
Mind Colors: A Journey Into the Subconscious

R E S U M O

O projeto "Mind Colors: A Journey into the subconscious" se trata de um jogo virtual no estilo RPG (Rolling-play Game) reflexivo de auto descoberta com objetivo didático, possuindo grande foco na narrativa, sendo idealizado e produzido com as artes autorais em 2D, elaborado dentro do programa "Unity Engine", realizado como trabalho de conclusão do curso de Programação de Jogos Digitais.

O jogo em si, é ambientado em uma casa, que manifesta o subconsciente do protagonista, suas vivências e memórias, tendo como base o estudo psicológico e a simbologia das cores e sua relação com os sentimentos e as sensações, o projeto vem com a proposta de não só trazer uma história identificável, como também passar uma mensagem sobre sentir e aceitar (ou recusar) seus próprios sentimentos e as consequências das escolhas, assim o jogador deve enfrentar as representações dos traumas e sentimentos do protagonista ao decorrer da trama e ver como suas escolhas mudam o rumo da história.

Palavras-chave: Jogo, Sentimentos, Cores, Autodescoberta.

A B S T R A C T

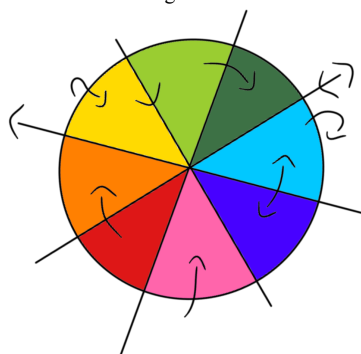
Mind Colors is a reflective self-discovery RPG (Rolling-play Game) style game with didactic objectives, developed in the Unity Engine. The game, set in a house, which manifests the protagonist's subconscious, is based on the psychology and symbolism of colors with feelings, thus representing the traumas and feelings that the protagonist will interact with throughout the plot.

Keywords: Game, Feelings, Colors, Self-discovery.

1. Introdução

Mind Colors trata-se de um jogo 2D de visão lateral do gênero RPG, Role-playing game ou Jogo de interpretação de papéis, em sua versão digital, onde o jogador deve controlar um ou mais personagens se imergindo em um novo mundo, dando vida à eles e direcionando o rumo da história (ABRÃO, 2023, p. 1). A Figura 1 abaixo ilustra a atual logo do projeto, feita pela equipe.

Figura 1.



Em 2020, a pandemia escancarou a necessidade de cuidar da saúde mental, tema escolhido para ser abordado neste projeto, considerando o fato de que jogos digitais além de serem uma forma de mídia muito popular para entretenimento, também são possíveis de se utilizar para expressar ideias e passar ensinamentos. Desta forma, para criar a ideia do jogo “Mind Colors: A journey into the subconscious”, que se fundamenta na psicologia das cores e sentimentos, e em como as escolhas de como lidar com eles afetam a mente humana, a equipe desenvolveu uma narrativa tocante e profunda.

Com inspiração em jogos sobre o psicológico, a equipe decidiu seguir por esse caminho, abordando sentimentos complicados e pouco normalizados de se tratar para criar esta narrativa. Tratando eles como “vilões” no ambiente de jogo e criando uma ideia de compreensão do personagem protagonista que todos os sentimentos são importantes ao decorrer da jogatina.

O jogo, que se passa no subconsciente do protagonista, Sol, conta com interações do personagem principal com os “vilões”, que se tratam de seus próprios sentimentos. Durante a jogatina o jogador poderá enfrentar minigames que representam a forma do personagem lidar com esses vilões. Podendo encontrar finais calmos ou ruins dependendo de seu desenvolvimento.

2. Mind Colors: A Journey Into the Subconscious

2.1. Design

Mind Colors é um jogo de visão lateral 2D do gênero RPG eletrônico. Esse gênero é atualmente um dos mais populares, por ter influência de fenômenos da cultura pop, como o seriado *Stranger Things*, da Netflix, onde os personagens jogam e utilizam elementos, como nome e cenário do jogo D&D para especificar acontecimentos na série (ABRÃO, 2023, p. 7). mas também, por ter grande foco na história e narrativa, possuindo uma grande imersão no universo apresentado por cada um dos jogos que utilizam desse gênero. Uma coisa que favorece essa imersão é o fato que as escolhas feitas durante a jogatina influenciam em como a história vai se desenrolar e em seu desfecho final.

Isso favorece a experiência do jogador, pois dá mais autonomia, liberdade e controle no jogo, já que existem consequências diretas para as ações tomadas na jogatina, recurso esse que foi escolhido para esse projeto exatamente por isso, já que a ideia do projeto é justamente essa: as escolhas feitas sobre como lidar com as dificuldades

apresentadas nas fases daram em desfechos diferentes sempre considerando consequências observadas na vida dos realizadores do projeto.

2.2. *História e Ambientação*

A história é protagonizada por Sol, um adolescente que vem passando por diversos problemas e acontecimentos em sua vida, em seu limite, Sol colapsa e acaba entrando num transe dentro de sua própria mente, onde irá se deparar com as personificações de seus sentimentos e traumas.

O mundo é basicamente uma casa com 4 localidades diferentes, divididas por cores, cores essas que simbolizam os sentimentos e traumas representados naquele local, menos nas localidades neutras. Os traumas e sentimentos do protagonista serão explorados tanto durante a fase referente a eles, quanto em curtas cutscenes que ocorreram durante as trocas de fase.

Durante a jogatina, Sol enfrentará seus demônios internos, podendo lutar ou conversar, com cada um deles, assim indo para ou um combate em forma de puzzle ou para uma "batalha de argumentos". Cada escolha desencadeará consequências que levarão a algum dos finais possíveis: o final "colapso total", onde Sol acorda numa cama de hospital, ou o final "colapso parcial", onde Sol acorda chorando levemente em sua cama.

Cada um dos finais representa um colapso emocional sofrido pelo protagonista, porém se diferem no quesito gravidade, sendo o primeiro, "colapso total", um cenário onde o Sol perde a consciência ao está tão sufocado por sentimentos e sensações, necessitando de atendimento especializado, já os segundo age como um alerta, ainda sendo um colapso emocional, no entanto mais leve, ocasionando não uma perda de consciência, mas sim algo mais próximo a um ataque de pânico ou de ansiedade.

2.3. *Análise de Jogos Similares*

2.3.1. *Gris*

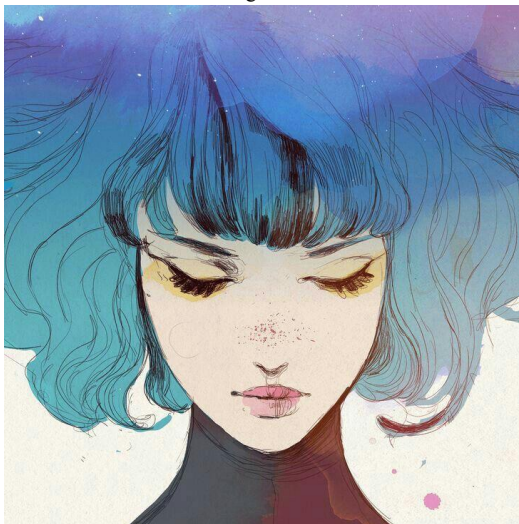
Desenvolvido pela Nomada Studio e distribuído pela Devolver Digital, lançado apenas para Windows, macOS e Nintendo Switch. Gris é um jogo eletrônico que conta sobre a jornada da protagonista Gris e suas memórias.

História – A história do jogo gira em torno de Gris, uma cantora que perdeu sua voz e está passando por um momento difícil, tendo que lidar com traumas e depressão. O mundo representa o psicológico da protagonista e muda com o avançar do jogo. Possui uma narrativa completamente linear, sempre impulsionando o jogador a ir pra frente.

Mecânica – Gris apresenta inicialmente mecânicas simples como se movimentar para os lados, coletar objetos e pular, mas com o decorrer do jogo outras mecânicas, diretamente ligadas a seu vestido, como a de se tornar um bloco sólido para resistir a ventos fortes ou abrir passagens, abri-lo para conseguir planar ou nadar.

Estética – O jogo simula uma pintura aquarela viva, como exemplificado nas figuras 2 abaixo, pela qual o jogador percorre com Gris, o jogo começa num ambiente acinzentado que ao decorrer da jogatina vai se transformando de acordo com a memória recuperada de Gris.

Figura 2.



(Imagem retirada do site oficial de venda do jogo)

https://store.playstation.com/pt-br/product/UP3643-PPSA09803_00-0213898888783272

Tecnologia – Gris foi desenvolvido na Unity com a ideia de ser um jogo para várias plataformas. Dependendo da máquina utilizada, e do sistema operacional, para jogar gris são necessários alguns requisitos mínimos, por exemplo: Para Windows: O sistema operacional deve ser o Windows 7 ou superior, com o processador Intel Core2 Duo E6750 (2 * 2660) ou equivalente; ou o AMD Athlon 64 X2 Dual Core 5000+ (2 * 2600) ou equivalente, memória de 4 GB de RAM, placa de vídeo, Geforce GT 430 (1024 MB) / Radeon HD 5570 (1024 MB) e armazenamento de 4GB de espaço disponível.(dados disponíveis na Steam).

2.3.2. Omori

Omori é um jogo com destaque questões como ansiedade, depressão e elementos de terror psicológico, desenvolvido pelo estúdio indie Omocat e baseia-se em uma série de webcomics do diretor, que se difere artisticamente do jogo, comparação Figura 3 HQ e Figura 4 jogo.

Figura 3 e 4, respectivamente.



(A primeira imagem foi retirada do Tumblr do criador, já a segunda veio de uma página sobre jogos)
<https://www.omocat-blog.com/post/57264870461/omoriboy-omoris-story-omoris-sketchbook-omori>
<https://www.destructoid.com/reviews/review-omori/>

História – A história de Omori se passa em duas realidades, onde acompanhamos Sunny, no mundo material, e Omori, seu alter ego no mundo dos sonhos, lidando com traumas e memórias. A história se desenvolve de acordo com as escolhas do jogador, tendo alguns finais possíveis, porém a timeline canônica é contada através de flashbacks que ocorrem durante a jogatina.

Mecânica – Omori apresenta mecânicas de exploração e resolução de puzzles, possuindo também um sistema de estado, possuindo 3 emoções (tristeza, felicidade e raiva) que podem ser intensificadas, com cada emoção tendo suas vantagens e desvantagens e funcionando numa lógica de Jokenpo.

Estética – Omori se trata de um jogo 2D de RPG em 8 bits, que possui uma paleta de cores variadas entre preto, branco e roxo.

Tecnologia – Podendo ser jogado em várias plataformas digitais, Omori foi produzido com a engine RPG Maker MV, tendo como requisitos mínimos para Windows 10: Um processador Intel Core i3-6100, memória de 8GB de RAM, placa de vídeo, OpenGL ES 2.0 hardware driver com suporte necessário para WebGL acceleration, DirectX Versão 9.0 e um armazenamento de 2 GB;

2.3.3. *Undertale*

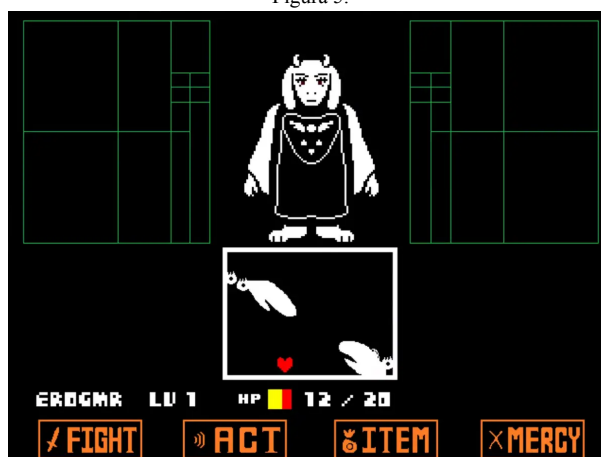
Undertale trata-se de um jogo independente de RPG em 8 bits, lançado para Windows e Mac em 15 de setembro de 2015, desenvolvido pela Toby Fox, com artes de Temmie Chang.

História – A história conta sobre a jornada de uma criança que caiu em um mundo subterrâneo cheio de monstros e deverá explorar e resolver puzzles para voltar à superfície e ao mundo humano, enquanto descobre segredos e interage com os monstros e seres deste

local. Existem 3 tipos de finais possíveis de se alcançar dependendo das escolhas feitas durante a jogatina.

Mecânica – O jogo possui mecânicas de exploração do mundo, resolução de puzzles e combate, com sistema de escolhas com "Fight" ("Lutar", que se trata de um ataque físico direto) e "Mercy" ("Misericórdia", que se trata de ter compaixão do adversário), como mostrado na Figura 5, que influenciam diretamente a narrativa.

Figura 5.



(Imagem retirada de uma página sobre o jogo)

<https://www.eurogamer.net/undertale-genocide-run-4873>

Estética – O jogo possui uma estética clássica de jogos em 8 bits, bem colorido, tendo telas de combate separadas da tela padrão de jogo.

Tecnologia – Feito a partir da engine GameMaker Studio, Undertale é um jogo mundialmente famoso por seu desenvolvimento na história, podendo ter diferentes finais e etc. Para uma pessoa poder jogá-lo precisa ter uma das plataformas em qual o jogo roda (OS X, Windows, Linux, PlayStation 4 e Vita, Nintendo Switch e Xbox One), para as plataformas, Windows, Linux e OS X, os requisitos mínimos são: 2 GB de RAM, placa gráfica de 128MB e espaço no disco de 200 MB de espaço livre;

2.3.4. Sally Face

Criado por Steve Gabry, conhecido como Portable Moose, Sally Face é um jogo Point And Click independente de aventura e horror, com investigação e resolução de puzzles.

História – O jogo conta a história de Sal Fisher, um adolescente que está se mudando com seu pai para uma nova cidade, após a perda da sua mãe e do seu rosto. Sal, mais conhecido como "Sally Face", agora com seus novos amigos passa a investigar os mistérios ao redor da sua vida e dos eventos que o fez ter que usar uma máscara protética, lidando com cultos, fantasmas e canibalismo.

Mecânica – As mecânicas presentes no jogo são principalmente as clássicas de exploração e puzzles.

Estética – Sally Face possui um estilo cartoon 2D com seus desenhos e animações sendo feitos a mão.

Tecnologia – Foi desenvolvido durante cinco anos pelo Steve Gabry, totalmente feito na Unity Game Engine. Tendo como requisito mínimo: um processador de 2GHz, memória de 4GB de RAM e espaço no disco 600 MB de espaço livre, nos principais sistemas operacionais

Figura 6 - ilustra os personagens principais.



(Imagem retirada do site oficial de venda do jogo)

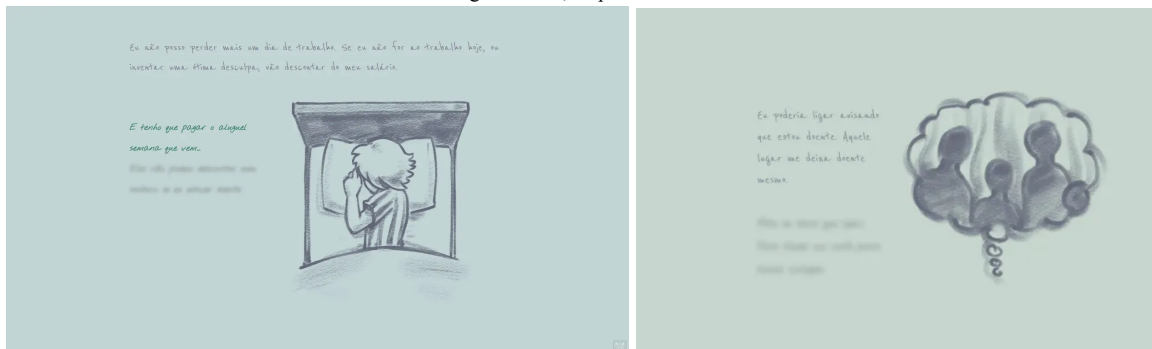
https://store.playstation.com/pt-br/product/UP7083-CUSA28680_00-9473825684854058

2.3.5. *Rainy Day*

Criada pela brasileira Thais Weiller e Amora, do estúdio MiniBoss. *Rainy Day* (2016), se trata de um jogo independente de aventura em texto com Point and Click, que fala sobre ansiedade, depressão e como elas afetam o cotidiano de quem lida com elas.

História – Durante o jogo, acompanhamos uma pessoa tentando se arrumar para mais um dia em sua vida, enquanto lida com os sintomas da depressão e da ansiedade. A história em si se desenrola de acordo com as escolhas do jogador, que pouco a pouco revelam pensamentos e conflitos internos do personagem, como ilustrado nas Figuras 7 e 8 abaixo.

Figuras 7 e 8, respectivamente.



(A primeira imagem foi retirada de um site sobre saúde mental, a segunda imagem também foi retirada de um site, esse sobre o próprio jogo)

<https://saude.abril.com.br/bem-estar/conheca-rainy-day-um-jogo-sobre-ansiedade-e-depressao>
<https://docplayer.com.br/170527495-Trilia-um-jogo-mobile-de-auxilio-a-depressivos.html>

Mecânica – A mecânica desse jogo se baseia em escolhas, feitas numa espécie de “diário narrativo”, onde o jogador escolhe uma frase, que será a decisão do protagonista.

Estética – Esse jogo possui uma estética única que ajuda a dar a um certo tom de leveza mesmo que estejamos tratando de assuntos tão delicados.

Sendo inteiramente feito num estilo que simula uma lineart feita em um papel colorido, parecendo de fato um desenho a lápis.

Tecnologia – Para jogar Rainy Day é necessário um sistema operacional e processador de 64 bits, um processador dual core I5 2.5 GHz, uma memória de 4GB de RAM, uma placa de vídeo GeForce GTX 560, DirectX versão 11 e 500mb de espaço livre na memória

3. Arte e Estética

A maior parte do jogo se trata da manifestação física e visual do psicológico de um adolescente em colapso devido aos seus traumas e por conta da bagunça que estão em seus sentimentos, sendo assim uma estética menos concreta e definida, que lembrem mais uma história em quadrinhos ou rabiscos a lápis, pareceu a escolha mais adequada para fazer essa representação, tendo bastante inspiração na estética do jogo Gris, em alguns finais do jogo da franquia Fnaf: Security Breach, além de em alguns filmes animados como Wolf Walkers.

Para as batalhas, a decisão foi optar por uma tela separada, assim como nos jogos Undertale e Omori, onde existem mais de uma opção para o enfrentamento dos inimigos.

As cutscenes diferentemente das outras telas possuem animações, são quadros em preto e branco, quando com cores, essas possuem baixa opacidade, além de haver uma vinheta preta ao redor da cena, levemente inspiradas em algumas cutscenes do jogo Club Penguin.

A menor parte do jogo se trata do mundo real, que possui um traço mais definido e concreto, lembrando mais histórias em quadrinhos como as da Marvel e DC e desenhos animados como Scooby Doo: Mistérios SA.

3.1. Referências de Arte

O jogo Mind Colors se passa em uma casa dentro da memória do protagonista. Esta que foi diretamente inspirada pelo jogo point and click da Portable Moose, Sally Face. Mind Colors usa o mesmo tipo de enquadramento que Sally Face, demonstrado na Figura 9 abaixo.

Figura 9.



(Imagem retirada do site oficial da steam do jogo)

https://store.steampowered.com/app/541570/Sally_Face_Episode_One/?l=brazilian

(Abaixo estão duas representações de ambientes do jogo, desenvolvido pela equipe (9.1 e 9.2))

Figura 9.1

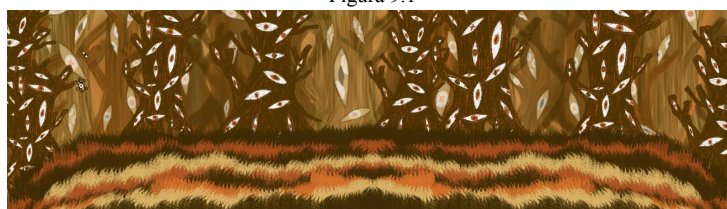
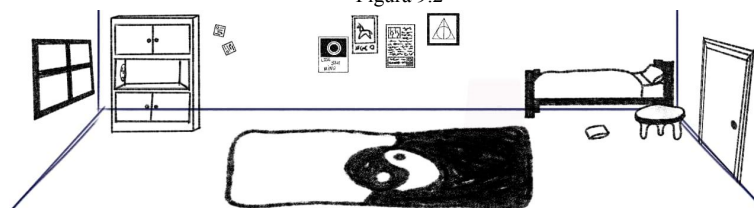
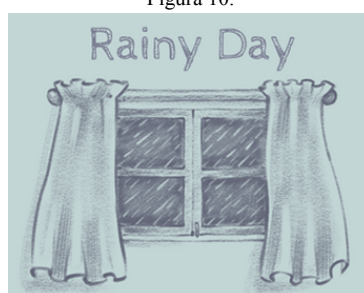


Figura 9.2



Como outra referência artística, Mind Colors trás do jogo Rainy Days da Thais Weiller e Amora, do estúdio MiniBoss. Rainy Day (2016), o tipo de traço dos desenhos. Rainy Days é um jogo que possui uma estética única, exemplificada na figura 10 abaixo, que simula uma lineart feita em um papel colorido, parecendo de fato um desenho a lápis. O que é usado de inspiração na construção das cenas do jogo Mind Colors.

Figura 10.



(Imagem retirada de uma página do itch.io sobre o jogo)

<https://thaisa.itch.io/rainy-day>

(Abaixo estão duas representações de artes desenvolvidas pela equipe, 10.1 um objeto de jogo, e 10.2 do protagonista Sol andando)

Figura 10.1



Figura 10.2



3.2. Referências de Animação

As animações, quando relacionadas às cutscenes do jogo Mind Colors, são baseadas no estilo de desenho a lápis do jogo Rainy Day da MiniBoss.Rainy. Simulando a lineart de um desenho no papel, assim como o Figura 11 abaixo mostra.

Figura (GIF) 11.



(Gif retirado de site de resenha)

<http://ovelhamag.com/rainy-day-um-game-sobre-ansiedade/>

Quando relacionadas às animações dos personagens, o estilo de desenho do jogo é baseado no desenho Gravity Falls, da Disney, criado por Alex Hirsch. Usando de sua estética de cores e design de personagem, voltados à fluidez de animação, exemplificado abaixo pela figura 12.

Figura (GIF) 12.



(Gif retirado de site de gifs)

<https://wifflegif.com/gifs/216325-gravity-falls-dipper-pines-gif>

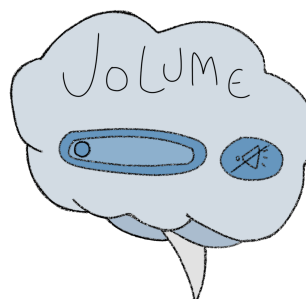
3.3. Referências de Interface

Na criação do HUD, a Interface do jogo foi pensada através da mensagem que o jogo busca passar de sentimentalismo, profundidade e inocência. Com botões simples e intuitivos trazendo diferentes formas. O menu, de uma forma geral, veio da ideia de um cérebro, expressa pela Figura 13.1 e 13.2 abaixo.

Figura 13.1



Figura 13.2



(Imagem elaborada pela equipe do menu de jogo)

A interface também tem como referência, com relação a paleta de cores, o livro “A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão”, escrito por Eva Heller.

3.4. Referências de Áudio

A trilha sonora do Jogo Mind Colors é em sua maior parte autoral, utilizando gravações em estúdio e do programa de som BandLab. E conta com efeitos sonoros retirados do site FreeSound em alguns dos sons de sua narrativa.

Mind Colors usa de inspiração as trilhas sonoras do jogo Gris, desenvolvido pela Nomada Studio e distribuído pela Devolver Digital. Usando da sua estética trágica e profunda.

Como no som “In Your Hands”, que serve de inspiração para o som da cutscene final da fase “Repugnância” do jogo. E “Circles”, outra trilha de Gris, serve como inspiração para a cutscene final da fase “Assombro”. As músicas do jogo Gris citadas anteriormente podem ser encontradas através do link anexado nas referências bibliográficas, referente ao vídeo do youtube nomeado “Gris - Original Game Soundtrack (full ost official video)”.

4. Metodologia

Primeiramente nós do grupo nos reunimos para decidir qual seria a temática do game, com algumas ideias na mesa decidimos usar o tema voltado mais para a área da psicologia, falando sobre emoções, sentimentos e memórias. Com isso, buscamos referências de outros jogos, coletamos histórias de vivências de algumas pessoas com os sentimentos que abordaremos no jogo e elaboramos a narrativa do jogo. Em seguida, juntamos todas as informações que tínhamos, separamos as funções entre os três e elaboramos o documento do jogo (GDD), detalhando a narrativa e personagem, jogabilidade e mecânicas, e experiência de jogo. Foi apresentado ao primeiro orientador, Tiago, que aprovou a ideia, sugerindo algumas melhorias.

A equipe se organizou de forma a cada aluno focar na área que mais possui habilidade e prática, ficando dividido em um programador, Raul, uma sonoplasta e artista, Ana Clara e um game design, Luiza, outras tarefas como a de roteirista ou design de fase foram divididas entre a equipe de forma a que todos participassem delas.

E com o tempo fomos produzindo pequenos pedaços da parte teórica, criando toda base da história que queremos contar, os personagens que precisamos e queremos explorar, além de esboços e partes finais da arte do jogo, estes que exigiram bastante pesquisa para a sua concepção, de forma que seus designs não fossem feitos ao acaso ou por pura estética, mas pensados para passar uma mensagem de forma visual e trazendo diversas referências tanto do cotidiano, quanto de outras obras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ABRÃO, JOSÉ. Uso de RPG na psicologia atrai o interesse de crianças e adolescentes. A REDAÇÃO, Goiânia, p. 1-7, 6 ago. 2023. Disponível em: <https://www.aredacao.com.br/vida-e-saude/192293/uso-de-rpg-na-psicologia-atrai-o-interesse-de-criancas-e-adolescentes>. Acesso em: 18 set. 2023.
- BERLINIST. Gris - Original Game Soundtrack (full ost official video). YouTube, 21 nov 2020. Disponível em: <https://youtu.be/I6rufOINyYM?si=z-djULRjUBikfeoG>.
- FREE Vector. [S. l.]: Freepik, 2020. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/elementos-de-conjunto-de-videogame-desenhados-a-mao_40484584.htm#query=menu%20jogo%20d%20soft&position=8&from_view=search&track=ais.
- FREESOUND. [S. l.], 2005. Disponível em: <https://freesound.org/>.
- GARCIA, Carlos. A história da arte renascentista. In: SILVA, Ana Paula (org.). História da Arte: Das cavernas ao contemporâneo. 2ª ed. São Paulo: Editora ABC, 2018, p. 89-105.
- GRAVITY Falls: Um Verão de Mistérios. Direção: Alex Hirsch. [S. l.]: Disney Plus, 2012. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/series/gravity-falls-um-verao-de-misterios/HZxayxzMJqed>.
- HELLER, Eva. A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão. 2022. Editora Olhares.
- JOHNSON, Anne. A importância da comunicação na gestão de equipes. Revista de Administração, São Paulo, v. 25, n. 3, p. 45-60, set. 2021.
- OLIVEIRA, Maria. Análise da sustentabilidade urbana em megacidades. 2020. 150 f. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de São Paulo, São Paulo.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. Diretrizes para prevenção de doenças respiratórias. Disponível em: <https://www.who.int/prevencao-doencas-respiratorias>. Acesso em: 1 jun. 2023.
- RAINY Day. Direção: Thais Weiller. [S. l.: s. n.], 2013. Disponível em: <https://thaisa.itch.io/rainy-day>.
- SALLY Face. [S. l.]: Nomada Studio, 2016. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/541570/Sally_Face__Episode_One/?l=portuguese.
- SCOOPY Doo: Mistérios SA., 2010. Disponível em: <https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GYd3Mygq6S2-jkwEAAAZI:type:series?source=googleHBOMAX&action=open>.
- SMITH, John. A Psicologia da Personalidade. 2ª ed. São Paulo: Editora XYZ, 2019.