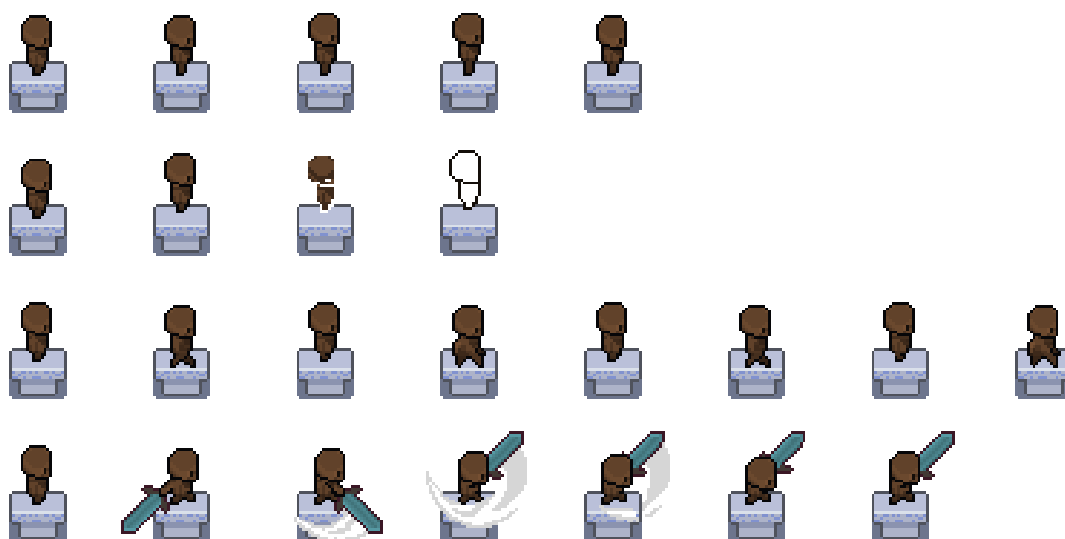


Figura 22: Pyn sprite right.

Fonte: Arquivo Pessoal.

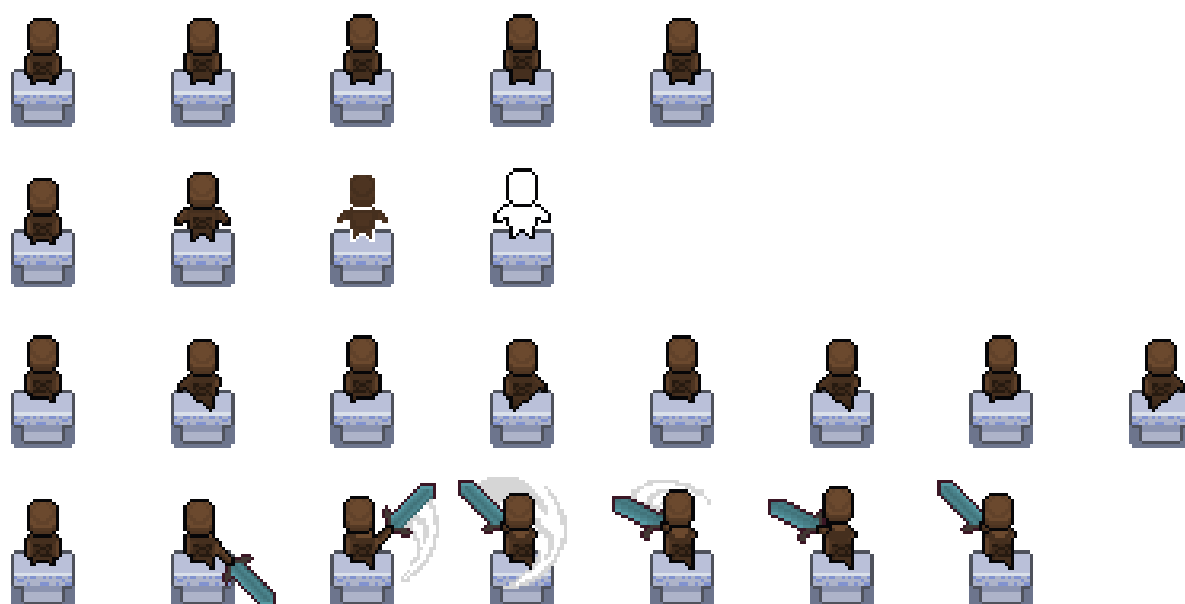


Figura 23: Pyn sprite top.

Fonte: Arquivo Pessoal.

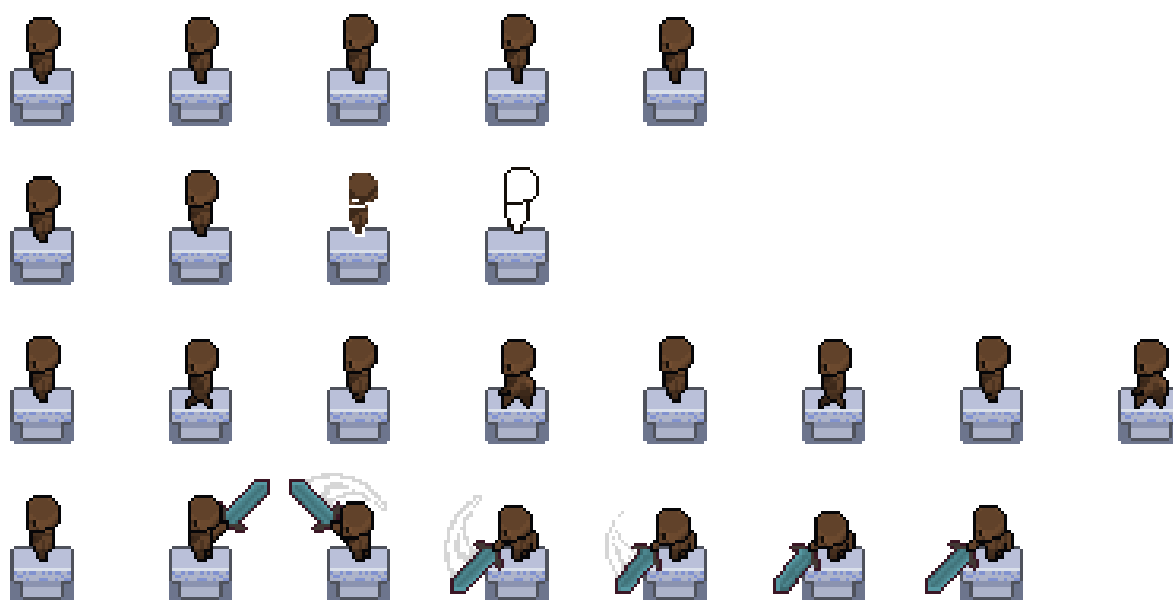


Figura 24: Pyn sprite left.

Fonte: Arquivo Pessoal.

4.3.3 Sprite Esqueleto

A criação dos inimigos comuns, conhecidos como Esqueletos, seguiu a mesma lógica simples com uma proporção 21 pixels de altura e 12 de comprimento, e funcional aplicada ao desenvolvimento do universo de *Echoes of Forgotten Souls*. Para o design desses inimigos, foram utilizadas formas geométricas básicas como cilindros e esferas, com estrutura modular para facilitar a construção e a animação. A escolha por manter a proporção de duas cabeças, semelhante à de Pyn, foi feita para garantir harmonia visual no jogo, mesmo que os esqueletos apresentem uma postura levemente curvada e movimentos desarticulados, o que reforça seu estado de decomposição e a sensação de fragilidade.

Assim como Pyn, os sprites dos esqueletos foram desenvolvidos em diferentes animações: estado estático, movimentação, ataque e dano, para uma melhor visualização da animação feita utilizando o programa Aseprite segue um *link* para um vídeo da animação do personagem na prática: <https://youtube.com/shorts/eUiirdunqxs>. Esses sprites foram criados com a intenção de serem integrados facilmente em ferramentas de criação de jogos 2D, como Unity, permitindo uma rápida implementação no projeto. Os esqueletos, além de servir como adversários, contribuem para fortalecer a ambientação decadente e o clima de ruína que permeia o mundo do jogo.



Figura 25: Processo de criação do esqueleto.

Fonte: Arquivo Pessoal.

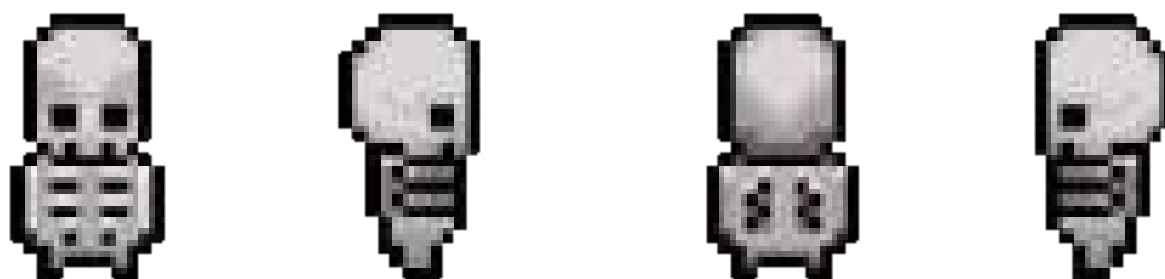


Figura 26: Conceito do esqueleto.

Fonte: Arquivo Pessoal.

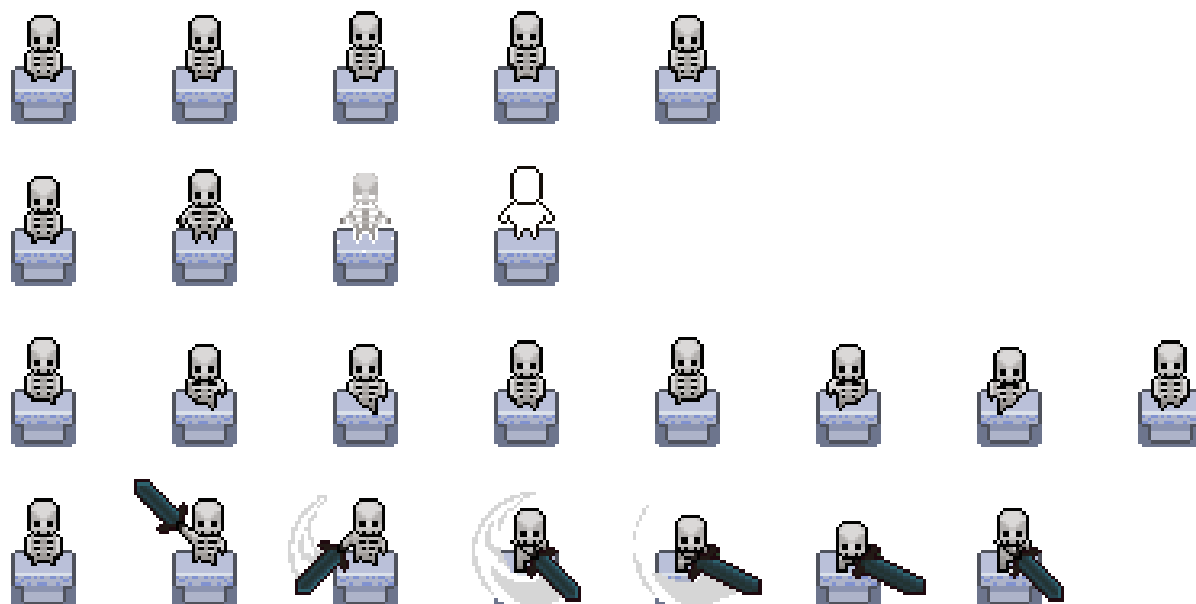


Figura 27: Sprite do esqueleto down.

Fonte: Arquivo Pessoal.

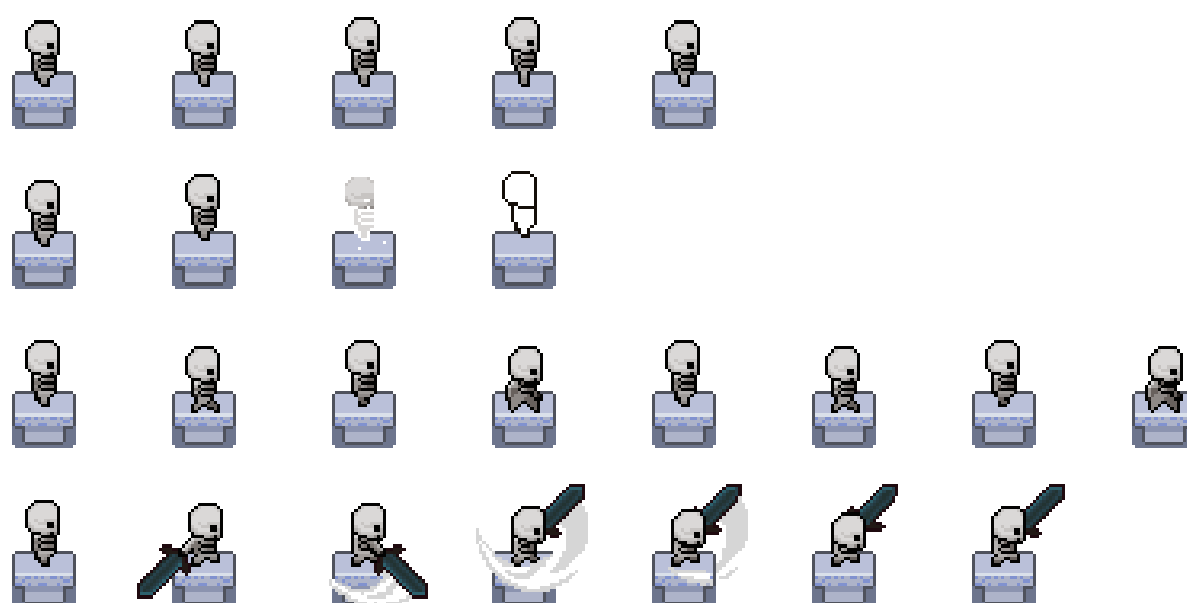


Figura 28: Sprite esqueleto right.

Fonte: Arquivo Pessoal.

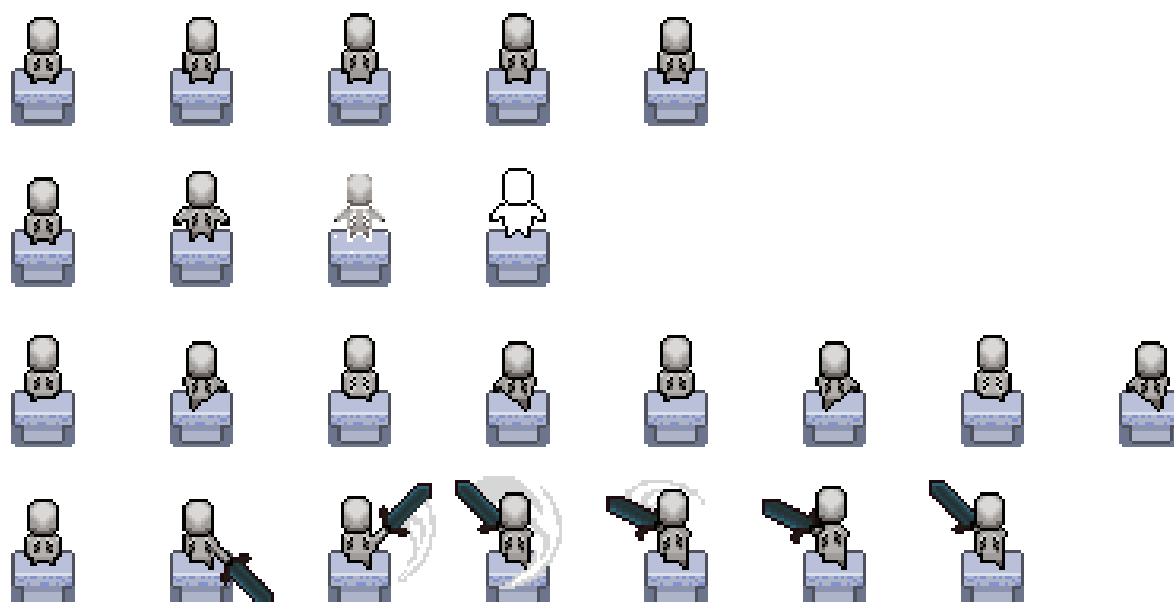


Figura 29: Sprite esqueleto top.

Fonte: Arquivo Pessoal.

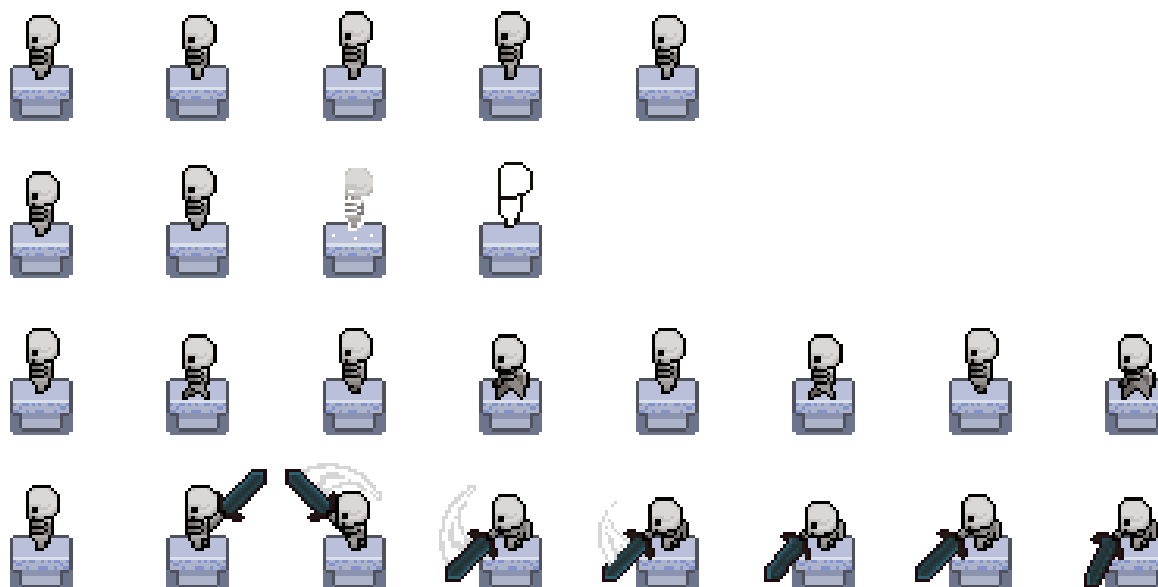


Figura 30: Sprite esqueleto left.

Fonte: Arquivo Pessoal.

4.3.4 Sprite Sacerdote Osric

O design de Osric, o chefe do prólogo, foi desenvolvido para contrastar com os inimigos comuns e estabelecer uma atmosfera de ameaça muito mais intensa. Diferente dos esqueletos, Osric apresenta um design mais grotesco em comparação com os inimigos, mesclando características humanas com elementos sobrenaturais. Sua base geométrica foi mantida simples para facilitar a construção dos sprites, mas sua silhueta e detalhes visuais foram cuidadosamente elaborados para transmitir o impacto e o horror de sua presença.

Visualmente, Osric é um morto-vivo grotesco, com restos de pele morta em decomposição aderida aos ossos, vestígios de um manto sacerdotal velho cobrindo parte de seu corpo. Seu rosto desfigurado e a cruz invertida cravada do maxilar até o crânio reforçam seu passado sombrio e o poder corrompido que agora o domina. O personagem é envolto por uma aura sutilmente animada de energia escura e sua movimentação é lenta, mas pesada e ameaçadora.

Osric possui dois design diferentes, a versão do passado e do presente de acordo com a lore do universo e animações específicas para seus estados de batalha, incluindo caminhada, ataque, dano e morte. Ambas as versões possuem uma proporção de 29x14 pixels, 29 de altura por 14 de comprimento. Como chef de um prólogo, ele é projetado para apresentar um nível de desafio considerável, exigindo que o jogador domine as mecânicas básicas aprendidas até aquele momento. Derrotar Osric representa um passo importante na evolução de Pyn, tanto em termos narrativos quanto de progressão de habilidades, para uma melhor visualização da animação feita utilizando o programa Aseprite segue um *link* para um vídeo da animação do personagem na prática: <https://youtube.com/shorts/hBsapGZamIM>.

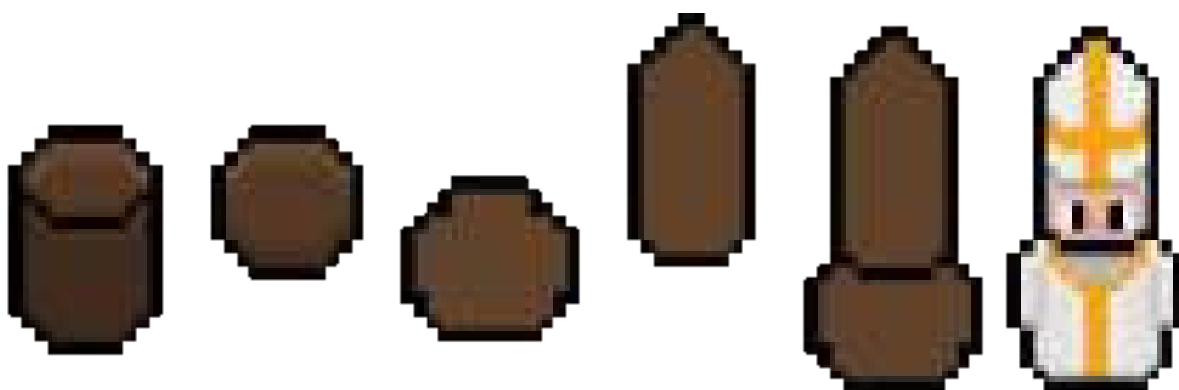


Figura 31: Processo de criação Osric.

Fonte: Arquivo Pessoal.

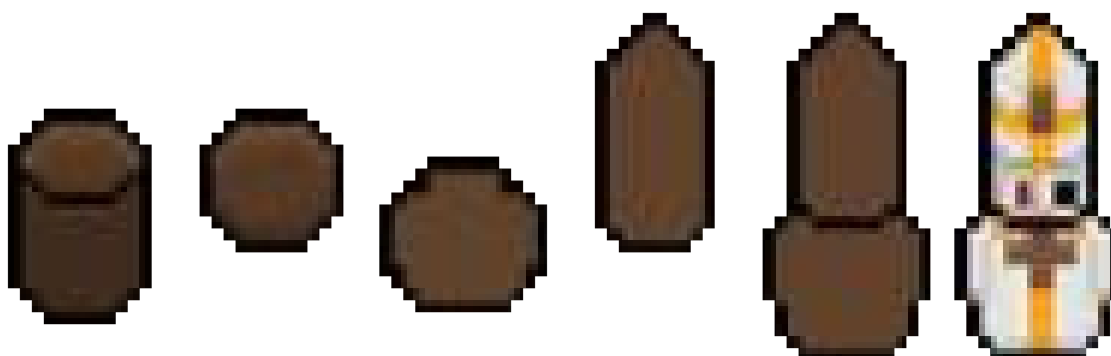


Figura 32: Processo de criação Osric morto-vivo.

Fonte: Arquivo Pessoal.



Figura 33: Conceito de Osric.

Fonte: Arquivo Pessoal.



Figura 34: Conceito de Osric morto-vivo.

Fonte: Arquivo Pessoal.

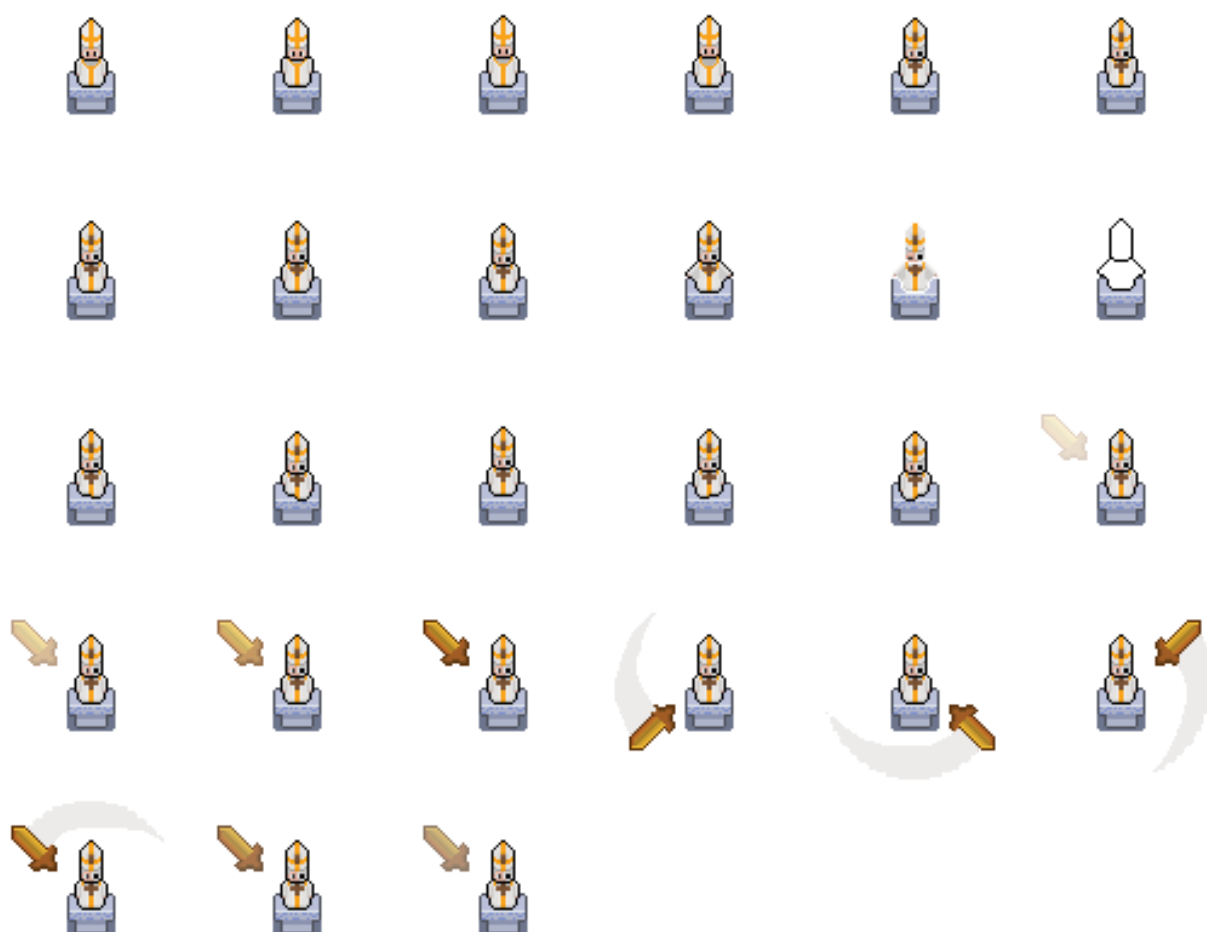


Figura 35: Sprite do boss down.

Fonte: Arquivo Pessoal.

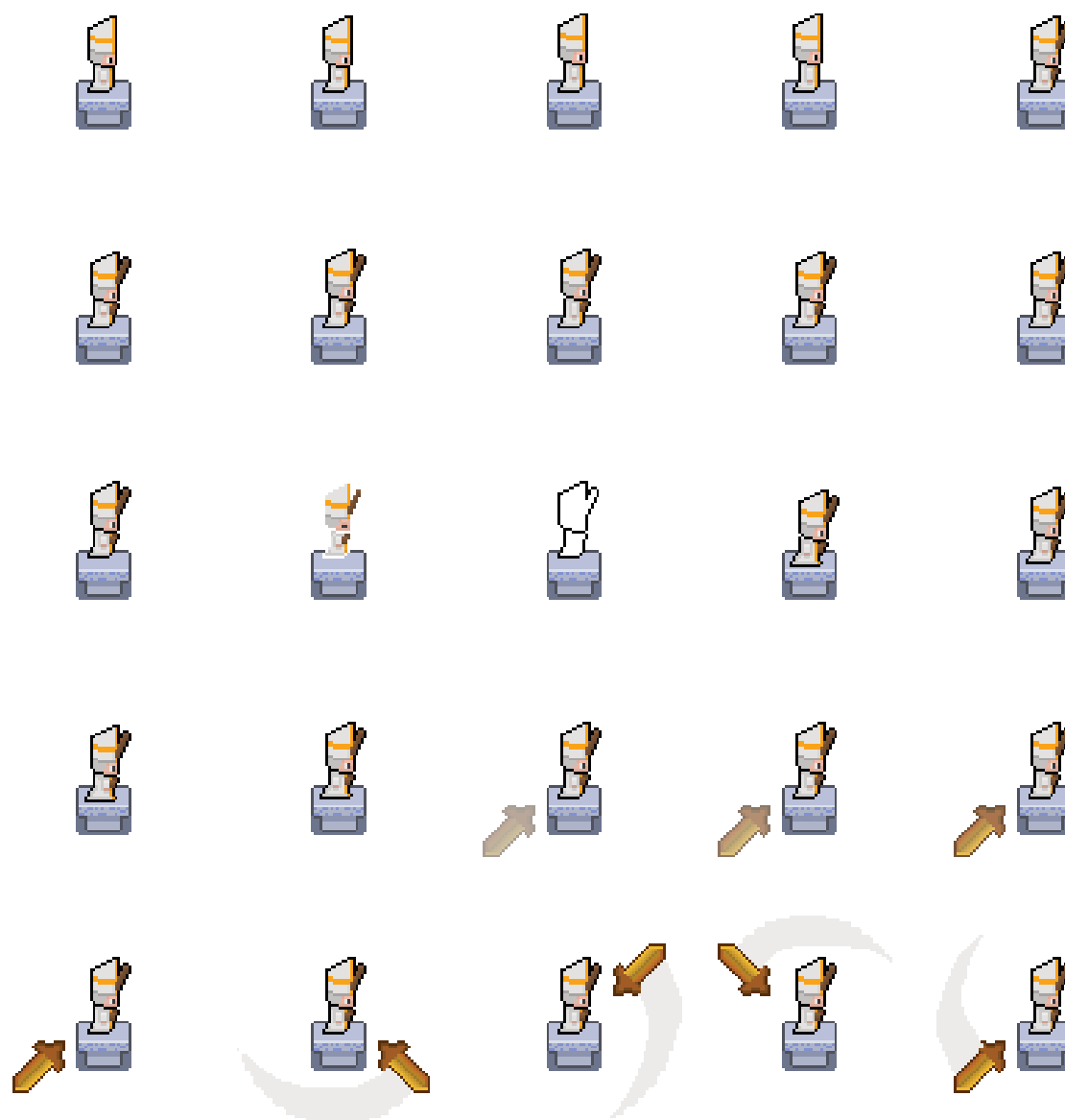


Figura 36: Sprite boss right.

Fonte: Arquivo Pessoal.

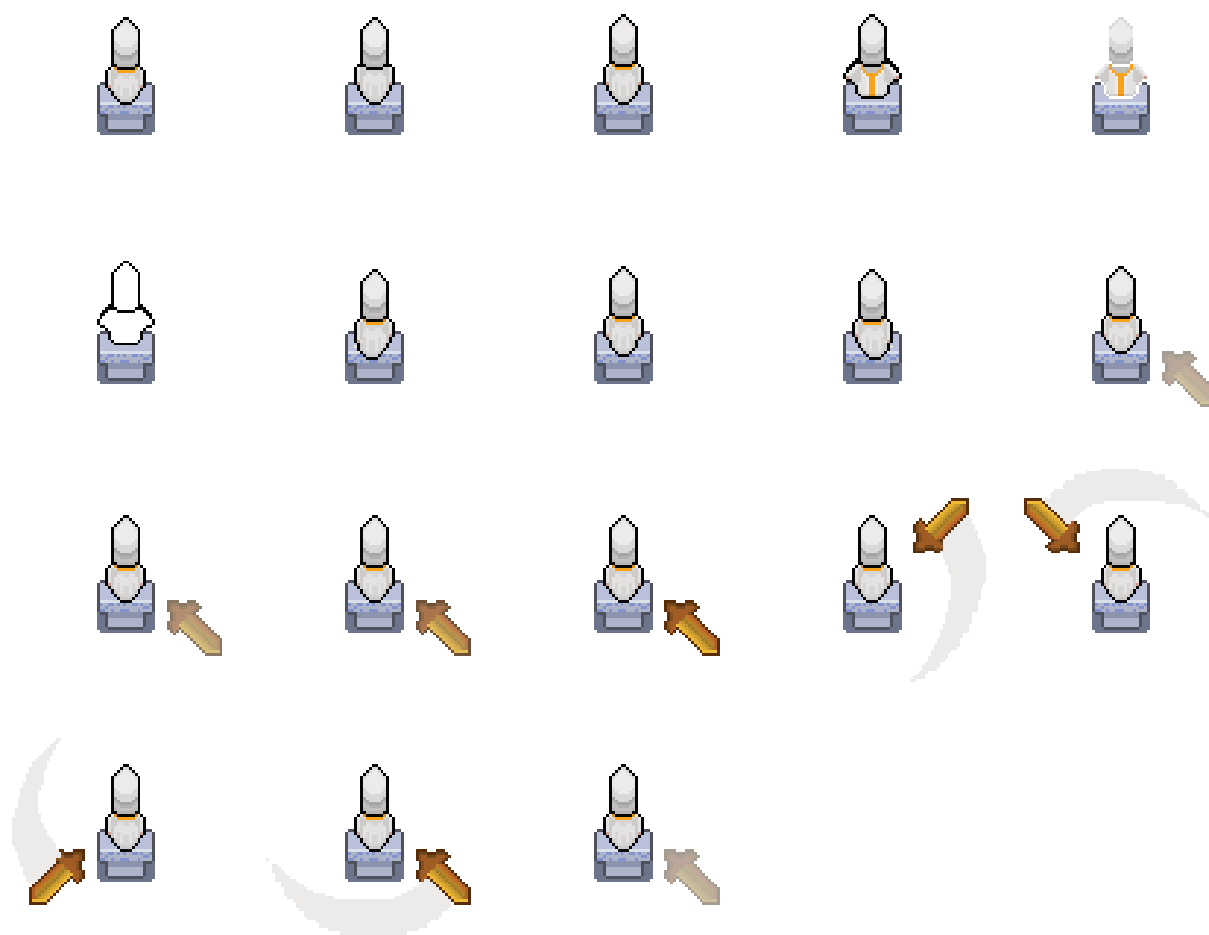


Figura 37: Sprite boss top.

Fonte: Arquivo Pessoal.



Figura 39: Sprite boss left.

Fonte: Arquivo Pessoal.

4.4 IMPLEMENTAÇÃO VISUAL

4.4.1 Tilemap

O desenvolvimento visual do vilarejo de Solnar e de seus arredores seguiu a proposta simples e funcional adotada para a construção do universo de *Echoes of Forgotten Souls*. O mapa foi idealizado para compor o prólogo do jogo, abrangendo todos os cenários introdutórios da narrativa, desde a casa e a oficina da família Ashenwood, passando pelo caminho que conduz ao vilarejo, até o encontro com os primeiros inimigos (os esqueletos) e, por fim, o confronto contra o chefe final no interior da igreja.

O tileset foi cuidadosamente planejado para permitir a montagem modular de ambientes diversos, possibilitando a criação de áreas vivas, em decadência ou completamente corrompidas, conforme o avanço da história. Seus elementos visuais foram construídos a partir de formas geométricas básicas e paletas de cores que reforçam a atmosfera melancólica da ilha de Volmura.

As construções do vilarejo foram desenhadas em diferentes estágios de deterioração, desde casas em bom estado até ruínas consumidas pelo tempo e pela corrupção, criando um contraste marcante entre o passado próspero e o presente desolado da região. Elementos naturais, como árvores vivas e mortas, ilustram a degradação da natureza, com exemplares secos e sem folhas reforçando a sensação de abandono e morte.

Outros objetos complementam o ambiente, incluindo muros de pedra, estátuas esculpidas, trilhas de terra e pequenas lagoas, ampliando a variedade e a coerência visual do cenário. Os sprites foram desenvolvidos para facilitar o encaixe entre blocos, permitindo maior liberdade na construção de caminhos, vilas e florestas.

Um destaque especial foi conferido à igreja em ruínas, cenário fundamental da narrativa. Seu interior apresenta um piso quadriculado que remete à grandiosidade sagrada do passado, enquanto o altar destruído, as cruzes e os castiçais evidenciam a decadência e intensificam a atmosfera de terror e mistério que cerca a jornada de Pyn.

Todos os sprites e assets foram criados com total compatibilidade para ferramentas de desenvolvimento 2D, como o Unity, facilitando a integração e a montagem dos cenários. Este

conjunto visual foi concebido para apoiar a narrativa e proporcionar uma ambientação imersiva, conduzindo o jogador desde os primeiros passos no mundo do jogo até os momentos decisivos do prólogo, em meio aos vestígios de um lar perdido e aos ecos sombrios que assolam a ilha de Volmura.

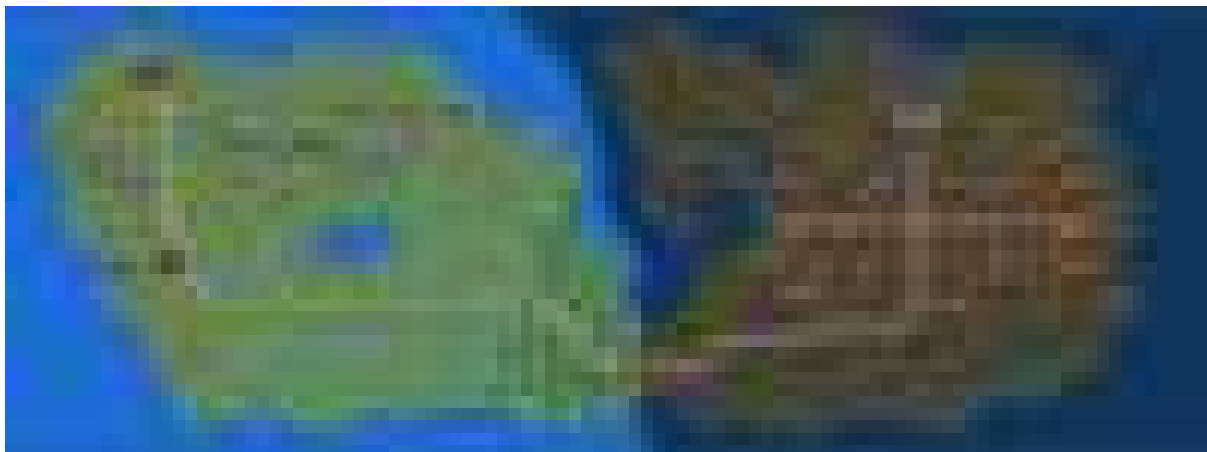


Figura 40: Mapa conceitual do universo do jogo.

Fonte: Arquivo Pessoal.

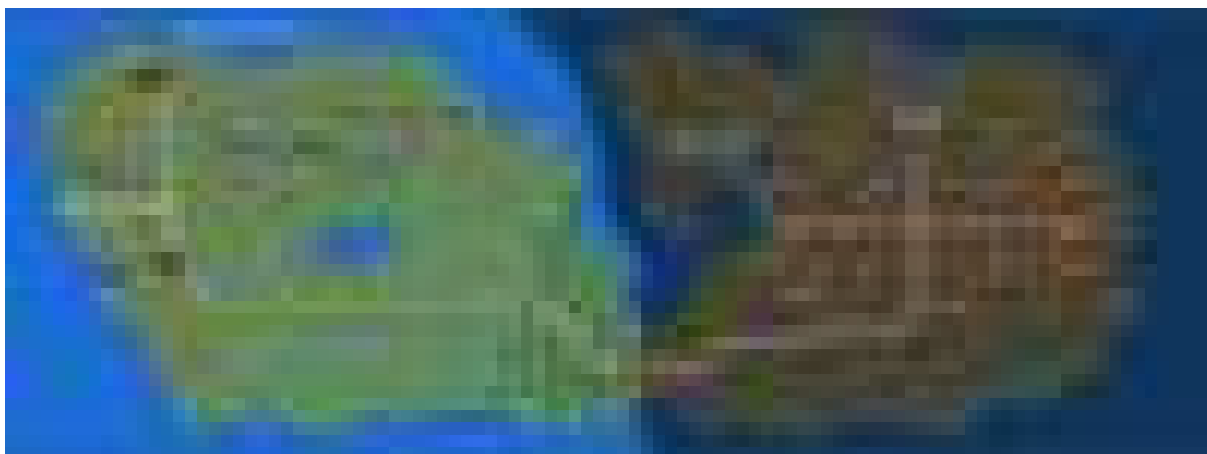


Figura 41: Mapa do prólogo do jogo.

Fonte: Arquivo Pessoal.



Figura 42: Mapa do prólogo do jogo.

Fonte: Arquivo Pessoal.



Figura 43: Mapa do prólogo do jogo.

Fonte: Arquivo Pessoal.

4.4.2 Igreja

Usando a basílica de *Saint-Remi* como referência visual, a criação da igreja em *Echoes of Forgotten Souls* seguiu o conceito artístico simples e nostálgico, para alinhado à estética do pixel art no estilo *top-down*. Esse edifício foi pensado como um dos pontos centrais do prólogo, representando um local sagrado que, ao longo do tempo, foi consumido pela decadência e pelo abandono. Sua estrutura apresenta formas geométricas simples e linhas retas que evocam as construções medievais clássicas, com paredes de pedra cinza desgastadas pelo tempo e vitrais quebrados, que perderam o brilho e a função de iluminar o interior. No centro da igreja, o altar destruído simboliza a ruína da fé e a memória de eventos trágicos ocorridos no local, contribuindo para a atmosfera de desolação e mistério.



Figura 44: Basílica de Saint-Remi.

Fonte: [Basilique-Saint-Remi-1506x2048.jpg \(1506×2048\)](#).

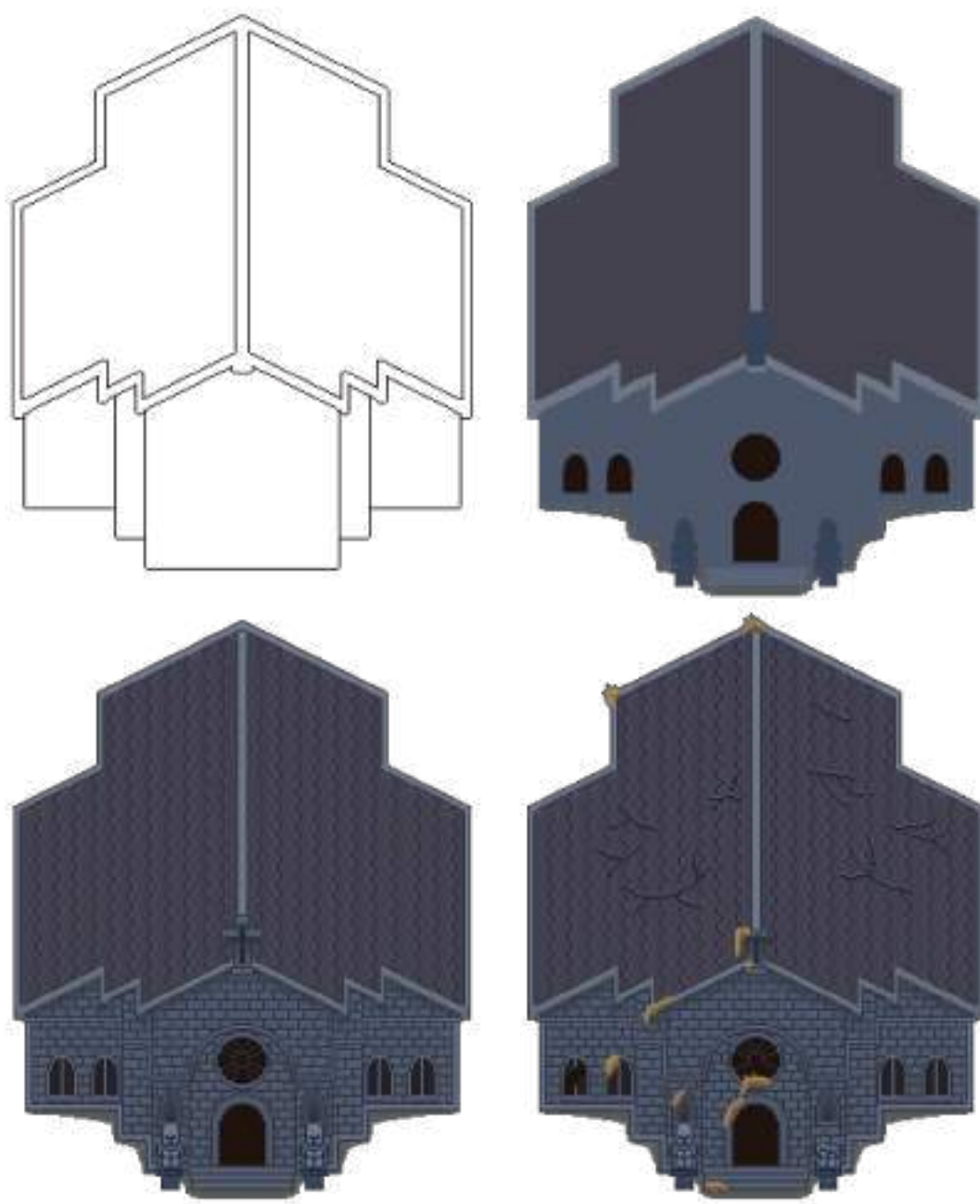


Figura 45: Igreja externa.

Fonte: Arquivo Pessoal.

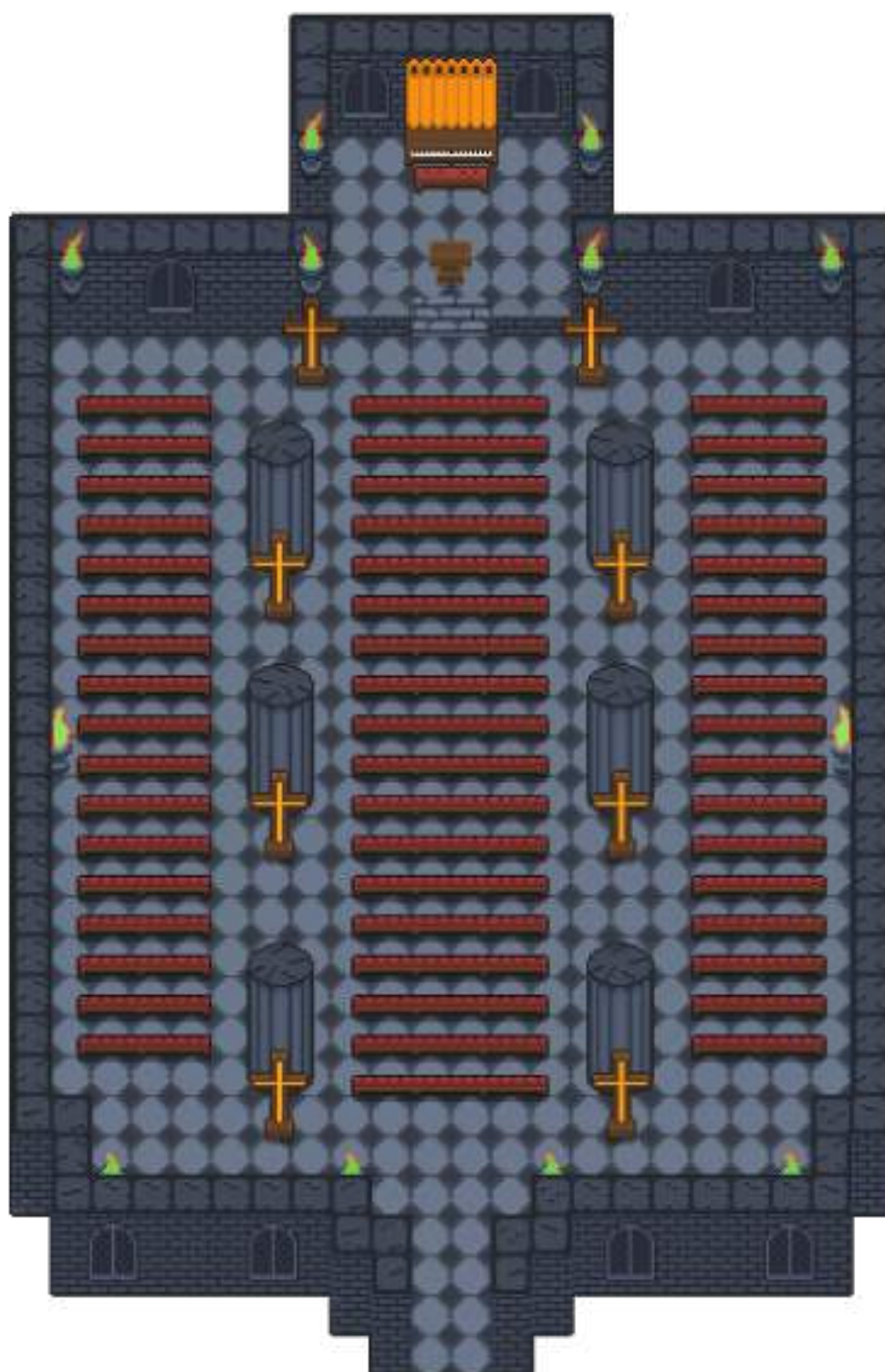


Figura 46: Igreja interna.

Fonte: Arquivo Pessoal.

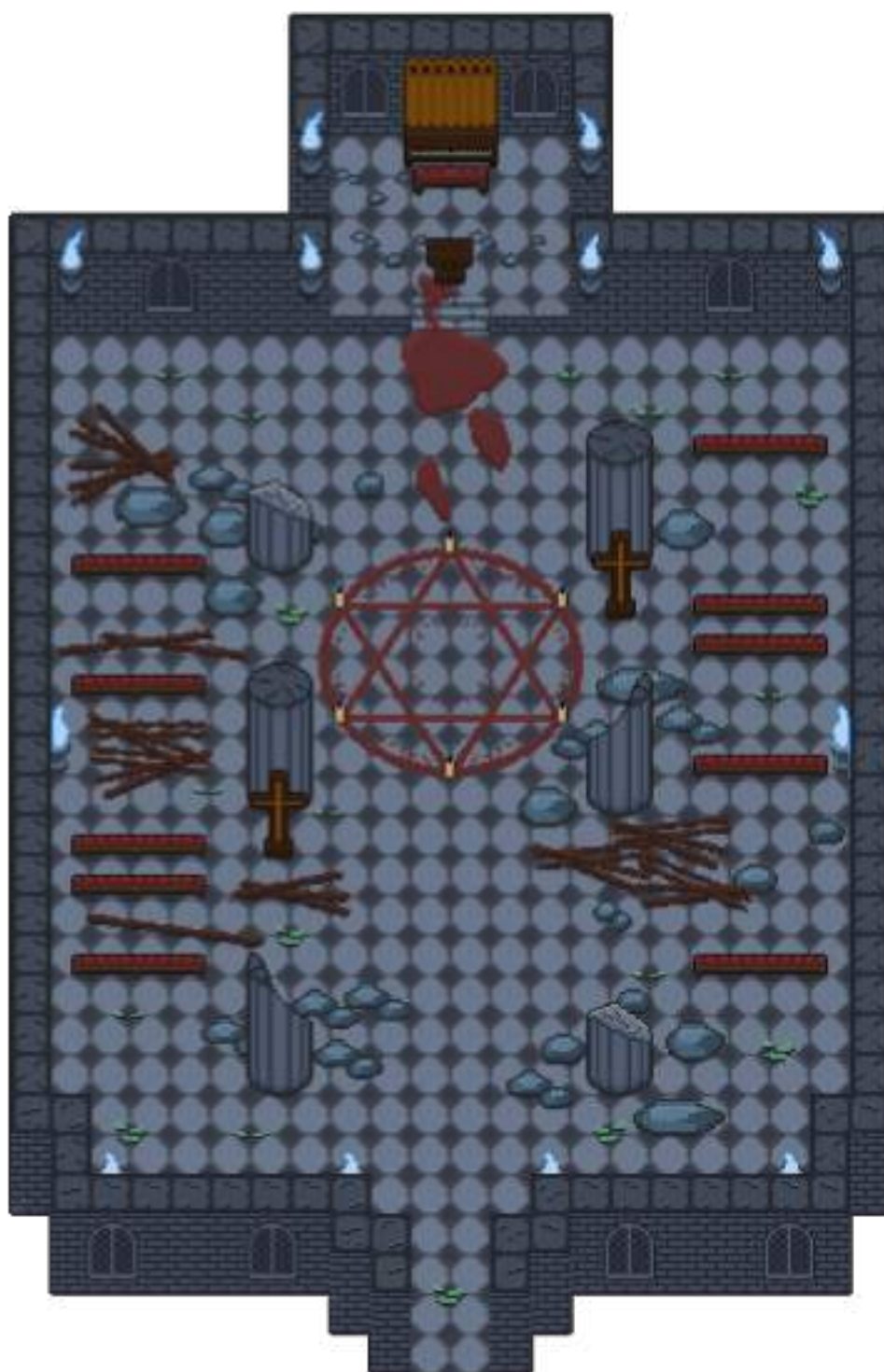


Figura 47: Igreja interna com ritual.

Fonte: Arquivo Pessoal.

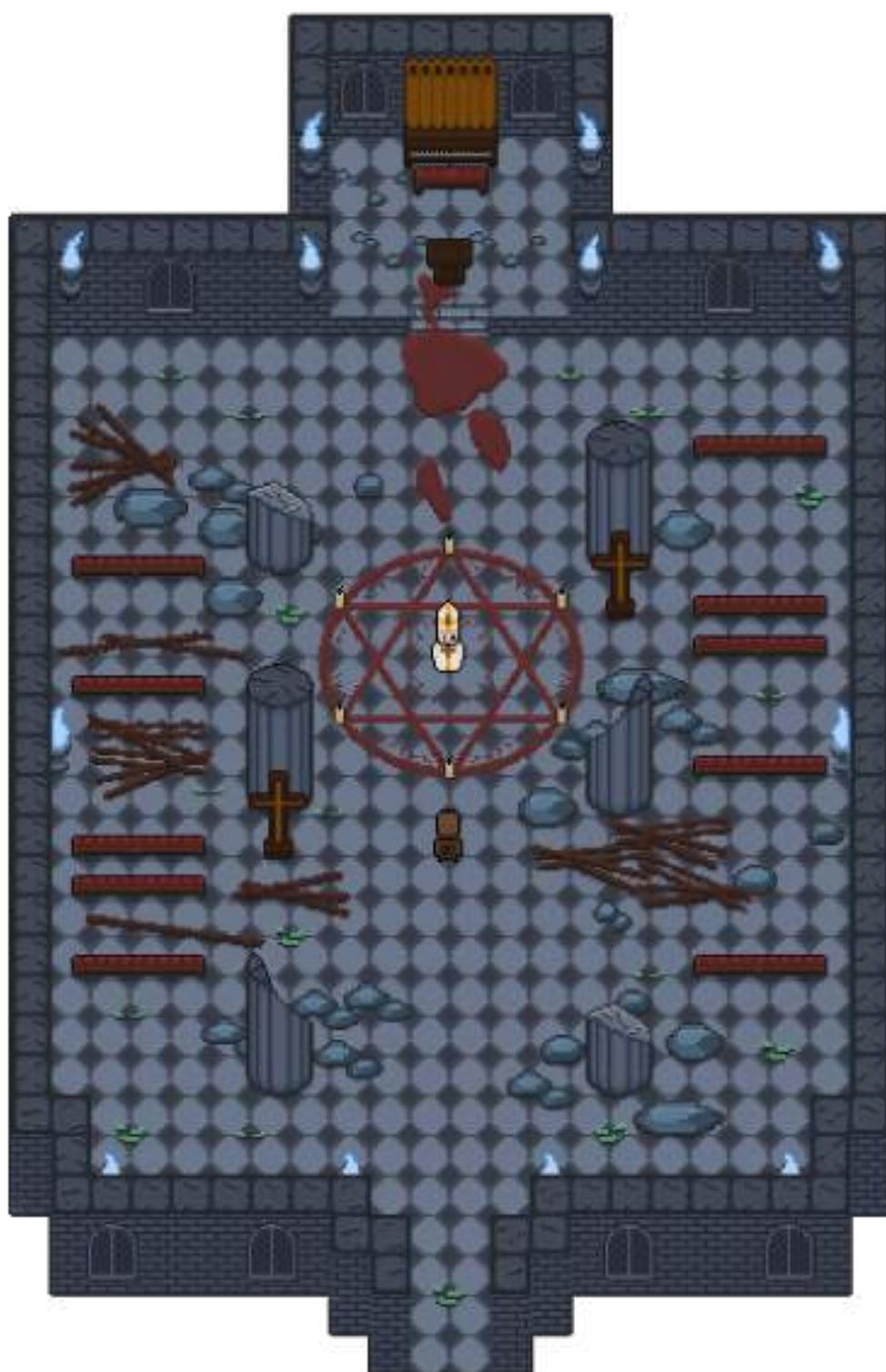


Figura 48: Igreja interna com os personagens.

Fonte: Arquivo Pessoal.

4.4.3 Elementos do Mapa

Os elementos do mapa foram elaborados para reforçar a ambientação sombria e enigmática de *Echoes of Forgotten Souls*. Árvores mortas e retorcidas, representadas por formas pixeladas com galhos secos e tortuosos, delimitam os caminhos ao redor da igreja e de outras construções. Túmulos antigos, alguns cercados por fragmentos de muralhas em ruínas, reforçam a ideia de um terreno que já foi sagrado e agora está corrompido por forças sombrias. Pedras espalhadas compõem o cenário, criando um ambiente visualmente rico e que fortalece a imersão do jogador.

Os tilesets e sprites criados para esses elementos foram desenvolvidos com foco na clareza visual e na versatilidade, permitindo a montagem modular dos ambientes em motores gráficos como o Unity. O mapa foi projetado para guiar o jogador de forma sutil entre pontos importantes – como a igreja, os cemitérios e as entradas de masmorras – promovendo a exploração enquanto sustenta a narrativa visual do universo. Esses elementos ajudam a construir um mundo que convida o jogador a desvendar os segredos ocultos entre ruínas e sombras.



Figura 49: Sprites das árvores e arbustos.

Fonte: Arquivo Pessoal.



Figura 50: Sprites das casas.

Fonte: Arquivo Pessoal.



Figura 51: Sprites da grama, estrada, água, muros e estátuas.

Fonte: Arquivo Pessoal.

5 CONCLUSÃO & CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste trabalho representou um grande desafio e, ao mesmo tempo, uma oportunidade significativa de crescimento acadêmico e criativo. A proposta de desenvolver as artes conceituais para um jogo digital revelou-se mais complexa do que inicialmente previsto. A principal dificuldade enfrentada ao longo do processo foi o domínio das ferramentas específicas voltadas ao game design, as quais não foram abordadas durante a graduação em Design Gráfico. Isso exigiu um esforço adicional para aprender, de forma autônoma, o uso de softwares especializados.

Ao idealizar este projeto, a expectativa era que fosse possível desenvolver simultaneamente os conceitos de arte, história, mecânicas e até mesmo uma parte jogável do jogo utilizando a Unity 3D. No entanto, com o decorrer do projeto, tornou-se evidente que essa meta era ambiciosa demais, considerando o tempo disponível e a ausência de uma base sólida em programação e desenvolvimento de jogos. Dessa forma, o escopo do trabalho foi ajustado, concentrando-se na criação dos elementos gráficos e da identidade visual do universo do jogo *Echoes of Forgotten Souls*.

O aprendizado das ferramentas foi um processo intenso e desafiador. A utilização do Aseprite, escolhido por sua interface amigável e recomendado pelo professor orientador, mostrou-se eficaz na criação de sprites e tilesets. Em contrapartida, a Unity 3D demandou um esforço maior, especialmente no uso do sistema de *Tilemaps*. Um dos principais obstáculos foi a impossibilidade de exportar o mapa finalizado diretamente em formato PNG, o que exigiu o aprendizado de técnicas alternativas. Para contornar essa limitação, foi necessário desenvolver um script que permitisse capturar uma imagem do mapa durante a própria gameplay, garantindo, assim, um registro visual adequado do cenário.

Durante todo o desenvolvimento, o uso de tutoriais em vídeo foi essencial para a compreensão das ferramentas e metodologias aplicadas, funcionando como suporte prático ao processo de criação. Esses recursos foram fundamentais para viabilizar o projeto dentro das limitações enfrentadas.

Conclui-se, portanto, que, apesar das dificuldades, o projeto proporcionou uma valiosa experiência de aprendizado, consolidando não apenas habilidades técnicas relacionadas à produção visual de jogos, mas também uma compreensão mais profunda sobre o processo de desenvolvimento de um universo narrativo coerente e imersivo. *Echoes of Forgotten Souls* é

um reflexo do esforço, da dedicação e da superação de desafios ao longo dessa jornada acadêmica.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking: S.M. Ação ou prática de pensar o design**. Bookman Editora, 2011;

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio, HARRIS, Jonathan J. (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games em 2023**. ABRAGAMES: São Paulo, 2023.

Disponível em: [2023 relatório_final v4.3.3_ptbr.pdf \(abragames.org\)](https://abragames.org/2023-relatorio-final-v4.3.3-ptbr.pdf);

COSTANTI, Giovanna (2018). **Descolada de gigantes do setor, produção de indie games cresce no país**. Disponível em: [Descolada de gigantes do setor, produção de indie games cresce no País – Cultura – CartaCapital](#);

DAHOU, P. Albert. **Artigo "A Jornada do Herói"**. Disponível em: [\(1\) A Jornada do Herói | Henrique Malcavian - Academia.edu](#);

Dados de RPG. **Qual a história do primeiro RPG de mesa e como surgiu?** Disponível em: [Qual a história do primeiro RPG de mesa e como surgiu? - Dados de RPG](#);

Enciclopédia significados. **O que é RPG: elementos, características e como funciona**. Disponível em: [O que é RPG: elementos, características e como funciona \(jogo\) - Enciclopédia Significados](#);

MARCIANO, Mariana. **Alien Witch: Desenvolvimento de game design e concept arts para um jogo digital**. Disponível em: [Alien Witch: desenvolvimento de game design e concept arts para um jogo digital \(unesp.br\)](#);

RIBEIRO, Bruno e LUCCHESI, Fabiano. **Artigo Conceituação de jogos digitais**. Disponível em: [t1g3.pdf \(unicamp.br\)](#);

Relatório da kaspersky. **Preconceito com game distancia filhos dos pais: Entre os estereótipos mais comuns estão a antiga percepção de que jogos eletrônicos “são ruins para a saúde” ou “estragam o cérebro”.** Disponível em: [Preconceito com game distancia filhos dos pais, aponta pesquisa da Kaspersky | Kaspersky](#);

RPG Mais Barato (2023). **Introdução ao RPG de Mesa: Um guia básico para iniciantes.** Disponível em: [Introdução ao RPG de Mesa: Um guia básico para iniciantes | RPGMaisBarato](#);

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 22 de julho de 2025;

SEBRAE, Artigo criado a partir do conteúdo do Podcast Escuta Essa, ep.96. **Mercado de games: tendências e oportunidades:** Disponível em: [Mercado de games: tendências e oportunidades - Sebrae](#);

STUTZ, Dalmo. **Regra do jogo: Uma análise de seus tipos e relacionamentos.** Dalmo Stutz. 2020, SBC - Proceedings of SBGames, 2020;

TOZATO, Ohana. **Climate: criação de concept art e ilustrações para um jogo digital.** Disponível em: [content \(unesp.br\)](#);

ZIMMERMAN, Eric e SALEN, Katie . **Regra Do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos.** v1. ed. Edgard Blucher Ltda. 2012;

ZIMMERMAN, Eric e SALEN, Katie. **Regra Do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos.** v2. ed. Edgard Blucher Ltda. 2012;

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Entrega do TCC com ficha catalográfica e assinatura

Assunto:	Entrega do TCC com ficha catalográfica e assinatura
Assinado por:	Davi Viana
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Davi de Jesus Pereira Viana, DISCENTE (202217010026) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 04/11/2025 14:01:03.

Este documento foi armazenado no SUAP em 04/11/2025. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1660514
Código de Autenticação: fc8af3ed7f

