

CENTRO PAULA SOUZA
Etec PROFESSOR ADHEMAR BATISTA HEMÉRITAS
Técnico em Programação de Jogos Digitais

Arthur Saldanha Lima
Cauã Ferreira Santos
Davi Carone Guimarães
Gustavo Alcantara da Silva

TONS

SÃO PAULO
2024

Arthur Saldanha Lima
Cauã Ferreira Santos
Davi Carone Guimarães
Gustavo Alcantara da Silva

TONS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Programação de Jogos Digitais da Etec Prof. Adhemar Batista Heméritas, orientado pelo Prof. Alexandre Aguiar como requisito para obtenção do título de Técnico em Programação de Jogos Digitais.

SÃO PAULO
2024

RESUMO

O presente projeto, intitulado "Tons", tem como objetivo geral o desenvolvimento de um jogo 3D com estética retrô, utilizando pixel art e gráficos Low Poly, inspirados em clássicos do horror como *Resident Evil* e *Castlevania*. O desenvolvimento do jogo explora as principais competências adquiridas no curso de Jogos Digitais, integrando tecnologias modernas e abordagens criativas. A produção será realizada na Unity Engine, reconhecida por seus interesses e capacidade de desenvolvimento multiplataforma. A programação será feita em C#, linguagem robusta e amplamente utilizada no desenvolvimento de jogos. A trilha sonora será criada no SoundTrap, enquanto o Blender será usado para modelagem 3D e o Aseprite para texturas em pixel art, garantindo uma estética visual. Este trabalho reflete o aprendizado técnico e criativo acumulado ao longo do curso, alinhando-se às tendências atuais do mercado de jogos digitais e priorizando a qualidade da experiência do jogador.

Palavras Chave: Pixel. Low Poly. Retrô. Horror. Jogo 3D.

ABSTRACT

The present project, titled "Tons," has as its main objective the development of a 3D game with a retro aesthetic, using pixel art and Low Poly graphics, inspired by classic horror games like Resident Evil and Castlevania. The game development explores the key skills acquired in the Digital Games course, integrating modern technologies and creative approaches. The production will be carried out in Unity Engine, known for its versatility and multiplatform development capabilities. The programming will be done in C#, a robust language widely used in game development. The soundtrack will be created in SoundTrap, while Blender will be used for 3D modeling, and Aseprite will be used for pixel art textures, ensuring a visually cohesive aesthetic. This work reflects the technical and creative learning accumulated throughout the course, aligning with current trends in the digital gaming market and prioritizing the quality of the player's experience.

Keywords: Pixel. Low Poly. Retro. Horror. 3D Game.

AGRADECIMENTO

Gostaríamos de expressar nossos sinceros agradecimentos a todos que contribuíram para a realização deste trabalho de conclusão de curso, que resultou na criação de um jogo de terror psicológico.

Primeiramente, agradecemos imensamente à Etec Adhemar Batista Heméritas pelo apoio fundamental durante todo o processo. A instituição nos forneceu a infraestrutura, os recursos e o ambiente propício para o desenvolvimento deste projeto. Em especial, agradecemos aos nossos professores e orientadores, que compartilharam seu conhecimento, orientaram nossas escolhas e foram peças chave para o sucesso deste trabalho.

Aos nossos colegas de grupo, nosso mais profundo agradecimento pela colaboração, dedicação e espírito de equipe. Cada um de vocês desempenhou um papel essencial, trazendo suas habilidades e ideias para que este projeto se tornasse uma realidade. Foi através do trabalho conjunto que conseguimos superar os desafios e alcançar o resultado final.

Agradecemos também aos nossos familiares e amigos, que nos apoiaram e compreenderam as demandas do projeto, oferecendo suporte emocional e motivação ao longo de toda a jornada.

Por fim, agradecemos a todos os profissionais, especialistas e fãs de jogos que, de alguma forma, influenciaram nosso entendimento do gênero de terror psicológico e nos inspiraram a buscar uma experiência única e envolvente para os jogadores.

Este trabalho é fruto de um esforço coletivo, e somos muito gratos por todo o aprendizado e crescimento que ele nos proporcionou.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	7
1.1 Objetivo.....	7
1.1.1 Objetivo geral.....	7
1.1.2 Objetivos específicos.....	8
1.2 Justificativa.....	8
1.3 Metodologia.....	9
1.3.1 Público-alvo.....	9
1.3.2 Cronograma.....	10
2. DESENVOLVIMENTO CRIATIVO.....	11
2.1 Construção do universo do jogo.....	11
2.2 Narrativa da história.....	11
2.3 Narrativa dos personagens.....	13
2.4 Cenários.....	15
2.5 Estilo artístico.....	16
2.6 Trilha sonora.....	17
3.DESENVOLVIMENTO TÉCNICOS.....	18
3.1 Pesquisa quantitativa.....	18
3.2 Engine utilizada e linguagem de programação.....	22
3.3 Mecânicas do jogo.....	22
3.4 Experiência do usuário.....	23
3.5 Gameplay do jogo.....	23
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	25
5. REFERÊNCIAS.....	26

1.INTRODUÇÃO

O gênero de terror possui um grande público que vê no medo uma forma de entretenimento pela constante tensão que ele proporciona. Por ser um tema com relevância, decidiu-se dar vida ao jogo “Tons”.

Esta obra apresenta um enredo de terror psicológico, suspense e mistério, onde o jogador controla um homem chamado Connor, que após grandes traumas é liberto da cadeia e recomeça sua vida na velha casa da família. Porém, ao chegar em sua residência, coisas estranhas começam a acontecer.

“Tons” foi desenvolvido com base nas habilidades adquiridas durante o curso de Jogos Digitais. Inspirado por jogos com gráficos low poly, semelhantes aos do PlayStation 1, buscando referências em obras da desenvolvedora Puppet Combo, bem como no jogo “Night of the Consumers”, da Germfood. Além disso, inspira-se em “Terminal 81”, um jogo indie nacional que mescla simulação de trabalho, mistério e terror psicológico, com uma estética visual retrô.

Espera-se que esta narrativa intensa não apenas entretenha, mas também desafie e transforme, deixando uma marca profunda nos corações e mentes dos jogadores.

1.1 Objetivo

Aqui mostra-se os objetivos gerais e específicos do projeto, onde desenvolve as principais competências aprendidas no curso de jogos digitais, metas e intenções sobre o jogo “Tons”

1.1.1 Objetivo geral

Objetivo do projeto é desenvolver um jogo 3D com textura em pixel art, trazendo à tona um estilo que está sendo bastante utilizado no meio do terror, que seria a estética retrô presente em projetos com gráficos Low Poly inspirados em franquias do PS1 e PS2, como Resident Evil, Castlevania, entre muitos outros. O jogo será em primeira pessoa para aumentar a imersão do jogador

durante a gameplay, e tem como principal plataforma o Desktop, por conta da maior acessibilidade.

1.1.2 Objetivos específicos

- Criado na Engine Unity, que é uma ferramenta que permite criar videojogos para diversas plataformas (PC, consolas, mobile, VR e AR) utilizando um editor visual e programação através de scripting, oferecendo aos utilizadores ferramentas profissionais, capazes de preencher os requisitos de qualquer jogo
- Programado em C#, que é uma linguagem de programação multiparadigma criada pela Microsoft, sendo a principal da plataforma NET. Por ser uma linguagem que suporta, entre outros paradigmas, a orientação à objetos, ela suporta conceitos comuns como encapsulamento, herança e polimorfismo.
- Trilha Sonoras em SoundTrap, que é um estúdio de áudio digital (EAD) na nuvem que revoluciona a criação de música e podcasts. Feito por produtores de música, compositores e especialistas em áudio, tem como objetivo ajudar os utilizadores a desbloquear o seu potencial criativo.
- Modelagem em 3D no Blender, sendo uma ferramenta que permite a criação de vastos conteúdos de 3D. Oferece funcionalidades completas para modelagem, renderização, animação, pós-produção, criação e visualização de conteúdo 3D interativo, com os benefícios singulares de portabilidade numa aplicação com cerca de 5MB.
 - Texturas feitas no Aseprite, uma ferramenta de pixel art que permite criar animações 2D, sprites e gráficos para videogames. Ele possui uma extensão para gráficos de estilo retrô e itens da era de 8 bits e 16 bits.

1.2 Justificativa

O jogo “Tons” surge como uma obra de terror psicológico que transcende os limites do entretenimento. A motivação para criá-lo reside na busca por uma experiência imersiva e provocativa, capaz de mergulhar os jogadores em

dilemas morais, memórias traumáticas e segredos obscuros. A relevância desse projeto está na sua capacidade de explorar a complexidade da psique humana, questionando o que nos define e como enfrentamos nossos demônios internos.

Espera-se que o público, ao se envolver com essa narrativa intensa, seja levado a refletir sobre suas próprias escolhas e a natureza da culpa. Acredita-se que “Tons” não apenas entretenha, mas também desafie e transforme, deixando uma marca profunda nos corações e mentes dos jogadores.

1.3 Metodologia

O presente estudo realizou uma pesquisa descritiva quantitativa em relação ao projeto de um desenvolvimento de um jogo de terror. Os objetivos gerais e específicos são: desenvolver um jogo 3D com textura em pixel art sendo em primeira pessoa, que rodará em computador, sendo um jogo criado pela Engine Unity, feito na linguagem de programação C#, sua modelagem em 3D produzida na ferramenta Blender e as texturas do jogo feitas na ferramenta Aseprite.

Baseado através de um estudo de literatura acadêmica de recursos utilizados em produtos de terror realizados pelos acadêmicos Caroline Urbainski e Rafael Marques de Albuquerque que, certas obras como filmes, literatura e em justamente jogos de terror atraem uma pessoa, eles falam que existe o medo nessas obras gera um certo prazer nas pessoas.

O jogo foi feito para que o jogador tenha imersão na obra para que justamente através deste projeto, que aquele que está jogando se sinta amedrontado, mas com um medo que gera prazer.

1.3.1 Público-alvo

O público-alvo do projeto envolve:

Jovens e adultos, jogadores adolescentes e adultos jovens geralmente compõem uma parte significativa do público de jogos de terror.

Pessoas que gostam de livros, filmes de terror.

Entusiastas de jogos de VideoGame: inclui jogadores que têm interesse

em uma ampla variedade de gêneros de jogos de videogame.

Exploradores e Curiosos: Alguns jogadores são atraídos pelos aspectos de exploração e descoberta em jogos de terror.

Comunidade Gamer em Geral: Embora nem todos sejam necessariamente fãs dedicados de jogos de terror, a comunidade gamer em geral pode experimentar jogos desse gênero como parte de sua ampla gama de interesses.

1.3.2 Cronograma

O cronograma (figura 1) serve para explicarmos e mostrarmos o nosso desenvolvimento do jogo ao decorrer do ano, ou seja, mostrarmos as etapas de cada parte da construção de Tons.

Figura 1: Cronograma

Fevereiro	Março	Abril	Março	Junho
Criação do grupo.	Definição dos membros do grupo.	Definição de cada função dos membros.	Criação da história e nome do jogo.	Escolha do tipo e estilo de mecânica, arte, trilha sonora e modelagem do jogo.
Julho	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Desenvolvimento de cada parte do jogo.	Redefinição do nome e história do jogo.	Continuação do desenvolvimento do jogo.	Desenvolvimento da documentação e explicação do jogo.	Versão BETA do jogo dia 28 Apresentação do TCC.

Fonte: Do próprio autor, 2024

2. DESENVOLVIMENTO CRIATIVO

Será mostrado aqui como o jogo foi feito na parte criativa, nessa parte desenvolvemos a construção do universo do jogo, a história que se passa, a narrativa de cada personagem na história, o estilo artístico do jogo e a trilha sonora dele.

2.1 Construção do universo do jogo

O jogo se passa em um lugar que existente chamado Columbia na cidade de Maryland. Utilizou-se características mais próximas possíveis da realidade para escolher o cenário onde vai se passar toda a história, já que o local é um estado presente no mapa dos Estados Unidos da América. A língua utilizada tanto pelos personagens quanto a presente nos *menu's* e legendas é o português brasileiro, apresentando gírias e sotaques existentes no dialeto.

2.2 Narrativa da história

A história começa em 2007, na cidade de Columbia, Maryland. Connor, o protagonista, acaba de sair da prisão após reduzir sua pena de 30 anos para 18. Ele conseguiu essa redução após receber uma quantia significativa de dinheiro de alguém desconhecido, que depois ele descobre ser o próprio assassino da sua vítima. Ao chegar em sua antiga casa, já no fim da tarde, Connor percebe que tudo está arrumado, de uma maneira que lhe parece estranha. No entanto, ele encontra uma carta de seu amigo Oliver, que na verdade, era seu pai disfarçado, se passando por esse amigo. Ao ler a carta, Connor se sente tocado, sabendo que, mesmo após tanto tempo, Oliver ainda se preocupa com ele. Depois de uma leve sensação de conforto, ele começa a organizar seus pertences pela casa, mas o cansaço toma conta de seu corpo. Deixa apenas uma caixa para arrumar e decide ir dormir.

No dia seguinte, Connor acorda e toma seu café da manhã. Ao passar parte da manhã em seu computador, ele começa a procurar por empregos.

Por volta das 15h, sente fome e decide ir ao mercado. Após comprar algo para comer, ele volta para casa, prepara a refeição e come. Às 17h, enquanto mexe em seu celular, começa a se preparar para dormir. Quando vai para o quarto, se depara com a caixa que deixou para organizar no dia anterior. Ao abrir, vê uma foto de uma criança, um aluno de piano que ele acidentalmente matou durante um momento de delírio, quando estava drogado. Ele sente um remorso profundo, mas logo nota que a foto está molhada e tem marcas de dedos. Intrigado, ele guarda a foto e vai dormir. Connor aparece tocando piano, acompanhado pela criança que ele matou. Ambos são apenas silhuetas em um cenário sombrio, a música ecoando ao fundo. Connor acorda no meio da noite após o sonho perturbador e escuta seu telefone tocando. Ao atendê-lo, ele ouve apenas uma respiração ofegante, que ele reconhece como sendo do pai da criança que ele matou, seguida de um estranho ruído vindo da sua casa. Alarmado, ele se levanta e desce as escadas para investigar, mas não encontra nada. A apreensão persiste, mas ele decide que foi apenas sua mente criando pesadelos e volta para a cama. Mais tarde, ele acorda e começa a organizar a casa. Coloca suas roupas para lavar, mas no momento em que a máquina faz o último barulho, as luzes de toda a casa se apagam. Ele ouve uma risada distante. Assustado, ele sai de casa e vai até o gerador. Lá, ele encontra um enigma que precisa resolver, tipo um "skill check", como em jogos de terror. Quando finalmente resolve o problema e puxa a manivela com força, um estrondo é ouvido. Uma pedra quebra uma das janelas, e um texto é deixado para trás, que faz Connor reviver suas lembranças e sentir-se ainda mais inquieto. Esse evento desencadeia mais sonhos estranhos naquela noite.

Na madrugada do quarto dia, Connor saiu para fechar a janela quebrada. Ele vai até uma casinha no quintal para pegar ferramentas e madeiras. A noite passa em claro, ele fica acordado, esperando para evitar mais incidentes. Quando a luz se apaga novamente, ele vai até o galpão buscar velas. Pela manhã, ele inspeciona o gerador e descobre que ele está completamente destruído. Confuso, ele tenta racionalizar, acreditando que talvez alguém da cidade esteja apenas brincando com ele ou que algum antigo amigo esteja lhe pregando uma peça. Cansado, ele decide dormir durante a tarde para compensar a noite em claro. Antes de dormir, ele apaga as velas. Ainda a ser

decidido, mas será um reflexo do estado emocional e psicológico de Connor, talvez relacionado a seus pecados passados e o mistério envolvendo a criança. No final da noite, ou já na madrugada do quinto dia, Connor acorda em uma casa sem luz. Ele começa a acender as velas quando ouve passos e vê um vulto estranho. O vulto parece estar se movendo em direção a ele. Intrigado, Connor segue o vulto até o final da casa, onde o ser entra em um buraco atrás de um espelho. Quando ele se aproxima, descobre que esse buraco conecta vários cômodos da casa. Ele entra em um pequeno quarto subterrâneo, onde encontra documentos relacionados ao acidente com a criança. Lá, ele também descobre que o pai da criança está dentro da sua casa. Ao se virar, é atingido na cabeça por um golpe. O jogo dá um jumpscare, e ele desmaia.

Connor acorda com um balde de água fria jogado em seu rosto. O pai da criança começa a questioná-lo sobre o ocorrido. O confronto psicológico entre eles começa, mas o que acontece a seguir depende das escolhas do jogador.

Connor pode tentar fugir pela porta da frente, buscando escapar da casa e chegar até a cidade. Mas, enquanto corre, ele começa a ouvir passos rápidos atrás dele. Quando se vira para verificar, é atingido e desmaia. O jogo termina ali, com uma sensação de impotência e desespero.

Esse é o esboço da narrativa do jogo, onde o psicológico e o mistério se entrelaçam de forma a criar uma atmosfera tensa e cheia de reviravoltas.

2.3 Narrativa dos personagens

Protagonista: Connor (Figura 2), um homem branco de 38 anos, ex-presidiário e ex-professor de piano, ele será o personagem principal da história, que ao decorrer da história será perseguido, sem ter ideia disso.

Figura 2 - Arte de Connor



Fonte: Do próprio autor, 2024

Antagonista: William (Figura 3), um homem branco de 56 anos, ele será o vilão da história, que com suas estratégias persegue e observa o protagonista durante a gameplay.

Figura 3 – Arte de William



Fonte: Do próprio autor, 2024

Coadjuvante: Emily, garota branca, e loira com 9 anos. Tem uma grande importância em relação a trama principal do jogo, pois no passado da história, Connor acidentalmente atropela Emily. Não possui imagem para referência de aparência.

2.4 Cenários

Os cenários do jogo foram feitos na ferramenta chamada Blender (ferramenta para modelagem 3D), os cenários são: a casa do personagem e o mercado.

Figura 4 – Arte da Casa



Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 5 – Arte do Mercado



Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 6 – Arte do Porão

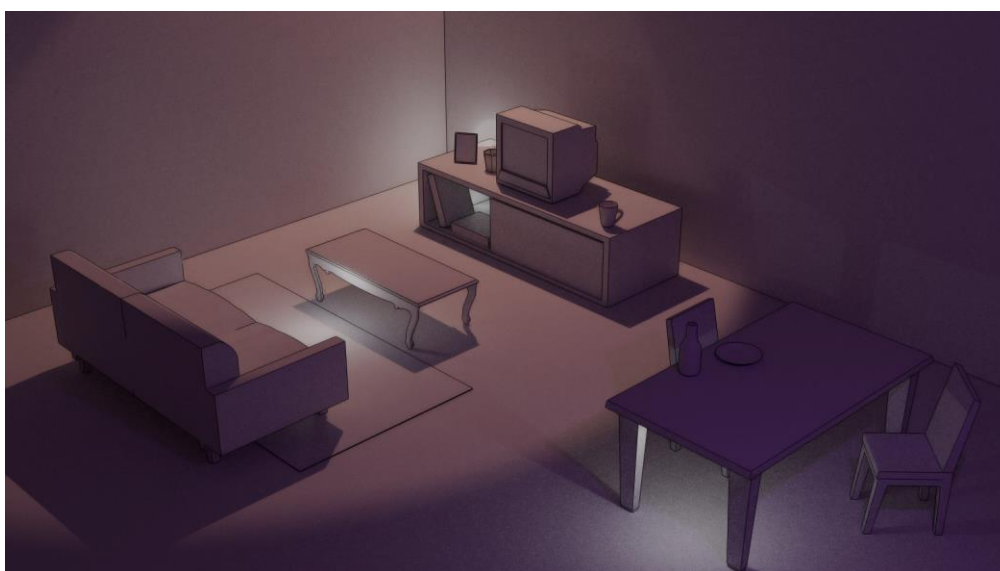


Fonte: Do próprio autor, 2024

2.5 Estilo artístico

O estilo artístico do jogo está baseado no em dois estilos: “pixel art e modelagem 3D (low poly)”, os objetos do jogo como: “cama, cadeira e porta” foram feitas em modelo 3D (low poly) na plataforma Blender, e cada textura desses objetos foram feitos em pixel art na plataforma Aseprite.

Figura 7 – Arte da Sala



Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 8 – Arte do Menu

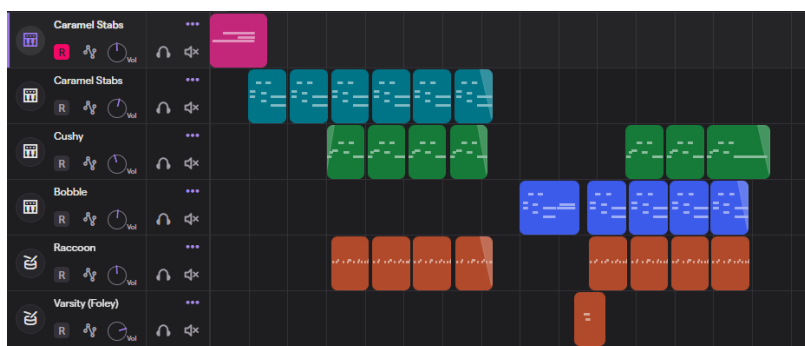


Fonte: Do próprio autor, 2024

2.6 Trilha sonora

As Trilhas Sonoras do jogo foram desenvolvidas na ferramenta online SoundTrap, uma plataforma onde podemos produzir músicas e podcasts. Além de “Tons” ser um jogo de terror psicológico, é um jogo que também remete muito tristeza, fardo e peso que o protagonista carrega. Portanto além de nos transmitir medo em alguns momentos também nos fará sentir um sentimento de tristeza e vazio. Na trilha sonora do jogo utilizamos o estilo de música chamado Lofi, são músicas ambientes que procuram trazer reflexão e êxtase nas pessoas.

Figura 9 – Print de SoundTrap



Fonte: Do próprio autor, 2024

3.DESENVOLVIMENTO TÉCNICOS

Mostraremos aqui como o jogo foi construído na parte técnica, as pesquisas que foram feitas para criarmos o jogo, processo para a criação da mecânica do jogo, a experiência de usuário, linguagem de programação utilizada e gameplay do jogo.

3.1 Pesquisa quantitativa

Estima-se que 74,5% das pessoas no Brasil são adeptas a jogos eletrônicos, um aumento de 2,5% em relação aos anos anteriores, conforme aponta a Pesquisa Game Brasil 2022.

Quando nos aprofundarmos no perfil delas, percebemos que:

- A principal faixa etária é de 25 a 34 anos (25,5%), seguida por 16 a 24 anos (17,7%).
- As mulheres são maioria entre o público gamer, representando 51%.
- 48,3% das pessoas preferem jogar pelo celular, enquanto 20% priorizam o videogame e 15,5%, o computador.
- Entre os jogadores e as jogadoras, 67% se consideram gamers casuais, sem uma rotina de partidas tão frequentes. Já 33% se consideram gamers hardcore, disputando três ou mais vezes por semana.

Outro dado curioso, desta vez compartilhado pela pesquisa Euromonitor, é que as pessoas idosas estão se aproximando cada vez mais do mundo dos jogos. Mas digitalizadas, o número de gamers com mais de 60 anos é de 21% em todo o mundo.

Foi realizado uma pesquisa quantitativa abrangendo diversos aspectos do nosso jogo, incluindo jogabilidade, tema central e história. Antes de prosseguir, é importante definir o conceito de Pesquisa Quantitativa.

A Pesquisa Quantitativa é um método sistemático de coleta e análise de dados numéricos destinado a compreender fenômenos sociais, comportamentais ou outras questões relevantes. Utiliza questionários estruturados e técnicas estatísticas para quantificar opiniões, atitudes,

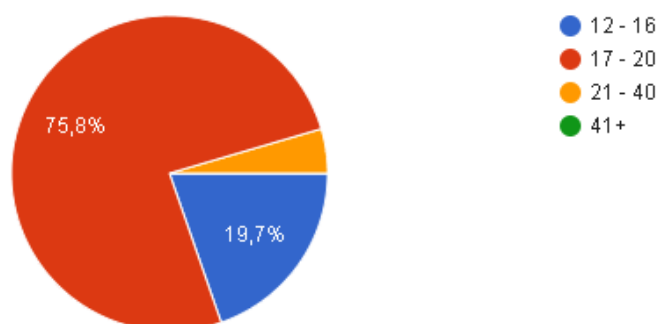
comportamentos ou características de uma população específica, visando alcançar objetividade e generalização dos resultados por meio de uma amostragem representativa.

Dados:

Figura 10 – Print Faixa Etária

Qual sua faixa etária?

66 respostas

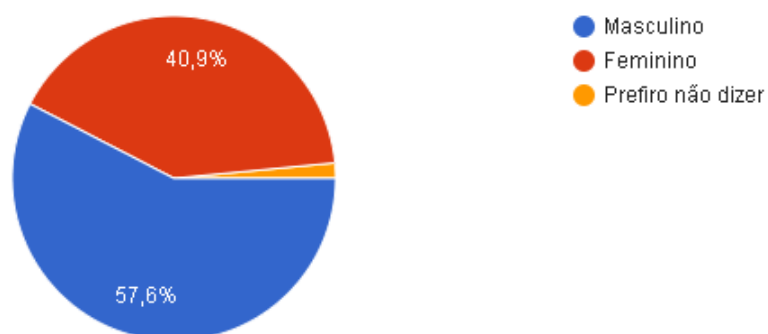


Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 11 – Print Gênero

Qual seu gênero?

66 respostas

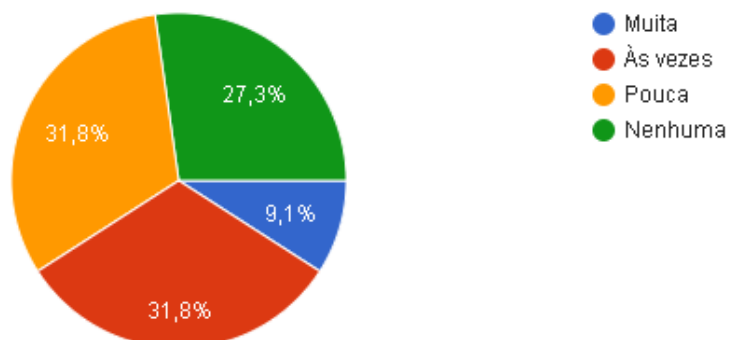


Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 12 – Print Frequência de Jogos

Você joga jogos de terror com qual frequência?

66 respostas



Fonte: Do próprio autor, 2024

Caso não jogue nenhum, qual o motivo?

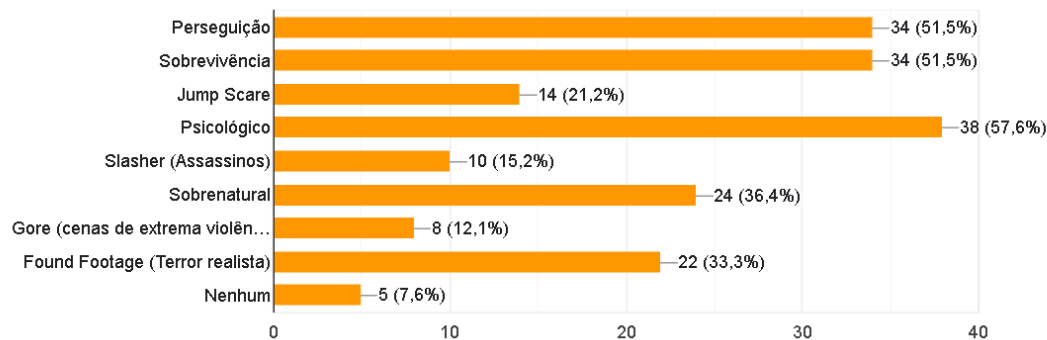
Analisamos as respostas e a maioria delas consistem em:

- Falta de interesse
- Ausência de oportunidades
- Medo desse tipo de jogo

Figura 13 – Print Terror Gostos

Qual tipo de terror você gosta mais?

66 respostas

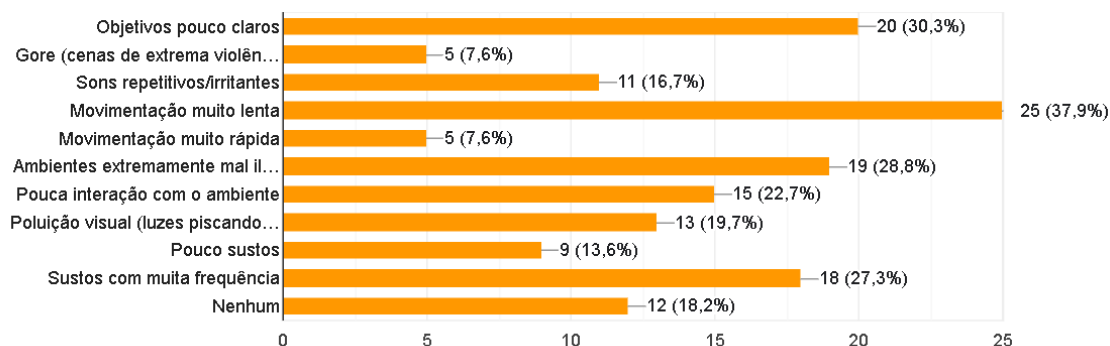


Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 14 – Print Dificuldades

Quais são suas maiores dificuldades em jogos de terror?

66 respostas

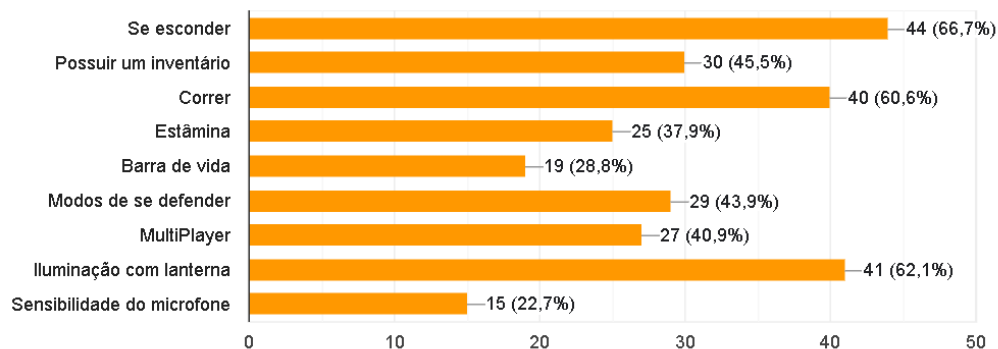


Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 15 – Print Mecânicas

Quais são as principais mecânicas que você espera em um jogo de terror?

66 respostas

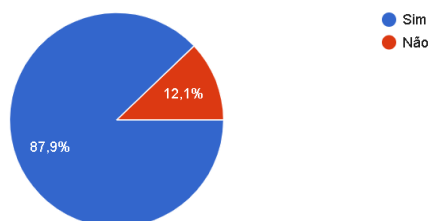


Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 16 – Print Enredo

Você prefere jogos de terror com um enredo elaborado?

66 respostas

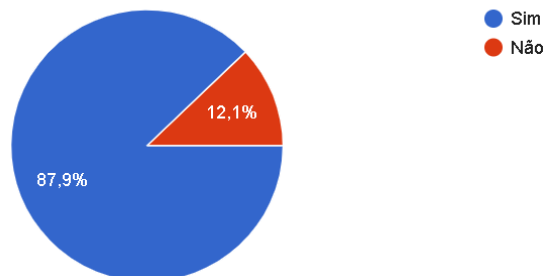


Fonte: Do próprio autor, 2024

Figura 17 – Print Interesse

Você se interessaria em jogar um jogo com gráficos de PlayStation 1 e com foco na história?

66 respostas



Fonte: Do próprio autor, 2024

3.2 Engine utilizada e linguagem de programação

Para fazer a parte de programação do jogo, foi usada a Engine Unity (sendo um conjunto de bibliotecas ou programas de computador que simplifica o desenvolvimento de jogos eletrônicos), que tem como principal linguagem de programação o C#, uma linguagem de programação orientada a objetos, de código aberto e multiplataforma, que é usada para criar aplicativos, jogos, entre muitos outros.

3.3 Mecânicas do jogo

O projeto será estruturado com mecânicas básicas e intuitivas, como andar, correr e interagir com objetos, as quais são essenciais para a realização de tarefas e para a transição entre diferentes cenários dentro do jogo. Essas mecânicas, aparentemente simples, terão um impacto significativo na forma como a narrativa se desenrola, já que o jogador será incentivado a tomar decisões que influenciam diretamente os rumos da história. As escolhas feitas ao longo do jogo não apenas afetam os eventos que acontecem, mas também determinam o desfecho da trama, permitindo que cada jogador vivencie uma experiência única e personalizada, de acordo com suas próprias decisões. Essa dinâmica de tomada de decisões coloca o jogador em uma posição onde suas

escolhas revelam aspectos de sua índole, como suas prioridades, valores e moralidade, o que torna a experiência mais imersiva e reflexiva.

3.4 Experiência do usuário

O jogo tem como objetivo provocar uma sensação de aflição no jogador, utilizando a simplicidade das tarefas e desafios apresentados ao longo da narrativa. Ao começar o jogo, o jogador se encontra imerso em um cenário de incerteza, sem ter um conhecimento prévio do enredo, o que gera uma sensação de vulnerabilidade e insegurança. Essa falta de informação inicial cria uma atmosfera de mistério e tensão, que se intensifica à medida que o jogador avança nas tarefas, sem saber exatamente como suas ações afetarão o desenvolvimento da história. A progressão do enredo está intimamente ligada à realização dessas tarefas, forçando o jogador a aprender e se adaptar conforme desvela os elementos da trama. Dessa maneira, o jogo não apenas desafia o jogador em termos de habilidades, mas também o envolve emocionalmente, ao tornar sua jornada uma experiência de descobertas constantes, onde a tensão e a aflição se tornam sentimentos centrais. Esse design de gameplay cria uma relação única entre o jogador e a narrativa, pois, ao progredir e completar tarefas simples, ele vai desvendando aos poucos os mistérios do enredo e o destino dos personagens, enquanto é mantido constantemente em um estado de alerta e curiosidade. A simplicidade das tarefas serve como um veículo para aumentar a tensão, já que, enquanto o jogador acredita estar lidando com algo trivial, ele é gradualmente levado a confrontar dilemas maiores e mais complexos no decorrer da história.

3.5 Gameplay do jogo

A gameplay será estruturada de maneira que o progresso do jogador seja ativamente determinado pela realização de tarefas e objetivos específicos dentro do jogo. Essas atividades são projetadas para não apenas avançar a narrativa, mas também para revelar mais sobre os personagens e seus arcos de desenvolvimento, permitindo que o jogador se envolva emocionalmente com o enredo. A interação com o ambiente e a execução de missões fornecem

oportunidades para o aprofundamento das relações entre os personagens, explorando seus conflitos internos, motivações e transformações ao longo da trama. Além disso, as decisões do jogador podem influenciar diretamente os caminhos que os personagens tomam, criando uma experiência mais personalizada e impactante. Dessa forma, o jogo se torna não apenas uma jornada de ação, mas também uma oportunidade para o jogador contribuir ativamente para a evolução da história, tornando-se parte integrante da construção da narrativa e do desenvolvimento dos personagens. O design das tarefas e dos desafios é, portanto, uma ferramenta fundamental para o fortalecimento da imersão e da conexão emocional do jogador com o universo do jogo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste TCC, que culminou na criação de um jogo de terror psicológico, representou não apenas um desafio técnico e criativo, mas também uma oportunidade única de aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. O projeto exigiu uma integração entre diversas áreas do desenvolvimento de jogos, como programação, design, narrativa e mecânica de jogo, além de envolver uma constante busca por inovação na criação de uma experiência que fosse verdadeiramente imersiva e aterrorizante para os jogadores.

O apoio fundamental da Etec Adhemar Batista Heméritas foi imprescindível para a realização deste projeto. A infraestrutura, os recursos e a orientação fornecida pelos professores e coordenadores foram determinantes para que conseguíssemos superar os desafios encontrados ao longo do processo de desenvolvimento. A experiência de trabalhar com uma equipe multidisciplinar, composta por colegas com diferentes habilidades e perspectivas, também foi essencial para o sucesso do projeto.

Ao longo da execução, percebemos a importância do terror psicológico como uma ferramenta poderosa de imersão, que vai além do simples susto, desafiando o jogador a confrontar seus próprios medos e limites emocionais. O jogo desenvolvido é uma tentativa de explorar novas formas de envolvimento com o gênero, utilizando a narrativa, o ambiente e a mecânica de jogo para criar uma experiência de medo que é ao mesmo tempo mental e emocional, não apenas visual ou sonora.

Por fim, este trabalho não apenas nos proporcionou um aprofundamento nas técnicas e ferramentas do desenvolvimento de jogos, mas também nos fez refletir sobre a potência do meio digital como veículo para a expressão artística e o impacto emocional nos jogadores. Esperamos que este projeto contribua para o campo do design de jogos, especialmente no gênero de terror, e inspire futuras inovações e experimentações nesse campo.

Agradecemos à Etec Adhemar Batista Heméritas por todo o apoio e pela oportunidade de concretizar este projeto, e aos nossos colegas e orientadores, que tornaram essa jornada ainda mais enriquecedora.

5. REFERÊNCIAS

ADRENALINE. Terminal 81. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/produto/games/terminal-81/>. Acesso em: 5 dez. 2024.

FEARS TO FATHOM. Fearst of Fathom. Disponível em: <https://www.fearstofathom.com/>. Acesso em: 5 dez. 2024.

MASTERD. O que é o Unity e para que serve. Disponível em: <https://www.masterd.pt/blog/o-que-e-o-unity-e-para-que-serve#:~:text=Ou%20seja%2C%20o%20Unity%20%C3%A9,os%20requisitos%20de%20qualquer%20jogo>. Acesso em: 5 dez. 2024.

PRODUÇÃO DE JOGOS. Aseprite. Disponível em: <https://producaodejogos.com/custom-filter/aseprite/#:~:text=O%20Aseprite%20permite%20criar%20anima%C3%A7%C3%B5es,para%20auxiliar%20em%20seus%20projetos>. Acesso em: 5 dez. 2024.

SOUNDTAP. Soundtrap: Sobre. Disponível em: <https://www.soundtrap.com/pt-BR/about>. Acesso em: 5 dez. 2024.

TREINAWEB. O que é e como começar com C#. Disponível em: https://www.treinaweb.com.br/blog/o-que-e-e-como-comecar-com-c-sharp#google_vignette. Acesso em: 5 dez. 2024.