



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

ALEX DE SALES TORRES

RESIDENT EVIL DEMAKE:

Um estudo de *character design* em *pixel art*
de um jogo clássico do *Playstation* para *Game Boy*

Caruaru

2022

ALEX DE SALES TORRES

RESIDENT EVIL DEMAKE:

Um estudo de *character design* em *pixel art*
de um jogo clássico do *Playstation* para *Game Boy*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Área de concentração:

Ilustração

Orientador (a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Caruaru

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Torres, Alex de Sales.

Resident evil demake: Um estudo de character design em pixel art de um jogo clássico do Playstation para Game Boy / Alex de Sales Torres. - Caruaru, 2022.

100 : il., tab.

Orientador(a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design - Bacharelado, 2022.

1. Ilustração. 2. Character design. 3. Pixel art. 4. Game design. 5. Retrogaming. I. Lima, Ricardo Oliveira da Cunha. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

ALEX DE SALES TORRES

RESIDENT EVIL DEMAKE:

Um estudo de *character design* em *pixel art*
de um jogo clássico do *Playstation* para *Game Boy*

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Coordenação do Curso
de Design do Campus Agreste da
Universidade Federal de Pernambuco –
UFPE, na modalidade de monografia,
como requisito parcial para a obtenção
do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 25/05/2022

BANCA EXAMINADORA

Ricardo Oliveira da Cunha Lima (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Fábio Caparica de Luna (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Rosangela Vieira de Souza (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico ao Alex do passado.

“Consegui, tá vendo!?”

AGRADECIMENTOS

Escrever uma monografia foi um desafio para mim por diversos motivos. Tudo parecia dar errado comigo e com o mundo nos últimos 2 anos, entre o início e o fim deste trabalho. Um período de extrema desordem e insegurança, em que fui testado de diversas formas, e várias partes da minha vida foram postas a prova. Algumas persistem, outras ficaram pelo caminho, mas as coisas são assim mesmo. A dificuldade foi grande, mas consegui concluir com êxito, com muito esforço e pouca disciplina, mas fico muito feliz com o resultado. Expresso aqui enorme gratidão às pessoas que me apoiaram nessa demanda.

Primeiramente agradeço a meus amados pais Wilza e Aldenor que fizeram tanto pela minha formação. Sem eles, eu não seria ninguém, literal e figurativamente. Não seria ninguém também sem minha irmã Williane, a quem amo com todas as minhas forças e de quem recebo forças pra continuar. Minha irmã é minha maior fã e a pessoa mais incrível que eu conheço.

Quero agradecer também a André Felipe, por ser um dos meus melhores amigos, sempre disponível para conversar quando eu mais precisei. Agradeço a Beatriz Medeiros, mãe de Boris, pela ajuda com as normas da ABNT, a Lucas Cabral e Luiz Melo pelo incentivo. Agradeço também a Jamilly Micenas e Carlos Lima, por me inspirarem tanto e simplesmente por existirem e serem meus amigos, assim como Luan Mauricio e Cleiton Miguel, que acreditam tanto no meu potencial e não me deixam esquecer isso.

Sou muito grato também a todos os meus professores e a meus colegas de trabalho. A meus amigos e conhecidos da faculdade, que não vou conseguir citar nominalmente aqui, pois são inúmeros, mas estão todos guardados no meu coração por ter feito parte da minha trajetória como designer. Seguiremos juntos por muito tempo ainda, tenho certeza.

Agradeço a meu orientador Ricardo Cunha Lima, por me incentivar, mesmo quando troquei de tema na metade do projeto. Agradeço também a Joselito por me ouvir por tanto tempo e me ajudar nas lutas internas.

A todos vocês, muito obrigado por tudo.

RESUMO

Desde a invenção dos jogos eletrônicos como produto de entretenimento, a experiência de jogar videogame gera momentos que marcam a vida de quem joga. Esse efeito de nostalgia faz com que o jogador crie um laço com jogos que fizeram parte da sua vida e queira reviver os momentos relacionados ao jogo em questão. Esses aspectos geram um movimento na comunidade amante de jogos antigos que revisita estas experiências jogando jogos já descontinuados devido à constante evolução da indústria. Sabendo que a pixel art é uma estética comum nos jogos antigos, este estudo objetiva o desenvolvimento de uma proposta de character design de três personagens do jogo *Resident Evil*, título popular do Sony Playstation lançado em 1996 na estética utilizada para desenvolver jogos para o *Nintendo Game Boy*, console portátil popular no fim dos anos 90.

Palavras-chave: Character design, pixel art, demake, retrogaming.

ABSTRACT

Since the invention of electronic games as an entertainment product, the experience of playing video games can generate moments that mark the lives of those who play. This nostalgia effect makes the player create a special bond with the games that were part of his life and makes him want to relive the moments related to the game in question. These aspects created a movement in the old game lover's community in which they revisited these experiences by playing games already discontinued due to the constant evolution of the industry. Knowing that pixel art is a common aesthetic in old games, this study aims to develop a character design proposal for three characters from the game Resident Evil, a popular Sony Playstation title released in 1996. The aesthetic used in this project came from the Nintendo Game Boy, a popular portable console in the late 90's.

Keywords: Character design, pixel art, demake, retrogaming.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01	Diagrama ilustrando as etapas da jornada do herói	24
Figura 02	Tela do jogo Metroid Fusion	28
Figura 03	Exemplos de padronagem por repetição	31
Figura 04	Interação com outros sprites.	32
Figura 05	Cores resultantes dos tons de cinza com a pigmentação da tela do <i>Game Boy</i>	32
Figura 06	<i>The Last of Us</i> demake. feito para <i>Playstation</i>	33
Figura 07	Super Mario (NES) e Super Mario Land (Game Boy)	34
Figura 08	Projeto <i>Resident Evil</i> para <i>Game Boy Color</i>	35
Figura 09	Capa do jogo Resident Evil	37
Figura 10	Serviço de Resgate e Táticas Especiais de <i>Raccoon City</i> . Os S.T.A.R.S.	38
Figura 11	Principais referências para Resident Evil Demake	44
Figura 12	Figura 12 - Cores utilizadas para o desenvolvimento de <i>pixel arts</i> na estética do <i>Game Boy</i>	53
Figura 13	Design original de Jill Valentine	54
Figura 14	Mapa mental de Jill Valentine	58
Figura 15	Moodboard para Jill Valentine	59
Figura 16	Estudo de miniaturas e silhuetas de Jill Valentine	61
Figura 17	Sprites dos protagonistas de Legend of Zelda e Super Mario Land	62
Figura 18	Esboços para cartunização de Jill Valentine	62
Figura 19	estudos de estilização dos sprites de Jill	63
Figura 20	Combinação de estilos para os sprites de Jill Valentine	64
Figura 21	Refinamento sprite Jill Valentine	65
Figura 22	Comparação das silhuetas dos últimos sprites de Jill Valentine	66
Figura 23	Vistas de frente, lado e trás de Jill Valentine	67
Figura 24	Ciclos de caminhada de Jill Valentine	67
Figura 25	Design original de Barry Burton	68
Figura 26	Mapa mental de Barry Burton	72

Figura 27	Moodboard de Barry Burton	73
Figura 28	Estudo de miniaturas e silhuetas de Barry Burton	74
Figura 29	Esboços de cartunização de Barry Burton	75
Figura 30	Estilização de Barry Burton	76
Figura 31	Refinamento do sprite de Barry Burton	77
Figura 32	Comparação de silhuetas dos últimas versões de Barry Burton	78
Figura 33	Vistas de frente, lado e trás de Barry Burton	78
Figura 34	Ciclos de caminhada de Barry Burton	79
Figura 35	Design original de Albert Wesker	80
Figura 36	Mapa mental de Albert Wesker	83
Figura 37	Moodboard de Albert Wesker	84
Figura 38	Estudos de miniaturas e silhuetas de Albert Wesker	85
Figura 39	Esboços de cartunização de Albert Wesker	86
Figura 40	Combinação e estilização do sprite de Albert Wesker	87
Figura 41	Adaptação de largura do sprite de Albert Wesker	88
Figura 42	Refinamento do sprite de Albert Wesker	88
Figura 43	Comparação das silhuetas das últimas versões de Wesker	88
Figura 44	Vistas de frente, lado e trás de Albert Wesker	89
Figura 45	Ciclos de caminhada de Albert Wesker	90
Figura 46	Hall de entrada	90
Figura 47	Sala de jantar	92
Figura 48	Esboços do hall de entrada(acima) e sala de jantar(abaixo)	92
Figura 49	Pixel art do hall de entrada	93
Figura 50	tileset do hall de entrada	94
Figura 51	Pixel art da sala de jantar	95
Figura 52	Tileset da sala de jantar	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Método utilizado por Guilherme Rodrigues (2015)	48
Tabela 2	Adaptações feitas no método usado por Rodrigues (2015)	50
Tabela 3	Conceituação de Jill Valentine	57
Tabela 4	Conceituação de Barry Burton	71
Tabela 5	Conceituação de Albert Wesker	82

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	OBJETIVOS.....	15
2.1	OBJETIVOS GERAIS.....	15
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
3	JUSTIFICATIVA.....	16
4	REFERENCIAL TEÓRICO.....	17
4.1	CONCEPT ART.....	17
4.1.1	concept art e design.....	17
4.1.2	concept art nos jogos.....	18
4.2	NARRATIVA.....	19
4.2.1	jornada do herói.....	19
4.2.2	inconsciente coletivo.....	20
4.2.2.1	Herói.....	21
4.2.2.2	Mentor.....	21
4.2.2.3	Guardião do Limiar.....	22
4.2.2.4	Arauto.....	22
4.2.2.5	Camaleão.....	22
4.2.2.6	Aliado.....	23
4.2.2.7	Sombra.....	23
4.2.2.8	Pícaro.....	23
4.2.3	etapas da jornada do herói.....	23
4.2.3.1	Mundo comum.....	24
4.2.3.2	Chamado à aventura.....	25
4.2.3.3	Recusa ao chamado.....	25
4.2.3.4	Encontro com o mentor.....	25
4.2.3.5	Travessia do primeiro limiar.....	25
4.2.3.6	Testes, aliados, inimigos.....	26
4.2.3.7	Aproximação da caverna.....	26
4.2.3.8	Provação.....	26
4.2.3.9	Recompensa.....	26
4.2.3.10	Caminho de volta.....	27

4.2.3.11	Ressureição.....	27
4.2.3.12	Retorno com o elixir.....	27
4.3	PIXEL ART.....	27
4.4	GAME BOY.....	29
4.5	DEMAKE.....	33
5	O JOGO.....	37
5.1	ENREDO.....	37
5.2	JOGABILIDADE.....	39
5.2.1	personagens.....	40
6	METODOLOGIA.....	42
7	CONCEITUAÇÃO.....	43
7.1	GAME CONCEPT DOCUMENT.....	43
7.2	PROCESSO CRIATIVO.....	46
7.2.1	etapas do processo criativo.....	46
8	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	52
8.1	CORES.....	52
8.2	CONCEPÇÃO CRIATIVA.....	53
8.3	JILL VALENTINE.....	54
8.3.1	histórico narrativo de jill valentine.....	55
8.3.2	desenvolvimento do concept art de jill valentine.....	56
8.4	BARRY BURTON.....	68
8.4.1	histórico narrativo de barry burton.....	68
8.4.2	desenvolvimento do concept art de barry burton.....	70
8.5	ALBERT WESKER.....	80
8.5.1	histórico narrativo de albert wesker.....	80
8.5.2	desenvolvimento do concept art de albert wesker.....	82
8.6	CENÁRIOS.....	91
9	CONCLUSÃO.....	96
	REFERÊNCIAS.....	98

1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos são hoje uma das formas mais populares e sofisticadas de cultura e entretenimento. Sua popularidade se dá pelo alcance da mídia pelo mundo e isso possibilitado pela quantidade de tecnologia necessária para seu desenvolvimento.

Como é dito por Johan Huizinga (2007) no livro *Homo Ludens*, o jogo pode ser mais antigo que a cultura, pois a cultura exige algum nível de civilização, ao contrário do jogo, que não depende de civilização para acontecer.

As formas de se jogar, trazem consigo significados sobre a vida. treinamentos lúdicos para situações reais, ainda que com regras que protegem a integridade dos jogadores. Filhotes de Cachorro brincam de morder, simulando ataques de ira e lutas fatais, mas sem realmente morder com força um ao outro, pois o intuito não é machucar e sim aprender e se divertir.

Jogar, portanto, em sua forma mais básica é uma forma de aprender mais sobre o mundo, além de gastar energia e distrair. O ser humano possui incontáveis jogos. Cada um com um conjunto de regras e um propósito (HUIZINGA, 2007).

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram junto com os avanços das ciências da computação. A princípio, desenvolvia-se jogos simples devido a necessidade de demonstrar a capacidade dos computadores. Esse cenário muda drasticamente quando se descobre a rentabilidade dos jogos.

No ano de 1972, o jogo "*Pong*" é desenvolvido e distribuído pela Atari. O jogo consistia em uma tela preta, onde um ponto com velocidade constante é jogado de um lado pro outro por dois jogadores adversários, cada um com sua "raquete" virtual, composta de uma barrinha que se move verticalmente em cada lado da tela. É o mesmo conceito do jogo de *ping-pong* (WHITWORTH, 2013).

Pong foi o primeiro jogo de sucesso, seguido por diversos outros, como "*Pacman*" e "*Space invaders*" que, cada um a seu tempo, foram ampliando o interesse do público por videogames.

A cada ano que se passa, até os dias de hoje, os jogos eletrônicos tornam-se cada vez mais complexos. Grandes empresas trouxeram uma inovação atrás da outra, tornando os jogos eletrônicos um meio de comunicação maior que as indústrias de

cinema e música juntas. Sendo assim, técnicas de narrativa e criação de personagens, até então presentes nos mitos, na literatura e no cinema, são amplamente utilizadas no âmbito dos videogames, a fim de imergir o jogador em novas histórias e gerar experiências marcantes.

Devido ao seu grande poder de envolvimento, os videogames geram experiências únicas em quem joga, fazendo com que seja criado um vínculo com o jogo jogado, criando no jogador um sentimento de nostalgia por jogos antigos que fizeram parte da sua vida por um certo período de tempo.

Esse fenômeno de desejo de revisitar uma experiência de nostalgia é a base para um movimento chamado *Retrogaming*.

O *Retrogaming* é o ato de revisitar jogos antigos e de referenciar jogos antigos em jogos novos, seja graficamente, mecanicamente, jogando no *hardware* original ou emulando em outro equipamento (SUOMINEN, 2007).

Para o autor deste trabalho, um jogo que traz nostalgia é o *Resident Evil*, lançado para o *Sony Playstation*, na segunda metade da década de 90, assim como os joguinhos monocromáticos do *Nintendo Game Boy*, emulados no computador.

O presente estudo visa o tratamento estético do jogo *Resident Evil*, do *Playstation*, segundo as limitações gráficas do *Game Boy*, de acordo com os parâmetros de design de personagem estabelecidos pela plataforma original.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

- Desenvolver projeto de concept art dos personagens do jogo *Resident Evil* de *Playstation* para os aspectos gráficos do *Game Boy*.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudar limitações técnicas de software relacionadas as características gráficas do *Game Boy*;
- Entender os conceitos de design de personagem para jogos;
- Produzir proposta de design de personagens para uma versão retrô do jogo *Resident Evil*.

3. JUSTIFICATIVA

Com mais de 30 anos de existência, a indústria dos jogos vem formando jogadores e proporcionando experiências memoráveis, gerando na pessoa que joga um sentimento de pertencimento que vai despertar dali a algum tempo o sentimento de saudade e ânsia por retornar às dadas experiências, as quais lhe proporcionou um período de divertimento e prazer. Esse apego emocional é chamado atualmente de nostalgia (SUOMINEN, 2007).

A nostalgia, no que se refere ao mundo dos jogos eletrônicos, é o agente motivador para um fenômeno que compreende o ato individual e coletivo de revisitar um jogo de tempos passados, jogando e colecionando os jogos antigos em seus dispositivos genuínos, ou em emuladores no computador. Jogar jogos modernos com referência estética e/ou sonora oriundos de jogos de épocas passadas também faz parte desse fenômeno que é, hoje em dia reconhecido como *retrogaming* (WULF, 2018).

O *retrogaming* é uma cultura que valoriza as experiências de jogos vividas no passado e celebra essas experiências preservando e revisitando esses jogos, que já estão descontinuados e caindo no esquecimento.

É dito que o *retrogaming* começou a emergir já no fim dos anos 80 e nos anos 90 enquanto entusiastas dos jogos de computador começaram a perceber mudanças na cena cultural dos jogos eletrônicos e a experienciar a desaparecimento de seus jogos e plataformas favoritas, e começaram a saudar as maneiras antigas de jogar jogos de épocas passadas (SUOMINEN; VAAHENSALO, 2019).

Este estudo se propõe a desenvolver o character design do jogo *Resident Evil* (1996), nos padrões estéticos de um console já descontinuado e consagrado pela cultura *retrogaming*: o *Nintendo Game Boy* referenciando assim duas épocas de grande importância na história dos videogames e criar um produto que fomente a cultura do *retrogame*.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 CONCEPT ART

Para que se compreenda o design de personagem e suas aplicações na indústria do entretenimento, é importante que se entenda o significado do termo “*concept art*”.

Numa tradução literal, *concept art* significa “arte conceitual”. O termo tem múltiplos significados em português e pode causar confusão com o movimento artístico da arte conceitual. O sentido ao qual nos referimos, no presente estudo, é aquele que se refere ao processo de concepção visual para videogames e outras produções (RODRIGUES, 2015).

Com base numa história pré-definida por roteiro, o *concept art* ocorre no início do processo de criação de um personagem. Trata-se de uma fase de desenvolvimento iterativo. É nessa etapa onde o desenhista poderá esboçar todos os tipos de ideias antes de pensar em aspectos práticos (PIPES, 2010). Nela serão definidos visualmente as principais características do projeto através de técnicas de ilustração. O processo não se define pela técnica ou acabamento e pode ser feito com esboços a lápis no papel, ou recorrendo a técnicas tradicionais ou digitais de finalização, a critério do artista e da demanda, conforme o desenvolvimento visual se desenvolve. O *concept art* define os principais eventos da história (WHITE, 2009).

O desenhista conceitual desempenha dois papéis no processo de *concept art*: Visualizar um projeto que ainda não existe, e apresentar soluções para o cliente, que em geral é a pessoa ou o time que idealiza o projeto. Este trabalho não é feito de maneira totalmente livre, assim como faz um artista inteiramente criativo. O desenhista conceitual precisa levar em consideração as necessidades do cliente, que direciona o processo de criação do projeto, para que este seja executado com o máximo de eficiência (PIPES, 2010).

4.1.1 Concept art e design

O *concept art* é usado no design de maneira semelhante que os demais projetos visuais. Alan Pipes (2007) explica em “Desenho para Designers” (2007), sobre a aplicação do *concept art* no design de produto, que a etapa chamada de

“estágio conceitual de Design” é o primeiro passo para o desenvolvimento de um artefato. Nesta etapa, o designer tem a função de tornar visuais as orientações dos responsáveis pelos projetos através de diversos desenhos e esboços e oferecer uma variedade de soluções e caminhos a serem seguidos. A criação de alternativas é um dos principais aspectos do estágio conceitual. Seguindo rumo a um design mais completo de maneira iterativa (Pipes 2010)

4.1.2 Concept art nos jogos

Em seu livro, Lee Sheldon (2017) diz que uma personagem não deve ser escrita apenas para cumprir um papel mecânico no jogo. Se o autor estiver buscando um personagem interessante ao jogador, deverá pensar de forma mais profunda.

Segundo o autor, um personagem bem moldado possui 3 dimensões, além das três dimensões espaciais, que são utilizadas na computação gráfica para construir cenários, artefatos em cena e os personagens em seu contexto visual. As dimensões do personagem são: **física, sociológica e psicológica**. Elas se aplicam em todas as personagens de um jogo, tanto as personagens do jogador (PJ), quanto as personagens não jogáveis. Ou *non playable character* (NPC). Estas dimensões têm função de dar a profundidade necessária para que a personagem se torne coerente ao jogador (SHELDON, 2017).

As **características físicas** do personagem são as primeiras com as quais o jogador se relaciona. Essas características são desenhadas de modo a fazer o personagem se encaixar em seu papel no jogo, assim como um ator se caracteriza para um filme.

As **características sociológicas** indicam o passado da personagem, seu ambiente, experiências passadas com seus semelhantes e com sua cultura. Dessa maneira é possível pôr em perspectiva as possíveis decisões e ações futuras do personagem.

A **dimensão psicológica** abrange os aspectos do subconsciente do personagem. Aspectos intrínsecos na psique da personagem, características que nem ela própria sabe sobre si mesma. Lee Sheldon diz que “A mais inconsciente das personagens pode ser a mais interessante”. Segundo o autor, fica a critério de quem escreve revelar esses aspectos ao observador ou não (SHELDON, 2017)

4.2 NARRATIVA

A narrativa é o ato de representar o factual ou o ficcional, com o intuito de transmitir um conhecimento, mensagem, ou causar efeito ou emoção ao interlocutor (RODRIGUES, 2017). Para narrar uma história, é importante que se tenha em mente uma estrutura, que foi se estabelecendo de maneira inconsciente através dos tempos. Esse tópico foi amplamente discutido por diversos pensadores. Os que serão considerados nesta pesquisa são Carl. G. Jung, que estudou os arquétipos que se repetem no inconsciente coletivo, e Joseph Campbell, que observou um padrão nos contos épicos desde muito cedo na história da humanidade e compilou esses padrões numa só narrativa: A Jornada do Herói.

4.2.1 Jornada do Herói

A obra “O herói de mil faces”, escrito por Joseph Campbell em 1949, aborda a maneira como histórias sobre figuras heróicas através dos tempos são contadas ao redor do mundo. Explica também, de maneira instrucional, o que ele considera um dos temas mais persistentes da tradição oral e da literatura escrita: a Jornada do Herói.

Em seus estudos sobre a mitologia de diversas culturas ao redor do mundo, Campbell percebe que grande quantidade de histórias, conscientemente ou não, seguem padrões. Tais narrativas podem ser entendidas em termos daquilo que Campbell chama de “jornada do herói”, ou “monomito”.

Segundo Campbell, os contos do folclore através dos tempos, são uma só história, contada e recontada infinitas vezes com infinitas variações (Vogler. C, 1998 e Rissatti 2015)

O autor reuniu esses aspectos em seu livro que se tornou um pilar a ser reconhecido pela maioria dos escritores e impactou a indústria cinematográfica contemporânea sendo assumidamente uma base importante para roteiristas influentes.

Em “A Jornada do Escritor”, de Christopher Vogler (1998), o autor analisa e reformula a metodologia de Campbell, criando uma versão mais simples, porém não

menos eficiente de se construir uma história, levando em consideração os estágios da jornada herói e os Arquétipos do inconsciente coletivo, estudados por Carl Gustav Jung.

4.2.2 Inconsciente coletivo

O inconsciente é, segundo o psicólogo Carl Gustav Jung (2009), a porção mais profunda da psique onde se acumulam conteúdos esquecidos, as experiências que geram significado e determinam traços da personalidade do indivíduo. Jung defendia a existência de um inconsciente coletivo originário da hereditariedade e que é presente em todos os indivíduos gerando significados de maneira semelhante.

Para entendermos inconsciente coletivo precisamos diferenciá-lo do inconsciente pessoal. Para Jung, o inconsciente pessoal é formado de conteúdos que já foram conscientes, mas que desapareceram da consciência, pois foram esquecidos ou reprimidos. Já os conteúdos do inconsciente coletivo nunca estiveram na consciência, portanto não são uma aquisição pessoal, mas uma herança. A hereditariedade é a origem do inconsciente coletivo (JUNG et al. 2016).

Assim, ao mesmo tempo que os conteúdos do inconsciente pessoal são em sua grande parte complexos emocionais geradores de significado, o conteúdo do inconsciente coletivo é constituído principalmente de arquétipos.

Arquétipos são tipos arcaicos e primordiais, imagens universais que existem desde sempre, e ocorrem em todos os cantos do mundo (JUNG; MURMIS, 2009). Jung estuda diversos arquétipos que são recorrentes desde a antiguidade nos mitos e contos de fadas. Esses conceitos são usados até hoje na criação de personagens determinando a relação destes com a história em que estão inseridos. Destes arquétipos observados por Jung, o presente trabalho se baseará naqueles que são citados n'A Jornada do Escritor de Vogler (1998) para analisar as personagens do jogo *Resident Evil*.

Vogler (1998) faz uma seleção dos arquétipos que considera os mais frequentes nas histórias e portanto, mais úteis para um escritor ou roteirista. Estes são: **herói, mentor, guardião do limiar, arauto, camaleão, sombra, aliado e pícaro**. O autor sugere que os arquétipos desempenham o drama da vida e são ferramentas importantes para que se possa compreender o propósito de um personagem na

narrativa. É importante perceber que os arquétipos são funções a serem desempenhadas pelas personagens no decorrer da narrativa. Assim sendo, é como se os arquétipos funcionassem como máscaras, vestidas e despidas pelas personagens conforme suas relações se desenvolvem na história (Vogler. C, 1998 e Rissatti, 2015).

Em seguida iremos apresentar os arquétipos utilizados neste trabalho e que funções estes desempenham.

4.2.2.1 Herói

O herói é a personagem em que são concentradas as ações que, voluntária ou involuntariamente, impulsionam a história e cujo ponto de vista é acompanhado pelo jogador. A palavra herói vem do grego e significa “proteger e servir” (VOGLER. C, 1998). É a personagem que se sacrifica e enfrenta desafios pelos outros, abrindo mão das suas necessidades pessoais. O arquétipo do herói pode se manifestar como máscara em personagens de outros arquétipos, ou seja, um arquétipo pode manifestar características de herói pontualmente

4.2.2.2 Mentor

O mentor é uma figura positiva na vida do herói, ajuda e treina o protagonista desenvolvendo com ele uma relação de professor e aluno, muitas vezes evoluindo para relações parentais. É comum também, em que o pai ou mãe do protagonista desempenhe esse papel. O termo mentor tem origem na Odisseia, de Homero, quando a deusa Atena toma a forma de um homem chamado Mentor e guia o jovem Telêmaco, filho de Ulisses, em suas demandas.

O mentor tem a função de guiar e dar ao herói os recursos que precisa para enfrentar seus medos e alcançar seus objetivos, seja esse recurso material, como uma arma, um item mágico, ou imaterial, um conhecimento, etc. Tais recursos são considerados uma fonte de sabedoria para o herói.

4.2.2.3 Guardião do Limiar

Vogler (1998) diz que todo herói enfrenta obstáculos durante sua jornada. É frequente, nesses obstáculos, que haja um guardião preparado para bloquear o progresso do protagonista.

A principal função do guardião do limiar na narrativa é testar o herói. Sempre que se depara com uma dessas figuras, o herói terá que superar seus limites para poder chegar a seu objetivo.

Esse guardião não é necessariamente o vilão. O guardião do limiar tem uma relação simbiótica com o antagonista, funcionando como um apoio para o vilão. Ele não serve apenas para bloquear o caminho do protagonista, mas pode funcionar para alertar o vilão da presença do herói.

4.2.2.4 Arauto

Assim como na cavalaria medieval, o arauto vem para anunciar algo ao herói. É o portador do conflito que trará o desequilíbrio para o cotidiano do protagonista, dando a ele a motivação necessária para sair da zona de conforto e agir. O arauto pode ser tanto um viajante trazendo notícias de uma terra distante. No entanto, ele nem sempre é um personagem humano, ou um ser vivo propriamente dito. Podendo ser uma voz que o personagem principal ouve em um sonho ou uma notícia em um jornal. O arauto é o meio que transmite esse conflito que abala o equilíbrio do cotidiano do herói.

Após a interação com o arauto, o herói não conseguirá mais levar sua vida normalmente, sem intervir de alguma forma.

4.2.2.5 Camaleão

A principal característica do Camaleão é estar mudando e ser instável. Suas características mudam assim que se olha com mais atenção.

O herói de uma história se depara frequentemente com personagens que parecem estar em constante mudança sob sua perspectiva. O camaleão muda tanto de aparência quanto de estado de espírito de maneira a ser difícil para o herói e para o público perceber com veracidade as intenções da personagem.

4.2.2.6 Aliado

O aliado cumpre diversas funções na história. Podem atuar como companheiro, consciência, alguém para carregar uma mensagem ou ser o alívio cômico da narrativa. Os aliados, além dessas funções simples, também humanizam o herói e podem trazer mais equilíbrio para a história, a depender da sua relação com o protagonista. Além disso, estas personagens exercem a função narrativa de expor detalhes da trama para o leitor/espectador de maneira orgânica, através de diálogos entre o aliado e o herói.

É possível que numa história, o herói tenha diversos aliados. Não é necessário que este seja humano, podendo ser uma criatura mitológica ou até mesmo um animal. Aliados devem representar forças internas que podem ajudar em crises espirituais do protagonista e do espectador (VOGLER. C, 1998).

4.2.2.7 Sombra

Vogler(1998) diz que a sombra é todo o lado escuro da psique humana. Os sentimentos não expressos, as experiências irrealizadas e reprimidas. São todos os “demônios” dentro do indivíduo.

Este arquétipo está intimamente ligado às personagens conhecidas como vilões ou/e antagonistas. Apesar disso, a sombra pode manifestar também qualidades positivas que estão ocultas e que são rejeitadas de alguma forma pela própria personagem. Os Vilões são aqueles em que a face negativa da sombra se manifesta com mais frequência e é a partir do antagonismo em relação ao herói que a história se desenvolve.

4.2.2.8 Pícaro

O Pícaro é a representação da energia da vontade de pregar peças e de mudanças. Personagens que são principalmente palhaços, ou manifestações cômicas, expressam esse arquétipo. Eles podam os egos inflados dos protagonistas e aproximam o herói da realidade. Sua principal função dramática é o alívio cômico.

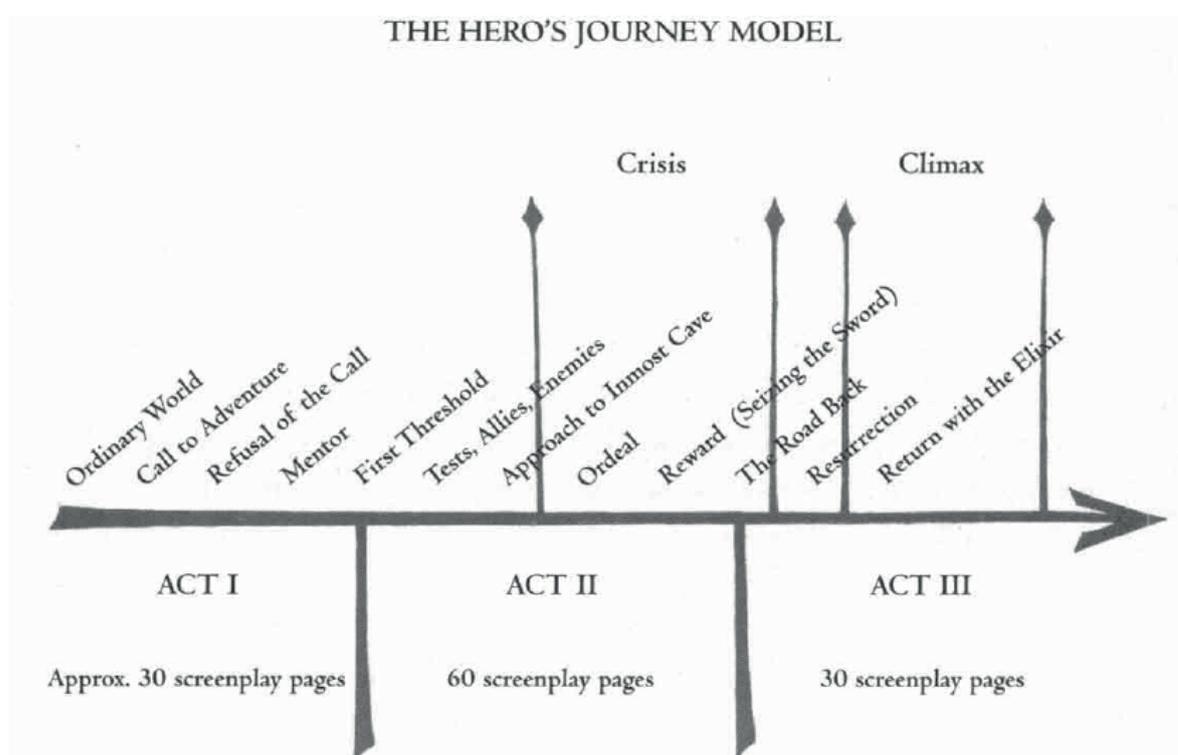
São estes arquétipos que compõem a maioria das histórias épicas do ocidente. É importante salientar que os arquétipos não são papéis rígidos a serem exercidos pelos personagens. Um mesmo personagem pode exercer o papel de mais de um

arquétipo ao mesmo tempo e/ou em diferentes etapas da história. Essas etapas foram reconhecidas por Joseph Campbell como parte da Jornada do Herói.

4.2.3 Etapas Da Jornada Do Herói

Cristopher Vogler (1998) descreve em seu trabalho as 12 etapas da jornada do herói observadas por Joseph Campbell.

Figura 1 Diagrama das fases da Jornada do Herói



Fonte: 1 (VOGLER, 1998.)

4.2.3.1 Mundo Comum

O mundo no qual o herói vive. Muitas vezes desde o nascimento e de onde nunca saiu. Ao início da história, este ambiente é apresentado e desenvolvido em suas características cotidianas. Este mundo é de onde tudo começa e é onde se estabelece

um estado ao que vai contrastar com os demais ambientes visitados pelo protagonista no decorrer da história.

4.2.3.2 Chamado à aventura

Um problema aparece para o herói, de tal maneira que este não consegue mais permanecer no seu mundo comum. A partir daí, o objetivo do protagonista é definido. O que está em jogo, muitas vezes, é o status quo deste do seu lugar ou comunidade de origem, ou uma necessidade de salvar alguém querido. O chamado pode ser expresso de diversas formas. Um acidente, Algo há muito tempo combinado, ou simplesmente alguém que aparece com uma demanda, como Gandalf para Frodo em “O Senhor dos Anéis”..

4.2.3.3 Recusa ao chamado

O herói hesita logo antes de partir em sua aventura, mostrando relutância a aceitar sua realidade. Ele está enfrentando um terror desconhecido. Muitas vezes por não acreditar em suas próprias capacidades, o herói se recusa a ir em frente em sua jornada.

4.2.3.4 Encontro com o mentor

O encontro com o mentor é sempre um ponto decisivo na preparação do herói para enfrentar seu destino. Esta etapa, vem em alguns casos, antes da recusa ao chamado e é o mentor quem incentiva o herói a prosseguir. É o caso de Ben Kenobi que persuade Luke Skywalker a sair de seu planeta em busca da princesa Leya em *Star Wars*. O mentor prepara o herói para o desconhecido, dando conselhos, orientação ou um artefato mágico. Todavia o mentor não o acompanha por toda a jornada, mas garante que a aventura siga em frente.

4.2.3.5 Travessia do primeiro limiar

O primeiro limiar uma situação que uma vez transposta, faz com que o protagonista entre em um estado irreversível. Não há maneira de voltar ao status quo

de antes. Como é quando Jon Snow faz seu juramento na Patrulha da Noite nas Crônicas de Gelo e Fogo. O herói se compromete com a aventura e entra no novo mundo pela primeira vez. Ele domina seu medo e age. Um caminho sem volta se inicia rumo ao desconhecido.

4.2.3.6 Testes, aliados, inimigos

Uma vez ultrapassado o Primeiro Limiar, o herói começa a entender as regras do novo mundo. Depara-se com provações não antes cogitadas, encontra novos amigos, que vão ajuda-lo a avançar na história. Perigos se revelam e indivíduos que não querem seu bem e almejam o contrário do que o herói procura vão aparecer.

4.2.3.7 Aproximação da caverna

O herói finalmente está prestes a entrar em um lugar perigoso, onde está escondido o objeto da sua busca. Esta fase compreende as etapas de entrar na caverna e enfrentar a morte e o perigo extremo.

4.2.3.8 Provação

O herói enfrenta a possibilidade de morte num confronto com seu maior medo. É construído um temor pela vida do protagonista. Muitas vezes ele morre, ou parece morrer, para enfim renascer.

4.2.3.9 Recompensa

Nesta fase, o herói toma para si aquilo que buscava em sua campanha. É sua recompensa pelos esforços que fez. A recompensa nem sempre é algo material. Um conhecimento, um sentimento, algo que satisfaça seu espírito heroico. É quando é reconhecido por seus feitos heroicos e conquista o título de “herói”.

4.2.3.10 Caminho de volta

O protagonista decide voltar para o mundo comum, e começa a lidar com as consequências do seu confronto com o perigo maior. Será que o mundo comum é ainda o seu lugar? As experiências vividas permitem-no retomar sua vida como sempre foi?

4.2.3.11 Ressureição

O herói, metaforicamente ou não, renasce e se purifica em uma última provação de morte e renascimento da provação. O herói é posto à prova pela última vez, a fim de provar que este aprendeu as lições de seus desafios.

4.2.3.12 Retorno com o elixir

O herói volta para seu mundo comum trazendo consigo o aprendizado do mundo especial. O elixir pode ser um tesouro, um conhecimento, uma cura, algo que algum dia poderá ser útil para a comunidade.

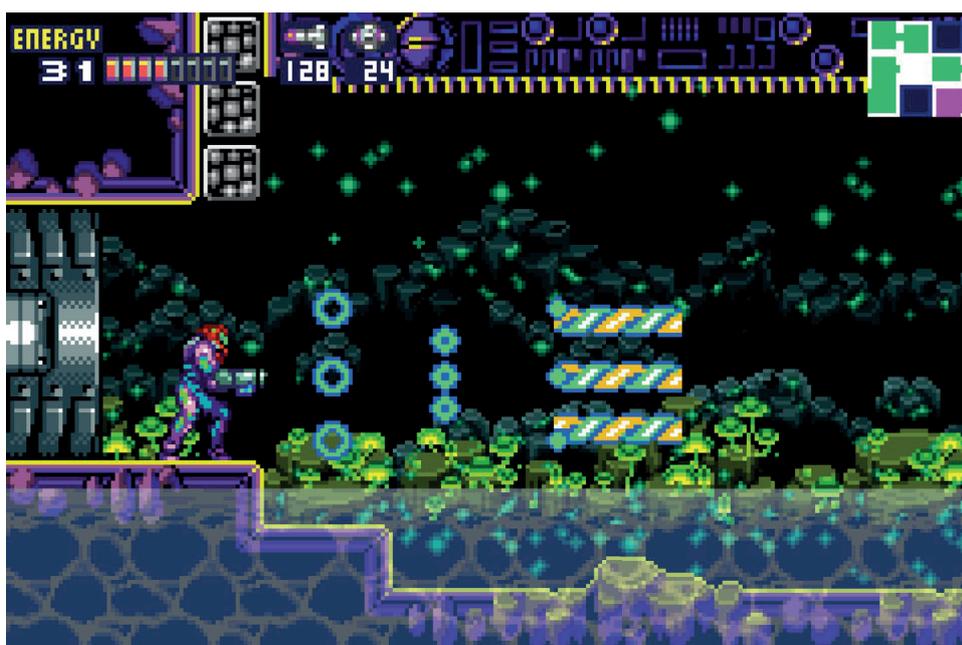
4.3 PIXEL ART

O nome *Pixel* vem de *Pix*, que era usado como abreviação para “fotografia” na década de 50, segundo o *Dictionary of American Slang*; e *el*, que abrevia “elemento”. Portanto, o termo significa elemento que compõe a fotografia, ou a imagem e é atribuído ao fator indivisível da imagem, o menor elemento endereçável em um dispositivo eletrônico de saída de vídeo, como um monitor de computador, televisão, celular, por exemplo (LYON, 2006).

Pixel art é uma forma de arte digital simplificada onde uma imagem é representada ao nível do *pixel*. Em tempos onde as telas não tinham capacidade gráfica para imagens complexas, a *pixel art* era a única maneira de representação de imagem em tela. (OPPIDO; NITSCH; MARLON, 2015)

Apesar de serem todas geradas por pixels em tela, nem toda imagem que se vê num *display* eletrônico é considerado pixel art. Um modelo 3D, ou um vetor feito no *Adobe Illustrator*, por exemplo, não são considerados pixel art, pois estas são compostas de arranjos de pixel feitos automaticamente pelo computador. A principal característica de uma *pixel art*, é que todos os *pixels* visíveis na imagem são colocados onde estão de forma deliberada. Não quer dizer, por outro lado, que cada *pixel* é posto um por um na imagem, mas sim que há um pensamento por trás do arranjo desses elementos, e não são consequência de outra técnica, como é o caso do vetor e do 3D. (SILBER, 2016). Na figura 1, pode-se ver um exemplo de *pixel art* feita para um console na *Nintendo* do início dos anos 2000, o *Game Boy Advance* (GBA), que possui uma tela de 240x160 pixels de resolução.

Figura 2 – Tela do jogo *Metroid Fusion*



Fonte: 1 SAKAMOTO, Y. **Metroid Fusion** Nintendo, Game Boy Advance, 2002.

Os aspectos gráficos de praticamente todos os equipamentos eletrônicos dos anos 90, cuja resolução era baixa, por limitação da tecnologia da época, desde computadores a *videogames*, consistiam em pixel art. Outros exemplos são os ícones dos computadores antigos e nas telas pequenas dos telefones celulares da época e do próprio *Game Boy*. Os artistas e programadores eram impelidos a trabalhar também com paletas de cores pequenas e planejar meticulosamente a posição de

cada pixel para passar a ideia demandada (LYON, 2006). Atualmente essa continua sendo uma maneira mais eficiente de representar uma imagem em resoluções extremamente baixas, mais do que diminuir automaticamente a resolução de uma imagem de melhor qualidade (KOPF; LISCHINSKI, 2011).

Segundo Silber (2016), existem dois fatores pelos quais ainda se usa *pixel art* no desenvolvimento de jogos. O primeiro deles é que as pessoas amam *pixel art*. A criança que cresceu jogando videogame nas décadas de 80 e 90 têm uma afinidade intrínseca com a estética que remete a tempos há muito vividos, desencadeando memórias agradáveis dos tempos de colégio, trocando *Pokémon* com os amigos, por exemplo. É um estilo que, justamente por causa de suas limitações e características marcantes, torna-se icônico e gera resultados carismáticos, como o bigode e nariz grande do Mario, que só existem por causa da impossibilidade de representar nariz e boca de maneira mais detalhada no espaço de 7 *pixels* dedicado ao rosto do personagem.

Outro motivo pelo qual ainda há jogos em pixel art sendo lançados atualmente é porque é um jeito fácil e econômico de representação gráfica. Com *pixel art*, é possível gerar imagens mais leves, o que requer menos memória e capacidade de processamento durante o desenvolvimento do jogo, o que gera um produto mais acessível.

Os elementos gráficos de alguns jogos clássicos marcaram época por seu nível de síntese, representatividade e legibilidade. Bons exemplos são os sprites do *Space Invaders* lançado em 1978 ou do *Super Mario Bros.* de 1985. Estes são reconhecidos até os dias atuais pela maioria das pessoas (Telocken et al. [s.d.]).

Para o presente trabalho, serão levadas em conta as especificações gráficas do *Game Boy* para reproduzir os personagens e cenários do jogo *Resident Evil* (1996).

4.4 GAME BOY

O *Game Boy* é o portátil da *Nintendo* lançado no Japão em 1989. Com o sucesso do *Nintendo Entertainment System* (NES), a empresa desenvolveu um console portátil com bateria de longa duração e de baixo custo, para concorrer com os outros portáteis no mercado, que eram superiores tecnicamente. Um fator que determinou o sucesso do console, além do preço e durabilidade, foram os jogos

desenvolvidos para esta plataforma, como *Zelda: Link's Awakening*, *Super Mario Land* e *Pokémon*, que popularizaram o aparelho e o ajudaram a ser o sistema mais vendido de todos os tempos (MARTINEZ, 2018).

Para podermos entender melhor a estética do *Game Boy*, é importante considerar as suas características de *software* e *hardware*, já que estas são determinantes em diversos aspectos visuais dos jogos lançados para esse console.

A capacidade gráfica do *Game Boy* não atingia os padrões da década de 80. Em comparação com os seus concorrentes como o *Lynx* da *Atari* e o *Game Gear* da *Sega*, que tinham capacidade de apresentar um display colorido e iluminado. Em compensação, o portátil da Nintendo teve custo e consumo de bateria menores, com uma tela sem iluminação e capacidade de representar apenas quatro tons de verde, o *Game Boy* tinha uma autonomia de 30 horas contínuas usando 4 pilhas AA, que era uma clara vantagem em comparação às 3 horas que os demais portáteis proporcionaram com 6 pilhas do mesmo tipo (MARTINEZ, 2018).

A peça central do *Game Boy* é um *Sharp LR35902*, *chip 8-bit* personalizado que combina características do *Intel 8080* e do *Zilog Z80*, usado em diferentes computadores e consoles.

O processador *Sharp LR35902* era responsável por toda integração de dados de áudio, vídeo e input do console. Mesmo assim, o aparelho tinha capacidade maior que o seu antecessor, o NES.

A tela de cristal líquido do *Game Boy* tem uma resolução de 160x144 pixels. Apesar dessa especificação, é possível gerar imagens de 256x256 pixels a ser revelada deslizando a tela para a cima e para baixo, esquerda e direita, como se a tela fosse uma janela por onde o jogador enxerga o mundo do jogo. Essa área é dividida por questões de software, num *grid* de 32x32 células de 8x8 pixels cada uma (GREER, 2020; MARTINEZ, 2018).

O cenário é desenvolvido segundo um *grid* que divide a tela em 20x18 peças de 8x8 pixels. o consolo só consegue processar um total de 192 células para formar cada imagem gerada de fundo no jogo. Assim é necessária uma composição que se beneficie da repetição de algumas delas para se obter uma imagem completa. Isso exige que os desenvolvedores trabalhem numa lógica de repetição de quadros (GREER, 2020). A figura dois exemplifica esta característica.

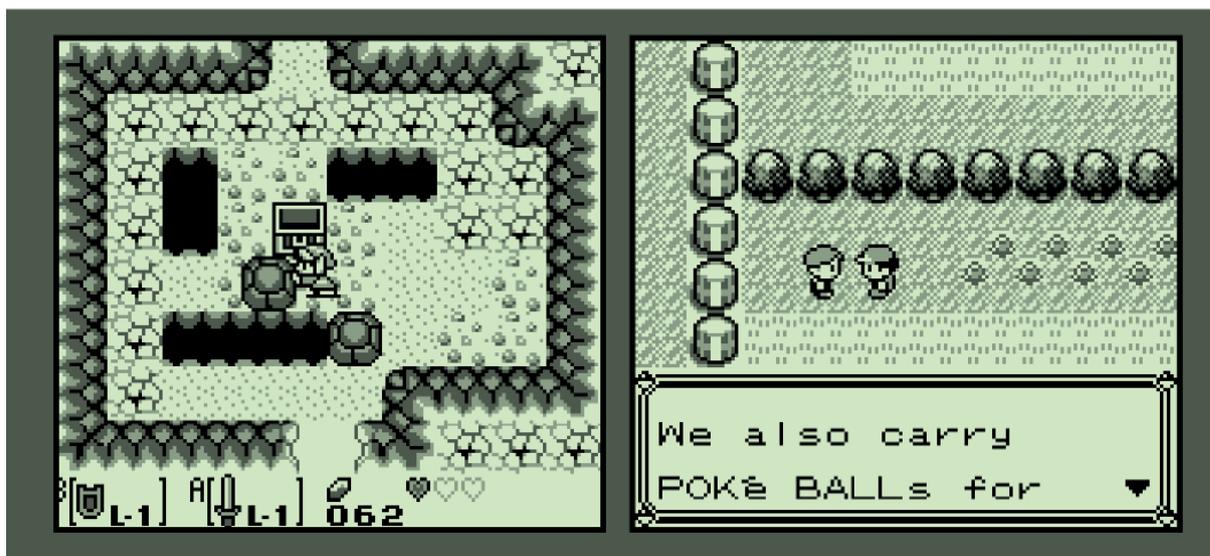
Figura 3 - Exemplos de padronagem por repetição



Fonte: À esquerda: EZUKA, T. **The Legend of Zelda: Link's Awakening**. Nintendo Entertainment Analysis & Development. Nintendo Game Boy. Japão. 1993; À direita: MIYAMOTO, S. **Pokémon Red Version**. Game Freak Nintendo Game Boy. Japão. 1998.

Numa camada acima do fundo, são posicionadas imagens interativas, que podem ser estáticas, ou animadas em ciclo para representar o próprio personagem do jogador, um *NPC* ou um objeto importante para o desenrolar do jogo, como por exemplo, um móvel que pode ser arrastado. essas imagens são chamadas de *sprites*, como mostra a figura 3.

Figura 4 - interação com outros sprites



Fonte: À esquerda: EZUKA, T. **The Legend of Zelda: Link's Awakening**. Nintendo Entertainment Analysis & Development. Nintendo Game Boy. Japão. 1993; À direita: MIYAMOTO, S. **Pokémon Red Version**. Game Freak Nintendo Game Boy. Japão. 1998

O *Game Boy* tem capacidade para mostrar no máximo 40 *sprites* de 8x8 ou 16x16 *pixels* distintos em tela por vez, desde que no máximo 10 deles ocupem uma mesma linha de *pixels* horizontalmente (MARTINEZ, 2018).

Figura 5 - Cores resultantes dos tons de cinza com a pigmentação da tela do *Game Boy*

Fonte: YAMAMUSHI, H; YOKOI, G. **Super Mario Land**. Nintendo. Nintendo Game Boy. Japão. 1989.

Outra característica determinante na estética dos jogos de game boy é a paleta de cores (fig. 4). A tela do console é monocromática e só suporta quatro tons de cinza, que combinados com a pigmentação da tela de LCD, tornam-se quatro tons de verde (GREER, 2020; MARTINEZ, 2018).

4.5 DEMAKE

A proposta do presente estudo é sugerir um *concept art* de personagem para uma versão do jogo Resident Evil (*Biohazard*) nos padrões estéticos do *Nintendo Game Boy*. Esse tipo de transposição estética é parte de um processo de desenvolvimento do que é chamado “*demake*”. O demake é uma prática comum no cenário atual do *retrogaming* e nada mais é do que uma reimaginação de um jogo de determinada plataforma, nos padrões de outra mais antiga.

Figura 6 - *The Last of Us* demake. feito para *Playstation*



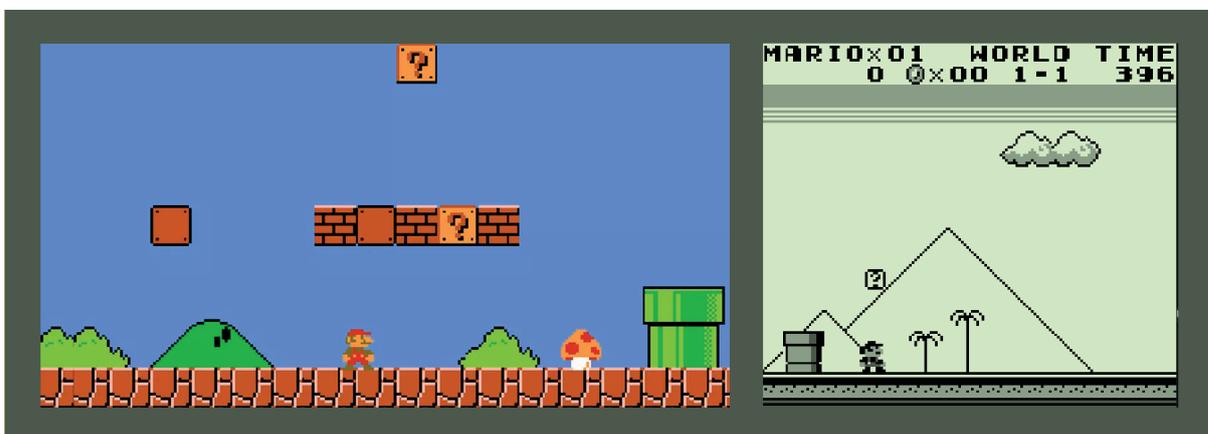
Fonte: vídeo (4min 38s) *The Last of Us - Ps1 Demake*. Publicado pelo Canal **Rustic Games BR**, 2021. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=PefJd7tgAqM>>. Acesso em 04/03/2022

O termo “*demake*” representa o oposto de “*remake*” que é quando um produto audiovisual é atualizado para o padrão estético e técnico de tempos após seu lançamento. Jogos como *Final Fantasy VII* e *Resident Evil 2*, ambos lançados para *Playstation*, tiveram remakes para plataformas mais recentes como o *Playstation 4* e

Computador. A figura 5 mostra uma versão do jogo “*The Last of Us*” feita em uma estética poligonal, que remete aos gráficos do *Sony Playstation*.

A natureza do *demake*, como o nome já sugere, é contrária ao *remake*. Os jogos são reimaginados tendo como base a estética e limitações técnicas de uma tecnologia já obsoleta. A justificativa para isso é a nostalgia que esses elementos trazem a pessoas que tiveram boas experiências de jogo e desejam visitá-las, mas não somente jogando jogos antigos, mas também jogando jogos novos, mas desenvolvidos esteticamente para remeter a jogos de tempos passados, como se fossem antigos jogos de consoles já descontinuados.

Figura 7 - Super Mario (NES) e Super Mario Land (Game Boy)



Fonte: À esquerda: MIYAMOTO, S; TEZUKA, T. **Super Mario Bros.** 4. Nintendo Entertainment System. Japão. Publicado em: 1985; À esquerda: YAMAMUSHI, H; YOKOI, G. **Super Mario Land.** Nintendo. Nintendo Game Boy. Japão. 1989.

Os *demakes* não são todos criados de forma independente pela comunidade. Na época em que foi lançado o *Game Boy*, alguns jogos de plataformas contemporâneas e tecnicamente mais capazes, foram oficialmente transpostos para o console portátil da *Nintendo*, como mostra a figura 6. Esses casos são considerados *demakes* pela comunidade *retrogamer*.

Figura 8 - Projeto *Resident Evil* para *Game Boy Color*

Fonte: FRANCO, A. EvilSpecial – Você conhece o Resident Evil do Game Boy Color.
evilhazard.com.br.

Disponível em: <https://evilhazard.com.br/evilspecial-voce-conhece-o-resident-evil-do-game-boy-color/>.
Acesso em: 05/05/2022

Houve um projeto de portar o *Resident Evil* para o Game Boy Color (fig. 7) tentando manter a mesma jogabilidade, reproduzindo a dinâmica de Cenário bidimensional e personagens tridimensionais navegando pela tela. O projeto foi abandonado pois não foi possível portar o jogo desta maneira para o console sem exceder os limites do aparelho em questão de processamento. Anos mais tarde foi lançado *Resident Evil Gaiden*, um jogo original da saga para o portátil.

O primeiro *Resident Evil* em si possui diversos demakes disponíveis na internet, foram feitos sob os parâmetros dos Consoles *Nintendo Entertainment System* (NES) e *Super Nintendo Entertainment System* (SNES). Não foi encontrado nenhum que trouxesse consigo a estética do *Nintendo Game Boy Clássico*. Sendo assim o início deste projeto está presente aqui neste trabalho.

Para tanto, foram estudados os padrões estéticos utilizados no pixel art de alguns dos jogos mais relevantes do *Game Boy*, bem como os cenários e personagens do jogo original, de modo a transpor, de uma plataforma para outra, os mesmos elementos de modo a sintetizar graficamente o jogo da maneira mais fiel possível, perdendo o mínimo de informação, tanto de ambientação, quanto no enredo e mecânicas de jogo original. As especificações de *software* citadas no referencial

teórico serão levadas em consideração na elaboração das *pixel arts* e *sprites* que farão parte do projeto, a fim de criar um *demake* crível e correspondente à estética retrô que desperta nos jogadores a sensação de pertencimento tanto do jogo em si, quanto da estética utilizada. A ideia é desencadear nostalgia em quem joga, utilizando essas duas vias.

5. O JOGO

Lançado pela *Capcom* no ano de 1996, *Resident Evil* (fig. 8) até hoje é considerado um dos melhores games para o *Sony Playstation* e foi o game que abriu caminho para o estilo *Survival Horror*, primeiramente criado com o lançamento do game *Alone In The Dark*. Mas a *Capcom* tinha um ingrediente diferente, misturando tecnologia, ciência e muita tensão na mesma trama. Com tudo isso, o game acabou sendo um sucesso de vendas e até mesmo eleito um dos melhores títulos já lançados. Possui mecânicas simples e ambientação marcantes e foi um marco na história dos videogames.

Figura 9 - Capa do jogo Resident Evil



Fonte: MIKAMI, S. *Resident Evil*. Capcom. Sony Playstation. Japão. 1996

5.1 ENREDO

O enredo do jogo se desenvolve nos arredores de *Raccoon City*, uma cidade industrial localizada no centro-oeste dos Estados Unidos, onde casos estranhos começaram a acontecer e rumores sobre assassinatos e canibalismo amedrontavam a população.

Ocorrências envolvendo cadáveres mutilados começam a ser frequentes e alguns habitantes relatam o avistamento de criaturas estranhas na floresta dos arredores. A população fica assustada e pede que as autoridades tomem

medidas para resolver o problema. É bloqueado o acesso de civis nas montanhas *Arklay*, região onde ocorreram os casos:

Figura 10 - Serviço de Resgate e Táticas Especiais de *Raccoon City*. Os S.T.A.R.S.



Fonte: MIKAMI, S; KAMUYA, H. **Resident Evil 2**. Capcom. Sony Playstation. Japão. 1998.

É iniciada uma investigação no local. O Esquadrão de Táticas Especiais e Resgate, os S.T.A.R.S. (*Special Tactics And Rescue Service*) do departamento de polícia da cidade é ativado, representados na figura 9. O Time é disposto em duas equipes: o *Alpha team*, liderado por Albert Wesker é composto por Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton, Joseph Frost e Brad Vickers; e o *Bravo team*, liderado por Enrico Marini e composto por Kenneth J. Sullivan, Rebecca Chambers, Richard Aiken, Forest Speyer e Edward Dewey.

Na noite de 24 de julho de 1998, O *Bravo team* é enviado para investigar o local, mas perderam contato com a delegacia minutos após entrar na área da floresta. Após 24 horas sem contato por rádio, o *Alpha team* é enviado para resgatar a primeira equipe e dar prosseguimento às investigações.

O helicóptero usado pela primeira equipe é encontrado no meio da mata, danificado. Aparentemente teve de realizar um pouso emergencial na floresta. A aeronave ainda se encontra abastecida com o equipamento da operação, mas não há sinal de seus tripulantes. A equipe *Alpha* procura por pistas dos arredores em busca do paradeiro dos colegas desaparecidos, até que Joseph Frost é atacado e morto por cães selvagens cujos corpos, aparentemente, estão em estado de decomposição, como se já estivessem mortos a alguns dias, a despeito do fato de estarem claramente vivos e agressivos ao extremo.

O resto da equipe reage com tiros e em meio ao confronto, o piloto Brad Vickers, desesperado, foge levando o helicóptero utilizado pelo *Alpha team*. Os oficiais sobreviventes são obrigados a buscar refúgio na floresta e depois de correr por alguns minutos floresta adentro, encontram uma mansão em meio à mata.

É nesse ponto onde o jogo se inicia.

5.2 JOGABILIDADE

O jogador precisa investigar a misteriosa mansão sob a perspectiva de um dos dois personagens jogáveis: Chris Redfield ou Jill Valentine. Procurar por seus companheiros e sobreviver às criaturas que infestam a casa inteira.

Há uma variedade de inimigos que vão desde pessoas e animais infectados, transformados por algum motivo, em criaturas sedentas por carne humana, até criaturas criadas em laboratório de maneira para fins desconhecidos.

Durante o jogo, o jogador se depara com diversos enigmas e situações perigosas, numa atmosfera inspirada nos filmes B de terror que faziam sucesso nos anos 80/90. Além dos eventos vivenciados pelos protagonistas, a história do jogo é contada através de documentos espalhados pelo jogo, os quais o jogador pode coletar e ler. Tal mecânica aprofunda a narrativa e faz o jogador se sentir mais imerso na história. (CeraldiAnálises 2013)

Os cenários em *Resident Evil* foram feitos de maneira bidimensional, ou seja, são imagens estáticas, como fotografias, enquanto os personagens são modelos 3D que caminham por um espaço mapeado tendo como base a imagem do cenário por trás. Isso dá a sensação de realismo e tridimensionalidade aos ambientes do jogo.

No documentário *“Birth of Biohazard”* é dito que esse método citado acima foi adotado para simplificar os processos de desenvolvimento do jogo, que tinha um orçamento baixo e pouco tempo para ser feito. Esse fator acaba por determinar, posteriormente, uma das principais características do Survivor Horror nos anos 2000. A movimentação chamada “tank walking” onde o PJ é guiado por um cenário fixo e os comandos direcionais são feitos em relação ao próprio personagem, tal como é com um carrinho de controle remoto. Essa maneira de navegação dá ao personagem um “peso” maior. É mais difícil controlar o personagem e requer tempo para que o jogador se acostume aos controles. Assim o jogo ganha um aspecto de tensão, pois requer

um raciocínio mais rápido por parte do jogador na hora de encontrar uma rota de fuga num curto espaço de tempo.

O jogo possui cinco fases principais que acontecem em quatro mapas: A mansão, a casa dos fundos, o esgoto e o laboratório subterrâneo. Para este trabalho foram desenhados oito cenários da primeira fase do jogo, a mansão. Assim os personagens serão melhor visualizados num contexto que seria o jogo finalizado.

5.2.1 personagens

O jogo apresenta um total de 13 personagens que compõem a trama, mas apenas dois deles são jogáveis: Chris Redfield e Jill Valentine. No início, o jogador escolhe entre um dos dois e acompanha a história até o final sob a perspectiva deste personagem.

Esses dois personagens jogáveis (PJ) interagem de maneira complementar no jogo, isto é, se um for escolhido pelo jogador, o outro se torna um dos objetivos finais do jogo, como um refém a ser salvo.

Além dos protagonistas, existe o personagem secundário que irá auxiliar o protagonista. Este auxiliar é Barry Burton quando a PJ escolhida é Jill, e Rebecca Chambers auxilia Chris se ele for escolhido pelo jogador. No decorrer da história, o personagem secundário orienta e presenteia o protagonista com recursos úteis. O enredo do jogo é basicamente o mesmo independente da escolha do personagem principal.

A dificuldade é maior na campanha de Chris. O incremento de dificuldade se dá através de atributos e mecânicas do jogo, como por exemplo, menor quantidade de munição disponível para combater um número de inimigos maior na campanha de Chris, em comparação à campanha de Jill. Ela, além de dispor de mais munição e enfrentar menos inimigos, possui maior capacidade de carregar itens no seu inventário. Jill também possui a capacidade de arrombar portas trancadas, graças ao conjunto de gazuas que Barry dá para ela no início do jogo, o que dá um poder de exploração diferente de Chris. Os demais personagens têm participação pontual durante o jogo. Boa parte deles já estarão mortos, contribuindo indiretamente para o desenrolar da trama.

Além dos quatro personagens citados, há o antagonista Albert Wesker, que some no início da história e só se revela próximo ao fim do jogo.

O presente trabalho dará atenção aos três personagens principais da campanha de Jill Valentine. São eles: a própria Jill Valentine, Barry Burton e Albert Wesker

6. METODOLOGIA

No tocante à classificação desta pesquisa, foi adotado o livro "Métodos e Técnicas da pesquisa e do trabalho Acadêmico" de Cleber Prodanov e Ernani Freitas (2013), com exploração bibliográfica baseado nos livros "A Jornada do Escritor" (VOGLER, 1998) e "Desenvolvimento de Personagens e de Narrativas para Games" de Lee Sheldon (2017).

A presente monografia possui aplicação prática através de projetos de concept art para jogos feitos por Guilherme Rodrigues (2015) e no livro "*Skillful Huntsman*" (2005) de Scott Robertson.

O intuito desse trabalho é o desenvolvimento de *concept art* dos personagens de Resident Evil nos moldes gráficos do *Game Boy*. Para tanto foi adotada a metodologia proposta por Rodrigues (2015) e Robertson (2005).

É importante frisar, como cita Rodrigues (2015), que a metodologia utilizada para a criação de personagens para videogame não é uma regra rígida, pois cada profissional tem seu método de conceber o design dos personagens.

7. CONCEITUAÇÃO

No processo de design de um jogo, geralmente, é redigido um documento onde são descritas as especificações do jogo. Esse documento é *chamado Game Design Document* (GDD) e é um extenso tratado que descreve cada parâmetro técnico e serve como um guia para as equipes de desenvolvimento. Já que o presente estudo não visa a concepção do jogo inteiro, mas só o que tange o design de personagens, a elaboração de um CDD não se faz necessária. Foi feito um *Game concept document* (GCD), já que consiste em um documento mais simplificado e suficiente para as atividades que este estudo demanda. Para este trabalho foi adotado o modelo de GCD do livro "Game Design (2nd Edition)" de Bob Bates (2004).

7.1 GAME CONCEPT DOCUMENT - "RESIDENT EVIL DEMAKE"

Conceito Amplo

A equipe alpha do departamento de polícia de *Raccoon City* investiga o paradeiro de colegas desaparecidos quando se deparam com uma misteriosa mansão repleta de monstros comedores de carne humana. Um membro da equipe está sumido e não se deve confiar em ninguém.

Gênero

Survival Horror – Mecânicas de sobrevivência e gerenciamento de itens num contexto de terror.

Principais referências

Resident Evil (1996)

The Legend of Zelda - Link's Awakening

Pokémon Red/Blue

(fig. 10)

Figura 11 - Principais referências para Resident Evil Demake



Fonte: À esquerda, MIKAMI, S. **Resident Evil**. Capcom. Sony Playstation. Japão. 1996; Ao centro, EZUKA, T. **The Legend of Zelda: Link's Awakening**. Nintendo Entertainment Analysis & Development. Nintendo Game Boy. Japão. 1993; À direita: MIYAMOTO, S. **Pokémon Red Version**. Game Freak Nintendo Game Boy. Japão. 1998

Jogabilidade

Objetivo: No controle de um agente de polícia, o jogador deverá explorar os ambientes e investigar os acontecimentos que gerou a situação em que se encontra no jogo.

História: contada através de *environmental storytelling*, ou seja, mostrada parcialmente dos ambientes, documentos e itens espalhados pelo jogo. A junção dessas informações montam a história como um todo.

Vida e medidores: A vida será indicada no sistema de corações presente em *Legend of Zelda - Link 's Awakening*. Não haverá incremento nos pontos de vida do personagem durante o jogo. A evolução do personagem se dará através do poder das armas equipadas.

Armas: Serão utilizados diversos modelos de arma de fogo no jogo, a munição será escassa. O jogador terá a opção de utilizar uma arma branca.

Itens, Moedas e Tesouro: Não haverá sistema de moedas no jogo. Todos os itens estarão disponíveis no mapa. Haverá itens consumíveis (munição e itens de primeiros socorros) e itens úteis para a resolução de *puzzles* durante o jogo, além de itens de armamento(armas) e orientação (mapas).

Movimentos especiais: Devido o *input* limitado do *Game Boy* (8 botões ao todo) o jogo se utilizará de combinação de sequência de comandos para ações especiais como correr (duplo clic e manter pressionado um botão direcional).

Menu In-Game: acessado através do botão *select*, o menu será utilizado para administração de itens e inventário.

Movimentação: O personagem será capaz de andar e correr em 8 direções.

Pontos de Experiência: Não haverá sistema de XP no jogo.

Dificuldades: A dificuldade no jogo será determinada através da relação entre a quantidade de inimigos e munição no jogo, além de espaço no inventário e capacidade de arrombamento.

Save Points e continues: Máquinas de escrever posicionadas estrategicamente no jogo e dependerá de um item (fitas de tinta) de número limitado.

Features (Características/Atributos)

Nostalgia: História e estética baseada em um jogo clássico e um console descontinuado e bem conceituado na comunidade *retrogamer*.

História: Thriller policial, *environmental storytelling* e história contada através de documentos.

Gráficos: baseado no *Nintendo Game Boy*, com resolução de 160x144 pixels e 4 tons de verde.

Tempo de jogo: Um jogador médio poderá levar de 5 a 8 horas para terminar o jogo.

Fases: O jogo terá quatro fases principais, que se passam em 3 mapas distintos: A mansão *spencer*, os esgotos e o laboratório secreto no subsolo.

Desafio: O jogo terá 5 chefes principais e 8 tipos de inimigos.

Replayability: recompensas após terminar o jogo num determinado espaço de tempo, itens escondidos.

Ambientação e história

O jogo se passa numa mansão no meio da floresta onde uma equipe de policiais em operação deixa de se comunicar com a base sem nenhum motivo aparente. Uma segunda equipe é acionada para investigar o ocorrido e se depara com criaturas mortas vivas.

A mansão é usada como fachada de um laboratório escondido no subterrâneo onde funciona a empresa multinacional *Umbrella Corporation*, que desenvolve secretamente uma poderosa arma biológica a fim de usá-la para benefícios financeiros e bélicos.

A protagonista (Jill) terá que encontrar uma maneira de sair daquele lugar e se salvar junto com seus colegas, que já não parecem tão confiáveis como antes. O capitão da equipe, Albert Wesker, é na verdade um agente duplo e chantageia Barry Burton para ajudá-lo a viabilizar os planos da *Umbrella Corporation*. A mansão está repleta de mortos vivos devido um acidente nos testes de um vírus que transforma pessoas e animais em zumbis comedores de carne humana.

Resumo

Este jogo pretende resgatar memórias afetivas em jogadores do *Resident Evil* original, de PS1 ao mesmo tempo que traz a nostalgia presente na estética característica do Nintendo Game Boy, um console popular nos anos 90, com mecânicas oriundas de outros títulos clássicos do mesmo console.

7.2 Processo Criativo

Foi feita uma análise do design de cada personagem no que diz respeito à aparência física e os arquétipos que cada um representa no decorrer do jogo. Uma vez reunidas essas informações, foram elencadas as características mais importantes de cada um de acordo com a iconografia do personagem e os quesitos de personalidade e psicologia baseadas no que foi descrito por Vogler (1998) e Lee Sheldon (2004). As informações de cada personagem pretendem embasar o processo de releitura do design de personagens para pixel art sem que seja perdida a essência de cada personagem.

O resultado das análises será aplicado a um método que usa como base a proposta de Rodrigues (2015) e que compreende cinco etapas.

7.2.1 Etapas do processo criativo

As etapas da metodologia proposta por Guilherme Rodrigues (2015) são as seguintes: **conceito amplo; mapa mental; moodboard; esboços em miniaturas/**

desenho de silhuetas; refinamento. Para reforçar teoricamente o desenvolvimento do processo criativo, foram utilizados os estudos de Vogler (1998), em aspectos conceituais, e Sheldon (2017), para tratar de aspectos psicológicos dos personagens.

7.2.1.1 Conceito Amplo

A partir daí o conceito amplo é criado de forma mais sintética. Consiste nas principais características físicas e psicológicas do personagem em questão. Assim, poderão ser reunidas em texto, apenas suas características e outras informações gerais. Recomenda-se que não seja feita uma descrição rica em detalhes ao que diz respeito ao visual do personagem, mas priorizar seus aspectos psicológicos. Dessa maneira, os *concept artists* terão mais espaço criativo para trabalhar. (RODRIGUES, 2015).

7.2.1.2 Mapa Mental

Os aspectos citados no conceito amplo são usados para gerar uma série de palavras-chave que serão base para a adição de outras palavras por correlação, formando um mapa mental. Esta é uma forma de enriquecer ainda mais o personagem e fortalecer sua relação com o contexto ao qual está inserido. Essas palavras são base para a criação de um painel semântico que compreende a próxima etapa do processo.

7.2.1.3 Moodboard

Imagens com que se relacionam com as palavras do mapa mental elaborado na etapa anterior, são pesquisadas e reunidas em painéis semânticos. Esse painel é o *moodboard*, que será usado como principal meio de referência para a concepção visual do personagem. Esse meio possibilita que o artista identifique a identidade do personagem e guie seu trabalho através dele.

7.2.1.4 Esboços, Miniaturas E Silhuetas

Aqui é onde se inicia de fato a criação do personagem em questão. o esboço do personagem é feito de maneira exploratória, tendo como base o *moodboard*. Várias possibilidades devem ser representadas, através de miniaturas feitas de maneira solta no papel. Estudos de silhueta são realizados nessa etapa também.

É importante que se esboce bastante o personagem a fim de testar de forma rápida e de baixo custo as possíveis maneiras de dar ao personagem os atributos visuais necessários para que os conceitos acima planejados se façam presentes no design. No estudo de Rodrigues (2015) é falado que a importância desse processo é externar a capacidade criativa do artista em busca de melhores maneiras de comunicar o que é devido evitando clichês.

Para o presente estudo, os esboços foram feitos de maneira digital utilizando um display de caneta e tela e posteriormente um software dedicado à construção de pixel art.

7.2.1.5 Refinamento

Após ter sido feita uma quantidade satisfatória de esboços, são escolhidos os considerados melhores. Aqueles que melhor representam a conceituação pré-concebida do personagem.

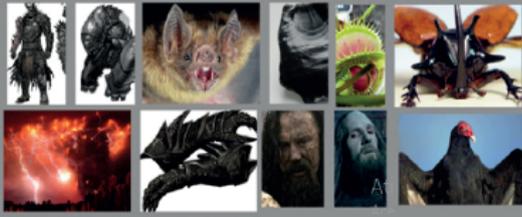
O refinamento é feito por variação, ajustes de detalhes e estudos cromáticos. São trabalhados com um tamanho maior do que na fase dos esboços, pois agora os detalhes se fazem importantes.

No detalhamento são reforçadas ideias e testadas ideias novas que surgiram a partir dos detalhes adicionados.

As cores são acrescentadas para dar ao personagem mais uma forma de mostrar seus atributos. As cores ajudam a definir e reforçar características. Para esta pesquisa a paleta de cores dos personagens é restrita a três tons de verde, sendo assim, as cores não terão um papel determinante nos atributos, além de estabelecer alguns limites entre elementos, como cabelos e roupas dos personagens. Ao final desta etapa, o design final do personagem aparece (RODRIGUES, 2015).

A imagem a seguir exemplifica o processo como foi feito no trabalho de Guilherme Rodrigues (2015).

Tabela 1 – Método utilizado por Guilherme Rodrigues (2015)

<p>Conceito amplo</p> <p>Dadas as principais características do personagem, foi criada uma lista de seus atributos físicos e psicológicos.</p>	<p>Tartok: Conceito Amplo (adjetivos importantes em negrito)</p> <p>Tartok é um demônio de pura maldade cujo único objetivo é subjugar a raça humana. Enorme, é um colosso aterrorizante. Do olhos brilhantes e extremamente cruel. Tartok corrompe os seres vivos com magias sinistras e deixa um rastro azedo e venenoso por onde passa.</p>
<p>Mapa mental</p> <p>A partir do conceito amplo, foram reunidas palavras que complementam as características do personagem.</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 33%;"> <p>Fauna</p> <p>Carnívoros (Abutres, Hienas) Besouros Enormes Rinocerontes</p> </div> <div style="width: 33%;"> <p>Flora</p> <p>Plantas Carnívoras Cactus</p> </div> <div style="width: 33%;"> <p>Arquitetura</p> <p>Gótico Castelos, Fortalezas</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">Tartok</p> <div style="display: flex;"> <div style="width: 50%;"> <p>Lugares</p> <p>Rochedos Pântanos Poços de Piche Poços de Lama Vulcões</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Características Psicológicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pura maldade - Agressivo - Cruel - Brutal - Misterioso </div> </div> <div style="display: flex;"> <div style="width: 50%;"> <p>Vestuário</p> <p>Armaduras de Metal Couro, Espinhos Pele, carcaças de animais Ossos</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Características Físicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enorme, colossal - Olhos brilhantes - Fedorento </div> </div>
<p>Moodboard</p> <p>Reuniu-se imagens que fizessem sentido com as palavras do mapa mental.</p>	
<p>Esboços</p> <p>foi esboçado uma quantidade de miniaturas explorando as possíveis apariências do personagem</p>	
<p>Refinamento</p> <p>o esboço escolhido sofreu alterações e ajustado. Foi também colorido conforme o estudo cromático.</p>	

Fonte: Etapas do método utilizado por Guilherme Rodrigues (2015),
imagem de autoria própria (2022)

7.2.1.6 Adaptações

Como já foi citado, este estudo objetiva a concepção de *concept art* em *pixel art* de personagens já existentes. Assim sendo, foram feitas algumas adaptações na metodologia do estudo de Guilherme Rodrigues (2015).

A etapa de **conceito amplo** se mantém em sua função de descrever aspectos físicos e psicológicos do personagem. Para esta etapa foram utilizados os aspectos

principais de design de personagens para vídeo games apontados por Lee Sheldon (2017). Essas informações foram acrescidas de uma análise dos arquétipos da jornada do herói que o personagem desempenha no decorrer do jogo, baseado no que descreve Vogler (1998).

A etapa **mapa mental** mantém-se como Rodrigues (2015) descreve, sendo que as palavras são baseadas no personagem em questão e os conceitos que este transmite visualmente.

Os **moodboards** exploram soluções de conversão dos elementos presentes no personagem original a serem transpostos para a *pixel art*.

Esboços, miniaturas e silhuetas e a etapa de **refinamento** mantém-se sem alterações, pois continuam sendo etapas de exploração de possibilidades de transmitir os conceitos devidos de cada personagem, já estabelecidos pelos designs originais e as etapas que antecedem estas.

A tabela abaixo compara as etapas descritas por Rodrigues e as alterações feitas para atingir o que se propõe nesta monografia.

Tabela 2 - Adaptações feitas na metodologia usada por Rodrigues (2015)

ETAPA	Guilherme (A Jornada de Koa)	Alex (Resident Evil Demake)
Conceito Amplo	O Conceito Amplo lista características físicas e psicológicas.	Descreve aspectos físicos e psicológicos do personagem e analisa de arquétipos da jornada do herói que são desempenhadas no decorrer do jogo.
Mapa Mental	Um mapa mental, associando palavras que complementam as características dos personagens a partir do Conceito Amplo.	Gerar uma série de palavras-chave que serão base para um mapa mental que oriente uma pesquisa visual futura.
Moodboard	Pesquisa de referências visuais norteada pelo mapa mental.	Pesquisa de referências visuais norteada pelo mapa mental, baseada em personagens que já existem buscando reforçar atributos originais em pixel art.
Esboços, miniaturas e silhuetas	Início ao trabalho de desenvolvimento visual propriamente dito, baseado no moodboard e seguindo as etapas observadas em "The Skillful Huntsman".	Início ao trabalho de desenvolvimento visual propriamente dito, baseado no moodboard seguindo o design original dos personagens.
Refinamento	Geração de variações, detalhamento estudos Cromáticos.	Geração de variações, detalhamento estudos Cromáticos.

Fonte: Autoria própria (2022)

Para auxiliar na criação das de *pixel arts*, será utilizado em paralelo, o método presente nos livros “*Pixel art for game developers*” de Saniel Silber (2016) e em tutoriais disponíveis na internet. Serão *sprites* dos cinco personagens principais do jogo, inscritos num padrão de 16x16 pixels.

8. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O conceito amplo de cada um dos cinco personagens foi todo baseado no que o jogo mostra conforme a experiência adquirida pelo autor do presente trabalho, jogando o jogo até o final, e também no conteúdo do documentário “Birth of Biohazard” (1996), lançado pouco depois do lançamento do jogo no Japão.

Como já foi citado, para nortear tais conceitos, foram observadas as principais facetas de um personagem segundo Lee Sheldon (2017) no design de personagens para jogos eletrônicos e em quais arquétipos da jornada do herói cada personagem desempenha no enredo do jogo, como descreve Christopher Vogler (1998).

Os aspectos citados acima foram usados de base para a criação de um quadro de conceituação que tem função de auxiliar o processo de criação dos personagens em questão.

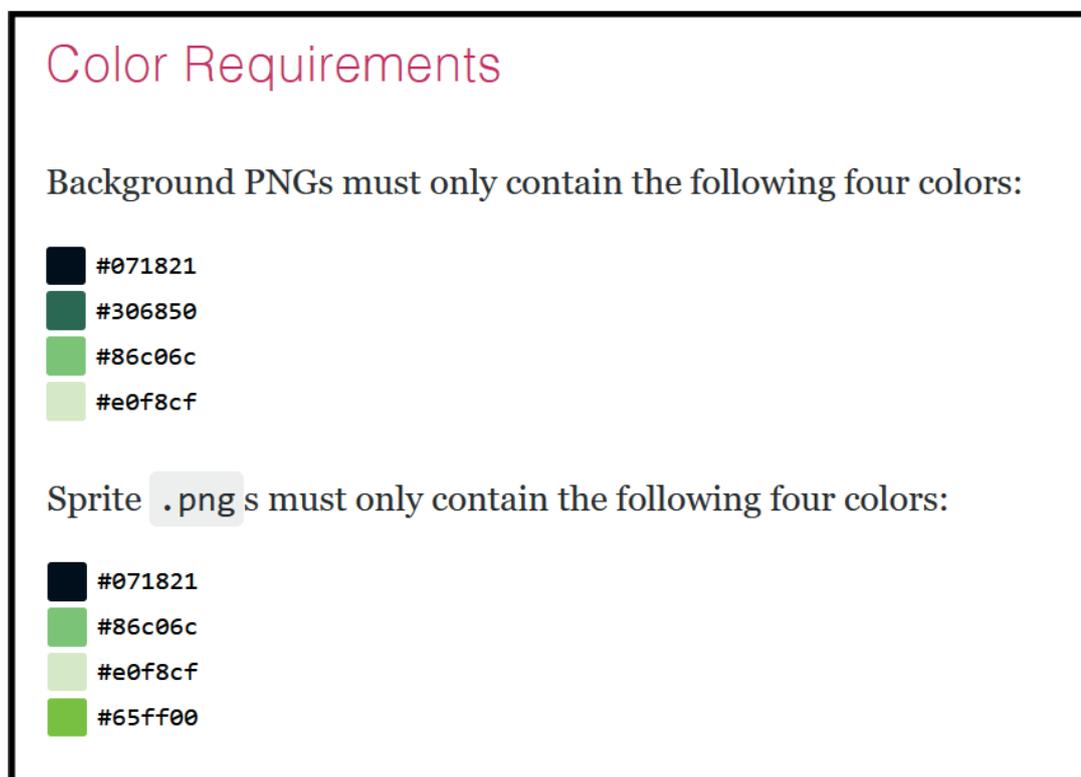
O quadro baseia-se nas descrições dos personagens pelos designers do jogo original (FRANKZ, F. 1996). O quadro viabiliza a identificação das características arquetípicas de cada personagem e sua correlação com os aspectos físicos, psicológicos e Sociológicos do personagem, que são as principais faces de um personagem para jogos, como aponta Sheldon (2017).

8.1 CORES

Como foi mostrado na seção 4.4, a capacidade gráfica do *Nintendo Game Boy* é limitada a quatro tons de cinza. Esses tons, quando exibidos na tela de cristal líquido do *Game Boy*, assumem um tom esverdeado (MARTINEZ, 2018).

Os *sprites* que objetivam esse trabalho foram desenhados seguindo as cores que aparecem na tela do *Nintendo Game Boy*, com adaptações feitas pelo *gbstudio.dev*, um motor gráfico voltado para criação de jogos independentes para *Game Boy* gratuito. As cores usadas pelo *software* se encontram na figura abaixo.

Figura 12 - Cores utilizadas para o desenvolvimento de *pixel arts* na estética do *Game Boy*



Fonte: Disponível em: < <https://www.gbstudio.dev/> >

8.2 CONCEPÇÃO CRIATIVA

As características físicas de cada personagem seguem os aspectos psicológicos e sociológicos dos mesmos. O intuito do *character design* é comunicar visualmente essas características.

O designer Principal do *Resident Evil* original, Jun Takeuchi comenta que se optou por mesclar as características estéticas do exército e das forças policiais, para ampliar as possíveis variações no design de cada personagem que são únicos individualmente, ao contrário de uma real equipe de forças especiais, que tem um uniforme padronizado e regras rígidas relacionadas ao corte cabelo e barba. O designer considera importante que cada personagem tenha um design distinto (FRANKZ, F. 1996).

O uniforme original de cada personagem reflete sua personalidade, como é feito em filmes antigos de guerra da época de lançamento do jogo e que foram referências diretas para o design de Takeuchi, assim como os filmes B de terror (FRANKZ, F. 1996).

O processo de concepção criativa de cada personagem será descrito a seguir em duas fases: a apresentação do **histórico narrativo** de cada personagem seguido do **desenvolvimento do concept art** dos mesmos. A franquia Resident Evil conta com diversos jogos e possuem um desenvolvimento de narrativa complexo, onde cada personagem tem sua participação no desenrolar da história como um todo. O histórico narrativo é, então, uma breve da trajetória de cada um dos personagens no enredo do jogo estudado.

8.3 JILL VALENTINE

As etapas a seguir descrevem a criação dos *sprites* para a personagem Jill Valentine. Um dos dois personagens jogáveis em Resident Evil.

Figura 13 - Design original de Jill Valentine



Fonte: Design original de Jill Valentine feito por Jun Takeuchi

(FRANKZ, F. 1996)

8.3.1 Histórico narrativo de Jill Valentine

Jill Valentine é a protagonista de sua campanha no jogo Resident Evil (FIG. 1). Em sua narrativa criada para o jogo, Jill serviu no exército dos Estados Unidos nos anos 90 e chamou a atenção dos recrutadores do Delta Force, a unidade primária antiterrorismo da nação.

Jill se destacou no curso intensivo de operações especiais do Delta Force, uma importante divisão militar na realidade em que o jogo se passa. Especializou-se em desarmamento de bombas e arrombamento e ficou famosa pela precisão em seu trabalho, resiliência, coragem e raciocínio rápido em situações extremas. Em contraste com sua aparência de moça frágil e indefesa, Jill é uma das poucas mulheres que terminaram o curso do Delta Force.

Em 1996, Jill foi recrutada por Albert Wesker para o grupo de operações especiais S.T.A.R.S do departamento de polícia de Raccoon City, composto por militares veteranos. Aceitando o convite devido a seu forte comprometimento com a justiça, Jill fez amizade com vários membros do S.T.A.R.S. principalmente Chris Redfield.

Jill é a única mulher da divisão *Alpha* dos STARS, sob comando de Albert Wesker. Em julho de 1998, o time Alpha foi enviado para investigar o paradeiro da divisão *Bravo* dos STARS que desapareceu numa missão e é lá que a história do jogo começa.

Diante deste *Background*, pode-se deduzir que a personagem tem uma dualidade em seus principais traços de personalidade. Ela é ao mesmo tempo corajosa, policial competente e, no entanto, é também uma pessoa amigável e aparentemente indefesa, como alguém que precisa ser protegida constantemente. Em sua conceituação visual, há vulnerabilidade, apesar das reais capacidades da personagem. Esse contraste se dá pela necessidade de criar a típica personagem feminina, aparentemente indefesa, que impele aos demais personagens e o jogador um sentimento de proteção (FRANKZ, F. 1996). Pretende-se manter essa característica física no design resultante do presente estudo para que se mantenha uma consistência canônica na personagem.

Na história do jogo, Jill se mostra, primeiramente, assustada e temerosa, tamanha é a estranheza dos problemas que aparecem após aparecerem mortos vivos, os principais obstáculos da história. Mas ainda assim, ela vence cada dificuldade com o raciocínio rápido e precisão pelos quais é conhecida.

Assim, podemos atribuir o arquétipo de Heroína à personagem Jill e suas ações, no início do jogo. No entanto, este arquétipo se dá de maneira mais hesitante do que outros personagens. Segundo Vogler (1998), as ações de um personagem podem ser caracterizadas por ímpeto passivo ou ativo.

As iniciativas de Jill, no início da narrativa do jogo, são respostas às pressões externas em busca de sobrevivência, ou seja, são ações de motivação que sugerem maior passividade. Nos dois últimos atos da história, as ações da personagem passam a ser motivadas por vontade própria, no ímpeto de encontrar e salvar seus companheiros desaparecidos. Assim, Jill passa a ter ações que podem ser caracterizadas como ativas.

8.3.2 Desenvolvimento do concept art de Jill Valentine

Frente à história de Jill Valentine nos jogos da franquia e baseando-se nos principais aspectos do *character design* para jogos de Lee Sheldon (2017), juntamente com os arquétipos de Carl G. Jung e Joseph Campbell que são descritos no trabalho de Vogler (1998), foi criada uma tabela de conceituação da personagem, representada no quadro a seguir.

Tabela 3 - Conceituação de Jill Valentine

Personagem	Lee Sheldon			Arquétipos	Características Arquétipicas
	Físico	Sociológico	Psicológico		
Jill Valentine	Sexo feminino, 23 anos, 1.66 de altura, 50 kg, cabelos castanhos curtos. Jill usa um uniforme de polícia azul, com ombreiras a prova de balas, boina azul com o emblema do seu batalhão e luvas pretas. Possui um coldre no cinto.	<p>Habilidosa com as mãos, Jill possui talentos muito úteis para o batalhão, como desarmar bombas e abrir fechaduras com muita precisão. Conhecida pelo nome "mestra do arrombamento".</p> <p>Simpática e amigável, Jill faz amizade facilmente com seus colegas de trabalho.</p>	O ingresso de Jill no Batalhão é motivado por um forte senso de justiça . Tem aversão a crimes que comprometem a vida de inocentes.	Heroína	<ul style="list-style-type: none"> - Ação Passiva, tornando-se ativa de maneira gradual conforme avança no enredo; - Enfrentamento da morte; - Sacrifício próprio;

Fonte: Autoria própria (2022)

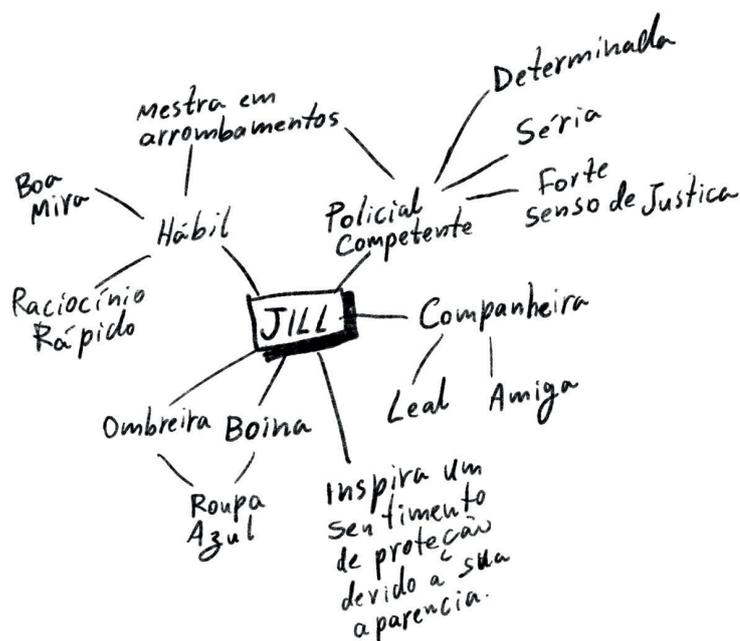
Esta tabela equivale à primeira etapa da metodologia utilizada Guilherme Rodrigues (2015) em seu estudo, o que compõe o conceito amplo da personagem.

A partir das informações dadas pela tabela, foi elaborado um mapa mental reunindo palavras chave que remetem aos aspectos presentes no quadro de conceituação, que moldam a personagem de uma maneira geral.

O mapa mental consiste em palavras organizadas por associação, partindo de uma palavra central, que no caso, é o nome da personagem. As palavras são acrescentadas por correlação, resultando num diagrama ramificado de palavras relacionadas entre si, tornando mais fácil a categorização das características que melhor definem a personagem estudada.

As palavras associadas a Jill são relacionadas em sua maioria a seu estilo de atuação na polícia e sua personalidade agradável, bem como sua aparência física e suas roupas e aparatos de sua profissão.

Figura 14 - Mapa mental de Jill Valentine



Fonte: Autoria Própria (2022)

No mapa mental de Jill (fig. 13), foram utilizadas palavras que representam suas principais qualidades segundo o conceito dado pelo quadro conceitual da etapa anterior. Palavras como “Companheira”, “Hábil” e “Policia competente” foram algumas das primeiras que surgiram no processo. A partir destas, outras foram sendo acrescentadas por correlação, como “séria”, “forte”, “Leal” e “amiga” e assim por diante.

Esta etapa possibilita e dá base para o início de uma pesquisa visual, que servirá para coletar referências para o painel semântico que reúne imagens relacionadas às características físicas da personagem que se relacionam com seus aspectos psicológicos e sociológicos, bem como os arquétipos associados à personagem.

Já que está sendo desenvolvido um design a partir de uma personagem criada previamente, o design original será levado em consideração na elaboração de um novo design voltado para outra estética, no caso o estilo “retrô” de pixel art. O design original, do *Playstation*, é uma base que torna a pesquisa visual mais assertiva. A pesquisa será então, voltada para o reforço de alguns aspectos que já existem, ao

80, ao mesmo tempo que flerta com a postura militar no que tange à história pregressa da personagem, que foi mencionado no seu histórico narrativo.

No concept art original, Jill é representada como uma moça jovem, de porte físico mediano. Suas expressões são frequentemente sérias, quando a personagem está em ação, mas sorridente e relaxada em cenas de descanso e convívio social.

As roupas da personagem são simples. Um uniforme de policial azul com pouca paramentação tática. As principais características visuais de Jill são a boina militar, cabelo castanho curto e ombreiras a prova de balas. Tais ombreiras, em conjunto com a boina, contribuem para a silhueta da personagem.

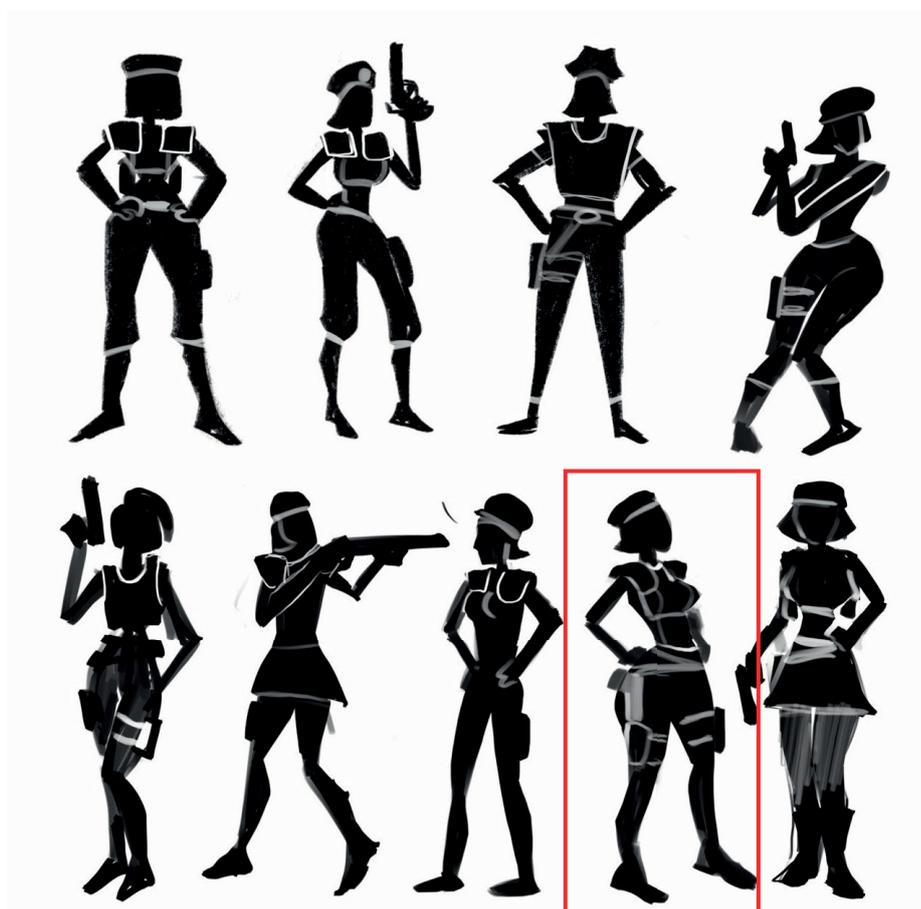
Uma silhueta distinta das demais personagens do jogo, faz com que a personagem seja reconhecida com mais facilidade. Robertson (2005) diz que a silhueta de um personagem tem importância na primeira leitura, além de permitir explorar possíveis formas de design mais rapidamente.

O uniforme de Jill não possui muitos equipamentos militares, ao contrário dos personagens masculinos, cujos conceitos dão ênfase à força física e a um militarismo mais enfático. Esses atributos são representados por uniformes pesados, repletos de compartimentos e armas posicionadas em lugares estratégicos. O uniforme de Jill não dispõe de tal densidade de informação.

A simplicidade na indumentária de Jill contribui para um conceito de vulnerabilidade que contrasta com as reais capacidades da personagem.

Foram estudadas oito silhuetas para Jill (fig. 15). Foi mantido os aspectos que caracterizam os arquétipos de Vogler (1998) na personagem, bem como os conceitos que Lee Sheldon (2017) considera relevantes. O heroísmo da personagem foi enfatizado com uma postura ereta, demonstrando determinação e disciplina. A aparente fragilidade está presente no porte e forma do corpo, pouca massa muscular e baixa estatura, em comparação com outros personagens.

Figura 16 - Estudo de miniaturas e silhuetas de Jill Valentine

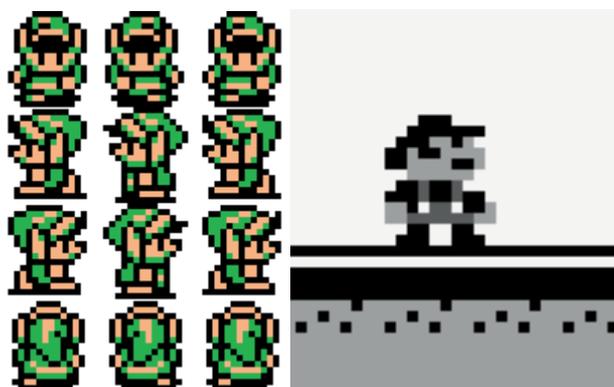


Fonte: Autoria própria (2022)

Uma vez escolhida uma silhueta que represente o conceito da personagem, que está marcada em vermelho na figura 15 foi feita uma simplificação da estrutura do desenho, para um estilo mais cartoonizado. O objetivo desta simplificação é decidir como a adaptação a personagem acontecerá na resolução dos sprites de um jogo de *Gameboy*, que são de 16x16 pixels.

Como o formato dos *sprites* é de base quadrada e de resolução pequena, é importante que o espaço seja aproveitado de maneira a não se perder a visibilidade dos principais elementos que compõem a personagem, simplificando até sua forma mais básica sem que as formas percam o sentido. Na figura 16, vê-se alguns exemplos de *sprites* de protagonistas de jogos d *Game Boy*.

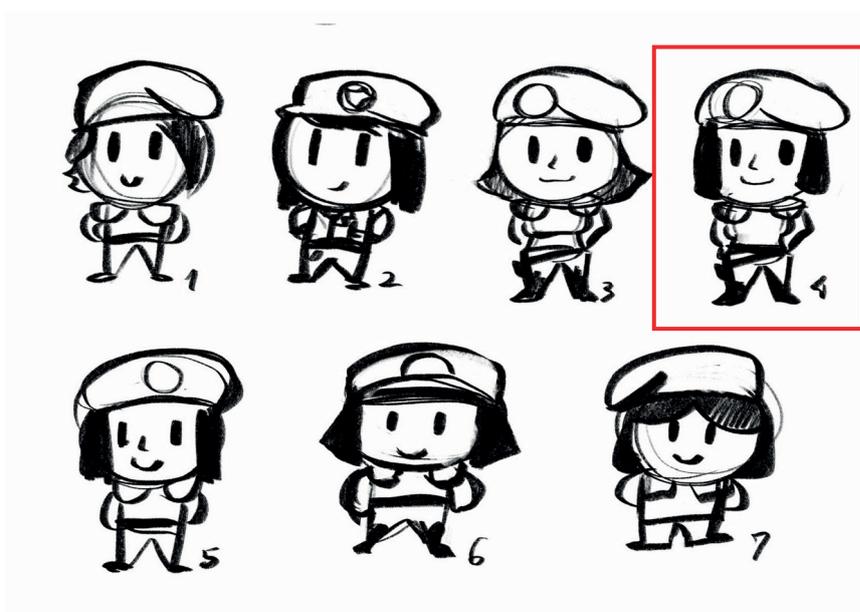
Figura 17 - Sprites dos protagonistas de *Legend of Zelda* e *Super Mario Land*



Fonte: À esquerda, EZUKA, T. **The Legend of Zelda: Link's Awakening**. Nintendo Entertainment Analysis & Development. Nintendo Game Boy. Japão. 1993; À direita, YAMAMUSHI, H; YOKOI, G. **Super Mario Land**. Nintendo. Nintendo Game Boy. Japão. 1989.

Foram feitos sete esboços a partir da silhueta escolhida. Foi adotada a proporção característica dos sprites dos personagens principais dos jogos de *Game Boy* escolhidos como referência, que são *Pokémon Red*, *Mario Land* e *Legend of Zelda*, como mostrado na imagem acima (fig. 16). Nos jogos citados, a cabeça dos protagonistas ocupa pouco mais da metade do espaço disponível.

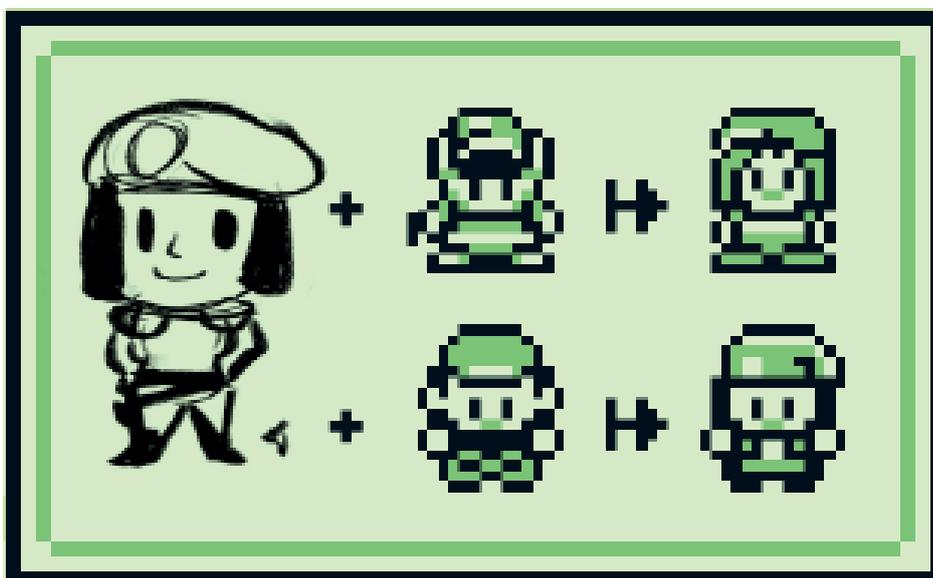
Figura 18 - Esboços para cartunização de Jill Valentine



Fonte: Autoria Própria (2022)

Como mostra a figura 17 foram feitos rascunhos para planejar a configuração final em pixel art da personagem. As principais diferenças entre as sete opções cartoonizadas estão no cabelo e na boina. À princípio foi escolhida a opção de número 4 e, tendo esta como base, foi criada uma versão em pixel art baseado no protagonista de *Legend of Zelda* e outra versão baseada no padrão dos sprites do personagem principal de *Pokémon Red*, como podemos ver na figura 18, logo a baixo.

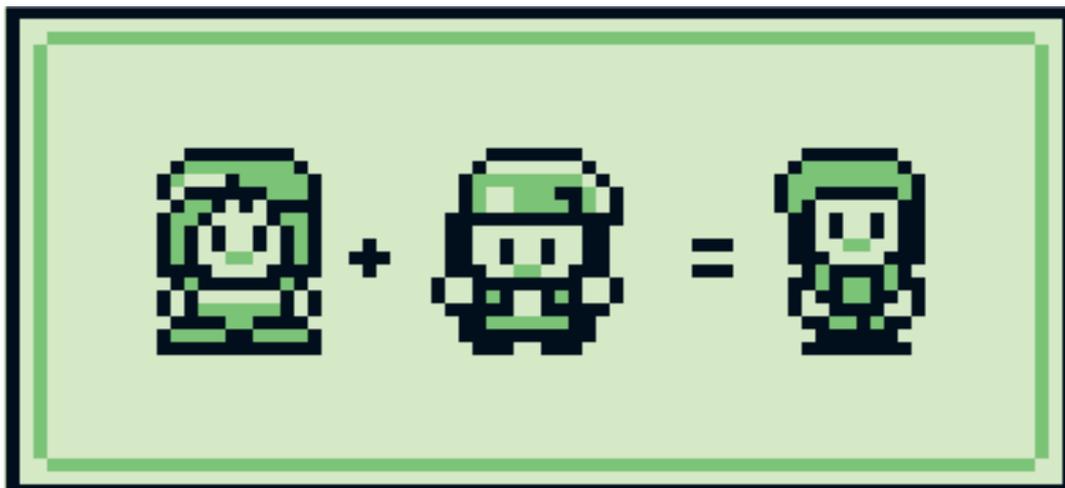
Figura 19 – estudos de estilização dos sprites de Jill



Fonte: Autoria Própria (2022)

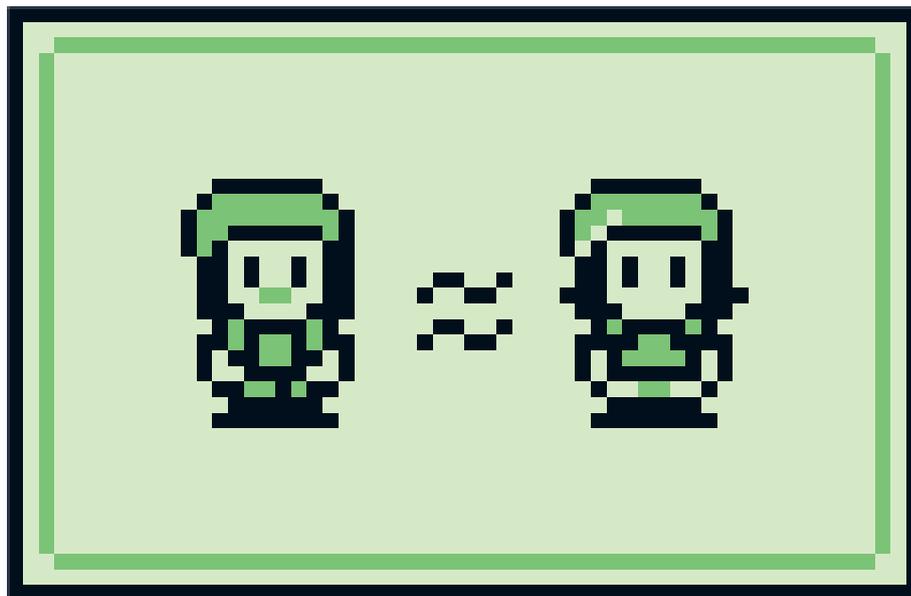
A partir destes dois sprites de Jill, foi criado um que combinasse características dos dois em um terceiro, aproveitando as forças de cada um até chegar num design novo da personagem, como podemos ver na figura 19.

Figura 20 - Combinação de estilos para os sprites de Jill Valentine



Fonte: Autoria Própria (2022)

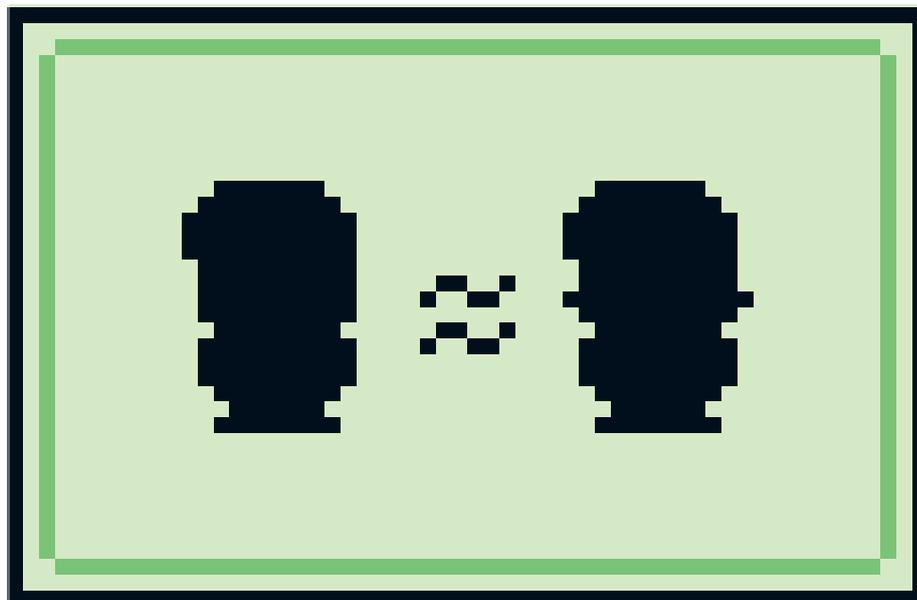
Uma vez feita esta versão mesclando os dois estilos, foi feita uma análise da silhueta desta nova versão. Foi detectado um problema de representação do cabelo da personagem na silhueta. A fim de melhorar este problema, foi acrescentado um formato agudo dos lados da cabeça, mais próximos da opção cartoonizada de número 3 (fig. 17). Esse novo formato remete a um cabelo curto e curvado pros lados (fig. 20). Essa foi uma escolha de chamar à atenção os cabelos da personagem, para que parte da sua personalidade seja destacada através de um elemento secundário, no caso, o seu cabelo. Esse aspecto é presente em alguns esboços iniciais, o que reforça a decisão.

Figura 21 - Refinamento *sprite* Jill Valentine

Fonte: Autoria Própria (2022)

Outro detalhe que contribui para o apelo do *pixel art* é a omissão da boca no segundo estudo, pois no primeiro foi representada por dois pixels entre os olhos, oriundo do design de personagens de *Pokémon*. Como não há resolução suficiente para a representação da boca de forma mais sutil, foi decidido por ela a eliminação desses pixels em específicos. Sendo assim foi dada ênfase à expressividade dos olhos. Esse detalhe foi atribuído a todos os outros personagens estudados.

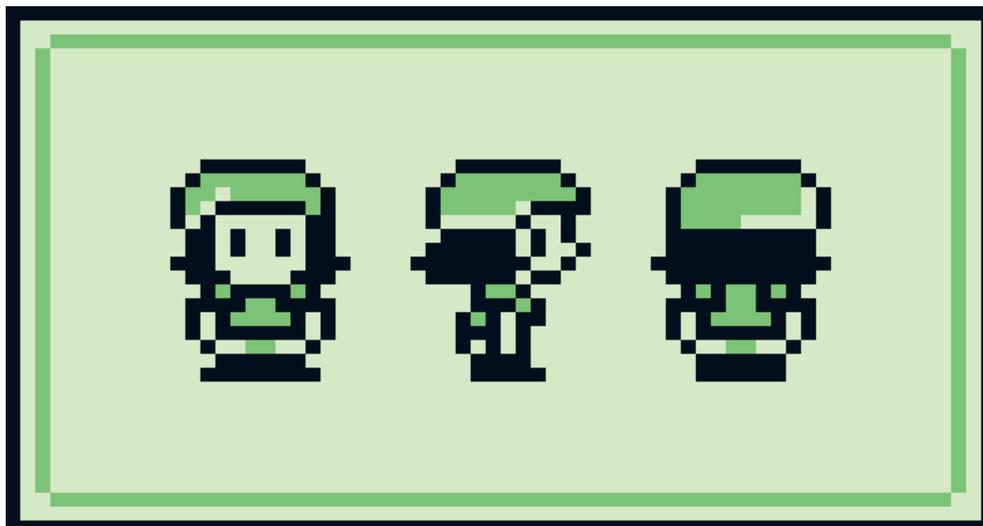
Figura 22 - Comparação das silhuetas dos últimos *sprites* de Jill Valentine



Fonte: Autoria Própria (2022)

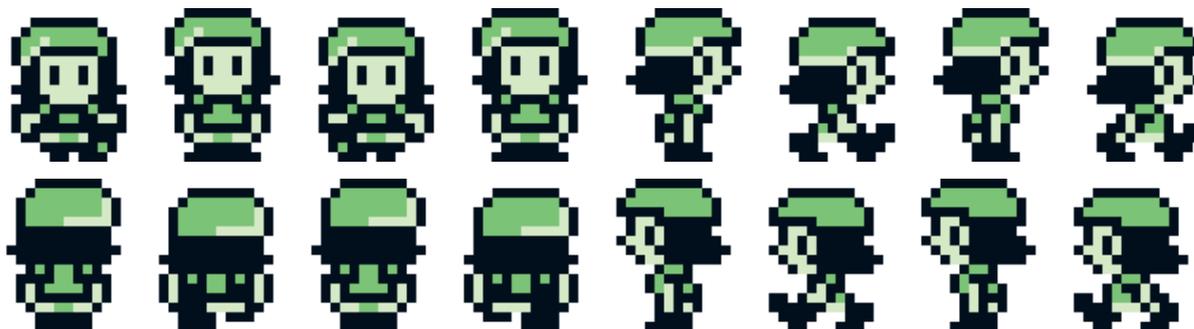
A partir do último estudo desenvolvido foram determinadas as formas finais da personagem. A partir delas, foram elaboradas vistas dos sprites da personagem de lado e de costas (fig. 22). A partir destas vistas, foram animados os ciclos de caminhada da personagem, concluindo assim a criação dos sprites desta protagonista (fig. 23).

Figura 23 - vistas de frente, lado e trás de Jill Valentine



Fonte: Aatoria Própria (2022)

Figura 24 - Ciclos de caminhada de Jill Valentine



Fonte: Aatoria própria (2022)

O processo de criação dos sprites de Jill serviu de base para a elaboração dos sprites dos demais personagens abordados no presente trabalho.

pois boa parte do trabalho de exploração e definição e estilização já fora feito neste que acaba de ser descrito

8.4 BARRY BURTON

As etapas a seguir descrevem a criação dos *sprites* para o personagem coadjuvante na história: Barry Burton, especializado em armamento dos S.T.A.R.S.

Figura 25 - Design original de Barry Burton



Fonte: Design original de Barry Burton feito por Jun Takeuchi

(FRANKZ, F. 1996)

8.4.1 Histórico Narrativo de Barry Burton

Na história do jogo, Barry (fig. 24) se tornou piloto de aeronaves quando iniciou sua carreira nas Forças Aéreas dos Estados Unidos em 1983. Nesta época, atuou na mesma unidade de Chris Redfield, de quem se tornou grande amigo.

Após seu serviço nas Forças Aéreas, Barry ingressou na S.W.A.T. onde se tornou especialista em armamentos, adquirindo gosto pela área, de tal maneira que se juntou à Associação Nacional de Rifles.

Em meados dos anos 90, teve duas filhas, Moira e Polly com sua esposa Kathy.

Em 1996, Barry foi recrutado pela unidade de operações especiais do departamento de polícia de Raccoon City, os S.T.A.R.S, devido a seu amplo conhecimento com armas de fogo, sendo nomeado para a Equipe Alpha e era encarregado de atualização de rotina e reposição do armamento da unidade. Carrega sempre consigo um grande revólver modelo Magnum, ao qual se refere como seu melhor amigo. (FRANKZ, F. 1996)

Pouco tempo depois, encontrou-se com Chris Redfield e o convenceu a se recrutar nos S.T.A.R.S. já que não foi recrutado para a S.W.A.T. e a partir daí desenvolveram uma relação de parceria e resolveram diversos casos difíceis juntos no exercício de sua profissão.

Barry é o maior defensor das insubordinações de Chris Redfield, fazendo o possível para lidar com as reclamações vindas do capitão da unidade Albert Wesker e do chefe de polícia Brian Irons, a fim de livrar Chris das consequências de suas insubordinações.

Barry tem um forte laço de amizade com os demais membros dos S.T.A.R.S. especialmente com Jill Valentine e exerce um papel parental perante ela e seus colegas de quem é mais próximo, como a própria Jill, e Chris.

Quando ocorreu o incidente na mansão, Barry foi na segunda expedição à floresta nas montanhas *Arklay*, já que faz parte do *Alpha Team*. A essa altura, Barry já estava sob o poder de Albert Wesker, Capitão da equipe e antagonista da história.

Wesker sequestrou a família de Barry e se utilizou disso para chantageá-lo para que lhe ajudasse a alcançar seus objetivos. Barry não tem outra escolha a não ser ajudar Wesker, ainda que isso signifique ir contra seus colegas de trabalho e amigos.

Assim como no design de personagem de Jill, Barry possui como principais traços de personalidade a eficiência no exercício de suas funções na força policial e na boa relação com as pessoas à sua volta. Um policial respeitado por suas capacidades, que resolve casos de extrema periculosidade e complexidade e um bom marido e pai, além de se mostrar um grande amigo.

É representado como um homem ruivo de barba espessa e silhueta quadrada, dando ao personagem um aspecto de seriedade.

Armas grandes estão presentes na história de fundo de Barry e de outros personagens masculinos que participam do enredo do jogo, a finalidade desse elemento é reforçar a virilidade de tais personagens (FRANKZ, F. 1996). Neste

trabalho não se deu importância a esta representação do poder masculino através de armas de fogo. No caso de Barry, foi decidido manter o conceito, já que armas de fogo estão relacionadas à personalidade do personagem. O revólver de Barry, uma Magnum muito bem cuidada e polida, é um elemento enriquecedor no design do personagem. A estima que Barry mantém sobre a arma comunica o quão a sério ele leva seu papel na equipe.

No jogo, podemos identificar no personagem, o arquétipo do mentor, ajudando a protagonista (Jill) a prosseguir em sua trajetória através de ensinamentos e itens que ele presenteia ao protagonista, que ajudam os mesmos a seguir em frente na trama do jogo.

Durante a trama, o comportamento de Barry sugere o arquétipo do camaleão por várias vezes. Esse fato faz com que o jogador tenha dúvidas a respeito do personagem e se pergunte de que lado Barry está, apesar do seu histórico de bom amigo. A mudança de comportamento do personagem é um dos mistérios a serem desvendados até o final.

8.4.2 Desenvolvimento do concept art de Barry Burton

Para a composição do conceito amplo de Barry, foi levada em consideração a história pregressa de Barry nos jogos da franquia e a partir dessas informações, foi elaborado um quadro de conceituação (tab. 4), que reúne as principais características do personagem, segundo Vogler e Lee Sheldon.

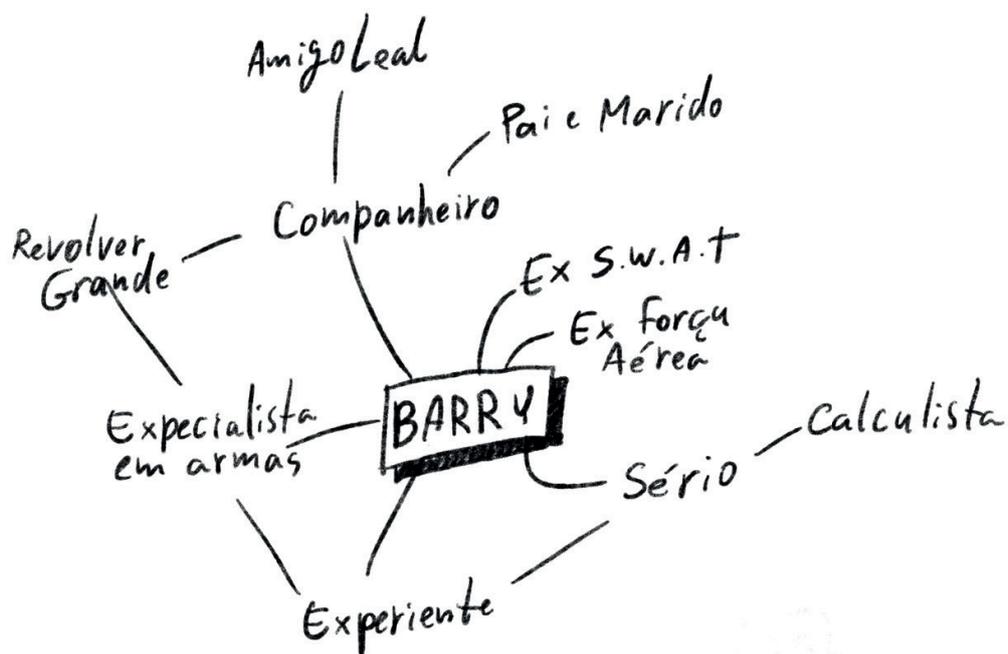
Tabela 4 - Conceituação de Barry Burton

Personagem	Lee Sheldon			Arquétipos	Características Arquétipicas
	Físico	Sociológico	Psicológico		
Barry Burton	Sexo Masculino, 38 anos de idade, 186 cm, 89.3kg. Homem forte, usa um colete a prova de balas vermelho, coldre do lado direito do tronco, usa um revólver de tambor, cinto marrom. Cabelo e barba ruivos.	Especialista em armas. Possui um conhecimento excepcional em armas de fogo. reforçam suas habilidades muito além do que é preciso para exercer sua profissão	O membro mais experiente da equipe, Possui senso de justiça apurado. Apegado a família, sempre carrega consigo uma foto da esposa e filhas. Barry trata seus colegas como da família também, exercendo um papel parental para alguns.	Mentor, Camaleão, Arauto e Guardião de Limiar.	<p>Mentor</p> <p>Auxilia o herói através de conhecimentos e itens que ajudam este a avançar na história.</p> <p>Camaleão</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ações que contradizem o que fala; - Comportamento evitativo; - Propósito dúbio.

Fonte: Autoria própria (2022)

Formado o conceito amplo do personagem através do quadro de conceituação acima, e tendo em vista as informações coletadas a respeito de Barry Burton, foi criado um mapa mental (fig. 25) com as principais características do personagem.

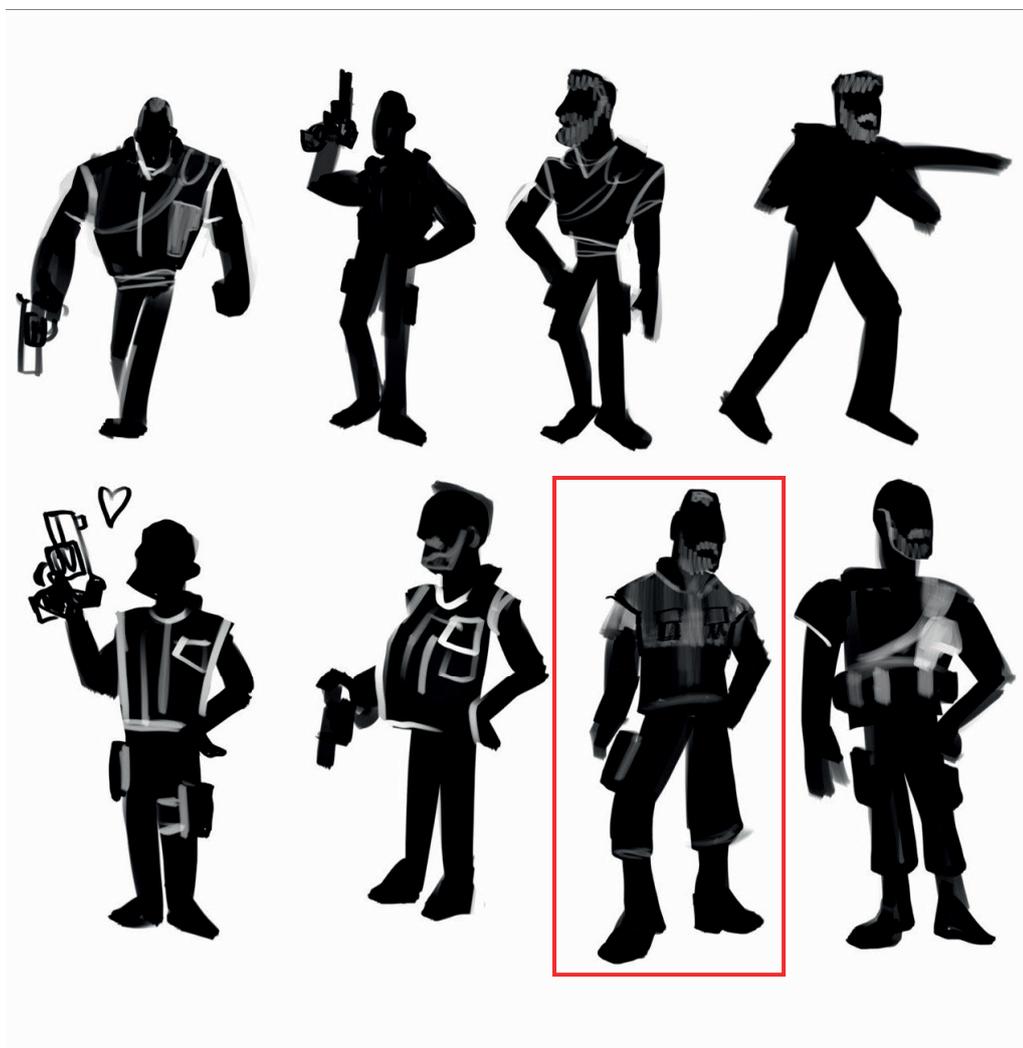
Figura 26 - Mapa mental de Barry Burton



Fonte: Autoria própria (2022)

A partir delas e do conceito do quadro mostrado anteriormente, foi feita uma pesquisa visual a fim de reunir os principais elementos e elaborar um moodboard que represente a essência do personagem. Imagens tanto do design original do personagem no jogo de Playstation e também imagens de ambientes e que remetem a aspectos relacionados ao personagem são acrescentados ao painel, resultando num grupo de imagens que irão inspirar a próxima etapa do processo, mostrado na figura a baixo.

Figura 28 - Estudo de miniaturas e silhuetas de Barry Burton



Fonte: Autoria própria (2022)

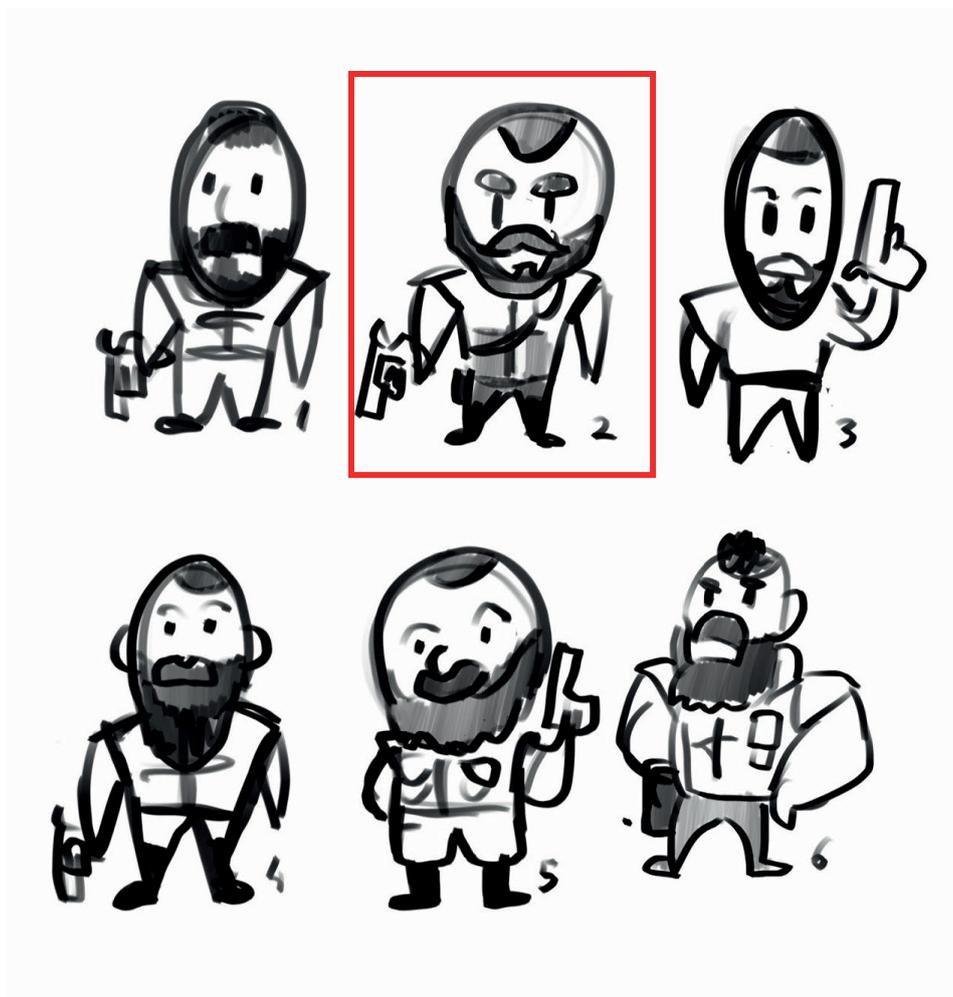
Foram criadas 8 silhuetas para Barry Burton. Todas estas apresentam uma postura militar, ao mesmo tempo que foi incorporada a elas a sugestão de um estado mais relaxado nos movimentos propostos pelo gestual de cada uma. Procurou-se variar no formato do corpo, no volume da musculatura e no tipo de roupas e aparatos que o personagem usa, tomando sempre o cuidado para que estes elementos reforcem os conceitos relacionados ao personagem.

Um homem ruivo e sisudo de 40 anos mas aparenta quase 50, roupas pesadas e paramentadas de forma tática e militar. Carregando uma grande arma de fogo nas mãos.

A silhueta escolhida para basear as etapas finais foi a de número 7 na imagem de silhuetas.

Assim como no caso de Jill, a silhueta escolhida foi simplificada de maneira a se aproximar do estilo exigido pelas predefinições gráficas do Game Boy, como já foi mencionado neste trabalho. foram criadas algumas opções do personagem com as proporções de corpo e cabeça semelhantes ao que já se tem nos jogos mais populares do console, que ocupam o espaço de 16x16 pixels.

Figura 29 - Esboços de cartunização de Barry Burton



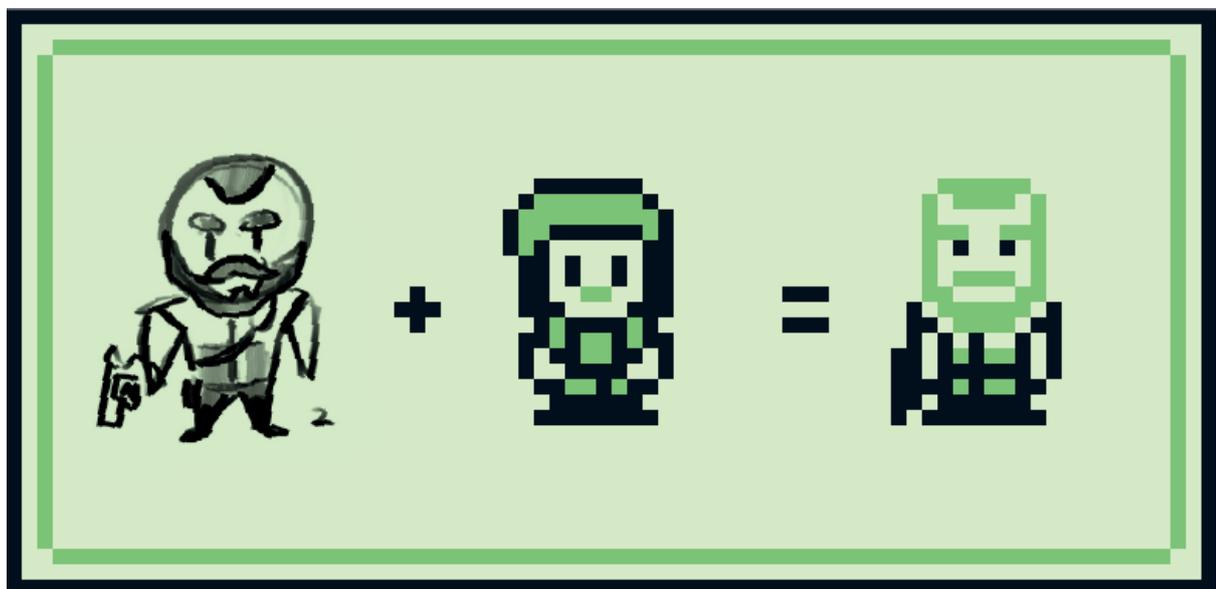
Fonte: Autoria própria (2022)

Seis opções foram criadas para Barry Burton (fig. 28) e todas apresentam basicamente o mesmo formato de corpo e cabeça. A barba e o tipo de colete são as formas que mais mudam entre elas.

A opção número 2 foi a aprovada dentre as seis desenvolvidas. A partir desta, foi criada uma versão em pixel art de 16x16 pixels.

Como o processo do desenvolvimento dos sprites de Jill Valentine definiu alguns padrões de estilização, o desenvolvimento dos sprites de Barry teve um adiantamento. O primeiro sprite de Barry terá como principal referência, além do rascunho simplificado aprovado, a primeira versão dos sprites de Jill (fig. 29).

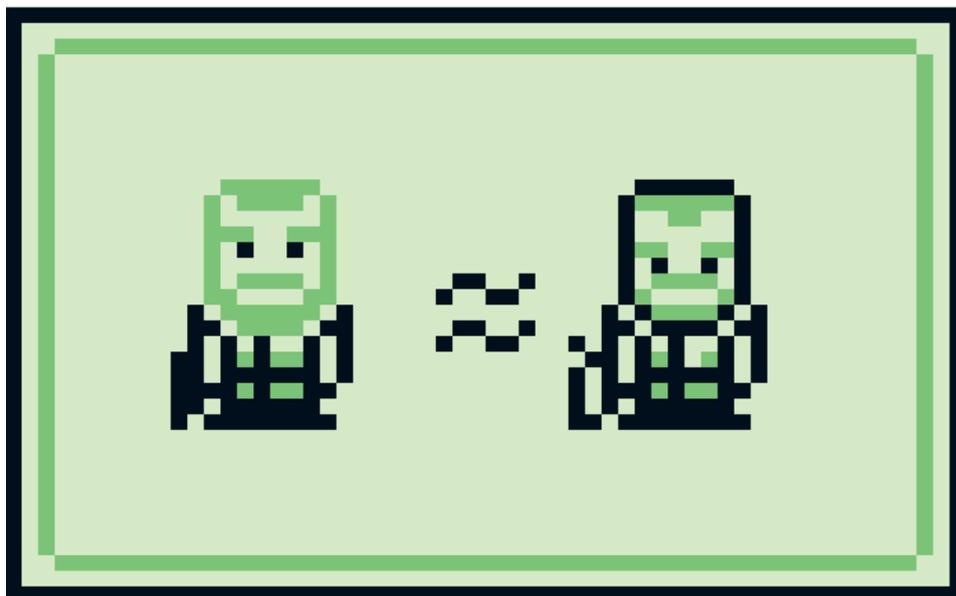
Figura 30 - Estilização de Barry Burton



Fonte: A autoria própria (2022)

Sendo assim, a partir do esboço escolhido e do design estabelecido pelo processo criativo de Jill, foi criado um sprite de Barry.

foram observados alguns problemas de contraste deste novo sprite (fig. 30), devido a cor do cabelo, que pode perder visibilidade quando inserido num cenário feito das mesmas cores. O revólver na mão direita do personagem também não estava sendo representado de maneira eficiente. Por isso, foram feitos ajustes.

Figura 31 - Refinamento do *sprite* de Barry Burton

Fonte: Autoria própria (2022)

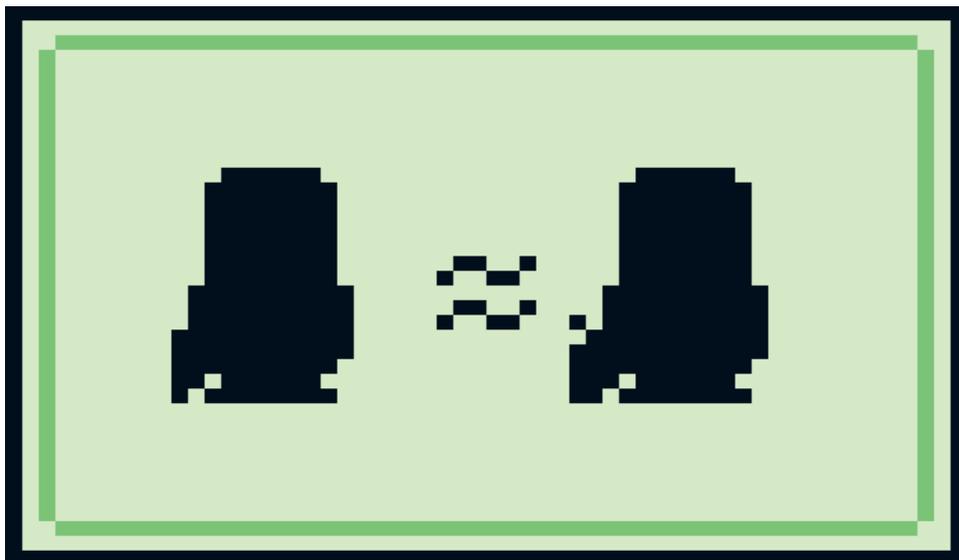
Foi implementado um contorno na cabeça do personagem para resolver o problema de contraste e a arma de fogo foi reformulada para parecer maior, como mostrado na figura 30.

O impacto na silhueta foi pouco (fig. 31). A única coisa que muda é o formato do revólver, um ajuste pequeno, mas relevante para o personagem. O revólver de Barry é um item ao qual o personagem tem afeição, fazendo ponte com sua especialidade em armamento pesado.

Os olhos foram ajustados em um pixel para baixo, aumentando um pouco a testa do personagem e evidenciando o formato do cabelo, dando ao *sprite* uma aparência de mais idade. A ausência da boca nos demais personagens ajuda na leitura do bigode de Barry. Já que este é composto por uma linha de 4 pixels, os olhos são pequenos, o que dá uma expressão de seriedade junto às sobrancelhas, reforçando o conceito dos arquétipos que o personagem atua: o mentor e o camaleão.

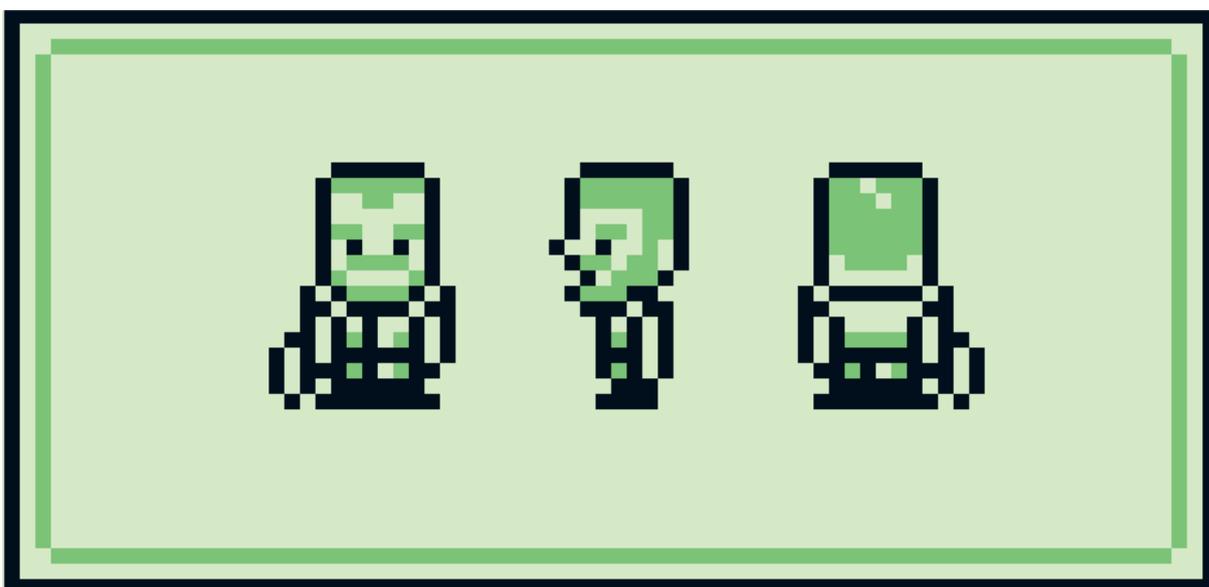
A partir da última versão encontrada, foram elaboradas vistas dos *sprites* do personagem de lado e de costas, e a partir destas, foram animados os ciclos de caminhada da personagem em cada uma das vistas, concluindo assim a criação dos *sprites* de Barry.

Figura 32 - Comparação de silhuetas dos últimas versões de Barry Burton



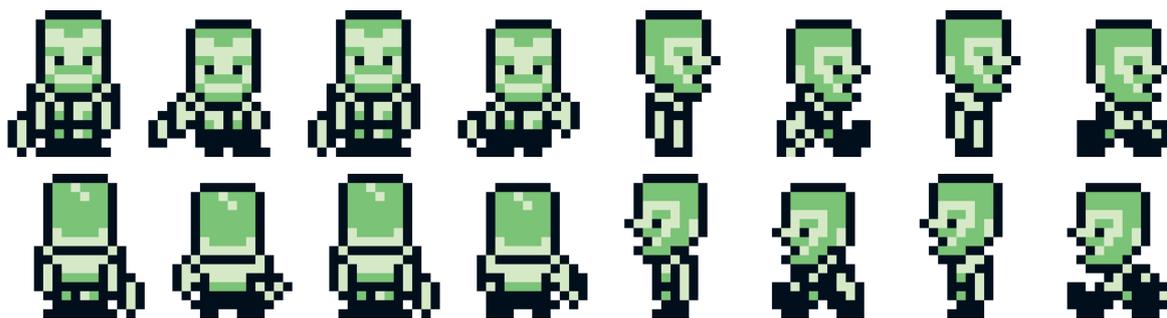
Fonte: Autoria própria (2022)

Figura 33 - Vistas de frente, lado e trás de Barry Burton



Fonte: Autoria Própria (2022)

Figura 34 - Ciclos de caminhada de Barry Burton



Fonte: Autoria própria (2022)

A partir do design definitivo do *sprite* de Barry, foram criadas as vistas de lado e de costas (fig. 32). Os sprites foram animados em ciclo de caminhada para as quatro direções (fig. 33).

8.5 ALBERT WESKER

Nesta seção são descritas as etapas de criação dos *sprites* para o antagonista da história: Albert Wesker, Comandante da equipe *Alpha* dos S.T.A.R.S.

Figura 35 - Design original de Alber Wesker



Fonte: Design original de Albert Wesker feito por Jun Takeuchi (FRANKZ, F. 1996)

8.5.1 Histórico Narrativo de Albert Wesker

Albert Wesker (fig. 34) é um dos principais antagonistas da franquia Resident Evil. Sua história é desenvolvida a cada novo game lançado até sua morte no jogo Resident Evil 5. No entanto, sua história completa não é relevante para o presente trabalho. É interessante apontar os pontos a seguir.

Wesker tornou-se Pesquisador chefe do projeto T-virus, no qual objetivava a criação de armas biológicas a partir de um vírus desenvolvido pela própria Umbrella Corp. A pesquisa era desenvolvida do laboratório Arklay, localizado no subsolo da Mansão Spencer, propriedade de um dos co-fundadores da Umbrella.

Wesker chefiava a pesquisa ao lado de William Birkin. A Umbrella oficialmente declarou sua pesquisa como parte de um programa de vacinação contra o vírus Ebola.

O T-vírus tem propriedades que podem aumentar as capacidades humanas em todos os aspectos, como força, inteligência e resistência a doenças. Mas em sua forma mais bruta, o vírus transforma o hospedeiro em zumbis comedores de carne humana.

Wesker, diferentemente do seu parceiro, tinha curiosidade sobre as reais intenções da corporação para os projetos que desenvolvia e após algumas desavenças dentro da empresa, é transferido para uma divisão de inteligência.

Em 1996, Wesker é posto no Departamento de Polícia de Raccoon City onde se tornou Comandante dos S.T.A.R.S. para que mantenha as forças policiais longe dos assuntos da *Umbrella*.

Em 1998, houve um vazamento do *T-Virus* no laboratório *Arklay*, transformando todos os funcionários do laboratório e os residentes da mansão Spencer em zumbis. Wesker vê nesse incidente a chance de trair a *Umbrella* e roubar dados do projeto da principal arma biológica do projeto *T-Virus: Tyrant*; e usá-los em benefício próprio.

Para atingir seu objetivo, Wesker sabota o helicóptero da equipe Bravo dos S.T.A.R.S. e os envia para investigar os acontecimentos na floresta de Raccoon City, para que no dia seguinte, ele mesmo vá para a mansão e roube as informações que precisa.

Para garantir que seu plano dará certo, Wesker sequestra a família de Barry Burton e o chantageia para que lhe ajude.

No início do jogo, Wesker é apresentado apenas como o líder da Equipe Alpha. Suas reais intenções são reveladas apenas no final do jogo. (FRANKZ, F. 1996).

Roupas pretas, óculos escuros e uma rispidez em seu semblante comunicam seu lado sombrio e misterioso. O arquétipo do camaleão não é tão presente em Wesker quanto em Barry, já que Barry participa mais da trama em seu decorrer, do que o próprio Wesker, que aparece no início e no fim da história.

8.5.2 Desenvolvimento do concept art de Albert Wesker

Para o conceito amplo do personagem, foi elaborado o quadro conceitual (tab. 5) reunindo seus principais atributos físicos, psicológicos e sociológicos, bem como os arquétipos que desempenha durante a história e suas qualidades arquetípicas.

Tabela 5 - Conceituação de Albert Wesker

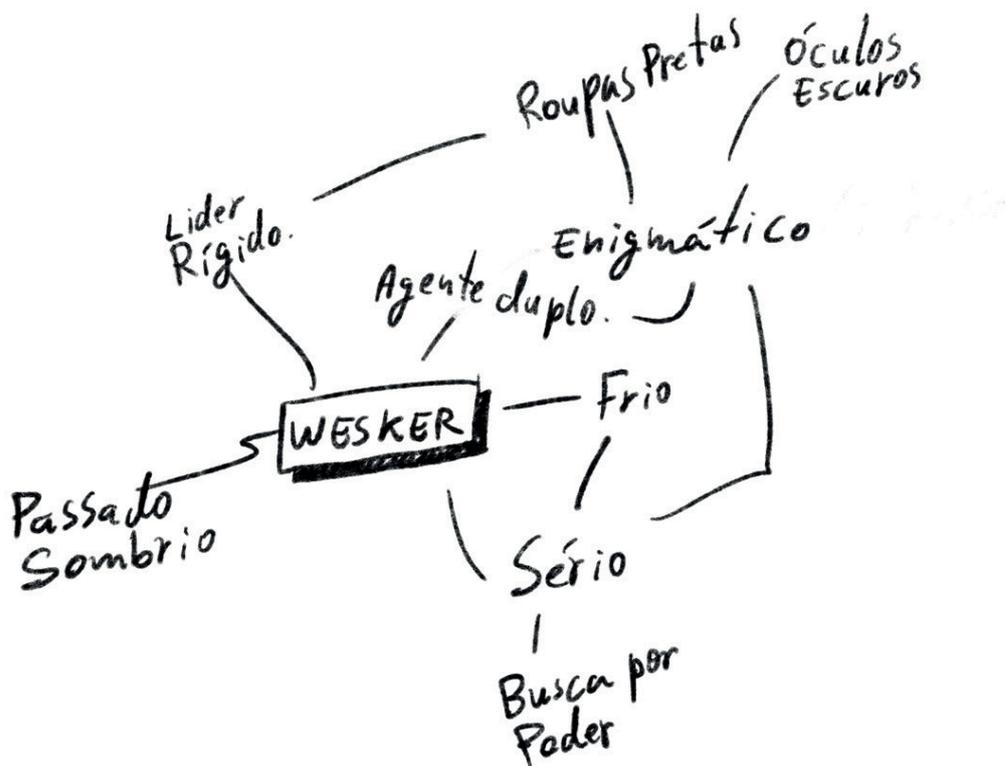
Personagem	Lee Sheldon			Arquétipos	Características Arquetípicas
	Físico	Sociológico	Psicológico		
Albert Wesker	Sexo masculino, 38 anos de idade, 183vm de altura e 84,5kg. Usa óculos escuros e cabelos castanhos penteados para trás. Se veste quase exclusivamente de preto.	Um pesquisador-chefe da grande corporação farmacêutica Umbrella, ele foi promovido a capitão dos S.T.A.R.S. a fim de atuar como agente duplo, é um líder rigoroso e é respeitado por isso.	É uma pessoa que se mantém calma e garante que todos saibam o que estão fazendo. Em um momento de crise, ele sempre preserva seu autocontrole e dá ordens claras às suas tropas. Está disposto a recorrer a meios antiéticos para chegar a seus objetivos.	Sombra, Camaleão, Mentor, guardião do limiar.	Roupas pretas, óculos escuros, cabelo loiro e penteado pra trás.

Fonte: Autoria própria (2022)

Como mencionado anteriormente, Wesker desempenha a função do arquétipo do camaleão no decorrer da história, já que suas reais intenções não são reveladas no início do jogo. Ao fim do enredo do primeiro jogo, Wesker revela seu arquétipo principal: a sombra. Wesker é um dos principais antagonistas da história, aproveitando-se do ocorrido na mansão para roubar dados confidenciais da Corporação *Umbrella* e se utilizando dos S.T.A.R.S. como meio para isso. Todos os males que até agora caíram sobre a equipe são fruto de seu plano.

A partir do quadro conceitual, como nos demais personagens estudados aqui, foi elaborado um mapa mental (fig. 35) com palavras relacionadas à história de fundo do personagem, bem como a tabela acima.

Figura 36 - Mapa mental de Albert Wesker



Fonte: Autoria própria (2022)

Palavras relacionadas ao tom misterioso de Wesker predominaram no mapa mental. O fato de Wesker ser um agente duplo da *Umbrella* e o jeito com o qual o personagem se veste e se apresenta, dá a ele uma forte aura de mistério, tornando-se a principal característica do personagem. A partir destas palavras, foi feita a pesquisa para o *moodboard* do personagem, como é mostrado na figura 36.

Figura 37 - *Moodboard* de Albert Wesker

Fonte: Autoria própria (2022)

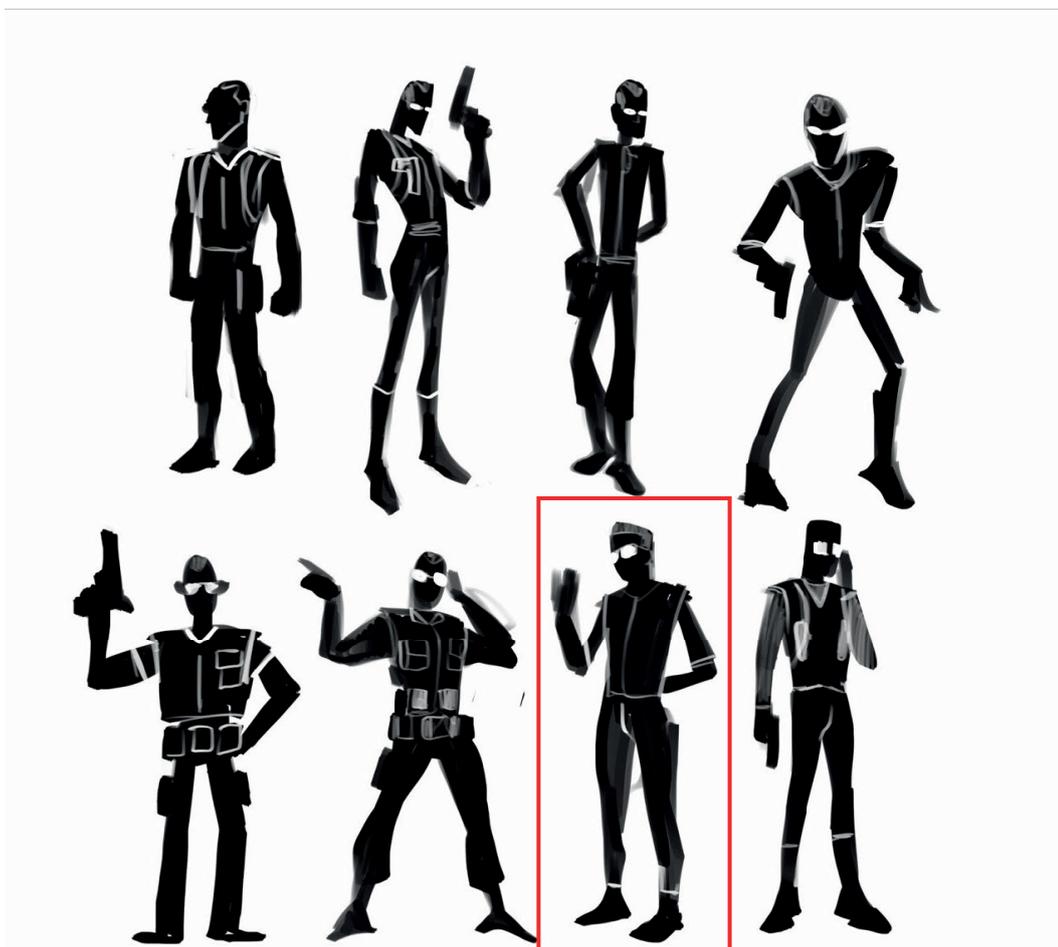
Wesker comporta-se como seu cargo sugere. Dá ordens claras e objetivas, porta-se de forma impositiva e ríspida, como um líder militar. O personagem é um agente duplo, por isso, há em Wesker um tom de agente secreto, como no filme “Missão Impossível”. Quando estão em ação, os agentes usam preto e óculos escuros.

Os óculos escuros são elementos eficazes na função de dar ao personagem um conceito de mistério, condizente com o arquétipo de camaleão. Quando os olhos de um personagem são cobertos, acrescenta-se a ele um tom de mistério, já que os olhos são a parte mais expressiva do rosto.

Na etapa de esboços, miniaturas e silhuetas (fig. 37) foram feitas seguindo o painel semântico da etapa de *moodboard*. Foram estudadas oito silhuetas distintas,

todas seguindo os padrões estabelecidos no character design do jogo original e nos atributos relacionados ao personagem e suas especificações.

Figura 38 - Estudos de miniaturas e silhuetas de Albert Wesker



Fonte: Autoria própria (2022)

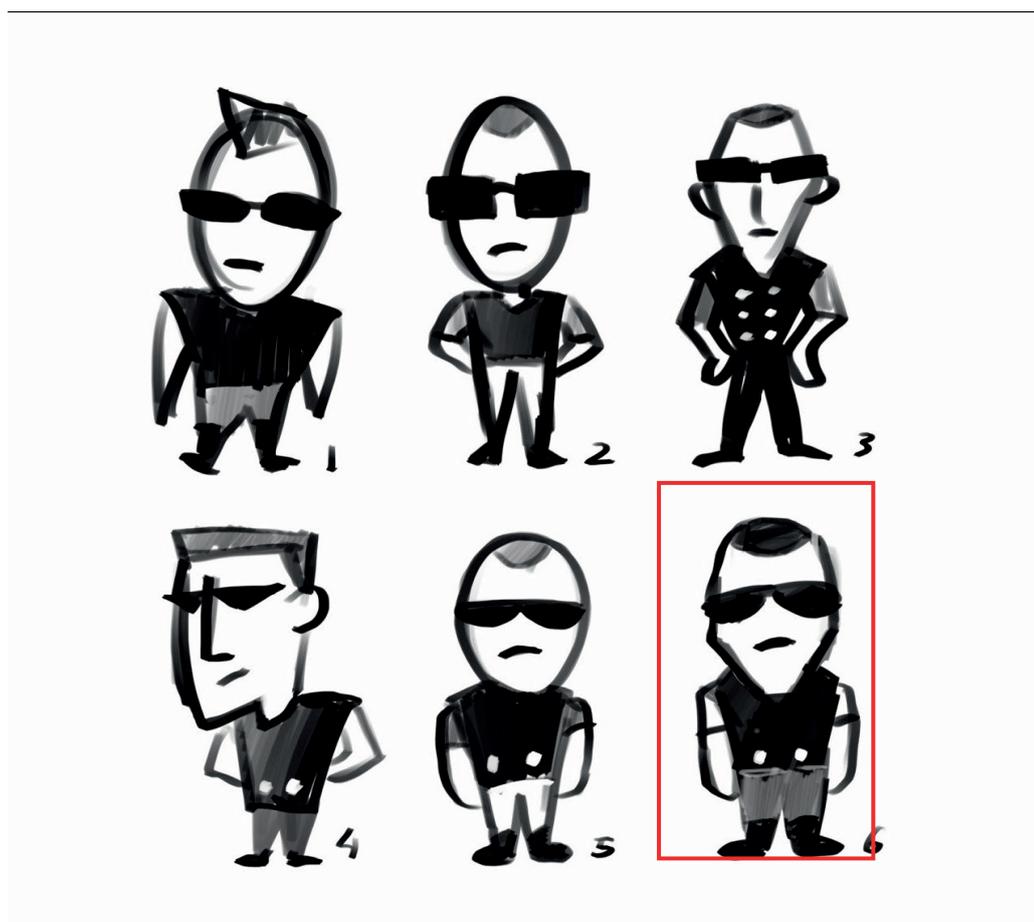
As silhuetas de Wesker são em grande parte, esguias, sinuosas, transmitindo um sentimento traiçoeiro, que faz sentido com a dissimulação do personagem, pois passa boa parte do jogo distante e quando menos se espera, ele ataca com seu plano diabólico.

Foi escolhida a silhueta de número sete entre as oito estudadas. Foi decidido que um design com menos detalhes melhor representa o aspecto monocromático da maneira que o personagem se veste. Essa decisão também tem influência no estilo final do trabalho. Em pixel arte, especialmente as de menor resolução, os detalhes

tendem a se perder. Assim sendo, optou-se por uma roupa mais simples para Wesker.

A partir da silhueta aprovada, foram feitos os esboços da estilização para os moldes do sprite quadrado do game boy, como mostra a figura abaixo.

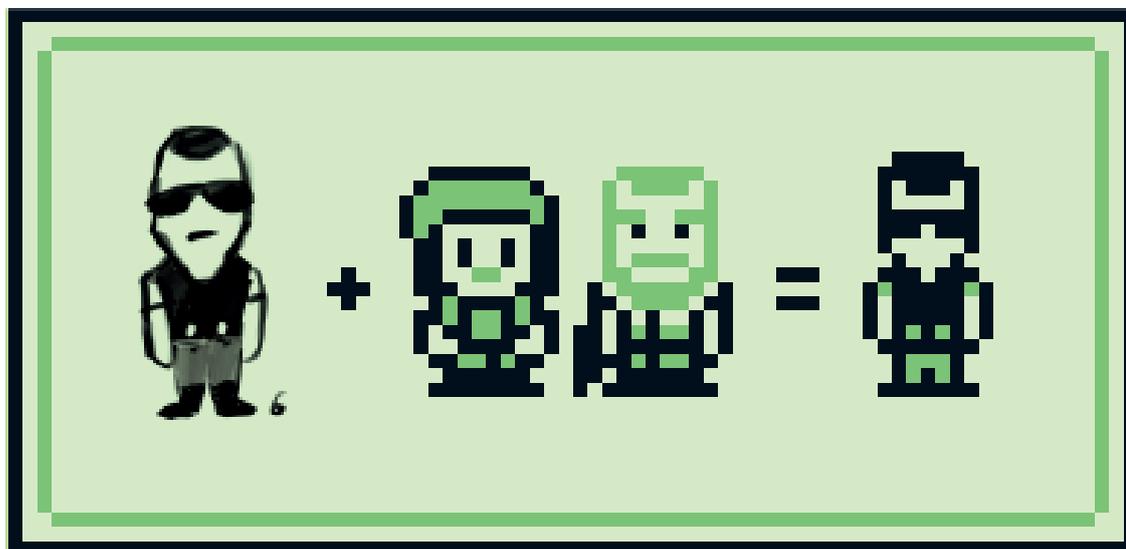
Figura 39 - Esboços de cartunização de Albert Wesker



Fonte: Autoria própria (2022)

Chegou-se a 6 desenhos distintos (fig. 38). Todos aparentam ser mais altos que o normal, mas como os sprites tem pouco espaço a ser trabalhado. A primeira versão dos sprites de Wesker foi feita com base no sexto esboço, além dos sprites dos demais personagens feitos até agora. Esta primeira versão foi feita com um pixel a menos de largura, como tentativa de comunicar um biotipo mais magro e alto, como mostra a imagem abaixo.

Figura 40 - Combinação e estilização do sprite de Albert Wesker

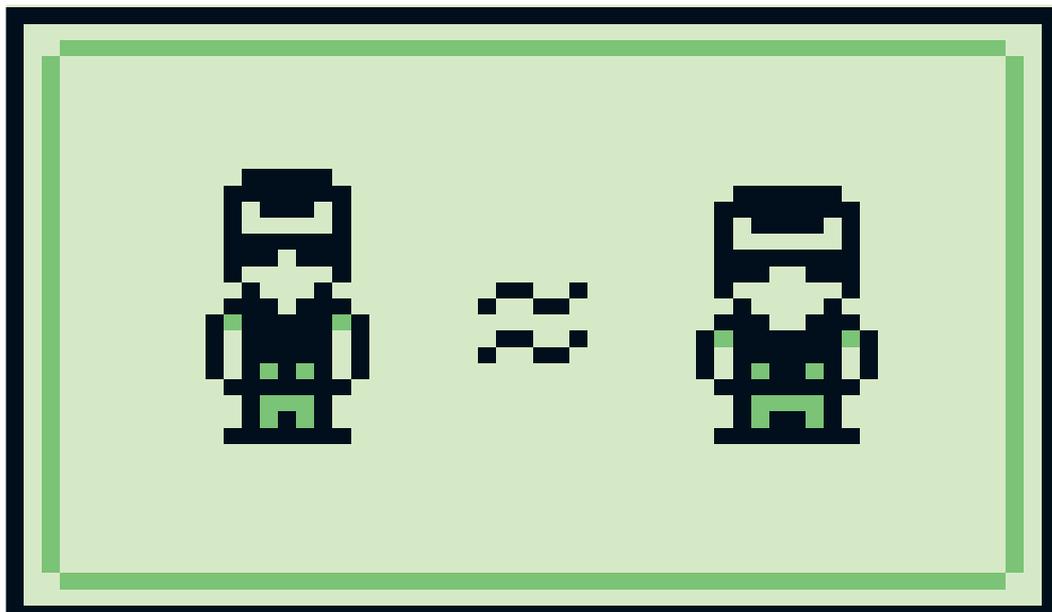


Fonte: Autoria própria (2022)

O pixel a menos cumpriu seu papel na função de comunicar que o personagem é mais magro, mas em questão de altura, não teve um efeito significativo em relação aos outros personagens (fig. 39). O efeito foi contrário. Albert Wesker parecia menor que os outros e isso prejudica o conceito de autoridade do personagem.

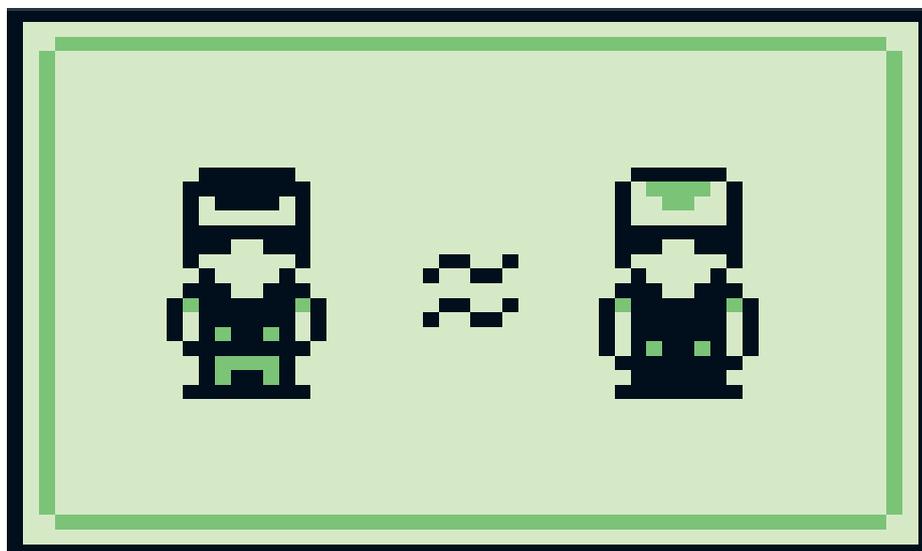
Frente a este problema, optou-se por fazer o *sprite* com a largura equivalente aos outros (fig.40). Ainda assim, o formato do rosto do personagem dá a impressão que o personagem é mais alto e mais magro. Esse formato de rosto diferencia-se dos demais por apresentar menos curvas, deixando o queixo do personagem mais pontiagudo.

Figura 41 - Adaptação de largura do sprite de Albert Wesker



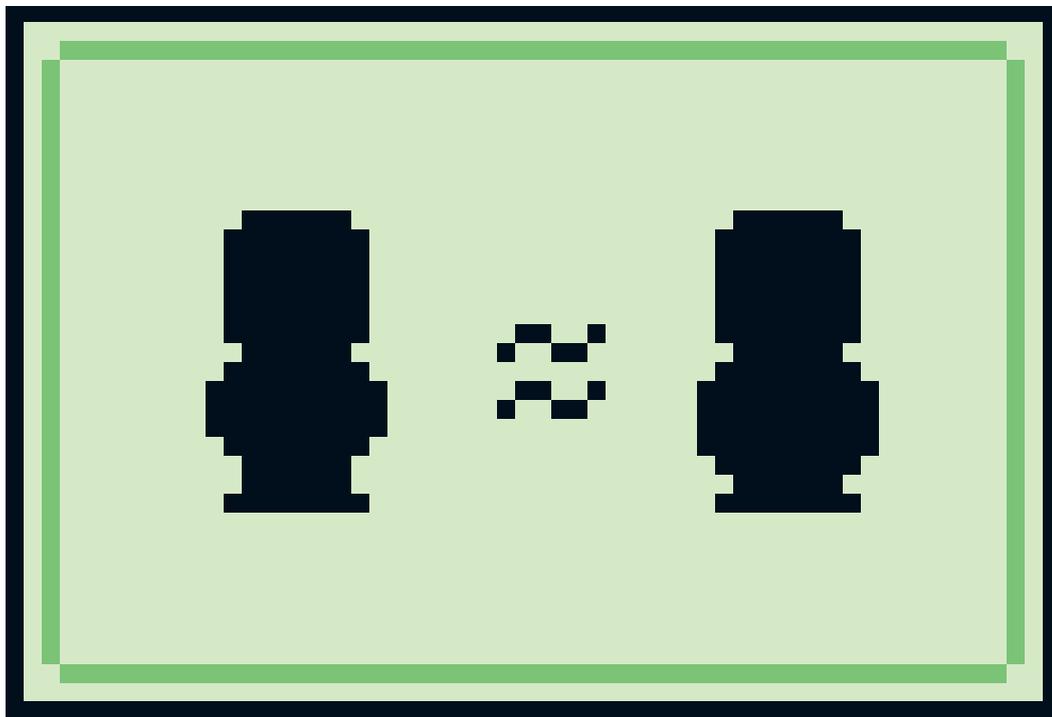
Fonte: Aatoria própria (2022)

Figura 42 - Refinamento do sprite de Albert Wesker



Fonte: 4Aatoria própria (2022)

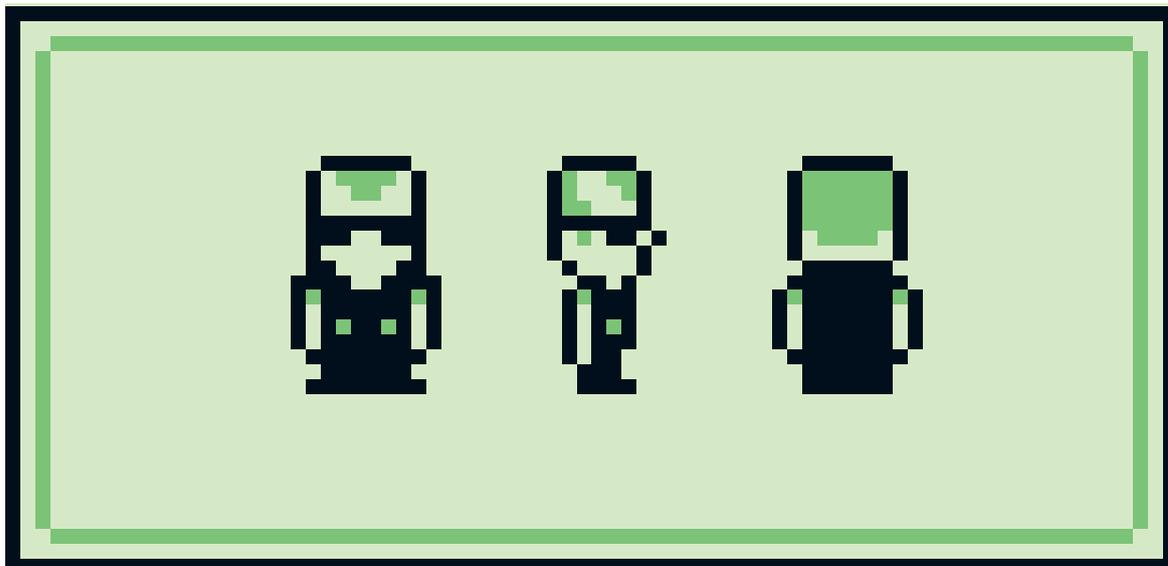
Figura 43 - Comparação das silhuetas das últimas versões de Albert Wesker



Fonte: Autoria própria (2022)

A partir daí, os ajustes que foram necessários de fazer foram o cabelo e a cor da roupa (fig. 41), que até então não estavam condizentes com o conceito. Essas mudanças, no entanto, não impactaram na silhueta do personagem (fig. 42), que já estava resolvida desde a segunda versão do sprite em pixel art.

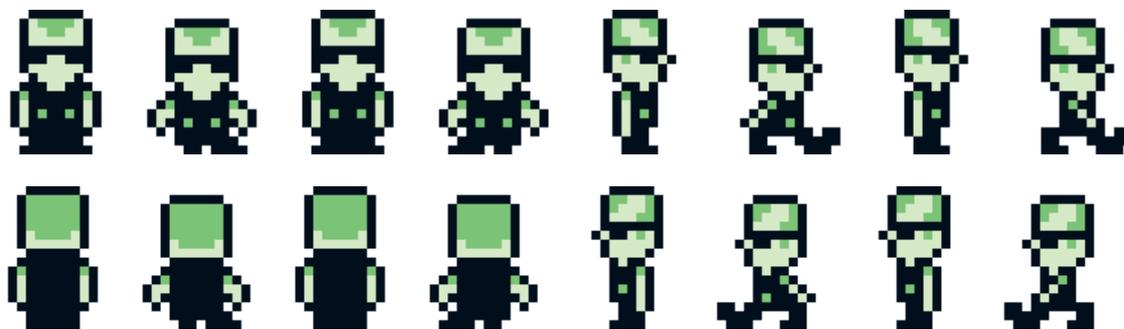
Figura 44 - Vistas de frente, lado e trás de Albert Wesker



Fonte: Aatoria própria (2022)

Uma vez resolvido o sprite de frente. Outras duas vistas foram desenvolvidas (fig.43), bem como os ciclos de caminhada para as quatro direções (fig. 44).

Figura 45 - Ciclos de caminhada de Albert Wesker



Fonte: Aatoria própria (2022)

8.6 CENÁRIOS

Para contextualizar os designs obtidos através da metodologia desse trabalho, foram criados 2 cenários icônicos do jogo original na estética do *Game Boy*.

Para a produção destes cenários, foi levado em conta as limitações de construção de imagem que trata a sessão 4.4. Foram também consultados os trabalhos de Silver (2016), Johannes Kopf (2011) e na metodologia mostrada por Brandon James Greer (2020).

Como já citado neste estudo, as principais referências estéticas para o concept art desenvolvido neste trabalho, são os jogos *Legend of Zelda – Link’s Awakening* e *Pokémon Red/Blue*. Buscou-se referenciar as soluções que os cenários destes jogos apresentam em suas respectivas linguagens. Os cenários escolhidos para fazer parte do trabalho foram os dois primeiros que aparecem no jogo: O hall de entrada e a sala de jantar.

O hall de entrada da mansão Spencer é amplo chão de porcelanato marmoreado, um tapete vermelho que vai da porta, passando por uma escada que se bifurca até o segundo piso logo acima. Algumas pilastras separam a sala da parte de trás da escada. Do lado direito há duas portas, e do lado esquerdo, uma porta dupla, que dá para a sala de jantar, como pode-se ver na figura 45

Figura 46 – Hall de Entrada



Fonte: MIKAMI, S. **Resident Evil**. Capcom. Sony Playstation. Japão. 1996

A sala de jantar, adjacente ao hall de entrada, é uma sala comprida com piso quadriculado. Há uma mesa no centro e uma lareira na extremidade oposta à porta. Há um relógio de pêndulo junto a uma das paredes e na lareira é enfeitada com um emblema e espadas cruzadas. A imagem 46 mostra a sala de jantar nos ângulos que o jogo original possibilita.

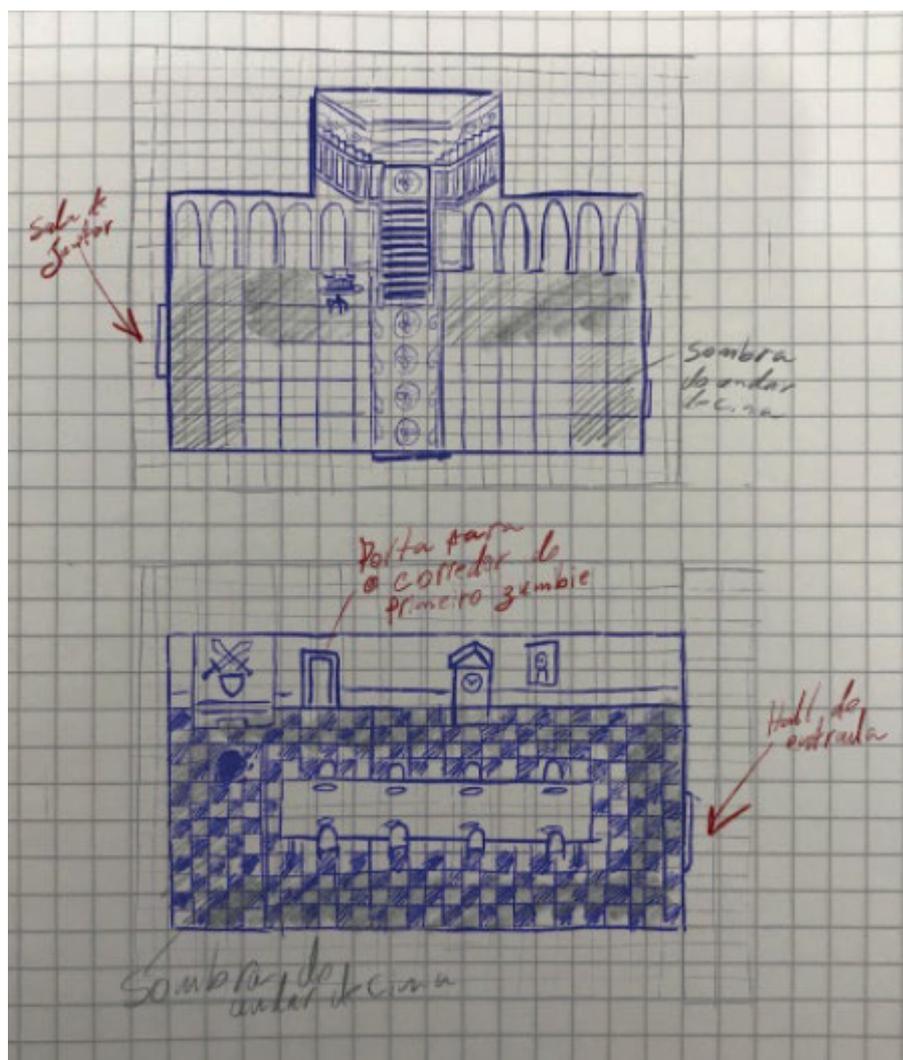
Figura 47 – Sala de Jantar



Fonte: MIKAMI, S. **Resident Evil**. Capcom. Sony Playstation. Japão. 1996

Já que a resolução máxima de uma imagem a ser montada no *Game Boy* é de 256x256 *pixels*, os elementos observados no cenário original foram dispostos num grid de no máximo 32x32 *tiles*. Os dois cenários foram esboçados como mostra a figura 47

Figura 48 – Esboços do hall de entrada(acima) e da sala de jantar(abaixo).

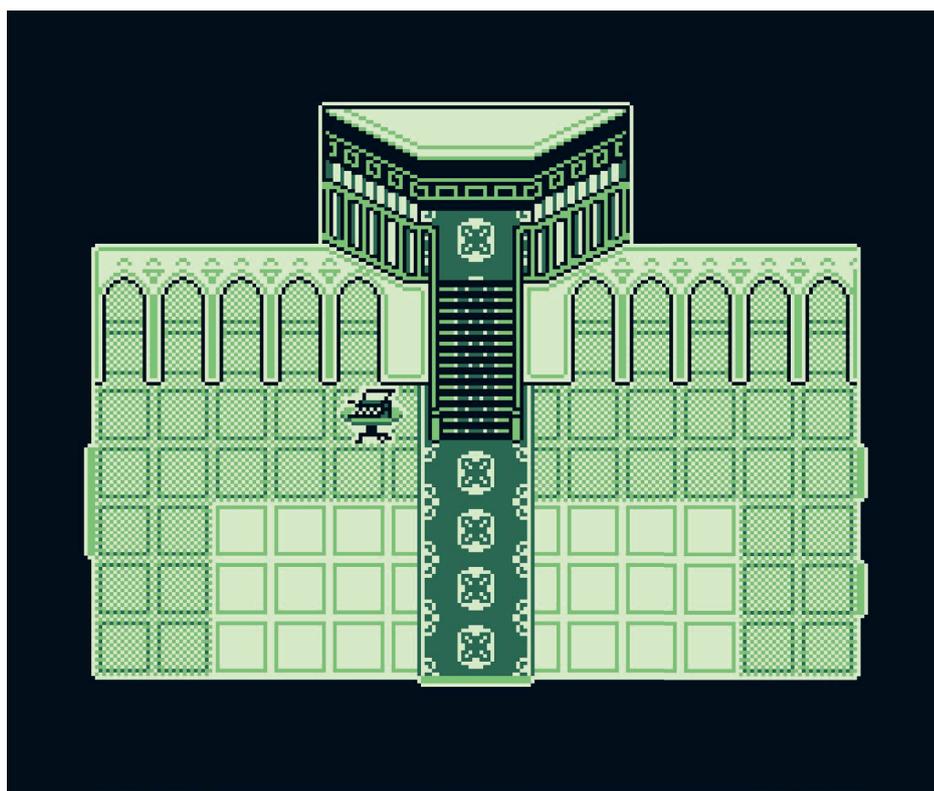


Fonte: 2 Autoria própria (2022)

A partir dos esboços mostrados acima, foram desenvolvidas *pixel arts* para representar cada cenário de maneira fidedigna. Para tanto foi utilizado o software *aseprite*, que dá as ferramentas necessárias para o planejamento dos cenários a partir da lógica de repetição de *tiles*. Assim, foi possível desenvolver cenários que respeitasse a limitação de 192 *tiles* distintos.

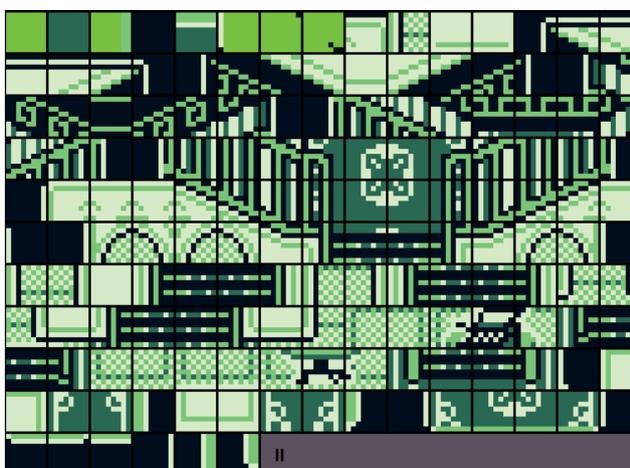
As pixel arts dos cenários escolhidos do jogo *Resident Evil* foi hall de entrada são mostradas nas figuras 48 e foi desenvolvido a partir de 155 tiles distintos, como mostra a figura 49.

Figura 49 – Pixel art do Hall de entrada.



Fonte: A autoria própria (2022)

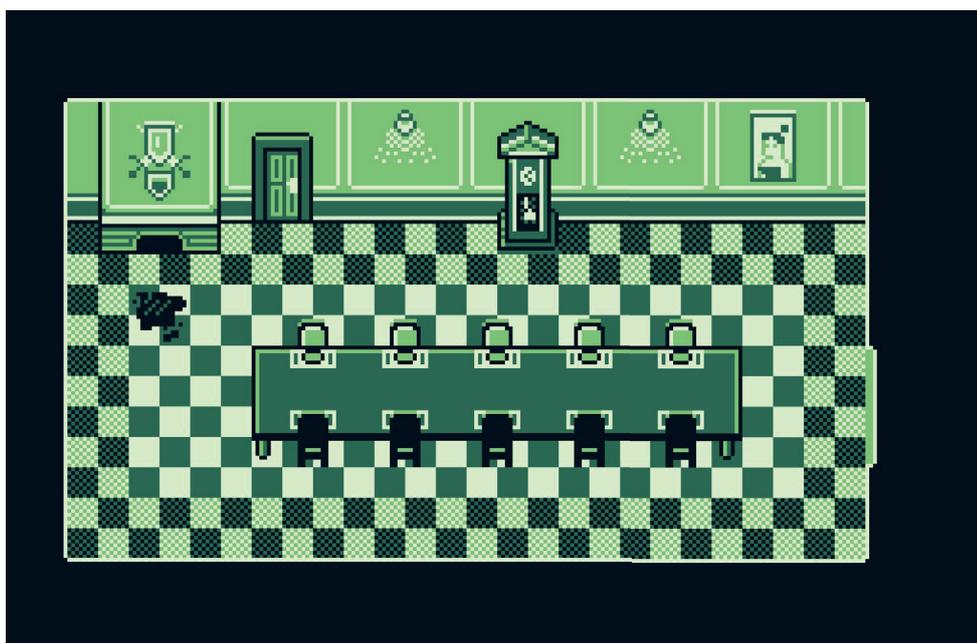
Figura 50 – Tileset do hall de entrada



Fonte: A autoria própria (2022)

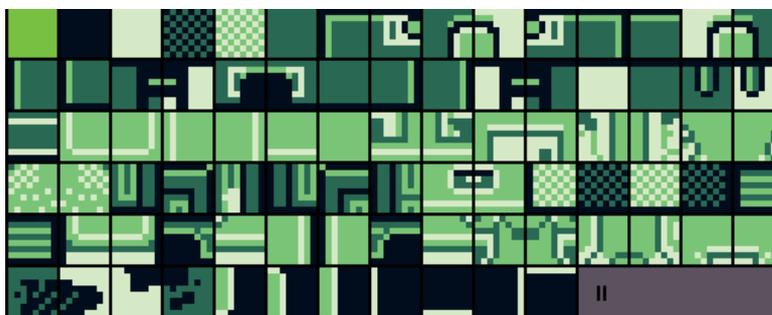
A sala de jantar foi adaptada de acordo com o ângulo de visão de cima para baixo característica dos jogos usados como referência. A parede da lareira, originalmente posicionada do lado oposto da porta da sala, foi reposicionada para ao lado da mesa, para possibilitar melhor visão de todos os elementos da sala no *Game Boy*. A *pixel art* da sala de jantar, representada na figura 50, foi desenvolvida a partir de 85 *tiles* distintos (fig. 50).

Figura 51 – Pixel art da sala de jantar



Fonte: autoria própria (2022)

Figura 52 – Tileset da sala de jantar



Fonte: Autoria própria (2022)

9 CONCLUSÃO

Diante de tudo o que foi abordado aqui, pude perceber o quão importante é o processo de character design no desenvolvimento de um jogo eletrônico.

Devido ao aspecto industrial da criação de jogos em que o design de videogame se encontra hoje em dia, é importante que se tenha uma metodologia de trabalho para a criação de desenhos conceituais que guiam o projeto visualmente e assim acelerar o processo e evitar problemas.

É importante salientar que o método utilizado se adapta ao contexto e aos designers envolvidos. Não há uma só forma de se trabalhar o conceito visual de uma obra. Para o presente estudo foram feitas adaptações conforme as necessidades do autor na produção de imagens de apoio, pesquisa visual e construção das imagens finais segundo a estética almejada.

Esse processo foi utilizado no nosso estudo para dar uma nova forma para um jogo que já existe, mas pode ser utilizado também para outras produções originais e precisam ser visualizadas. É por isso que o processo de *concept art* é feito na fase de pré-produção de uma obra.

O método presente aqui é baseado no processo de desenvolvimento de *concept art* de Guilherme Rodrigues (2015), que por sua vez tem base em trabalhos como o de Scott Robertson (2005) e Bob Bates (2004) que discutem game design e desenvolvimento de personagens para jogos. Espera-se que as informações reunidas neste trabalho sirvam de base para trabalhos futuros de maneira a tornar o processo um pouco mais claro.

Durante a produção deste trabalho, tive a oportunidade de estudar assuntos pelos quais me interessei muito e visitar um jogo que gerou muita alegria na minha adolescência. Foram fortes emoções, não apenas alegria, mas raiva e um medo profundo. Resolvi mistérios explorando uma mansão extremamente assustadora, que me fez ter medo de ficar sozinho em casa por muito tempo. Zumbis eram pra mim, as criaturas mais assustadoras que a mente humana poderia conceber.

Os três personagens que foram reformulados neste trabalho são muito importantes para mim, pois me acompanharam por uma fase boa da minha vida, bem como a estética escolhida para transportá-los. A estética monocromática do *Game Boy* e a limitação que o console trás, me fascina muito. Acredito que o processo criativo, mesmo quando limitado, é um ótimo exercício de adaptação. Me senti

pessoalmente realizado com o resultado deste projeto e serei uma pessoa muito feliz se tiver a oportunidade de fazer algo parecido no futuro.

REFERÊNCIAS

BATES, Bob. **Game Design Second Edition**. Boston, Massachusetts: Thomson Course Technology PTR, 2004.

FRANKZ, F. Birth of Biohazard VHS Marketing Promo (with English subtitles). Youtube, 30 de ago. de 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o4DtcMvDr4&t=647s&ab_channel=FrankFrankZ>. Acesso em: 28 de março de 2022.

GREER, B, J. **Sprite Analysis | Pokémon: Top-Down RPG Pixel Art**. Youtube, 08 de fev. de 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gwF0L55klgg&t=1s>>. Acesso em: 05 de março de 2021.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JUNG, Carl G.; HENDERSON, Joseph L.; VON FRANZ, M.L.; JAFFÉ, Aniela; JACOBI, Jolande; FREEMAN, John; PINHO, Maria L. **O homem e seus símbolos**. 2ª ed. [S. l.]: HarperCollins, 2016. ISBN 978-85-69809-63-0.

JUNG, Carl G.; MURMIS, Miguel. **Arquetipos e inconsciente colectivo**. Barcelona: Ediciones Paidós, 2009. ISBN 978-84-493-2228-0.

KOPF, Johannes; LISCHINSKI, Dani. Depixelizing Pixel Art. **ACM Trans. Graph.**, [s. l.], v. 30, 1 jul. 2011.

LYON, Richard F. A brief history of 'pixel'. **Electronic Imaging 2006**, [S. l.], 2 fev. 2006.

MARTINEZ, Humberto. **Dossiê Game Boy: A história completa do portátil que mudou o mercado**. São Paulo: Europa, 2018. 304 p. ISBN 978-85-7960-525-3.

OPPIDO, Vinicius; NITSCH, Wagner; MARLON, Felipe. Desenvolvimento rápido de elementos gráficos para jogos digitais utilizando Pixel Art. **Proceedings of the 7th Information Design International Conference**, Brasília, Brasil, p. 1337-1342, set. 2015. DOI 10.5151/designpro-CIDI2015-cidi_177. Disponível em:

<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/20314>. Acesso em: 23 nov. 2021.

PIPES, Alan. **Desenho para designers**. Finlândia: Blucher, 2010. ISBN 978-85-212-0508-1.

PRODANOV, Cleber C.; FREITAS, Ernani C. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Universo Feevale, 2013. ISBN 978-85-7717-158-3.

RODRIGUES, Guilherme. **INOA: um livro ilustrado de aventura**. Universidade Federal do Rio de Janeiro: [s. n.], 2017.

RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Metodologia na criação de personagens para jogo eletrônico "A jornada de Koa: A flor e a escuridão"**. Orientador: Ricardo Cunha Lima. 2015. 77 p. Monografia (Pós-graduação) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.

ROBERTSON, Scott. **The Skillful Huntsman: visual development of a grimm tale at art center college of design**. Culver City, CA: Design Studio Press, 2005.

SUOMINEN, Jaakko. The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. **The 7th International Digital Arts and Cultures Conference. The Future of Digital Media Culture.**, Austrália, ano 2007, p. --, 15 set. 2007.

SUOMINEN, Jaakko; VAAHENSALO, Elina. CURRENT TRENDS IN RETRO GAMING RESEARCH. **EasyChair Preprint**, Finlândia, ano 2019, p. --, 6 jun. 2019.

SHELDON, Lee. **Desenvolvimento de personagens de narrativas para games**. primeira edição brasileira. ed. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2017.

SILBER, Daniel. **Pixel art for game developers**. Boca Raton: CRC Press, 2016.

VOGLER, Christopher. **The writer's journey: Mythic structure for writers**. 3rd.ed. Studio City, CA, 1998.

WULF, Tim. Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming. **Cogitatio**, Austrália, ano 2018, v. 6, p. 60–68, 7 jun. 2018.

WHITE, Tony. **How to make animated films**: Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation. Amsterdam ; Boston: Elsevier/Focal Press, 2009. 475 p. ISBN 978-0-240-81033-1.

WHITWORTH, H. A História do Video-Game (Documentário Completo e Dublado). Youtube, 02 de mai. de 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xLrs9js0uHo&t=250s>>. Acesso em: 23 de março de 2022.