

---

## Purple Revenge

---

### RESUMO

---

Este documento tem como objetivo apresentar as premissas e justificativas que baseiam o processo em andamento do projeto de jogo Purple Revenge. O tema geral do jogo acompanha a história de jovem príncipe que, retornando ao seu reino, tenta reconquistar o poder que é seu por direito. Com uma jogabilidade combativa e fases que irão desenvolver a própria história do personagem, é um jogo que possui aventura e magia por trás de cada desafio. Além da ambientação, os conceitos de vingança e justiça modelam o enredo do jogo, possibilitando uma reflexão a respeito do tema, sendo essa a motivação de escolha para a temática do jogo, contribuindo para seu gênero: power fantasy. A metodologia adotada foi a divisão de tópicos (história, arte, música, programação...) para que o grupo destinasse metas objetivas para cada membro, a fim de que nenhuma parte fosse deixada para trás, sob o princípio de definição grupal a respeito das ideias, e utilização de ferramentas virtuais para comunicação e estabelecimento de atividades. E ao todo, o resultado esperado é que o jogo imersa o jogador e seja uma experiência atrativa e divertida para o mesmo.

Palavras-chave: Projeto, Medieval, Jogo.

### ABSTRACT

---

The purpose of this document is to present the premises and justifications that underpin the ongoing process of the Purple Revenge game project. The general theme of the game follows the story of a young prince who, returning to his kingdom, tries to regain the power that is rightfully his. With combative gameplay and stages that will develop the character's own story, it is a game that has adventure and magic behind every challenge. In addition to the setting, the concepts of revenge and justice shape the game's plot, enabling reflection on the theme, which is the motivation for choosing the game's theme, contributing to its genre: power fantasy. The methodology adopted was the division of topics (history, art, music, programming...) so that the group set objective goals for each member, so that no part was left behind, under the principle of group definition of ideas, and the use of virtual tools for communication and establishing activities. All in all, the expected result is that the game immerses the player and is an attractive and fun experience for them.

Keywords: Project, Medieval, Game.

---

## 1. Introdução

Purple Revenge é um jogo de aventura e *Power Fantasy*, um gênero baseado em atribuir uma mágica sensação de superioridade ao protagonista, seja por mecânicas únicas, alguma espécie de predestinação, ou qualquer outro elemento que destaque a relevância que o personagem tem acima dos demais, um tipo de estratégia muito famoso e presente em diversas vertentes artísticas e que promove uma conexão maior entre jogador e jogo, pois será preciso esforço para que a sensação de poder seja mantida e aprimorada cada vez mais. “Uma “fantasia de poder” tem um nome bem auto-explicativo. Quando usamos o termo associado a games, estamos falando daqueles jogos feitos para fazer o jogador se sentir poderoso, invencível, “o cara”. Esse tipo de mecânica é mais comum em jogos de ação, pois costumam tentar manter seu jogador caminhando adiante, alimentando ele com a sensação de poder para não perder o ritmo.” (NOGUEIRA, 2019).

O jogo acompanha o desenvolvimento pessoal de Votiel, um órfão príncipe que precisa resgatar seu trono. No reino de Blured, a dinastia comandante foi abençoada pela poderosa Magia Violeta, que garante poder absoluto sobre as terras e a instauração da paz. É um jogo medieval, cuja data específica não é dita, mas ambientado num cenário que remete ao imaginário sobre a época, cheio de cavaleiros, espadas, reis, magia e poder. Ao longo das etapas, o jogador descobrirá cada vez mais a respeito do passado de Votiel, motivando-o ainda mais a derrotar o maior vilão que encontrará: o próprio tio. Inspirado em histórias clássicas como Rei Leão, o jogo é uma ótima opção para diversão, sem necessariamente passar uma mensagem significativa por trás do enredo, sendo principalmente uma forma de descontração, repleta de desafios e magia.

As motivações do projeto são voltadas a possibilidade de reflexão do jogador acerca das temáticas de vingança, bem como agregar ao gênero *Power Fantasy*. Já a metodologia adotada para a realização do jogo, foi a divisão de tarefas entre os membros do grupo e a definição dos programas a serem utilizados na execução de cada tópico, previamente declarados. No tópico da programação e execução do projeto, os softwares JetBrains Rider (2022) e Unity (2021), respectivamente, são usados. E para os tópicos de música de *background*, efeitos sonoros e artes (desenhos e animações) os programas Audacity (2021) e Aseprite (2023).

---

## 2. Purple Revenge

### 2.1. Design

A experiência do jogo foca em ser divertida e de passatempo ao jogador, porém trazendo uma sensação de desafio e ação, fazendo com que haja um envolvimento com a trama do jogo. O jogo conta com uma fase dividida em níveis de dificuldade, a partir das

posições de obstáculos e inimigos. Deste modo, o jogador pode explorar e combinar as principais mecânicas apresentadas, como a de correr, a de pulo e a de ataque.

O *game* passa uma sensação de ação e aventura sobre o que acontece com o personagem principal. A tela inicial do jogo, bem como os demais cenários reforçaram essa ideia através de cores e sons. Para a psicologia das cores, os tons escolhidos e atribuídos para um produto reforça a ideia que queremos causar no consumidor, podendo até mesmo influenciar suas ações percepções. “A cor tem o poder de estimular o nosso cérebro de muitas maneiras diferentes. Pois a cor é muito mais do que um fenômeno óptico. Todas as cores têm um significado próprio, todas criam um determinado impacto no nosso cérebro como já explicado. Por isso, o *Marketing*, as artes (pintura e cinema) e terapias utilizam essas influências para conseguir o que querem. Consequentemente, a psicologia das cores é cada vez mais importante. “Se você quer alcançar algo que envolva influência através de imagens, então saiba escolher as cores.” (PSICANÁLISE CRÍTICA, 2019). Desse modo, torna-se sugestivo que as cores vibrem conforme a adrenalina suba, e ainda se importando com todo o conceito da história (onde azul, vermelho e violeta são predominantes e importantes), a escolha de cada tom é pensada para compor uma combinação que instigue o jogador.

Para reforçar a ideia de aventura e ação, bem como reforçar o período em que o jogo se passa, as músicas contarão com ritmos acelerados, mas temáticas da época medieval. O objetivo principal da experiência é a diversão de explorar a ideia central do protagonista, sem necessariamente contar com grandes reflexões ou similares com a vida real, sendo puramente recreativo. O jogo é do gênero *Power Fantasy*, um tipo que também utiliza de elementos da ficção para basear a história, com personagens lúdicos, magias, seres mitológicos ou irreais; Além de contar com uma progressão de poder do protagonista, que geralmente é apresentado em situação de vulnerabilidade e termina seu arco adquirindo força e poder, assim como ocorre em *Purple Revenge*.

## 2.2. *História e Ambientação*

Os monarcas de Blured acabam de anunciar o nascimento de seus gêmeos descendentes! Por trás das comemorações, há preocupação da Rainha Vermelha sobre a excêntrica aparência dos príncipes, pois ambos nasceram com olhos e cabelos roxos. Apavorado com a situação, o Rei convoca o ancião Real para certificar-se que seus herdeiros não correm risco, e com surpresa descobre que a união de seu matrimônio deu origem à mais poderosa magia já conhecida: Violent Violet. Empolgado com a notícia, o Rei passa a treinar seu primogênito para manutenção de seu poder, garantindo que o futuro rei propague pelas próximas gerações os segredos em torno de sua poderosa magia. Por outro lado, esquecido pelo pai, o príncipe mais novo se vê desamparado e não aprende a lidar com sua magia, o que pode prejudicar a permanência de seus poderes no futuro.

Décadas depois, o primogênito é coroado rei de Blured e a cerimônia antecipa o seu casamento com a futura rainha. O tempo se passa e é anunciada a chegada do príncipe Votiel, que herda os poderes de seu pai, e passa a ser igualmente treinado para assumir o trono e domar sua magia. Mas a vida real é drasticamente alterada quando o irmão mais novo do rei assassina o casal real, almejando o trono que passaria a ser seu caso sua vingança seja consumada e o príncipe herdeiro tenha o mesmo fim de seus pais. Suspeitando da estranha ordem para preparar o antídoto mortal dada pelo irmão do rei, o feiticeiro do palácio decide levar o príncipe para longe, temendo as intenções do tio sobre a vida do sobrinho.

O jogo acompanha o retorno de Votiel para recuperar o trono que é seu por direito e que foi usurpado pelo próprio tio. Blured amanheceu com a notícia da misteriosa morte de seu casal real, e surpresa a respeito da coroação súbita do irmão do rei, a população se questiona sobre o paradeiro do desaparecido herdeiro. Anos se passam e, agora aos 18 anos de idade, Votiel recebe mais uma das frequentes visitas do feiticeiro, que para sua surpresa chega desfalecendo e lhe conta toda a verdade sobre tudo que ocorreu antes e após a coroação de seu tio, incluindo a perseguição que o novo rei ordenou sobre ele e todos que os ajudou. Vendo seu melhor e único amigo morrer em seus braços, e ansiando por vingança para os seus, ele retorna para Blured afim de derrotar o usurpador e subir ao trono, ainda que isso lhe custe enfrentar uma longa jornada repleta de riscos e autoconhecimento, que lhe dará a chance de honrar o nome de seu pai. Desafiado pelos guardas do reino, cavaleiros e ultimaticamente seu tio, Votiel nota que o reino perdeu suas cores e vida, e que seu tio havia sido um péssimo rei, tornando o desejo de mudar aquela situação mais uma de suas motivações. Derrotando todos seus inimigos e, consumando sua vingança, Votiel é então coroado rei e o reino volta a ser governado por aquele que destina seus poderes para o bem.

O jogo conta com 4 cenários principais, sendo eles referentes às fases que o jogador precisará vencer. O primeiro diz respeito à floresta, o primeiro local que o personagem principal se encontra. O ambiente é escuro, com arvoredo ao fundo, chão de terra, e traz a ideia de não ser um local seguro. Pelo contexto da fase, essa floresta contém sons naturais e que remetem a animais perigosos, além da estética não ser convidativa ou delicada. O jogo tem uma estética mais cartunesca, e por isso, o realismo não é característica principal, mas a realidade ainda é remetida com uso de cores naturais, por exemplo. Nessa primeira etapa, ele luta com soldados comuns, mandados pelos tios.

Na segunda etapa, o cenário é nas ruas do reino. O terreno é arenoso e contém pedras, o castelo ao fundo também é constituído por pedras. Nesse cenário, tanto o horário (entardecer), quanto os detalhes (como ferrugem, sujeita, fogo) remetem uma sensação negativa. Por o reino não estar em boas mãos, o castelo não está bonito e lustroso, e até mesmo a fisionomia dos inimigos estampam essa negatividade. O jogador ainda não adentra o castelo, portanto o cenário se resume à rua de entrada, com a construção ao fundo. Por se aproximar no castelo, o jogador enfrenta os cavaleiros do reino.

Já na terceira fase, o jogador entra no castelo e se localiza nos arredores do prédio principal, não podendo adentrar nele. O terreno é um pouco mais cuidado que o anterior, mas

ainda há despojos de guerra pelo terreno (como escudos caídos). O fundo principal é o muro do castelo, e o terreno é arenoso. Nessa etapa, o jogador está se aproximando da fase final, e por isso está cada vez mais próximo da moradia real, e, portanto, precisa lidar com a tropa de elite de segurança real, sendo o mais difícil antes do inimigo-chefe.

Na última etapa, o jogador enfrentará o inimigo maior, o tio que assumiu o trono. Eles estão no interior do castelo, iluminados por velas e candeeiros. Um ambiente mais reservado e harmonioso. Brasões e objetos típicos de castelo ajudam a remeter a ideia de estar num cômodo Real, e o inimigo montado em trajes de realeza complementa a ideia. O solo é pedregoso, assim como as paredes, e não é possível visualizar a parte externa.

### **2.3. *Análise de Jogos Similares***

Para complementar as escolhas sobre o projeto, sobretudo no âmbito criativo e visual, foram selecionados jogos que apresentaram semelhanças com o Purple Revenge. Testados e avaliados, cada jogo foi analisado em diferentes categorias (história, jogabilidade, estética, tecnologia) para que servisse de inspiração e completasse ideias prévias. Nota-se a relevância dessa etapa uma vez que é possível visualizar a execução de ideias que o grupo selecionou para o projeto, facilitando o processo de concepção criativa do jogo.

#### **2.3.1. *Hollow Knight***

**HISTÓRIA** - Os insetos do reino Hallownest sofreram os danos de uma infestação que os roubou sua inteligência os deixando selvagens e sem raciocínio, destruindo o reino que um dia foi próspero. Um guerreiro sobrevivente precisa então sair de seu esconderijo e percorrer o cenário atrás de mais informações e respostas, sendo desse modo a forma como o jogador consegue explorar os biomas que compõem o jogo. Cada elemento do cenário do titular Hollow Knight, visto na Figura 1, é parte da história de Hallownest, como o mar que respinga em alguns outros níveis e está acima da tela inicial.

Figura 1 - Hollow Knight.



Fonte: (TEAM CHERRY, 2017)

**JOGABILIDADE** - O jogador começa com uma espada e seu principal objetivo é explorar o mundo do jogo, que o sinaliza caso possa interagir com algum item. Essa exploração o permite capturar *power-ups* que aumentam sua capacidade de interação com novos pontos do cenário, novos inimigos e os chefões. Seu estilo é uma mescla de plataformas e Dark Souls, o que exige um cuidado do jogador, pois os inimigos possuem padrões específicos de ataque.

O cavaleiro consegue usar sua espada para destruir os inimigos e roubar suas almas que serão acrescidas ao seu estoque. Caso morra, haverá a chance de retornar ao ponto de morte com suas moedas zeradas, metade de sua barra de vida e o desafio de enfrentar o próprio fantasma. No jogo, há a opção de comprar mapas do próprio cenário, através de um personagem que os vende e das moedas capturadas ao longo do jogo.

**ESTÉTICA** - Com um cenário escuro, pouca luz, um aspecto de profundidade com objetos "perdidos" ao fundo, o jogo é sombrio e carrega uma estética quase que abandonada, com elementos quebrados e deixados para trás. Ao mesmo tempo, visualmente é bem limpo, devido ao cuidado que tiveram ao tirar opacidade de alguns elementos, permitindo uma boa visão do jogador.

**TECNOLOGIA** - O jogo é em 2D, produzido por Team Cherry. Pela crítica, o jogo recebeu 86 pontos de 100 (Metacritics), é um jogo para pc e foi elogiado pelos gráficos limpos.

### 2.3.2. *Rogue Legacy*



**HISTÓRIA** - O personagem principal é filho de um lendário guerreiro e neto de um rei. Seu pai tentou descobrir o paradeiro de um maravilhoso tesouro numa missão pessoal sem êxito. Para honrar seu pai e achar o tão esperado prêmio, o jogador trilha o caminho percorrido por seu ancestral. Além de buscar vingança e honra, o personagem também tenta entender o que fez seu pai abandonar o bem-estar de seus próprios filhos para conquistar um tesouro para o rei. Numa trama cheia de interesses pessoais, egoísmo e busca pelo próprio passado, o jogador contará com reviravoltas no enredo, ambientado num medievo mágico repleto de perigo, como denota a Figura 2.

Figura 2 - Rogue Legacy.



Fonte: (CELLAR DOOR GAME, 2013)

**JOGABILIDADE** - A princípio, o jogador precisa explorar uma masmorra e derrotar os chefões, sendo cada um em uma das quatro etapas dessa masmorra. O jogador podendo pular, correr e atacar pode até dar ideia de que é mais um jogo comum, no entanto há uma particularidade específica: novas formas de jogar. Uma vez que o jogador morra, ele retornará à partida com uma das três possibilidades: daltonismo, nanismo ou TDAH. Na primeira opção, todo o jogo é em preto e branco. Na segunda, a visão é mudada dando a ideia de que o jogador está bem menor que o cenário. E por fim, caso seja TDAH, o jogo acontece de forma mais rápida.

Ao longo do jogo, o personagem pode coletar ouro que pode ser usado para aumentar equipamentos e habilidades. Ele também poderá abrir baús com recompensas

O jogo é caracterizado como *New Game*, o que o faz evoluir nas recompensas e desafios proporcionalmente. Desse modo, quanto mais difícil vencer um inimigo, maior a recompensa que ele terá, muito embora os chefes não tenham alterações na dificuldade, e o jogador tenha um limite de poderes adicionais que pode acumular. Rogue Legacy é um jogo de plataformas.

**ESTÉTICA** - Sua estética é organizada e praticamente inteira em tons frios e azulados, dando destaque ao jogador principal com sua armadura prata e vermelha. O

cenário é aberto, como num vilarejo, com alguns personagens secundários que compõem a cena, como uma cigana. Uma particularidade é que é sempre noite no jogo. Há uma mescla com itens naturais, como árvores e lagos, dando a ideia de que o vilarejo é localizado na floresta.. Por se passar num cenário medieval, serviu como modelo para a ambientação do Purple Revenge, e inspirou a narrativa por meio do campo imaginário sobre a época, como duelos com soldados e cavaleiros.

**TECNOLOGIA** - O jogo foi desenvolvido pela Cellar Door Games, levando 18 meses para finalização do projeto para *PC's*. No entanto, sua versão para Xbox foi produzida pela Abstraction Games. A Metacritic pontuou o jogo com 86 de 100 em sua versão para computadores. Em 2022, houve o lançamento da continuação do jogo, dessa vez para Xbox e Microsoft Windows.

### 2.3.3. *Dead Cells*

**HISTÓRIA** - Num reino distante do citado na Figura 3, *Dead Cells*, uma peste assola a todos e não se sabe ainda a razão. Longe dali, preso numa masmorra, um homúnculo assume o controle de um cadáver para sair daquele lugar, subir ao reino e descobrir o que aconteceu e o que está por trás da peste.

Figura 3 - *Dead Cells*.



Fonte: (MOTION-TWIN, 2017)

**JOGABILIDADE** - O jogador pode correr, pular, andar, matar, morrer e coletar diversos objetos e novos itens que serão acrescentados a suas habilidades. Ele recolherá moedas, armas e ferramentas que serão usadas para derrotar os inimigos que surgem, e uma vez matando, ele ganha células (moeda do jogo) que usará para se equipar melhor. Caso o jogador morra, ele perde todas as células coletadas anteriormente. Apresentando um mapa aventureiro, e com mobilidade no cenário, a



inspiração de Dead Cells está atribuída ao mapa de jogo, que impacta diretamente a experiência do jogador

**ESTÉTICA** - Ao contrário do jogo passado, este conta com cores vibrantes e quentes, num cenário meio destruído, simulando e referenciando os destroços do reino que enfrenta a peste. Numa plataforma que não é exatamente o chão do ambiente, o jogador corre pelo cenário descobrindo suas próximas aventuras. Em *pixel art*, rico em detalhes e com um visual que sai do imaginário medieval (apesar do seu contexto), sua estética é cativante e colorida, não muito organizada e com um cenário que ajuda a contar a própria história.

**TECNOLOGIA** - Foi desenvolvido pela Motion Twin depois de um ano de pré-lançamento. sua tecnologia foi lançada para Microsoft Windows, macOS, Linux, Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One, e desde 2018, para smartphones IOS e Android. Seu motor é obra da Multimedia Fusion 2 e seu gênero é Roguelike (geração de fases aleatórias) e *metroidvania* (mescla de elementos medievais e atuais e um grande mundo interconectado).

#### 2.3.4. *Actraiser Renaissance*

**HISTÓRIA** - No titular da Figura 4, Actraiser Renaissance, depois de dormir por muitos anos, um deus acorda e descobre que sua terra foi tomada por uma legião de demônios liderados pelo poderoso Tanzra que ordenou a dominação. Agora, o deus precisa descer de seu trono e reconquistar suas terras através de duras batalhas, que o levarão ao seu maior desafio: vencer o próprio Tanzra e tomar o controle de uma vez por todas. Passando pelo reinado, o deus cria novas culturas e recoloca ordem sobre todos, tentando resgatar a paz.

Figura 4 - Actraiser Renaissance.



Fonte: (SONIC POWERED, 2021)

**JOGABILIDADE** - O jogador pode correr, pular, matar e morrer. A sua forma de vencer ou fugir de seus inimigos é através dos saltos sobre as plataformas. Para além disso, ele também orienta a nova formação populacional, como se ensinasse aos cidadãos a como recomeçar suas vidas.

**ESTÉTICA** - Seu visual contém, majoritariamente, apenas as plataformas e um céu fechado, com o personagem que desce e realiza suas missões. As cores são escuras e frias, e o jogo começa durante a noite, mas amanhece ao longo das fases. Sua arte é em *pixel art*, além de ser limpa e exposta, de forma a não confundir o jogador. Apresentando uma interface clara e coesa, a inspiração para Purple Revenge está associada à transparência com o jogador, onde todas as informações necessárias serão apontadas, facilitando a partida.

**TECNOLOGIA** - O jogo eletrônico foi desenvolvido pela Enix, para Super Nintendo Entertainment System em 1990, para um jogador por rodada. Foi estruturado por Ayano Koshirō, escrito por Tomoyoshi Miyazaki, e disponibilizado em Super Nintendo Entertainment System, telemóvel, Wii, Nintendo Super System, recebendo uma continuação em 1993.

### 2.3.5. *Zelda II: Adventure of Link*

**HISTÓRIA** - Para governar, era preciso unir as três forças do reino, algo que lhe daria a permissão de reinar sobre todos. Tendo recolhido a trífurca, o rei acaba morrendo misteriosamente, deixando seu trono nas mãos de seu filho mais velho e do antigo mago do palácio. No entanto, uma das forças lhes faltava: a sabedoria, e rezam as lendas que a mesma seria entregue à princesa órfã Zelda. Ameaçada a falar e correndo risco de cair em profundo e eterno sono, algo que foi usado com seu pai, desmascarando o mago como vilão do reino. Adormecida e apenas acordada muito anos após, pelo adolescente Link, que dá nome ao jogo (Zelda II: The Adventure

Link) como mostra a Figura 5, Zelda (que nesse caso, não é a mesma do primeiro jogo) que recém descobriu em sua mão o símbolo de que era o escolhido para salvar Zelda. Para cumprir sua promessa, ele precisa reunir as três forças em diversos pontos do reino, e ao fim de tudo, retornar para a torre da princesa e então a salvar.

Figura 5 - Zelda II: Adventure Of Link.



Fonte: (NINTENDO, 1987)

**JOGABILIDADE** - Em *Side Scrolling*, a dinâmica é um pouco diferente da comum aos da mesma saga, como a própria perspectiva que o personagem tem. Ele conta com um sistema de ataque estratégico, assim como vidas e uma experiência crescente, ou seja, quanto mais alto nível, melhor o desempenho do personagem. O personagem pode andar, correr, descobrir novos locais, atacar e morrer, algo que chama atenção pois geralmente Zelda não contava com vidas limitadas. Ao ganhar pontos, o personagem melhora seu rendimento na magia, defesa e até mesmo na barra de vida. Como um tipo de *power-up*, o personagem pode aprimorar sua magia e aprender oito variações de feitiço, em oito pontos diferentes no reino fictício. Sendo observada a jornada do protagonista, a jogabilidade é apresentada como principal inspiração para desenvolvimento do projeto, pois está presente em Zelda os elementos de combate fundamentais para Purple Revenge, como defesa e ataque.

**ESTÉTICA** - Em *pixel art*, conhecemos o mundo em que Link vive. Os gráficos são bem simples e não carregam extremos detalhes, resumindo por cores (muitas vezes) o que se quer desenhar. Tudo é colorido e em preto temos os contornos. O espaço é majoritariamente em grama, e o sempre é dia. O jogo carrega uma essência vintage.

**TECNOLOGIA** - O jogo em *Side-Scrolling* foi produzido por Shigeru Miyamoto, escrito por Takashi Tezuka, disponibilizado nas plataformas Famicom Disk System e Nintendo Entertainment System, também convertido para Nintendo Game Cube Game Boy Advance. Se caracteriza para um jogador por vez e foi desenvolvido pela Nintendo Research & Development 4, lançado em 1987.

---

### 3. Arte e Estética

Todo o conceito visual e sonoro foi pensado para que houvesse uma imersão no mundo do jogo, seja de forma fictícia ou similar à vida real. Existe uma relação com as cores escolhidas e a psicologia das cores, onde as sensações comumente atribuídas aos tons casam com o momento que se vivencia no jogo, funcionando como um gatilho visual que prende e imerge o jogador. Usando de muito vermelho, azul e violeta, cada fase remete a um momento da vingança do jogador, e possui uma cor predominante no cenário e elementos. Para os modelos de desenho, jogos de mesmo gênero foram analisados para que os traços corretos fossem escolhidos, e ainda remetendo ao *vintage* no mundo dos *games*, o modelo de *pixel art* foi escolhido a fim de tornar o jogo mais clássico e limpo visualmente.

Para a parte sonora, efeitos audíveis simples e eficazes, e uma música tema que remete ao tempo que se passa a história (medieval), com instrumentação de equipamentos comuns da época e melodia calma, que transporta o jogador para o reino de Bluered.

Ainda sobre as escolhas, os nomes foram criados baseados na história e carregados de referências, como o nome do reino (simbolizando a união entre o Reino Azul e o Reino Vermelho) e o nome do protagonista (que é um anagrama da palavra Violet), para que todos os pontos da história fizesse sentido.

A construção do enredo foi inspirada em obras cinematográficas como O Rei Leão, que possui uma história similar e infantilizada, mas carrega todo o conceito de evolução, vingança e conflito, com bastante aventura e uma dose de magia. Em Rei Leão, o reino se encontra sob ameaça quando Scar assassina o próprio irmão para usurpar o trono, caçando descontroladamente seu sobrinho para não arriscar a sucessão da coroa. Contudo, o que ele não contava é que Simba, o herdeiro natural, iria retornar anos depois em busca de honrar o nome de seu pai e em busca de seu posto Real. “O filme mostra, de uma maneira extremamente tocante, como a memória de quem amamos continua nos protegendo e orientando ao longo da nossa vida.” (MARCELLO, 2019).

#### 3.1. Referências de Arte

Para o *background* do jogo, Hollow Knight (2017), exibido na Figura 6 e Ori And The Blind Forest (2015), mostrado na Figura 7, foram as principais inspirações, pois contam com cenários igualmente dependentes dos conceitos por trás das cores, interativos e que a todo momento reforçam a imersão do jogador, contam o enredo e a situação do protagonista e cria uma comunicação visual e sonora. São *backgrounds* que evoluem e mostram mais detalhes ao longo das fases, o que acontece também em Purple Revenge, onde o tempo passa, o jogador amadurece, novos desafios aparecem, magias são aprimoradas e tudo é perceptível através dos detalhes de cada cena. Como inspiração, foi utilizado o jogo Hollow Knight, que possui um

*background* usando de muitas cores, com a possibilidade de interação e contexto que explica também o passado da história do jogo.

Figura 6 - Hollow Knight Game.



Fonte: Nintendo World Report, 2018.

Figura 7 - Ori And The Blind Forest Game.

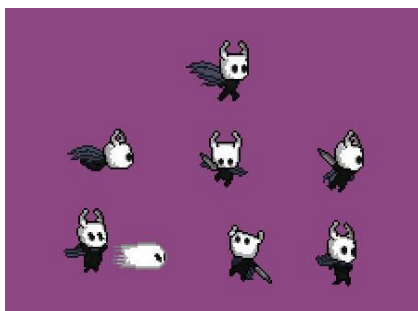


Fonte: Steam, 2015.

### 3.2. *Referências de Animação*

As animações seguem um modelo mais clássico e com alguns efeitos especiais (como o corte de uma lâmina ao usar a espada), mas sempre feito com um detalhe para evitar poluição visual, já que o jogo não é feito por vetores. Ainda tendo o Hollow knight como maior inspiração para o tópico, os movimentos que o jogador é capaz de fazer são os mais tradicionais (pular, correr, posição ociosa, ataque...) e suficientes para que o jogador entenda, sem muita enrolação, o que aconteceu em cada cena. Ao todo, o jogador conta com cinco principais animações: andar, pular, defender, desviar e ócio. A maior referência para o desenvolvimento das animações foi Hollow Knight, que possui uma diversidade de ações similar a do Purple Revenge, com uma gama de possibilidades que permite o jogador ter uma boa experiência de jogo, conforme nas Figuras 8 e Figura 9.

Figura 8 - Hollow Knight Sprite.



Fonte: DeviantArt, 2019

Figura 9 - Hollow Knight Sprites II.



Fonte: Reddit, 2020.

### 3.3. Referências de Interface

A interface é comum, com informações básicas e necessárias sendo passadas, como barra de vida, barra de poder, vida que possui, vida do inimigo, pontuação, entre outros. A tela inicial leva ao início do jogo e à tela de informações (tutorial). Existe ainda a opção de pausar o jogo, a tela de *game over* e de vitória. Ao longo do jogo também aparecem *cutscenes* que orientam o jogador e o localiza no tempo-espço da fase, assim como sinaliza todo o *backstory* do personagem. Dois principais jogos serviram como inspiração, sendo eles: Actraiser Renaissance (2021) visto na Figura 10 e League Of Legends (2009) mostrado na Figura 11, por possuírem as informações necessárias para uma satisfatória experiência de jogo, avisando ao jogador sobre seus possíveis riscos (perda de vida, munição...), além da barra de MP (que representa a força ou habilidade num determinado personagem).

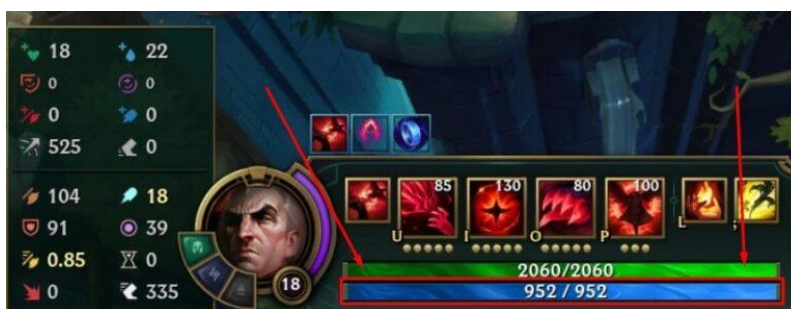


Figura 10 - Actraiser Renaissance Interface.



Fonte: Steam, 2021.

Figura 11 - League Of Legends Mana.



Fonte: League of Legends, 2023.

### 3.4. Referências de Áudio

Para montar a trilha sonora foi preciso, inicialmente, uma pesquisa prévia sobre o instrumental da época e o que está no imaginário social sobre a música medieval, para que houvesse imersão, mas ainda assim soasse com um pouco de modernidade. Por isso, estilos musicais como o *power metal* foram base para a montagem de acordes e melodias. Todos os instrumentos da música foram virtuais e mixados no programa Audacity.

“Musicalmente, o *power metal* se caracteriza por combinar elementos do *heavy metal* tradicional e do speed metal, mantendo andamentos rápidos e a ênfase sempre na melodia e na harmonia. A imensa maioria das bandas do estilo utiliza vocais limpos, quase sempre com cantores com timbres altos e agudos. Alguns grupos incorporam aspectos sinfônicos e clássicos em suas composições, mas não de maneira tão profunda quanto as bandas de *symphonic metal*. Um ponto marcante do *power metal* está nas letras, que costumam explorar temas focados em fantasia e mitologia” (SEELIG, 2016). Uma das bandas mais famosas do tipo é a banda Shaman, liderada pelo também vocalista André Mattos. Foi de autoria dele a

música que serviu de inspiração para a trilha principal de Purple Revenge: Fairy Tale. Com acordes que retratam bem o medievo e melodia de balada, a música foi escolhida para basear o processo criativo sonoro do jogo.

---

#### 4. Metodologia

No início do projeto, foi necessário estabelecer as funções de cada membro, embora todos os processos criativos tenham sido coletivos, desde o conceito até o enredo. Uma vez delimitadas as funções, foi criado um plano de ação, para que cada um pudesse adiantar suas respectivas partes em seus próprios planejamentos pessoais, para que o projeto seguisse de melhor forma. Para comunicação entre o grupo, usou-se Whatsapp, Trello, drives e reuniões para que encaminhamentos fossem adotados e trabalhos fossem aprovados pelo restante do grupo. Também foi criada uma rotina de encontros no campus para alguns debates e adiantamento de demandas.

Primeiramente, foi estabelecida a história, contexto, época em que se passaria e a criação do próprio enredo do jogo. Para isso, foram selecionadas referências pessoais de cada membro, a fim de sintetizar uma única narrativa, inspirando-se em jogos, filmes e outras vertentes artísticas. Uma vez a história completa, partiu-se para a aprovação do orientador, que sugeriu que fosse realizado um protótipo para exemplificar a ideia. Nesse ponto, a estética foi debatida em reuniões grupais, os desenhos ganharam digitalização e animação e a parte sonora foi estudada para ser iniciada sua produção. Com isto, foi apresentado o protótipo para orientação, com o objetivo de receber a aprovação necessária para continuar o projeto.

Ao decorrer do projeto, as tarefas atribuídas a cada membro estão sendo executadas, como a programação e processos referentes à parte artística. No tópico da programação e desenvolvimento do projeto, os softwares JetBrains Rider (2022) e Unity (2021), respectivamente. E para os tópicos de efeitos sonoros, música de *background* e artes (desenhos e animações) os programas Audacity (2021) e Aseprite (2023). Os próximos passos visam implementar as artes no projeto, com destaque para as animações, música e efeitos sonoros.

---

#### Referências

Actraiser Renaissance on Steam. Steam, 2021. Disponível em: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/1393370/?l=portuguese>. Acesso em 6 set. 2023

ASEPRITE. 3.0. [S. l.], 2001. Disponível em: <https://www.aseprite.org/>. Acesso em: 11 out. 2023.

AUDACITY. 3.1.3. [S. l.], 2000. Disponível em: <https://www.audacityteam.org/download/>. Acesso em: 11 out. 2023.

CELLAR DOOR GAME. Rogue Legacy. [S. l.], 27 jun. 2013. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/241600/Rogue\\_Legacy/](https://store.steampowered.com/app/241600/Rogue_Legacy/). Acesso em: 6 set. 2023.

Hollow Knight on Steam. Steam, 2017. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight/?l=brazilian](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/?l=brazilian). Acesso em: 6 set. 2023.

Hollow Knight Sprite Sheets. Reddit, 2020. Disponível em: [https://www.reddit.com/r/spelunky/comments/gv2ksl/i\\_have\\_created\\_a\\_hollow\\_knight\\_sprite\\_sheet\\_for/](https://www.reddit.com/r/spelunky/comments/gv2ksl/i_have_created_a_hollow_knight_sprite_sheet_for/). Acesso em 6 set. 2023.

Hollow Knight Sprite - 2. DeviantArt, 2019. Disponível em: <https://www.deviantart.com/gameinvader247/art/Hollow-knight-sprite-2-806607556>. Acesso em 6 set. 2023.

JETBRAINS Rider. 2022.2.1. [S. l.], 2000. Disponível em: <https://www.jetbrains.com/pt-br/rider/>. Acesso em: 11 out. 2023.

Maná. Gamer Streamer, 2023. Disponível em: <https://gamerstreamer.net/diccionario-gamer/que-significa-mana/>. Acesso em 6 set. 2023.

MARCELLO, Carolina. O Rei Leão: resumo, personagens e significado do filme. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/filme-o-rei-leao/>. Acesso em: 17 ago. 2023.

MOTION-TWIN. Dead Cells. [S. l.], 10 maio 2017. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/588650/Dead\\_Cells/](https://store.steampowered.com/app/588650/Dead_Cells/). Acesso em: 13 set. 2023.

NINTENDO. Zelda II: Adventure of Link. [S. l.], 14 jan. 1987. Disponível em: <https://www.nintendo.pt/Jogos/NES/Zelda-II-The-Adventure-of-Link-823290.html>. Acesso em: 6 set. 2023.

NOGUEIRA, João Gabriel. Game, Prosa & Texto: O que é a "fantasia de poder" e como ela funciona?. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/game-prosa-texto-o-que-e-a-fantasia-de-poder-e-como-ela-funciona/>. Acesso em: 5 set. 2023.

O REI Leão. Direção: Rob Minkoff. [S. l.]: The Walt Disney Company, 1994. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/o-rei-leao/1HqwiEcje6Nj>. Acesso em: 6 set. 2023.

Ori and The Blind Forest on Steam. Steam, 2015. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/261570/Ori\\_and\\_the\\_Blind\\_Forest/](https://store.steampowered.com/app/261570/Ori_and_the_Blind_Forest/). Acesso em 6 set. 2023.

PSICANÁLISE CRÍTICA. Psicologia das cores: 7 cores e seus significados. Disponível em: Psicologia das cores: 7 cores e seus significados - Psicanálise Clínica ([psicanaliseclinica.com](http://psicanaliseclinica.com))/ Acesso em: 10 ago. 2023.

SEELIG, Ricardo. Para entender: o que é Power Metal?. [S. l.], 2016. Disponível em: <https://whiplash.net/materias/biografias/240861-halloween.html>. Acesso em: 9 ago. 2023.

SONIC POWERED. Actraiser Renaissance. [S. l.], 13 set. 2021. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/actraiser-renaissance-switch/>. Acesso em: 13 set. 2023.

TEAM CHERRY. Hollow Knight. [S. l.], 24 fev. 2017. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight/?l=brazilian](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/?l=brazilian). Acesso em: 13 set. 2023.

UNITY. 2021.3.8. [S. l.], 2005. Disponível em: <https://unity.com/pt>. Acesso em: 11 out. 2023.

---