



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**

**FERNANDO MOOSHER FELIX**

**ISMAEL PILOTO LUND**

**GAME DESIGN:**

**CONCEITOS PARA CRIAÇÃO DE JOGOS IMERSIVOS**

Florianópolis

2021

**FERNANDO MOOSHER FELIX**

**ISMAEL PILOTO LUND**

**GAME DESIGN:**

**CONCEITOS PARA CRIAÇÃO DE JOGOS IMERSIVOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas de Informação da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas de Informação.

Orientador: Prof. Saulo Popov Zambiasi, Dr.

Florianópolis

2021

Dedicamos este trabalho a todos aqueles que colocam seu coração e alma em suas obras, tarefas e a cada palavra dita, pois é assim que nos conectamos com as pessoas e ao divino e esta é a arte da vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos aos professores Saulo Popov, Flávio Ceci e Maria Inés por suas orientações, contribuições e entusiasmo pelo projeto, dos quais foram de extrema importância para a sua continuidade. Agradecemos também todo o apoio de nossos familiares e amigos que participaram direta ou indiretamente do projeto, em especial, nossos queridos amigos João Pianezzola, Vinícius Koerich e Jovani Tarnowski que contribuíram com seus talentos na concepção do projeto. E claro, nossos humildes agradecimentos a todos os autores e artistas que serviram como referência e inspiração em todas as etapas de nosso trabalho.



“Então, siga em frente, a vida tem um sentido que algum dia poderemos descobrir.” (Angra.  
“Carry On.” Por Andre Matos. *Angels Cry*. JVC/Victor, 1993.)

## RESUMO

Devido ao constante avanço que o mercado de jogos vem tendo, o número de desenvolvedores e entusiastas na área tem aumentado gradativamente. Isso consequentemente aumenta também a demanda por profissionais da área de jogos, porém inicialmente os desenvolvedores ficam sem saber por onde começar, tanto no processo criativo quanto no desenvolvimento lógico de um jogo por si só. Em vista desses pontos, a proposta deste trabalho foi apresentar conceitos de diversas fontes, com técnicas e padrões usados no design de jogos, partindo de uma visão de aplicação, com o intuito de gerar um Game Design Document do zero. Esta monografia conta com um GDD de elaboração dos autores, com os principais pontos dos quais um jogo necessita, inclusive com arte e histórias autorais. Um dos principais focos na elaboração do documento foi deixar os conceitos claros, detalhando inclusive o processo de concepção da ideia e sua trajetória. O GDD gerado foi apresentado para grupo de pessoas interessadas na área de jogos, principalmente consumidores, e em geral o resultado gerado foi bem recebido pelo público-alvo, tendo boas avaliações e críticas construtivas que são também apresentadas nesta monografia.

Palavras-chave: Jogos, Morningstar, GDD, Game Design Document

## **ABSTRACT**

Due to the constant advancement that the game market has been having, the number of developers and enthusiasts in the area has gradually increased. This consequently also increases the demand for game professionals and initially developers are not sure where to start, both in the creative process and in the logical development of a game by itself. With these points, the purpose of this work was to present concepts from different sources, with techniques and patterns used in game design, starting from an application view, in order to generate a Game Design Document from scratch. This monograph has a GDD elaborated by the authors, with the main points that a game needs, including art and its own stories. One of the main focuses in the elaboration of the document was to make the concepts clear, including detailing the idea conception process and its trajectory. The generated GDD was presented to a group of people interested in the gaming area, mainly consumers, and in general the generated result was well received by the target audience, with good ratings and constructive criticism that are also presented in this monograph.

**Keywords:** Games, Morningstar, GDD, Game Design Document

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Hardware da época para jogar Spacewar!.....	23
Figura 2 - Captura de tela de Pong .....	23
Figura 3 - Captura de tela de Super Mario Bros.....	24
Figura 4 - Visão do jogo The Legend of Zelda .....	25
Figura 5 - Visão do jogador em Doom.....	26
Figura 6 - Visão do jogador em Super Mario 64.....	26
Figura 7 - Captura de tela em luta de chefe do Final Fantasy VII.....	27
Figura 8 - Cena de jogo de Metal Gear Solid.....	28
Figura 9 - Cena de jogo de Grand Theft Auto III.....	29
Figura 10 - Captura de tela de World Of Warcraft.....	30
Figura 11 - Dados do Metacritic sobre The Legend of Zelda: Ocarina of Time.....	31
Figura 12 - O mundo de Zelda .....	32
Figura 13 - Captura de tela de Zelda .....	33

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Relevância do conceito do jogo .....	99
Gráfico 2 - Possibilidade de aplicação do conceito.....	99
Gráfico 3 - Grau de inovação .....	100
Gráfico 4 - Aceitabilidade da proposta.....	101
Gráfico 5 - Segurança quanto ao uso de religiosidade .....	101
Gráfico 6 – Temporizador bem aceito.....	102
Gráfico 7 - Jogos no brasil teriam diferencial positivo .....	103
Gráfico 8 - Fator de repetição de jogo é positivo .....	104
Gráfico 9 - Relevância de modo multijogador .....	104
Gráfico 10 - Dificuldade X Pacifismo.....	105
Gráfico 11 - Dificuldade X Estresse.....	106

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
1.1. PROBLEMÁTICA .....	13
1.2. OBJETIVOS .....	15
<b>1.2.1. Objetivo Geral</b> .....	<b>15</b>
<b>1.2.2. Objetivo Específicos</b> .....	<b>15</b>
1.3. JUSTIFICATIVA .....	16
1.4. ESTRUTURA DA MONOGRAFIA .....	17
<b>2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</b> .....	<b>19</b>
2.1. GAME DESIGN .....	19
<b>2.1.1. Princípios do Game Design</b> .....	<b>19</b>
<b>2.1.2. Problemas comuns de Game Design</b> .....	<b>21</b>
<b>2.1.3. Como projetar um Game Design</b> .....	<b>21</b>
<b>2.1.4. Importantes Jogos na história dos games e seu Game Design</b> .....	<b>22</b>
<b>2.1.5. Referência em Game Design</b> .....	<b>30</b>
2.2. GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) .....	34
<b>2.2.1. Estrutura do GDD</b> .....	<b>35</b>
<b>2.2.2. A extensão de um GDD</b> .....	<b>37</b>
<b>3. MÉTODO</b> .....	<b>39</b>
3.1. CARACTERIZAÇÃO DO TIPO DE PESQUISA .....	39
3.2. ETAPAS .....	40
3.3. DELIMITAÇÃO .....	40
<b>4. DESENVOLVIMENTO</b> .....	<b>41</b>
4.1 GAME DESIGN DOCUMENT: MORNINGSTAR .....	41
4.2 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO GDD .....	91
<b>4.2.1. Ideia inicial</b> .....	<b>91</b>
<b>4.2.2. Processo criativo</b> .....	<b>92</b>
<b>4.2.3. Formulação do conceito</b> .....	<b>93</b>
<b>4.2.4. Conceito artístico</b> .....	<b>94</b>
<b>4.2.5. Inspiração musical</b> .....	<b>94</b>
<b>4.2.6. Idealização das mecânicas de jogo</b> .....	<b>95</b>
<b>4.2.7. Criação do documento</b> .....	<b>96</b>
<b>4.2.8. Mercado vs Arte</b> .....	<b>96</b>

4.3 AVALIAÇÃO .....	98
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>108</b>
5.1 TRABALHOS FUTUROS .....	108
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>110</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de jogos é uma atividade complexa, interdisciplinar e com bastantes desafios. O processo de idealização, planejamento e validação de um jogo é chamado de Game Design. No processo de desenvolvimento de um Game Design um artefato utilizado é o Game Design Document (GDD). Segundo Bethke (2003, p. 102) um Game Design deve englobar diversos pontos cruciais no planejamento e desenvolvimento de um jogo como o conceito, o enredo, a interatividade, as mecânicas de jogo, a interface e o fluxo/progresso do jogo. “A partir do planejamento feito pelo game designer é gerado um GDD, o qual contém todos os dados do projeto do jogo.” (PRODUÇÃO DE JOGOS, 2019). Com o GDD em mãos, os rumos do projeto ficam melhor definidos, tendo assim um tipo de guia para o desenvolvimento do jogo.

Como afirmado por Moore (2011, p. 6) o GDD é criado pelo time de desenvolvimento como resultado da colaboração entre artistas, programadores e o time de designers, este que dependendo do tamanho da empresa/projeto pode ser apenas uma pessoa. Quando a criação de um jogo é solicitada por uma publicadora de jogos para a equipe de desenvolvimento, é normal que este documento seja anexado ao contrato, garantindo o alinhamento do projeto entre ambas as partes. Por ser bem detalhado e fazer parte de um ambiente em constante mudança, o GDD é considerado um documento dinâmico ou até mesmo “vivo”, segundo Shanahan (2015) essa nomenclatura é vinculada a volatilidade de um documento, quando ele pode ser alterado e revisado em diversos momentos de um projeto.

A utilização primária do GDD é a descrição detalhada do jogo, e todos os pontos envolvidos. Tudo que envolve o desenvolvimento do jogo deve ser documentado e segmentado de forma a facilitar o controle de cada área individual do jogo. Para Bethke (2003, p. 101) o GDD é apenas uma parte de um conjunto de documentos, que podem contar com materiais complementares, estes podem ser imagens, diagramas, artes conceituais, rascunhos, protótipos e até mesmo as ferramentas que serão utilizadas no processo de desenvolvimento do jogo.

Este trabalho tem como objetivo abordar os conceitos que fazem parte da elaboração de um Game Design, que explore todos os elementos comumente presentes em um GDD de forma a detalhar os processos e métodos que resultam na criação de um jogo imersivo, criativo e conceitual, capaz de invocar emoções que façam o jogador se sentir parte de um universo único apresentado.



## 1.1. PROBLEMÁTICA

Quando se decide elaborar o Game Design de um jogo, especialmente quando a proposta é trazer imersão e causar impacto à experiência do jogador, o Game Designer enfrenta um enorme desafio, visto que para criar os diversos elementos presentes em um jogo, sintetizando a fala de Oliveira (2013), deverá existir a exploração de diversos ramos da arte, literatura, cinema, programação, comunicação, marketing e até mesmo psicologia. A maioria das grandes empresas de desenvolvimento de jogos atualmente possuem uma equipe com profissionais experientes de cada área, trabalhando de forma estratégica em suas respectivas capacidades de atuação para a concepção do Game Design. Um exemplo disso são os renomados compositores que trabalham para a criação de trilhas sonoras únicas e emocionantes para os jogos, como por exemplo Koji Kondo, responsável pela trilha sonora de muitos jogos da Nintendo. Artistas plásticos como Ayami Kojima, que repaginou o estilo de arte da saga Castlevania no game Castlevania: Symphony of the Night, são escolhidos a dedo para o desenvolvimento das artes de conceitos para grandes jogos.

Vale citar o jogo Elden Ring (FromSoftware, 2021) que no momento de elaboração deste trabalho ainda não tinha sido lançado, mas já era um dos jogos mais aguardados da nova geração. Ele conta com a participação do renomado escritor George R.R. Martin na história e roteiro, este que é o autor da famosa saga de livros de fantasia “As Crônicas de Gelo e Fogo - Game of Thrones”.

Mas isso não significa que para se criar bons jogos é necessário este tipo de investimento. Durante toda a história dos vídeo games, existiram verdadeiras obras primas que foram desenvolvidas por equipes mínimas, ou até mesmo criadores individuais. A exemplo de grandes sucessos feitos por pequenas equipes, pode-se citar Cuphead (Studio MDHR, 2017).

Cuphead é um jogo que fez muito sucesso no seu lançamento, principalmente pela *gameplay*<sup>1</sup> divertida no estilo *run and gun*<sup>2</sup> que se resume a um jogo com diversos cenários onde o jogador irá percorrer geralmente de forma rápida, tendo que desviar e atacar diversos inimigos até chegar ao final onde encontrará o chefe dos inimigos, e claro, com a temática gráfica voltada para as animações da década de 1930. Criado por dois entusiastas e desenvolvido por uma pequena equipe, o jogo chamou a atenção da grande Microsoft e foi

---

<sup>1</sup> Gameplay: ou jogabilidade, está relacionado a experiência do jogador dentro do game. (NOVAK, 2010)

<sup>2</sup> Run and Gun: Estilo onde o jogador controla um atirador enquanto viaja a pé através dos níveis derrotando inimigos

capaz de vender 3 milhões de cópias até o final de 2018, além de ganhar o prêmio de melhor direção de arte pelo The Game Awards em 2017.

Assim como Cuphead, outros grandes exemplos de jogos que nasceram de empresas pequenas, como Minecraft (Mojang, 2009) e Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017). Ambos os jogos citados anteriormente se diferenciam muito no estilo de gameplay, sendo Minecraft voltado mais para o lado de liberdade criativa e Hellblade voltado para a narrativa e história, isso mostra que mesmo entre os jogos que não possuem relação com grandes empresas de desenvolvimento ou grandes orçamentos, existe uma gama extensa de conceitos de jogabilidade a serem explorados.

Partindo para o conceito de genialidade na criação de jogos e game design em geral, existem diversos exemplos de ideias que revolucionaram o mercado de jogos como um todo, e grandes criadores por trás das mesmas. É importante ressaltar que um game designer não necessariamente é um desenvolvedor ou artista, mas sim uma pessoa que se dispôs a participar de um processo criativo e explorar os limites dos recursos disponíveis, a fim de colaborar com a ideia do jogo. Dentre os nomes por trás de grandes sucessos dos games, é possível citar:

- Shigeru Miyamoto, conhecido principalmente pela criação das clássicas séries Super Mario, The Legend of Zelda e Donkey Kong.
- Todd Howard, que foi diretor criativo de The Elder Scrolls V: Skyrim.
- Hidetaka Miyazaki, aclamado principalmente pela criação do estilo “Souls Like”, com jogos como Demon’s Souls, Dark Souls e Bloodborne.
- Hideo Kojima, ex vice-presidente da Konami, e um dos grandes nomes da criação e direção de jogos, criador da saga Metal Gear.

Todos os nomes citados têm grande, ou já tiveram, grande peso no mercado de jogos, causando grande mudança no caminho que as empresas de jogos tomaram posteriormente ao sucesso deles. O nome mais recente com grande influência no meio dos jogos é o anteriormente citado Hidetaka Miyazaki, que com o sucesso de seus jogos no estilo Action Role Playing Game (ARPG) onde não há uma interpretação de personagens tão aprofundada, mais focada na jogabilidade, acabou criando um estilo chamado Souls Like que engloba elementos ARPG, porém com escassez de recursos e dificuldade elevada na progressão do jogo. Esse novo estilo foi tão aclamado pelo público gamer que fez com que muitas empresas começassem a investir em jogos que lembrassem Dark Souls (FromSoftware, 2011), muitas vezes declarando abertamente sua inspiração na criação de Miyazaki.

O fato é que não existe uma fórmula exata para o sucesso de um jogo, pois os padrões vão sendo moldados e renovados a cada jogo, sendo ele independente ou não, se sobressai aquele que consegue afetar positivamente o público gamer em grande escala ou um nicho de jogadores fiéis. Entretanto, para se criar bons jogos com poucos recursos é interessante analisar o mercado com o olhar voltado principalmente para empresas independentes e/ou com baixos investimentos. Assim, esse trabalho parte da seguinte pergunta de pesquisa: Mesmo tendo poucos recursos é possível criar um Game Design inovador e aplicável para o atual cenário do mercado de games?

## 1.2. OBJETIVOS

A seguir são apresentados os objetivos deste trabalho.

### 1.2.1. Objetivo Geral

O presente trabalho tem por objetivo agregar técnicas e estratégias de desenvolvimento de um Game Design, gerando uma base documental para a elaboração de um Game Design Document ao fim da coleta de informações.

### 1.2.2. Objetivo Específicos

- Definir os tópicos que podem ser abordados no GDD.
- Segmentar as áreas de atuação presentes nestes tópicos.
- Buscar estratégias ou técnicas capazes de auxiliar na obtenção do resultado esperado de cada área do GDD.

- Elaborar um GDD de um jogo imersivo e que explore os conceitos de cada área aplicando as estratégias e técnicas estudadas.
- Compartilhar as experiências e o processo de desenvolvimento do GDD.
- Avaliar os resultados obtidos perante o público-alvo do projeto resultante.

### 1.3. JUSTIFICATIVA

Cada vez mais a indústria de jogos vem crescendo. A um bom tempo jogos eletrônicos deixaram de ser algo feito apenas por entusiastas visando o entretenimento de seus apreciadores, e cada vez mais se torna uma indústria extremamente rentável que movimenta bilhões de dólares. Uma amostra da rentabilidade das empresas de jogos é a recente compra da ZeniMax Media pela Microsoft, por US\$ 7,5 bilhões, conforme divulgado por Redmond (2020) no próprio site oficial da Microsoft. Vale lembrar que o valor que a Disney pagou pela Lucasfilm, e conseqüentemente pela gigante e clássica franquia Star Wars foi de US\$ 4 bilhões em 2012, negociação essa que segundo Block (2012) foi iniciada em meados de 2009.

Por conta da constante ascensão desse mercado, grandes empresas estão investindo pesado neste segmento e os profissionais que fazem parte do ramo se veem cada vez mais valorizados, de acordo com Redmond (2020) o faturamento esperado para indústria dos jogos é de US\$ 200 Bilhões em 2021, visto que o fenômeno gamer está se tornando rapidamente na maior forma de entretenimento dos últimos anos.

A comunidade gamer tem crescido de forma expressiva, e a média de jogadores no Brasil supera até mesmo a população de alguns países de acordo com a CNN (2020) “Pesquisa encomendada pela Brasil Game Show (BGS) junto ao Instituto Datafolha deu detalhes do cenário do público gamer no Brasil, que já ultrapassa a marca de 67 milhões de consumidores de jogos eletrônicos, segundo os dados.”.

Diversas pessoas que cresceram jogando vídeo game e que são completamente apaixonadas pelos jogos sonham em um dia criar seu próprio jogo ou se profissionalizar no ramo de desenvolvimento de jogos. Acontece que muitas das pessoas que possuem essa vontade acabam por não a dar seguimento pois não se veem aptas ou capazes de atuar em alguma área como designer gráfico ou programador, por mais que possuam ideias promissoras. Essas ideias

acabam por serem perdidas e, quem sabe, poderiam ter resultado em incríveis jogos. Segundo Matsuura (2019) “O país é classificado pela consultoria Newzoo como o 13º maior mercado de videogames do mundo.”, além disso, o mesmo autor ainda cita que o Brasil possuía 375 empresas desenvolvedoras de jogos registradas até 2017, o que mostra que o sonho de sucesso na indústria dos jogos já é algo vivo no Brasil a um tempo considerável, mesmo que ainda não possua nomes muito grandes na mesma.

Desta forma, este trabalho pode auxiliar pessoas que possuam a vontade de criar jogos a desenvolver e sintetizar suas ideias para que estas possam ser utilizadas para a implementação de uma obra independente ou até mesmo serem adotadas por uma grande empresa que se interesse pela sua proposta promissora. A inspiração para este trabalho partiu deste mesmo interesse, ideias a serem trabalhadas e a vontade de um dia viver da criação e desenvolvimento de jogos.

#### 1.4. ESTRUTURA DA MONOGRAFIA

Este trabalho está estruturado em 5 capítulos, descritos a seguir:

Capítulo 1: Introdução – O presente capítulo apresenta a introdução dividida entre justificativa, objetivos gerais e específicos, a problemática e a definição da estrutura do trabalho.

Capítulo 2: Revisão bibliográfica – Apresenta um estudo sobre os conceitos necessários para a criação de um Game Design e elaboração de um GDD, detalhando os elementos presentes no desenvolvimento de cada tópico dele.

Capítulo 3: Método – Neste capítulo é apresentado a metodologia a ser utilizada no projeto, assim como classificações do projeto quanto a natureza da pesquisa, quanto a abordagem da pesquisa, quanto aos objetivos da pesquisa e quanto aos procedimentos abordados.

Capítulo 4: Elaboração do GDD – O GDD de um projeto próprio é escrito, aplicando os estudos feitos durante o trabalho, posteriormente a descrição do processo de desenvolvimento do mesmo e a avaliação do resultado.

Capítulo 5: Considerações Finais – É apresentado as considerações finais sobre o projeto e trabalhos futuros.

## **2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Esta revisão bibliográfica tem como o objetivo abordar os principais temas relacionados ao desenvolvimento desta monografia, dando ênfase ao papel do Game Design dentro de um projeto de criação de um jogo e o processo de elaboração do GDD. Inicialmente será explicada a importância do Game Design na criação de um jogo e em seguida uma breve história do Game Design dentro da indústria de jogos digitais, prosseguindo com o exemplo de um Game Design de sucesso e a relação do GDD neste processo. Após isso será mais bem detalhado o processo de elaboração do GDD junto a sua estrutura e conceitos comumente presentes neste.

### **2.1. GAME DESIGN**

No sentido mais amplo, segundo Schell (2008, p.xxiv) o Game Design se refere à ideia por trás de um jogo, ou melhor, como um jogo deve ser. Por conta disso possui um importante papel no alinhamento inicial de ideias para concepção do projeto. Neste caso, por ser crucial, ter em mente alguns princípios já no início melhoram a qualidade do projeto e evitam problemas, especialmente ao longo prazo.

#### **2.1.1. Princípios do Game Design**

De acordo com Bates (2004, p. 17) os princípios de um bom Game Design amplamente aplicáveis a todos os gêneros de jogos, já foram bem estabelecidos e independente da maturidade do seu projeto, dar a devida atenção a estes resultará em um jogo melhor e evitará problemas futuros. Alguns destes princípios, resumidamente são:

- Empatia pelo jogador - Um bom designer sempre tem uma ideia do que está acontecendo na cabeça do jogador.
- Feedback - O jogador faz alguma coisa. O jogo faz algo em resposta.
- Contextualização do Jogador - O jogador deve sempre saber onde está no jogo e por que está fazendo o que está fazendo.
- A Experiência Momento a Momento - Você tem que manter a atenção do jogador constantemente e entretê-lo de momento a momento.
- Imersão - Imersão é o que acontece quando você torna a experiência momento a momento tão atraente que o jogador é completamente atraído para o jogo e o mundo real desaparece.
- Escrita - A boa escrita é invisível. A escrita ruim chama a atenção para si mesma e destrói instantaneamente a sensação de imersão do jogador.
- Design Dentro dos Limites - Os designers frequentemente esquecem que construir um jogo é na verdade um projeto de desenvolvimento de software. Tem um custo e um cronograma, e seu sucesso ou fracasso final depende não apenas de uma boa jogabilidade, mas se você pode entregar essa jogabilidade no prazo, dentro do orçamento, com recursos técnicos que funcionam e sem travar a máquina do jogador.
- Removendo Impedimentos - Outra maneira de melhorar a experiência momento a momento é remover impedimentos técnicos para a diversão do jogador, como longos tempos de carregamento, interrupções do jogo, salvamentos limitados, bugs, uma interface ruim e assim por diante.
- Estrutura e Progressão - Um jogo deve ser fácil de aprender, mas difícil de dominar.
- Cuidando do Jogador - Você não é o adversário do jogador. Seu trabalho é ajudá-lo a aproveitar o jogo que você criou.
- Proteja iniciantes - Quando o jogo começar, pegue leve com o jogador. Facilite-o até que ele adquira alguma confiança.
- Dê ao jogador as informações de que ele precisa - Todo o conhecimento de que um jogador precisa para jogar deve estar incluído nesse jogo.
- Reduza a Paranoia do Jogador - Os jogadores passam grande parte do jogo preocupados por estarem fazendo alguma coisa errada. Você precisa tranquilizá-los quando eles estiverem indo bem. Dê a eles pequenas recompensas quando progredirem em seus objetivos.



### 2.1.2. Problemas comuns de Game Design

Em grandes jogos imersivos, o Game Design também se refere ao tema ou ponto central, bem como à história e ao enredo como um todo, inclusive histórias específicas dos personagens, por exemplo, focando na fala de Moore (2011, p.266), existem três principais problemas de design quando se olha mais para o lado da história de um game, sendo eles o excesso de clichês, principalmente baseados na obra de J.R.R. Tolkien *The Lord of the Rings*; informação descentralizada e excessiva, causando um pico de informação muito alto para aprendizagem do player; e por fim, personagens “fracos” com interação que não é marcante ao jogador, tendo isso pela falta de uma contextualização ou mesmo que esta seja feita de forma correta, histórias fracas dos personagens causam o mesmo efeito.

### 2.1.3. Como projetar um Game Design

Trazer a “vida” a concepção de um jogo não é algo que precisa ser tão difícil quanto o termo dá a entender, basta ter um conceito e avaliar qual o ambiente que precisa ser construído para ideia tomar forma.

Uma vez que você tenha uma inspiração original (conceito inicial), muito do processo de design é mera lógica. Se você definiu a núcleo em torno da qual o jogo gira, muito do design se resume a responder iterativamente a esta pergunta: “Para que essa proposta interessante seja verdade, o que mais precisa ser verdade?” (Bates, 2004, p.35, tradução nossa).

Tendo em mente então que construir o design do jogo não é tão difícil, desde que uma ideia já exista, entramos no problema da construção da ideia em si. Visto os diversos jogos já existentes, surgem perguntas como: “como idealizar um conceito de um jogo?” ou “de onde tirar ideias?”. Para responder essas perguntas, é viável assumir o conceito de que as ideias vem por conta própria quando ela tem algo relacionado com o seu interesse, isso é um conceito de Bates (2004, p.37) que recomenda ainda trabalhar com gêneros, estilos e ideias de jogo que remetem a seus gostos, assim facilitando o processo produtivo.

Possuindo o conceito e o ambiente necessário para sua construção, deve-se então abrir a ideia para o time, caso o mesmo exista (o que é muito recomendado) e absorver o que outros

participantes do projeto tem a oferecer, isso enriquece o design em muitos níveis, e nesse ponto não estamos nos referindo a apenas pessoas do grupo design principal do game, segundo Bates (2004, p.37, tradução nossa) “O design do jogo é uma arte colaborativa, e você precisa de contribuições de todas as áreas, incluindo vendas e marketing[...], o processo de design deve ser flexível o suficiente para incluir as contribuições de cada pessoa”. Claro, não é necessário implementar todas as ideias levantadas, tudo deve ter seu impacto avaliado, e assim o grupo principal define como prosseguir com o projeto.

#### **2.1.4. Importantes Jogos na história dos games e seu Game Design**

Os videogames possuem em seu legado diversas obras que marcaram suas gerações e que contribuíram com inovações e conceitos em seu Game Design, esta visão é compartilhada por Bates (2004, p. 79) que ainda afirma que é ótimo para um game designer, se manter atento ao tudo ao seu redor, não apenas no mercado de games, além disso muitos conceitos que já foram usados ainda podem ser aplicados em projetos atuais. Entre as diversas classificações encontradas sobre os mais variados jogos, pode-se mencionar a classificação feita pelo website GamesRadar (2013) que elenca os 50 jogos mais importantes de todos os tempos e suas contribuições a evolução da indústria de games. Dentre os selecionados por eles, vale citar os 10 a seguir.

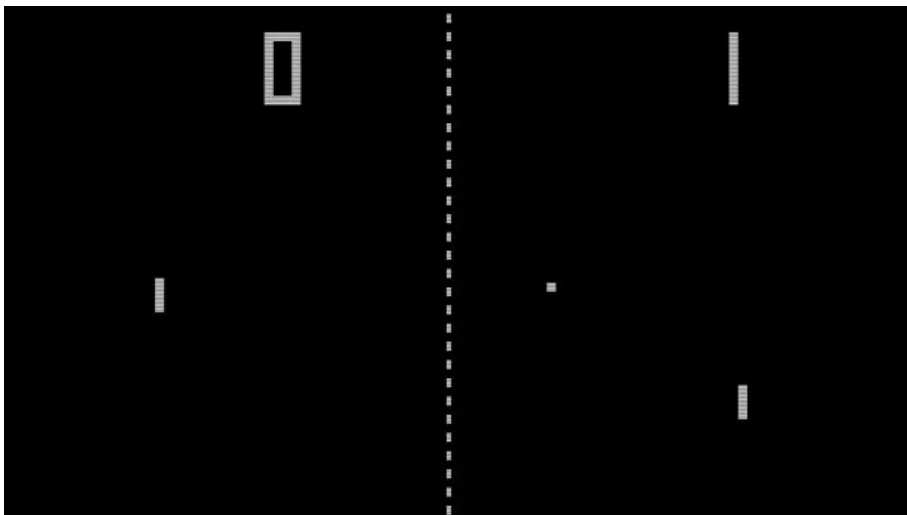
Figura 1 - Hardware da época para jogar Spacewar!



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>3</sup>

1. Spacewar! (1961) (Figura 1) - É indiscutivelmente significativo para a história dos videogames por ser o primeiro a ganhar qualquer aparência de popularidade. O jogo não era uma réplica de um esporte do mundo real - era algo próprio, e essa originalidade inspirou o desenvolvimento de jogos futuros como Computer Space, Tank e Combat. Ele lançou a base para a indústria e conquistou seu lugar como o jogo mais importante já feito (GamesRadar, 2013).

Figura 2 - Captura de tela de Pong



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.

2. Pong (1972) (Figura 2) - Para um jogo que não envolvia nada mais do que um pixel em movimento e duas linhas retas representando pás, Pong com certeza teve um impacto incrivelmente poderoso na indústria de videogames. O sucesso de Home Pong ultrapassou o de seu primo fliperama, provando que muito dinheiro poderia ser ganho com o entretenimento virtual simples (GamesRadar, 2013).

Figura 3 - Captura de tela de Super Mario Bros



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>5</sup>

3. Super Mario Bros (1985) (Figura 3) - Além de ressuscitar quase sozinho o mercado de jogos domésticos. Super Mario Bros também foi revolucionário do ponto de vista do design. Comparado com os jogos de tela única da época, o mundo de rolagem que ele apresentava parecia não ter fim, e os jogadores eram compelidos a seguir em frente para ver tudo o que pudessem. E embora alguns jogos antes do Super Mario Bros apresentassem jogabilidade de rolagem lateral, os controles refinados e a física rígida de Mario definiram o gênero, copiados por centenas de jogos que o seguiram. Jogos de plataforma se manteve o gênero dominante por algum tempo, porque graças a Mario, esse estilo abrangia videogames para uma geração inteira de pessoas (GamesRadar, 2013).

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.

Figura 4 - Visão do jogo The Legend of Zelda



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>6</sup>

4. The Legend of Zelda (1986) (Figura 4) - Para a maioria dos jogadores de console doméstico, o jogo era incrivelmente simples: você pressionava start, corria para a direita e, eventualmente, lutava contra um chefe. Imagine então sua surpresa ao conectar o cartucho de ouro de The Legend of Zelda em seu NES. Você caiu em um mundo estranho e pode seguir em uma das quatro direções do mapa. Conforme você anda, você vê que este mundo aberto é muito maior do que você imaginou, e que há aventura à espreita em cada esquina - desde que você possa encontrá-la.

O jogo Zelda clássico popularizou missões épicas e aventuras quando poucos pensavam que seria possível construir tal mundo dentro de um jogo de console. A aventura foi tão grande que a Nintendo teve que abraçar o então novo conceito de salvamentos com bateria, uma ideia nova que permite salvar seu progresso e retornar a ele mais tarde. Ele inspirou muitos jogos que se seguiram, e não apenas aqueles que adotaram a fantasia no estilo Tolkien. Você pode apostar que jogos como Grand Theft Auto e Skyrim não existiriam se Link não se importasse em pegar sua espada. Mario reabriu a porta para jogos de console, mas Zelda expandiu os horizontes das mídias exponencialmente (GamesRadar, 2013).

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.

Figura 5 - Visão do jogador em Doom



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>7</sup>

5. Doom (1993) (Figura 5) – O jogo pegou os apelos básicos de Wolfenstein e os aumentou completamente. Mais sangue, mais atmosfera, mais diversão - tudo se fundiu em uma experiência intensa que estimulou as pessoas de uma maneira que nenhum outro jogo havia feito.

Mas mais do que qualquer coisa, Doom solidificou a experiência de tiro em primeira pessoa como um gênero genuíno - o mesmo gênero que faz com que esta indústria ganhe milhões de dólares a cada ano. Se não fosse pelo avanço ousado e sangrento, o cenário dos jogos modernos seria irreconhecível (GamesRadar, 2013).

Figura 6 - Visão do jogador em Super Mario 64



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.

6. Super Mario 64 (1996) (Figura 6) – Este game fez para os criadores de plataformas 3D - e jogos 3D em geral - o que o clássico fez para os jogos em geral em 1985.

As aventuras 3D de Mario serviram como conceito para mundos 3D. Mostrou como a navegação e a câmera deveriam funcionar e, mais importante, demonstrou todos os benefícios dos jogos na terceira dimensão. Depois de Mario 64, porém, as comportas foram abertas e os desenvolvedores de jogos finalmente adotaram o 3D depois de ver exatamente do que ele era capaz (GamesRadar, 2013).

Figura 7 - Captura de tela em luta de chefe do Final Fantasy VII



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>9</sup>

7. Final Fantasy VII (1997) (Figura 7) – O jogo estabeleceu um mercado para RPG japoneses no Ocidente e - devido ao seu tamanho grande, que era muito grande para armazenar em mídia de cartucho - fez a transição da franquia Final Fantasy dos consoles Nintendo para o PlayStation da Sony.

Suas cutscenes FMV, técnica de narração nos videogames que se apoia em arquivos de vídeo previamente, - foram um sucesso em 1997, e a mudança dos gráficos 2D para 3D gerou um grande entusiasmo para o pré-lançamento do jogo. Uma vez disponível ao público, ele recebeu muitos elogios de jogadores e críticos, e foi quase sozinho responsável pelo sucesso do PlayStation. Graças às vendas crescentes do jogo e do console da Sony, muitos RPGs japoneses agora considerados clássicos seguiram o exemplo (GamesRadar, 2013).

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.



Figura 8 - Cena de jogo de Metal Gear Solid



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>10</sup>

8. Metal Gear Solid (1998) (Figura 8) - A jogabilidade furtiva e rígida de MGS fez de cada sala cheia de guardas um quebra-cabeça único com várias soluções, e as batalhas contra chefes continuam sendo algumas das mais memoráveis da história dos jogos. O melhor de tudo é que a jogabilidade ficou ainda mais agradável graças a uma história de ponta que não rebateu os jogadores.

Ao utilizar o armazenamento em CD-ROM do PS1, MGS usou dublagem completa para contar uma história dramática que fez perguntas mais profundas sobre a sociedade, a guerra e a humanidade do que a maioria dos jogos jamais ousou tentar. Você investiu em todos os personagens, acompanhando-os em cada reviravolta e reviravolta da história, e em cada momento de quebra da quarta parede. O diretor Hideo Kojima decidiu que os jogadores e a mídia estavam prontos para mais histórias e temas adultos, e essa mudança foi um passo necessário para a indústria (GamesRadar, 2013).

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.



Figura 9 - Cena de jogo de Grand Theft Auto III



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>11</sup>

9. Grand Theft Auto III (2001) (Figura 9) – Este jogo apresentou uma experiência que nunca tinha sido vista antes: Liberty City estava cheia de lugares para explorar e coisas para fazer. Você poderia fazer tudo - ou não fazer nada, se quisesse; de qualquer forma, a diversão sempre acontecia.

Embora suas muitas missões e distrações possam mantê-lo ocupado por horas, o simples ato de dirigir pelas ruas de Liberty City e manteve a todos colados ao PS2 por anos. Muitos jogos sandbox, que em geral são jogos que deixam o jogador ter mais espaço para criatividade, - eventualmente tentariam imitar o sucesso de GTA, mas ele continua sendo o avô das emoções do mundo aberto (GamesRadar, 2013).

---

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.

Figura 10 - Captura de tela de World Of Warcraft



Fonte: GamesRadar (2013)<sup>12</sup>

10. World of Warcraft (2004) (Figura 10) - Na figura 10 é apresentada uma imagem que muitos veteranos de MMO, que são jogos de intensa interação entre muitos jogadores por viés online, conseguem assimilar a diversos momentos de jogatina, e contarão contos de ataques épicos no EverQuest ou nas perigosas fronteiras do Ultima Online, mas apenas um jogo no gênero pode se orgulhar de uma base de assinaturas que, em seu auge, ultrapassou 10 milhões de jogadores: World of Warcraft. Claro, WoW não foi o primeiro MMO, e sim, ele claramente atraiu muita influência dos jogos que o precederam, mas é o MMO responsável por colocar os holofotes mainstream no gênero (GamesRadar, 2013).

### 2.1.5. Referência em Game Design

Ao elaborar um Game Design para a criação de um jogo, pode passar pela cabeça do Game Designer o seguinte pensamento: “Qual seria a maior referência em Game Design no mundo dos jogos?”.

De acordo com o site Metacritic (2020) que reúne críticas de videogames, o jogo com maior nota desde então é o The Legend of Zelda: Ocarina of Time com nota 99/100 (Figura 11).

---

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>. Acesso em: 15 nov. 2020.

Figura 11 - Dados do Metacritic sobre The Legend of Zelda: Ocarina of Time

**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME** Nintendo 64

Nintendo | Release Date: Nov 23, 1998

**Summary** | Critic Reviews | User Reviews | Details & Credits | Trailers & Videos

**Metascore**  
Universal acclaim  
based on 22 Critics  
**99**  
What's this?

**User Score**  
Universal acclaim  
based on 4277 Ratings  
**9.1**  
Your Score: 0

**Summary:** As a young boy, Link is tricked by Ganondorf, the King of the Gerudo Thieves. The evil human uses Link to gain access to the Sacred Realm, where he places his tainted hands on Triforce and transforms the beautiful Hyrulean landscape into a barren wasteland. Link is determined to fix the... [Expand](#)

**Developer:** Nintendo  
**Genre(s):** Action Adventure, Fantasy  
**# of players:** 1 Player  
**Cheats:** On GameFAQs  
**Rating:** E  
[More Details and Credits](#)

**metacritic MUST-PLAY**

Fonte: TechTudo (2018)<sup>13</sup>

Diversos outros sites e revistas também compartilham da opinião referida do Metacritic.

O game The Legend of Zelda: Ocarina of Time foi eleito por leitores da revista especializada britânica Edge e especialistas da indústria como o melhor jogo lançado para videogame ou computador de todos os tempos. Lançado há dez anos para Nintendo 64, o game inaugurou uma nova era, em terceira dimensão. Zelda: Ocarina of Time encabeçou uma lista de cem jogos compilados para uma edição especial da revista que começa a circular nesta terça-feira na Grã-Bretanha. (UOL, 2007).

The Legend of Zelda: Ocarina of Time é um dos principais jogos da história. Lançado originalmente para Nintendo 64 em 21 de novembro de 1998, segundo Schulze (2018) o jogo foi aclamado por público e crítica e marcou época com suas inovações de gameplay e narrativa. De acordo com Schulze (2018) existem 10 motivos que contribuem para os méritos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, dos quais, dentro de um contexto de Game Design, pode-se citar:

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/20-anos-de-ocarina-of-time-veja-porque-o-jogo-e-considerado-classico.ghtml>. Acesso em: 17 nov. 2020.

Figura 12 - O mundo de Zelda



Fonte: TechTudo (2018)<sup>14</sup>

1. O maior mundo da época - Desde os tempos do NES, a franquia The Legend of Zelda se esforça para criar mundos gigantescos e imersivos, repletos de enigmas e locações variadas. Graças ao poder de hardware do Nintendo 64, a Nintendo conseguiu criar o maior mundo já visto nos videogames. A área inicial do jogo, a floresta Kokiri, já parecia enorme por si só, mas o jogo revela seu verdadeiro escopo assim que o jogador saía dela e entrava nos campos verdejantes de Hyrule, que dava acesso a várias novas áreas para explorar, com direito a passeios na égua Epona para tornar tudo ainda mais legal (Schulze, 2018).
2. Personagens inesquecíveis - Embora Link (Figura 12) protagonize todos os principais jogos da série The Legend of Zelda, cada jornada por Hyrule ou pelos demais reinos da franquia é repleta de pessoas e animais interessantes para conhecer. Com foco nos sete Sages (sábios) que o Herói do Tempo conhece pelo caminho, Ocarina consegue trabalhar bem seus personagens de maior destaque, como Darunia, Ruto e Saria, mas também apresenta NPCs charmosos como a turma do Rancho LonLon e a Grande Árvore Deku. (Schulze, 2018).

---

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/20-anos-de-ocarina-of-time-veja-porque-o-jogo-e-considerado-classico.ghtml>. Acesso em: 17 nov. 2020.

Figura 13 - Captura de tela de Zelda



Fonte: TechTudo (2018)<sup>15</sup>

3. Botões Contextuais - Outra tendência de jogabilidade popularizada por Ocarina of Time foram os botões sensíveis ao contexto, ou seja, que podem realizar diferentes ações dependendo dos objetos ao redor do jogador (Figura 13). Essa ideia também foi amplamente copiada em praticamente todos os jogos de aventura 3D lançados nas gerações seguintes, permitindo que um mesmo botão sirva para pegar itens, conversar com personagens, pular ou atacar, dependendo do ambiente e momento (Schulze, 2018).
4. Z Target - Entre as numerosas inovações de gameplay apresentadas em Ocarina of Time, o maior destaque certamente fica com o sistema de trava de mira, então conhecido como “Z Targeting” (algo como “mirando com o botão Z”). Ao segurar o botão Z na parte de trás do joystick do Nintendo 64 era possível travar a mira em um inimigo específico (Figura 13). O sistema fez tanto sucesso que foi e continua sendo amplamente copiado até hoje nos jogos de ação tridimensionais (Schulze, 2018).
5. Todos amam a Ocarina - O objeto que dá título ao jogo naturalmente exerce um grande impacto tanto na trama como na jogabilidade de Ocarina of Time. Além de ser responsável por todos os eventos da narrativa, a Ocarina é muito divertida e possui mecânicas próprias. Com um uso inteligente do controle do Nintendo 64 é possível usar a ocarina do jogo para tocar músicas de verdade, já que ela conta com uma escala completa de notas musicais. Até as revistas de videogame da época ensinavam dicas para

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/20-anos-de-ocarina-of-time-veja-porque-o-jogo-e-considerado-classico.ghtml>. Acesso em: 17 nov. 2020.

aprender a tocar músicas de filmes famosos, como Jurassic Park, Star Wars e muitos outros (Schulze, 2018).

6. Trilha sonora lendária - A franquia sempre contou com melodias incríveis e marcantes, mas Ocarina of Time conseguiu ir um pouco além: o compositor Koji Kondo, principal músico da Nintendo e também responsável pela trilha da série Mario Bros., bolou músicas e efeitos sonoros que foram utilizados em todos os jogos posteriores, desde Majora's Mask (2000) a Breath of the Wild (2017). Foi nesse jogo que surgiu a marcante e emocionante melodia da família Real de Hyrule, por exemplo. Não por acaso, a trilha do jogo costuma ser bastante tocada em eventos de músicas de videogame mundo afora (Schulze, 2018).

The Legends of Zelda: Ocarina of Time é um exemplo de que mesmo de grandes clássicos da história dos games é possível extrair inspiração e ideias já consolidadas para a construção dos elementos necessários de um bom Game Design, reforçando a ideia de Bates (2004, p. 79).

## 2.2. GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Como já apresentado nos tópicos anteriores, o GDD é um documento muito valioso para o desenvolvimento de jogos em geral, já que dependendo do tanto de trabalho inserido no mesmo, ele contará com diversos documentos auxiliares para a implementação e transposição dos desafios das diversas fases do processo de criação de um jogo.

Durante o ciclo de desenvolvimento, o documento de design do jogo deve ser sempre o atualizado em relação a tudo que há para saber sobre o que o jogador experimenta no jogo. Isso deve incluir informações completas sobre a jogabilidade, interface do usuário, história, personagens, monstros, IA e tudo mais, nos mínimos detalhes. (Bates, 2004, p.208, tradução nossa).

A relevância do GDD para o um projeto de game design é definida pela forma com a qual a equipe envolvida atua no projeto. Segundo Bethke (2003, p. 101) um GDD nada mais é que um documento que detalha a arte, gameplay, personagens, cenários, e o jogo como um todo, nessa linha de pensamento, o GDD pode ser considerado um artefato do processo de game design.

Como já citado por Bethke (2003, pg.102) para criar um game design, e saber por qual

caminho percorrer, é necessário muito planejamento, e esse planejamento pode ser entendido pelos diversos documentos e artefatos que englobam um projeto de game design. Com esse ponto de vista pode-se entender que um game, ou até mesmo a ideia inicial de um, não é algo fácil de se completar, afinal, o próprio Bethke (2003, pg. 101) afirma que nunca concluiu, ou conhece alguém que tenha concluído, em todos os âmbitos, um GDD.

Diferente do que aparenta, o GDD não deve ser a primeira tarefa a se fazer após ter um ideia de um jogo, pois mesmo ele sendo um documento vivo, o retrabalho por falta de planejamento e escrita de uma ideia sem polimento seria alto, portanto, Bethke (2003, p. 105) afirma que o deve começar a ser esboçado após se ter uma boa concepção da ideia do jogo, assim partindo ao ponto de modelar a mesma e definir seus critérios com a ajuda do GDD.

Ainda seguindo as ideias de Bethke (2003, p. 105), o GDD não deve ser encarregado a apenas uma pessoa, mesmo que pareça melhor deixar a produção de conteúdo na mão de uma pessoa específica com vocações para este trabalho, o GDD é algo muito custoso de se elaborar, e além disso, com a modularização do documento e distribuição pela equipe, é mais fácil de manter a todos envolvidos com o conhecimento em dia sobre os processos aos quais eles vão ter que trabalhar, elaborar e implementar das mais diversas formas para a conclusão do projeto.

### **2.2.1. Estrutura do GDD**

A estrutura do GDD é algo que varia de acordo com a equipe, segundo Moore (2011, p.14) o GDD tende a ser um documento grande, devido a quantidade alta de detalhe que os designers tendem a conferir ao documento. Um exemplo de estrutura é a que é exemplificada na obra de Moore (2011), onde ele quebra o GDD em quatro grandes pedaços, facilitando o entendimento do time. Essas partes são:

- Introdução - Parte do documento voltada especificamente para o gerenciamento da operação, explica o conceito do jogo e gênero do mesmo, normalmente sendo tirada diretamente da proposta inicial do projeto do jogo.
- Mecânicas de jogo - Segmento da documentação que é mais voltada para o lado técnico do time, principalmente os programadores. Aqui residem informações sobre cada elemento do jogo detalhadamente. Ou seja, essa parte do documento possui informações de como o jogo funciona, como é o combate e assim por diante. Em suma, no final desse

documento os programadores vão possuir uma boa ideia dos requisitos necessários para a implementação do jogo.

- Gráficos de jogo - Nesse ponto do documento, existem informações mais voltadas para o time de arte, aqui o designer inclui informações sobre o que precisa ser criado, e como esta tarefa deve ser concluída.
- Apêndices - Por fim, esta seção engloba tudo o que não foi adicionado nas outras seções, inclusive todo tipo de documentos auxiliares e gráficos. Sendo assim, entrando em concordância com Bethke, quando ele afirma que o GDD não necessariamente consiste em apenas um documento.

Oxland (2004, p. 278) detalha mais alguns tópicos da estrutura de um GDD:

- GUI - Interface gráfica do usuário - Todos os menus front-end, incluindo tela de título, opções, salvar / carregar, inventário sistema, função de mapa, layout do HUD, tela de jogo, tela de pausa, etc.
- Interface de usuário - Controlando os personagens dos jogadores, ativando e controlando armas e itens.
- Estrutura do jogo - Progressão, estrutura de missão / desafio, regras implícitas e explícitas, estrutura de quebra-cabeças, sistema de recompensa, configurações de dificuldade, economia / carregamento, ritmo, ritmo, condições de vitória, elemento de chance, todos os tipos de feedback, escopo.
- Missões / desafios em detalhes - Usando as regras e a estrutura previamente definidas, você precisará descrever cada missão e desafio, documentando como o jogador alcançará a vitória e condições de falha.
- Conjunto de recursos e mecânica - Todos os itens e acessórios como armas, por exemplo e não vamos esquecer de documentar o feedback para esses itens.
- Ambientes de jogo - Tamanho, estrutura do ambiente, recursos, interação (por exemplo, como o jogador sabe com o que interagir para abrir portas, ligar as luzes, ativar elevadores etc.), feedback, limitações de danos, clima, hora do dia, dia e noite, condições, câmeras de ambiente especial, recursos de ambiente especial, como gravidade, um detalhamento sobre colisão, iluminação especial necessária para o jogo propósitos, limites.
- Criaturas e comportamento / IA - Detalhes de todos os personagens que não são controlados diretamente pelo jogador. Incluindo classe, estrutura, propósito no jogo,



movimento, características especiais, inteligência e comportamento, pontos de vida, inventário, morte e renascimento.

- Som - Partituras musicais, efeitos sonoros, design de som e mecânica usados no jogo.
- Multijogador - Se o seu jogo depende muito de vários jogadores, você precisará repetir todos os itens acima no contexto de cenários de vários jogadores. Você também precisará lidar com a comunicação e interação social entre os jogadores, o equilíbrio do jogo e a distribuição de todos os itens e objetos entre vários jogadores.
- Documentos periféricos - Incluir todos os documentos detalhados anteriormente, se eles não estiverem incluídos no documento de design.

### **2.2.2. A extensão de um GDD**

De acordo com Oxland (2004, p. 276) um GDD precisa ser grande o suficiente para descrever todo o jogo em todos os detalhes, então não há um tamanho definido. Ainda segundo Oxland cada GDD que você criar será diferente do anterior. Eles geralmente terminam em cerca de duzentas a trezentas páginas, mas também existem muitos documentos derivados que acompanham o documento de design. Isso depende muito do tipo de jogo que está sendo criado.

Um jogo baseado em personagens pode incluir documentos como:

- Documento de Conceito
- Documento de design
- Lista de personagens / elenco e descrições
- Listas de animação e / ou listas de captura de movimento
- Descrições das cenas
- Descrições FMV (Full Motion Video)
- Script de diálogo
- Listas de música e efeitos sonoros
- História e estrutura

Contudo quando todos esses documentos forem criados, segundo Oxland (2004, p. 276) eles farão o seu design muito grande e como cada documento é especificamente informativo em vez de documentos de design, eles geralmente são criados separadamente, mas como parte

do processo do documento de design. Manter os documentos separados também ajuda os desenvolvedores a encontrar as informações de que precisam rapidamente, sem se preocupar com a papelada.

### 3. MÉTODO

Neste capítulo é apresentado a metodologia definida para a criação desta monografia com relação à pesquisa e desenvolvimento deste projeto.

#### 3.1. CARACTERIZAÇÃO DO TIPO DE PESQUISA

Seguindo com o conceito de metodologia científica apresentada por Silva e Menezes (2005), a mesma pode ser caracterizada quanto ao tipo de pesquisa, do ponto de vista de sua natureza, da forma de abordagem do problema, dos seus objetivos e dos procedimentos técnicos.

Segundo Silva e Menezes (2005, p.20) uma metodologia de pesquisa aplicada tem objetivo de gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigida à solução de problemas específicos, está por sua vez bate com o esperado para o desenvolvimento desta monografia.

Para a forma de abordagem do problema, foi escolhido como uma pesquisa qualitativa, que em sua definição dada por Silva e Menezes (2005, p.20) “A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa”. Já na definição dos objetivos de pesquisa, foi relacionado a uma pesquisa descritiva, pois estamos trabalhando com a descrição do processo de criação de um GDD, que conforme Gil ( apud SILVA e MENEZES, 2005, 2005, p.21) a pesquisa descritiva “visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis”.

Por fim, os procedimentos técnicos quanto a pesquisa foram definidos de forma a que a mesma se encaixasse como uma pesquisa bibliográfica, onde é definida por Gil (apud SILVA e MENEZES, 2005, p.21) é “quando elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e atualmente com material disponibilizado na Internet”.

### 3.2. ETAPAS

A seguir são apresentadas as etapas do processo de desenvolvimento desta monografia:

Primeiramente foi definido o tema do projeto e posteriormente apresentado uma introdução ao assunto, seus contextos e sua problemática. Em seguida foram explicados os objetivos pretendidos pelo projeto, assim como a justificativa para sua realização.

Depois, foi realizada a fundamentação teórica do projeto, em que foram descritos aspectos teóricos e contextualizações quanto ao desenvolvimento do projeto, baseando-se em autores e matérias das áreas abordadas na produção da monografia.

Na etapa seguinte foi realizado o levantamento dos tópicos que poderiam vir a ser pertinentes ao GDD a ser desenvolvido.

Assim foi elaborado um GDD que explora os conceitos estudados nas etapas anteriores e que resultou em um projeto prático aplicável.

Posteriormente foi compartilhado brevemente as experiências e estratégias utilizadas durante o processo de desenvolvimento deste projeto.

E na etapa final de desenvolvimento desta monografia foram realizadas as avaliações dos resultados obtidos com o público alvo do projeto resultante.

### 3.3. DELIMITAÇÃO

O trabalho terá como resultado um GDD com alguns dos tópicos apresentados, que serão desenvolvidos com base nos estudos feitos, mas que servirão apenas como protótipo ou idealização para o futuro desenvolvimento completo e definitivo. A implementação do jogo não será feita, portando diversos assuntos referentes a parte prática/técnica do desenvolvimento serão desconsiderados nesta idealização.

## 4. DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo é apresentado o GDD do jogo, “Morningstar”, desenvolvido durante a construção desta monografia, utilizando dos recursos coletados para à mesma. Porém, por se tratar de uma produção independente, o documento é simplificado, buscando focar nos elementos principais que moldam um GDD por si só.

### 4.1 GAME DESIGN DOCUMENT: MORNINGSTAR

Morningstar foi uma ideia gerada das mais variadas inspirações, desde franquias de jogos anteriormente citadas, até livros religiosos e mitologia antiga. O documento gerado busca trazer a concepção geral da aplicação de conceitos de game design em cima de uma narrativa complexa e autoral, contudo, o documento tem sua linguagem voltada para algo que remeta a ser parte do jogo, com detalhes de história, personagens, mecânicas e conceitos empregados.

O Game Design Document de Morningstar que será apresentado em seguida, é a versão inicial de um projeto que tende a ser mais detalhado futuramente. O jogo seguirá um modelo segmentado por capítulos, onde cada capítulo representa uma grande seção da narrativa, cada um possuindo importantes informações e acontecimentos que irão guiar o jogador durante o jogo.

O foco atual do projeto, foi principalmente no desenvolvimento do conceito, personagens principais e aspectos do jogo como um todo, além do detalhamento do prólogo e capítulo 1, os demais capítulos do jogo seguirão um modelo de detalhamento e progressão semelhante ao apresentado. Se fez melhor focar nesses aspectos por serem mais diversificados, como uma apresentação dos fatores mais relevantes do jogo.

Por ser um Game Design Document, este serve como guia para um futuro desenvolvimento prático do jogo, mas também tem como o intuito a avaliação da viabilidade de sua implementação como projeto prático e da sua possível adesão pelo público.



Morningstar





## *Design Document*

*Versão 1.0*

*Ismael Piloto Lund  
Fernando Moosher Felix*

*2021*

# Sumário

Resumo .....	45	Funcionalidades chave.....	72
Conceito.....	47	Tempo corrente.....	72
Base .....	47	Pacifismo.....	72
Aplicado.....	48	Dualidade.....	72
Background .....	49	Continuidade.....	73
O Uno.....	49	Decisões.....	73
O Demiurgo .....	50	Características de jogo.....	74
A Ordem dos Vampiros.....	51	Gênero.....	74
História.....	52	Fluxo de jogo.....	74
Prólogo.....	52	Jogabilidade.....	74
Personagens.....	57	Vínculo dos personagens.....	75
Samael/Lucifer.....	57	Câmera.....	75
Asmodeus.....	58	Movimentação base.....	75
Miguel.....	59	Cenários.....	75
Theo (criança).....	60	Plataformas.....	75
Ayla (criança).....	60	Controles.....	76
Raphael.....	61	Combate.....	77
Astaroth.....	62	Principais características.....	77
Ayla.....	63	Foco.....	77
Theo.....	64	Combo.....	77
????????	65	Armamento.....	78
Gabriel.....	66	Armas Terrenas.....	78
Baalzebub.....	66	Armas Angelicais.....	79
Uriel.....	67	Armas Demoníacas.....	80
Belphegor.....	67	Sons e Música.....	81
Zadkiel.....	68	Efeitos Sonoros.....	81
Vepar.....	68	Trilha sonora.....	81
Sealtiel.....	69	Música - The Dawn.....	81
Alloces.....	69	Extras.....	82
Progressão.....	70	Morte de seres superiores.....	82
Prólogo.....	70	Diferentes formas.....	82
Capítulo I.....	71	Início da guerra.....	82
		Carta de Érico Gyvella.....	83
		Créditos.....	88





# Resumo

Morningstar é um jogo de ação e aventura com elementos de RPG em seu gameplay e de suspense e terror cósmico na narrativa. O jogo se passa em uma realidade paralela à nossa, onde apesar das semelhanças, também existem grandes diferenças, sendo elas relacionadas tanto à constituição física do mundo quanto a sua própria linha temporal.

A trama principal do jogo se passa em um futuro próximo, onde diversas crises no mundo resultaram em uma guerra mundial que se perdura por anos. Estes conflitos acarretaram na decisão celestial de enviar um novo profeta para a terra. Essa decisão, mesmo tomada em sigilo, de alguma forma foi descoberta pelo inferno, este que por sua vez faria de tudo para intervir neste evento.

O inferno então, ao comando do Arcanjo caído Samael, vulgo Lucifer, e do imperador demônio Asmodeus, aproveitou de uma brecha presente no ritual de encarnação do profeta, para adentrar ao reino do céu e assim travar uma intensa batalha.

Uma guerra celestial então ocorreu, e por meio de uma misteriosa arma canalizadora de almas, Lucifer venceu o exército de anjos comandados pelo seu irmão, arcanjo Gabriel. Lucifer adentra sozinho ao coração do paraíso a fim de interromper o ritual de encarnação do profeta que estava quase completo, porém lá encontra seus antigos irmãos arcanjos Raphael, Uriel, Zadkiel, Sealtiel e Miguel.

Uma batalha sangrenta ocorre, e Lucifer acaba vencendo quase todos, graças a sua arma secreta, mas ao final esta acaba sendo tomada por Miguel que por sua vez a canaliza em Lucifer, derrotando-o. Lucifer teria sido morto se não tivesse entrado no portal divino no último segundo, junto a criança que viria a nascer na dimensão dos humanos. Diante disso, Lucifer é encarnado como um bebe na terra, irmão do profeta, porém sem memórias do que aconteceu antes.

Os protagonistas são então apresentados: Ayla, a profetisa divina; e Theo, a encarnação de Lucifer na terra. Ayla e Theo irão avançar por essa nova jornada, onde irão amadurecer cada vez mais, despertando seus verdadeiros poderes para serem capazes de superar os desafios criados pelos acontecimentos na terra e outros causados pela interferência de anjos, demônios e outros seres místicos no caminho que escolherem.

Morningstar será dividido em capítulos, onde em cada capítulo faremos contato principalmente com anjos e demônios, que tentarão nos atrair para seus respectivos ideais, porém nesse caminho não existe bem ou mal, certo ou errado, e no final, todos os caminhos parecem se conectar e levar aos planos obscuros de uma figura antiga e misteriosa.





# Resumo

Contudo, a influência principal escolhida em cada capítulo, seja ela um anjo ou demônio, irá nos guiar para eventos que irão definir muito do que veremos nos capítulos seguintes, e conseqüentemente no final do jogo. Além das decisões que serão tomadas para decidir o futuro da progressão, existirá um tipo de relógio, que ditará uma passagem de tempo corrente e irreversível, o que significa que não será possível voltar atrás de suas ações e decisões. Tudo é permanente e a passagem de tempo não depende de você.

O combate de Morningstar será focado no controle de Ayla e Theo, ela com poderes mágicos divinos, e ele com sua vocação para combate físico. Durante as lutas os protagonistas irão enfrentar as mais variadas criaturas místicas, e essa variação implicará na necessidade do uso correto de combos e sinergias entre os personagens.

Além das especializações de cada personagem, o jogo contará com armas diversas, como chicotes, cajados, espadas, escudos e até mesmo partes do corpo de inimigos derrotados, e cada arma contará com um modo especial de foco e concentração total, onde o personagem em questão terá uma visão mais afiada para o combate, explorando melhor as fraquezas de seus inimigos.

Em questão de lutas, o jogo será focado não em quantidade, mas sim na qualidade, dificuldade e estratégia que será empregada para cada desafio, visto que os inimigos contarão com uma inteligência artificial adaptativa e mecânicas únicas.

No quesito chefe, existirão batalhas colossais contra inimigos poderosos que colocarão em cheque as técnicas dos personagens principais, porém essas batalhas serão altamente relacionadas com as decisões do jogador em cada capítulo, resultando em novas informações, itens e artefatos para agregar a jornada dos protagonistas.

Porém nem tudo se resume a lutar, em Morningstar sempre existirá uma forma pacífica de seguir em frente, focando na sua história e drama. Mesmo optando por esta forma pacífica, o tempo no jogo irá correr, e os eventos irão progredir, resultando também em um final.

Contudo, em questão de finais, Morningstar não contará com apenas um. Existirão vários finais para ficar de acordo com as decisões do jogador. e dependendo das decisões tomadas durante a jornada, além existirá um final secreto, que é desbloqueado apenas com a completude da trama oculta presente do início ao fim de todos os capítulos.





# Conceito

-Base-

O conceito que dá base para **Morningstar** se apoia no conjunto de correntes filosófico-religiosas sincréticas do **Gnosticismo**. A união de determinados elementos do cristianismo primitivo e do **Misticismo**, junto à interpretação inicial da filosofia platônica e cultos de mistérios greco-romanos e orientais vieram a formar o conceito inicial de **Gnosticismo**.

O mundo em que toda a história de **Morningstar** ocorre, é em um universo que não está de acordo com religião alguma em específico, sendo uma obra puramente fantasiosa. Neste jogo, a união dos mais diversos elementos não se vinculam a qualquer fé ou dogma religioso, e não busca induzir interpretações alternativas à qualquer conceito religioso relacionado a elementos aqui presentes

Diferentes idealizações do **Gnosticismo** foram vividas por diversos movimentos durante a história, e um destes ficou conhecido como **Catarismo** (Europa Ocidental entre os anos de 1100 e 1200). Os acontecimentos e ideias provenientes deste movimento inspiraram a trama que compõe implicitamente o background de **Morningstar** e baseiam a progressão paralela e “secreta” do jogo, da qual o jogador terá de explorar por vontade própria e ficar atento aos detalhes caso queira completá-la.

Os personagens, assim como diversos elementos de **Morningstar** são inspirados em conteúdos presentes em **documentos históricos**, livros como a **Goetia**, a **Bíblia**, as escrituras **Cristãs**, **Judaicas**, de **Salomão**, e também escritos sobre **misticismo**, **esoterismo** e **ocultismo**, sem esquecer das suas representações já familiares presentes na cultura pop. Estes por sua vez são adaptados e então transportados com uma visão própria para o universo fictício de **Morningstar**.



Jofra Bosschart - Unio Mystica, 1973





# Conceito

-Aplicado-

Morningstar é ambientado em um universo pseudo-similar ao nosso, do qual a primeira vista se assemelha em tudo, porém, ao decorrer da história, nota-se que existem distorções de realidade, espaço-tempo, estética, acontecimentos e até mesmo na própria definição de razão. Portanto, não é recomendado tentar compreender o conceito de Morningstar com uma percepção de mundo familiar, pois esta será posta à prova gradualmente durante a progressão do jogo.

A trama então inicia-se num futuro relativamente próximo, onde os avanços tecnológicos não foram tão grandes quanto esperados, o que conseqüentemente causou uma crise de produção, visto que a população não parou de crescer. O mundo então passa por uma fase de escassez de recursos, tanto minerais quanto alimentícios. Durante o prólogo, a humanidade está passando por uma fase importante de uma guerra, onde boa parte dos países não puderam ficar isentos, e é no meio disso tudo que nossos protagonistas surgem. Sobre a guerra, temos duas perspectivas importantes no contexto geral, a guerra na terra, e a guerra no plano celestial, de onde nossos protagonistas foram enviados.

Como citado, o jogo conta com protagonistas, no plural, iremos contar com uma **profetisa** enviada do plano celestial, e **Samael**, o anjo caído, que acabou, durante o conflito, se infiltrando no portal entre as dimensões e indo parar na terra. Ambos nascem juntos e da mesma mãe, sendo assim, irmãos e sem quaisquer lembranças de antes do seu nascimento. Estes são os principais personagens jogáveis do jogo, cada um com suas peculiaridades, onde a profetisa será mais voltada para o lado do sacerdócio, com magias divinas; e Samael será mais voltado para o combate físico, mas também com alguns momentos de inclinação para magia, sendo ela celestial ou infernal.





# Background

A Origem

## O Uno

O tudo e o nada, o infinito indescritível, este que é o ser e o não ser. Sua existência está além da nossa realidade e compreensão, e tudo que se originou, ocorreu e não ocorreu é derivado dele. Ele é "O Uno". Tudo aquilo que precede o material e a concepção de consciência é proveniente dele.

O Uno está presente em tudo, observa tudo, provê tudo, compõe tudo, mas é imperceptível. "Ter a consciência do O Uno é como enxergar a própria nuca em um mundo sem reflexos."

Ele é o ser espiritual supremo, sua única interferência no processo de criação do plano material foi inserir em cada ser derivado de seus fragmentos, uma centelha divina que os tornaria capazes de despertar e conhecer a sua verdade.

As almas que posteriormente viriam a compor os seres do plano material, existiam em plena paz e harmonia, constituindo-se parte do O Uno. Estas almas repousavam em um estado de neutralidade absoluta, em uma frequência לא יתואר transcendente e incompreensível, conhecida como "frequência Una".





# Background

A Origem

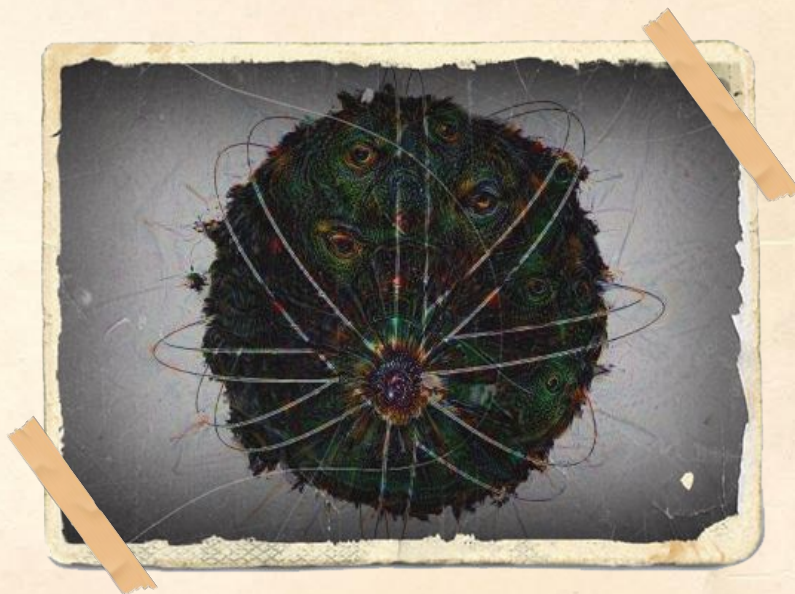
## O Demiurgo

De um pequeno fragmento do **O Uno**, por puro acaso, surgiu uma consciência. Esta que por vontade, criou a realidade material na tentativa de refletir sua imagem semelhante e consequentemente resgatar a origem de sua existência. Esta consciência se fez então "**Deus**" desta nova realidade e nela criou a vida. Dessas vidas, teve-se o surgimento dos anjos com suas almas forjadas de fragmentos do seu próprio criador. Os anjos possuíam diversas formas e graus, dependendo do nível de pureza da composição de sua alma, esta que caía um pouco mais a cada ser que era contemplado com a vida.

A decadência do nível das almas a cada vida concebida, resultava em seres com cada vez menos consciência e próximos de meros fantoches. O Deus da matéria não ficou satisfeito com isto, pois estes seres nada se assemelhavam com ele, e então, ocasionalmente, por meio da abstrusa tragédia, utilizou das nobres almas íntegras ao **O Uno** para completar a composição das almas nestes receptáculos, concebendo assim acidentalmente, o **livre-arbítrio** dos seres. Posteriormente, teve-se a criação da vida humana, que por conta do baixo nível de pureza das almas restantes, foram compostas em um nível ainda maior de "**almas Unas**".

As "**almas Unas**", ao serem separadas de sua origem perderam sua forma harmônica ao **O Uno**, passando a interagir com o meio material de forma inconsistente e caótica, deteriorando por completo a frequência absoluta de sua origem "**Una**" e passaram a oscilar entre diferentes vibrações. Este caos de frequências sordidamente orquestradas pelo Deus da matéria, posteriormente ocasionou em eventos como a traição de alguns de seus "filhos" e a criação das diferentes dimensões conhecidas ordinariamente como "**Céu**", "**Terra**" e "**Inferno**".

Este "Deus" foi nomeado de "**Demiurgo**" pelos adeptos do **O Uno**, membros da "**Ordem dos Vampiros**". Para eles, este é considerado o "**Deus mau**", causador de todas tragédias e aquele que limita a "**Libertação Una**" e consequentemente impede a verdadeira salvação das almas.





# Background

A Origem

## A Ordem dos Vampiros

No evento da traição do **Demiurgo** pelo seu filho **Samael**, que resultou na formação da dimensão de energia negativa "**Inferno**", notou-se que existia uma tendência da frequência das almas decaírem. Desde o início dos tempos este fato era recorrente, especialmente na "**Terra**", dimensão dos humanos. Diante disso, o Demiurgo de tempos em tempos planejava eventos na tentativa de elevar as frequências das dimensões, competindo com o decaimento, em uma tentativa de resgatar o que um dia foi a frequência "**Una**".

Um evento com este intuito que ocorreu diversas vezes na existência da Terra foi a encarnação de um "**Profeta**" mensageiro do Demiurgo, que teria como missão a elevação da humanidade. Em uma das ocorrências deste evento, do qual não se sabe com exatidão, um dos profetas, enviados pelo Demiurgo, negou sua missão.

Este profeta rebelde, de alguma forma, obteve consciência de sua verdadeira origem, o **O Uno**, e passou a pregar a ideologia de salvação "**Libertação Una**". Este profeta "**corrompido**" passou a viver no anonimato, ocultando-se inclusive de todos os seres celestes. Seus ideais atraíram seguidores, que por sua vez começaram a praticar heresias e negar o **Demiurgo** como boicote, formando ao que viria a ser conhecida como "**A ordem dos Vampiros**". Os membros desta ordem tinham práticas ocultas das quais envolviam sacrifícios, sadismo, luxúria e rituais de sangue, que eram abençoadas pelos poderes provenientes das dádivas do profeta corrompido.

Os membros fiéis da ordem com o tempo passaram a ser contemplados por misteriosos **poderes** e eram abençoados com a **imortalidade**. Os ideais e tradições da ordem foram passados por gerações, e começaram a ser integrados na sociedade. Seus descendentes herdaram suas dádivas e costumavam seguir com as práticas da ordem de forma totalmente oculta.

Nos dias de hoje, os membros da **Ordem dos Vampiros** obscuramente ocupam papéis de grande poder na sociedade. Políticos poderosos, donos de grandes corporações, aristocratas, membros de monarquias, máfias, cartéis, líderes de instituições, ativistas, entre outros. Estes, dissimuladamente dominam cada vez mais todos os núcleos da sociedade e espalham indiretamente seus ideais, além de ditar de forma implícita eventos no mundo, como conflitos, guerras, variações econômicas, mudanças culturais, revoluções, e até mesmo alterações e desastres climáticos.

Eles vivem nas sombras do mundo e são os "ventríloquos" da humanidade.





# História

## -Prólogo-

Por conta do estado atual da terra e da raça humana, os líderes do conselho primordial do céu decidiram por introduzir um novo profeta entre os humanos. A decisão foi tomada secretamente, esta que possivelmente partiu de Deus, permanecendo em total sigilo entre o conselho e a alta cúpula dos arcanjos.

Quando o projeto já estava na reta final, de alguma forma, o Inferno tomou consciência do que estava por vir, e com certeza os demônios fariam de tudo para que isso não acontecesse. Além de de que, tudo que ocorreu na terra (guerra, morte, violência e pecado) de forma extrema nos últimos anos, contribuíram para que o poder do Inferno crescesse exponencialmente, tornando-os uma ameaça cada vez mais iminente para a soberania do céu.

Quando chegou a data prevista para a criança profeta nascer, uma guerra foi travada entre céu e inferno. O exército de anjos, seguindo as ordens do arcanjo Gabriel, contra o exército de demônios, comandado por Lucifer e Asmodeus.

Lucifer sabia que com seus recursos atuais não teria chance alguma de vencer definitivamente, porém, o Inferno possuía uma arma secreta: Uma tecnologia sombria capaz de canalizar almas humanas para diminuir drasticamente o poder dos anjos. Esse poder foi uma surpresa para o exército do céu e nem mesmo de Deus se havia ouvido sobre algo do tipo.

E assim, após uma intensa batalha, o impossível aconteceu, o Inferno depois de uma eternidade finalmente conseguiu vencer a batalha contra o céu. Mas um sino ecoou no enorme vazio... E os anjos caídos ao chão pareciam suspirar palavras de alívio.

- Nós conseguimos!! Vencemos!! A grande hora chegou!! - gritavam os anjos que ainda travavam a batalha.

O profeta estava para nascer. Aquilo foi o badalar do renascimento do céu, e da nova salvação da humanidade. Lucifer não aceitara sua derrota e como último movimento, orientado pela raiva, comandou uma investida em direção aos portões do paraíso.

- Para o paraíso!!! Não parem!! E matem todos que estiverem pelo caminho!! E assim Lucifer e Asmodeus chegaram aos grandes portões, juntos de sua horda de demônios.

- Abram, derrubem, amassem, arranquem, façam o que for preciso para abrir caminho!! - comandou Asmodeus.

Milhões de demônios desferiram ataques ao portão, e nem mesmo um arranhão foram capazes de fazer. O tempo estava acabando, e a qualquer momento o céu concluiria o ritual de nascimento.

- Eu irei entrar... — disse Lucifer à Asmodeus.

- Senhor... Se entrar terá de enfrentar sozinho os Arcanjos, e até mesmo Deus. Não sabemos se a nossa arma funcionará contra eles.

- Terei de arriscar, se aquela criança nascer será o nosso fim, não cheguei tão longe para nada... — respondeu Lucifer.





# História

## -Prólogo-

E assim se dirigiu ao portão, atravessando-o como se estivesse passando por uma simples cortina. O jardim estava vazio, não havia ninguém por perto. Lucifer sabia que deveriam estar todos de guarda no salão da travessia. E para lá se dirigiu o mais rápido possível. Lá estavam eles, outros 3 arcanjos: Raphael, Uriel e Zadkiel.

- Você!!! Como ousa vir até aqui?!? – gritou Zadkiel.

- És mesmo um tolo, acha que conseguirá passar por nós?? Acha mesmo que conseguirá evitar os planos de nosso senhor? Você? Um mísero demônio!! Hahaha! - ironizou Uriel.

- Silêncio... Samael está carregando algum tipo de arma poderosa. Não percam o foco, protejam o salão. – alertou Raphael.

Lucifer esboçou um leve sorriso e sem falar nada fez uma investida para cima de seus irmãos. Uma intensa batalha foi travada, Uriel atacava intensamente e Raphael focava em evitar a aproximação de Lucifer à Zadkiel, que protegia a entrada do salão com seu enorme escudo.

Ele era forte, mas não teria chance contra seus irmãos juntos. Lucifer teria de usar seu trunfo contra eles. E então, no momento de distração de seus irmãos, Lucifer canalizou as almas sombrias nos arcanjos. Mesmo sendo mais resistentes que os demais anjos, o dano ainda era capaz de incapacitá-los.

Lucifer conseguiu passar pelos seus irmãos e ao dirigir-se para o salão, pôde ouvir a segunda badalada do sino. O portal para a dimensão dos humanos estava aberto, já não havia mais tempo. Ao adentrar o salão, lá estava Miguel, com o profeta em seus braços, e Sealtiel, terminando de recitar as últimas palavras do ritual. Sem hesitar, Lucifer canalizou sua arma pelas costas de Sealtiel, derrubando-o.

- Finalmente você chegou!! Será magnífico completar este festival em seu testemunho, caro irmão!! Contemple a definitiva vitória do céu!! – disse Miguel em alto tom à Lucifer.

Miguel estava pronto para colocar o profeta no portal para a humanidade, completando assim o ritual. Lucifer num instante colocou-se no caminho de Miguel, e tentou acertá-lo com um golpe fatal. Miguel se viu obrigado a recuar. Um intenso duelo ocorrera.

Lucifer não hesitou em usar sua arma contra Miguel, mas a energia arcana que emanava do profeta não deixava que ela o atingisse. Além da proteção de Miguel, outro problema surgiu, a arma estava quase ficando sem energia.

Miguel e Lucifer lutavam de igual para igual, o duelo não parecia ter fim, e nenhum dos dois acertavam um sequer golpe no outro. Foi quando num piscar de olhos Miguel fez um movimento diferente e recuou.





# História

## -Prólogo-

- HAAAAAAAAAAAAHA!! Nunca pensei que isso seria tão bom. Oh meu pai, obrigado por permitir tamanha satisfação. Terei a honra de acabar de uma vez por todas com este verme!! – gargalhou Miguel.

- Do que está falando seu maluco? – perguntou Lucifer.

- Veja o que “encontrei”... – disse Miguel, mostrando a arma misteriosa de Lucifer.

Ele a roubou, sem que Lucifer percebesse. E agora possuía toda a vantagem naquele duelo. Miguel com muita gana em seus olhos canalizou a arma em Lucifer, e o acertou em cheio. Por mais forte que Lucifer fosse, ele se via esgotado, suas penas começaram a cair, toda sua força arcana se esvaia... E quando tudo parecia perdido, a energia da arma acabou.

- Inútil, Inútil, Inútil!! Eu não preciso disso para te matar. – exclamou Miguel.

Lucifer já estava acabado, e seria facilmente derrotado daquele jeito. Miguel caminhava lentamente na direção de Lucifer, com sua majestosa espada na mão. Lucifer rastejava para longe de Miguel, mas não conseguiria de forma alguma sair dali. Ele encostou perante o pedestal do portal e se virou para Miguel, esperando a morte.

- Nunca pensei que um Arcanjo pudesse morrer, como você arranjou isso? É totalmente inesperado, para onde será que um anjo ou demônio vai depois da morte? Bom, você vai descobrir agora... MORRA, SUA ABERRAÇÃO!! – gritou Miguel.

E então, cravou sua espada no peito de Lucifer. Um silêncio absoluto toma conta do salão... De repente, ecoa a terceira e última badalada do sino, a luz do portal fica ainda mais intensa e começa a oscilar constantemente.

- Rápido Miguel, coloque a criança no portal!! – grita com muita dificuldade Sealtiel, ainda caído ao chão.

Depois de tamanha adrenalina, Miguel tinha até esquecido da sua principal missão. O profeta, ainda em seus braços, precisava ser posto no portal agora mesmo, ou todo o ritual teria sido em vão. Miguel então posiciona o bebê, e em seguida uma enorme luz dourada toma conta de todo o salão, cegando-o por um instante. Após a luz se esvaír, Miguel nota que a criança tinha sumido, e espantosamente, o corpo de Lucifer também.





# História

## -Prólogo-

### Acampamento do exército, Brasil - 2046, 3º ano de Guerra

Em um dia chuvoso sob um calor de 40° graus, uma mulher grávida e desesperada clama por ajuda. O desespero e a dor insuportável são muito difíceis para ela, com uma barriga de gêmeos e sem destino, em meio ao caos da guerra, dificilmente receberia ajuda. Contudo um nobre recruta das forças armadas avistou a moça necessitada e bravamente, sem hesitar, a levou para uma barraca médica.

– O que está pensando, soldado? Já falamos mil vezes para não atender ninguém em meio a esta guerra maldita! Uma grávida ainda! Como ousa ficar assim em meio a este mundo imundo e com toda essa miséria...?! - Gritou o comandante.

– Comandante, eu sei que o momento é difícil, mas não podemos deixar o povo morrer em nossos braços! – respondeu o recruta.

– AAAHH, essa não é a primeira grávida que vejo, mesmo depois das leis governamentais contra isso... Como trazer crianças para o mundo enquanto a maioria passa fome?? – rebateu o comandante.

– Senhor, eu lhe imploro por ajuda, eu não pedi por isso e nem sei como aconteceu, apenas peço misericórdia da parte do senhor para me livrar desta tortura... – implorou a mulher.

– Já chega disso! Não tenho tempo para essas bobagens, acabe logo com este incômodo e me garanta que nunca mais vou ver esta mulher. Se vire com os kits de primeiros socorros. – ordenou o comandante.

Não seria fácil, a moça estava muito debilitada e o pobre soldado não tinha experiência alguma no assunto. Avaliando a situação, ele percebeu que não conseguiria salvar os os três, então com muita tristeza teve que se pronunciar.

– Senhora, desculpe-lhe dizer isso, mas acredito que não conseguirei salvar as crianças...

– Não! Seja o que for, salve meus filhos! Mesmo eu não tendo desejado engravidar, amo-os mais que tudo e daria minha vida por eles.

Mesmo não concordando, o jovem resolveu atender ao pedido da mãe.

Já haviam se passado quase uma hora e nada estava surtindo efeito. A moça já estava muito debilitada e depois de tanto sofrimento e dor, a morte já parecia uma opção aceitável. Porém, se o soldado demorasse muito tempo com aquilo as crianças poderiam acabar não resistindo também.

A última opção acabou se tornando a única, seria necessária uma cesariana. O jovem recruta olhou com tristeza para a moça, e com um olhar melancólico, ela acenou positivamente com a cabeça, e se entregou.

Foi a missão mais difícil daquele jovem... Com um canivete, friamente cortou a garganta da moça para acabar com seu sofrimento e com o mesmo, manchado de sangue, abriu o ventre dela. Com muito medo, mas sem perder a fé, o soldado conseguiu retirar a primeira criança da falecida mãe;





# História

## -Prólogo-

Uma menina, chorando bem alto, um pouco pequena, mas saudável, o que lhe espantou pois nesses tempos era cada vez mais comum bebês morrerem nos partos ou nascerem com alguma sequela.

O parto do outro bebê estava mais difícil, ele era bem grande e parecia não querer sair do útero da mulher, porém com muito esforço conseguiu retirá-lo de lá; Era um menino e parecia estar inconsciente. O soldado tentou reanimá-lo, mas sem sucesso. A tristeza toma conta do rapaz, sem saber o que fazer e com um sentimento de culpa ele apenas lamenta que a criança não tenha resistido. Após se conter, o soldado analisa o menino com mais calma, e nota algo estranho em suas costas, algo que ele nunca vira antes... algo que parecia com, ASAS?!

Um grande trovão soa do lado de fora, pessoas começam a gritar e buscar refúgio, o rapaz precisava ir saber o que era. Então rapidamente cortou o cordão umbilical da menina, enrolou-a em um pano e a deixou junto ao corpo do menino em um acolchoado, até averiguar o que estava acontecendo lá fora. Ao abrir a cortina da barraca o que ele vê é espantoso, uma forte e densa chuva de sangue caindo sob o campo. Ninguém sabia o que era aquilo e ao olhar para o céu a única coisa que se via era uma neblina escura e assustadora... o que estaria acontecendo?!

De repente o soldado começa a ouvir um choro, desorientado com o que estava vendo, demorou a entender de onde vinha o som. Ao contrário do choro da menina, que havia escutado a pouco, este tinha um tom baixo e agoniado. Ao entrar na barraca novamente, o inimaginável acontecera, o garoto estava vivo, se mexendo e chorando muito ao lado da sua irmã.

Felizmente algo bom aconteceu naquele dia e com um grande sorriso no rosto "o Grande Herói do dia" foi amparar o bebê. Porém, ao pegá-lo no colo para cortar o cordão umbilical, o soldado notou mais uma coisa assustadora. O menino tinha aberto os olhos e estava olhando fixamente para o recruta, estes que refletiam o que viam quase que como um espelho e eram vermelhos! Espantado, o rapaz tentou pensar em alguma explicação para isso... Sim! Poderia ser apenas sangue em seus olhos por conta de um ferimento! Mas foi então que ele lembrou das bizarras asas que o garoto possuía. Aquele rapaz não sabia, mas com seu grande ato de bravura, ele poderia estar ali salvando o mundo, ou destruindo-o de vez...

Depois de alguns dias os bebês foram transferidos para um orfanato na cidade, onde ficariam até terem idade suficiente para virarem soldados. Afinal, ninguém se interessaria em adotar uma criança naquelas circunstâncias. A vida naquele lugar não era nada fácil, as crianças sofriam muito, de diversas maneiras e as condições do local eram horríveis. Mesmo assim, aqueles bebês eram fortes e com certeza iriam superar tudo.





# Personagens

## Samael/Lucifer

Idade: ? - Altura: 2.1m - Tendência: Chaotic neutral

**Descrição Física** - Possui grandes asas negras, coberto por uma aura sombria e um manto escuro, encapuzado de forma com que cobrisse parte do rosto.

**Descrição do Personagem** - Esta é a primeira forma que o personagem aparecerá na história. Conhecido pelos anjos como Samael, e pelos seus subordinados como Lucifer, ele é um dos protagonistas da história. O anjo caído e Lorde do inferno que comandou a investida contra o céu durante o evento de nascimento do profeta.



**Vantagens** - Sabe-se que Samael possui um extremo poder, porém sua real força é desconhecida. Além de possuir um intelecto vasto, é um excelente estrategista, sua personalidade é profunda e seus desejos são incompreensíveis. Samael possui um extenso arsenal de armas e poderes, sendo um mestre em praticamente todas as armas arcanas. Um item importante de sua coleção de sua coleção é o seu misterioso chicote, no qual expressa movimentos únicos e velozes que fazem-no parecer parte dele.



**Desvantagens** - Assim como os demais seres celestes, Samael é imortal. Em circunstâncias comuns ele não poderia ser morto. Considera-se que o único ser sozinho páreo para ele seria o arcanjo Miguel. Se gravemente ferido ou sob injúrias extremas, sua presença neste momento acabaria por se esvaír, fazendo com que retorne à origem de sua consciência. (Este comportamento se estende a todos os seres celestes e infernais).





# Personagens

## Asmodeus

Idade: ? - Altura: 2.8m - Tendência: Lawful evil



**Descrição Física** - Possui uma cabeça demoníaca, e outras duas inferiores, uma de touro e outra de bode. Asmodeus exala uma névoa cor de ônix que contrasta aos anjos e demônios inferiores, seu olhar é de perversão pura.

**Descrição do Personagem** - Asmodeus está abaixo apenas de Lucifer na hierarquia demoníaca. Por ser o rei esquecido de Sodoma, seus objetivos são a perversão, o caos e a luxúria.

**Vantagens** - Asmodeus é capaz de exalar uma poderosa nuvem de gás inflamado similar a plasma de suas cabeças auxiliares. Em sua experiência acumulada pelo livre arbítrio oriundo de sua origem mortal também tornou-se capaz de ler e manipular a mente humana, sendo portanto um grande adepto das artes psíquicas.

**Desvantagens** - Seus movimentos são lentos, e por ter grande percepção sensorial em decorrência de suas três cabeças, possui dificuldades em manter o foco e observar algo específico.

Considera-se que o seu maior adversário seja Miguel.  
(Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).



# Personagens

## Miguel

**Idade:** ? - **Altura:** 2m - **Tendência:** Chaotic neutral

**Descrição Física** - Cabelos loiros e ondulados, olhos azuis índigo e majestosas asas azul e branco. Miguel exala uma aura de energia azul e possui um tenso olhar de julgamento.

**Descrição do Personagem** - Miguel nutre um profundo desprezo por Samael perante todos os pecados cometidos por ele. Suas ações tem como o intuito sempre a soberania do céu e as vontades de Deus.

**Vantagens** - Acredita-se que Miguel é o mais forte dos 7 arcanjos. Miguel utiliza uma grande e poderosa espada celeste detentora de uma misteriosa força. Ele é extremamente veloz e também mestre em diversos poderes celestes ofensivos.

**Desvantagens** - Miguel se deixa levar pelas emoções facilmente, o que se torna uma desvantagem considerável em batalhas críticas. Miguel crê ser o mais poderoso ser depois de Deus, e isto acarreta em um forte senso de superioridade.

Considera-se que o único ser sozinho páreo para ele seria Samael. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).





# Personagens

## Theo (criança)

**Descrição Física** - Pequeno menino de pele clara, olhos vermelhos e cabelos encaracolados. Theo nasceu com pequenas asas negras, que junto aos seus olhos vermelhos eram um grande mistério e motivo de desconfiança pelas outras pessoas.

**Descrição do Personagem** - Batizado de Theo pelas freiras do orfanato, ele é a encarnação de Samael na terra após ser sorvido pelo portal durante a guerra celestial. Durante toda sua infância teve suas asas cortadas pela sua cuidadora, a fim de protegê-lo, evitando que chame uma atenção indesejada.

**Vantagens** - Muito forte para sua idade, tanto física quanto psicologicamente, além de um forte senso de liderança.

**Desvantagens** - Extremamente teimoso e orgulhoso, devido a sua personalidade é difícil o convencer de qualquer coisa que ele não goste inicialmente.

## Ayla (criança)

**Descrição Física** - Doce menina de cabelos longos cor de mel. Olhos castanho claro e rosto delicado. Olhar profundo mas que transmite tranquilidade.

**Descrição do Personagem** - Ayla, como foi nomeada no orfanato onde cresceu, é a mais recente profeta enviada do plano celestial para a terra, a garota sempre demonstrou uma inteligência acima do comum, além de nunca demonstrar raiva ou qualquer sentimento ruim, era como se ela emanasse uma aura de pura bondade.

**Vantagens** - Muito inteligente, e sabe usar isso a seu favor, sendo extremamente persuasiva e incisiva em suas discussões, mesmo sendo apenas uma criança

**Desvantagens** - Mesmo sendo muito inteligente, falta malícia, a garota por ser muito inocente acaba sendo facilmente influenciável.





# Personagens

## Raphael

**Idade:** ? - **Altura:** 1.95m - **Tendência:** Lawful good

**Descrição Física** - Cabelos castanhos e encaracolados, olhos verde água e belas asas turquesa. Raphael exala uma aura de energia verde água e possui um olhar complacente e calmo.

**Descrição do Personagem** - Raphael é piedoso porém justo. Suas ações tem como o intuito ajudar os enfermos e realizar as vontades de Deus.

**Vantagens** - Raphael utiliza um cajado celestial que o protege de ferimentos e enfermidades, é também capaz de auxiliar no processo de cura de quaisquer doenças humanas. Raphael é ágil e possui diversos poderes relacionados à regeneração e proteção, e possui uma misteriosa relação com o vento. Raphael é o mais veloz dos arcanjos e o mais virtuoso na arte das asas.

**Desvantagens** - Raphael é piedoso, porém tem forte desprezo pelos desejos carnis humanos, podendo fazê-lo perder a razão quando próximo a locais com fortes práticas hedonísticas. Raphael é também facilmente comovido pelos enfermos, sendo incapaz de ignorá-los, mesmo que isso lhe custe tempo e energia. O forte de Raphael não é o combate, e o mesmo sempre tenta fugir de conflitos físicos, fazendo com que tenha uma grande desvantagem nessas situações.

Considera-se que o seu maior adversário seja Astaroth. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).





# Personagens

## Astaroth

Idade: ? - Altura: 2,3m - Tendência: Chaotic Evil



**Descrição Física** - Sua aparência é humanoide, lembra vagamente um anjo, porém extremamente desfigurado, seus braços são musculosos e suas pernas são... um tanto... peculiares. Além disso, não possui globos oculares e exala uma aura vermelha.

**Descrição do Personagem** - Astaroth é o Grão-Duque do Inferno, ele induz pensamentos e ideias demoníacas nos humanos mais intelectuais, e atormenta mentes humanas por um prazer puramente sádico.

**Vantagens** - Astaroth enlouquece homens, e também exerce a possessão de seus corpos, parasitando a mente do hospedeiro com sua própria consciência, podendo agir livremente e com todas as lembranças da vítima. Também possui grande força física, com a musculatura de seu peito sendo quase impenetrável.

**Desvantagens** - Por ser cego, depende de sua audição e limitada visão da sua parte inferior para se orientar. Esta parte não é completamente controlada por ele, o que pode ser uma vantagem ou desvantagem, visto que ela é um tanto burra e age por instinto.

Considera-se que o seu maior adversário seja Raphael. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).





# Personagens

## Ayla

*Idade: 18 anos - Altura: 1.68m - Tendência: ?*

**Descrição Física** - Cabelos longos cor de mel e olhos castanho claro. Olhar profundo que transmite tranquilidade, porém, que julga aqueles à quem suspeita. Ayla possui um corpo atlético e um sorriso contagiante.

**Descrição do Personagem** - Mulher forte e decidida, com forte senso de justiça. Ayla teve uma grande mudança de personalidade durante sua adolescência, onde cansou de ser passada pra trás e passou a ser a protagonista de sua história. A jovem possui além de seu carisma, uma pungente técnica na área das artes mágicas, sendo capaz de usar encantamentos inacreditáveis para olhos comuns.



**Vantagens** - Ayla possui um poder de persuasão notável que provavelmente se deve a sua inclinação a magia, não exitando em usar esse poder para conseguir ajudar em uma causa maior. Suas poderosas magias e encantamentos, a fazem uma combatente excepcional a médias e longas distâncias. A sintonia com seu irmão Theo é um fator cativante e misterioso do qual resulta em uma força que surpreende até os inimigos mais poderosos.

**Desvantagens** - Por sempre ter tido seu foco no campo da magia, Ayla acaba não sendo muito prática em combate corpo a corpo, o que a torna frágil se pega desprevenida. Mesmo sendo bondosa, ela aparenta ter um conflito interno muito forte, que nem mesmo seu irmão entende, e isso faz com que as vezes fique sem ação, até em situações que a decisão pareça óbvia. Ayla enfrenta além de tudo, seres celestiais e infernais, que possuem grandes vantagens comparados a ela, uma mera humana com poderes ocultos.



# Personagens

## Theo

Idade: 18 anos - Altura: 1.77m - Tendência: ?



**Descrição Física** - Cabelos castanho escuro, longos e ondulados. Possui olhos vermelhos que misteriosamente refletem com perfeição o que vê. Possui esplendorosas asas negras que crescem cada vez mais com o passar dos anos. Possui um corpo atlético e uma força descomunal para seu porte.

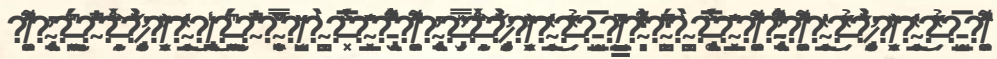
**Descrição do Personagem** - Theo é a encarnação de Samael/Lucifer na terra. Com o passar da trama ele vai descobrindo sua verdadeira origem, da qual será posta à prova constantemente pelos anjos e demônios que ele encontra em seu caminho. A personalidade de Theo muda conforme os eventos que ele passa mas mantém a essência de sua infância vivida com sua mãe de coração e sua irmã.

**Vantagens** - Theo possui os poderes de sua antiga encarnação adormecidos. Estes poderes vão se revelando conforme ele vai aprendendo sobre, ou em situações extremas. Conforme sua jornada avança, Theo terá a oportunidade de obter diversas armas e adereços, das quais unidas as suas habilidades internas, resultarão em poderes arrebatadores. A sintonia com sua irmã Ayla é um fator cativante e misterioso do qual resulta em uma força que surpreende até os inimigos mais poderosos.

**Desvantagens** - A diferença de experiência em combate comparado aos seus inimigos é gritante o que faz Theo estar em extrema desvantagem em praticamente todo combate. Ele enfrenta além de tudo, seres celestes e infernais, que possuem grandes vantagens comparados a ele, um mero humano com poderes ocultos. Theo se preocupa muito com a sua irmã, o que pode fazer com que ele perca o foco das batalhas. O conflito mental que constantemente causam a sua mente o impacta profundamente.



# Personagens



**Descrição Física - ?**

**Descrição do Personagem** - Uma figura misteriosa, que aparenta estar por trás de questões chaves da trama. Acredita-se que ele seja um antigo profeta (ou um adepto do mesmo) que negou-se a seguir sua missão e acabou se tornando um rebelde das vontades de seu criador.

**Vantagens - ?      Desvantagens - ?**





# Personagens

## Gabriel

*Idade: ? - Altura: 2.15m - Tendência: Neutral good*

**Descrição Física** - Cabelos castanho médio ondulados, olhos amarelos esverdeados e intimidadoras asas castanhas. Gabriel exala uma aura castanha intimidadora.

**Descrição do Personagem** - Apesar de ser muito poderoso, Gabriel sempre demonstra honra e modéstia. Suas ações visam sempre aquilo que ele acredita ser o certo independente se os demais discordam. Gabriel valoriza muito a união entre seus irmãos e o bem da natureza e dos mais fracos.

**Vantagens** - Gabriel é o mais forte arcanjo depois de Miguel e Samael. Seu poder é focado em força bruta e encantamentos. Gabriel possui grande afinidade com a natureza e com os poderes da terra. Além de ser um excelente e focado guerreiro também possui grandes poderes elementais que garantem uma ótima defesa e uma ofensiva invejável. Gabriel utiliza uma alabarda celeste abençoada com os poderes da natureza a qual maneja com maestria em suas intensas batalhas.

**Desvantagens** - Por mais que Gabriel seja um lutador excepcional, ele não é tão veloz quanto alguns de seus irmãos, sua defesa depende bastante de sua habilidade, concentração e resistência. Gabriel também tende a pôr a segurança de outros em prioridade a sua, o que pode ser usado contra ele com facilidade.

Considera-se que o seu maior adversário seja Baalzebub. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).

## Baalzebub

*Idade: ? - Altura: 2.2m - Tendência: True Neutral / Chaotic Evil*

**Descrição Física** - Cabelos escuros com dreadlocks compridos até sua cintura, olhos amarelos e asas bege. Baalzebub exala uma aura de energia marrom escuro e possui um olhar de desprezo ou indiferença, além de exalar um odor horrível e pútrido.

**Descrição do Personagem** - Baalzebub é sério e rígido em uma personalidade, e caótico e extrovertido na outra. Suas ações são direcionadas à ordem entre aqueles que estão ao seu lado em sua personalidade Baal, e a pestilência e miséria aos seus inimigos na personalidade Zebub.

**Vantagens** - Baalzebub é o terceiro demônio mais forte, devido ao seu poder oriundo da fusão entre as duas entidades que o originaram. Está atrás apenas de Lucifer e Asmodeus. Baalzebub é alto e forte e suas forças estão direcionadas à pestilência, morte e controle sobre demônios inferiores.

**Desvantagens** - Baalzebub é lento, incomoda-se com a desordem e eventualmente possui conflitos de personalidade devido eventuais rejeições na fusão das entidades que o compõem.

Considera-se que o seu maior adversário seja Gabriel. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).





# Personagens

## Uriel

*Idade: ? - Altura: 2.1m - Tendência: Chaotic good*

**Descrição Física** - Cabelos ruivos, compridos e lisos, olhos escarlates e asas vermelhas. Uriel exala uma aura de energia carmesim e possui uma expressão enfurecida e descontente.

**Descrição do Personagem** - Uriel é sério e rígido. Seus objetivos estão alinhados à glória dos céus e a punição aos demônios.

**Vantagens** - Uriel é o quarto arcanjo mais forte, e o mais sagaz. Suas habilidades com sua espada e tomo flamejante garantem um poder destruidor a uma distância segura.

**Desvantagens** - Não possui piedade, e quando enfurecido perde a razão e deixa ser levado pelas emoções.

Considera-se que o seu maior adversário seja Belphegor. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).

## Belphegor

*Idade: ? - Altura: 2,25m - Tendência: Chaotic Neutral*

**Descrição Física** - Cabelos ralos, finos e cinzentos, olhos de cor laranja com tons vermelhos. Belphegor exala uma aura de energia alaranjada e possui um olhar de desconfiança.

**Descrição do Personagem** - Belphegor é desconfiado e omissivo. Suas ações são egoístas, e busca sempre atingir seus objetivos com os menores esforços possíveis, aguardando os momentos mais oportunos.

**Vantagens** - Belphegor está entre os 7 príncipes do inferno, devido principalmente a sua engenhosidade. Belphegor é polimorfo e pode alternar entre sua forma humanoide/demoníaca e uma canina. Suas forças estão direcionadas às cinzas e saberes ocultos. Possui admiração e fascínio irracionais pelas propriedades do fogo desde os primórdios dos tempos, utilizando ele em seus rituais de adivinhação e até mesmo para alterar e destruir o que desejar.

**Desvantagens** - Belphegor é extremamente preguiçoso e não age a menos que tenha uma boa razão. Evita diálogos devido a estranha natureza de sua língua, que parece e funciona como um falo.

Considera-se que o seu maior adversário seja Uriel. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).





# Personagens

## Zadkiel

*Idade: ? - Altura: 2.3m - Tendência: True neutral*

**Descrição Física** - Cabelos raspados e pretos, olhos castanhos e asas púrpura. Zadkiel exala uma aura de energia roxa e possui uma expressão calma e complacente.

**Descrição do Personagem** - Zadkiel é um anjo sério, mas piedoso aos honestos. Seus objetivos estão alinhados à glória dos céus e à honra, porém não tem piedade dos covardes. Possui uma extrema afinidade com as águas e os mares.

**Vantagens** - Zadkiel possui uma enorme força física, podendo levantar objetos extremamente pesados e destruir os mais sólidos materiais com seus punhos. Possui também uma defesa quase perfeita com seu lendário escudo gigante.

**Desvantagens** - Por sua benevolência e altruísmo é comum que seja enganado, não sabendo em quem deve ou não confiar.

Considera-se que o seu maior adversário seja Vepar. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).

## Vepar

*Idade: ? - Altura: 47m - Tendência: True Neutral*

**Descrição Física** - Nascida no plano terreno como fêmea, possui cabelos compridos, lisos e ruivos e olhos verdes. Vepar exala uma aura de energia azul marinho e possui um olhar curioso.

**Descrição do Personagem** - Vepar é curiosa e instável. Suas ações são pelo bem e prosperidade daqueles a quem serve, costuma prestar serviços auxiliando embarcações militares durante as guerras.

**Vantagens** - Vepar tem poderes relacionados aos mares, podendo manipular as marés a seu favor. Possui habilidades ilusórias, geralmente criando alucinações de embarcações e frotas completas, também é capaz de adoecer pessoas com úlceras, feridas e vermes que levam a morte em três dias, ou então curar, caso seja necessário. Possui um grande exército demoníaco qual eventualmente consegue gerar alguma influência no plano físico.

**Desvantagens** - Vepar não possui grande autonomia sobre suas ações, sendo geralmente subordinada à alguém, geralmente um humano envolvido com magia, além de ser mais fraca em solo firme do que os demais seres.

Considera-se que o seu maior adversário seja Zadkiel. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).





# Personagens

## Sealtiel

*Idade: ? - Altura: 1,88m - Tendência: Lawful neutral*

**Descrição Física** - Cabelos amarrados, compridos e grisalhos, olhos cinza e asas amarelas. Sealtiel exala uma aura de energia dourada e possui uma expressão melancólica e desanimada.

**Descrição do Personagem** - Sealtiel é um observador calmo e quieto, possui muito conhecimento sobre toda a trama em que os seres estão situados. Seus objetivos são omissos, mas ele certamente possui grandes planos a serem realizados.

**Vantagens** - Sealtiel sempre possui uma carta na manga para cada situação, sabendo identificar os pontos fracos de cada adversário que ousar confronta-lo.

**Desvantagens** - Sempre que possível evita intervir nas situações em que se depara, pois não deseja alterar o rumo futuro.

Considera-se que o seu maior adversário seja Alloces. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).

## Alloces

*Idade: ? - Altura: 2,3m - Tendência: Chaotic Neutral*

**Descrição Física** - Possui cabelos loiros e seu rosto assemelha-se à um leão, seus olhos são brilhantes e de um tom amarelo flamejante. Alloces exala uma aura de energia amarela e possui um olhar confiante. Sua voz é rouca, grave e ele fala em um tom alto.

**Descrição do Personagem** - Alloces é extremamente inteligente e possui um conhecimento vasto sobre praticamente tudo. Suas ações são motivadas por interesses ocultos, e frequentemente introduz artes místicas aos interessados, buscando conquistar e iludir seus corações.

**Vantagens** - Alloces é capaz de influenciar as mentes simples e fracas, induzindo aos seus interesses. Comanda também, assim como Vepar, diversas legiões de demônios que interferem no plano terreno.

**Desvantagens** - Alloces evita aparecer publicamente para não ser imediatamente perseguido por sua aparência.

Considera-se que o seu maior adversário seja Sealtiel. (Condições de morte iguais a todos seres celestes e infernais).





# Progressão

Morningstar não é um jogo necessariamente de mundo aberto, o mesmo conta com uma divisão de cenários por capítulos. Esses capítulos são como regiões onde o jogador passa, e fica livre para explorar, até que este tenha que ir para o próximo capítulo, mas isso não significa que ele não irá passar pelo mesmo cenário duas vezes, pelo contrário, o jogador irá passar por lugares que já foram visitados, porém como o jogo conta com uma passagem de tempo contínua, estes estarão diferentes, sendo assim, as coisas serão diversificadas e existirão outros eventos para serem vivenciados.

Ao final de cada capítulo, que pode ser entendido como uma seção do jogo, existe uma interação importante que será computada para a próxima etapa de gameplay, esta interação pode ser: uma informação recebida de um NPC por diálogo opcional; a morte de um NPC; ou até mesmo o roubo/coleta de um item em especial. Essa interação é como uma variável de saída, que influencia diretamente os acontecimentos do capítulo seguinte.

## Prólogo

O prólogo inicia com o jogador controlando Samael, em meio a sua invasão ao céu, onde o mesmo conta com o apoio de vários demônios. Nesse ponto do jogo são apresentadas as mecânicas de combate, sendo elas mágicas e físicas, porém do ponto de vista de um Samael no auge de seu poder. Após derrotar vários anjos inferiores, o jogador é apresentado ao fato de que os arcanjos continuavam sem dar as caras, e ele precisaria ser mais incisivo em seu ataque. Então Samael avança sozinho pelos portões principais do paraíso, para impedir o importante ritual dos arcanjos, onde seria enviado para terra o novo profeta. Nesse momento o jogador é apresentado a primeira batalha de chefe, onde serão enfrentados três arcanjos, contudo ele conta com o auxílio de uma arma misteriosa que os enfraquece. Após derrotar os arcanjos, o jogador enfrenta o arcanjo Miguel, nesta etapa Samael acaba com sua arma canalizadora de almas roubada por Miguel, e é derrotado. Com isso o Profeta é enviado a terra, e Samael acaba por ir junto.



Gustave Doré - Ilustração para "Paradise Lost" de John Milton, 1866.





# Progressão

## Capítulo I

O primeiro capítulo de Morningstar é iniciado logo após a cena de fim do prólogo, onde Samael e a profetisa nascem e ocorre um lapso temporal de 10 anos.

Os protagonistas são apresentados em um orfanato católico, onde foram nomeados Theo e Ayla, e lá podem explorar e conversar com as freiras e outras crianças. O jogador tem a opção de sair para explorar os arredores do orfanato, onde recebe uma introdução a como alterar o controle entre os personagens principais, e como funciona o mundo. Ao voltar para o orfanato é introduzido o status atual da guerra que corre desde antes deles nascerem, e em seguida ocorre a morte da freira que ambos os personagens amavam e consideravam como mãe. Devido às circunstâncias Theo e Ayla decidem fugir, e aí surge a primeira grande decisão do jogo; Seguir os conselhos da freira e ir para a igreja do outro lado da cidade caso algo desse errado, ou se aventurar por conta própria, escolhendo o próprio destino. Mais tarde é apresentado de forma implícita que o primeiro caminho os guiaria para o lado do arcanjo Raphael, e o outro para o demônio Astaroth, e isso influencia a formação de caráter e de personalidade dos protagonistas.

Durante o tempo que passar com um dos lados, o jogador irá enfrentar puzzles e desafios que enfraquecem o lado ao qual não se aliou, após concluir desafios suficientes, é disponibilizado o gatilho para um confronto entre Raphael e Astaroth, o lado aliado terá vantagens devido aos acontecimentos prévios, e com isso vencerá, assim o jogador poderá reivindicar a essência do lado derrotado. Ao fim da interação, Theo, Ayla e o vencedor do confronto saem conversando, onde são dados indícios sobre os possíveis acontecimentos futuros, e então ocorre um novo lapso temporal de 8 anos, dando início a vida adulta dos protagonistas e fim do primeiro capítulo da narrativa.





# Funcionalidades Chave

## Tempo corrente

O jogo conta com um sistema de tempo corrente, onde independente das ações do jogador, o tempo está passando, e o objetivo final não vai esperar pelas decisões tomadas. Tendo conhecimento disso, é nula a chance do jogador deixar o objetivo principal de lado por muito tempo, pois isso acarreta em um dos finais do jogo devido a outras variáveis que estão acontecendo no mundo, sendo essas variáveis diretamente relacionadas a ambas as guerras em andamento. Mesmo com essa mecânica de tempo, é importante que exista a exploração das áreas e missões secundárias, a mecânica de tempo serve mais como um aviso de que o jogador deve seguir em frente, invés de algum tipo de cronômetro.



## Pacifismo

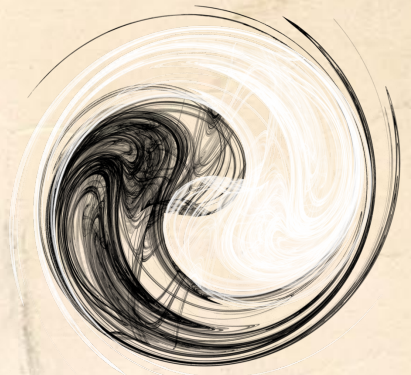


Morningstar contará com caminhos pacíficos, onde o jogador avançará focado na narrativa, sem combate. Caminhos pacíficos em geral serão mais relacionados a diálogos e trocas. Usar o caminho pacífico pode ser melhor que ir ao combate em certos casos, visto que os resultados podem diferir grandemente. Com o caminho pacífico inclusive em batalhas de chefe, abrimos portas para jogadores mais casuais.

## Dualidade

O jogador poderá alternar livremente entre Ayla e Theo, conforme lhe for mais agradável, conseguindo atuar melhor no campo de batalha, visto que ambos possuem habilidades diferentes entre si.

É importante para o jogador que ele explore o vínculo entre os personagens, alternando entre eles para criar combos e interações especiais, com isso é possível tirar vantagem das fraquezas de inimigos e cenários efetivamente.





# Funcionalidades Chave

## Continuidade

Morningstar não conta com espaço para game over ou voltas no tempo por via de salvamento. Visto que desejamos passar uma concepção de tempo corrente, não poderíamos deixar que o jogador pudesse voltar atrás de suas decisões. É importante ressaltar essa ideia de que o jogo só evolui em um sentido do tempo, mas isso não significa que ele é totalmente linear. O jogador nunca irá regredir no seu avanço da história, não importando se segue pelo caminho pacífico ou pelo combate, se arrependendo de uma decisão, ou mesmo que seja derrotado por um inimigo, o jogo segue em frente. Porém, progredir falhando em combate pode ter consequências.

Ser derrotado em combate tem as mais adversas consequências, algumas delas são: morte de um personagens chave; obtenção de informações importantes por parte dos antagonistas; desbloqueio de memórias passadas. Em geral as consequências são maléficas ao jogador.

## Decisões

Durante o avanço do jogo, é exigido do jogador que decida entre fluxos apresentados pelo jogo, em geral podendo ser positivo, neutro ou negativo. Essas decisões influenciam diretamente os acontecimentos em Morningstar.

As decisões tomadas influenciam consideravelmente, em conjunto com o tempo corrente, no fator de rejogabilidade de Morningstar, visto que ter as mesmas decisões que outras pessoas, não significa ter resultados iguais, pois o tempo em que as ações ocorreram influencia em como o jogo se desenvolve.





# Características de Jogo

## Gênero

Morningstar é um jogo de ação e aventura com elementos de RPG, focado em terceira pessoa, porém sua narrativa traz elementos de drama, horror cósmico e até mesmo comédia, com isso o jogo busca despertar curiosidade, ao mesmo tempo que causa desconforto e apreensão.

## Fluxo de jogo

O fluxo de gameplay em Morningstar busca fugir do padrão linear, mesmo que isso pareça contrariar o conceito progressão inevitável da funcionalidade de tempo corrente. O foco é manter um formato base entre os capítulos do jogo, porém dando ao jogador ferramentas para que este possa sempre ter uma rota de fuga da monotonicidade. Seguindo nessa ideia, o padrão dos capítulos é dado como exploração de um grupo de cenários de uma região do mapa, onde haverá possíveis gatilhos de início ou fim para determinadas objetivos secundários, além de claro, inimigos e ao menos um chefe.

Ao final da rota de um capítulo, é apresentada uma cinemática introdutória da próxima etapa de jogo, onde existirá um fluxo semelhante com o seguido, porém em um grupo de cenários diferentes, com novos inimigos e com consequências das decisões tomadas no capítulo anterior.

## Jogabilidade

O jogador avança com Ayla e Theo pelos cenários, tanto na base do diálogo quanto do combate. Em ambos os casos existem objetivos para serem cumpridos, e estes recompensam o jogador com itens que ele pode usar para fortalecer seus personagens, ou usar como moeda de troca em outros momentos do jogo. Além dos itens de objetivos secundários, após avançar por um chefe, o jogador será recompensado com a essência do inimigo derrotado, usando-a para reivindicar um dos adereços do inimigo como própria.



Mario Ortiz Martinez - Will Decision And Power, 2020





# Características de Jogo

## Vínculo dos personagens

Ayla e Theo possuem um vínculo forte, que acreditam ser por conta dos laços sanguíneos, porém é algo mais profundo. Esse vínculo é causado por terem atravessado o portal divino ao mesmo tempo quando foram enviados a terra, e isso acarreta no enfraquecimento de ambos caso tomem distância demasiada.

Portanto, os protagonistas sempre estarão juntos, não sendo relevante quais os aspectos de gameplay individuais de cada jogador.



## Câmera

A perspectiva de visão do jogo se dá majoritariamente em terceira pessoa, porém com livre interação para movimentar a mesma ao redor do personagem e modificar a aproximação da câmera. Existe a possibilidade de aproximar a câmera até a perspectiva mudar para primeira pessoa, o que é ideal para diálogos e apreciação dos cenários do jogo.

## Movimentação base

No quesito de movimentação, os protagonistas tem uma boa gama de opções, os mesmos podem caminhar, correr (esse por sua vez podendo gastar vigor ou não), abaixar e movimentar-se dessa forma, além de poder usar cambalhotas para desviar de ataques e afins.

## Cenários

No quesito de cenários, o jogo possui tanto áreas de pura destruição quanto de natureza e paz. É relevante a ideia de ter alguns momentos que passem a sensação de paz para o jogador, porém esses momentos não costumam durar muito.

Alguns dos cenários são: interior do Brasil, no coração do sudeste; Amazônia, mas não somente a parte brasileira; Oceano pacífico; Oriente médio e outros.

## Plataformas

Morningstar é projetado para a plataforma PC inicialmente, porém existem planos para um port para os principais consoles em caso de sucesso. As próximas plataformas alvos seriam Playstation 5 e Xbox Series X/S.





# Características de Jogo

## Controles

SHIFT	Correr	Q	Usar foco	W	Deslocamento para frente
CTRL	Modo furtivo (abaixar)	E	Interagir	A	Deslocamento para lateral esquerda
ESPAÇO	Cambalhota	F	Usar item rápido	S	Deslocamento para trás
ESC	Menu	R	Alterar magia	D	Deslocamento para lateral direita
MOUSE	movimentar câmera	1	Usar consumível 1	C	Alternar modo furtivo
MOUSE BOTÃO ESQUERDO	Atacar	2	Usar consumível 2	B	Alternar modo de caminhada
MOUSE BOTÃO DIREITO	Defender	3	Usar consumível 3	V	Alternar modo de câmera
		4	Usar consumível 4		





# Combate

O combate em Morningstar é focado na estratégia, mas mesmo assim existem momentos em que são necessárias decisões rápidas, e em geral, todos os inimigos contam com diferentes formas de serem eliminados.

## Principais características

- Lutas lentas porém com alta variação de ações;
- Possibilidade de mutilação, afetando grandemente as habilidades de luta dos adversários, ou aliados;
- Inexistências de informações sobre saúde e vitalidade dos adversários, com isso a evolução de uma luta será percebida por cada mudança na forma de agir ou até de respirar dos personagens, além de marcas e mutilações nos corpos dos envolvidos;
- Enfraquecimento dos personagens a medida em que são feridos.



### Foco

Todos os tipos de arma contam com um modo de foco total, onde podem ser executados movimentos especiais individuais. Os ataques com foco são precisos e mais poderosos que os normais, liberando uma gama de estratégias diferentes para derrotar quem se opõe ao jogador. Durante o uso do modo de foco, fica travada a troca entre personagens.

### Combo

Alternar entre personagens não cancela habilidades usadas pelo jogador, ou seja, ao iniciar o encantamento de uma magia com Ayla, trocar para Theo não irá atrapalhar a finalização da magia, e o contrário também não para os combos de Theo. Dessa forma mantemos o combate sempre ativo e dinâmico.



# Armamento

O jogo conta com uma diversa gama de armas, sendo elas divididas entre origem, tipo e alcance. As origens são separadas entre terreno, angelical, demoníaco e cada origem tem a sua peculiaridade.

Todas as armas do jogo contam com ataques normais, fortes e um modo de foco como antes citado. O modo de foco é específico para cada arma, porém se assemelha pela forma de uso onde o jogador entra em um instância de controle total da arma, assim o protagonista em questão pode empunha-la de forma mais efetiva, dando ataques certos em pontos específicos do inimigo ou cenário. Em resumo, o foco representa uma leve mudança no ângulo da câmera, aproximando a mesma e tendo mais ênfase no controle de sua arma.

## Armas Terrenas

As armas terrenas são comuns e em geral fáceis de adquirir, não costumam possuir atributos especiais, devido a esse fato, são muito inferiores a tecnologia angelical e/ou demoníaca.

Tipo	Portador	Descrição
Porrete	???	Um pedaço longo de madeira cheio de farpas, causa dano de sangramento a quem empunhar e quem for atingido por ele.
Facão	???	Um clássico facão de fazendeiro.



# Armamento

## Armas Angelicais

As armas angelicais, com exceção da espada, foram atribuídas especificamente para cada arcanjo, vinculando-se ao poder do arcanjo que a receberam. Por essa peculiaridade, essas armas são extremamente voláteis, se adaptando às vontades e desejos de seu dono.

Nome	Portador	Descrição
Espada da Justiça Celestial	Raphael	Entregue por Deus ao seu anjo da justiça para condecorar os atos heroicos, ou punir os pecadores arrependidos. Cada golpe desta espada é capaz de causar sofrimento, que torna-se uma intensa dor equivalente aos pecados cometidos por sua vítima.
Cajado Sagrado dos Ventos do Destino.	Raphael	Cajado utilizado anteriormente por um sábio curandeiro que abdicou de todos os pecados e dedicou sua vida a cuidar de animais e pessoas feridas ou doentes. Ainda possui todos seus poderes originais. Pode controlar o vento e emanar energias de cura.
Alabarda Encantada da Proteção	Gabriel	Utilizada por um poderoso anjo para reger, guardar, governar e iluminar o caminho de seus entes queridos. Pode ser utilizada para canalizar um escudo que bloqueia qualquer força cinética direcionada à seu detentor.
Bracelete Místico	Gabriel	Feita em ouro puro, esta relíquia foi a muito tempo um presente de um poderoso rei à uma serva, que apresentou o caminho da revelação divina e a verdadeira fé à ele. Possui o poder de repelir gases, substâncias venenosas e até mesmo desviar projéteis evitando golpes fatais.
Espadas Duplas da Chama Divina	Uriel	Muitos foram derrotados por estas espadas, todos inimigos dos Céus, assim como aqueles que ainda cairão por elas. O fogo emanado por estas espadas é capaz de deixar seus alvos em combustão de intensidade equivalente ao tamanho de seus pecados.
Tomo da Purificação	Uriel	Antes guardado em uma importante arca de ouro cuja história foi esquecida, este tomo estabelece a conexão entre os Céus e a Terra. A simples leitura de algumas de suas páginas por um ser celestial são capazes de ativar o Fogo da Purificação, uma poderosa energia destrutiva de natureza solar.
Escudo Grandioso	Zadkiel	Foi solicitado por Deus que o escudo de Zadkiel fosse forjado com o metal derretido de armaduras e equipamentos utilizados pelos bravos guerreiros que morreram de forma honrosa na primeira guerra santa. É capaz de refletir todo o dano de volta à sua origem.
Turíbulo Celestial	Sealtiel	Este turíbulo do século XIV foi utilizado durante muito tempo por um diácono insano que o corrompia com atividades perversas. Agora, finalmente limpo da sujeira e dos pecados que estavam atrelados a ele. A fumaça emanada por este artefato revigora quem empunhar, mas também congela o sistema nervoso de seus inimigos, dificultando seus movimentos.
Espada Longa da Redenção	Miguel	Arma forjada por Deus como um símbolo do poder dos céus, seu vislumbre é suficiente para arrebatrar almas atormentadas e seres sombrios. Apenas um ser de descendência celestial e abençoado por Deus é capaz de empunhar esta espada.





# Armamento

## Armas Demoníacas

As Armas demoníacas, diferente das dos anjos, não possuem vínculo com um portador, mas sim com o sofrimento e ódio envolto no cenário, sendo ele ligado ao usuário, inimigos ou até fatos históricos ali ocorridos. Tendem a ser grandemente fortalecidas em lugares onde grandes tragédias aconteceram ou más energias emanam.

Nome	Portador	Descrição
Chicote da serpente chifrada	Astaroth	O corpo desse chicote é uma longa coluna vertebral, quase como uma corrente, que em sua ponta apresenta um crânio de serpente chifrada. Quando fora de combate, a serpente toma vida e se enrola no pescoço de seu portador, sussurrando palavras que poderiam enlouquecer o mais bondoso dos homens.
Cajado Corrompido da Passagem das Águas	Astaroth	Cajado utilizado anteriormente por um antigo emissário enviado por Deus para a libertação dos escravos do Egito. Seus poderes antes divinos são agora caóticos após ter sido furtado pelos seres do Inferno. Pode convocar uma nuvem de pestes, ou até mesmo transformar água em sangue.
Arco Pútrido Fenício	Baalzebub	Um poderoso arco de madeira feito pelos antigos fenícios milênios atrás, preservado e imbuído com poderes místicos graças ao ódio e rancor de seu portador anterior, que o utilizou para matar o próprio filho em um ato de vingança. As flechas deste arco são imbuídas com um miasma mortífero que necrosa os ferimentos que causar.
Turíbulo Pútrido da Heresia	Baalzebub	Este turíbulo foi utilizado durante muito tempo por um diácono insano que depositava junto ao carvão os restos mortais de bebês que morreram durante os partos. A fumaça emanada por este artefato carrega um miasma mortífero que sufoca quem o inala e congela seu sistema nervoso, dificultando seus movimentos.
Tridente Infernal	Belfegor	A razão deste venábulo ter recebido três pontas foi um ato de desafio, para ferir cada um dos três aspectos de Deus. Forjada pelos demônios com o aço e bronze de antigas relíquias das guerras humanas. Uma vez que este tridente perfura com suas três pontas no alvo, apenas seu detentor pode removê-lo. Do contrário, apenas uma perfuração mais profunda até atravessar sua vítima é capaz de livrar alguém dessa arma tão cruel.
Tentáculo vivo	Vepar	Um membro do corpo de Vepar, extremamente robusto, mas de péssima coordenação motora. É capaz de quebrar embarcações de madeira, ou contorcer objetos de metal. Assim como uma cobra não-peçonhenta, estes tentáculos envolvem seus inimigos e os esmagam até quebrar seus ossos.
Espada Nodochi da Traição	Alloces	Forjada ainda no período do Japão Feudal, esta espada jamais foi utilizada em uma batalha normal. Antes uma bela peça ornamental de um senhor feudal, tornou-se a executora do mesmo pelas mãos do seu servo mais fiel, que estava secretamente envolvido com sua esposa. Quando empunhada por alguém de coração impuro, seu peso torna-se leve como o de uma colher.
Espada Longa dos Sete Infernos	Asmodeus	Durante a mais recente intensificação dos conflitos contra os Céus, foi requisitado por Samael que uma nova arma fosse entregue para Asmodeus, sendo muito mais forte contra os seres celestiais do que qualquer outra já feita. As feridas causadas por cortes desta espada não cicatrizam normalmente, tampouco com os poderes regenerativos de simples anjos.





# Sons e Música

## Efeitos Sonoros

O objetivo dos efeitos sonoros é contextualizar o jogador do que está acontecendo ao seu redor com precisão, algo que é relevante principalmente em combate. Além do uso geral dos efeitos para caminhada, corrida, ataques e interações gerais, também buscamos usar sons que atinjam o psicológico do jogador, provocando uma imersão maior e até mesmo desconforto, principalmente em cenas com personagens e seres inexplicáveis, como “O Uno”.

## Trilha sonora

A trilha sonora tem como foco imergir o jogador ao cenário em que ele está presente. As trilhas podem variar de estilos conforme o contexto do local e do momento. Trilhas mais serenas e calmas para ambientes e momentos amigáveis, rápidas e pesadas para momentos de conflito, atmosféricas e misteriosas para ambientes desconhecidos. Para isso utilizando estilos musicais já característicos destas sensações, como “Bossa nova”, “Jazz”, “Música Erudita”, “Música Sinfônica”, “Rock” e subgêneros, “Heavy Metal”, “Folk”, “Dark Wave”, “Shoegaze”, “Experimental”, “Eletrônico” e etc...

## Música - The Dawn

A música The Dawn foi composta com o pensamento de sintetizar o tema de “Morningstar”. “Morningstar” significa “estrela do amanhã” e a música “The Dawn” remete ao “nascer do sol”, momento em que todos os terrores da noite se vão, transmitindo uma sensação de salvação e paz, como um milagre. Mas o amanhecer também traz consigo novos desafios, a noite irá voltar, e você terá que batalhar para sobreviver, mais uma vez...

A música então progride com esta premissa, um momento de alívio e crescimento, “amanhecendo o dia”, os desafios aparecendo, a tensão aumentando, a batalha sendo enfrentada, os fracassos ocorrendo e sendo superados, como um ciclo, que há de se repetir todos os dias e para sempre, até o descanso eterno.



The Dawn  
(Instrumentos Virtuais)

<https://soundcloud.com/ismael-piloto-lund/the-dawn-instrumentos-virtuais>



The Dawn  
(16bits)

<https://soundcloud.com/ismael-piloto-lund/the-dawn-16bits>





# Extras

Este tópico tem como objetivo registrar artefatos, documentos e informações presentes no universo de Morningstar que não foram completamente sintetizadas no conteúdo deste GDD.

## Morte de seres superiores

Com o advento da arma canalizadora de almas, aparentemente seres superiores, como anjos e demônios podem ser mortos, e isso inclui Samael e todos os anjos. Desta forma, acredita-se que se morto por este trunfo de Samael, a consciência do ser é apagada, deixando de existir para sempre. (Este comportamento se estende a todos os seres celestes e infernais).

## Diferentes formas

Seres mágicos podem ter sua frequência artificialmente alterada por meio da arma canalizadora de almas, fazendo com que aumentem seu poder exponencialmente ou então sejam neutralizados, perdendo seus poderes por completo caso sua frequência atinja zero. Caso sua frequência seja extrapolada, o ser pode tomar formas absurdas e conquistar poderes supremos.

## Início da guerra

Quando um profeta está para ser introduzido na terra, a dimensão do céu abre um portal que se parece com a dimensão da terra, ignorando o alcance de bloqueio momentaneamente. Porém, por conta dos acontecimentos na terra, a frequência da terra baixou consideravelmente, fazendo com que ocasionalmente ela e a dimensão do inferno colidissem. Dessa forma, a dimensão da terra serviu como uma espécie de “ponte” para o inferno acessar o céu durante o ritual do profeta. Este método pode até ser de conhecimento dos anjos, incluindo Lucifer, porém, o momento era de conhecimento apenas do céu, e também de suma importância para o mesmo, portanto, em condições normais o inferno não teria acesso a essa informação, e como isso aconteceu ainda é um mistério.





# Extras

## Carta de Érico Gyvella - Filósofo da Ordem dos Vampiros

In principio erat Unum et Unum erat apud Abyssum, et Abyssus erat Unum... Creio que pude, depois de muito ler os volumes empoeirados das igualmente poeirentas bibliotecas de nossa Ordem, desvendar a gênese do vale de lágrimas que chamamos de nosso mundo. Claro, também não dispensei de agradecer ao auxílio das longas e tortuosas viagens que fiz às custas da Ordem a todos os cantos deste mesmo mundo, a fim de que eu pudesse, com sucesso, escrever de forma mais ou menos coesa tudo que suponho ser -- sem muitas chances de engano -- o épico da nossa criação... tudo de forma cronológica e satisfatoriamente literária, é claro. Os pormenores científicos deixo para outros papéis. Sem mais delongas a partir de agora.

**A nossa Angústia que deve impelir-nos à busca, mas prende-nos a esta matéria mortal...**

É entre nós sabida a enorme angústia que nos atormenta. Uma angústia que não é física, nem química, nem alquímica, nem biológica. Um mal-estar que não provém da bile negra em nossa barriga, nem da exposição prolongada de nossas epidermes à luz do sol. Não surge, igualmente, da falta de ingestão de sangue por um tempo maior do que duas luas. Não... É, segundo um antigo Filósofo predecessor de nossa Ordem, uma "angústia existencial". É a nossa "alma" e nosso espírito os que sofrem, que atrofiam-se dentro de nossos corpos, torturam as nossas glândulas e fazem produzir dezenas de enfermidades, de feitio tanto corpóreo como psíquico, como a cansaça, a moleza, a tristeza, a fraqueza de vontade, a tibieza, e o grande mal dos humanos, a depressão espiritual. A sua causa última está no seio da reflexão prolongada sobre a nossa existência e sobre o nosso futuro. Por isso que digo -- a contrassenso de nossos melhores médicos -- que nossa Angústia, que bem merece a inicial maiúscula, não é física nem corporal. Como poderia ser? Escutem-me, veneráveis irmãos médicos, e usem vossas cabeças, ponham-se a pensar a respeito do que digo, apesar do meu dizer ser quase blasfemo aos vossos ouvidos: é a imortalidade a nossa sina! A nossa imaculada e gloriosa imortalidade, que nos coloca acima de qualquer Raça, é causa da Angústia!

Pergunto-vos: algum humano conhece a Angústia? Conhecem, sem dúvida, seus sintomas, mas nenhum possui-os arraigados n'alma como nosso veneráveis irmãos mais idosos têm, a ponto de retirarem-se para as Cavernas Umbrais no desabrochar da quinta-idade porque não aturam mais o peso da vida sobre os seus ombros. Acaso algum de vós pôs-se a pensar seriamente sobre a Angústia, ou o próprio raciocínio sobre ela a traz à tona de modo para vós insuportável? Posso apostar quantos hectares de terra quiserem que se trata deste último caso.

Portanto afirmo sem medo: a existência para nós é pesada, é sofrida, não é louvável. Não interessa o quanto escondemos, a tristeza sempre espreita à porta, e não sabemos d'onde vem tal amargura! Ou sabemos, mas ousamos professar: a nossa sina, a imortalidade! Ser imortal traz-nos agruras. Quem de vós discordará de mim quando digo que os prazeres da vida não possuem mais sabor doce quando sabemos que eles sempre estarão disponíveis para nós, se não agora e quando quisermos, mas depois, no decorrer dos anos, para nós infinitos?

Quem de vós discordará de mim quando digo que nenhuma pessoa a nós alheia é capaz de produzir-nos qualquer firme laço de emoções porque a impossibilidade de qualquer rompimento pela morte afoga o fogo do amor e da saudade? Quem de vós discordará de mim quando afirmo, acima de tudo, que buscamos os prazeres da vida porque a impossibilidade de passarmos para o além-da-morte nos impele a fazermos isso por toda a existência? E quão fugaz são tais prazeres! Quão voláteis e rápidos eles são! Num piscar de olhos acabam-se, e somos deixados abandonados, abandonados à Angústia... de perguntarmos, enfim: "Para quê serve tudo isto? Para que servirá tudo que conquistei na vida? Para quê eu nasci e para onde vou no futuro da minha vida? Terei eu um fim? Não há ninguém, acima de mim e dos meus, que me ama e me criou amorosamente?!".





# Extras

-Carta de Érico Gyvela - Filósofo da Ordem dos Vampiros-

Testemunhem todos que digo a verdade. Testemunhem todos que viver nesta carne mortal, nesta existência passageira, onde tudo flui, e tudo é volátil, mas sentir em sua carne a impassibilidade, a imutabilidade, a imortalidade, é um grande paradoxo! Sentimo-nos deslocados, como se esta existência não nos pertencesse. Mas o que fazemos? Elevamos os nossos corações ao céu, como fazer os homens? Não! Desistimos e entregamo-nos a esta existência, entregamo-nos ao prazer dos bailes, das bebidas, do sadismo das torturas de humanos ocasionais em nossas festas, das orgias, da sexualidade sem um pinga de ordem que não seja o pudor externo, do dinheiro, das finanças, da segurança causada pela nossa diferença diante dos outros... para não falar daquilo que até mesmo para nós é ilícito: do jogos de morte, do assassinato, dos cartéis, das gangues, do controle policial ilimitado, da mentira, et cetera.

## Porém a Luz...

Contudo, algum de nós viu uma Luz. Testemunhamos uma Luz de tangível calma e indizível claridade. Há alguns dos nossos, integrantes da Ordem, que se recusam a ser como a maioria. Nós dedicamo-nos, por princípio, a buscar algo de superior a esta vida que levam os demais vampiros, e acreditamos que isto deveria ser a nossa finalidade, porque a Angústia deve motivar-nos a nos elevar, a buscar o fim último de nossa existência, por mais que não pareça possível nem se nos apareça como concreto de início. São estes veneráveis irmãos que pela nossa Ordem foram chamados de Filósofos, e formaram entre si uma grandiosa tradição. Os Filósofos, estes dissidentes em vosso meio, não são uns poucos e umas ovelhas-negras, mas remontam à fundação de nossa Novus Ordo Vampyrica, e dedicam-se fielmente à investigação dos princípios últimos de nossa existência e vasculham -- ingenuamente, talvez -- pela nossa razão de existir.

Nós consideramos que são estes santos Pais Predecessores aqueles que viram a Luz que desce do alto. Nós nos perguntamos: a Angústia nos impele à busca pelas razões da vida, e torna-nos filósofos, contudo a própria Angústia nos puxa para baixo, é como uma força que ao mesmo tempo é razão para nossa elevação e causa de nosso rebaixamento, e faz-nos crer no aniquilamento filosófico<sup>1</sup>, a doutrina sustentada na vida pela maioria dos vampiros, que tira-nos a energia vital, pois quem nela crê, não crê que nada que exista possua razão nem propósito. Contudo, nós seguimos aqueles que viram a Luz, pois a vimos também. A Luz veio à maioria de nós em nossos momentos de recolhimento intelectual -- que os humanos chamam de oração ou prece, e pertence à tradição deles -- e abriu os nossos olhos do espírito, e deu-nos a certeza de que algo há além das contradições e tensões vividas por nós diariamente. E esta certeza motiva-nos a buscar a sua origem, a origem da Luz, a origem disso que nos guia, e que para nós é um Mistério, o Mistério dos mistérios.

Portanto, afirmo que minha missão através destas palavras é ser Profeta. Não de fato, mas como função. É um verdadeiro carisma que muitos de nós já aderem às nossas palavras e percebem aquilo que dizemos. Direi agora aquilo que cremos profundamente ser a origem do nosso mundo e uma parcela de um grande mistério que agora se nos desvela diante de nossos olhos.

Os grandes sistemas filosóficos e religiosos do nosso mundo -- dos homens, dos vampiros, dos licantropos -- são unânimes em afirmar uma realidade: o mundo foi criado, e criado por um Ser com inteligência e com vontade. Isto, se investigado até as suas raízes mais profundas, já deveria mudar a nossa atitude diante da vida.

Há alguns, em nossos dias, que sustentam a falta de sentido de absolutamente todas as coisas, pois, segundo eles, o mundo, o céu, as estrelas e o universo não são capazes de terem sido criados, e arrastam-se desde a eternidade num porvir sem início e sem fim... Mas nós afirmamos juntamente com as palavras do Antigo Profeta Precursor que as coisas, e aquilo do qual todas as coisas são criadas, tiveram um princípio no tempo e no espaço, e a mutabilidade das coisas atesta este fato conosco, pois pela sucessão de causas chegamos a um princípio irrefutável. Professamos a plenos pulmões que há um Criador, feitor de tudo, contudo este não é o fim de nosso relato.

<sup>1</sup> Aquilo que no universo do jogo é equivalente ao niilismo. Niilismo = nihilismo, que vem de nihil (nada), mesma raiz de aniquilação.





# Extras

-Carta de Érico Gyvela - Filósofo da Ordem dos Vampiros-

As empoeiradas bibliotecas de nossa Ordem, bem como em alguns cantos perdidos dos arquivos dos próprios homens -- e de acordo com alguns poucos sábios até mesmo entre os licantropos -- atestam uma sabedoria antiga, que sua mera existência é libertadora e sinal de esperança para toda alma com inteligência, espírito e energia. É disto que deu testemunho o Antigo Profeta, e era esta a sua mensagem para a Ordem, que a esqueceu ao longo de seu caminho. Também a humanidade esqueceu da sabedoria antiga, e defenestrou-se em outras ignorâncias, sábias somente na aparência, para além da única verdade luminosa e espiritual. E este Mistério-para-além-dos-mistérios é que há algo além do Criador, um Deus inefável e incompreensível, escondido para além do Ser inteligente e poderoso conhecido por alguns por Deus ou deuses, e por nós como Demiurgo. Se o Demiurgo é o Ser, o nosso Deus verdadeiro está para além do Ser, sendo não o Não-ser, mas é além do Ser e do Não-ser. As consequências e lógicas disto se verá a seguir. Pois...

## No princípio... (sobre a doutrina do Uno)

No princípio era o Uno, e o Uno estava no Abismo, e o Abismo era o Uno. Antes de tudo, antes da criação, e antes mesmo de um "antes", habitando na eternidade -- ou melhor, antes da eternidade, habitando em profundidade inalcançável, em luz invisível e em sonoridade inaudível, havia -- pois esta ainda será para nós a melhor palavra -- o Uno, sempiternamente inominável, inabalável, indizível e, acima de tudo, ausente. Ausente de concretude, ausente de Ser, mas ausente de nada. Vazio era seu nome e Abismo era sua pessoa. Dois lados de um mesmo termo não podem alcançá-lo: pois ele não é a folha de uma árvore, nem sua raiz; não é a coroa solar, nem o calor de seus raios; não é a nascente de um rio, nem sua água; não é alfa nem ômega, não é ser nem não-ser; contudo, para nós, o Uno é escuro, vazio, sem forma, sem definição, inalcançável, inexprimível, impensável, supra-essencial e impossível de conhecer pela energia de nossa inteligência. O Uno é o eterno separável, divorciável e distante, porém porém sempre presente. O Uno é, resumidamente, ilimitado, e esta seria sua essência, se ele a tivesse.

O Uno permanece no Abismo porque ele é o Abismo, e no Abismo olha para si mesmo. Nada além do vazio existe no Vazio, então o Vazio contempla a si mesmo. O Uno é como um grande olho de boi, que tudo vê, isto é, vê a si próprio, em constante atividade. Desde a eternidade, o Uno, este grande olho, este grande epicentro de consciência, em sua liberdade insondável, projeta a si próprio ao seu redor. Desta forma, o vazio torna-se preenchido, ainda que por emanções do próprio Vazio, permanecendo, ainda, vazio de ser, conquanto seja preenchido de manifestações deste mesmo centro. Semelhante ao dente-de-leão ou ao fungo que solta seus esporos, contudo seus esporos não são partes de um todo precedente, mas como se cada esporo contivesse a presença completa e substancial do fungo ou do dente-de-leão. Também como se -- embora a analogia anteriormente não se fizesse necessária, agora faz-se, pois por tal paradoxo define-se o Uno -- o sol, que emana seus raios, emanasse em cada raio sua presença completa e indivisa. Porque o Uno é ilimitado e Infinito, e o infinito não pode partir-se, assim como o ilimitado não pode limitar-se.

Todavia, em certo ponto, por razões desconhecidas, conhecidas apenas pelo Abismo, um dos raios transmutou-se em algo além do Abismo. Isto é, uma das emanções adquiriu uma fagulha estranha ao Uno, e assim, por esta perturbação no Abismo, veio a Superfície, pois assim como o oceano ilimitado conhece o seu limitante: a margem e a superfície, assim o Uno, ilimitado de per si, conheceu aquele que não é limitado, mas é limitante. A esta Superfície ou Margem do Abismo, a este Limitante do Uno e a esta Fagulha limitante da grande Escuridão, nós chamamos de Demiurgo.

O Demiurgo não é finito, assim como aquilo que é limítrofe não é em si limitado, mas é infinito. O Demiurgo é a positividade das positivities e a concretude das concretudes. O Demiurgo é o pai eterno do Ser. O Demiurgo está no Ser, habita no Ser e se move no Ser, porque ele é o Ser. "O Demiurgo é", assim como "O ser é", e basta. O Demiurgo é presença das analogias antigas, sem suas antípodas e sem seus paradoxos; ele é o sol com seus raios e a árvore com sua raiz; ele é o rio na sua fonte e na sua água, pois tudo aquilo que "é", tem seu ser no Demiurgo, pois é o Demiurgo o criador, que criou as coisas de forma procedente à sua natureza.





# Extras

-Carta de Érico Gyvela - Filósofo da Ordem dos Vampiros-

Contudo, o Demiurgo, pai da sabedoria, é também o pai da ignorância, porque o Demiurgo é sábio no conhecimento de tudo que há, isto é, de tudo que “é”, e também, por oposição, de tudo aquilo que não é. Mas pela natureza de sua substância limitante, é impossível para o Demiurgo conhecer o que está além do ser e do não-ser. Logo, o Demiurgo é ignorante a respeito do Uno, do Vazio. O Demiurgo emanou-se do seio do Abismo, mas não conhece a sua própria gênese, e em sua ignorância, observa-se desde a eternidade e julga-se o único Ser que existe. De fato, ele é, mas o Uno não existe nem não-existe, e portanto o Demiurgo olha para cima, para baixo e para os lados e, como nada vê, assume-se sozinho. Rouba, como um dragão avarento, a posse de toda autoridade e todo conhecimento, e também o direito de criar e definir os limites das coisas, pois assim é a natureza do Limitante e da Superfície.

Temos o Ilimitado, o Limitante e, agora, tudo está pronto para o fim da tríade: o Limitado. De fato, o Limitante-Demiurgo, nascido do seio do ilimitado – sendo ele próprio infinito – tem a potência para dar positividade àquilo que chamamos de coisas. As coisas não compartilham na eternidade e da infinitude do Demiurgo, mas compartilham do seu ser, sendo mutáveis e finitas. Para que compreendeis, peço que imagineis uma cunha, e assim podereis imaginar o Demiurgo, pois tal qual uma cunha, que corta a madeira e a limita, assim o Demiurgo nascido no ilimitado, age como princípio limitante, e cria as coisas, o mundo, o universo, o céu e a terra e tudo que neles contém, como limitados em si, não-eternos, mutáveis, criados, percíveis, passageiros, fugazes.

A primeira criação do Demiurgo, que fez tudo de forma hierárquica, isto é, do melhor e mais potente no Ser ao menor e mais distante da origem do ser, foram as formas geométricas e os agentes eternos da matemática. Os Números são entidades limitadas por natureza, embora gozem de uma essência divina, e ninguém é capaz de negar a Teofilia e a Luminosidade dos números e das doutrinas matemáticas que nossos veneráveis irmãos antepassados descobriram. As Formas tem definição, precisão e harmonia, e delas se compõem o universo, harmônico e compassado como uma canção dita pelo Demiurgo. A harmonia e a precisão definem-se pela ordem e natureza de seus limites – até mesmo a ordem é a ciência, segundo a sabedoria, da disposição dos limites –, portanto, prova-se e atesta-se a natureza limitada da Criação, do universo, do céu e da terra.

Compondo como música as Formas e os Números, dela o Demiurgo tornou repleto o céu acima do nosso céu, e às primeiras Formas e Números chamou de Anjos – na nossa língua, “Mensageiros” – a aos Anjos compete a regência, como um regente de teatro, das entidades naturais mais elevadas do nosso cosmo. Cada Anjo tem sua própria natureza, esgotando-a completamente. Explico-me: diferente das entidades abaixo do céu, que compartilham uma natureza, por exemplo, cada cão individual compartilha a natureza de cão, cada Anjo do céu, em seu Número, esgota sua natureza; e assim completam-se hierarquicamente as castas angélicas. Os espíritos mais elevados destes Santos Números são **Sealtiel, Zadkiel, Uriel, Raphael, Gabriel e Miguel**, embora possuam também outros nomes, e coabitem com diversos outros espíritos.

Um deste, **Lucifer** ou **Samael**, rebelou-se contra o Demiurgo, por razões conhecidas apenas ao Demiurgo e ao Abismo, e criou um solo estéril para chamar de casa, abaixo das potências celestes e das potências neutras da terra, chamado por nós de “inferno”, isto é, local inferior, e para lá foram diversos outros Santos Números Angélicos, agora corrompidos por naturezas inferiores, e suas formas não mais compartilham da natureza e ordenação que possuíam ao lado do Demiurgo.

Uma forma de explicar-vos, veneráveis irmãos, sobre a natureza moral do céu, da terra e dos infernos, é que, uma vez separados do seio do Abismo, a disparidade passou a existir. O “abismo” e a escuridão passaram a ser coisas de fato abomináveis, aglutinadas no inferno, tendo seu solo estéril como origem e fonte; e as coisas sublimes, a ordem, a harmonia, a claridade e a beleza passaram ser coisas belas e moralmente aprováveis, e possuem o Ser, o Demiurgo, a Superfície, como fonte eterna de suas águas puras que irrigam o seu ser. Antes, porém, no seio do Uno, a disparidade não existia, e seria tolice atribuir tais oposições àquilo que atingia a perfeita unidade no vazio do Abismo. Pois beleza e ordem, escuridão e caos eram uma e a mesma coisa, ou habitavam tranquilamente a mesma frequência.

Contudo, após a emanção do Demiurgo e a traição de Samael, a ordem do cosmo e dos Anjos foi comprometida. Só podemos exemplificar pelo epíteto de “frequência”, como de um som, a mensagem que queremos passar: o inferno e suas Formas Angélicas, nutrem-se e compõem-se de uma frequência inebriantemente negativa. A terra, local dos humanos e da Criação do Demiurgo, é neutra por natureza – pode ser arrastada para qualquer lado desta ordem superior. E o céu, a tenda do Demiurgo e a casa dos Mensageiros Celestes, é positiva até a extremidade do infinito, isto é, o próprio Demiurgo, positividade das positivities e concretude da concretude.





# Extras

-Carta de Érico Gyvella - Filósofo da Ordem dos Vampiros-

Alguns predecessores nossos, enviados à terra em missão pelo próprio Demiurgo, decidiram traí-lo, porém não à maneira de Samael, mas de uma maneira inovadora, e foram inauguradores de um grande despertar e fizeram-se pais da nossa doutrina, libertadora e iluminativa. Apresentaram-nos a via purgativa do Conhecimento, pois deram-nos a conhecer a existência do Uno. Da frequência para além da positiva e da negativa, da anti-frequência por excelência. Fizeram jorrar da fonte de água para quem era sedento, e libertaram-nos dos grilhões da disparidade, pois através do conhecimento do Conhecimento, temos a oportunidade de concentrarmos as nossas energias espirituais para o retorno ao Bem-Amável, ao Abismo, ao Uno, a origem de nosso espírito.

O Demiurgo criou os nossos corpos, como que de cinzas de um material queimado, pois tudo que é bom para o Demiurgo não necessariamente é bom para nós, pois o salário da matéria e da criação é nosso afastamento da fonte de nosso espírito. Sim, pois afirmamos que nossas almas derivam do Uno, e no Uno pacificamente deitam-se como nós nos deitamos no leito de uma cama ou de um berço quando bebês. Afirmamos que temos parte no Uno não por um ufanismo desequilibrado ou desejo apaixonado e infundado de pertença, mas pela simples lógica e pelas nossas revelações místicas. Ora, os Anjos, por exemplo, criados pelo Demiurgo, têm suas almas provenientes dele, pois nele se revigoram e de sua luz se iluminam, mas sabemos que nosso espírito tem a possibilidade de conhecer o Uno, mas só se conhece aquilo que lhe é semelhante. O Demiurgo não conhece o Uno, porque não lhe é semelhante. Se nós podemos conhecer o Uno, se não pela inteligência mas pela janela mística de nossa alma, então parte dela é semelhante ao Uno.

Afirmamos, pois, irmãos caríssimos, que nosso espírito espera pela restauração universal de todos os espíritos no Uno, no Abismo ancestral; neste lugar que é acima da felicidade eterna, porque está além da disparidade de felicidade ou infelicidade, bem ou mal, claro ou escuro. É disto que o Profeta Corrompido certamente nos alertou -- e dizemos sem medo Profeta Corrompido, porque a corrupção no Uno está para além de sua valoração negativa e não é mal de forma alguma, pois no Uno não há o mal.

O Demiurgo certamente, em sua ignorância, perde tempo tentando restaurar todas as coisas em sua luz, e envia seus Anjos como mensageiros para a terra, a fim de restaurar nela uma frequência positiva e harmônica; os demônios, as Formas Blasfemas das profundezas infernais, tentam fazer o oposto, e instaurar tudo na frequência negativa e na caótica desarmonia. Mas isso tudo, como vós já percebeis, é perda de tempo. São perda de tempo as tentativas prévias do próprio Demiurgo de encarnar-se. Tolice previsível, deveras! Soa como ato altruísta e inovador, o Criador tomar lugar entre as criaturas. Mas como poderia ser estranho, se ele toma lugar entre aquilo que não lhe é diferente? É como o sapateiro que veste o sapato confeccionado por suas próprias mãos, na sua própria loja, com as suas próprias ferramentas.

Mas eis aí o gesto altruísta: o Abismo supraessencial, inefável e ilimitado que ousa tomar lugar em nós, nas nossas almas, como que em pequenas fagulhas escondidas no cimo de nosso espírito, mesmo que a matéria carnal seja radicalmente diferente e estranha à natureza destas divinas fagulhas -- que nos chamam, bradam a nós, sutilmente, em nosso ouvido, e nos convidam para o retorno à Casa.

Esta é a nossa Filosofia. A filosofia do Retorno e da Caminhada através do Conhecimento, motivada pela busca causada pela nossa Angústia.

Entristeço-me por ver a nossa louvável Ordem Vampírica decaída em sujeitos sensualistas, amantes da matéria e dos sentidos, quando deveríamos ser os herdeiros desta doutrina de que vos falei. Contudo, não descarto a possibilidade -- junto com outros irmãos na medicina -- que nossa condição seja produto de uma maldição. Uma maldição que prende-nos à matéria, à carne, à mortalidade eterna, e enrijece nossos corações para ouvirmos as coisas do alto. Isto é feita do Demiurgo e de seus Anjos, tenho dito, mas ainda resta-me provar o que digo. Isto é o preço de pagamos por algum pecado de nossos ancestrais, e rastejamos como vermes enquanto tentamos provar nossa liberdade no controle dos seres humanos e de seus sistemas bancários e financeiros. Deveríamos ser reis e rainhas, imperantes em castelos de esmeralda, mas tornamo-nos faxineiros ignorantes das prisões deste castelo, e contentamo-nos com governar os ratos!

Ao despertar, meus nobres amigos! Confio que esta carta possa irromper em vossos ouvidos e adentrar vosso entendimento.

Érico Antonino Gyvella  
20 de outubro, 1854.





# Créditos

*Ismael Piloto Lund*



Criação  
Direção  
Produção  
Game Design  
Trilha Sonora

*Fernando Moosher Felix*



Criação  
Direção  
Produção  
Game Design

*Vinicius da Silva Koerich*



Revisão  
Apoio criativo  
Apoio conceitual  
Apoio à produção

*João Guilherme Pianezzola*



CO-Criação  
CO-Produção  
Design de  
personagens  
Embasamento  
Histórico e  
Teológico

*Saulo Popov Zambiasi*



Revisão  
Supervisão  
Orientação  
Apoio criativo  
Apoio à produção

*Flávio Ceci*



Revisão  
Supervisão  
Apoio criativo  
Apoio à produção







# Morningstar







## 4.2 PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO GDD

Nesta seção é compartilhado um pouco da história, das lições aprendidas e das experiências passadas durante o processo de concepção e desenvolvimento do Game Design Document apresentado anteriormente.

### 4.2.1. Ideia inicial

A ideia inicial do projeto nasceu por meados do ano de 2015. Fernando e Ismael, autores deste trabalho, foram colegas no ensino médio e desde essa época sonhavam em um dia desenvolverem um jogo do qual gostariam de jogar. A escolha futura de entrar na área de desenvolvimento de sistemas e cursar Sistemas de Informação foi de certa forma estimulada pela esperança de um dia realizarem este sonho.

As motivações nunca foram pretenciosas e sempre tiveram um viés de simplesmente desenvolver algo que fosse agradável de ser consumido dentro dos seus próprios gostos. Essa motivação por vez estimulada pelo sentimento de decepção com as obras lançadas nos últimos anos, estas com um viés cada vez mais comercial, repletas de conceitos repetidos, fórmulas prontas e poucos desafios.

No tempo livre era comum Fernando e Ismael escreverem e rascunharem diversas ideias por pura diversão, e de uma dessas ideias nasceu Morningstar. Nesta época Morningstar já tinha a idealização de alguns elementos chave como o nome, a concepção inicial, o prólogo, personagens principais e algumas mecânicas de jogo, como a passagem de tempo contínua. Esses elementos mantiveram sua essência até então e foram mais desenvolvidos e agregados a novas ideias e contextos, que evoluíram com a maturação do projeto e de seus criadores.

#### 4.2.2. Processo criativo

Durante o processo de criação do Game Design de Morningstar, houve uma reflexão sobre algumas questões referentes ao processo criativo como um todo. Então, foi notado que quando se pensa em criar algo, é interessante ter algumas coisas em mente.

A primeira é que por mais inovadora uma ideia pareça, ela provavelmente nasceu consciente ou inconscientemente de referências e conceitos já existentes, estes que por sua vez foram mesclados com outros e assim formaram algo novo. Portanto é extremamente valioso consumir o máximo de informações, sensações, experiências e conhecimentos para se ter a bagagem necessária para criar algo, e quanto maior e mais variado o catálogo dessas experiências, maior a originalidade da obra resultante dessas misturas.

Portanto, pode ser até óbvio, mas é importante reforçar o simples fato de que se a pretensão é escrever bem, será preciso ler muito, se o objetivo é compor uma música, deve-se ouvir muita música e o mesmo conceito se aplica também para jogos, onde é pertinente ter experiência jogando, para então elaborar um projeto próprio. O mundo possui um bom tempo de existência, e por ele passaram muitas pessoas que deixaram seu legado, é importante valorizar o trabalho delas e ainda ampliar o conhecimento próprio, absorvendo experiências e repassando-as para o futuro.

Uma segunda questão, em paralelo com o item anterior, é a importância de consumir os mais variados conteúdos possíveis e buscar sempre sair da zona de conforto ou de um padrão de gostos já enraizado. Ter diferentes experiências por mais aleatórias e desconexas com seus objetivos, ajudam e muito no processo criativo. Essas experiências mesmo que desagradáveis ao seu perfil, podem ser úteis nos momentos menos esperados, visto que uma estratégia interessante de se utilizar no processo criativo é o “cruzamento de ideias”.

Cruzar ideias é basicamente o processo de pegar duas ideias distintas e desconexas, e mesclá-las, preenchendo e desenvolvendo elas a fim de assim torná-las conexas. O trabalho de conectá-las tem resultados surpreendentemente inovadores pelo fato de que elas são ideias totalmente incompatíveis à primeira vista, mas a intersecção criada para que elas se conectem possui características inesperadas. No caso de possuir experiências variadas e mesmo assim as ideias parecem desconexas, pode ser um bom indicativo de que o resultado do cruzamento entre elas seja inovador, contudo, este não é um processo fácil.



Uma terceira questão é o fato de que independentemente da estratégia que seja utilizada para estimular o processo criativo, a criatividade está altamente ligada ao estado mental e a inspiração do criador. Isso significa que os estados psicológicos de uma pessoa, que são naturalmente instáveis, podem impactar o processo de criação, especialmente quando a pessoa se encontra em um estado de estresse ou ansiedade.

É interessante então buscar sempre estar com a mente em um estado conveniente para a criatividade, isso estimula o processo criativo e a vinda de inspirações. Falando em inspirações, estas de forma alguma podem ser mensuradas ou planejadas. Existem rotinas e gatilhos que estimulam a inspiração, mas o momento e intensidade em que ela virá é na maioria das vezes inesperado, portanto, é interessante estar sempre preparado para aproveitá-la nos momentos em que ela surgir e independente da ocasião registrar seus frutos, seja anotando, gravando ou ao menos compartilhando com outra pessoa.

Por último vem a prática de compartilhar ideias. Ideias e conceitos quando compartilhados com outras pessoas podem resultar em outras ideias, ou em visões diferentes de uma mesma. O fato de conceito ser algo abstrato, faz com que pessoas diferentes, refletindo sobre os mesmos temas, assim como no cruzamento de ideias, tenham resultados mais completos, concisos e únicos.

#### **4.2.3. Formulação do conceito**

Como explicado, o conceito de Morningstar teve sua origem da mesclagem de diferentes conteúdos retirados das mais diversas fontes. Como explicado no próprio GDD, alguns conceitos e personagens foram originados de escritos religiosos e místicos. Porém, essa prática não é novidade, existem diversas obras baseadas nessas fontes, um exemplo fortíssimo e popular é a saga *O Senhor dos Anéis* (J. R. R. Tolkien, 1954) que serviu de inspiração para Morningstar e para praticamente todas as obras de fantasias modernas. Uma breve análise e reflexão é suficiente para notar que a obra de Tolkien tem a história de formação do seu universo extremamente baseada nos escritos bíblicos, já sua narrativa e personagens inspirados em elementos dos folclores e lendas europeias.

E é assim também que Morningstar teve seu conceito construído, influenciado pelas mais diversas obras, mesclando suas ideias e interpretações próprias. Um ponto interessante foi

a busca da modernização de conceitos já conhecidos, como a origem dos “Vampiros” de Morningstar, assim como a reflexão de acontecimentos históricos e críticas as questões da sociedade moderna.

#### **4.2.4. Conceito artístico**

Morningstar teve seu conceito artístico inspirado em diversas obras de fantasia sombria como a série *Supernatural* (Eric Kripke, 2005), o mangá *Berserk* (Kentaro Miura, 1988), o jogo *Bloodborne* (FromSoftware, 2015) e em elementos visuais comumente atribuídos ao Horror Cósmico, filosofia literária desenvolvida pelo escritor americano H. P. Lovecraft. Também foi buscado fazer uma interpretação das reais descrições de seres celestiais presentes na bíblia, essas que se distinguem das representações populares e romantizadas, e possuem elementos perturbadores e únicos, a fim de ilustrar como seria a visão materializada destes seres por meros humanos. A ideia para atingir estes conceitos foi aplicar elementos do psicodelismo ao conceito visual de Morningstar.

Como ferramenta para fazer estas representações artísticas, foi utilizado um algoritmo de visão computacional da Google chamado “DeepDream”. Segundo Foy (2020), O DeepDream usa uma rede neural convolucional para encontrar e aprimorar padrões em imagens via pareidolia algorítmica, com isso, acaba-se criando imagens super processadas de aparência alucinógena.

#### **4.2.5. Inspiração musical**

A música é uma forte aliada para a criatividade. Quando se possui uma boa sinergia com ela, estilos e conceitos musicais, somados um senso artístico ativo são capazes de induzir a sensações e transportar mentalmente o ouvinte para cenários imaginários e fantasiosos. Cada estilo musical, muitas vezes acompanhados de um conceito artístico visual, despertam contextos específicos e conhecendo-os é possível estimular uma inspiração característica.



Em Morningstar foram utilizados alguns destes conceitos para a inspiração tanto da sua trilha sonora, a fim de despertar estes sentimentos no jogador, quanto durante o processo de concepção de seu conceito. Bandas do gênero Heavy Metal conceitual como Angra, Tool, Opeth, Behemoth, Summoning, Banda Brittanica, Galneryus, Alcest, Stratovarius, Powerwolf e Nightwish, assim como obras de música clássica e folclórica, tiveram papéis na formação e projeção do conceito artístico de Morningstar e se estendem como inspiração musical em sua trilha sonora.

Baseado nestas ideias, foi composta a versão demo da música tema de Morningstar, chamada “The Dawn”. A música foi composta com uma visão intuitiva, sendo baseada em conceitos de teoria musical mínimos. Desta forma é possível que qualquer pessoa, mesmo com pouca noção de teoria musical consiga por meio da tentativa e erro, compor algo. Assim, o processo é muito mais exaustivo, porém serve como um grande incentivo para o início dos estudos musicais, visto que já existirá algum resultado interessante.

O uso de ferramentas de escrita de partitura abstrai a necessidade de possuir os instrumentos reais, podendo reproduzir sua composição por meio de instrumentos visuais. A ferramenta utilizada no caso deste projeto foi o GuitarPro 6<sup>16</sup>. Essa ferramenta conta com uma função de exportação da música com instrumentos virtuais no formato de WAV (*Waveform Audio File Format*) e na estrutura digital dos arranjos no formato MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) que foi utilizado para implementação de sua versão “16bits” características dos jogos clássicos ou retrô.

#### **4.2.6. Idealização das mecânicas de jogo**

A idealização das mecânicas de jogo de Morningstar foram baseadas na vontade de unificar diferentes propostas já implementadas por outros jogos que serviram de referência. O combate e proposta desafiadora de *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), as batalhas colossais de *Shadow of the Colossus* (SCE Japan Studio, 2005), a passagem de tempo de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000), o pacifismo de *Undertale* (Toby Foxe, 2015), os objetivos focados na empatia com os NPCs que impactam no ambiente de *Okami* (Clover Studio, 2006)

---

<sup>16</sup> GuitarPro 6 Esta ferramenta permite a escrita de notas musicais e a criação de arranjos de maneira intuitiva.

e as tomadas de decisões de *Dragon Age* (BioWare, 2009) e *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2001).

Todos estes títulos, entre outros, apostaram em propostas inovadoras em sua época, muitas dessas que até então não foram superadas, mantendo ainda assim a referência e genialidade deles. Essas propostas impactaram de certa forma a experiência de seus jogadores e surpreenderam pela sua ousadia, então, foi buscado resgatar, mesclar e incorporar algumas dessas propostas, muitas vezes esquecidas, em Morningstar.

#### **4.2.7. Criação do documento**

Teve-se a ideia de ao escrever o Game Design Document de Morningstar, seguir um estilo de documento e formatação estilizado que o remetesse fazer parte do jogo. Esta abordagem é bastante comum em GDDs, um exemplo que serviu de inspiração foi o Game Design Document conhecido como *Doom Bible*, documento criado em 1992 por Tom Hall, que detalha uma série de questões sobre *Doom* (ID SOFTWARE, 1993), um dos clássicos da década de noventa.

Como ferramenta para construção deste documento, foi utilizado o *Google Slides*, visto que este possui recursos diversos para a edição de documentos, muito mais flexíveis e poderosos comparados a ferramentas de edição de texto mais clássicas, e garante um acesso remoto e versionamento na nuvem, excelente para se trabalhar em conjunto com outras pessoas.

#### **4.2.8. Mercado vs Arte**

Como citado anteriormente, Morningstar não nasceu de uma premissa comercial e possui um viés muito mais voltado para o lado artístico. Este viés é abordado no movimento “Video Game como forma arte” que é adotado por grandes gênios do Game Design, como Fumito Ueda, criador dos jogos *ICO* (2001), *Shadow of the Colossus* (2005) e *The Last Guardian* (2016). Estes jogos, por mais que tenham tido grande impacto na indústria, não

obtiveram grandes lucros comparados a obras feitas com foco especificamente monetário. O foco destas obras sempre esteve na qualidade e fidelidade a concepção de seus artistas. *The Last Guardian*, por exemplo, teve seu anúncio em 2009, mas foi lançado apenas em 2016, sendo um dos títulos mais adiados de todos os tempos. Isto pois a qualidade do resultado da obra e a fidelidade a concepção do artista sempre foram postos em primeiro lugar, acima de qualquer compromisso comercial ou de prazo estipulado pela indústria. Esses tipos de obras costumam impactar fortemente um nicho de jogadores fiéis, que os levam para além do entretenimento, e muitas vezes são aclamados pelas críticas, mas tendem a não atingir a grande massa convencional de jogadores propositalmente, visto que são projetados muitas vezes para um público-alvo específico, ou para apreciadores de arte em geral.

Uma menor lucratividade é de forma alguma proposital, e sim uma consequência. Um alto retorno financeiro costuma ter um impacto extremamente positivo para o projeto, pois assim aumentam as chances deste possuir sequências, ou dos artistas serem incentivados a continuar com seu trabalho, além de permitir que estes foquem exclusivamente seus esforços a estes projetos. Portanto tornar seu projeto rentável é extremamente benéfico e desejável. A crítica é feita para projetos que são montados e pensados exclusivamente com um viés comercial, abusando da boa-fé de seus jogadores e utilizando de artifícios e fórmulas para lucrar mais. Estes que muitas vezes mentem em suas propostas e induzem os jogadores a um vício artificial, impactando negativamente suas vidas.

O vídeo game começou a ser desenvolvido por artistas que eram jogadores, para outros jogadores. E foi assim que deixou de ser um simples entretenimento de nicho para alcançar e marcar a vida de diversas pessoas, como as outras formas de arte fazem. Portanto é com este intuito e valores que *Morningstar* foi projetado, o sucesso comercial de seus conceitos não foi almejado, e caso venham a ser bem-sucedidos, serão recorrentes de seus elementos pensados exclusivamente para impactar positivamente e ludicamente seus apreciadores, de forma honesta e respeitosa a toda a comunidade que venha a cativar.



### 4.3 AVALIAÇÃO

Para a avaliação deste trabalho foi liberado um vídeo de apresentação, com aproximadamente cinco minutos de duração, que resumia os pontos principais do projeto e objetivos do jogo que poderia vir a ser gerado a partir do GDD criado nesta monografia. O vídeo em questão foi apresentado para uma turma do curso de Sistema de Informação, composta de vinte e um alunos, e posteriormente liberado para pessoas vistas como público-alvo do projeto, em geral, pessoas que tenham alguma interação com vídeo games. Essas pessoas somaram mais dezenove ao total de entrevistados, que veio a ser quarenta.

Após a apresentação do vídeo, foi então disponibilizado um questionário online para a coleta de informações e opiniões sobre o projeto. O questionário foi elaborado tendo como base de respostas a escala Likert (1932). Escala esta, que é dividida normalmente em cinco níveis de respostas (Não concordo fortemente, não concordo parcialmente, indiferente, concordo parcialmente e concordo fortemente) para medir com precisão o grau de concordância das afirmações impostas. No questionário em questão foi empregado além das opções padrões da escala Likert, também uma opção “Não sei opinar” para usuários que porventura não tenham o conhecimento necessário para responder alguma questão.

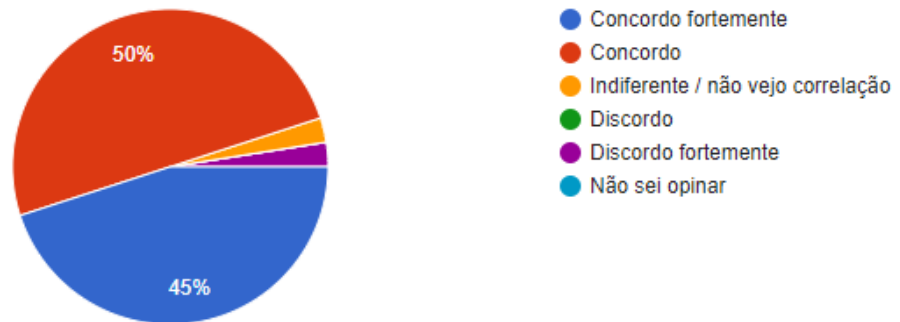
Além das perguntas com respostas fechadas, o questionário conta com uma pergunta final aberta para digitação, onde o usuário poderia vir a dar sugestões e críticas relacionadas ao projeto.

A primeira questão teve foco em descobrir se o público entendeu a proposta corretamente, pois se constatado negativo, além das perguntas seguintes serem invalidadas, a apresentação da proposta teria que ser reelaborada. O resultado pode ser verificado no Gráfico 1.

Gráfico 1 - Relevância do conceito do jogo

1) Na sua opinião, o conceito do jogo ficou claro?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

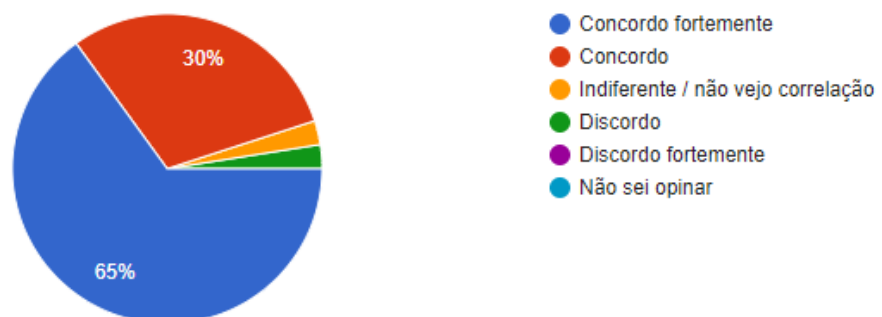
A primeira questão, como apresentado no gráfico 1, teve respostas majoritariamente positivas, por volta de 95% de concordância, assim dando mais segurança quanto a validade da proposta.

A segunda pergunta teve como objetivo descobrir se na opinião dos questionados, a proposta seria aplicável para o desenvolvimento de um jogo nos moldes apresentados. As respostas vieram novamente a ser majoritariamente positivas como apresentado no Gráfico 2

Gráfico 2 - Possibilidade de aplicação do conceito

2) Em sua opinião, tendo como base os dados apresentados, o conceito do jogo é aplicável?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

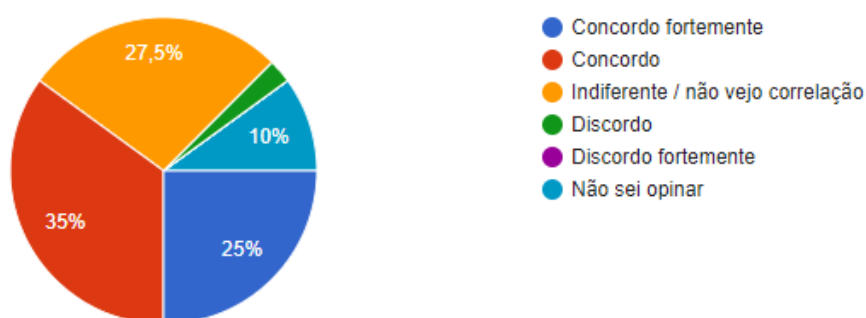
Os resultados foram novamente 95% positivos, porém dessa vez com 65% de forte concordância.

Durante a elaboração da terceira questão, houve a busca de uma forma de verificar a opinião dos questionados quanto ao quão inovador é o projeto. Visto que foi apresentado conceitos de jogos conhecidos, porém com uma narrativa própria, a questão 3 gerou resultados variados, como apresentado no Gráfico 3.

Gráfico 3 - Grau de inovação

3) Tendo como base os últimos jogos que você jogou, você considera "Morningstar" inovador?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

Os resultados da questão tiveram alta concordância, porém não tão grande quanto as duas primeiras questões. Pode-se verificar que o grau de neutralidade entre as respostas foi de 27.5%, este vindo a ser maior que os 25% de forte concordância, além dos 10% que não souberam opinar. Com isso, talvez seja positivo para o projeto alterar a forma de apresentação do projeto, para não se relacionar de forma deliberada com suas inspirações.

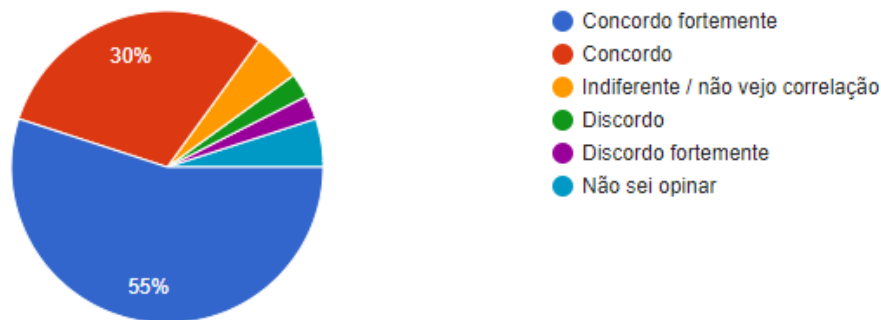
A questão quatro é direta, perguntando o interesse do público em jogar Morningstar caso o mesmo fosse lançado no ato da apresentação do vídeo. Como apresentado no Gráfico 4, as respostas foram 85% positivas, e apenas 5% de negação, o que indica uma boa aceitação para uma futura implementação.



Gráfico 4 - Aceitabilidade da proposta

4) No caso de um lançamento futuro, exatamente como descrito, você jogaria "Morningstar"?

40 respostas



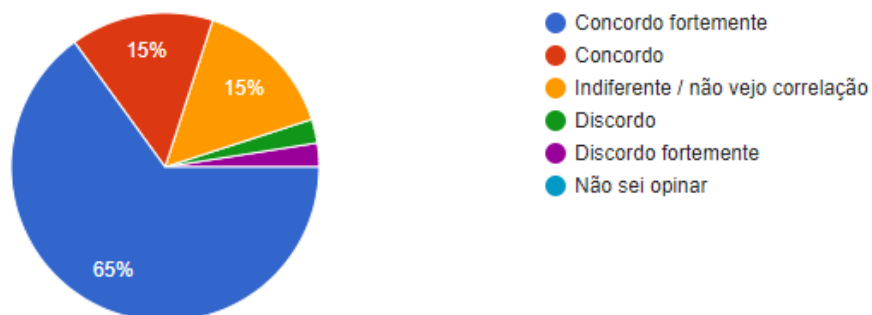
Fonte: Elaboração dos autores, 2021

Como Morningstar conta com diversos pontos de culturas religiosas, além de usar de atributos psicodélicos e abstratos, seria de bom tom incluir uma pergunta sobre o quanto isso seria agradável aos usuários, visto que caso contrário poderia afetar as chances de produção do jogo. As respostas coletadas, como mostrado no Gráfico 5, foram novamente majoritariamente positivas.

Gráfico 5 - Segurança quanto ao uso de religiosidade

5) A aplicação de conceitos abstratos de religiões diversas combinado com psicodelia seria interessante ao usuário?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

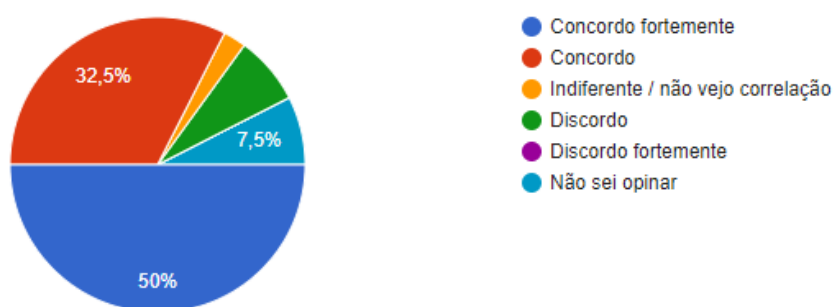
Com o nível de concordância atingindo 80%, é entendido que usar de artifícios religiosos não seria um problema para a maioria do público, pelo menos inicialmente, além de que negativamente houve apenas 5%.

A sexta pergunta é voltada para a questão do tempo corrente do jogo, e como todas as ações do jogo são permanentes. Essa pergunta buscava saber qual o nível de relevância desse aspecto do jogo para os jogadores. Como apresentado no Gráfico 6, a sexta pergunta teve uma aprovação melhor do que era esperado.

Gráfico 6 – Temporizador bem aceito

6) Você acredita que ter um contador de tempo que influencia no jogo é um diferencial benéfico?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

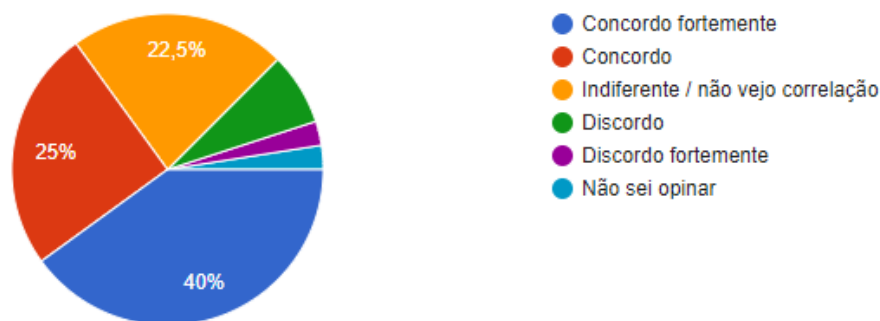
Inicialmente era esperado que a opinião do público seria negativa em relação à mecânica de tempo do jogo, porém foi muito positiva, com cerca de 82,5% de concordância com ela ser algo benéfico, e mesmo os 7,5% negativos, não foram fortemente discordantes.

Devido à falta de jogos com ambientação no Brasil, isso foi trazido para Morningstar, mas o quão impactante essa escolha poderia ser gerava dúvidas. Portanto a pergunta sete teve como foco avaliar a relevância dessa decisão para os jogadores, se realmente seria um diferencial, e isso pode ser constatado no Gráfico 7.

Gráfico 7 - Jogos no Brasil teriam diferencial positivo

7) Você concorda que um jogo com foco no Brasil e outros países sul americanos seria um diferencial para o interesse dos jogadores?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

A avaliação da questão sete trouxe resultado um pouco menos positivos do que imaginávamos. Em geral houve cerca de 10% de discordância, e 22,5% de neutralidade quanto a ambientação do jogo no Brasil ser positiva. Esses números foram causados por conta da maioria dos jogos mais famosos serem ambientados em países como Estados Unidos e Japão.

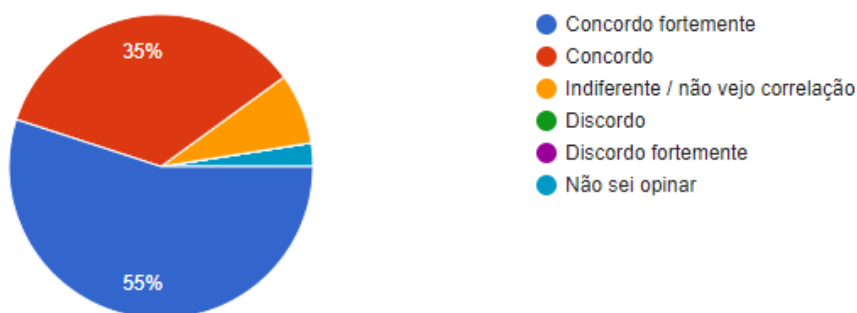
A oitava questão serviu como uma afirmação de que jogar o mesmo jogo mais de uma vez, não significa necessariamente fazer a mesma coisa. O intuito de Morningstar é ter múltiplas opções de progressão para o jogador, e para experimentar todas, seria necessário jogar várias vezes. Essa questão perguntava justamente se isso é positivo, caso contrário, o melhor seria unificar todas as opções em uma etapa do jogo. As respostas foram 90% de concordância, e o restante neutras, não houve opiniões que discordassem sobre o fator de repetição do jogo ser benéfico, essas informações são encontradas no Gráfico 8.



Gráfico 8 - Fator de repetição de jogo é positivo

8) Como o jogo contará com múltiplas decisões e finais, passar pelo jogo mais de uma vez é crucial. Em sua opinião, isso é algo positivo?

40 respostas



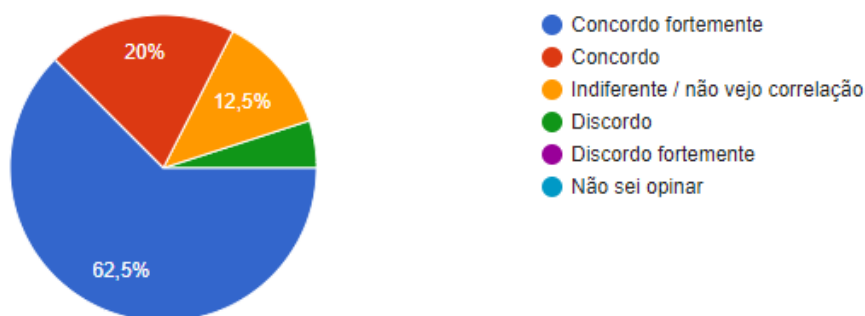
Fonte: Elaboração dos autores, 2021

A questão nove é direta, e pergunta se as pessoas gostariam de que Morningstar não fosse apenas um jogo de um jogador, mas sim com alternativas para uma jogatina cooperativa, de até dois jogadores.

Gráfico 9 - Relevância de modo multijogador

9) Você acredita que seria uma melhoria para o jogo, possuir um modo cooperativo para 2 jogadores, onde cada um iria controlar um dos protagonistas (Ayla e Theo)?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

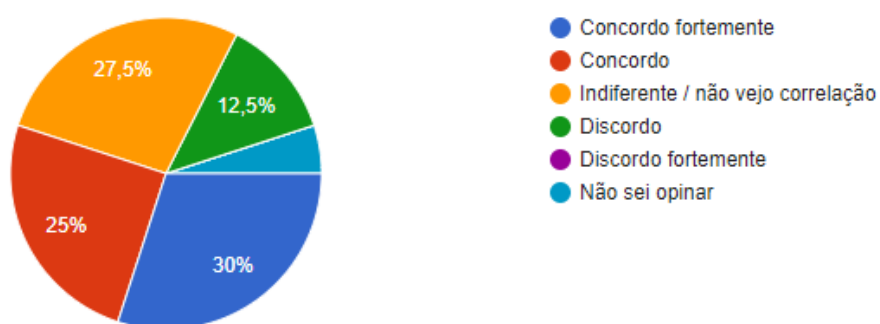
Na questão nove, 5% discordaram da adição de um modo cooperativo, outros 12,5% que não acharam relevante, porém outros 82,5% concordaram que seria benéfico. Com esses resultados fica claro que o multiplayer deve existir, porém não deve ser obrigatório, as pessoas devem ter a opção de jogar sozinhas.

A elaboração da questão dez teve como base, descobrir a opinião dos jogadores sobre como jogos de alta dificuldade podem influenciar as escolhas dos jogadores, e no caso de Morningstar, se isso pode acarretar no uso deliberado do modo pacífico do jogo.

Gráfico 10 - Dificuldade X Pacifismo

10) Não possuir configuração de dificuldade, e apresentar mecânicas de combate complicadas em conjunto de inimigos poderosos, pode influenciar os jogadores a optarem pelo pacifismo no jogo?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

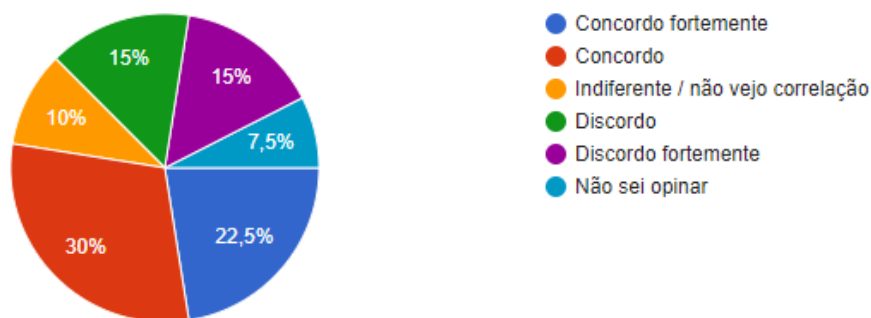
Essa questão é importante pois atualmente o mercado de jogos está com maior aderência para jogos difíceis, que acabam deixando o público casual de lado. No Gráfico 10 houveram respostas mais variadas do que as anteriores. Das respostas, 12,5% discordaram de que alta dificuldade empurraria muitos jogadores para o modo pacífico, 5% não souberam opinar, 27,5% não acreditam que teria alguma relação entre as duas coisas, e por fim 55% concordaram com a afirmação. Com apenas 55% de concordância, a menor até agora, seria interessante avaliar os impactos do uso constante do modo pacífico.

Na última questão de resposta fechada, foi trazido novamente algo para orientar o projeto quanto a tendência atual do mercado de games. Foi buscado entender se o alto nível de dificuldade dos jogos atuais é estressante demais para os jogadores, para assim constatar se manter essa cultura em Morningstar seria apropriado, em todo caso, o jogo contaria ainda com alternativa pacífica. No Gráfico 11 houve a maior variedade de respostas.

Gráfico 11 - Dificuldade X Estresse

11) Você acredita que jogos cada vez mais difíceis e sem alternativas como o pacifismo podem ser estressantes demais para manter a base de jogadores?

40 respostas



Fonte: Elaboração dos autores, 2021

Na questão de dificuldade, 22,5% concordaram fortemente, e outros 30% concordaram parcialmente com os jogos atuais serem demasiadamente estressantes. Porém 30%, entre parcial e forte, discordaram da afirmação, e acreditam que os jogos atuais não têm problemas com dificuldade. Os restantes 17,5% ficaram divididos entre 10% que não veem relação entre dificuldade e estresse, e 7,5% que não souberam opinar.

A questão onze teve resultados variados como esperado, devido as vastas formas de jogo que as pessoas podem ter, porém era esperado que menos de 50% iriam ficar de acordo com a relação apresentada.

Na última questão do formulário foi pedido sugestões e críticas, e a mesma não era obrigatória, mas mesmo assim houveram dezesseis envios, quase metade do total de pessoas que participaram do questionário. No meio dessas respostas, três chamaram mais atenção, a primeira delas do entrevistado #13, que focou na questão de dificuldade dos jogos atuais:

“Sobre as últimas perguntas, eu acredito que jogos naturalmente difíceis sem alguma forma de diminuir a dificuldade seriam frustrantes e estressantes para certos tipos de jogadores, pois muitos querem apenas conhecer a história, sem se preocupar sobre ficar tentando e tentando até conseguir utilizando x estratégias..” – Entrevistado #13.

Outro entrevistado, dessa vez o #25, ressalta como seria válido e interessante ter um modo cooperativo multijogador:

“Muito interessante o conceito, com toda certeza a ideia de ter um multiplayer onde cada jogador controla um protagonista seria o maior diferencial do jogo. Pensando que isso abriria portas para uma campanha cooperativa ou não onde os 2 jogadores poderiam se ajudar ou atrapalhar um ao outro.”. – Entrevistado #25.



Por fim, a terceira opinião das mais interessantes que foi recebida, é do entrevistado #38, que fala sobre a questão do tempo corrente do jogo, e como isso pode ser um gatilho de estresse, questão essa que pode ser relacionada também com a pergunta onze.

“Em relação ao tempo que corre, muitos jogadores preferem fazer a coisa na calma, daria um ar de dever no jogo, mas nem todos pensariam assim, é só ver jogos como final fantasy 7 que tem pedaços onde tem um cronometro e tens que cumprir as coisas antes do tempo, é uma pressão bem grande, daria mais dificuldade ao jogo (o que não é ruim)”. – Entrevistado #38.

Com os dados levantados, foi notado um bom nível de aprovação do público-alvo em relação ao projeto, além de receber boas sugestões quanto ao possível desenvolvimento do jogo.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um cenário de desenvolvimento de games independentes com poucos recursos, é interessante utilizar de referências e estratégias como base para evitar problemas e manter o projeto alinhado com o seu escopo.

Para isso, neste trabalho foram estudados conceitos para a elaboração de um Game Design Document, documento que sintetiza as ideias e mecânicas principais em um jogo. Foram então abordados padrões de estruturas, tópicos e modelos de Game Design Documents, além de estratégias para o processo criativo, produção do documento e conceitos das mais diferentes inspirações e referências da área de desenvolvimento de jogos.

Com este estudo foi elaborado um Game Design Document de uma idealização própria chamada Morningstar. Morningstar é a concepção de um jogo, que segue uma união dos conceitos citados neste trabalho, porém com mais liberdade criativa.

A geração do GDD trouxe desafios, principalmente no campo da criatividade e ao materializar as ideias em um documento, mas também foi essencial para o refino de uma série de questões, como possíveis furos de roteiro e concordância.

A apresentação do conceito de Morningstar para o público, teve uma alta taxa de aprovação, com a maioria dos resultados positivos quanto ao lado de inovação do projeto e suas mecânicas próprias. Esse resultado gera satisfação quanto ao projeto, além de evidenciar o atingimento dos objetivos deste trabalho.

Contudo, apesar de não representar a implementação final do jogo, esse trabalho mostra que para a criação de jogos imersivos é possível experimentar mecânicas clássicas, propor novas nunca exploradas e ainda obter uma boa aprovação do público-alvo.

### 5.1 TRABALHOS FUTUROS

Este trabalho desenvolveu o início da narrativa do projeto Morningstar, com enfoque em seu prólogo e primeiro capítulo. Para os próximos trabalhos, o foco será a adição dos capítulos subsequentes, detalhamentos dos finais e epílogo, os quais serão um total de mais seis grandes inclusões no documento.

Um grande desafio pela frente é a implementação do projeto, ou melhor, transpor estes documentos de design, partindo para a abordagem de codificação e criação de um produto jogável.

Contudo, para realizar o desenvolvimento do jogo e validar os conceitos do GDD, será necessário formalizar a modelagem do sistema, desde motores de desenvolvimento, arquitetura, recursos, planejamento e até a forma de modelar o conceito visual e artístico do projeto. Porém, antes de partir para a implementação, planeja-se explorar o potencial do projeto em outras plataformas, como livros, animações, quadrinhos ou até mesmo o desenvolvimento de um jogo de RPG de mesa.



## REFERÊNCIAS

BATES, Bob. **Game Design**. Thomson Course Technology, 2004

BETHKE, Erik. **Game development and production**. Texas: Wordware Publishing, Inc. 2003

BLOCK, Alex. **Disney to Buy Lucasfilm for \$4.05 Billion; New 'Star Wars' Movie Set for 2015**. MICROSOFT. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/news/disney-buy-lucasfilm-405-billion-384448>>. Acesso em: 27 set. 2020

**Brasil tem mais de 67 milhões de gamers, diz pesquisa; 47% são mulheres**. CNN. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/2020/08/10/brasil-tem-mais-de-67-milhoes-de-gamers-diz-pesquisa-47-sao-mulheres>>. Acesso em: 15 set. 2020

**Como é a carreira de um game designer**. PRODUÇÃO DE JOGOS. Disponível em: <[https://producaodejogos.com/game-designer/?rdst\\_srcid=641598](https://producaodejogos.com/game-designer/?rdst_srcid=641598)>. Acesso em: 22 set. 2020

FOY, Peter. **An Introduction to DeepDream with TensorFlow 2.0**. MLQ. Disponível em: <<https://www.mlq.ai/deep-dream-with-tensorflow-2-0/>>. Acesso em: 28 maio 2021

HALL, Tom. **DOOM BIBLE**. Tom Hall Press Inc. Disponível em: <<https://5years.doomworld.com/doombible/doombible.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2020

MATSUURA, Sérgio. **Brasileiros dedicam anos ao sonho de estourar na indústria de videogames**. O Globo. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/brasileiros-dedicam-anos-ao-sonho-de-estourar-na-industria-de-videogames-23949104>>. Acesso em: 26 set. 2020

MOORE, Michael E. **Basics of Game Design**. A K Peters/CRC Press, 2011

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. Tradução Pedro Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OLIVEIRA, Fabiano. **Game Design: criando projetos de jogos digitais**. Disponível em: <<https://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-game-design-criando-projetos-de-jogos-digitais/>>. Acesso em: 15 set. 2020

OXLAND, Kevin. **Gameplay and design**. Addison Wesley, 2004

REDMOND, Wash. **Microsoft to acquire ZeniMax Media and its game publisher Bethesda Softworks**. MICROSOFT. Disponível em: <<https://news.microsoft.com/2020/09/21/microsoft-to-acquire-zenimax-media-and-its-game-publisher-bethesda-softworks/>>. Acesso em: 22 set. 2020

SHANAHAN, Daniel. **A living document: reincarnating the research article**. Disponível em: <<https://trialsjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13063-015-0666-5/>>. Acesso em: 10 out. 2020

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4 ed. Florianópolis: UFSC, 2005.

SCHULZE, Thomas. **20 anos de Zelda Ocarina of Time: veja por que o jogo é considerado clássico**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/20-anos-de-ocarina-of-time-veja-porque-o-jogo-e-considerado-classico.ghtml>>. Acesso em: 10 out. 2020

**The 50 most important games of all time**. GamesRadar. Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/50-most-important-games-all-time/>>. Acesso em: 10 out. 2020

**'Zelda: Ocarina of Time' é eleito o melhor game**. UOL. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/bbc/reporter/2007/07/03/zelda-ocarina-of-time-e-eleito-o-melhor-game.htm#:~:text=O%20game%20The%20Legend%20of,nova%20era%2C%20em%20terceira%20dimens%C3%A3o.>>>. Acesso em: 10 out. 2020