

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO CAETANO DO SUL – ANTONIO RUSSO

Gabriel Souza de Lima
Gustavo Martins Ferrari
Gwen Monteiro da Silva

Marseille

São Caetano do Sul
2024

Gabriel Souza de Lima
Gwen Monteiro da Silva
Gustavo Martins Ferrari

Marseille

Projeto de Graduação submetido como requisito para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de São Caetano do Sul – Antonio Russo, orientado pelos Professores Dr. Alexandre Santaella Braga, Dra. Raquel Silva e Esp. Willians Monteiro da Silva.

São Caetano do Sul
2025

Para nossos familiares, que sempre viam nos esforços feitos a realização de um trabalho bem-feito. Aos nossos professores, que com parcimônia e sabedoria nos guiaram ao longo dessa jornada acadêmica. Aos colegas, que fizeram os testes iniciais e deram conselhos, descobriram problemas e fizeram com que a gente pensasse em diferentes escolhas do que fazer. E a todos os que acreditam que jogos são mais do que entretenimento: são arte, expressão e transformação.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste projeto. Aos professores Dr. Alexandre Santaella Braga e Especialista Willians Monteiro da Silva, por sua orientação, escuta atenta e incentivo constante, que foram essenciais para o amadurecimento da nossa proposta. Aos colegas da turma e amigos próximos, que compartilharam ideias, deram *feedbacks* sinceros e nos acompanharam durante as fases mais desafiadoras. Aos nossos familiares, pelo suporte emocional, pela compreensão diante das noites mal dormidas e pelas palavras de incentivo em momentos de incerteza. A todos os jogadores, artistas, escritores e desenvolvedores que nos inspiraram com suas obras — *Marseille* é também uma homenagem a vocês.

E, por fim, à empatia, sentimento central deste projeto, que nos ensinou que compreender o outro é um dos atos mais poderosos que podemos viver e representar.

Todo jogo é uma jornada de descoberta, tanto para o jogador quanto para o designer. Criar jogos é sobre construir experiências que desafiem a mente, despertem emoções e, acima de tudo, façam o jogador refletir sobre o mundo ao seu redor.

— Jesse Schell, *The Art of Game Design*

RESUMO

O documento descreve o jogo *Marseille*, um jogo de cartas de estratégia e um *visual novel* narrativo para a plataforma PC, no qual os jogadores assumem o papel de um Mago que perdeu seus poderes e precisa embarcar em uma jornada para recuperá-los e corrigir distorções causadas pelo uso incorreto da Roda da Fortuna. O jogo tem como público-alvo pessoas com mais de doze anos que apreciam mitologias esotéricas e jogos de cartas com narrativas profundas. A temática principal é baseada nos Direitos Humanos, abordando questões como a liberdade e dignidade individual. O gênero combina elementos de estratégia e RPG, onde as cartas representam emoções ligadas aos arcanos do *Tarot de Marseille*. As ferramentas utilizadas para a criação do jogo são *Unity*, *Trello*, *FL Studio*, *Github Desktop*, *Illustrator* e *Audacity*. O jogador influencia o desenvolvimento da história e o destino dos personagens por meio de escolhas estratégicas e jogadas de cartas, sendo a progressão do jogo vinculada à aquisição de novas emoções que fortalecem o baralho.

O estilo visual é místico, com personagens inspirados nos arcanos do tarô, representando figuras simbólicas. O jogo também se diferencia pela integração de mecânicas de combate com emoções, tornando cada escolha no campo de batalha decisiva. O projeto busca criar uma experiência imersiva que combina estratégia e narrativa, sem sistema de economia ou *multiplayer*, focando exclusivamente na progressão solo do jogador.

Palavras-chave: Jogo de Cartas Narrativo, Direitos Humanos, *Tarot de Marseille*, Estratégia, Emoções.

ABSTRACT

The document describes Marseille, a narrative strategy and RPG card game for the PC platform. Players take on the role of a Mage who has lost their powers and must embark on a journey to recover them and correct distortions caused by the misuse of the Wheel of Fortune. The game targets players aged twelve and above who enjoy esoteric mythologies and card games with deep narratives. The main theme is based on Human Rights, addressing issues such as freedom and individual dignity. The genre combines elements of strategy and RPG, with cards representing emotions linked to the Tarot de Marseille arcana. The tools used for the game's development include Unity, Trello, FL Studio, Github Desktop, Illustrator, and Audacity. Players influence the story's progression and the characters' fates through strategic choices and card plays, with game progression tied to acquiring new emotions that strengthen the deck.

The visual style is mystical, featuring characters inspired by Tarot arcana and symbolic figures. The game also stands out by integrating combat mechanics with emotions, making every battlefield choice critical. The project aims to deliver an immersive experience that blends strategy and narrative, excluding economy systems or multiplayer modes, focusing solely on the player's solo progression.

Keywords: Narrative card game, Human Rights, Tarot of Marseille, Strategy, Emotions.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Classificação Indicativa	16
Figura 2 – Game Flow	16
Figura 3 – Helltaker	18
Figura 4 – <i>Fat Princess</i>	19
Figura 5 – <i>Hearthstone</i>	20
Figura 6 – <i>Balatro</i>	21
Figura 7 – <i>Cult of the Lamb</i>	22
Figura 8 – <i>Inscryption</i>	23
Figura 9 – Parte frontal com a carta de efeito "Amor"	27
Figura 10 – Parte traseira da carta	27
Figura 11 – Menu Principal do jogo com opções a disposição	28
Figura 12 – Referência: Personagens de <i>Cult of The Lamb</i>	29
Figura 13 – Referência: Personagens de <i>Undertale</i>	29
Figura 14 – Arte conceito do Mago	30
Figura 15 – Paleta de cores	31
Figura 16 – Arte conceito das emoções	32
Figura 17 – Tela do software <i>FL Studio</i> com uma das músicas do jogo	32
Figura 18 – Arte conceito do mundo de <i>Marseille</i>	34
Figura 19 – Tela de <i>gameplay</i> contra o Camaleão	35
Figura 20 – Arte conceito da <i>HUD</i> do jogo	36
Figura 21 – Jogo em execução dentro do ambiente <i>Unity</i>	38
Figura 22 – Tela do <i>Audacity</i> com um projeto de áudio	39
Figura 23 – Tela do <i>Adobe Illustrator</i>	40
Figura 24 – Foto do quadro do projeto no <i>Trello</i>	41
Figura 25 – Foto do <i>GitHub Desktop</i> exibindo parte do histórico do projeto	42

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Equipe de desenvolvimento	23
--	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
GDD	<i>Game Document Design</i>
RPG	<i>Role Playing Game</i> (Jogo de Interpretação de Papéis)

HISTÓRICO DE REVISÕES

08/09/2024 – Gabriel – Formatação geral do documento, adição de tabelas e figuras do estágio atual de desenvolvimento.

14/09/2024 – Gustavo – Adicionado os elementos de temática transversal adotada no projeto, *Gameplay*, Progressão do Jogo, Estrutura de missões/Desafios, Objetivos do jogo, Mecânicas.

17/09/2024 – Gustavo – Adicionado os elementos: Movimentação dentro do jogo/Física, Objetos, Ações, Combates/Conflitos, Economia, Opções de jogo, Salvar e *Replay*, *Easter eggs*, *cheats* e conteúdos bônus.

22/09/2024 – Gustavo – Adicionado os elementos de elementos gráficos, referências de criação de personagens e elementos sonoros e musicais.

24/09/2024 – Gabriel – Ajuste acerca das regras ABNT em diversos pontos do documento.

29/09/2024 – Gustavo e Gabriel – Adicionado os itens 5 do *GDD* (História e narrativa).

05/10/2024 – Gustavo e Gabriel – Adicionado os itens 6 e 7 do *GDD* (Interface e IA).

05/10/2024 – Gabriel – Adicionado os itens resumo, *abstract*, 8.2 e figuras relacionadas, correções ortográficas.

20/10/2024 – Gustavo – Adicionadas as citações nas seções Temática Transversal e 5.1 História e narrativa. Adicionadas as referências bibliográficas no final do documento.

22/10/2024 – Gabriel – Adicionados links dos efeitos sonoros na sessão referências do documento.

28/10/2024 – Gustavo – Padronização dos campos que descrevem itens não existentes no jogo como “sistema de economia”.

03/11/2024 – Gustavo – Alterados itens de “Estilo estético”, “Mundo de jogo”, “IA de Suporte” e “Post Mortem”.

12/11/2024 – Gustavo – Adições e ajustes na formatação ABNT conforme orientação (retirada de aspas, negrito, ordem alfabética de referências).

15/11/2024 – Gustavo – Ajustes no resumo conforme orientação (Adicionado público-alvo, plataforma e ferramentas utilizadas).

26/04/2025 – Gustavo – Ajustes no GDD como integrantes do grupo, atualização das imagens do jogo e referências usadas ao longo da criação do jogo.

28/05/2025 – Gabriel Lima – Ajustes de sumário, atribuição adequada em legendas das figuras.

02/06/2025 – Gabriel Lima – Ajustes na parte de sumário, lista de tabelas e listas de figuras. Atualizado as referências.

03/06/2025 – Gabriel Lima – Troca de algumas figuras por mais atuais, ajustes de formatação menores. Atualizadas as sessões “Mecânicas”, “Fases (níveis)”, “Fase de treino/tutorial”, “Sistema de controle”

04/06/2025 – Atualizado o tópico de "Inspirações" com mudança das descrições em alguns jogos. Pequenas mudanças no item da "Temática Transversal". Atualizado a sessão "Objetos", "Salvar e *Replay*".

SUMÁRIO

1	DEFINIÇÃO DO JOGO	15
1.1	Nome do jogo.....	15
1.2	<i>High Concept</i> do jogo.....	15
1.3	Temática transversal escolhida.....	15
1.4	Gênero	15
1.5	Público-alvo	16
1.6	<i>Game flow</i>	16
1.7	Estilo estético.....	17
1.8	Inspirações.....	17
1.8.1	<i>Helltaker</i>	18
1.8.2	<i>Fat Princess</i>	18
1.8.3	<i>Hearthstone</i>	19
1.8.4	<i>Balatro</i>	20
1.8.5	<i>Cult of the Lamb</i>	21
1.8.6	<i>Inscription</i>	22
1.9	Equipe de desenvolvimento	23
2	TEMÁTICA TRANSVERSAL ABRANGIDA PELO PROJETO	24
3	GAMEPLAY E MECÂNICAS	25
3.1	<i>Gameplay</i>	25
3.2	Progressão do jogo	25
3.3	Estrutura de missões/desafios	25
3.4	Objetivos do jogo	25
3.5	Mecânicas	26
3.6	Movimentação dentro do jogo/Física	26
3.7	Objetos.....	26
3.8	Ações	27
3.9	Combates/Conflitos.....	27
3.10	Economia	27
3.11	Opções de jogo.....	27
3.12	Salvar e <i>Replay</i>	28
3.13	<i>Easter eggs</i> , <i>cheats</i> e conteúdo bônus	28

4	ARTE DO JOGO	29
4.1	Elementos visuais	29
4.2	Elementos sonoros	32
5	NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS	33
5.1	História e narrativa	33
5.2	Mundo do jogo	34
5.3	Áreas do jogo	34
5.4	Fases (níveis)	35
5.5	Fase de treino/tutorial	35
6	INTERFACE	36
6.1	Sistema visual	36
6.2	Sistema de controle	36
6.3	Sistema de ajuda	36
7	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)	37
7.1	Oponentes e IA inimiga	37
7.2	IAs parceiras ou não inimigas	37
7.3	IA de suporte	37
8	ASPECTOS TÉCNICOS	38
8.1	Plataformas de produção	38
8.2	<i>Hardware e software</i> de desenvolvimento	38
8.3	Requisitos e uso de rede	42
9	MODELO DE NEGÓCIOS	43
10	POST-MORTEM	44
	REFERÊNCIAS	45

1 DEFINIÇÃO DO JOGO

1.1 Nome do jogo

Marseille.

1.2 High Concept do jogo

Marseille é um jogo de cartas narrativo para PC (Windows), onde os jogadores assumem o papel do Mago, um arcano do *Tarot de Marseille* que perdeu seus poderes e deve embarcar em uma jornada para restaurar sua essência e corrigir distorções causadas pelo uso errôneo da Roda da Fortuna.

1.3 Temática transversal escolhida

A temática transversal escolhida é a de Direitos Humanos.

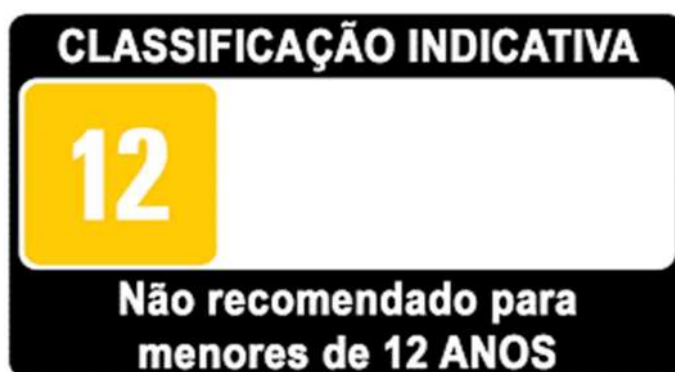
1.4 Gênero

O gênero de *Marseille* é um jogo de cartas narrativo com elementos de estratégia e RPG. O jogo se diferencia por integrar a construção de baralhos com a progressão da narrativa, onde cada carta representa um sentimento inspirado nos arcanos do *Tarot de Marseille*. Através de escolhas interativas, os jogadores influenciam o desenvolvimento da história e o destino dos personagens, tornando a estratégia essencial para avançar no jogo.

1.5 Público-alvo

Marseille é destinado a jogadores que apreciam jogos de cartas, narrativas profundas e mitologias esotéricas, com foco no público jovem e adulto. O jogo possui uma classificação indicativa para maiores de 12 anos devido a temas de fantasia sombria e desafios estratégicos que requerem uma maior maturidade para compreensão e execução.

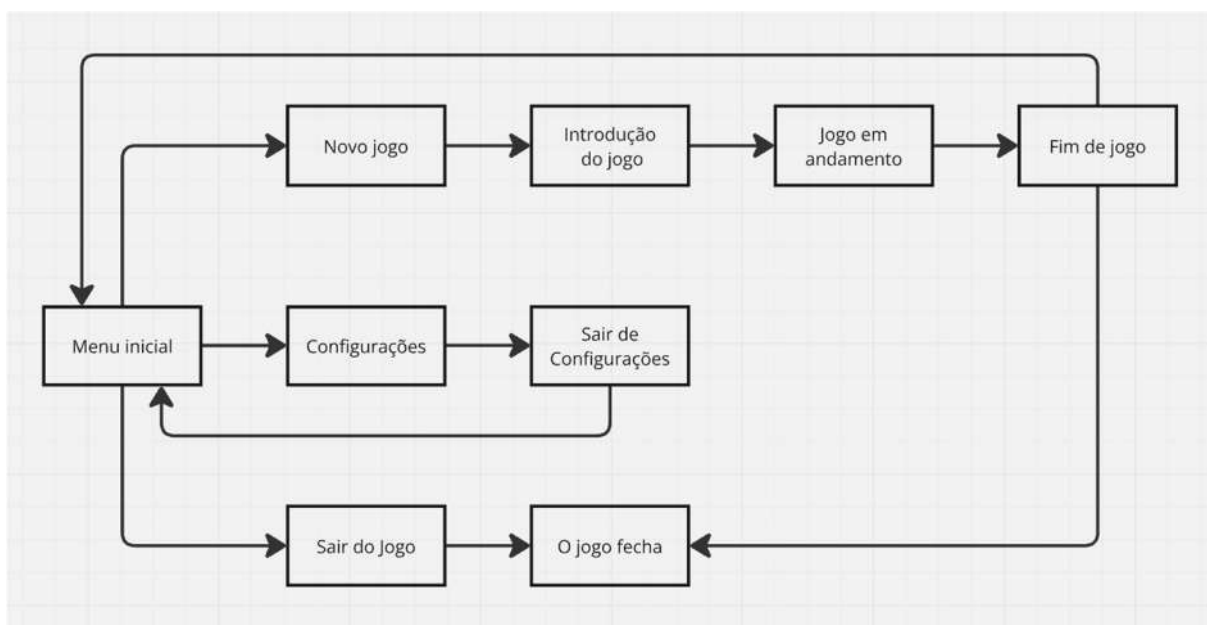
Figura 1 – Classificação Indicativa



Fonte: Ministério da Justiça (2020)

1.6 Game flow

Figura 2 – Game Flow



Fonte: Autoria nossa (2024)

1.7 Estilo estético

O estilo estético de *Marseille* é encantador e vibrante, com uma abordagem visual que atrai e acolhe o jogador em seu mundo mágico. Desenhado em 2D, o jogo apresenta personagens animais cativantes, ilustrados em vetores e ricos em cores vivas misturadas com tons pastéis. A paleta de cores cuidadosamente selecionada e saturada — incluindo azuis, roxos, rosas e turquesas — reforça a atmosfera de fantasia, enquanto detalhes sutis de iluminação e brilhos realçam a profundidade dos personagens e cenários, mantendo a simplicidade visual.

Elementos de design, como padrões místicos e símbolos inspirados no tarô, aparecem em roupas e ambientes, criando uma harmonia com a temática de direitos humanos e o universo do *Tarot de Marseille*, tema central do jogo. Esse estilo não só é visualmente coeso e cativante, mas também sustenta a narrativa e a imersão, aproximando o jogador da mensagem e do universo que *Marseille* busca transmitir, em um equilíbrio entre fantasia, acessibilidade e profundidade temática.

1.8 Inspirações

Marseille foi inspirado por uma combinação única de jogos e obras que exploram temas de estratégia, narrativa interativa e estética mística.

1.8.1 *Helltaker*

Helltaker é um jogo que combina *puzzles* desafiadores com uma narrativa cheia de humor e estilo visual distinto. A inspiração vem da maneira como *Helltaker* usa um design de níveis que exige estratégia e resolução de problemas para avançar, assim como *Marseille* utiliza cartas de sentimentos e decisões táticas para progredir. A estética minimalista e a narrativa envolvente de *Helltaker* também influenciam a forma como *Marseille* explora temas e desenvolve personagens através de encontros significativos.

Figura 3 – *Helltaker*



Fonte: <https://underlevelled.com/2020/05/30/helltaker/> (2020)

1.8.2 *Fat Princess*

Fat Princess é um exemplo notável de como a estratégia e a gestão de recursos podem ser integradas em um jogo. Embora *Marseille* seja um jogo de cartas, a forma como *Fat Princess* mistura estratégia com um toque de humor e interação social serviu de inspiração para a construção de uma narrativa rica e dinâmica, onde escolhas estratégicas têm um impacto direto no desenvolvimento da história e na interação com os personagens.

Figura 4 – *Fat Princess*

Fonte: <https://www.wired.com/2009/08/fat-princess-patch/> (2009)

1.8.3 *Hearthstone*

Hearthstone é uma referência essencial para a mecânica de construção de baralhos em *Marseille*. O jogo apresenta uma abordagem estratégica para o uso de cartas, onde cada uma possui habilidades únicas e interações complexas. A forma como *Hearthstone* permite aos jogadores personalizarem e ajustar seus baralhos para enfrentar diferentes desafios influenciou a maneira como *Marseille* estrutura as suas batalhas e a aquisição de novas cartas de sentimentos. A fluidez e a profundidade estratégica de *Hearthstone* são elementos que *Marseille* busca emular e expandir com sua própria narrativa e simbolismo do tarô.

Figura 5 – *Hearthstone*

Fonte: <https://hearthstone.blizzard.com/pt-br> (2024)

1.8.4 *Balatro*

Balatro é conhecido por sua abordagem inovadora ao gênero de cartas e *roguelike*, oferecendo uma experiência que mistura estratégia com elementos de narrativa e estética esotérica. A integração de diferentes aspectos do design de cartas, como habilidades e efeitos que mudam o rumo do jogo, serviu de inspiração para *Marseille*. O jogo utiliza uma atmosfera mística, principalmente em seus ícones e cartas de planetas (que fornecem multiplicadores para diferentes mãos de *poker*). A forma como os *shaders* do jogo agem e a distribuição do tabuleiro foram de inspiração direta para o projeto. Além disso, é um ambiente onde cada decisão tem um peso significativo, algo que *Marseille* também pretende alcançar ao explorar a simbologia do tarô.

Figura 6 – *Balatro*

Fonte: <https://www.pcgamer.com/balatro-review/> (2024)

1.8.5 *Cult of the Lamb*

Cult of the Lamb combina elementos de *roguelike* com uma estética sombria e uma narrativa rica, criando um ambiente imersivo e intrigante. A inspiração para *Marseille* vem da forma como o jogo utiliza uma abordagem única para a construção de mundo e personagens, misturando mecânicas de jogo com uma história profunda e envolvente. A maneira como *Cult of the Lamb* explora temas sombrios e apresenta desafios que exigem estratégia e planejamento influencia a criação de um jogo que não apenas desafia os jogadores, mas também os envolve emocionalmente.

Figura 7 – *Cult of the Lamb*

Fonte: <https://www.nuuvem.com/br-pt/item/cult-of-the-lamb> (2022)

1.8.6 *Inscription*

Inscription é um jogo que se destaca por sua combinação de elementos de cartas, narrativa e uma atmosfera tensa e misteriosa. A inspiração para *Marseille* vem da forma como *Inscription* integra mecânicas de jogo com uma narrativa complexa e uma atmosfera envolvente. O jogo é conhecido por sua capacidade de manter os jogadores intrigados e desafiados através de uma narrativa não linear e de reviravoltas inesperados, algo que *Marseille* pretende incorporar ao explorar a simbologia e a narrativa do tarô, criando uma experiência rica e multifacetada.

Figura 8 – *Inscription*

Fonte: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/inscription-switch/> (2024)

1.9 Equipe de desenvolvimento

Tabela 1 – Equipe de desenvolvimento

Equipe de desenvolvimento	Atribuições no projeto
Gabriel Souza de Lima	Áudio e Programação
Gustavo Martins Ferrari	Game Design e Documentação
Gwen Monteiro da Silva	Programação e Arte

Fonte: Autoria nossa

2 TEMÁTICA TRANSVERSAL ABRANGIDA PELO PROJETO

A temática de Direitos Humanos é central na construção narrativa de *Marseille*. No jogo, o Imperador utiliza a mágica da Roda da Fortuna para sancionar leis tirânicas que subvertem a ordem natural das coisas, impactando diretamente os direitos fundamentais dos habitantes do reino. O protagonista, o Mago, representado pelo Axolote; e outros arcanos, como os Amantes, são personagens que experimentam a opressão do Imperador (representado pelo Leão). Cada um é afetado de forma única pelas restrições impostas pelo Imperador.

Ao longo da narrativa, são abordados temas como a liberdade individual, o direito à identidade, o direito à vida, e a dignidade humana, todos pilares dos Direitos Humanos. Essa abordagem permite que os jogadores reflitam sobre a importância dos Direitos Humanos, entendendo que suas violações têm consequências severas para a sociedade como um todo.

Os direitos humanos são universais, indivisíveis e interdependentes. A violação de qualquer um deles afeta a dignidade da pessoa e a justiça social. Incorporar essa compreensão em jogos pode sensibilizar os jogadores sobre as consequências das ações e escolhas em uma sociedade. (CANÇADO TRINDADE, Antônio Augusto. **Direitos Humanos e a Dignidade da Pessoa Humana**. São Paulo: Saraiva, 2015.)

3 GAMEPLAY E MECÂNICAS

3.1 Gameplay

Em *Marseille*, o jogador utiliza cartas da sua mão para definir tanto o ataque quanto a defesa durante o jogo. Cada turno permite jogar uma carta de número para atacar ou defender e uma segunda carta de naipe, que potencializa a emoção associada, aplicando efeitos estratégicos ao campo. A jogabilidade envolve planejar a combinação dessas cartas, pensando na melhor forma de neutralizar o oponente ou fortalecer suas próprias ações. Dessa forma, o jogador precisa adaptar sua estratégia constantemente, considerando as cartas disponíveis e as jogadas do adversário.

3.2 Progressão do jogo

Em *Marseille*, o jogador progride ao derrotar seus oponentes, cada um representando uma emoção diferente. Ao vencer, o jogador desbloqueia novas cartas de emoções que são adicionadas ao seu baralho, permitindo mais opções estratégicas para os próximos desafios. Dessa forma, a progressão do jogo está ligada à aquisição de novas emoções e o aprimoramento do baralho.

3.3 Estrutura de missões/desafios

Cada fase apresenta o jogador a um novo oponente que utiliza uma emoção distinta. O principal desafio é enfrentar novas mecânicas de emoções, onde o jogador precisa adaptar suas estratégias para superar os efeitos emocionais do inimigo. Ao derrotá-lo, a emoção correspondente é desbloqueada, adicionando novas cartas ao baralho do jogador, permitindo maior variedade de ações nos próximos desafios.

3.4 Objetivos do jogo

O principal objetivo em *Marseille* é que o jogador, na pele do Mago, ajude os oponentes “derrotando-os”, para assim restaurar suas emoções e direitos perdidos. Ao longo da jornada, o jogador deve libertar os personagens de suas condições impostas, devolvendo-lhes sua liberdade e humanidade. No fim, o Mago enfrentará o Imperador, o responsável por sancionar leis que ferem os direitos de todos, com o intuito de restabelecer a justiça e restaurar os direitos fundamentais do reino.

3.5 Mecânicas

Em *Marseille*, o jogo se desenrola em turnos, com um jogador assumindo o papel de atacante e o outro de defensor. A mecânica central gira em torno de cartas que possuem números e naipes (emoções). No início de cada rodada, o atacante joga uma carta utilizando apenas o número, representando um ataque. O defensor, em resposta, deve jogar uma carta com um número igual ou superior para anular o ataque ou sofrer a diferença como dano.

Na segunda fase, o atacante pode aplicar uma emoção (naipe) à sua carta, o que ativa efeitos mágicos específicos da emoção escolhida. O defensor também pode aplicar uma emoção à sua carta para tentar neutralizar ou modificar o ataque. Após essa etapa, as emoções e números são resolvidos, com as magias impactando o combate, e o número resultante da subtração é o dano que o defensor sofrerá.

Os papéis então se invertem, e o próximo turno começa com o defensor assumindo o papel de atacante. O jogo continua dessa forma até que um dos jogadores tenha sua vida reduzida a zero, o jogador sempre terá um máximo de quinze pontos de vida, enquanto os adversários terão quantidades variadas ao longo da jornada.

3.6 Movimentação dentro do jogo/Física

Não há um sistema de movimentação ou física tradicional. Toda a ação ocorre por meio das interações entre as cartas jogadas pelos jogadores, sem personagens se movendo no espaço ou elementos físicos afetando o ambiente. O foco está nas estratégias de jogadas e nos efeitos das emoções aplicadas às cartas, sem necessidade de movimentação física no cenário.

3.7 Objetos

Os principais objetos em *Marseille* são as cartas e as emoções associadas a elas. Cada jogador possui um baralho de onde tiram suas cartas, o jogador possui quarenta cartas, enquanto a quantidade das cartas dos inimigos varia ao longo da jornada, uma contagem de vida inicial de quinze pontos. As cartas possuem dois componentes: o número, usado para ataque ou defesa, e o naipe, que representa uma emoção (Amor, Esperança, Luto, Culpa etc.), que aplica efeitos mágicos. O jogador

interage com esses objetos escolhendo cartas do baralho, jogando-as estrategicamente e gerenciando o monte de descarte conforme a partida progride.

Figura 9 – Parte frontal com a carta de efeito "Amor"



Fonte: Aatoria nossa

Figura 10 – Parte traseira da carta



Fonte: Aatoria nossa

3.8 Ações

O jogador utiliza do mouse e do teclado do computador para designar suas ações que deseja fazer no jogo.

3.9 Combates/Conflitos

Os combates e conflitos do jogo são exclusivamente as jogadas de cartas e emoções que o jogador usa para atacar e se defender.

3.10 Economia

Não existe esse recurso no jogo.

3.11 Opções de jogo

O jogo possui as opções: “Novo Jogo”, “Opções”, “Sair do Jogo”, “Créditos” e “Sobre o jogo”. Sendo elas responsáveis por: Possibilitar o jogador iniciar uma nova jornada, acessar opções de idioma e controle sonoro, fechar o jogo, acessar créditos com detalhes sobre quem produziu o jogo e suas atribuições e um breve descritivo sobre o que se trata o jogo, respectivamente. Além das opções descritas, é habilitado após iniciar o jogo o botão “Continuar”, que possibilita que o jogador retorne ao jogo de determinado ponto de parada.

Figura 9 – Menu Principal do jogo com opções a disposição



Fonte: Autoria nossa

3.12 Salvar e *Replay*

O jogo possui sistema de salvar que possibilita com que o jogador não tenha de iniciar uma nova jornada toda vez que retornar ao jogo. Esta opção fica ativa no menu principal após o jogador iniciar a jornada. O estado desse save é atualizado baseado no progresso, após cada personagem derrotado, o estado é salvo naquele ponto.

3.13 *Easter eggs*, *cheats* e conteúdo bônus

Não existe esse recurso no jogo.

4 ARTE DO JOGO

4.1 Elementos visuais

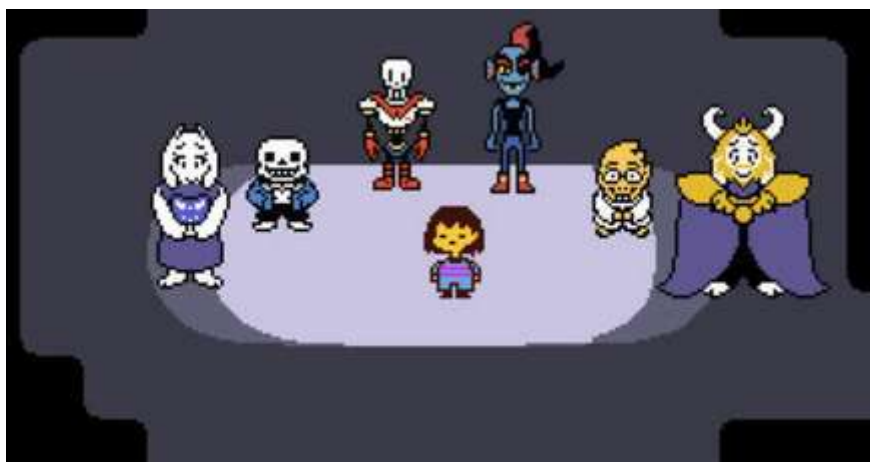
Marseille tem uma temática mística e com as personagens do jogo como animais, em um formato parecido com uma fábula. As personagens estão sendo criadas com referências como “*Cult Of The Lamb*” e “*Undertale*”, tendo uma estética de “desenho animado”.

Figura 10 – Referência: Personagens de *Cult of The Lamb*



Fonte: <https://www.thegamer.com/cult-of-the-lamb-best-character-designs/> (2024)

Figura 11 – Referência: Personagens de *Undertale*



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Characters_of_Undertale_and_Deltarune (2024)

A paleta de cores que o jogo irá utilizar possui cores pastéis e leves, trazendo leveza no consumo visual do jogo. Os naipes/emoções serão representados por figuras chave.

Figura 12 – Arte conceito do Mago



Fonte: Autoria nossa (2024)

Outros elementos com a interface do jogo, letras e símbolos foram pensados com o mesmo intuito de parecerem “leves e harmônicos”, dando a sensação de uma história tranquila e emocionante.

Figura 13 – Paleta de cores



Fonte: Autoria nossa (2024)

Figura 14 – Arte conceito das emoções



Fonte: Autoria nossa (2024)

4.2 Elementos sonoros

Os elementos sonoros do jogo estão sendo desenvolvidos com a ferramenta *FL Studio*, com acordes de piano, sons de violino, sintetizadores. A temática dos elementos sonoros musicais traz uma ambientação mística, misteriosa e ao mesmo tempo calma, com melodia suave.

Figura 15 – Tela do software *FL Studio* com uma das músicas do jogo

Fonte: Autoria nossa (2024)

5 NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS

5.1 História e narrativa

No mundo de *Marseille*, cada uma das personagens representa um arcano do tarô que conhecemos no nosso mundo real como “O Mago”, “O Imperador”, “O Louco”, “A Roda da Fortuna” etc. Cada um dos arcanos tem uma personagem que representa as características de cada carta. O Mago, por exemplo, é representado por um Axolote, uma criatura curiosa, que se adapta em diversos ambientes, tendo uma face amigável e um temperamento calmo. Nesse mundo, o Imperador, representado por um Leão, descobre um artefato antigo chamado “A Roda da Fortuna”. Após mexer com forças que não devia, a Roda da Fortuna causa uma reviravolta no mundo. Todos os arcanos agora estão com suas personalidades e características viradas de cabeça para baixo, inclusive o Mago. O Imperador também é afetado e, corroído pela ganância de poder e pela magia da Roda da Fortuna, ele começa a sancionar leis absurdas pelo reino todo, proibindo relações amorosas, restringindo liberdades de expressão, impedindo direitos de locomoção e outros absurdos. Uma criatura outrora de bom coração e respeitado pelo povo, agora é um déspota e temido por todos.

O Mago acorda um dia em sua casa, se dando conta que está sem seus poderes. Mal sabia ele que havia sido afetado pela Roda da Fortuna aquele dia. Ele então decide ir atrás do que perdeu, mesmo sem saber onde procurar. E é nessa jornada que o Mago aprende que seus poderes vêm da sua empatia, de entender as emoções das pessoas e transformar seus pensamentos, desfazendo a magia da Roda da Fortuna.

Aqui está o quão forte pode ser o nosso poder de empatia. Sem nem tentar, nos tornamos outras pessoas. Quando vemos alguém que está feliz, podemos sentir a alegria dessa pessoa como se fosse a nossa. Quando vemos alguém triste, podemos sentir a dor dela. Entreenedores usam nosso poder de empatia para nos fazer sentir que fazemos parte do mundo de histórias que estão criando. Incrivelmente, nossa empatia pode ser transferida de uma pessoa para outra num piscar de olhos. (SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. 2. ed. Boca Raton: CRC Press, 2015.)

5.2 Mundo do jogo

O mundo de *Marseille* é um universo mágico e acolhedor, onde seres encantadores e cativantes se misturam em paisagens repletas de cores e simbolismos. Inspirado pelo Tarot de Marseille, o ambiente é repleto de elementos visuais que remetem à cultura mística e aos Direitos Humanos, criando uma fusão entre fantasia e temas profundos. Cidades e vilarejos são ilustrados com cores vibrantes que se harmonizam com os tons pastéis, conferindo uma sensação de acolhimento e leveza ao mesmo tempo.

Figura 16 – Arte conceito do mundo de *Marseille*



Fonte: Autoria nossa

5.3 Áreas do jogo

O jogo não possui áreas específicas. *Marseille* possui uma narrativa em forma de texto e imagem e a cada uma dessas transições é apresentada a tela de combate com o inimigo.

5.4 Fases (níveis)

Cada fase representa um dos arcanos do *Tarot* no qual o Mago está debatendo e tentando entender seu sentimento, por exemplo, sendo a primeira fase o debate (combate de cartas) contra o Camaleão.

As fases vão ser intercaladas entre: diálogo inicial, batalha e diálogo final, sendo essa a estrutura seguida durante todo o jogo.

Figura 17 – Tela de *gameplay* contra o Camaleão



Fonte: Autoria nossa

5.5 Fase de treino/tutorial

O tutorial do jogo se passa quando o Mago se encontra com o Louco, representado pelo Camaleão, que é o primeiro combate do jogo. Ele ensina o jogador sobre todos os detalhes do campo de debate, explicando como é resolvido o embate entre o jogador e o inimigo, tais como ataque da carta, emoção jogada no ataque, defesa e emoção jogada na defesa. Além disso, é explicado neste momento o que aconteceu com o mundo do jogo, com isso, o Mago cria a motivação necessária e sai em busca da recuperação de seus poderes.

6 INTERFACE

6.1 Sistema visual

A HUD do jogo se trata de uma visão da mesa de jogo, vista de cima. O jogador terá visão das cartas que estão na sua mão, o tabuleiro onde as cartas serão jogadas e as costas das cartas do oponente, sem visão de quais cartas ele tem na mão.

Figura 18 – Arte conceito da HUD do jogo



Fonte: Autoria nossa

6.2 Sistema de controle

O jogador controla o jogo especificamente com o mouse, clicando nas cartas que deseja jogar ou nas opções que deseja mudar. O teclado também pode ser usado para jogar, com as teclas “Z”, “BARRA DE ESPAÇO” e “ENTER”, sendo usadas para avançar os diálogos que aparecem em tela. ESC para acessar o menu de pausa e ALT+F4 para fechar o jogo.

6.3 Sistema de ajuda

Não existe esse recurso no jogo.

7 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

7.1 Oponentes e IA inimiga

A inteligência dos oponentes é pré-programada, sem uso de “IA” na nossa programação. Os oponentes do jogador são configurados com comportamentos pré-definidos, como escolher a melhor carta que possuem na sua mão, escolher aleatoriamente um número acima do que foi apresentado pelo ataque ou defesa ou até mesmo escolher a carta mais baixa na mão dele. A prioridade principal dos inimigos é fazer com que o jogador tenha sua vida reduzida à zero.

7.2 IAs parceiras ou não inimigas

Não existe esse recurso no jogo.

7.3 IA de suporte

Não existe esse recurso no jogo.

8 ASPECTOS TÉCNICOS

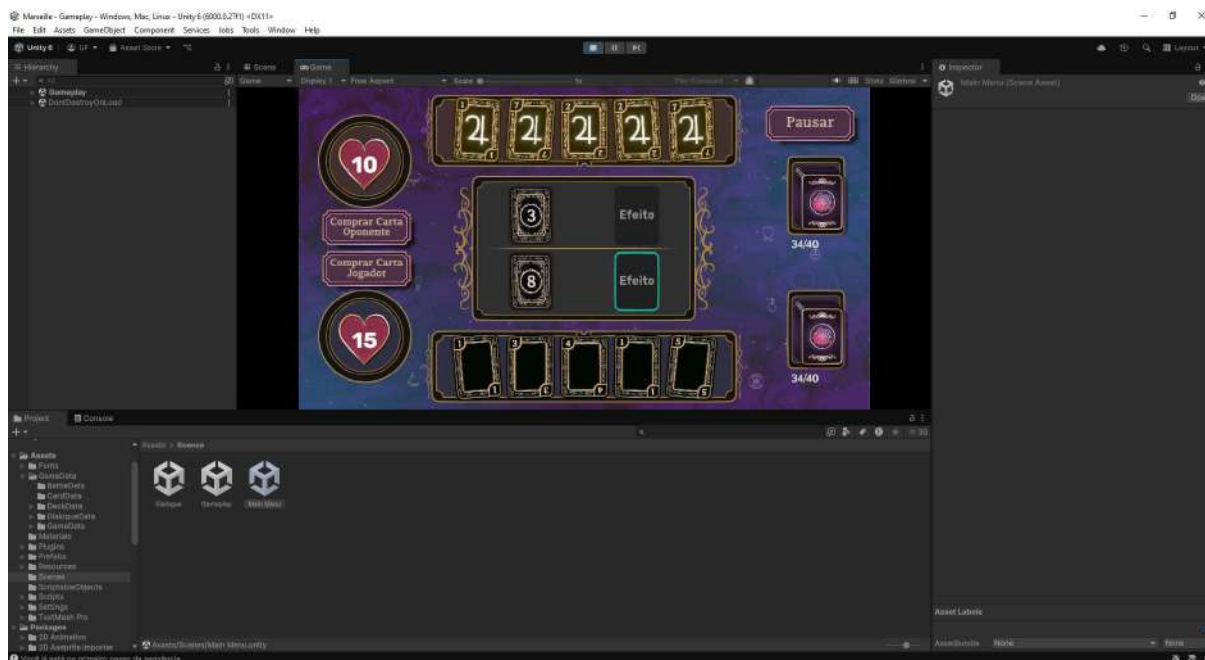
8.1 Plataformas de produção

Marseille está sendo produzido exclusivamente para a plataforma PC (*Windows*). Escolhemos essa plataforma pois abrange uma facilidade grande para a programação e implementação do que planejamos para o jogo.

8.2 Hardware e software de desenvolvimento

No desenvolvimento de *Marseille*, escolhemos ferramentas que não só nos ajudaram a trazer nossas ideias para o jogo, mas também garantiram eficiência e criatividade em todo o processo. Para a programação, utilizamos o *Unity*, uma *engine* muito popular no mercado de jogos, o que também facilitou pesquisas sobre seu funcionamento geral, também nos permitiu implementar as mecânicas de cartas e emoções de maneira flexível e intuitiva para todos os integrantes do grupo.

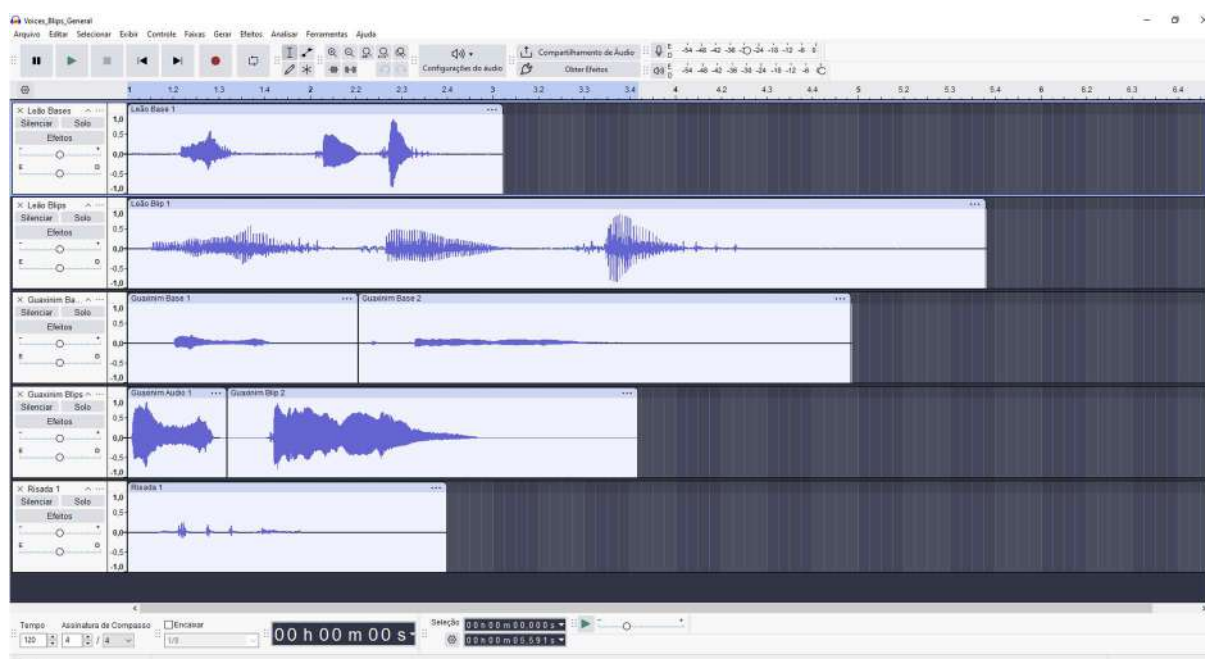
Figura 19 – Jogo em execução dentro do ambiente *Unity*



Fonte: Autoria nossa

No quesito musical, *FL Studio* foi a nossa principal escolha para compor as trilhas sonoras, ajudando a capturar a atmosfera mística do jogo com suas opções de instrumentos virtuais e sintetizadores. Junto a isso, usamos o *Audacity* para editar e mixar os sons, refinando os efeitos sonoros e garantindo que cada som estivesse limpo e envolvente, sem ruídos indesejados.

Figura 20 – Tela do *Audacity* com um projeto de áudio



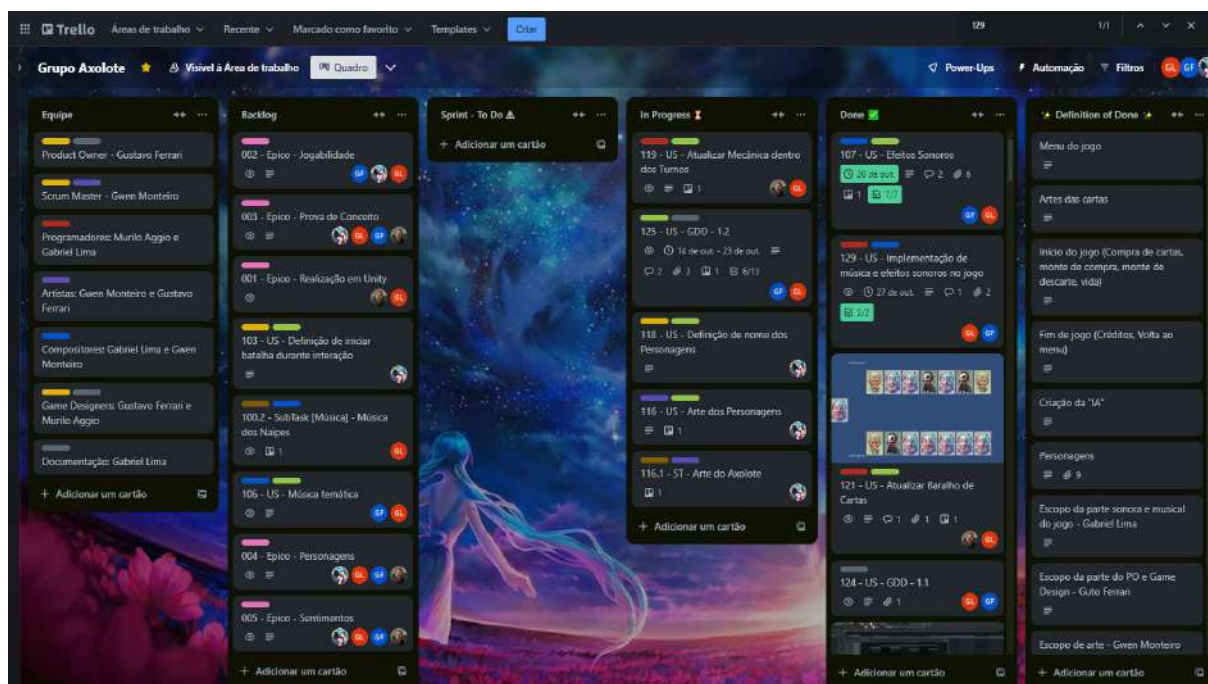
Fonte: Autoria nossa

Para a parte visual, utilizamos o *Illustrator*, que nos deu a precisão necessária para criar os personagens e elementos gráficos. A estética suave e mística do jogo foi cuidadosamente desenvolvida com essa ferramenta, sempre alinhada ao tema esotérico e inspirado no *Tarot de Marseille*, mantendo a harmonia visual em todos o design.

Figura 21 – Tela do *Adobe Illustrator*

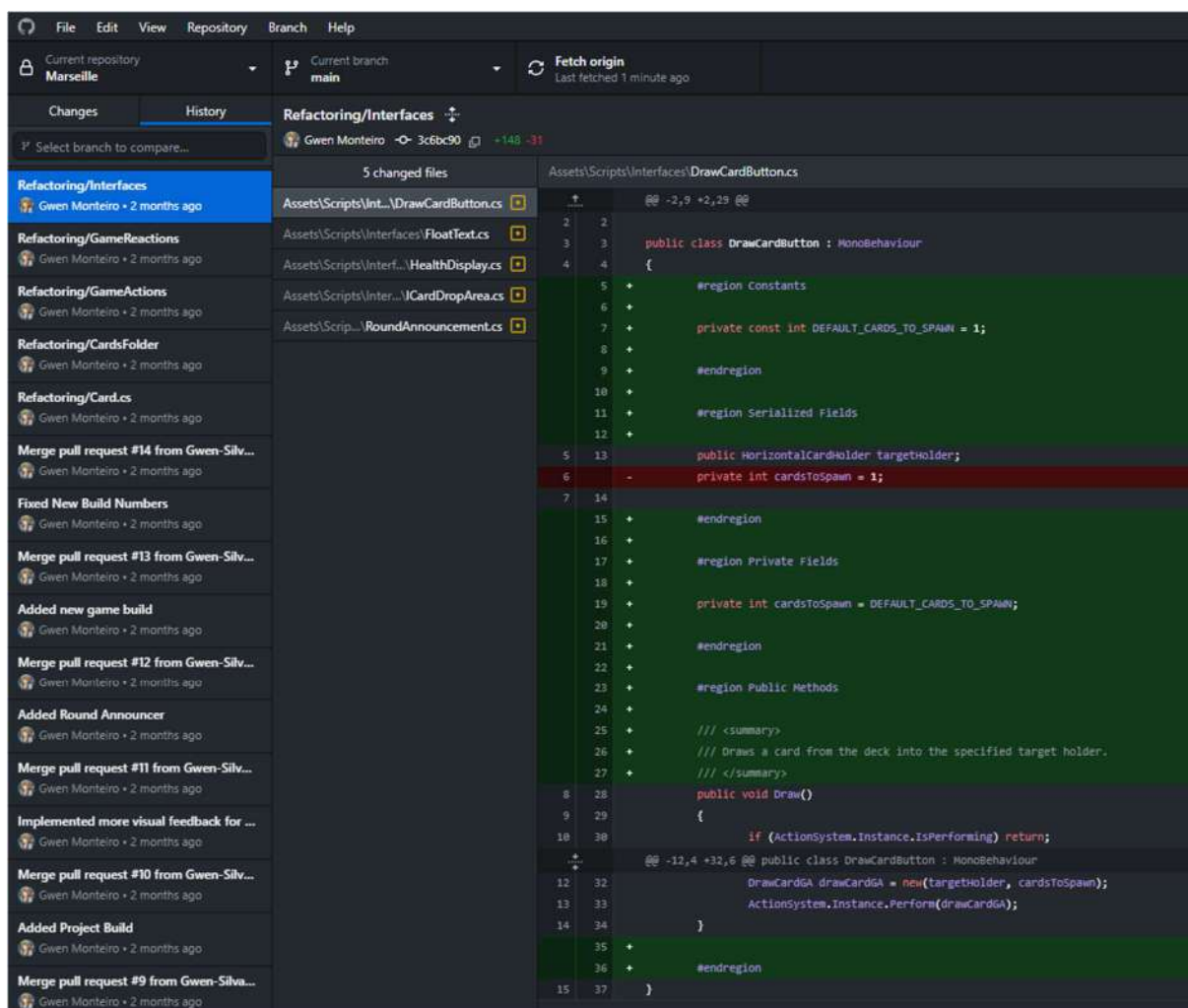
Fonte: Autoria nossa

Na organização do projeto, o *Trello* desempenhou um papel fundamental, ajudando-nos a organizar tarefas, prazos e responsabilidades. Com essa ferramenta, conseguimos manter o controle de cada fase do desenvolvimento, garantindo que todos soubessem o que precisavam fazer e quando, promovendo uma comunicação eficiente dentro da equipe.

Figura 22 – Foto do quadro do projeto no *Trello*

Fonte: Autoria Nossa

Além disso, para garantir o controle de versão do código e manter um histórico detalhado do progresso, utilizamos o *Git* para versionamento local e o *GitHub* para o armazenamento e colaboração em nuvem. Essas ferramentas permitiram que a equipe trabalhasse de forma colaborativa e segura, garantindo que todas as alterações pudessem ser rastreadas e revertidas, caso necessário, além de facilitar a integração do trabalho de cada membro. O uso do *Git* e *GitHub* foi essencial para que pudssemos colaborar de forma remota, compartilhar feedback e garantir a integridade do projeto ao longo de seu desenvolvimento.

Figura 23 – Foto do *GitHub Desktop* exibindo parte do histórico do projeto

Fonte: Autoria nossa

Essa combinação de ferramentas — *Unity*, *FL Studio*, *Audacity*, *Illustrator*, *Trello*, *Git* e *GitHub* — foi essencial não só para a criação de *Marseille*, mas também para facilitar a nossa colaboração, otimizar o fluxo de trabalho e garantir que cada detalhe fosse cuidadosamente planejado e executado, levando o projeto a um resultado de alta qualidade.

8.3 Requisitos e uso de rede

Marseille não fará conexão com a Internet nem com a rede local do computador usado para jogar.

9 MODELO DE NEGÓCIOS

Neste estágio do projeto *Marseille*, não será implementada qualquer forma de monetização, uma vez que o desenvolvimento do jogo está focado exclusivamente em atender os requisitos acadêmicos para a conclusão do curso superior em Tecnologia de Jogos Digitais. O objetivo principal do projeto é a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso e a criação de um produto funcional, que demonstre habilidades técnicas e criativas da equipe de desenvolvimento.

Embora não haja intenção inicial de comercializar o jogo ou implementar compras internas, esta abordagem poderá ser revisada futuramente. Isso se deve ao fato de que, até o momento, a preocupação maior é o atendimento dos requisitos acadêmicos. Portanto, a análise de viabilidade comercial e estratégias de monetização, como vendas diretas, microtransações ou possíveis parcerias para divulgação, poderão ser reformuladas à medida que terminarmos o curso e haja maior viabilidade de tempo para foco na comercialização do projeto.

A ausência de monetização atual reflete uma escolha consciente de focar na qualidade e inovação do projeto acadêmico, permitindo que a equipe explore livremente conceitos de design e mecânicas, sem a pressão de adequar o jogo a demandas de mercado ou retorno financeiro.

10 POST-MORTEM

Uma das conquistas mais notáveis foi a estética atrativa do jogo. A abordagem "fofa" e a paleta vibrante de cores foram muito bem recebidas, contribuindo para uma experiência de jogo acessível e convidativa. O design visual alinhou-se perfeitamente com a proposta do jogo, tornando-o atraente para um público amplo. Além disso, a narrativa impactante foi um ponto forte, pois a integração dos temas de Direitos Humanos na história e nas mecânicas de jogo incentivou os jogadores a refletirem sobre questões sociais relevantes enquanto se divertiam. Outro aspecto positivo foi a colaboração eficaz da equipe, que trabalhou de forma coesa, com uma comunicação aberta e um ambiente de colaboração que permitiu a troca de ideias e soluções criativas durante o desenvolvimento.

Entretanto, a equipe também enfrentou desafios significativos. A gestão do tempo foi uma das principais dificuldades, especialmente durante a fase de testes. O cronograma original se mostrou estressante, resultando em prazos apertados que impactaram algumas decisões de design e implementação. Além disso, encontrar o equilíbrio entre as mecânicas de jogo e a narrativa foi mais desafiador do que o esperado. Algumas mecânicas exigiram ajustes significativos após os testes iniciais, atrasando o desenvolvimento em algumas áreas. A equipe também enfrentou uma curva de aprendizado em relação às ferramentas de desenvolvimento e design, o que levou a desafios técnicos e atrasos na implementação de certas funcionalidades.

Em considerações finais, o desenvolvimento de *Marseille* foi uma jornada repleta de aprendizados e desafios, resultando em um produto que não só entrega uma experiência divertida, mas também provoca reflexões significativas sobre temas importantes. As lições documentadas neste post mortem servirão como base para o desenvolvimento de futuros projetos, ajudando a equipe a crescer e a se aprimorar continuamente. Com as experiências adquiridas, estamos mais preparados para enfrentar os desafios de nossos próximos jogos e criar experiências ainda mais impactantes e envolventes.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ernest; DORMANS, Joris. *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley: New Riders, 2012.
- CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato: New World Library, 2008.
- DEBUSSY, Claude. *Clair de Lune*. 1890. Arquivo MIDI. Disponível em: <https://bitmidi.com/uploads/35017.mid>. Acesso em: 17 abr. 2025.
- DEBUSSY, Claude. *Golliwog's Cake Walk*. 1908. Arquivo MIDI. Disponível em: <https://bitmidi.com/uploads/28567.mid>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- DEBUSSY, Claude. *Rêverie*. 1890. Arquivo MIDI. Disponível em: <https://bitmidi.com/uploads/29648.mid>. Acesso em: 12 abr. 2025.
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Games and Narrative: An Analytical Framework*. New York: Routledge, 2014.
- GEOFF-BREMNER-AUDIO. *card_deck_flick_click.mp3*. Freesound. Disponível em: <https://freesound.org/people/Geoff-Bremner-Audio/sounds/682449/>. Acesso em: 20 out. 2024.
- HOGANTHELOGAN. *Throwing Cards On Table*. Freesound. Disponível em: <https://freesound.org/people/HoganthelLogan/sounds/466796/>. Acesso em: 09 out. 2024.
- MOORE, Julian. *Tarot: Understanding the Symbolism and Card Reading*. London: Studio House Publishing, 2013.
- NICHOLS, Sallie. *Tarot and the Archetypal Journey: The Jungian Path from Darkness to Light*. York Beach: Weiser Books, 2019.
- ORIGINAL_SOUND. *Confirmation Downward*. Freesound. Disponível em: https://freesound.org/people/original_sound/sounds/366104/. Acesso em: 09 out. 2024.
- ORIGINAL_SOUND. *Confirmation Upward*. Freesound. Disponível em: https://freesound.org/people/original_sound/sounds/366102/. Acesso em: 09 out. 2024.
- OSBORNE, Toby. *Narrative Design for Indie Games: Finding the Value Between Systems and Story*. New York: Taylor & Francis, 2020.
- PIXABAY. *Marimba Lose*. Pixabay. Disponível em: <https://pixabay.com/pt/sound-effects/marimba-lose-250960/>. Acesso em: 09 out. 2024.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.

SATIE, Erik. *Le Piccadilly*. 1904. Arquivo MIDI. Disponível em: <https://bitmidi.com/uploads/28967.mid>. Acesso em: 24 abr. 2025.

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 2. ed. Boca Raton: CRC Press, 2015.

SYLVESTER, Tynan. *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

ZAMMIT, Jessica. *Human Rights and Video Games: How Video Games Can Impact Society*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, v. 12, n. 2, p. 95-111, 2020.