FACULDADE IMPACTA DE TECNOLOGIA

Ana Paula Fabbris de Toledo
Suellen da Silva Hatakeyama
Vitor Tadeu Oliveira Pontes Moreno

A Criatura

São Paulo
2020

Ana Paula Fabbris de Toledo
Suellen da Silva Hatakeyama
Vitor Tadeu Oliveira Pontes Moreno

A Criatura

Documentação de projeto submetida como requisito parcial para conclusão da Oficina Projeto Empresa do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da Faculdade Impacta de Tecnologia, orientada pelo professor Doutor Fabiano Alves Onça, Coordenador Mestre Alan Henrique Carvalho e professor Mestre

São Paulo
2020

Este projeto é dedicado primeiramente à nossas famílias que nos apoiaram nesta jornada de início ao fim, aos Professores de Jogos Digitais que, com muita maestria, nos ensinaram, ajudaram e educaram durante esta jornada, nossos colegas mais próximos de sala e a Bruno, Thuanny e Gabriel que nos ajudaram nos momentos mais precisos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos professores e coordenadores por auxiliar-nos perante este projeto e por sua paciência a nós e outros alunos. Agradecemos também a nossos amigos e família por estarem sempre dispostos a ajudar.

“O mundo é deveras cômico, mas a piada está na raça humana.”

(H. P. Lovecraft)

RESUMO

Em tempos turbulentos, mudanças drásticas começam a acontecer na cidade remota de *Ontonagon.* A Natureza, sempre em constante transformação, comuta o dia a dia tão rotineiro em um turbilhão de catástrofes, levando os habitantes a culparem uns aos outros em vez de avaliarem suas atitudes.

O jogador vive a história de Alexander Pierre, um recém viúvo que perdeu sua esposa em uma triste catástrofe marítima e sem muitas explicações. Após a morte de sua mulher, revive os passos de sua investigação, tentando chegar no fundo do problema e talvez, em resposta para os acidentes que se tornaram comuns.

Em uma atmosfera de suspense, "*A Criatura*" abrange a temática do meio ambiente, trazendo para o jogador as consequências do extremo e das ações e ideais humanos em meio a natureza, além de suas consequências para a humanidade.

Palavras-chave: Natureza, Jogos Digitais, Ecossistema, Ser humano.

ABSTRACT

In turbulent times, drastic changes start to happen in the remote city of *Ontonagon*. Nature, always in constant transformation, commutes the daily routine in a whirlwind of catastrophes, leading the inhabitants to blame each other instead of assessing their attitudes.

The player lives the story of Alexander Pierre, a recent widower who lost his wife in a sad maritime catastrophe without much explanation. After his wife's death, he relives the steps of his investigation, trying to get to the bottom of the problem and perhaps find the response to the accidents that have become common.

In an atmosphere of suspense, "*A Criatura*" covers the theme of the environment, bringing to the player the consequences of the extreme and of human actions and ideals in the midst of nature, in addition to its consequences for humanity.
Keywords: Nature, Digital Games, Ecosystem, Human Being..

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Logotipo Inicial de A Criatura, em Português. 16
Figura 2 – Site da Fundação SCP 17
Figura 3 – Lovecraft e Cthulhu 18
Figura 4 – Selo de classificação indicativa 16 anos ou mais. 19
Figura 5 – Fluxograma 1: Início de Jogo e Menu 20
Figura 6 – Fluxograma 2: Menu de configurações 20
Figura 7 – Fluxograma 3: fluxo de fases 21
Figura 8 – Fluxograma 4: fluxo de chat 22
Figura 9 – Fluxograma 5: Menu de pause 23
Figura 10 – Quadro de mensagem em cenário de "*A Criatura*" 24
Figura 11 – Cenário Policial em "A Criatura" 25
Figura 12 – Gameplay de "A Criatura" 25
Figura 13 – Reportagem em site da UOL 27
Figura 14 – Economia UOL 28
Figura 15 – Queimadas em Alter do Chão (PA) 29
Figura 16 – Uso da terra por país 30
Figura 17 – Uso de combustíveis fósseis 31
Figura 18 – Potencialidade para a produção de oleaginosas na Caatinga 32
Figura 19 – Gameplay de "*The Darkside Detective*" 35
Figura 20 – Transição de estilo gráfico do jogo "*Day of the Tentacle*" 36
Figura 21 – Jogo "*Doki-doki Literature Club*", usado como referência. 37
Figura 22 – Jogo "*The Wolf Among Us*", usado como referência. 38
Figura 23 – Jogo "*Persona 4*", usado como referência. 39
Figura 24 – Busca de itens em "A Criatura" 40
Figura 25 – Busca de itens em "A Criatura" 41
Figura 26 – Botão direito do mouse 57
Figura 27 – Botão esquerdo do mouse 57
Figura 28 – Botão Scroll (click) 57
Figura 30 – Respostas diferentes em fase de jogo 59
Figura 31 – Menu de Jogos Salvos 60
Figura 32 – Pesquisa feita pelos membros da equipe 61
Figura 33 – Concept Alexander Pierre 62
Figura 34 – Pesquisa feita por membros da equipe 62
Figura 35 – Concept Vovó Yeda 63
Figura 36 – Casa de Alex e Susana 64
Figura 37 – Casa da vovó Yeda 65

Figura 38 – Escritório da Prefeitura 66
Figura 40 – Produção de efeitos sonoros de "*A Criatura*" 68
Figura 41 – Cidade *Ontonagon* 70
Figura 42 – Jotur Beach 71
Figura 43 – *Ghost Island/Ma'ho* 72
Figura 44 – Funeral de Susana 75
Figura 45 – Fase 1, a casa de Alex 75
Figura 46 – Porta retrato de Susana e Alex 76
Figura 47 – Fase 2, Chad 76
Figura 48 – Fase 3, baú aberto 77
Figura 49 – Fase 4, escritório 78
Figura 50 – Dicas no escritório 78
Figura 51 – Fase 5, Vovó Yeda 79
Figura 52 – Fase seis, papeis descobertos 80
Figura 53 – Fase sete, entrada do governo 81
Figura 54 – bilhete de corrupção 81
Figura 55 – fase oito, estação policial 82
Figura 56 – Prisão 83
Figura 57 – fase nove, interior da casa 83
Figura 58 – fase 10, entrada do labirinto 84
Figura 59 – fase final, a caverna 85
Figura 60 – Alexander Pierre 86
Figura 61 – Chad Masafera 87
Figura 62 – Yeda Augustine 88
Figura 63 – Amélia Stone 89
Figura 64 – Osman Silva 90
Figura 65 – Mila Hofstill 91
Figura 66 – Greent Onyus 92
Figura 67 – A Criatura 93
Figura 68 – Sistema Visual não diegético e espacial 94
Figura 69 – Tela controle e ajuda 95
Figura 70 – Tela de ajuda 96
Figura 71 – Ícone Renpy 98
Figura 72 – Ícone MagicaVoxel 98
Figura 73 – Ícone Adobe Illustrator CC 99
Figura 74 – Ícone FL Studio 99
Figura 75 – Avaliação de Usabilidade 108

Figura 76 – Aspectos positivos do jogo 109

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Desenvolvimento de “*A Criatura*”.....33
Tabela 2 – Mecânicas de jogo de “A criatura”.....42
Tabela 3 – Objetos.....44
Tabela 4 – Cenários do Jogo 72
Tabela 5 – Calculo de gastos para criação de jogo no Excel.....102
Tabela 6 – Requisitos de testes 104
Tabela 7 – Tabela de Risco dos casos de teste.....105
Tabela 8 – Detalhadamente de caso de teste.....106

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
GDD	*Game Document Design*
ONG	Organizações Não Governamentais
OPE	Oficina de Projeto para Empresa

HISTÓRICO DE REVISÕES

Histórico de publicação e revisão do Documento abaixo.

26.03.2020:
Início da criação de conteúdo já elaborado no 1º e 2º semestre assim como as atualizações realizadas no início do 3º semestre, com auxílio do coordenador geral de Jogos Digitais da Faculdade Impacta, assim como o coordenador estabelecido para a OPE.

02.04.2020:
Mudanças no Resumo/Abstract seguindo as orientações do professor e coordenador Doutor Fabiano Alves Onça.

06.04.2020:
Atualização de imagens e ilustrações para mais recentes comparadas ao jogo.

17.04.2020:
Novas pesquisas foram feitas e serão incluídas no GDD.

20.04.2020:
Criação do conteúdo educacional.

22.04.2020:
Todo o GDD foi reescrito após perda de arquivo.

18.05.2020:
Atualização de imagens, tabelas e algumas palavras.

20.05.2020:
Pausa para a finalização do roteiro e cenário da OPE.

04.09.2020:
Retomada do GDD.

28.10.2020:
Inserção de todas as licenças no ANEXO B

SUMÁRIO

1 DEFINIÇÃO DO JOGO 16
1.1 Nome do jogo 16
1.2 *High concept* do jogo 16
1.3 Gênero 16
1.4 Público alvo 18
1.5 *Game flow* 19
1.6 Estilo estético 24
1.7 Contexto Educacional 26
1.7.1 Introdução 26
1.8 Equipe de desenvolvimento 33
1.9 Inspirações 35
2 *GAMEPLAY* E MECÂNICAS 40
2.1 *Gameplay* 40
2.2 Progressão do jogo 41
2.3 Estrutura de missões/desafios 41
2.4 Objetivos do jogo 42
2.5 Mecânicas 42
2.6 Fluxo de Movimento 43
2.7 Objetos 44
2.8 Ações 57
2.9 Conflitos 58
2.10 Opções de jogo 59
2.11 Salvar e *Replay* 59
2.12 *Easter eggs*, *cheats* e conteúdo bônus 60
3 ARTE DO JOGO 61
3.1 Elementos visuais 61
3.2 Elementos sonoros 67
4 NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS 69
4.1 História e narrativa 69
4.2 Mundo do jogo 70
4.3 Áreas do jogo 72
4.4 Fases (níveis) 74
4.5 Personagens 86
5 INTERFACE 94
5.1 Sistema visual 94
5.2 Sistema de controle 95

5.3 Sistema de ajuda....96
6 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA) 97
6.1 Oponentes e IA inimiga 97
6.2 IAs parceiras ou não inimigas 97
6.3 IA de suporte 97
7 ASPECTOS TÉCNICOS 98
7.1 Plataformas de produção 98
7.2 Hardware e software de desenvolvimento....98
7.3 Requisitos e uso de rede....99
7.4 Missão, visão e valor 100
8 MODELO DE NEGÓCIOS....101
8.1 Produto....101
8.2 Venda 101
8.3 Distribuição....102
8.4 Análise *SWOT* 103
9 TESTES E VALIDAÇÃO DO JOGO 104
9.1 Testes....104
9.2 Validação....107
10 CONTRIBUIÇÕES DAS DISCIPLINAS 110
11 LIÇÕES APRENDIDAS 111
REFERÊNCIAS....114
GLOSSÁRIO 116
APÊNDICE A – Estudo de cores....118
APÊNDICE B – Versão de Pesquisa MEEGA+....121
ANEXO A – Pesquisa MEEGA+....131
ANEXO B – Licenças de uso....134

1 DEFINIÇÃO DO JOGO

1.1 Nome do jogo

"*A Criatura*".

Figura 1 – Logotipo Inicial de A Criatura, em Português.

Fonte: Os autores

1.2 *High concept* do jogo

Como Alex, o jogador vive uma ficção Lovecraftiana em busca de respostas para a morte de sua mulher, encontrando um mundo misterioso e assustador.

1.3 Gênero

"*A criatura*" é um jogo de *Point-and-Click* Investigativo e *Visual-Novel*. Sua progressão é majoritariamente linear, levando em certos momentos, a pequenas ramificações da história ao fazer certas escolhas. Tem como gênero investigativo e suspense.

Usamos como referência alguns contos de Lovecraft, um site dedicado a criaturas chamado SCP. Para jogos, utilizamos alguns visuais novel para parâmetro, como "*Doki-Doki Literature Club"* e "Amor Doce". Além de jogos investigativos como "*The Vanishing of Ethan Carter"* e "*The Wolf Among Us"*.

Abaixo estão algumas de nossas referências, optando para deixar no tópico 1.9 inspirações todas as referências de jogos utilizados.

Figura 2 – Site da Fundação SCP

Fonte: Fundação SCP[1]

A “Fundação *SCP”* é um site de escrita colaborativa que registra as atividades da *Fundação SCP* “Segurar, Conter, Proteger", uma organização fictícia responsável pela detecção e contenção de entidades, lugares e objetos que desafiam as leis da natureza chamados de *SCP*. A maioria do trabalho escrito no site consiste em relatórios que incluem, entre outros, "procedimentos especiais de contenção", onde cada um descreve um método de conter as *SCP*s.

Se acessarmos a fundação, podermos encontrar uma biblioteca de criaturas, coisas e lugares que agem de diversas formas e, entre eles, várias boas referências para criação.

[1] Disponível em: < http://scp-pt-br.wikidot.com/>

Figura 3 – Lovecraft e Cthulhu

Fonte: Lost Token[2]

Lovecraft é um dos mestres do horror psicológico com uma incrível escrita de descrever o indescritível. A obra de Lovecraft é extensa com contos para todos os tipos de gosto, desde o mais científico ao mais sobrenatural. Seus contos são tão famosos que já viraram inspiração para filmes, livros e jogos.

Temos, entre seus contos: A cor que “Caiu do Espaço” e o “Chamado de *Cthulhu*” que exemplificam bem seu universo indescritível e são, assim como os *SCP* referências para criação de Criaturas e novos universos.

1.4 Público alvo

A classificação de *Visual-Novel* pode variar facilmente, alguns contém classificação livre e outros são recomendados para acima de 18 anos. Mesmo sem violência, decidimos manter a classificação para pessoas acima de 16 anos, já que o jogo abrange um terror psicológico.

Além deste motivo, nosso público alvo é, em sua maioria, jovens e adultos, não atrapalhando desta forma a classificação e as pessoas que queremos atingir.

---

[2] Disponível em: < https://losttoken.com.br/blog/5-jogos-baseados-no-universo-de-h-p-lovecraft/>

Figura 4 – Selo de classificação indicativa 16 anos ou mais.

Fonte: blog do Jotacê [3]

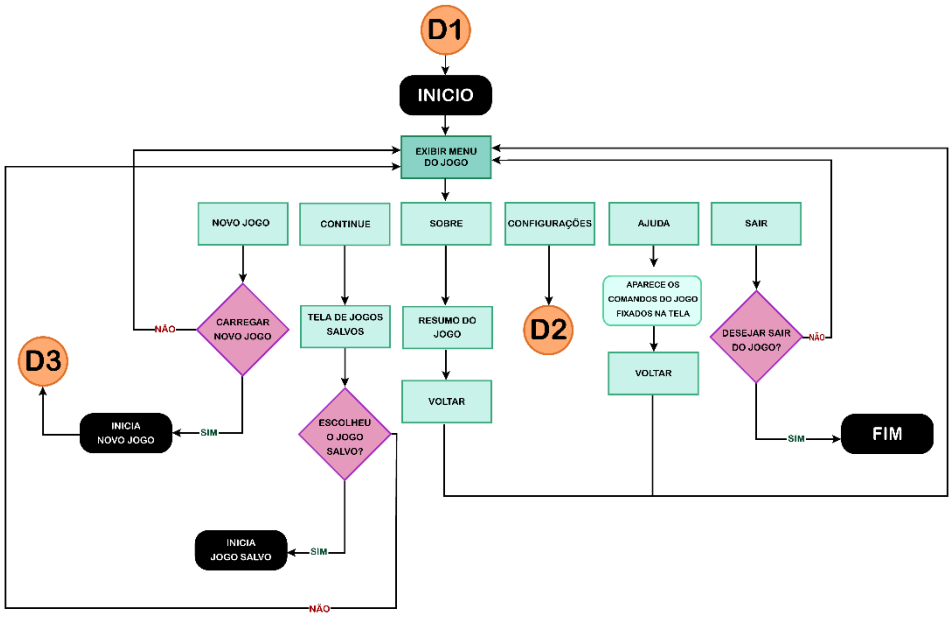
1.5 *Game flow*

Parecido com o fluxo de *Visual-Novel* e jogos investigativos, decidimos optar por uma sequência de jogo fácil, tanto para o jogador quanto para a programação do jogo.

Abaixo, listamos alguns fluxogramas importantes para a manutenção e fluidez do jogo, dividindo em etapas para que consiga, através da imagem, entender a mecânica e funcionalidade do jogo criado.

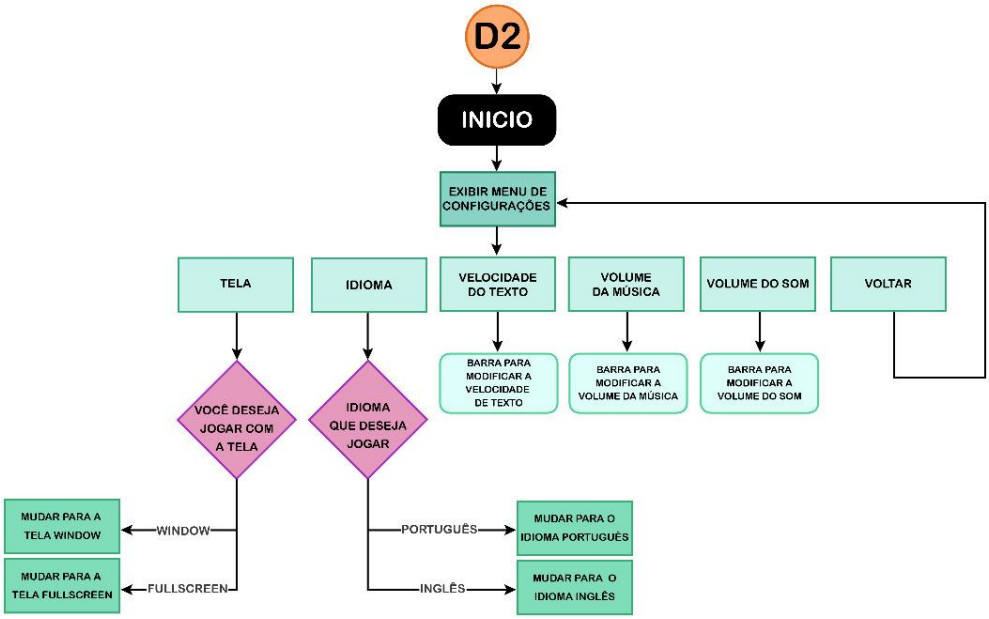
[3] Disponível em: <https://blogdojotace.com.br/2013/06/18/selos-de-classificacao-indicativa-recomendados-para-todos-os-publicos/>

Figura 5 – Fluxograma 1: Início de Jogo e Menu



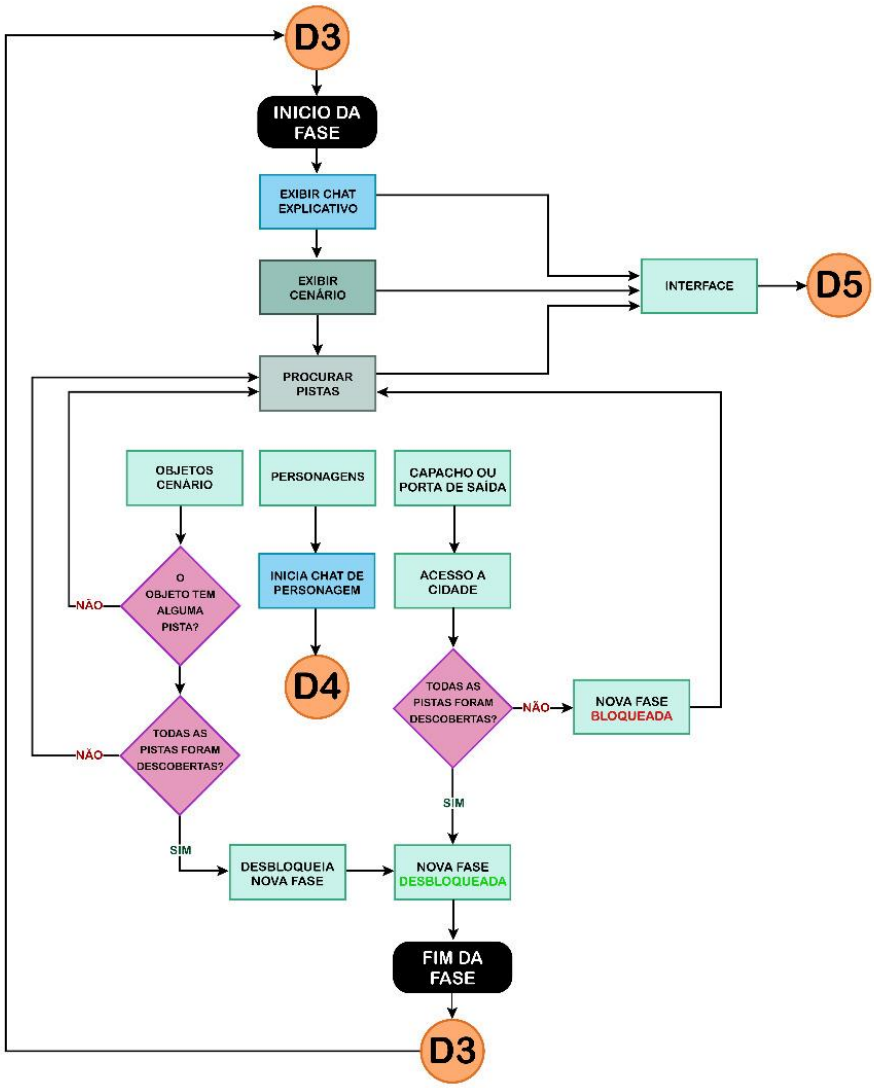
Fonte: Os autores

Figura 6 – Fluxograma 2: Menu de configurações



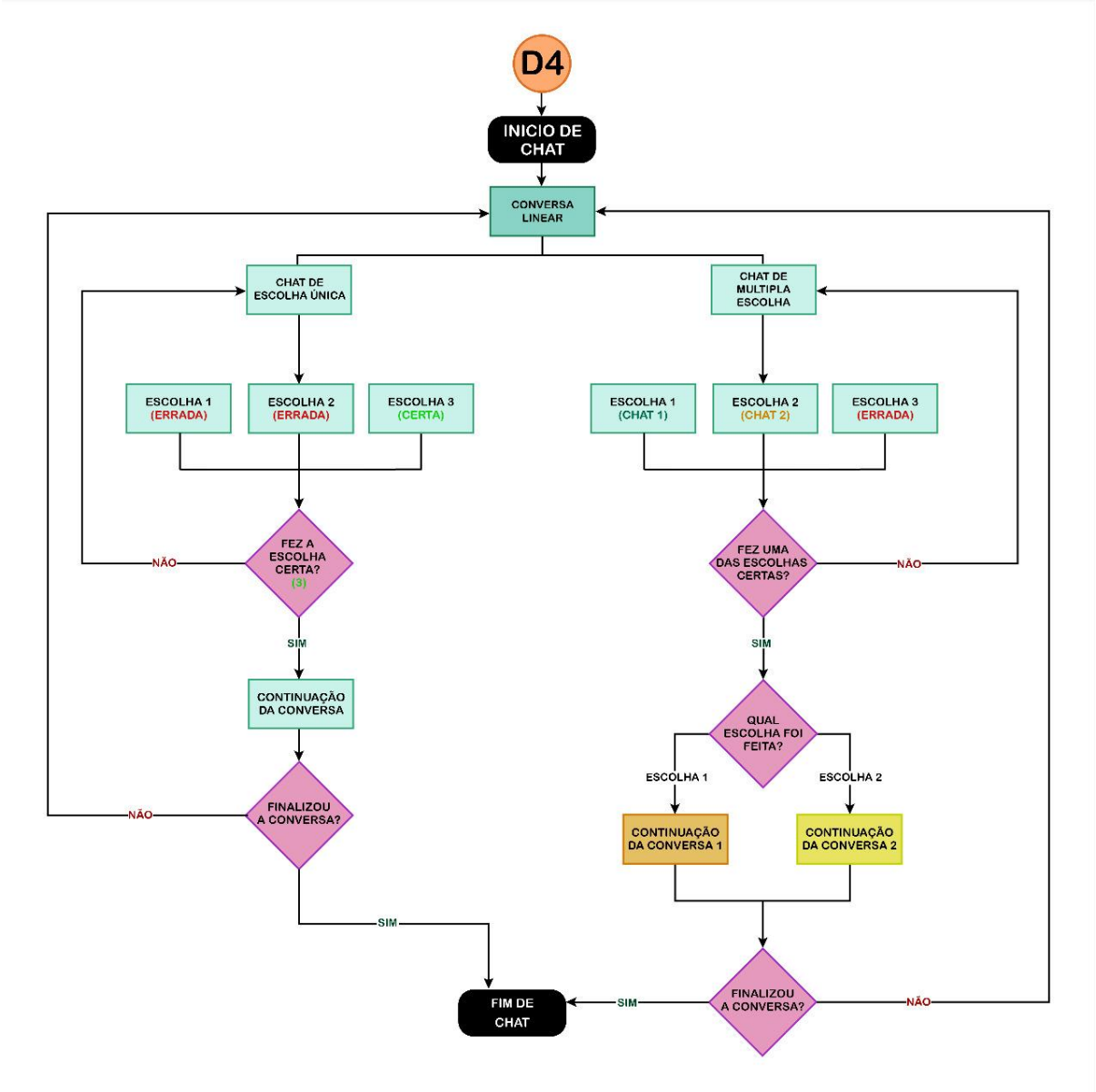
Fonte: Os autores

Figura 7 – Fluxograma 3: fluxo de fases



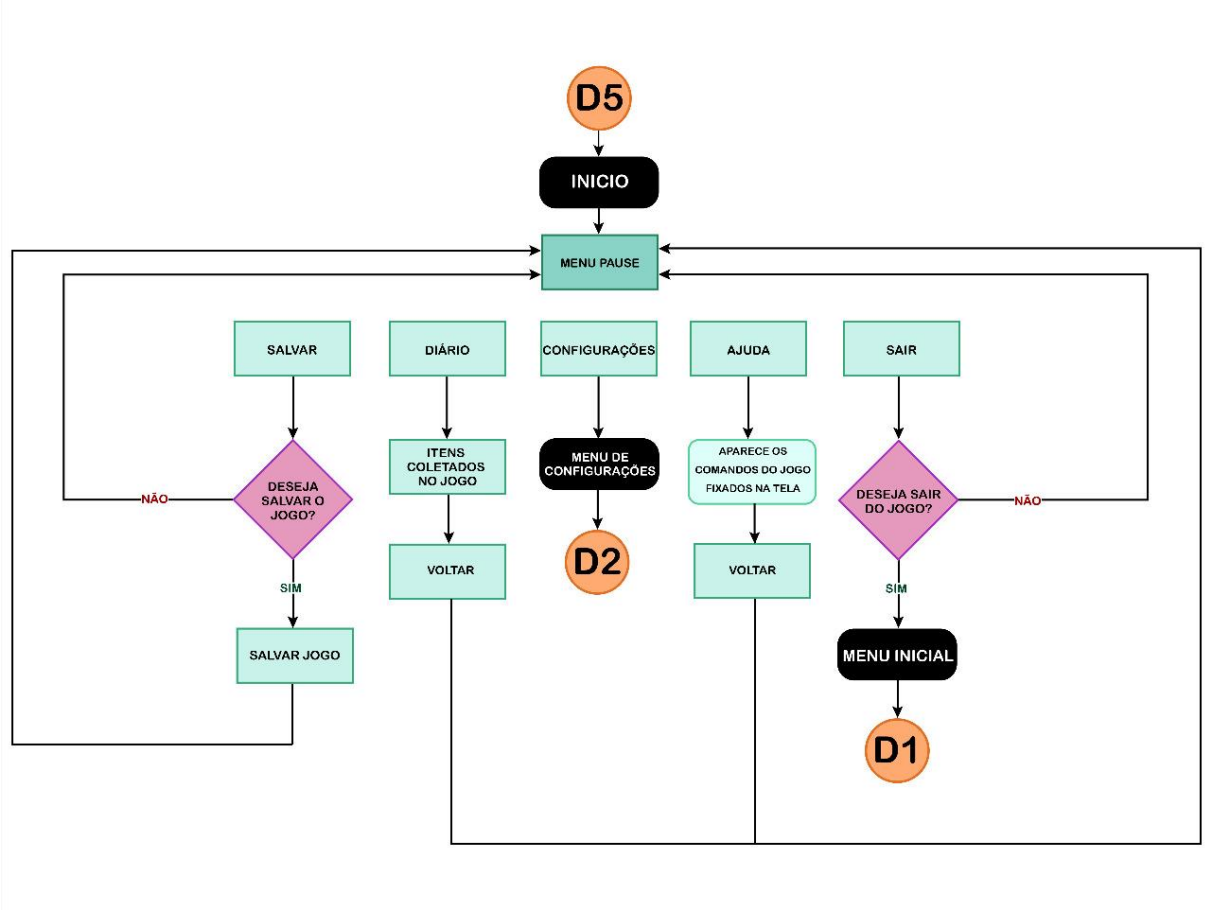
Fonte: Os autores

Figura 8 – Fluxograma 4: fluxo de chat



Fonte: Os autores

Figura 9 – Fluxograma 5: Menu de pause

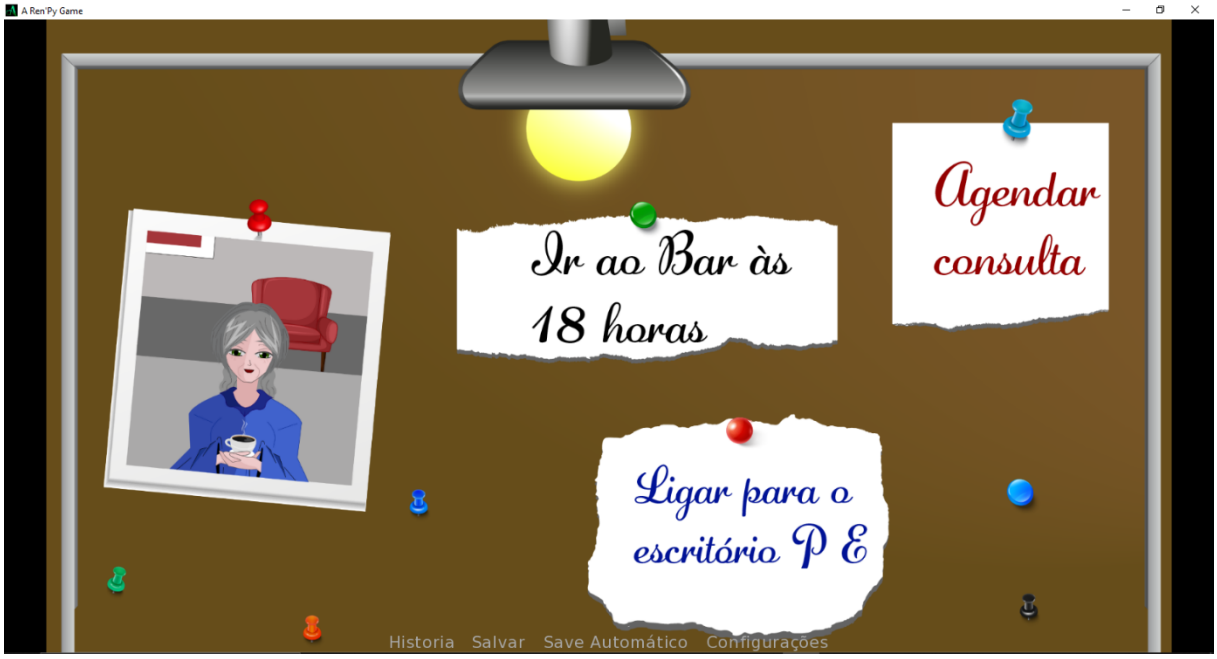


Fonte: Os autores

1.6 Estilo estético

Em um misto de vetor, *3D*, *2D* e *Pixel Art*, utilizamos de uma combinação inovadora para trazer os aspectos precisos do jogo: uma história antiga que remete a atualidade até hoje.

Figura 10 – Quadro de mensagem em cenário de "*A Criatura*"



Fonte: Os autores

Para os cenários, trouxemos um aspecto um pouco mais sombrio na sua grande maioria, com mistura de cores para trazer, aos personagens e cenário, uma mistura de terror e mistério.

Figura 11 – Cenário Policial em “A Criatura”

Fonte: Os autores

A transição dos dois estilos de jogo, além da combinação de cores não atrapalham o jogador, gerando uma fluidez entre os estilos gráficos, juntamente com a mixagem de som e seus efeitos.

Figura 12 – Gameplay de “A Criatura”

Fonte: Os autores

1.7 Contexto Educacional

1.7.1 Introdução

A exploração sustentável, tópico que abordaremos ao longo do jogo, é o uso dos recursos naturais disponíveis para que os seres humanos consigam desenvolver suas atividades e ter um crescimento econômico maior de maneira que não venha prejudicar ou destruir o meio ambiente através do Desenvolvimento Sustentável.

Desenvolvimento Sustentável tem aspectos prioritários que devem ser entendidos como metas: A satisfação das necessidades básicas da população (educação, alimentação, saúde, lazer, etc.); A solidariedade para com as gerações futuras (preservar o ambiente de modo que elas tenham chance de viver); A participação da população envolvida (todos devem se conscientizar da necessidade de conservar o ambiente e cada um a parte que lhe cabe para tal); A preservação dos recursos naturais (água, oxigênio, etc). (MENDES, 2008).

1.7.2 Proteção ambiental.

A proteção ambiental se dá, hoje, prioritariamente por leis mais rígidas e uma menor exploração dos recursos naturais de um país, diminuindo assim seu crescimento econômico, além de grandes furos que causam grandes perdas para a economia e o meio ambiente.

Dentro do Brasil é possível ver alguns casos sobre governos financiando o desmatamento de forma direta e indireta. Podemos usar como exemplo o impacto causado pelo governo, por meios de estudos que compravam que, não há uma preocupação com o desmatamento no geral, financiando atividades agropecuárias e gasto em transportes que se mostram estatisticamente significativas para o desmatamento, mesmo com gestões ambientais elevadas. Assim como o financiamento do governo, temos uma mistura de erros tratados pelo governo e por empresas como o acidente de Brumadinho e Mariana.

O Desastre de Brumadinho é uma das provas que podemos usar onde as leis ambientais rígidas funcionam de forma errônea, sendo usada para pequenos empresários que, por vezes, se preocupam mais com o meio ambiente do que o próprio governo (visto que o “selo” de sustentabilidade caiu nas graças dos olhos humanos).

Após o desastre que ocorreu na Mineradora Vale, muitas pesquisas foram feitas sobre o colapso das barreiras e foi aberto uma investigação, mostrando a vista grossa do Governo, mesmo com uma lei de fiscalização exigente. Isso pode ser visto na reportagem “Tragédia em Brumadinho” do site UOL.

Figura 13 – Reportagem em site da UOL

Fonte: Noticias UOL [4]

Além do descaso com a fiscalização, outro aspecto relevante para comprovar a má fé governamental é lembrar que a Vale é uma das maiores e mais importantes empresas listadas na bolsa de valores brasileira e é controlada por fundos de pensão dos empregados do Banco do Brasil (*Previ*), da Caixa Econômica Federal (*Funcef*), da Petrobras (Petros) e da Cesp (*Funcesp*).

Acionistas em uma empresa tiverem direito a votos no conselho e se tiver muitas ações, estes acionistas têm direito de sentar-se na mesa da diretoria, quando se levanta que uma empresa é controlada por fundo de pensão, levada em sua maioria por empresas públicas dá controle indireto ao governo.

---

[4] Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2019/02/07/governo-sabia-desde-2015-que-fiscalizacao-de-barragens-beiravao-colapso.htm>

Figura 14 – Economia UOL

economia.uol.com.br/noticias/redacao/2019/01/28/vale-fundos-de-pensao-bancos-publicos-privados.htm

Vale deve permanecer pressionada após acidente, dizem analistas

Opinião: Justiça é lenta, mas mercado é rápido

Somente a Previ tem 17,55% das ações da Vale e é responsável por indicar quatro membros do conselho de administração da companhia. Entre eles estão o presidente do colegiado, Gueitiro Matsuo Genso, e o ex-ministro da Fazenda Eduardo Guardia.

Fundos de pensão dão controle indireto ao governo

É comum em todo o mundo que fundos de pensão sejam acionistas relevantes de grandes empresas. Isso ocorre porque as entidades fechadas de previdência complementar precisam multiplicar o dinheiro que recebem dos participantes para garantir as aposentadorias futuras.

Com isso, buscam ações de companhias sólidas e que paguem dividendos (remuneração por ação) com frequência.

Entretanto, como são fundos de pensão de empresas públicas e os dirigentes são escolhidos com o aval do presidente da República, o governo passa a ter ingerência indireta no controle da companhia.

Bradesco, BNDES e BlackRock também são acionistas

Além dos fundos de pensão, o BNDESPar, empresa de investimentos do BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social), é o segundo maior acionista da Vale, com 7,6%, segundo dados da própria B3.

A Bradespar, empresa de investimentos do Bradesco, é a terceiro maior

Fonte: Noticias UOL [5]

Em Suma, a Vale tem viés estatal devido a sua composição societária e será protegida pelo governo, tanto pela influência indireta quanto pela importância da empresa para o país, além do governo obter um *Golden share* da empresa, comprovando não só a vista grossa como a relevância das leis ambientais dadas pelo mesmo governo.

Por outro lado, temos o isolamento ao meio ambiente, privando o crescimento e o desenvolvimento de países, além da fácil corrupção de *ONG*s para o meio ambiente, utilizando de problemas reais para ter acesso a dinheiro da população recebendo por vezes propina e financiamento de outras empresas e pessoas.

Para exemplificar a corrupção e má fé que pode ocorrer dentro de uma *ONG*, podemos citar o caso de membros de uma *ONG* de proteção ambiental que colocou fogo criminalmente no meio ambiente. Este grupo havia arrecadado cerca de 300 mil reais em doações realizadas por conta dos incêndios e cerca de 47 mil reais haviam sido recebidos

---

[5] Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2019/01/28/vale-fundos-de-pensao-bancos-publicos-privados.htm>

com a venda das imagens da floresta em chamas, fogo que foi causado pelos próprios membros.

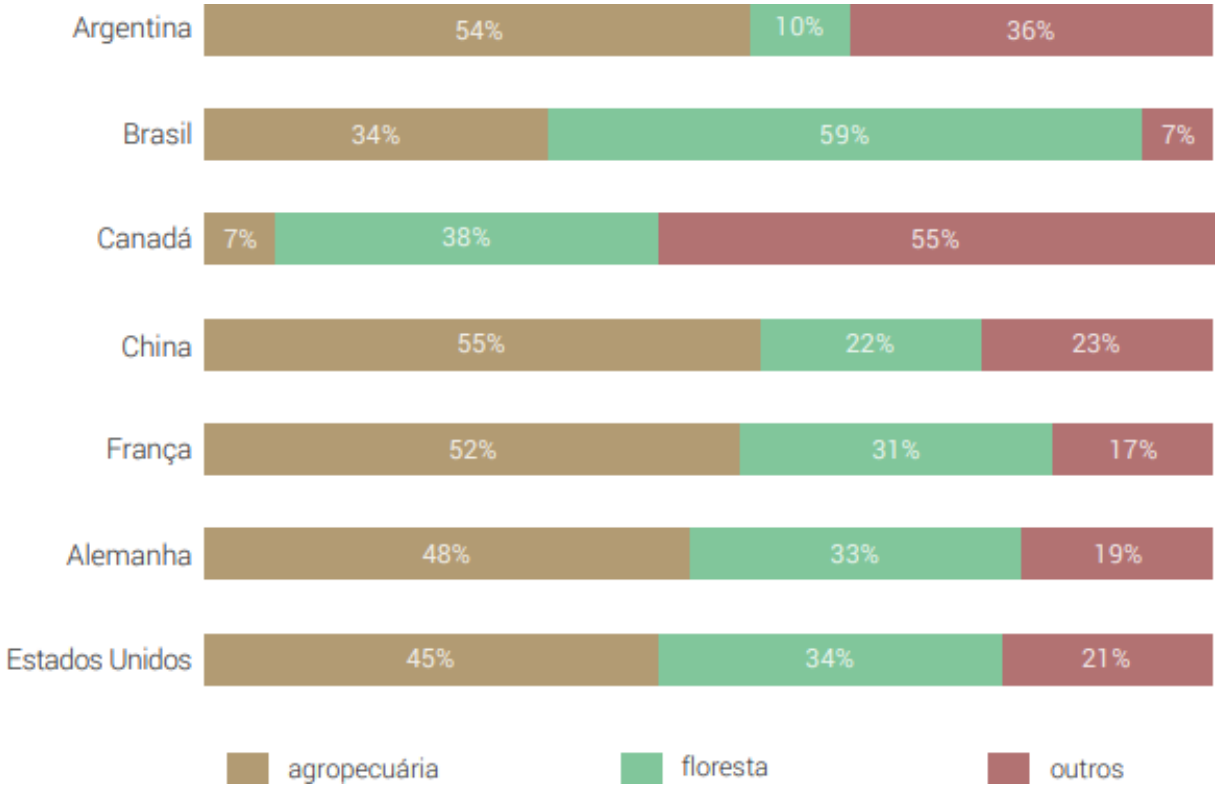
Figura 15 – Queimadas em Alter do Chão (PA)

Fonte: Veja Abril [6]

Além da corrupção de ações governamentais, também, por estudos, é comprovado que os países com maior crescimento econômico têm leis ambientais um pouco mais brandas (mas não ausentes) e uma melhor exploração de seus recursos, como visto no estudo LEGISLAÇÃO FLORESTAL E DE USO DA TERRA: UMA COMPARAÇÃO INTERNACIONAL.

[6] Disponível em: <https://veja.abril.com.br/brasil/policia-aponta-ongs-como-responsaveis-por-incendio-em-alter-do-chao/>

Figura 16 – Uso da terra por país



Fonte: Apex Brasil [7]

Outras evidências históricas e incentivos econômicos nos mostram que o intervencionismo nunca protegeu, de fato, o meio ambiente. Quando estudamos esses dados percebemos que não se trata do meio ambiente e sim de uma apropriação de uma bandeira importante para fazer o oposto e culpar outros países pelos seus próprios erros. Um grande exemplo deste intervencionismo com um regime grande é a China e o Irã, onde existem grande poluição e grande ação contra o meio ambiente.

Por exemplo, a China aprovou a construção de mais capacidade instalada de carvão nos próximos doze anos do que toda a capacidade atual dos EUA é quase o dobro da União Europeia. Enquanto isso, o Irã é o país que mais subsidia combustíveis fósseis.

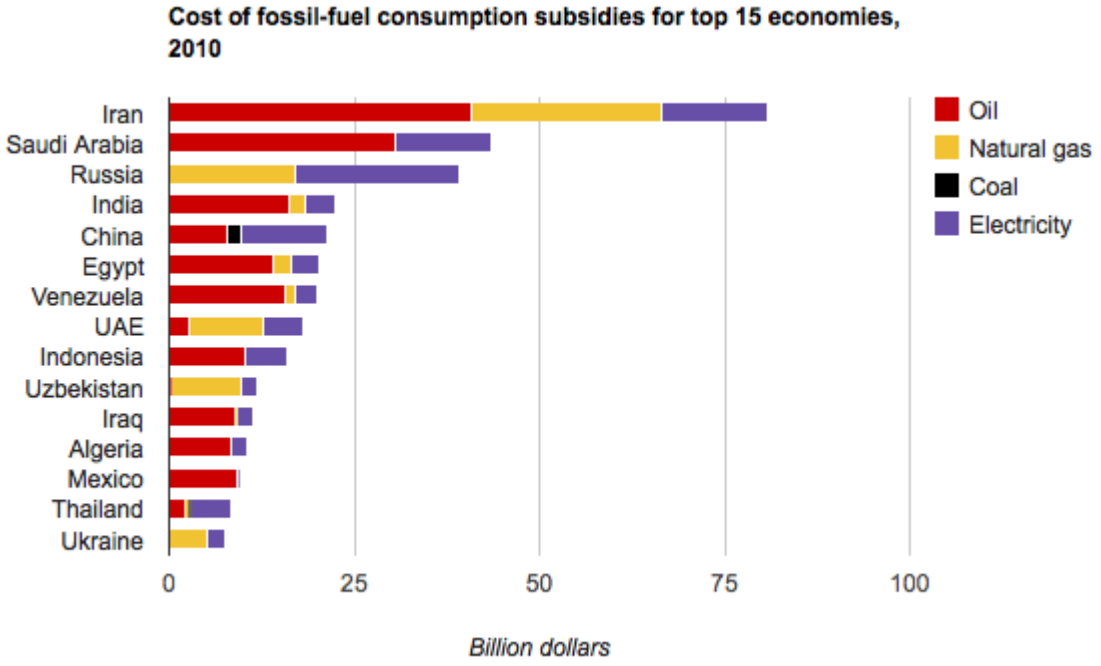
Os maiores subsídios à poluição são, de surpresa, todos em países com baixa liberdade econômica, governos com controle máximo da economia e com empresas estatais. Dos 147 países que ratificaram os últimos acordos ambientais, em mais de 90%,

---

[7] Disponível em: <https://veja.abril.com.br/brasil/policia-aponta-ongs-como-responsaveis-por-incendio-em-alter-do-chao/>

as empresas e os setores poluidores são 100% públicos (os produtores dos petro-estados, as maiores usinas de carvão, siderúrgicas, etc.).

Figura 17 – Uso de combustíveis fósseis



Fonte: Mises [8]

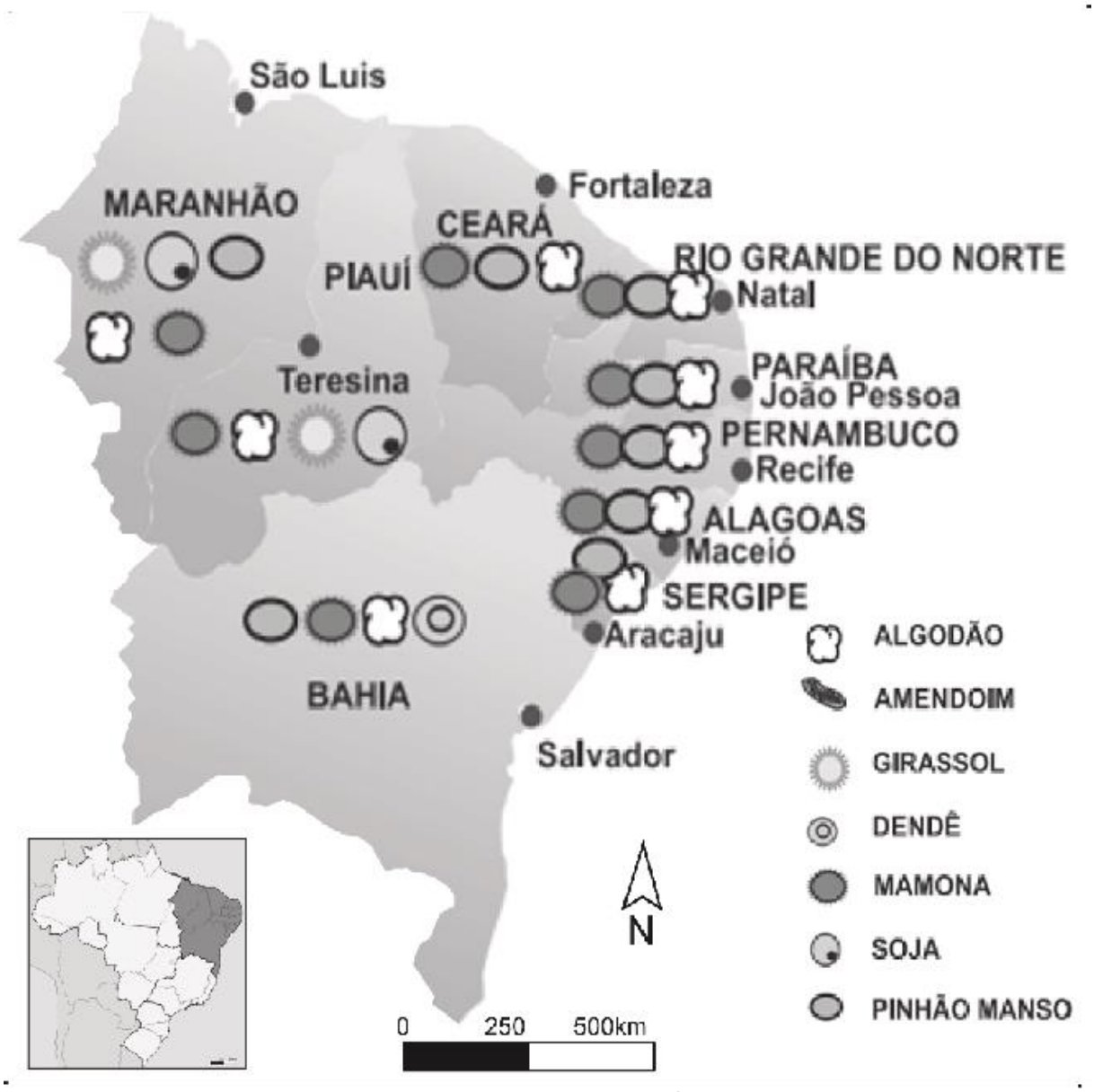
1.7.3 Exemplo de valor econômico: Caatinga

Dentre os biomas brasileiros, a Caatinga é, provavelmente, o menos conhecido pela Botânica e o mais desvalorizado, dada a reduzida exploração sustentável dos recursos naturais e a elevada proporção de terras desmatadas para pecuária, mas notória a importância e o potencial econômico que esse bioma apresenta, dada a sua imensa diversidade florística.

A Caatinga tem grande potencial representada pela sua biodiversidade vegetal e sua coleção ainda desconhecida de espécies para uso medicinal, agentes praguicidas, matérias primas para indústria química, alimentar, cosmética e farmacêutica (Guimarães Filho, 2012).

[8] Disponível em: <https://mises.org/es/wire/el-socialismo-es-la-mayor-amenaza-para-el-medio-ambiente>

Figura 18 – Potencialidade para a produção de oleaginosas na Caatinga



Fonte: researchgate [9]

Grande parte da população que reside na Caatinga explora sua biodiversidade para sobreviver, obtendo alimentação, remédios, forragem para os mais variados tipos de rebanhos, madeira para construções, entre outros (Loiola et al., 2012)

Por outro lado, existe a atividade humana não sustentável como a agricultura, o corte de madeira para lenha, a caça de animais e a contínua remoção da vegetação para

[9] Disponível em: < https://www.researchgate.net/figure/FIGURA-1-Potencialidade-para-a-producao-de-oleaginosas-na-Caatinga-contemplando_fig1_319414057>

a criação de bovinos e caprinos que vem levando a Caatinga ao empobrecimento ambiental.

1.7.4 Considerações finais

O desenvolvimento sustentável é aquele que atende às necessidades do presente sem comprometer as gerações futuras e ao longo de nossa pesquisa foi possível perceber grandes erros e furos que acontecem em meio a natureza, muitas vezes embaixo de nossos olhos.

"*A Criatura*" trouxe esta temática, sobre exploração sustentável para lembrar a aqueles que jogam que é possível existir uma exploração ao meio ambiente sem a necessidade de destruí-lo, além de lembrarmos que não existe um vilão em comum e heróis, somos nós que devemos fazer nossa parte e entender nosso lugar na natureza, dentro dela.

1.8 Equipe de desenvolvimento

Abaixo listamos as principais características do desenvolvimento de "A Criatura", com cada membro da equipe.

Na tabela que inserimos, decidimos organizar não por membros da equipe, mas sim por etapas de criação de jogo e as funções que foram exercidas, além de uma pequena explicação nas características, tanto para melhor organização quanto para uma melhor compreensão do arquivo.

Tabela 1 – Desenvolvimento de "*A Criatura*"

Etapa	Papel	Características da criação	Membro de equipe
Conceito	**Enredo**	**Elaboração da ideia inicial do jogo** usando a base temática que fora elaborada pela faculdade, no caso o meio ambiente. Neste momento, utilizamos da quebra do clichê para tentar lembrar sobre o fato de que qualquer exagero é prejudicial ao meio ambiente ou a população.	Ana Paula Fabbris de Toledo

	Mecânica e programação	**Diferenciais e estilo de jogo** que poderiam ser utilizados baseado no enredo inicial de “A Criatura”, com ajuda dos professores, conseguimos estabelecer a melhor ideia para o jogo, de forma que fosse fluido com a história e o que queríamos entregar, além de quais plataformas de programação e linguagem seriam mais adaptáveis para o jogo.	Ana Paula Fabbris de Toledo Suellen da Silva Hatakeyama
	Climatização do Jogo	**Clima, sentimento e entrega** que o jogo gostaria de passar para os jogadores. Neste caso, foi estabelecido sobre o clima de tensão e como isso afetaria os sentidos do jogador, principalmente na questão visual e no quesito sonoro.	Ana Paula Fabbris de Toledo Vitor Tadeu Oliveira Pontes Moreno
	Características Principais	Elaborar o **perfil do jogo,** aqui foi elaborado qual público alvo gostaríamos de atingir, plataforma, hardware, classificação etária, plataforma, entre outros.	Ana Paula Fabbris de Toledo Suellen da Silva Hatakeyama Vitor Tadeu Oliveira Pontes Moreno
Pré-Produção	**Game Design Document**	**Arquivo com todos os detalhes do documento**, todos os detalhes do jogo começaram a ser inseridos no pré-projeto.	Ana Paula Fabbris de Toledo
	Game Design	**Detalhamento do conceito de jogo**, aqui começamos a detalhar tudo que foi inserido no inicio de jogo, criando uma estrutura básica de arte, level, mecânica, som, motores utilizados, etc.	Ana Paula Fabbris de Toledo Suellen da Silva Hatakeyama Vitor Tadeu Oliveira Pontes Moreno
Produção	**Interface**	**Interface de *game play***, com personagens, itens e etc	Suellen da Silva Hatakeyama
		Interface de menu, com botões e *background*.	Ana Paula Fabbris de Toledo
	Cenário	**Cenário definido** no conceito e na pré-produção, totalmente em *3D* e em arte pixel.	Ana Paula Fabbris de Toledo
	Som, Efeitos Especiais	**Som e clima**, definidos no início do projeto.	Vitor Tadeu Oliveira Pontes Moreno
	Programação	**Mecânica de jogo**, utilizando o motor escolhido para simplificação e melhora de jogo	Suellen da Silva Hatakeyama

	Roteiro	**Toda a história do jogo**, com roteiro, falas, história entre outros.	Ana Paula Fabbris de Toledo

Fonte: Os autores.

1.9 Inspirações

Durante o desenvolvimento do jogo, além de games que já haviam sido jogados pelos membros também foram pesquisados e descobertos novos jogos pelo mesmo, sendo usado como inspiração para a construção de "*A Criatura*".

Inicialmente gostaríamos de lembrar de "*The Darkside Detective*", por mais que o jogo tenha um pequeno déficit de substância, nossa base de inspiração ficou para seu estilo gráfico em *pixel art*. Muito bem elaborado e com cores que pareciam fluir entre si, este jogo nos trouxe um pouco de inspiração para a ideia dos cenários em *pixel art* em *3D* além de sua forma de busca, passando o mouse por cima de itens para que apareça seu nome e em sequência possa ser clicado.

Figura 19 – Gameplay de "*The Darkside Detective*"

Fonte: Arkade [10]

[10] Disponível em: < https://www.arkade.com.br/analise-arkade-the-darkside-detective/>

Lembrando do abismo que acabamos encontrando, alguns jogos foram inspiração para o roteiro por sua qualidade e sequência e, entre eles está "*Ghost Trick*" e "*Day of the Tentacle*". Nestes dois exemplos de inspiração contamos com histórias investigativas bonitas e bem elaboradas.

É legal ressaltar que "*Day of the Tentacle*" teve seu jogo remasterizado de *pixel art* para um estilo vetorial, mas, ainda assim, mantendo sua trama e qualidade de história que havíamos captado como inspiração.

Figura 20 – Transição de estilo gráfico do jogo "*Day of the Tentacle*"

Fonte: Site oficial do jogo remasterizado [11]

Um jogo bem conhecido e que foi usado de inspiração foi "*Criminal Case*". Como referência principal para os momentos de busca de pistas, neste jogo temos um cenário onde alguns itens podem te levar a pistas e outros não e por esse motivo acabamos usando inicialmente de inspiração. Além de ser um jogo fácil, tem uma gameplay leve e conhecida por muitos.

[11] Disponível em: < http://dott.doublefine.com/>

Acabamos atualizando seu estilo de jogo parecido com a primeira referência citada, já que ao passar o mouse em cima seu nome aparece para que possamos investigar.

Figura 21 – Jogo "*Doki-doki Literature Club*", usado como referência.

Fonte: Wiki Doki Doki Literature Club! [12]

"Amor Doce" é um *Visual-Novel* de *Browser* muito conhecido entre os jogadores deste gênero mas, destacamos "*Doki-Doki*". Além do visual em *2D* com estilos gráficos que remetem aos desenhos japoneses, conhecidos como anime, "*Doki-Doki*" se destaca por divergir dos visuais-novel comuns como "*Amor Doce*". Neste jogo é possível passar por uma história que, em primeiro momento se parece com mais um dia de colégio até entrar em momentos de assassinato, suicídio e muito suspense.

Além das características visuais em *2D*, também usamos como base a simplicidade dos jogos *Visual-Novel* e suas interações com os personagens, criando conversas que, no geral, podem seguir caminhos diferentes dentro de um mesmo jogo.

---

[12] Disponível em: <https://doki-doki-literature-club.fandom.com/pt-br/wiki/Poss%C3%ADveis_Finais>

Ainda em “*Doki-doki*”, tentamos nos basear no clima de tensão e suspense para trazer uma melhor imersão do jogador, criando uma busca agitada por respostas.

Figura 22 – Jogo “*The Wolf Among Us*”, usado como referência.

Fonte: Techtudo[13]

Em “*The Wolf Among Us*”, além das interações e história com outros personagens que já destacamos em “*Doki-Doki*”, também existe um lado investigativo que foi captado para ser utilizado como referência.

Diferente de “*Doki-doki*” e “*Amor Doce*”, o clima de “*The Wolf Among Us*” é em sua grande maioria tenso e cheio de suspense, e seu lado investigativo está sempre em evidência na maior parte do tempo.

Além dos tópicos destacados acima, nos baseamos em “*The Wolf Among Us*” para as cores mais envelhecidas, com destaque em suas sombras, tentando trazer o sentimento de tensão que o jogo referido consegue trazer

[13] Disponível em: < https://www.techtudo.com.br/review/wolf-among-us-episode-2.html>

Figura 23 – Jogo “*Persona 4*”, usado como referência.

Fonte: Playstation [14]

Além do estilo visual das conversas, também utilizamos o visual *2D* de “*Persona 4”* que nos trouxe a inspiração para a criação de personagens no estilo desenho japonês, com traços puxados para o realista, sem muitos exageros nos traços.

Acabamos trazendo para nosso jogo algumas modificações, principalmente referentes a paleta de cores, retirando o aspecto mais claro e limpo de persona e substituindo para algo mais sombrio.

[14] Disponível em: < https://www.playstation.com/pt-pt/games/persona-4-golden-psvita/>

2 *GAMEPLAY* E MECÂNICAS

2.1 *Gameplay*

Com uma *gameplay* simples, “*A Criatura*” consiste inteiramente a ser um jogo de *click*. Dentre as opções é possível utilizar esse tipo de mecânica para descobrir objetos (após passar com o *mouse* por cima é possível saber seu nome e se é clicável), passar *chat,* conversar e escolher opções, como as conversas de chat e escolha de blocos e objetos.

É possível também ter acesso em qualquer parte do jogo para seu diário, com sua ficha de descobertas. Sempre que algo é descoberto, como histórias, diálogos e alguns papeis, aparecerá no diário de anotações.

Figura 24 – Busca de itens em “A Criatura”

Fonte: Os autores

2.2 Progressão do jogo

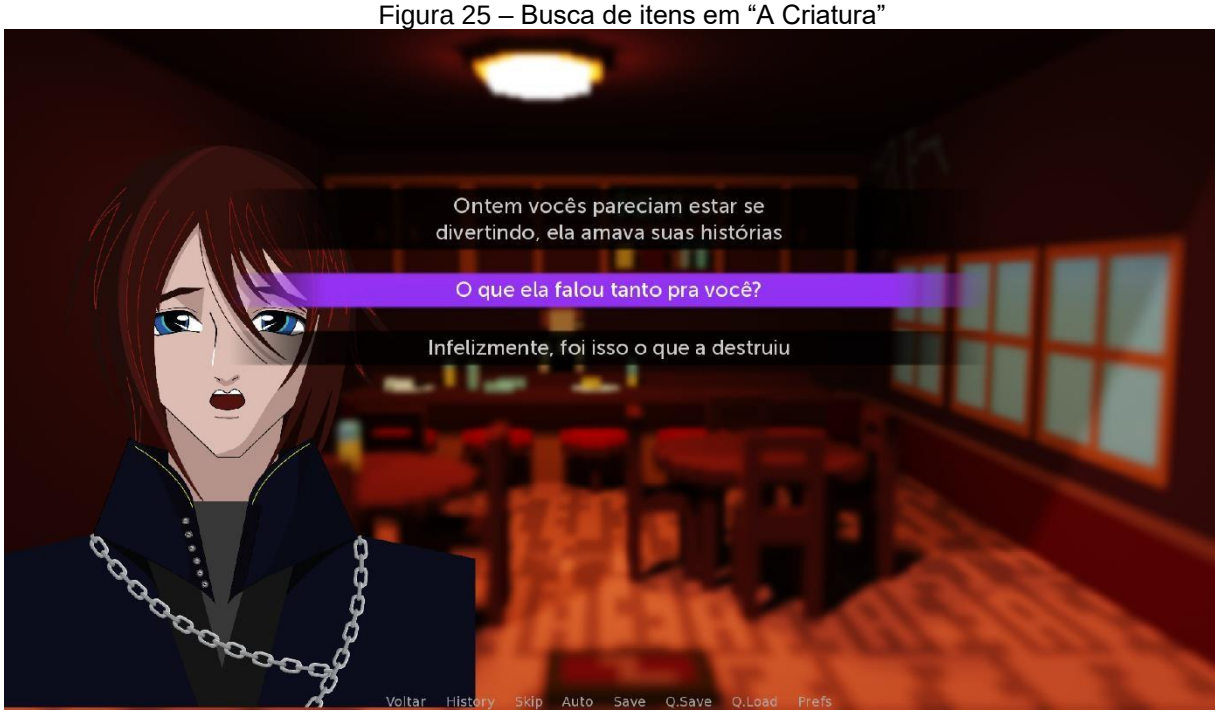
O jogo, em sua maioria, tem uma progressão linear. No início do jogo será apresentado um pequeno resumo sobre o que está acontecendo e o jogador irá adquirindo entendimento da história, interferindo diretamente no personagem.

Durante a progressão poderá ser ganho alguns arquivos importantes sobre a história, sendo eles diferentes dependendo de sua escolha em diversos momentos. É preciso lembrar também que o final do jogo se torna diferente em resposta para cada jogador e o que o personagem escolher, mas o ensinamento será o mesmo.

2.3 Estrutura de missões/desafios

Neste jogo não há ação de personagem no quesito andar, guerrear e lutar, mas as missões e desafios se dão a conseguir acertar as respostas do personagem. Será possível espionar, criar distrações e juntar pistas para que o jogo continue.

Figura 25 – Busca de itens em “A Criatura”



Fonte: Os autores

2.4 Objetivos do jogo

Inicialmente o objetivo do jogo se dá pela descoberta da morte da esposa do personagem principal. Durante a história, quando pessoas e coisas vão se *linkando*, o objetivo muda gradualmente e o jogador irá entrando em um universo místico e necessitando não só descobrir o que enfrentará, mas como ajudar a melhorar o “mundo”.

Além do objetivo principal, o jogador precisará usar de habilidades de conversa, distração e manipulação para que consiga retirar informações importantes dos *NPC*’s e dar continuidade a história, também precisará descobrir pistas, senhas e arquivos para que o jogador avance.

2.5 Mecânicas

Abaixo listamos todas as mecânicas que podem ser feitas pelo jogador.

Tabela 2 – Mecânicas de jogo de “A criatura”

Mecânica de Interface	
Menu de Inventário	Dá acesso aos arquivos e história já descobertos pelo jogador. Neste local é possível apertar em “setinhas” para passar a história e escolher quais arquivos quer ler. A interface abrirá grande na tela, como um diário, desfocando o fundo do cenário atual. Além dos arquivos é possível acessar todos os itens importantes do jogo.
Menu de configuração	Terá a opção de salvar, volume, linguagem e sair
Mecânica de cenário	
Nome dos itens	Ao acessar o cenário é possível passar o mouse por cima dos objetos, assim liberando qual item está procurando e o que ele é.
Clicar nos itens nomeados	Ao clicar nestes itens, eles aparecerão em 2D Vetorizado na interface e uma pequena descrição surge, falando um pouco mais sobre o que aquele item é ou memórias referentes a ele

Itens comuns	Os itens comuns, ao fechar, fará o jogador voltar ao cenário.
Itens com *chat*	Itens com *chat* ativarão um pequeno *chat* investigativo, como por exemplo, buscas entre livros ou arquivos diferentes até encontrar pistas
Itens de inventário	Alguns itens, ao serem descobertos tanto pelo click quando pelo chato, irão para o inventário, aparecendo assim a pista descoberta como novo Capítulo ou 3/1, 3/2, 3/3.
Personagens	Os personagens ativarão um chat
Mecânica de chat	
História	A história do jogo será passada com um *click*. Não precisará fazer escolhas e somente acompanhar a narrativa da história.
Chat sem alternativa	O *chat* sem alternativa funciona parecido com a história, sua única diferença será que se deve posicionar o mouse, direcionando ao quadrado de onde está o *chat*
Chat com alternativa – escolha única	Neste *chat* com alternativa, deverá escolher uma das 3 respostas que aparecem na tela do jogador, ao escolher a resposta errada, o *chat* terá um final e se fechará, reiniciando novamente as escolhas. Caso faça a escolha certa, o jogo dará continuação.
Chat com alternativa – mais de uma escolha	Assim como o *chat* de escolha única, o jogador terá que clicar em uma das alternativas para continuar a história, mas, além de escolhas erradas, duas escolhas darão caminhos alternativos, narrados de formas diferentes no jogo. Assim que terminar a parte alternativa, o jogo dará continuidade.

Fonte: Os autores

2.6 Fluxo de Movimento

Não existe movimentação de personagem, uma vez que é um jogo de *Point-and-Click*, e também não existe física, já que os objetos estarão fixados no cenário, para dar movimento e “expressão” ao jogo, utilizamos de expressões de personagens que mudam

conforme suas falas, assim como mudanças em objetos caso sejam destruídos ou modificados, assim como os cenários.

2.7 Objetos

As interações se dão totalmente como ações diretas (*click*) e narrativa (*chat*). Abaixo, listamos todos os objetos por cada cenário.

Tabela 3 – Objetos

Cenário	Nome do Objeto	Descrição apresentada durante o jogo	
Cidade Principal	*Sua Casa*	Acesso a sua casa	Voltamos ao nosso ponto inicial, por onde eu devo procurar?
	Masafera's Bar	Acesso ao Bar do Chad Masafera	
	Escitório de Susana	Acesso ao Escritório da Susana	Susana era tão metódica. Suas mãos eram delicadas e ágeis, suaves e precisas; este escritório é prova de suas características tão peculiares e belas. Sempre fora organizada, arrumando até suas roupas por cores. Um cheiro suave de bosque, como estivéssemos em um campo, embrenhou-se no local, a natureza parecia ter feito uma visita a minha, para sempre, mulher.
	Casa da Yeda Augustine	Acesso a Casa da Vovó Yeda	Precisei bater a porta algumas vezes até que a sorridente idosa me atendesse. Sua residência tinha um cheiro suave de lavanda. A natureza parece estar em todo o lugar.
	Prefeitura	Acesso a Prefeitura e seus interiores	Sons de campainha e interação direta com o cenário!

	Estação Policial	Acesso a estação policial e seus interiores	Estou feliz que somente a Hofstill está aqui.. Ela ajudou muito nas buscas de Susana.. Bem, até onde deu.
	Trem	Acesso a Jotur Beach	O cheiro de maresia. Você amava, não? Não podia falar que vínhamos a nosso pequeno refúgio que seus olhos brilhavam e sua ansiedade passava a todos, marcando em calendários e contando os dias para ir até Jotur.
Sua Casa (1)	*Livros na estante:* • *vermelho* • *azul* • *roxo*	Lovecraft... Isso enlouqueceu Susana. Lembro-me de suas teorias por toda madrugada, seus sonhos bizarros.	
	Quadro na parede	Nossa pequena casinha em Little River Beach, passamos por tantos momentos especiais por lá. É uma pena que a natureza não nos deixasse ficar por tanto tempo.	
	Livro Preto	Traços, rabiscos. Parece que você deixou um diário limpo por aqui. Este é o melhor lugar para deixar suas anotações, parece até que deixou pronto para mim	
	Retrato na mesa	Essa foto é recente. Estávamos no bar aqui do lado. Você parecia tão inquieta. Chad adorava suas histórias, pequeno garoto. Poderia até ser nosso filho, não? **VOCÊ LIBEROU O BAR!**	
	Capacho	Move-se para a cidade.	
Masafera's Bar	*Chad (NPC)*	Inicia-se o chat com Chad. Recebe arquivo de Papel. **VOCÊ LIBEROU UM SEGREDO EM SUA CASA**	
	Capacho	Move-se para a cidade.	
Sua Casa (2)	*Livros na Estante:* • *Vermelho* • *Azul*	Parece que não há nada aqui.	

	Livros na Estante: • *Roxo*	Você encontrou um papel. Papel Abre com a senha “1 7 0 9”
	Retrato na mesa	Sinto sua falta
	Livro Preto	Acesso ao diário, igualmente ao símbolo do menu
	Quadro na parede	“Chad falou sobre acidentes estranhos, chalé. Nossas viagens sempre terminavam em um pequeno caos." "O quadro parecia estar fora de seu eixo, como se alguém tivesse mexido nele por várias vezes." "Ao movimentar o quadro, Alexander sente algo gelado encostar levemente na palma de sua mão... Como se tivesse algo ali." "Retirarei o quadro para verificar."
	Capacho	Move-se para a cidade.
Cofre	*Ao abrir, chave*	Fala: Essa parece a chave de seu escritório. Você deixou tudo preparado para mim, não? **VOCÊ LIBEROU O ESCRITÓRIO!**
Escritório de Susana	*Livros na prateleira*	Mesmo com tanta organização, esses livros parecem minuciosamente fora de ordem.
	Quadro com mensagem *Escrivaninha*	Quantas anotações, quantas pessoas. E, quem é essa senhora amigável? Talvez eu deva começar por aqui **Caso ainda não tenha clicado no quadro com mensagem / foto da senhora amigável:** Quanta coisa! Preciso de uma bússola, um porto... antes de começar a pesquisar
		Após clicar no quadro com mensagem e encontrar a foto da velhinha
		Investigar pilhas de arquivos - Suas mãos **investigar caderno de anotações -** **investigar folhetos na parede**

		remexem vagarosamente sem pensar, procurando informações sobre a senhora. Após alguns segundos você encontra um	Não há nada aqui.	**Caso não tenha aberto o arquivo da conversa:** Aqui tem muitos nomes e endereços, preciso do nome dela.
		pequeno arquivo com anotações e rascunhos corridos. Abre entrevista com Yeda Augustine.		**Após abrir os documentos:** Aqui tem um amontoados de endereço, vamos ver.. vamos ver. Aqui! Yeda Augustine. Irá abrir um bloco de notas com as seguintes informações: “Yeda Augustine. Rua Castanharis, 355”. E isso é do lado de casa! Eu nem acredito! ☺ **VOCÊ LIBEROU CASA DA VOVÓ YEDA!**
	Capacho	Move-se para a cidade.		
Casa da Yeda Augustine	*Quadro na parede*	Que pintura magnífica, é como se esta floresta fosse real.		
	Saída na cozinha	Ela estava preparando bolinhos, será que atrapalhei alguma coisa?		
	Vovó Yeda	Inicia Chat com a Senhora Yeda, liberando as memórias do Quadro!		

	Quadro na parede (2)	Entra na floresta. Como eu vim parar aqui? Espera.. Isso é dentro do quadro? Eu estou na floresta? Não, isso são as memórias de Yeda. Talvez eu consiga descobrir algo aqui.
	Capacho	Move-se para a cidade.
Floresta do Quadro	*Árvores*	Vozes pareciam cochichar ao meu redor, era como se os animais conversassem entre si, com medo de serem vistos. Porque parecia que olhavam tanto para mim? Ventos sopravam e balançavam meus cabelos, me obrigando a segurar minhas vestes fortemente. Ora quente e úmido, ora sedento e frio. Era como se as pequenas vozes brigassem para escolher a temperatura ideal de seu misterioso lar. O cheiro de relva imitava um humor. Um pequeno aroma agridoce surgiu, como risadas em um fundo quando uma folha, do tamanho da palma de minha mão caiu em meu rosto, me cegando por um tempo. O Aroma de frutas então se apossou do lugar, trazendo uma paz interior a qual nunca havia sentido. Então o aroma mudou bruscamente, o odor amadeirado e anafado se espalhou, causando um frio na espinha. A floresta estava com medo, algo estava para acontecer.
	Vagalumes	Vagalumes dançavam e iluminavam a floresta, ora brilhando, ora sumindo, como luzes de casas em uma noite de inverno. Seus movimentos pareciam felizes e se apresentavam para algo, talvez um deus, tentando deixá-lo feliz. Sua apresentação durou somente alguns segundos e então, pouco a pouco, cores ficaram frenéticas e com muita intensidade piscavam, até, de súbito, sumir.
	Flores	Eu nunca havia visto, em toda minha vida flores como essa. E olha que eu e Susana já havíamos visto espécies de todo tipo, de todas as formas. As flores bioluminescente iluminavam um caminho para o âmago da floresta, entre as árvores mais espessas. As flores que pairavam a minha frente pareciam perder seu brilho devagar, enquanto as flores mais distantes mantinham uma cor persistente e viva, como se passos houvessem sido dados em direção do interior da floresta. Um pequeno zumbido parecia ser emitido das cores, em tons diferentes, incompreensíveis aos ouvidos humanos, mas

		totalmente compreensíveis quanto ao seu chamado. Era como se meu nome fosse falado em uma língua muito antiga. No mesmo momento em que caminhava em direção a trilha de flores, o pequeno zumbido pareceu parar tornando-se estridente e forte. Precisei tapar meus ouvidos por alguns segundos até que os mesmos parassem, juntamente com sumiço espontâneo do brilho das flores.
	Animal Mistico	Um grande animal quadrúpede se escondia nas sombras das florestas, como se decidisse se valia a pena se mostrar. Era grande e praticamente não emitia sons. Seus olhos brilhavam ao fundo, como se todas as galáxias estivessem escondidas em seus olhares que, aliás, se formavam de dois pares de olhos e não somente um. Por um pequeno momento, se despercebido, se passaria por um grande cavalo, acima da média de seu tamanho, mas havia algo a mais. O ser foi se aproximando e pude perceber, de relance alguns detalhes sobre ele. Sua pelagem parecia marrom, seus olhos realmente pareciam universais e… De repente um som, um grito de pavor, surgiu de onde o animal vinha até que duas sombras apareceram atrás do grande e divino animal. Ele parecia querer se soltar, mas não conseguia e os homens o seguravam com violência. Eu queria me mover, eu queria correr atrás mas algo me deixava totalmente paralisado, foi quando percebi que eu estava no lugar da criança Yeda, a criança que viu tudo aquilo acontecer e travou seu corpo, de seus pés aos seus olhos, de medo. Tentei forçar minha vista para o que estava acontecendo mas não conseguia ver o rosto dos homens que estavam fazendo aquilo, quase perdi minhas esperanças mas então, um último grito de ajuda, com um grande clarão me mostrou o que eu precisava ver: nas roupas daqueles homens estavam um símbolo conhecido, algo que eu via todo dia em minha cidade; o símbolo do governo.
Escritório da Susana	*Livros na Prateleira*	Porque me chamam tanta atenção? Mas eu não tenho tempo para me divertir lendo, preciso procurar algo sobre a prefeitura.

(2)	*Quadro de Avisos*	Ligar para a P.E? Não seria nossa Prefeitura? Agendar consulta.. Talvez Susana também tivesse ido atrás deles.
	Escrivaninha	**investigar caderno de anotações** Precisei mexer em algumas páginas para conseguir encontrar as anotações da prefeitura. Ao que tudo indicava, Susana apareceu lá por pelo menos três vezes e aqui estão as datas! Agora é só procurar nos documentos.
		Investigar pilha de arquivos Caso não tenha aberto o caderno de anotações: São tantos arquivos, todos eles poderiam ser da prefeitura. Após abrir os documentos: Vamos procurar.. Aqui! Ah, ela usou somente as iniciais do prefeito **[ler documento 1] [ler documento 2] [ler documento 3]**
		Investigar folhetos na parede Ah aqui! O número da prefeitura estadual! [abre folheto] P.E Ontonagon +69 5500 008 23 Abre chat com a Prefeitura **VOCÊ LIBEROU A PREFEITURA!**
	Capacho	Move-se para a cidade.
Recepção Prefeitura	*Corredor*	Como este lugar é grande, mas não posso explorar, seria suspeito.
	Quadro Prefeito	Um quadro de Oman Silva. Há algo escrito ali “Prefeito de Osman Silva. Assumiu cargo após o antigo prefeito Fernandez e trouxe prosperidade a Ontonagon rapidamente.” Realmente, após assumir o cargo, tudo aqui pareceu mudar, vivemos um tempo farto na poca em que meus pais eram

		crianças e então, subitamente tudo mudou.
	Quadro prefeitura	Esse lugar parece de outro mundo, a prefeitura parece tão futurista ao meus olhos. Nunca entendi como aqui surgiu.
	Porta de madeira	Parece trancada
	Amélia	Amélia estava atendendo o telefone com grande frequência, anotando em seus papéis. Sua vida parecia muito ocupada. Inicia-se chat com Amélia Libera porta de vidro
	Porta de vidro	Caso não tenha clicado na Amélia: Acho que preciso falar com a recepcionista ali, deve ser a Amélia que me atendeu. Após clicar na amélia: Acesso a Sala de reuniões
	Capacho	Move-se para a cidade.
Salão de Reúniões	*Banner*	Um gráfico sobre os acidentes naturais, parece que eles têm crescido, será uma coincidência?
	Osman	Precisarei tomar cuidado com minhas palavras e minhas atitudes. Inicia-se chat com Osman Consegui abraçar Osman, pegando levemente a chave de seu bolso. Com certeza há algo em seu escritório.
	Porta	Volta a Recepção da prefeitura
Recepção Prefeitura (2)	*Corredor*	Como este lugar é grande, mas não posso explorar, seria suspeito.
	Quadro Prefeito	Um quadro de Oman Silva. Há algo escrito ali “Prefeito de Osman Silva. Assumiu cargo após o antigo prefeito Fernandez e trouxe prosperidade a Ontonagon rapidamente.” Realmente, após assumir o cargo, tudo aqui pareceu mudar, vivemos um tempo farto na poca em que meus pais eram

		crianças e então, subitamente tudo mudou.
	Quadro prefeitura	Esse lugar parece de outro mundo, a prefeitura parece tão futurista ao meus olhos. Nunca entendi como aqui surgiu.
	Porta de madeira	Antes de falar com Amélia Agora tenho a chave da porta, mas Amélia não me deixará entrar. Preciso distraí-la Após falar com Amélia: Acesso a Sala do prefeito.
	Amélia	Eu preciso de um plano para distrair essa mulher, se não, não conseguirei entrar no escritório. Inicia-se chat com Amélia Libera porta de madeira
	Porta de vidro	Não há nada mais para falar com o prefeito ali.
	Capacho	Move-se para a cidade.
Salão do Prefeito	*Bandeiras*	Gostaria de ter mais orgulho de onde moro… A bandeira de Ontonagon.. Vermelho e amarelo, essas cores estão me causando arrepio.
	Quadro do prefeito	Como ele consegue ficar tanto tempo olhando para o próprio rosto?
	Certificados	Certificado 1 “Honramos, Prefeito Osman Silva pela seus projetos de sustentabilidade no cenário mundial. Que seus feitos possam ser espalhados e seu nome conhecido a todos. Certificado de projeto “leis sustentáveis”
		Certificado 2 “Parabéns! Certificamos que Prefeito Osman Silva honrou com alegria e dedicação para ajudar a sobrevivência da fauna e flora local.”
		Certificado 3

		"Com muita alegria parabenizamos, Prefeito Osman Silva, por seus projetos educacionais sustentáveis, evitando que sua população destrua constantemente a natureza. Prefeito Osman Silva e seu filho e Delegado Fábio Silva por apreender veemente os causadores de baderna. Ainda, honramos a Família Silva por seus esforços em combater o mal e os destruidores de nossa bela fauna e flora."
	Papeis na mesa a direita	**se ainda não leu os certificados na parede:** Isso se parece com os certificados ali na parede. Talvez eu deva ler…
		após clicar nos certificados. tudo faz sentido.. os certificados são forjados pela própria prefeitura.
	Papeis na mesa a esquerda	**Se não ler o papel escrito na mesa a direita:** "Tantas cartas e comunicados por aqui, preciso de dicas para me focar"
		Após ler o papel escrito na mesa: "Parece que eles prenderam alguém e o prefeito e seu filho estão metidos com isso. Acho que sei onde procurar"
	Pilha de arquivos	**Se não leu os papéis a esquerda:** "Tem muita coisa importante por aqui, não tenho tempo para procurar em todas. Talvez naquelas cartas ali.."
		Após ler os papéis a esquerda: Com certeza, delegacia..
	Capacho	Volta a recepção da prefeitura
Estação Policial	*Cadeira*	Não tenho tempo para esperar.
	Parede de avisos	Pessoas desaparecidas, uma placa de convívio, uma de denûncia. Tudo parece "normal", até onde se pode dizer.
	Policial Hofstill	Estou feliz que somente a Hofstill está aqui.. Ela ajudou muito nas buscas de Susana.. Bem, até onde deu. Inicia-se chat com a Policial. Libera Porta de ferro.

	Porta de ferro	**Antes de falar com a Policial Hofstill:** Preciso entrar ali… Com certeza da melhor forma. Ainda não quero ser preso.
		Após falar com a Policial Hoftill: Acesso a cadeia
	Capacho	Volta a cidade
Prisão	*Senhor perturbado*	O homem se remexeu por alguns segundos, grudando suas mãos na grade e dando um grande sorriso. Entra em colapso Libera o trêm na cidade.
Jotur Beach (1)	*Conjunto de árvores*	Somente coqueiros refrescantes
	Pequeno portuário	Está amarrado e trancado..
	Casa	Entrar na casa
Casa de Praia	*Cama*	Nós esquecemos de arrumar da última vez que viajamos?
	Prateleiras acima da pia	**Antes de ter acesso a chave:** Há um vidro com uma papel dentro, mas está trancado, preciso da chave
		Após ter acesso a chave: A pequena chave foi usada para abrir o pote de vidro, revelando um mapa muito parecido com aqueles mapas do tesouro pirata.
	Prateleiras laterais	**Antes de ter as dicas do livro:** Ao investigar todos os potes não há nada dentro! nossas recordações foram tiradas.
		Após ter as dicas do livro: **Investigar Pote verde Oliva:** Descobre saquinho de iodo
	Porta retrato	**Antes de ter acesso ao lodo:** Nosso casamento.. Ah Susana. Nós planejamos tanto nossa história, interrompida por algo tão sombrio.. Que estranho. O quadro me parece melado, mas não há nada aqui.
		Após ter acesso ao lodo:

		Mensagem revelada Eu sei. Você deve ter muitas perguntas, mas deixei tudo pronto para você, não há espaço para contar. Dentro do baú você encontrará uma chave e o código está grifado nos livros. As letras. Verde, amarelo, vermelho, azul, roxo.”
	baú	**Antes de conseguir o código:** Não consigo abrir! Parece que precisa de um código
		Após conseguir o código: Senha revela uma chave prateada
	Livros abaixo da cama	**Fase 1** Mais lovecraft, mais histórias, mais fantasias. Será que existe algo aqui? (Investigar livros)
		Fase 2 Nova investigação de livros com uma senha
	Capacho	Volta para Jotur Beach
Jotur Beach (1)	*Conjunto de árvores*	**Arvores incorretas:** não há nada aqui
		Arvores corretas: Chave para desatracar o barco
	Pequeno portuário	**Antes de conseguir a chave:** Está amarrado e trancado..
		Após conseguir a chave: Meu corpo está tremendo, mas agora não tem mais volta. Vamos a ilha.
	Casa	Entrar na casa
Ghost Island/ Ma’ho	*Entrada do labirinto*	entrar no labirinto
	Saída do labirinto	uma caverna.. Eu.. eu estou ouvindo algo.
Entrada da caverna	*Luzes*	parece que existem mais pessoas aqui.

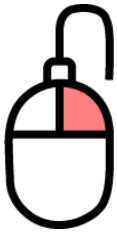
	Buraco no chão	esses visgos podem ser usados como corda envia o jogador para o interior da caverna
Interior da caverna	*água*	O rio parece iluminar tudo.
	Caverna a esquerda	Esse cheiro, essa calma. Me sinto no quadro da vovó Yeda.
	Caverna central	Vozes? Pessoas? O que está acontecendo ali?
	Caverna a direita	Vou precisar me agachar, que lugar estreito!
Caverna a esquerda	*Criatura*	**Antes de apagar as luzes** Há uma criatura ali.. Isso? Isso é um ritual?
		Após apagar as luzes **Conversa com a criatura:** 1 Quem é você? 2 O que aconteceu aqui? 3 O que é isso na sua barriga?
	Velas/Pentagrama	Tento assoprar as velas mas nada acontece. Elas parecem eternamente acesas.
Caverna central	*Altar*	**Antes de conseguir a fantasia** Ritual acontecendo, há uma pessoa ferida no centro
		Após conseguir a fantasia Acesso a espada
Caverna a direita	*Desenhos no chão*	Essa criatura. Você existe afinal
	Desenhos na parede	Assim que toquei as grandes pinturas na parede meu corpo se arrepiou, trazendo imagens a minha frente
	Folhas no chão	São anotações de Suzana…
	Baú central	Uma roupa? Isso parece uma fantasia enorme!

Fonte: Os Autores

2.8 Ações

As ações são feitas inteiramente com o *mouse* do computador para o jogador.

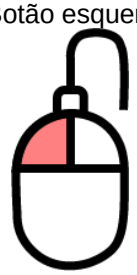
Figura 26 – Botão direito do mouse



Fonte: Os Autores

Clicar com o botão direito do *mouse* dá acesso ao menu do jogo, trazendo a opção de salvar seu jogo, modificar idioma e regular os sons e sair do jogo.

Figura 27 – Botão esquerdo do mouse



Fonte: Os Autores

O botão esquerdo do *mouse* funciona para a interação do jogo, ou seja, para passar de telas, selecionar os objetos, clicar em ícones e botões, além de avançar os *chats*.

Figura 28 – Botão Scroll (click)

Fonte: Os Autores

O botão *scroll* tem duas funções, caso seja utilizado como *click*, a caixa de diálogo aperta desaparece, focando somente no cenário atual.

2.9 Conflitos

No jogo não há um sistema de batalhas, com armas ou espadas e, por isso, decidimos manter esse tópico somente como “conflitos”.

Durante o jogo é possível passar por alguns conflitos entre personagens, sendo necessário conseguir dicas e respostas para continuação da história e para isso será preciso “estudar” o personagem a qual está se relacionando.

Um exemplo para isso são as respostas necessárias para conseguir informações com o Chad ou com o Prefeito da cidade. Enquanto, com um personagem, é preciso manter um relacionamento amigável e gentil, com outro é preciso agir com uma maior perspicácia para conseguir as informações corretas.

Esses conflitos são imensamente importantes para definir o perfil de jogo que queremos seguir e também para entender a personalidade dos personagens que tem teor educativo na história.

Figura 30 – Respostas diferentes em fase de jogo

Fonte: Os Autores

2.10 Opções de jogo

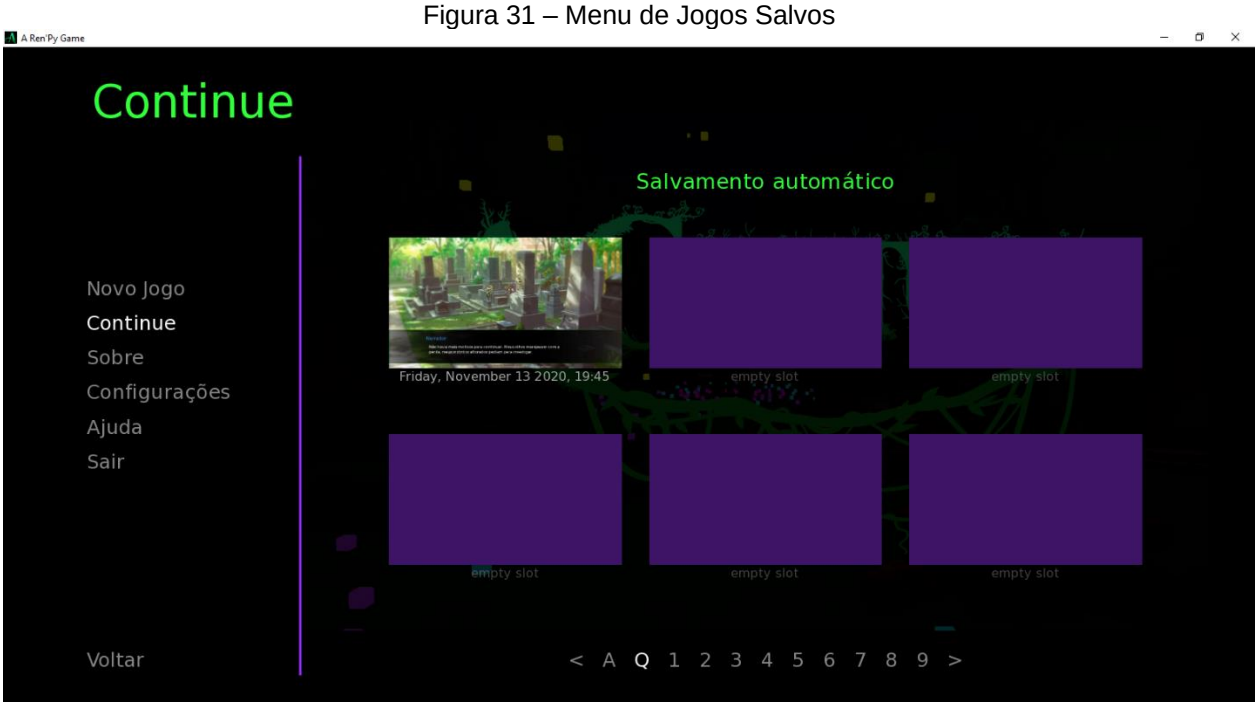
O jogo segue a linha de somente duas modalidades, sendo elas iniciar um novo jogo, com o começo da história ou continuar de onde parou, carregando o jogo anterior. Dentro do menu opções temos a escolha de alterar o idioma e manipular o volume, além das opções de crédito.

2.11 Salvar e *Replay*

"*A Criatura*" contém um salvamento automático que funciona desde o início do jogo, criando um save com horários marcados e a fase de onde parou. Também é possível, no menu de pause, salvar manualmente, para que possa salvar exatamente como deseja para ficar arquivado nos "jogos salvos".

É possível jogar novamente quantas vezes quiser e, mesmo que não exista um modo mais fácil ou mais difícil, é possível criar um rumo novo para o jogo, acessando novas respostas e escolhas e adquirindo novas informações

Figura 31 – Menu de Jogos Salvos



Fonte: Os Autores

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

O jogo é majoritariamente linear e não existem conteúdos que podem interferir diretamente na história, mas, ainda assim, é possível adquirir peças de diário diferentes dependendo de sua escolha durante o jogo.

3 ARTE DO JOGO

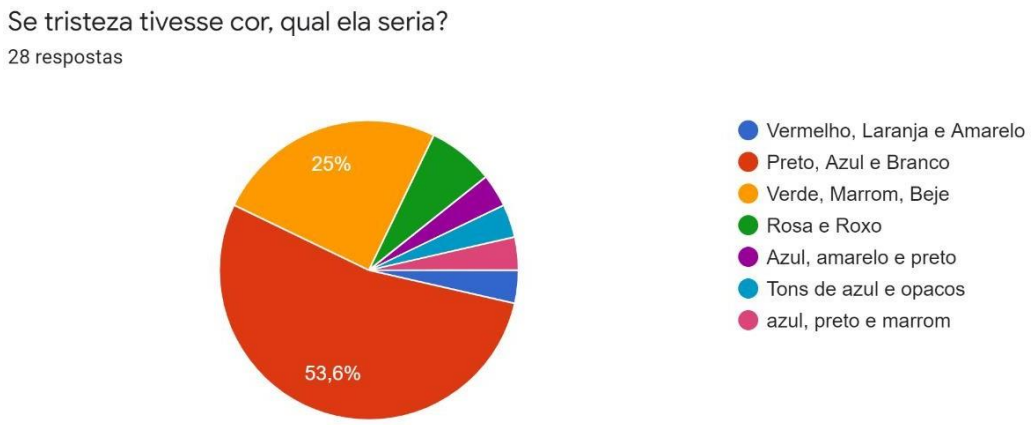
3.1 Elementos visuais

A arte de “*A Criatura*” segue duas linhas de estilos, mas mantém uma padronização.

Todo o cenário é levado a um estilo de *Pixel Art* de intensidade *8bits* com estrutura em *3D* e sua interface, assim como personagens e itens entram para um estilo *2D* Vetorizado.

Ao contrário de uma paleta única de cores, utilizamos paletas diferentes para cenários e personagens, tentando trazer com um pequeno estudo e pesquisa sobre a influência de cores e suas características mais aparentes.

Figura 32 – Pesquisa feita pelos membros da equipe



Fonte: Os Autores

Ao criarmos os personagens decidimos manter seus aspectos principais refletidos nas cores que foram utilizadas. Alex Pierre, o personagem principal a qual o jogador irá se identificar ao longo do jogo é um homem que acabou de perder sua esposa, revelando uma certa depressão e tristeza.

Ao mesmo momento em que Branco remete a paz, sendo pouco utilizado no personagem, trazemos tons de azul diferentes, movendo o personagem a um tipo de depressão interior que vai variando conforme a história se desenrola seu tom de azul

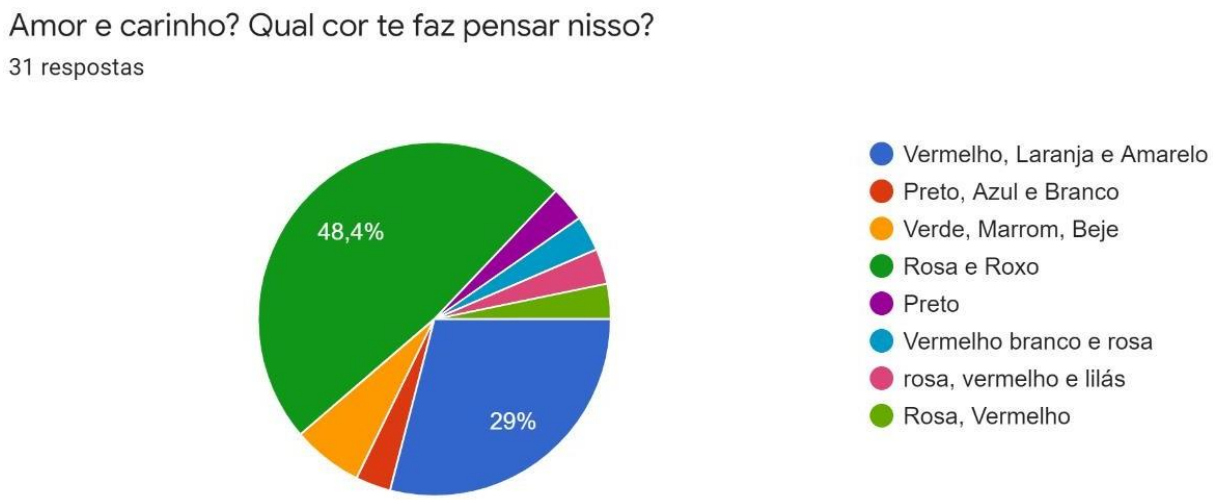
depressivo vai migrando para um azul mais claro, como se sua paz interior estivesse finalmente reinando.

Figura 33 – Concept Alexander Pierre

Fonte: Os Autores

Ainda como exemplo da pesquisa e Paleta de cores, utilizamos também os dados abaixo de nossa pesquisa para a criação de outro personagem, a Vovó Yeda.

Figura 34 – Pesquisa feita por membros da equipe



Fonte: Os Autores

A Vovó Yeda aparece no início do jogo, trazendo algumas mensagens e dicas

para o jogador. Nesse momento é descoberto algumas características da senhora, sua bondade, seu bom coração e aos poucos o jogador vão conhecendo a história da senhora. Decidimos usar, neste caso, algumas características físicas além da Paleta arroxeada, como por exemplo cabelos grisalhos, flores em um coque preso, tentando levar ao jogador uma senhora gentil, algo que possa lembrá-lo uma avó.

Outro momento importante para a senhora, que a levam a lembrar de uma avó são suas atitudes, como oferecer um chá.

Figura 35 – Concept Vovó Yeda

Fonte: Os Autores

Assim como os personagens, os cenários também têm suas características únicas, levando o jogador a ter uma autoavaliação sobre qual lugar está e o que pode ser encontrado ali, para isso utilizamos de conjunto de cores, iluminação, sombra e a própria característica dos objetos para remeter ao objetivo do cenário utilizado.

Para explicar melhor, iremos mostrar três cenários diferentes e detalhá-los.

Figura 36 – Casa de Alex e Susana

Fonte: Os Autores

O cenário da casa de Alex e Susana é carregado por algumas características específicas para o momento de jogo.

Decidimos trazer cores limpas para paredes e piso por conta do significado da casa: um lugar familiar onde vivia o casal. Por esse motivo mantivemos a lareira ligada, as cores dos móveis, o quadro de uma praia calma. Ao mesmo tempo, para o luto e certa depressão, é possível perceber que a iluminação do cenário é fraca e densa, com sombras escuras desenhadas ao fundo e um lustre que parece mal fazer efeito no cenário.

Essa jogada de cores, luz e sombra foi utilizada para trazer solidão ao lugar, lembrando uma casa tristemente vazia.

Figura 37 – Casa da vovó Yeda

Fonte: Os Autores

Para a casa da vovó Yeda, utilizamos da iluminação como maior fonte de informação para o jogador. Deixamos, ao contrário de outros cenários, um corredor aberto e escuro com a intenção de deixar claro que a senha mora sozinha e para a sala que o jogador se encontra, é possível ver a predominância dos tons amarelados, lembrando levemente as luzes de casas antigas ou até casas de avós.

A tonalidade de amarelo destaca as cores velhas do cenário, como paredes, chão e móveis, além das roupas arroxeadas da senhora Yeda.

Figura 38 – Escritório da Prefeitura

Fonte: Os Autores

Figura 39 – Pesquisa de Cores

Fonte: Os Autores

Ao contrário da maioria dos cenários apresentados, o escritório da prefeitura tem tons claros em sua maior parte do tempo.

Isso é explicado devido ao fato de que, lugares predominantemente claros, causam certo desconforto a algumas pessoas e por vezes remetem, como visto na

pesquisa, a um lugar falsamente bom.

Além das cores claras decidimos deixar o cenário da prefeitura propositalmente moderno comparado aos moradores da cidade, para trazer ao jogador um outro mundo, totalmente com que eles estavam habituados a viver.

3.2 Elementos sonoros

Existem quatro elementos sonoros que podem ser utilizados em filmes, clipes e jogos e dividimos eles em silêncio, voz, música e ruídos.

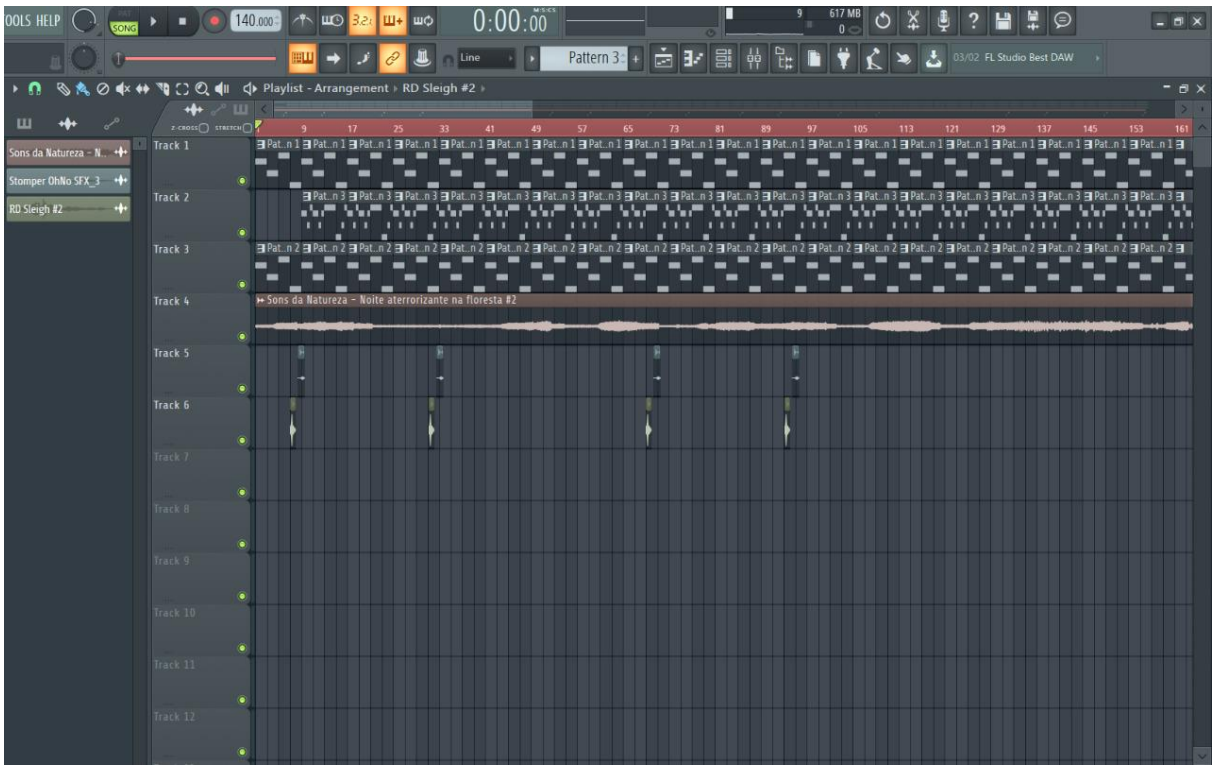
O Silêncio é usado normalmente para realçar situações fundamentais para a compreensão da narrativa, por vezes é utilizado para exemplificar ou elevar o estado de espírito de um personagem, por exemplo. Dado ao fator de que "*A Criatura*" se torna um jogo com um fluxo de imagens sem muita movimentação, em nenhum momento do jogo, é utilizado este elemento sonoro.

O Elemento sonoro voz é dado pelos diálogos que normalmente ocupam as falas dos personagens. Mesmo se tratando de um jogo de conversas e diálogos, não utilizamos deste elemento, já que uma das características principais para o jogador é expandir a imaginação, deixando-o imaginar qual a melhor voz, o sotaque e até a expressão sonora de cada personagem.

A música é a trilha musical e tem como objetivo contextualizar o tempo, emocionar, ironizar e complementar a narrativa de algo. A trilha sonora de "*A Criatura*" é imensamente importante e é usada em momentos marcantes para que não vire um jogo totalmente musical e perca a imersão que desejamos ao jogador. Utilizamos esse efeito sonoro em momentos de diálogos de tensão ou trilhas sonoras de menu, por exemplo.

Os ruídos são os efeitos sonoros que não equivalem a música ou diálogos e para criação de "*A Criatura*" é o elemento sonoro mais importante para a construção do jogo. Em todo momento nos deparamos com cenários diferentes, como casas de personagem, escritórios, lojas de conveniência ou bar e cada um dos cenários, mesmo com estilo visual igual necessita de uma ambientação diferente.

Figura 40 – Produção de efeitos sonoros de “*A Criatura*”



Fonte: Os Autores.

4 NARRATIVA, AMBIENTAÇÃO E PERSONAGENS

4.1 História e narrativa

"*A Criatura*" se inicia em um momento de luto e perda na vida de Alexander Pierre, um homem cuja esposa morreu em um trágico e misterioso acidente marítimo. Sua esposa falecida se chamava Susana e era uma amante de histórias de terror, mas, ao contrário de uma mera leitora, acreditava piamente que seres cósmicos dominavam e viviam no mundo, entre nós, à espreita para se erguer e destruir – ou talvez cuidar? – toda uma população.

Levado pela curiosidade e pelos instintos investigativos que sua esposa plantou em sua mente, Alex decide buscar uma resposta para tudo o que estava acontecendo. Era sabido que mudanças drásticas haviam acontecido a tempos e perduraram até o tempo atual, mas ao contrário do que os especialistas diziam, a resposta paranormal poderia fazer mais sentido do que a resposta considerada "pé no chão".

A Investigação de Alex o leva a várias pistas que foram plantadas por sua mulher, além de novas pistas e histórias que ainda não foram recolhidas. Sua jornada se inicia na sua casa, passando para o bar de um velho amigo até o levar a lugares mais distantes, como um templo perdido em uma praia e uma floresta desconhecida.

No decorrer da história, Alex, que se mantinha cético sobre criaturas místicas, começa a fluir junto com suas pesquisas e a acreditar nas mesmas crenças de sua mulher, procurando uma nova criatura que parece interagir com a raça humana e finalmente encontrando pistas importantes para o que parece ser uma solução. Antes, o que parecia ser somente uma investigação de um acidente, Alex começa a perceber que pessoas de renome, pessoas e seitas estão atrás de um mesmo objetivo: achar a criatura misteriosa.

A criatura se torna, acima de um mero animal místico, como o Saci, um animal misticamente cósmico, com influência direta na humanidade, no ser vivo individual e principalmente no grupo de humanos, deixando tudo de cabeça para baixo quando percebe, entre descobertas, que os maiores influenciadores do problema são as próprias pessoas e não a criatura em si.

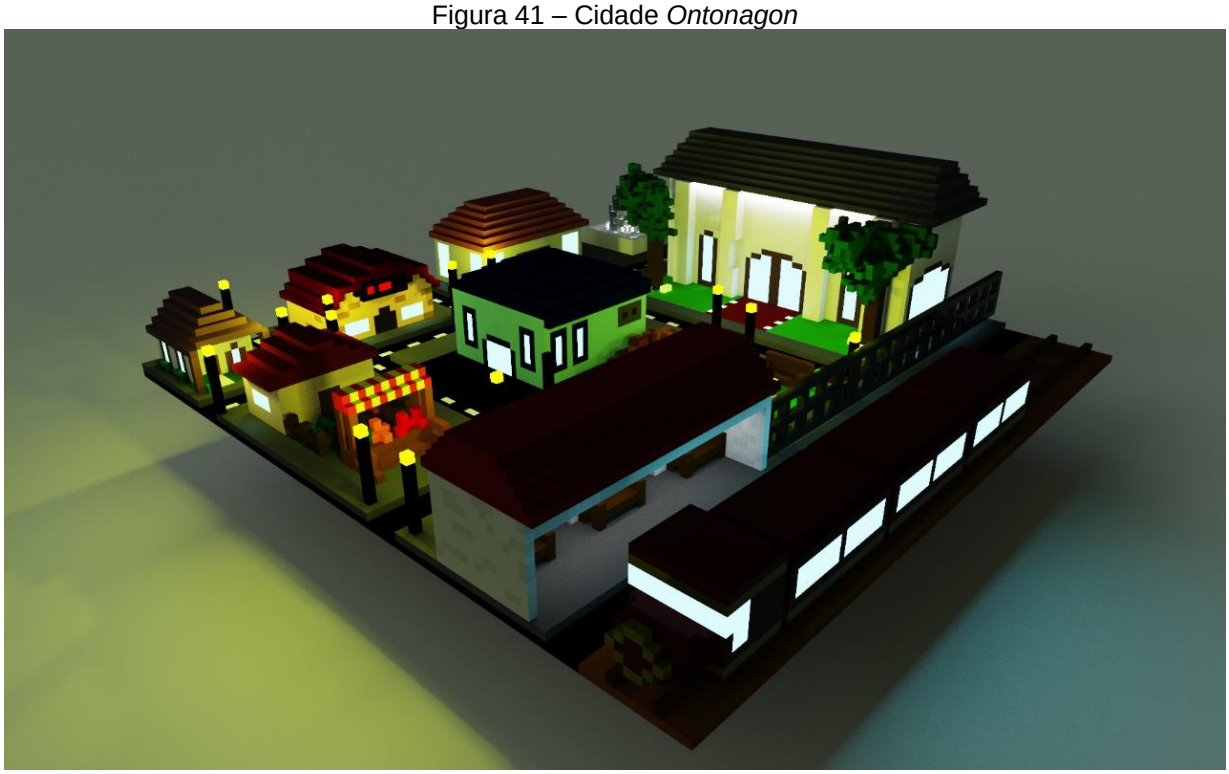
Neste momento Alex se vê contra dois grupos importantes: “os grandes” e “os fanáticos”. Os grandes têm como objetivo usar de qualquer forma e sem pensar nas consequências, dos poderes da mitológica criatura enquanto os fanáticos se cegam pelo poder da mesma e, como uma forma errada de proteção, o prendem, descobrindo então os verdadeiros inimigos de sua busca.

Quando Alex, no final de sua jornada, consegue descobrir o que aconteceu com sua mulher encontra finalmente a criatura, que sai das sombras e revela então, sua verdadeira identidade, seu nome e a razão pela qual ela é tão importante e é nesse momento que a criatura, grato pelo encontro, se curva perante Alex e ele tem três decisões a se fazer, com finais da história.

4.2 Mundo do jogo

A história do jogo se inicia em séculos passados, em um momento de mudanças climáticas e naturais, cheia de catástrofes e acidentes não desvendados na cidade de *Ontonagon*. Durante o clima tenso que paira na cidade, a vida de Susana, mulher de Alex, é tirada em um misterioso acidente em alto mar e este momento de luto leva-o a descobrir mais sobre sua cidade e seus arredores.

Figura 41 – Cidade *Ontonagon*



Fonte: Os Autores.

Ontonagon é uma cidade antiga, com construções que evoluem com o passar do tempo. Considerada a cidade principal de seu Estado *Saint Eyes*, onde se localiza a prefeitura estadual, Ontonagon é cercado por pequenas cidades e municípios arborizados e praianos.

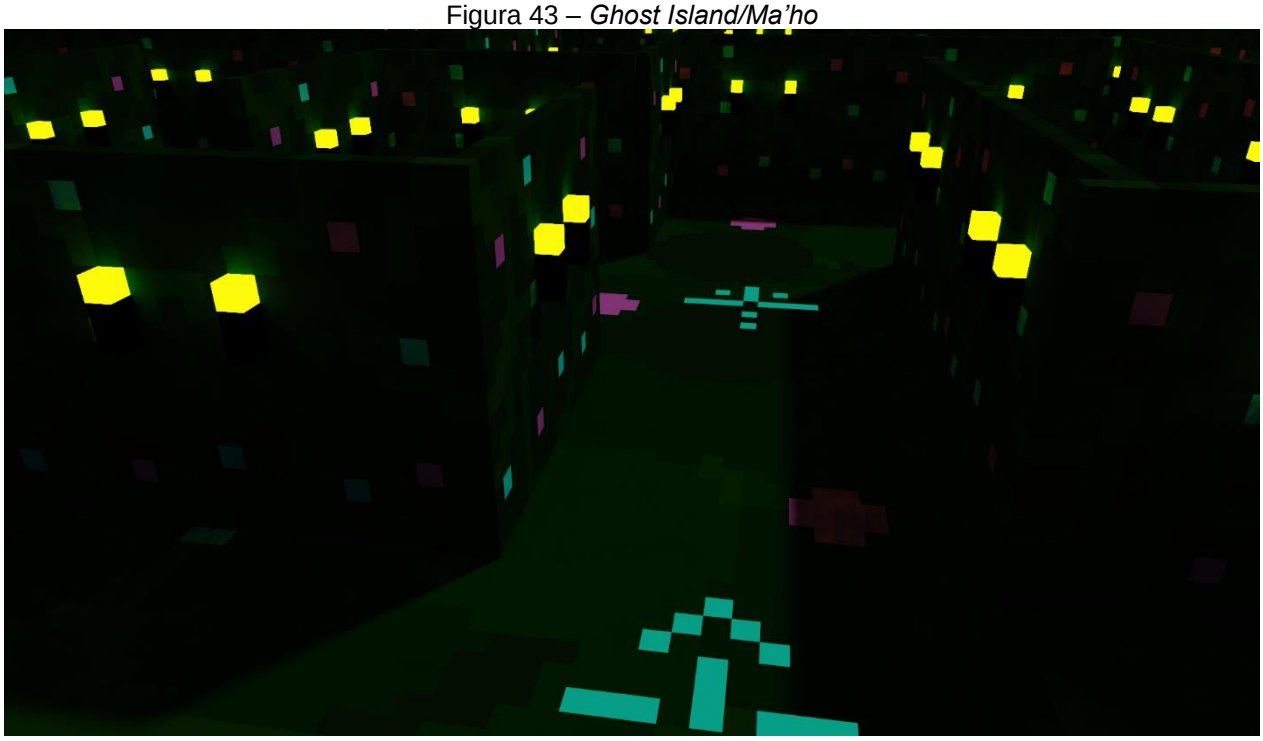
Vizinho de *Ontonagon*, outra cidade explorada será, em partes, *Jotur Beach*, uma cidade beira mar onde Susana e Alex mantem uma casa de praia. *Jotur Beach* é um local calmo e tranquilo, apesar da inconsistência de seu oceano e é considerado uma das praias mais bonitas de Saint Eyes, com grandes florestas tropicais, colinas, cavernas e ruinas de uma ilha inabitável.

Figura 42 – Jotur Beach

Fonte: Os Autores.

Ghost island é o nome dessa ilha, quando habitada por moradores Nativos era chamada de *Ma'ho*, mas após ser cercada por uma grande onda, a cobrindo por completo, todos seus moradores sumiram misteriosamente e por conta de boatos de luzes e vozes vindas da ilha, recebeu a alcunha de assombrada.

Figura 43 – *Ghost Island/Ma'ho*



Fonte: Os Autores.

4.3 Áreas do jogo

Todas as áreas do jogo são distribuídas entre as cidades e municípios de *Saint Eyes*.

Tabela 4 – Cenários do Jogo

Nome das áreas	Descrição
Cidade de *Ontonagon*	A cidade de *Ontonagon* é a cidade principal do estado de *Saint Eyes.* Abrigando a prefeitura Estadual, contém todo o inicio da história de "*A Criatura*", passando por cenários importantes do jogo. É uma cidade relativamente moderna, com uma estação de trem que interliga *Ontonagon* a todas outras cidades.
Casa de Alex e Susana	A casa de Alexander e Susana fica na cidade de Ontonagon e revela um clima de solidão. Somente com uma fogueira vivida acesa, a sala de estar da casa, ambiente explorado para o jogo, parece ter sua vida tirada com a morte de Susana.
Masafera's Bar	O Bar de Chad Masafera parece não ter evoluído com o passar do tempo e mantém um clima antiquado para um bar. Mesmo assim, Masafera's parece estar sempre cheio, com pessoas cantando e se divertindo, como se toda a população tentasse esquecer os desastres que o cercam. Mesmo com uma aparência antiquada, Chad consegue manter o clima família e receptivo que quer, tornando este cenário agradável ao quem o visita

Escritório de Susana	O escritório de Susana revela um pouco sobre a identidade da personagem, um lugar simples, tranquilo e totalmente organizado, com uma grande estante de livros, arquivos e pesquisas que pareciam ser rotineiras para ela. O escritório de Susana, assim como a casa do casal, recebe um clima de solidão em suas cores. No caso deste cenário, há grandes espaços entre todos os objetos, deixando tudo mais distante e vazio.
Casa de Yeda Augustine	Assim como o bar de Chad, a casa da Vovó Yeda mantém um padrão antiquado ao tempo e todas as características se tornam mais visíveis por conta de uma iluminação amarelada, com lâmpadas fortes e antigas.
Floresta do Quadro	A floresta pintada no quadro de Yeda se transforma em um novo cenário para ser acessado e, nesse momento, entramos em um cenário novo e mágico. No geral, o cenário é cercado por escuridão, com pouca visibilidade as árvores e isso leva a focar no que é bioluminescente: vagalumes voam entre as arvores, flores parecem guiar para um caminho longe de nossos olhos e a fundo, uma silhueta de uma criatura desconhecida aos olhos de Alex.
Recepção da Prefeitura	A recepção é a primeira cara sobre quem está controlando a cidade, mostrando um prefeito egocêntrico e megalomaníaco, com grandes quadros mostrando seu rosto e a própria prefeitura.
Sala de Reúniões	A sala de reuniões é totalmente moderna e foge do padrão antigo da cidade, como se o local estivesse mais evoluído. Neste momento, é preciso conversar com o então prefeito de *Ontonagon,* para retirar a chave dele e conseguir acesso á proxima sala/fase.
Salão do Prefeito	A sala do prefeito volta a ter o visual antiquado e antigo, mantendo o padrão de como a prefeitura sempre foi. É possivel perceber vários certificados falsos, arquivos ilegais e pesquisas que não deveriam ser feitas dentro da prefeitura.
Estação Policial	A estação policial é simples e clássica. Com uma pequena recepção, cadeiras espalgadas. O clima deixado dentro da estação policial é vazio, como se tudo ali estivesse abandonado e não houvesse interesse em evoluir. Somente uma policial está la dentro, deixando o jogador a se perguntar onde estariam todos os policiais naquela cidade pequena e, também, quantos policiais vivem ali ou porque.
Prisão	Assim como a estação policial, a Prisão mantém o padrão vazio, somente com algumas luzes surgindo de uma pequena janela e uma grande grade que separa os prisioneiros das pessoas. Nesse cenário tentamos manter um aspecto triste e melancólico além do vazio, trazendo uma sensação de angustia ao jogador.
Jotur Beach	*Jotur Beach* é um pequeno refugio seguro. Assim como o cenário de *Ontonagon* temos uma vista mais livre para trazer o aspecto de “cidade”. Ao contrário da cidade principal, nesta, contamos com um clima calmo de praia e com somente uma casa, onde Alex e Susana passavam seu tempo juntos.
Casa de Praia	Dentro da casa de praia colocamos as mesmas caracteristicas da casa de Susana e Alex, com o mesmo padrão de “gosto”. No caso da casa de praia, trouxemos uma iluminação de por do sol e um aspecto semi desorganizado, como um refúgio a cidade grande para que eles pudessem passar um tempo a sós.

Labirinto da Ilha Ma'ho	Os dois ultimos cenários são completos de elementos mágicos parecidos com a Floresta que está dentro do quadro da Yeda. O Labirinto é feito de pequenos arbustos que correm de um lado para o outro, com tochas acesas e simbolos mágicos no chão. Os simbolos brilham em azul e representam grande parte do que queremos transmitir sobre a criatura. Algo desconhecido e misterioso.
Caverna Misteriosa	O complexo de cavernas seguem o padrão já dito da Ilha. Ele contém sua parte superior, na entrada e um interior ao fundo totalmente diferente do que se é visto. Nele passamos por 3 fases diferentes em relação aos sentimentos humanos onde destacamos o futuro, presente e passado. O futuro na criatura, o presente com o ritual e o passado na história da ilha. Este cenário, apesar de mágico cria um misto de sensações trazendo a tona o corpo da mulher de Alex e a destruição causada pela obsessão humana.

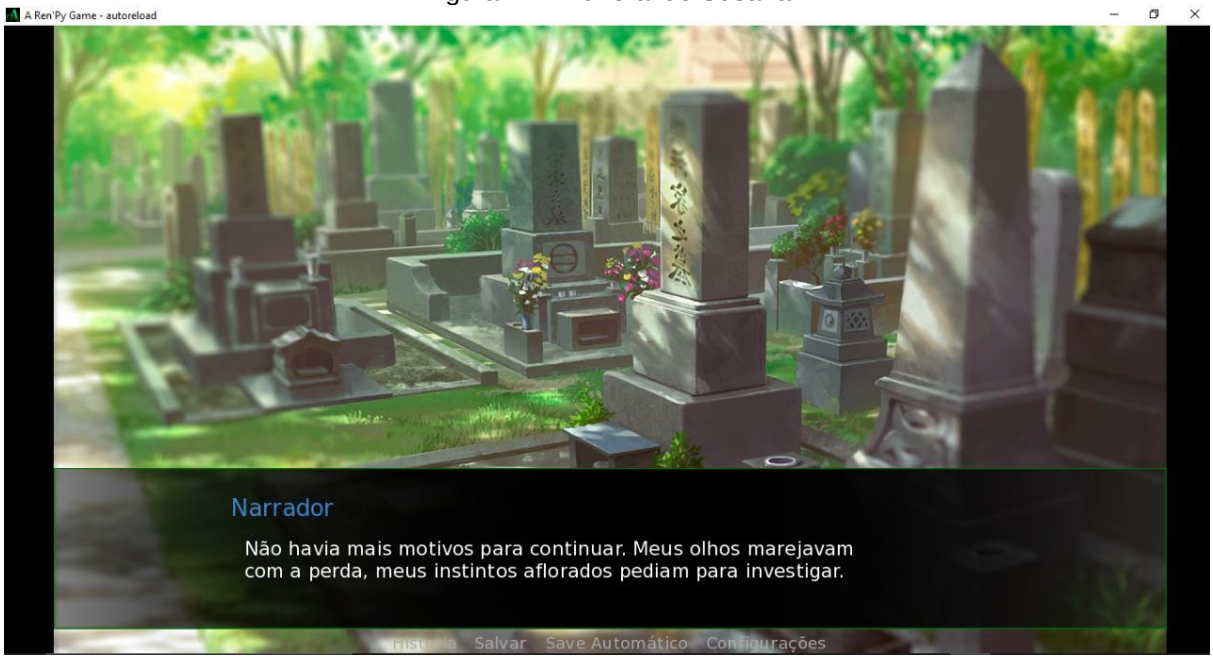
Fonte: Os Autores

4.4 Fases (níveis)

Abaixo deixamos descrito um breve resumo e objetivos de cada fase. Os objetos já foram colocados neste GDD, com suas descrições e funções no tópico 2.7 Objetos.

"*Não havia mais motivos para continuar. Meus olhos marejavam com a perda, meus instintos aflorados pediam para investigar. Susana sempre fora assim, disse para meu eu interior como se tentasse acalmar uma criança, eu havia pedido por tanto tempo para que parasse de esquadrinhar histórias mal contadas! Eu não devia.*
Não, não havia como controlar."

Figura 44 – Funeral de Susana



Fonte: Os Autores

Chamada de “Fase zero”, decidimos colocar o início do jogo, onde há uma pequena introdução a personalidade do jogo, a vida do personagem e ao momento em que está sendo inserido o jogador. Após uma breve apresentação, iniciamos então as fases jogáveis de “*A Criatura*”.

Fase um: “*Lar doce lar. É tão estranho entrar nesta sala sem você, Susana. Eu, eu realmente não sei por onde começar*."

Figura 45 – Fase 1, a casa de Alex

Fonte: Os Autores

A primeira fase consiste em um breve conhecimento sobre Susana e Alex e tem como objetivo ensinar brevemente as funções de jogabilidade básicas do jogo, ensinando a procurar pistas e liberar o Bar, ao clicar no quadro que se encontra na mesa de centro.

Figura 46 – Porta retrato de Susana e Alex

Fonte: Os Autores

Fase dois: "*Chad parece tão desanimado quanto eu. Limpava a bancada levemente, como se o tempo pudesse passar mais depressa para curar suas feridas. Eu o entendo, nós o amamos como alguém da família e Susana era quase como sua mãe*."

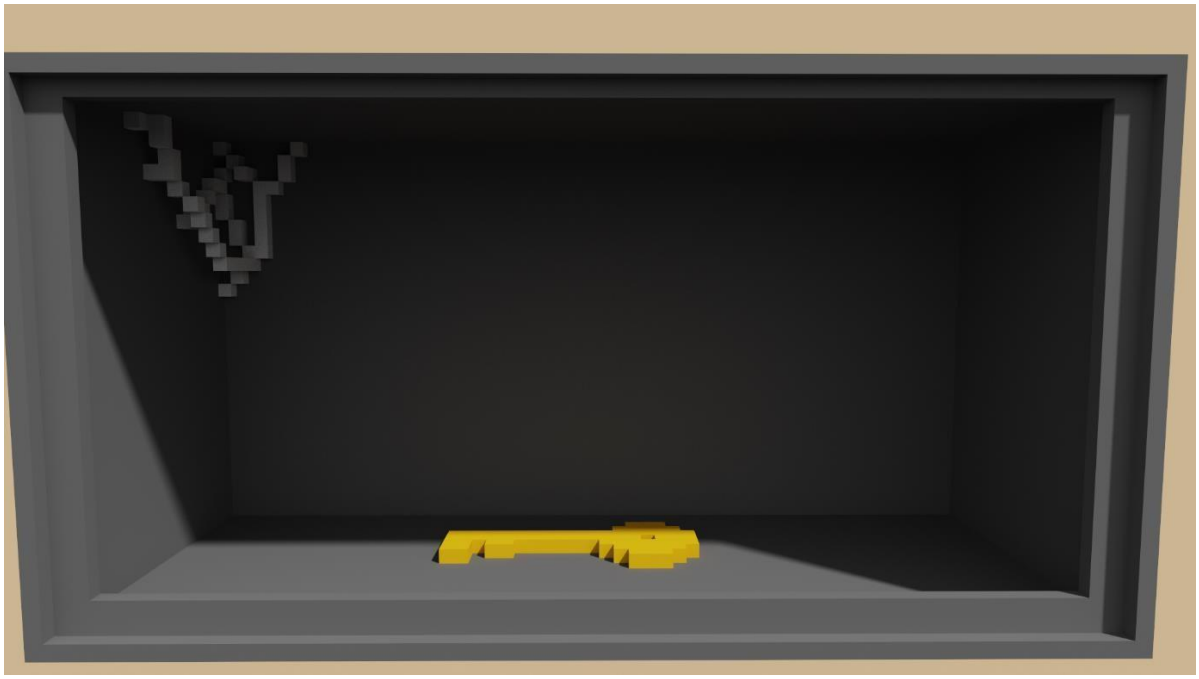
Figura 47 – Fase 2, Chad

Fonte: Os Autores

A segunda fase se passa dentro do bar onde o jogador entra em contato com a mecânica de chat, nesse momento é preciso conversar com Chad, o dono do bar para descobrir os planos de Susana e desbloquear a nova fase.

Fase três: "*Ao movimentar o quadro, Alexander sente algo gelado encostar levemente na palma de sua mão... Como se tivesse algo ali*."

Figura 48 – Fase 3, baú aberto



Fonte: Os Autores

Para a terceira fase será preciso voltar a casa de Alex, onde os objetos terão novas descrições e novas descobertas. Nesse momento é preciso encontrar um cofre, escondido atrás do quadro e acionar o código certo para encontrar a chave do escritório de Susana. Ao encontrar a chave, o jogador terá acesso a fase quatro.

Fase quatro "*Um cheiro suave de bosque, como estivéssemos em um campo, embrenhou-se no local, a natureza parecia ter feito uma visita a minha, para sempre, mulher*."

Figura 49 – Fase 4, escritório

Fonte: Os Autores

A fase quatro se encontra no escritório de Susana e descobrimos um pouco sobre seu trabalho. Dentre tantas informações espalhadas, o jogador precisará encontrar uma pista que a leve a algum lugar, e, quando que tem todas as informações, como nome e endereço da personagem Yeda, ao acessar todas as pistas, dará acesso a fase cinco.

Figura 50 – Dicas no escritório

Fonte: Os Autores

Fase cinco “*Precisei bater na porta algumas vezes até que a sorridente idosa me atendesse. Sua residência tinha um cheiro suave de lavanda. A natureza parece estar em todo o lugar*.

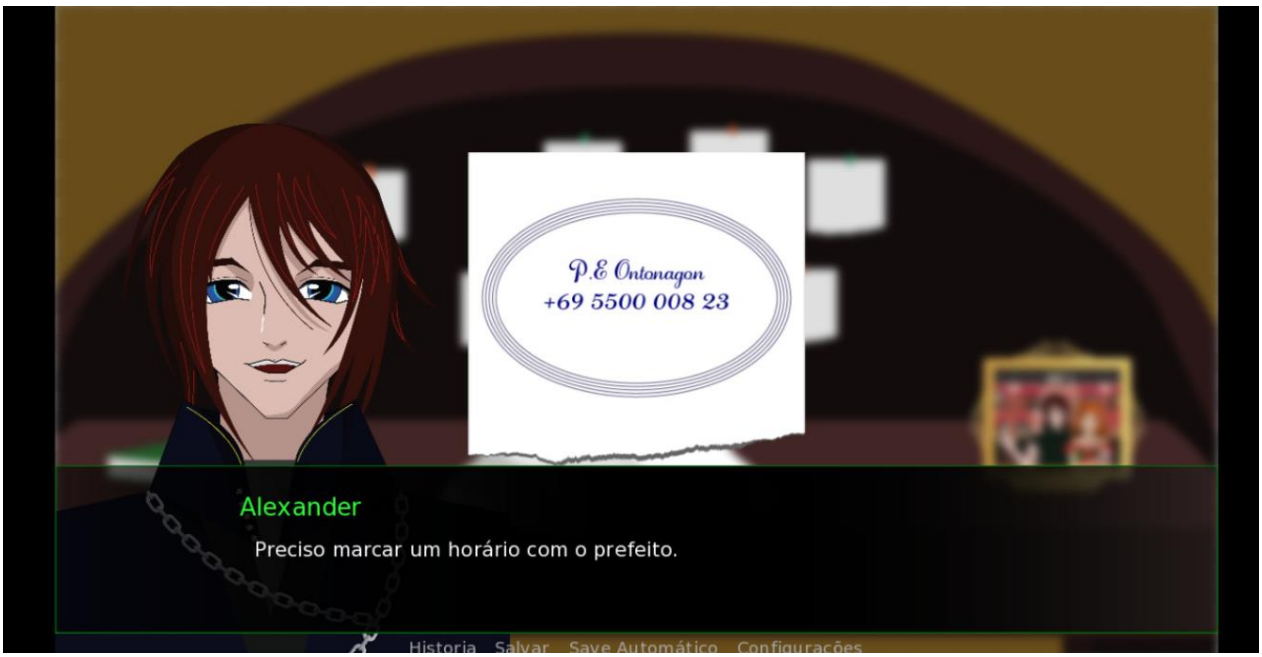
Figura 51 – Fase 5, Vovó Yeda

Fonte: Os Autores

A fase cinco se encontra dentro do cenário da casa de uma senhora e é, nesse momento em que temos um pequeno *chat* para conhecer a história da senhora. É preciso finalizar sua conversa para liberar suas memórias e acessar a segunda parte desta fase, com acesso diretamente no quadro ao lado esquerdo do cenário.

Fase seis “*Bom, ao que tudo indica, nosso prefeito está envolvido com esta criatura, Yeda Augustine e talvez esses acidentes mirabolantes que estão acontecendo.”*

Figura 52 – Fase seis, papeis descobertos



Fonte: Os Autores

A fase volta para o escritório de Susana quando, em meio a novas descobertas na casa de Vovó Yeda você precisa entender a relação do governo com a tão misteriosa criatura. Com algumas pesquisas nas ações de sua falecida mulher, é possível entrar em contato com a prefeitura e conseguir acesso a uma reunião urgente com o prefeito, abrindo espaço para a sexta fase, dentro da prefeitura.

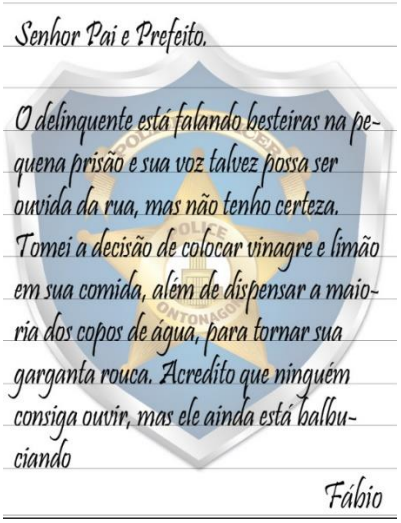
Fase sete *“Prefeito de Osman Silva. Assumiu cargo após o antigo prefeito Fernandez e trouxe prosperidade a Ontonagon rapidamente. Realmente, após assumir o cargo, tudo aqui pareceu mudar, vivemos um tempo farto na época em que meus pais eram crianças e então, subitamente tudo mudou.”*

Figura 53 – Fase sete, entrada do governo

Fonte: Os Autores

É na prefeitura que conhecemos três cenários diferentes: A recepção, a sala de reuniões e a sala do governo. Nesta fase é preciso passar despercebido com seu disfarce e conseguir, de alguma forma, o acesso a sala do prefeito onde descobrirá grandes mentiras e manipulações que o levarão a prisão de um homem descontrolado na cadeia. Após mexer em alguns arquivos é possível desbloquear a fase oito, dentro da academia de polícia.

Figura 54 – bilhete de corrupção



Senhor Pai e Prefeito,

O delinquente está falando besteiras na pequena prisão e sua voz talvez possa ser ouvida da rua, mas não tenho certeza. Tomei a decisão de colocar vinagre e limão em sua comida, além de dispensar a maioria dos copos de água, para tornar sua garganta rouca. Acredito que ninguém consiga ouvir, mas ele ainda está balbuciando

Fábio

Fonte: Os Autores

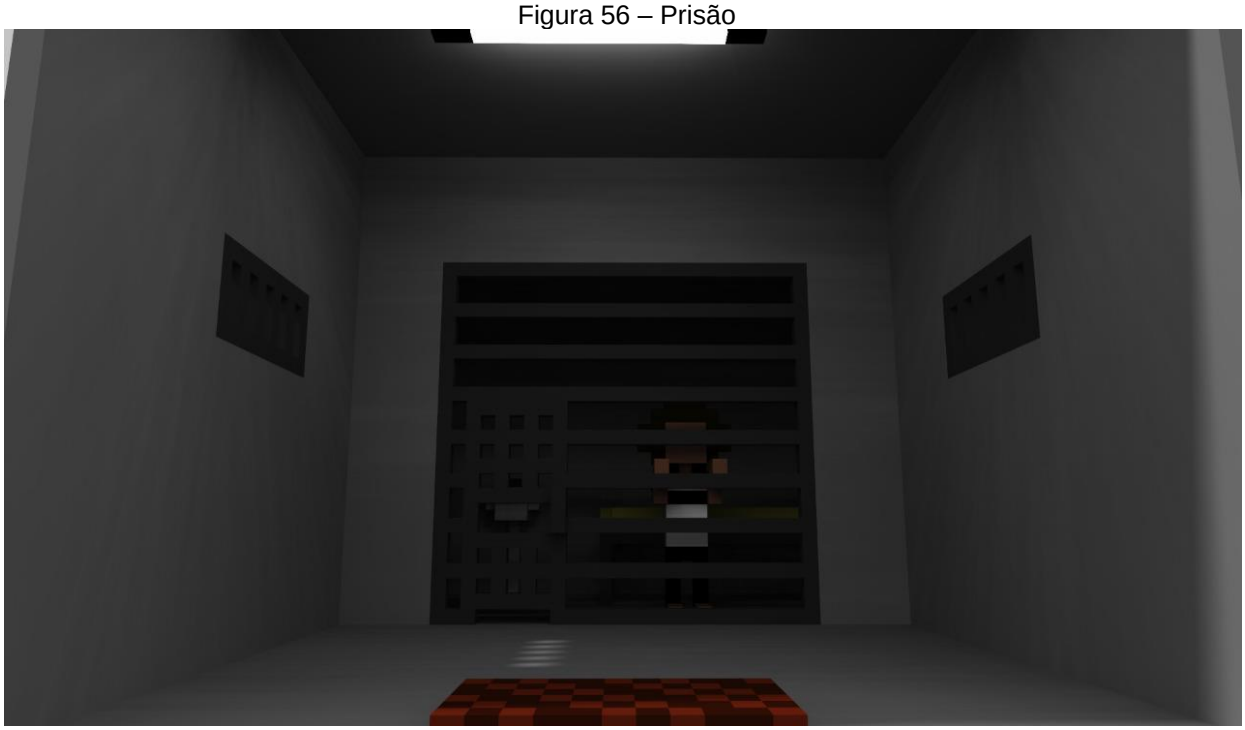
Fase oito *“Estou feliz que somente a Hofstill está aqui... Ela ajudou muito nas buscas de Susana... Bem, até onde deu.*

Figura 55 – fase oito, estação policial

Fonte: Os Autores

Na estação policial é possível encontrar uma amiga de longo tempo e adentrar a prisão, entrando em contato diretamente com um homem que participa de uma seita. Este homem diz palavras sem sentido, mas é possível perceber que se trata de Jotur Beach, onde Alex e Susana tem uma casa de praia para descanso. Após uma quase conversa com o homem é possível liberar o trem que dará acesso a esta casa.

Figura 56 – Prisão



Fonte: Os Autores

Fase nove *“Nosso casamento... Ah Susana. Nós planejamos tanto nossa história, interrompida por algo tão sombrio...”*

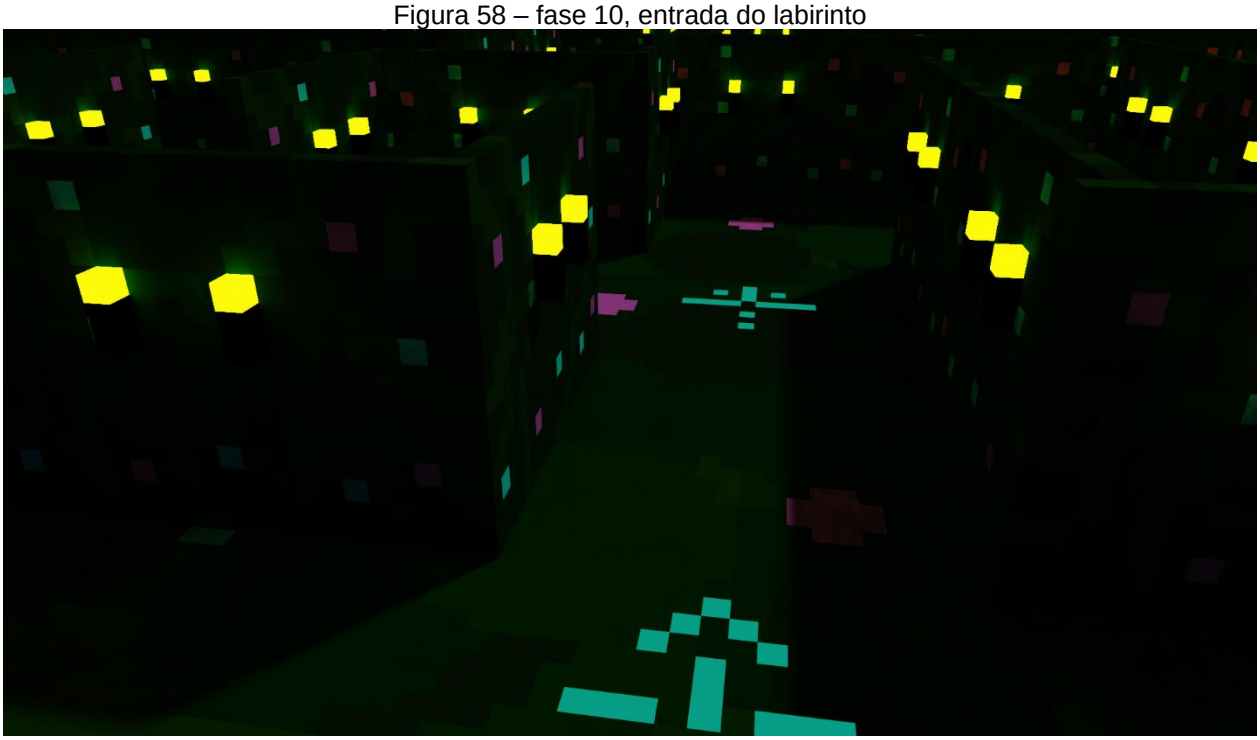
Figura 57 – fase nove, interior da casa

Fonte: Os Autores

A fase nove se passa inteiramente em *Jotur*, onde precisa-se liberar o pequeno bote para ter acesso a Ilha *Ma'ho*. Dentro de sua casa de praia é possível perceber dicas deixadas por Susana acessando livros, quadros e até arvores, onde encontrará uma chave. Este cenário dá acesso as fases finais do jogo.

Fase dez "*Está muito limpo para um lugar não habitado. Isso não me cheira bem…parece que há símbolos no chão. Eu preciso prestar atenção neles para não me perder*"

Figura 58 – fase 10, entrada do labirinto

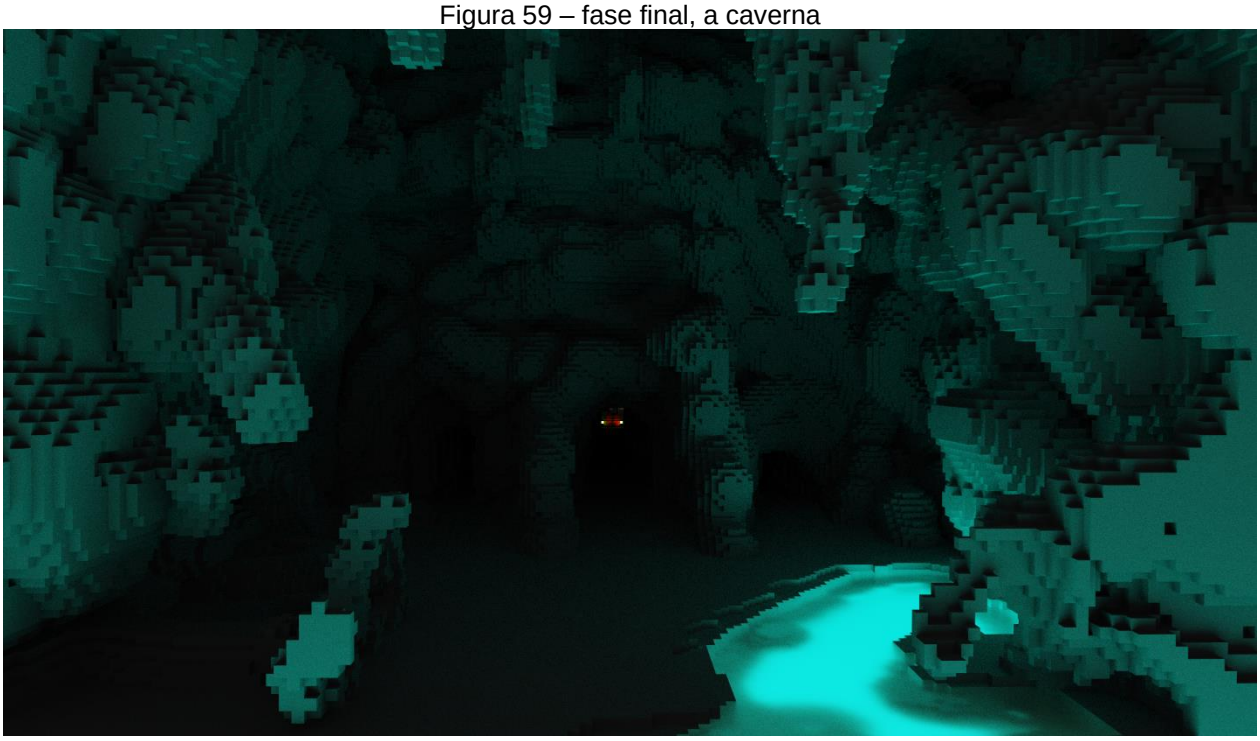


Fonte: Os Autores

Um jogo de labirinto é o tema da fase dez. Enquanto o jogado vai clicando em passagens é possível observar desenhos rústicos e misteriosos no chão, guiando o jogador levemente para que ele possa gravar onde está e onde já passou. O final do labirinto dá acesso a caverna e também a última fase.

Fase onze, ou fase final "*O lugar era mágico. Era como se eu tivesse atravessado o mundo para uma caverna paradisíaca.*"

Figura 59 – fase final, a caverna



Fonte: Os Autores

Um complexo de cavernas do espaço para fase final. Esta fase é a fase de descobertas. É preciso explorar todas as entradas e descobrir finalmente o que aconteceu com sua mulher, sobre os habitantes da ilha e mais sobre a seita do homem que havia sido aprisionado.

É também aqui onde você escolhe o destino da criatura e, por consequência, do futuro. É a fase que representa o começo, meio e fim, presente, passado e futuro e principalmente o poder humano sobre a natureza.

4.5 Personagens

Figura 60 – Alexander Pierre

Fonte: Os Autores

Personagem principal de “*A Criatura*”, Alexander Pierre (também chamado na maior parte do tempo como “Alex”, é um homem viúvo de meia idade. Era casado com Susana até perdê-la recentemente em um acidente em meio alto mar e mesmo após sua perda, se manteve um homem íntegro.

Alex tem cabelos castanhos cobre, levado para uma tonalidade mais escura e olhos azuis. Normalmente está sempre com um sorriso sereno em sua face, trazendo uma paz interior para quem o conhece. É um homem inteligente e quieto, ao contrário de sua esposa, se comunica pouco e tem um número pequeno de amigos.

Na história, conhecemos cada vez mais de Alex, conhecendo suas intenções e personalidade e, enquanto nos aprofundamos na mente deste homem, criamos um apego emocional a sua história, seus pensamentos e suas emoções.

Figura 61 – Chad Masafera

Fonte: Os Autores

Chad é um menino com poucas décadas de vida e um grande amigo de Alex e sua esposa. Seus pais morreram quando criança e foi criado pelo seu tio-avô, mas, desde criança, passava muito tempo com Alex e Susana e foram os dois que o apoiaram cuidar do bar de sua família, quando seu tio-avô desapareceu.

Tratava Alex e Susana como seus pais e sentia um grande apego aos dois, sentindo a perda de Susana de forma intensa. É um garoto amável e sonhador, por vezes acabava ouvindo as histórias de Susana como uma criança ouvindo conto de fadas antes de dormir e sempre a incentivava a ir atrás.

Mesmo que não diga nada, Chad se culpa pela morte da mulher.

Figura 62 – Yeda Augustine

Fonte: Os Autores

Delicada, inquieta e feliz são palavras que poderiam definir Yeda Augustine. Yeda é uma personagem desconhecida pelo personagem principal mesmo sendo sua vizinha. É uma senhora caseira e vive dentro de seu mundo imaginário, esperando que algum dia seu filho venha a visitar.

Na história, vovó Yeda tem um grande contato com a criatura e um apego emocional a ela, sempre se lembrando das histórias de sua infância. Tem grande importância na história para conseguir dados do que o jogador está indo atrás.

Quando criança, uma grande floresta crescia ao lado de sua casa com uma fauna e flora incrível. A fazenda de sua família sempre prosperava e os animais viviam em comunhão com os humanos dali e uma grande criatura reinava entre eles, mas nunca era vista.

Figura 63 – Amélia Stone

Fonte: Os Autores

Exigente e agitada, Amélia está sempre com a mão no telefone da prefeitura, tentando fazer seu trabalho de forma urgente. É uma mulher bonita e inteligente e mesmo que tenha uma expressão séria é uma pessoa feliz.

Tem dois filhos pequenos e por conta de seu serviço pesado na prefeitura, por vezes, leva suas crianças pequenas para o seu local de trabalho, estando sempre alerta e cansada.

Amélia tem um misto de admiração e medo do prefeito da cidade, sempre atendendo aos seus pedidos e tomando cuidado para que nada aconteça, já que teme sua própria vida.

Figura 64 – Osman Silva

Fonte: Os Autores

Osman é o Prefeito da cidade de *Ontonagon*. Sendo uma das personalidades mais fortes do jogo o prefeito é um homem excêntrico, egoísta e narcisista, beirando a crueldade.

Sua personalidade e seus interesses sombrios são disfarçados com uma máscara de “bom moço” onde o homem tende a mostrar para sua população que é um “amigo da natureza” e está sempre disposto a ajudar, pensando somente no bem maior e de todos.

Essa máscara cai quando é descoberto os planos de Osman para a cidade, o sequestro da criatura e todas os certificados falsos que existem expostos na sua sala.

Figura 65 – Mila Hofstill

Fonte: Os Autores

Inocente, alegre e assustada definem Mila Hofstill. Mila conheceu Alex desde pequeno, ela é uma grande amiga de infância.

Desde pequena tinha em sua mente que queria ajudar a tudo e todos e então se focou com o passar do tempo em se tornar policial, estudando e treinando até que entrasse na APO (Academia Policial de Ontonagon).

Tem grande admiração pelo seu chefe Fábio Silva, delegado e filho do prefeito, onde tende a sempre acreditar inocentemente em sua palavra.

Fábio tira proveito da situação para confundir Mila e deixar que ela esconda seus problemas verdadeiros e alardes que podem ocorrer dentro da prefeitura.

Figura 66 – Greent Onyus

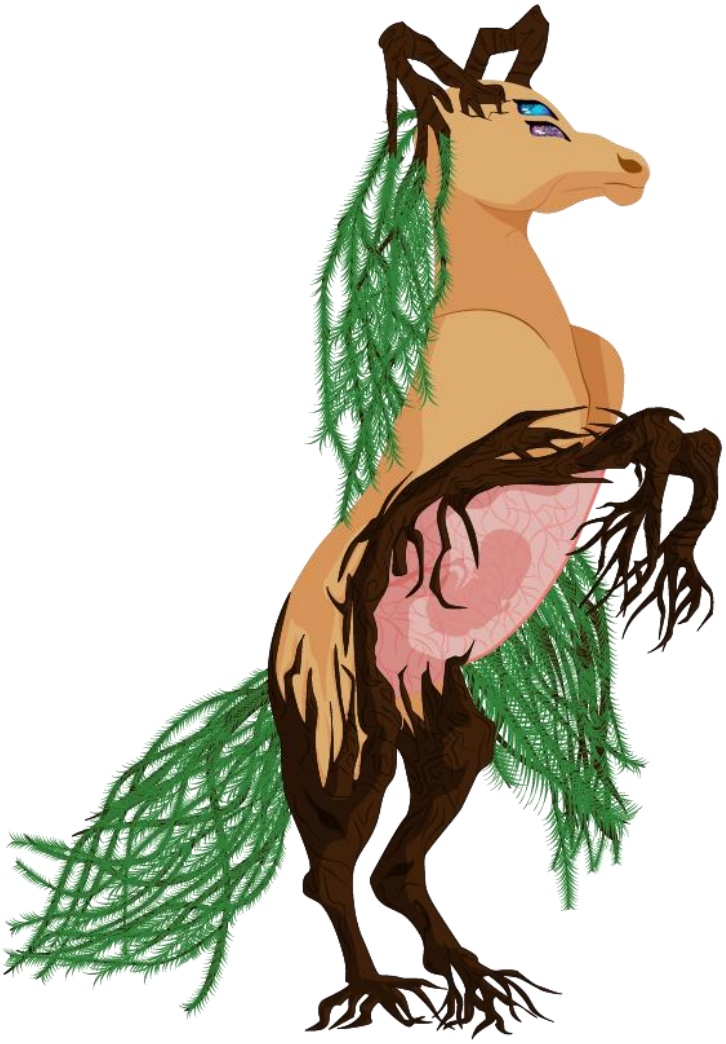
Fonte: Os Autores

Greent é um dos líderes de uma seita secreta com culto a Natureza. É um homem arrogante, enlouquecido e egoísta que, ao ser confrontado por Alex, mostra sua natureza insana e o deixa sem muitas informações sobre quem é.

Antes de ser pego pela polícia, ajudava uma seita a observar e a manter a Criatura presa dentro de uma caverna e após a prisão foi torturado para que não pudesse dizer nada contra o Governo e a Delegacia da cidade.

É um homem que causa medo a aquele que estão ao seu redor, principalmente a feliz policial Mila Hofstill.

Figura 67 – A Criatura



Fonte: Os Autores

Ela é conhecida como Natureza, Carma, Universo. A criatura é um ser mítico e antigo que abriga a humanidade e vive juntamente com ela.

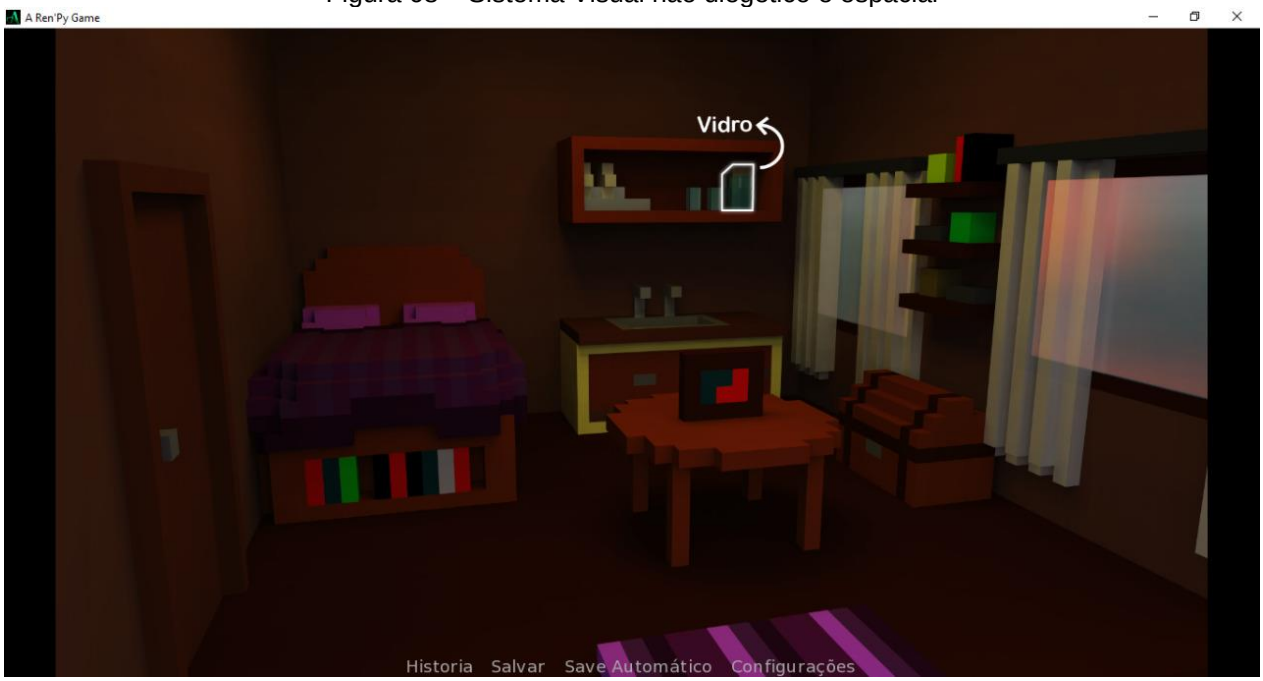
Dentro do jogo ela é a personificação da nossa natureza e é representada como um grande animal quadrupede, com patas feitas de troncos enraizados, quatro olhos que refletem o universo e, sua maior característica física, um ventre semitransparente onde abriga um pequeno feto, representando a humanidade.

Mesmo sendo um ser poderoso, respeita os humanos e deixa que sua vida esteja nas mãos deles.

5 INTERFACE

5.1 Sistema visual

Figura 68 – Sistema Visual não diegético e espacial



Fonte: Os Autores

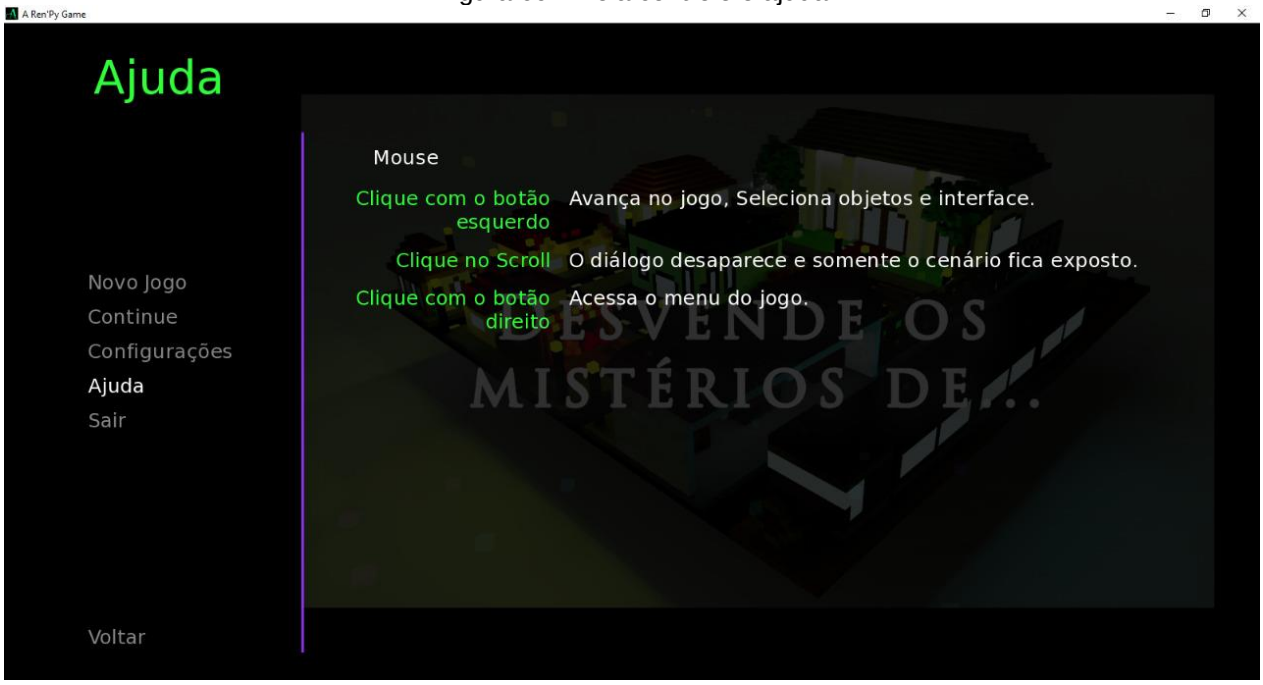
Não existe uma barra de vida ou mana, cronometro ou número limitado de escolhas então não existem barras ou vidas na tela. Sua interface é dividida em:

Não diegético: Botões de história, salvar, salvar automaticamente e configurações ficam à frente do cenário. Também em forma não diegética existe a aparição dos personagens, itens, blocos de escolha e falas.

Espacial: Os itens que contém interação com o jogador, ao passar o *mouse* por cima, aparecem com uma linha brilhante em volta e seu nome.

5.2 Sistema de controle

Figura 69 – Tela controle e ajuda



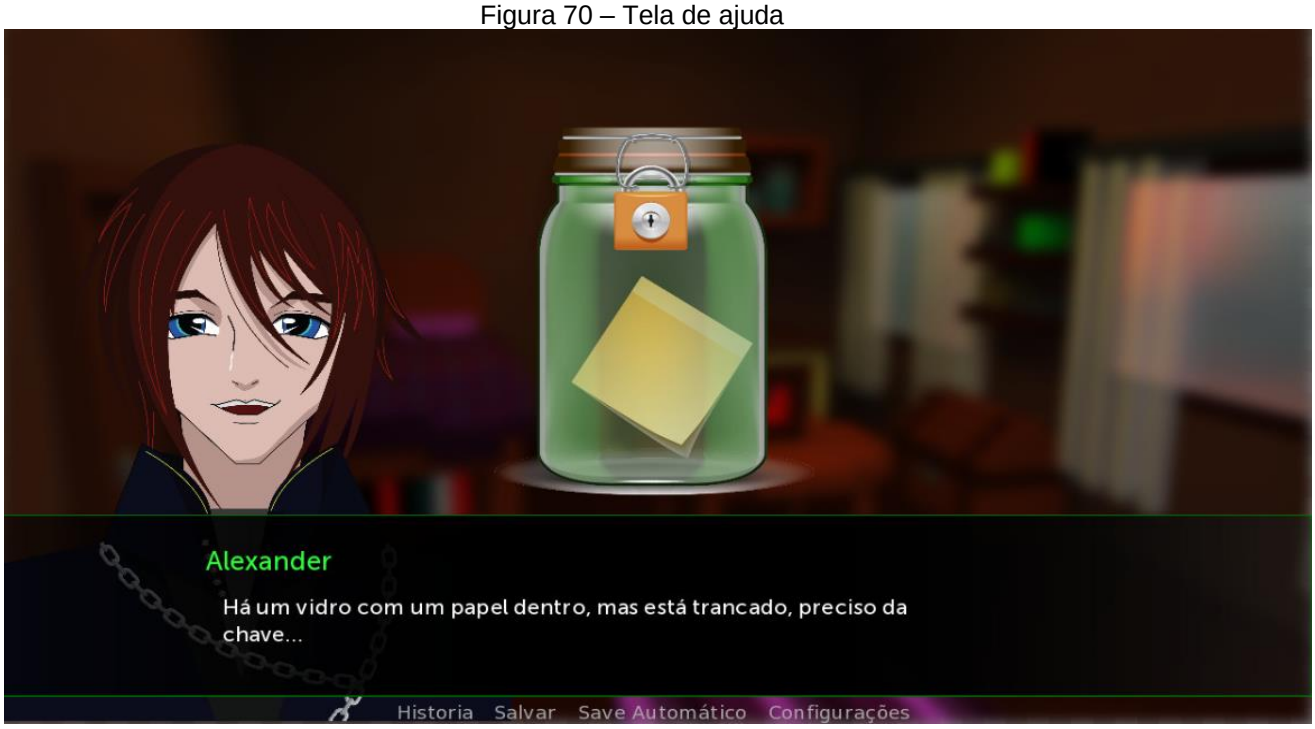
Fonte: Os Autores

As interações dentro do jogo são feitas somente com o *mouse*. É possível clicar com o botão esquerdo para avançar as falas, escolher chat, clicar em objetos e acessar a interface, já o botão direito do *mouse* dá acesso direto ao menu do jogo.

Também adicionamos o *click* com o *scroll* onde é possível esconder a caixa de diálogo para examinar somente o cenário.

5.3 Sistema de ajuda

Figura 70 – Tela de ajuda



Fonte: Os Autores

Assim como a tela de controle, vista na imagem 69, também existe o sistema de ajuda dentro do próprio jogo, com dicas de objetos que podem ser vistas a qualquer momento e dentro do diário, onde o jogador tem todos os arquivos, papéis e histórias registrados.

6 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

6.1 Oponentes e IA inimiga

Por muitas vezes o que impede o jogador de avançar é somente a desatenção ao cenário inserido e alguma pista não encontrada, também nos deparamos com cenários onde necessitam senhas para que possa dar continuidade ao jogo mas, se pensarmos nos oponentes, personagens no geral que fazem parte do avanço o que impede o avanço do jogador são as escolhas feitas no decorrer da história. Através da conclusão do jogo é que o jogador saberá se as respostas escolhidas levarão o personagem a um final satisfatório.

6.2 IAs parceiras ou não inimigas

Inicialmente, a maioria dos *NPC*s faz parte ou fizeram parte do círculo de amigos do personagem principal e da sua esposa falecida, sendo cordiais e atenciosos. No decorrer da história haverá *NPC*s mais hostis e perigosos.

6.3 IA de suporte

No jogo não há colisão por ser um jogo *OnClick* onde os objetos interagem com o jogador, ou informações do cenário. O jogo é corrido, logo todo o caminho é trilhado por escolhas e salvo automaticamente. O jogador não poderá retornar naquela escolha realizada ao menos que tenha salvado o jogo antes do questionamento.

7 ASPECTOS TÉCNICOS

7.1 Plataformas de produção

Inicialmente o jogo será produzido para *PC*, pois não necessitará de internet para jogá-lo, por ser um jogo offline. Pretendemos produzir o jogo para versão *Android* e *IOS*, jogando no modo offline também.

7.2 Hardware e software de desenvolvimento

Para a programação do jogo a *engine* utilizada é o *RenPy* que utiliza a linguagem *Python* para sua execução. *RenPy* é uma *engine* feita para criar *Visual-Novel*, não é tão intuitivo e nem muito conhecido, no entanto precisa precisa ter noções de lógica de programação para não se perder. Utilizamos do *hover* (ao passar o mouse) dos cenários, o programa *Illustrator* para dar o aspecto de seleção.

Figura 71 – Ícone Renpy

Fonte: Renpy [15]

Par a criação do cenário utilizamos o aplicativo conhecido como *Magica Voxel*. O *Magica Voxel* é um aplicativo que utiliza, em um modelo *3D,* “blocos de pixel” para criação de um cenário em *Pixel Art* com profundidade, sombra e iluminação. Decidimos utilizar este aplicativo pois, além de ser gratuito (assim como o *RenPy*) trazia literalmente o aspecto “novo e antigo” que queríamos para o jogo.

Figura 72 – Ícone MagicaVoxel

Fonte: alternativeto [16]

[15] Disponível em: < https://renpy.br.uptodown.com/windows>
[16] Disponível em: < https://alternativeto.net/software/magic-voxel/>

Para a criação dos personagens foi utilizado o software *Adobe Illustrator*. Os desenhos foram feitos, inicialmente, a mão e passados para o computador digitalizados para que pudéssemos transformá-lo em uma arte vetorial.

Figura 73 – Ícone Adobe Illustrator CC

Fonte: Programas & cia [17]

Para criação da trilha sonora foi utilizado o *software* FL Studio, trazendo para o jogo músicas que remetem ao terror. Para a criação de efeitos sonoros foi utilizada a técnica *Foley,* e alguns efeitos sonoros foram retirados de uma biblioteca gratuita do *Soniss*

Figura 74 – Ícone FL Studio

Fonte: Icon Archive [18]

7.3 Requisitos e uso de rede

O jogo não utilizará de internet para seu funcionamento, mas é preciso do uso de rede para fazer o *download* do arquivo executável do jogo.

---

[17] Disponível em: < https://www.programasecia.com.br/programas/21-adobe-illustrator-cc.html>
[18] Disponível em: < http://www.iconarchive.com/show/mega-pack-1-icons-by-ncrow/Fruity-Loops-Studio-icon.html>

7.4 Missão, visão e valor

"*A Criatura*" vem com a missão de ser um jogo que transmita uma história a qual todos estamos inseridos. Queremos trazer um alerta sobre todos os exageros do ser humano e tentar lembrar que nós não somos somente destruidores da natureza e devemos ser afastados dela e sim que nós fazemos parte da natureza assim como todos os animais.

A grande questão a ser levantada para "*A Criatura*" é trazer uma visão de harmonia consciente com a natureza, tentando lembrar que podemos fazer o ser humano viver com a natureza, explorando-a, mas não destruindo.

Nossos valores para este jogo são: Consciência Ambiental, Harmonia, Exploração consciente, Ética e Conhecimento.

8 MODELO DE NEGÓCIOS

8.1 Produto

O Produto “*A Criatura*” é voltado para o público de visual novel e para leitores de estórias, seja física ou digital, baseando-se em um jogo majoritariamente de história e pode ser atrativo para jogadores que apreciam a *gameplay* de investigação.

Os jogos investigativos, na maioria das vezes são jogos *linkados* ao *Facebook*, como exemplo “*Criminal Case”*, e normalmente seu público é de pessoas acima dos 14 anos de idade. Do outro lado, temos jogos de *Visual-Novel*, como “Amor Doce” que é jogado normalmente por crianças e adolescentes até os seus 16 anos de idade, atraindo um público mais jovem. Para livros, não existe uma faixa etária média, mas normalmente aqueles que se atraem por histórias contadas por Lovecraft, um autor que foi inspiração para o jogo, seu público é, na maior parte, adulto.

“*A Criatura*” tem uma pegada sombria, com mortes e histórias que podem servir de gatilho para alguns jogadores e, mesmo que possa atrair uma parte da população infantil, decidimos manter a classificação de 16 anos ou mais.

Sabíamos que o tema de educação ambiental era o principal para a criação da *OPE* e por isso decidimos trazer um jogo onde a narrativa tenha total importância para a *gameplay* e para o jogador, não passando despercebido para aqueles que estiverem jogando.

8.2 Venda

“*A Criatura*” foi desenvolvida em dois cenários diferentes. De primeira, uma boa parte de sua criação foi feita dentro da faculdade e em casa, com um fluxo normal de rotina, mas, a partir do mês de março do ano 2020, estivemos em um momento diferente com a disseminação do vírus *Covid-19*. Com esse cenário, todos os custos envolvidos para a criação do jogo mudaram e uma boa e grande parte do jogo foi produzido em um processo de quarentena.

Além de uma diminuição clara de gastos, principalmente quanto a condução e alimentação fora de casa, também decidimos colocar na balança a importância de se ter um portfólio para criação de jogos e como o jogo, se jogado por um maior público, pode trazer um *feedback* importante para todos os membros da equipe de desenvolvimento.

Quando falado sobre o resultado que queremos trazer, os custos envolvidos, decidimos fazer um pequeno cálculo para criação.

Tabela 5 – Calculo de gastos para criação de jogo no Excel

Membro da equipe		Unitario	Qtd	Total	observação
Ana Paula Fabbris	luz, condomínio	R$ 0,00	1	**R$ 0,00**	i rrelevante
	Magica Voxel	R$ 0,00	1	**R$ 0,00**	
	Il lustrator Portable	R$ 0,00	1	**R$ 0,00**	
	Photoshop Portable	R$ 0,00	1	**R$ 0,00**	
	Pacote Offi ce	R$ 300,00	1	**R$ 300,00**	
	Mensalidade	R$ 572,64	6	**R$ 3.435,84**	
	Transporte	R$ 15,90	15	**R$ 238,50**	
	Alimentação	R$ 10,00	15	**R$ 150,00**	
uellen Hatakeyam	luz, condomínio	R$ 340,00	6	**R$ 2.040,00**	
	Pacote Adobe	R$ 90,00	6	**R$ 540,00**	
	RenPy	R$ 0,00	1	**R$ 0,00**	
	Atom	R$ 0,00	1	**R$ 0,00**	
	Freepik	R$ 45,50	6	**R$ 273,00**	Mensalidade a um amigo
	Mensalidade	R$ 620,00	6	**R$ 3.720,00**	
	Transporte	R$ 17,00	15	**R$ 255,00**	
	Alimentação	R$ 10,00	15	**R$ 150,00**	
Vito Moreno	luz, condomínio	R$ 690,00	6	**R$ 4.140,00**	
	FL Studio	R$ 520,62	1	**R$ 520,62**	
	Mensalidade	R$ 620,00	6	**R$ 3.720,00**	
	Transporte	R$ 15,90	15	**R$ 238,50**	
	Alimentação	R$ 10,00	1	**R$ 10,00**	
				Calculo	Item
				R$ 19.731,46	Gastos totais
				R$ 10,00	Venda do Jogo
				1973,146	Meta de vendas (unidade)

Fonte: Os Autores

8.3 Distribuição

Planejamos, inicialmente fazer o lançamento do jogo na plataforma *Itich.io* e após uma pequena venda do jogo iniciá-lo para a plataforma *Steam*. Antes do lançamento do jogo final, decidimos manter uma distribuição gratuita, para testes e feedback.

Atualmente, para postar um jogo na *Steam* é necessário pagar o *Product Submission Free*, no valor de US$100 (Convertendo-o para real, atualmente fica em torno de R$ 524,59) e por este motivo, com a alta do dólar por conta da *Covid-19*, decidimos esperar para que possa ser inserido na plataforma.

8.4 Análise *SWOT*

A Análise *SWOT* é uma análise de Ameaça e Oportunidade, calculando a Força (*Strenght*), Fraqueza (*Weakness*), Ameaças (*Threats*) e Oportunidades (*Oportunitys*).

Força (*Strenght*):

- Narrativa elaborada e diferente;
- Estilo estético detalhado e inovador;
- Preço abaixo do mercado;

Fraqueza (*Weakness*):

- Desenvolvedores novatos;
- Estilo de jogo de pequeno nicho;
- Equipe Pequena;

Ameaças (*Threats*):

- Média concorrência de mercado;
- Mudança de ritmo devido ao Covid-19;
- Inexperiência quanto a programação em Pyton;
- Alta do dólar no mercado nacional;
- Desenvolvedores desconhecidos no mercado;

Oportunidades (*Oportunitys*):

- Grande crescimento por interesse nos jogos;
- Facilidade de distribuição e propaganda;
- Utilização de jogo como portfólio;
- Crescimento do mercado no Brasil;
- Novas oportunidades de trabalho;
- Aprimoramento de habilidades durante o desenvolvimento do jogo;

9 TESTES E VALIDAÇÃO DO JOGO

9.1 Testes

A Criatura é um jogo de *Point-and-Click* Investigativo e *Visual-Novel*. Sua progressão é majoritariamente linear, levando em certos momentos, a pequenas ramificações da história ao fazer certas escolhas, com isso é preciso que os textos estejam claros para o jogador e é necessário itens que chamem a atenção além de sua história, garantinho uma interação e ao mesmo tempo prendendo a atenção do jogador.

Nessa sessão de testes iremos avaliamos os requisitos funcionais como a clareza, acessibilidade e aplicação do menu, fluxo e jogos e requisitos não funcionais, como usabilidade e performance.

9.1.1 Escopo

Tabela 6 – Requisitos de testes

Requisitos Funcionais (casos de uso)	**Requisitos não funcionais**
RF001 – Teste de Menu Inicial	NF001 – Teste de performance
RF002 – Seleção de itens	NF002 – Teste de usabilidade
RF003 – Fluxo de Jogo	NF003 – Teste de interface
RF004 – Análise de audio	NF004 – Teste de entreterimento
RF005 – Análise de assets	NF005 – Teste de persona
RF006 – Análise de cenário	
RF007 – Seleção de itens de cenário	
RF008 – Análise de texto e narrativa	

Fonte: Os Autores

9.1.2 Requisitos Mínimos e atribuições.

Para esses testes queríamos que o jogo cumprisse sua proposta interativa e garantirmos todos os erros e bugs fossem corrigidos até o momento do teste. Também avaliamos a fluidez narrativa e identidade visual do jogo.

Para esta primeira parte de teste, as atribuições foram:

- Ana Paula Fabbris: Artista/Roteirista/Game Designer/Gerente de Testes;
- Suellen S. Hatakeyama: Programadora/Artista 2D (Vetor);
- Erick Alexandre: Tester;

- Gabriela Pavanelli: Tester;
- Kauê Santos: Tester.

Além dos membros da equipe Ana Paula e Suellen, foram convidados três colegas de classe e confiança dos membros da equipe para testar e ajudar na avaliação de teste de "*A Criatura*".

9.1.3 Metodologia de teste

Por ser um método simples e eficaz foi utilizado a metodologia ágil para que conseguíssemos analisar o jogo de maneira eficiente. Também foi adotado uma abordagem hibrida já que com o jogo totalmente concluído e em fase de pós-produção é possível testar diversos tópicos sem as preocupações de interrupção de fases.

Para todos os testes foram utilizados a técnica manual e a abordagem caixa preta já que não foi preciso analisar os códigos do jogo e pelo prazo final de entrega para a faculdade.

Tabela 7 – Tabela de Risco dos casos de teste

Caso de Teste	**Impacto no Jogo**	**Probabilidade de Apresentar Falha**	**Risco**
RF001	2	2	4
RF002	2	5	10
RF003	2	2	4
RF004	2	9	18
RF005	2	9	18
RF006	2	2	4
RF007	2	2	4
RF008	2	2	4
NF001	0	0	0
NF002	9	5	45
NF003	2	2	4
NF004	9	2	18
NF005	2	5	10

Fonte: Os Autores

O objetivo da tabela acima é criar uma triagem a partir das funcionalidades do jogo e organizar os casos do teste. Foi estipulado os valores 2 (baixo), 5 (médio) e 9 (alto). Esses valores foram inseridos para o impacto de jogo sua probabilidade de apresentar falhas e para calcular o risco é preciso multiplicar os valores do impacto de jogo e sua probabilidade de acontecer alguma falha, criando um valor entre 0 (nenhum risco) à 81 (maior risco).

Tabela 8 – Detalhadamente de caso de teste

Requisito:	**RF001 – Menu Inicial**
Tipo e subtipo:	Requisito funcional de configuração
Objetivo:	Analisar se todas as opções do menu inicial estão funcionando.
Prioridade:	Baixa

Requisito:	**RF002 – Seleção de itens do inventário**
Tipo e subtipo:	Requisito funcional de configuração
Objetivo:	Analisar se os itens são obtidos corretamente, se seus textos estão escritos corretamente
Prioridade:	Baixa

Requisito:	**RF003 – Fluxo do primeiro capítulo**
Tipo e subtipo:	Requisito não funcional de entretenimento
Objetivo:	Analisar o fluxo da primeira fase, seus puzzles, textos, entretenimento
Prioridade:	Baixa

Requisito:	**RF004 – Analisar o áudio do jogo**
Tipo e subtipo:	Requisito funcional de áudio
Objetivo:	Analisar o volume e se os sons combinam com a "estética do jogo"
Prioridade:	Média

Requisito:	**RF005 – Analisar os assets e visuais do jogo**
Tipo e subtipo:	Requisito funcional de gráfico
Objetivo:	Analisar se os itens interativos estão "grifados", e se chamam a atenção do jogador
Prioridade:	Média

Requisito:	**RF006 – Análise de cenário**
Tipo e subtipo:	Requisito funcional de gráfico de cenário
Objetivo:	Analisar se os itens interativos visíveis para o jogador
Prioridade:	Baixa

Requisito:	**RF007 – Seleção de itens de cenário**
Tipo e subtipo:	Requisito funcional de gráfico
Objetivo:	Analisar se os itens interativos estão clicáveis e funcionando.
Prioridade:	Baixa

Requisito:	**RF008 – Análise de texto e narrativa**
Tipo e subtipo:	Requisito funcional de entreterimento
Objetivo:	Analizar o fluxo de texto, narrativa e fluidez de história
Prioridade:	Média

Requisito:	**NF001 – Teste de Performance**
Tipo e subtipo:	Requisito não funcional de performance
Objetivo:	Analisar a performance em outros softwares
Prioridade:	Nula

Requisito:	**NF002 – Teste de Usabilidades**
Tipo e subtipo:	Requisito não funcional de usabilidade
Objetivo:	Analisar as funções que podem ser exercidas pelo jogador
Prioridade:	Alta

Requisito:	**NF003 – Teste de Interface**
Tipo e subtipo:	Requisito não funcional de interface
Objetivo:	Analisar a interface presente no jogo, textos, visibilidade
Prioridade:	Baixa

Requisito:	**NF004 – Teste de Entretenimento**
Tipo e subtipo:	Requisito não funcional de entretenimento
Objetivo:	Analisar se o jogo passa todos os ensinamentos necessários para o jogador
Prioridade:	Média

Requisito:	**NF005 – Teste de Persona**
Tipo e subtipo:	Requisito não funcional de persona
Objetivo:	Analisar se o jogo se encaixa na proposta de público-alvo.
Prioridade:	Baixa

Fonte: Os Autores

Todos os testes foram finalizados com 100% da cobertura dos casos, tendo seus testes manuais completamente executados e todos os bugs abertos a partir destes testes foram corrigidos também.

9.1.4 Recursos e ambiente de testes

As ferramentas utilizadas foram Trello, Monday e Google Drive. A Criatura foi testada no ambiente de Windows 7 ou superior e seus termos e normas foram estabelecidos pela Application Program Interface (API) e Template padrão para plano de testes (IEEE Standard 829).

9.2 Validação.

Para a validação de A Criatura decidimos usar o modelo de pesquisa MEEGA+.

O modelo MEEGA+ mede três fatores para jogos educacionais: motivação, experiência do usuário e aprendizagem. O MEEGA+ fornece um questionário padrão para ser aplicado a fim de coletar dados sobre a criação do jogo, como sua arte, interface e objetivos educacionais.

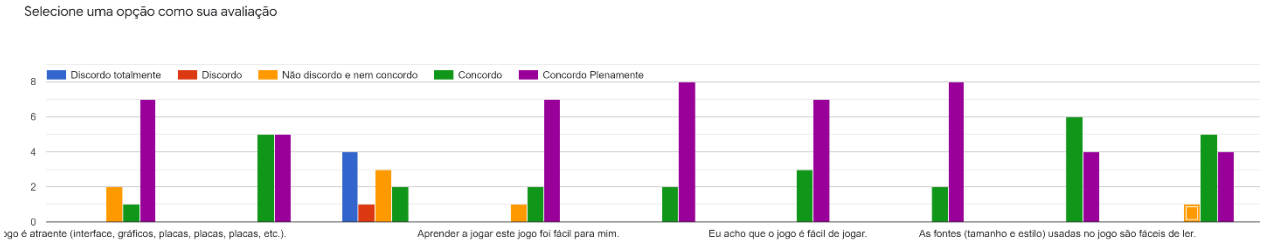
Primeiramente foi avaliado as informações demográficas das pessoas que testaram o jogo onde 60% dos jogadores tinham de 29 a 39 anos, 30% tem entre 18 a 28 anos e 10% somente tem menos de 18 anos. Esse dado se explica pelo jogo ter sido

testado por professores, familiares e amigos dos colegas de grupo. Entre todos aqueles que jogaram, 70% dos jogadores eram do sexo masculino enquanto 30% dos jogadores são do sexo feminino.

Ainda no perfil de jogador 50% jogavam jogos digitais diariamente e 80% raramente jogava jogos não digitais, como tabuleiros e cartas.

Após o teste de perfil de jogador também testamos a usabilidade do jogo onde 80% dos jogadores disseram que a interface do jogo é atraente e 90% acreditam que o jogo foi fácil de aprender.

Figura 75 – Avaliação de Usabilidade



Fonte: Os Autores

Para a experiência do jogador 80% dos jogadores acreditam que o jogo contribuiu para um aprendizado ambiental. Também validamos que 100% dos jogadores disseram que o jogo chamou sua atenção e que se divertiram com o jogo, além de acreditarem que o conteúdo é relevante e recomendariam para seus colegas e amigos.

Além destas perguntas foi constatado pelos jogadores que 90% deles se sentiram imersos ao jogo e 10% se sentiram imersos mas dividiram a atenção do jogo com eventos corriqueiros do dia a dia, mesmo assim 100% dos jogadores entenderam a história com clareza, além de sentir poucas dificuldades em jogar.

Para a pesquisa foi perguntado quais pontos fortes do jogo e foram citados em 100% das respostas foram citados a história e enredo, personagem e estética do jogo, além disso não foi relatado Bugs em nenhum dos testes.

Figura 76 – Aspectos positivos do jogo

Comentários Finais

Favor listar três aspectos fortes do jogo:

10 respostas

-História/Diálogos
-Puzzles
-Personagens

História que motiva o jogador a continuar jogando. Personagens carismáticos. Arte do jogo.

Mescla de arte, historia e enredo e level

A história é bem escrita, a possibilidade de salvar a qualquer momento e finais distintos.

História muito bem desenvolvida, as artes são belíssimas e a ambientação do jogo é muito boa

A história é bem escrita, os diálogos e a construção de personagem também. A arte é muito legal. Gostei como o fundo é diferente do personagem e mesmo assim parecem estar combinando.

Controle fácil, enredo empolgante, visual interessante.

Os personagens saomuti bonitos. A historia e muito bem escrita. O cenario e muito bonito em pixel art

Fonte: Os Autores

10 CONTRIBUIÇÕES DAS DISCIPLINAS

Muitas disciplinas acadêmicas da Faculdade Impacta de Tecnologia, para o curso de Jogos Digitais, foram extremamente importantes para a criação do jogo "*A Criatura*"

Uma das disciplinas mais importantes utilizadas foi a de *Game Design I* e *Game Design II*, onde pudemos estabelecer uma criação bem elaborada e fluida do jogo. É importante agregar a esse tópico uma evolução notável de nossos membros neste quesito, levando em consideração nossa mentalidade e criação do primeiro semestre para o estágio final, na criação de nossa *OPE*.

Junto com a disciplina de *Game Design* podemos agregar a disciplina de *Level Design*, que caminhou juntamente com *GDD* para a criação total do jogo. Neste caso, podemos acrescentar todo o desenvolvimento da fase, assim como a evolução das pistas, chats que crescem em dificuldade minuciosamente a cada cena do jogo.

Roteirização e *Storyboard* fazem parte de uma ligação final as duas disciplinas apresentadas acima, após uma boa criação de *Game Design* e *Level*, o roteiro do jogo, a história apresentada e como a temática abordada poderia ser inserida sem muito peso para que não ficasse chato ou entediante.

Deixamos para lembrar de duas disciplinas muito importantes para a criação do jogo, sendo elas Desenho e *Concept Art* e Arte *2D* para Jogos Digitais pois foram utilizadas juntas para a criação de todos os personagens, assim como os *Assets* feitos pela equipe de "*A Criatura*". Juntamente com Arte *2D*, usufruímos das aulas aprendidas em Interface para Jogos Digitais.

Ainda no quesito Artístico, fundimos duas disciplinas aprendidas ao decorrer do curso para um estilo visual diferente e inovador. Além de arte vetorial, aprendido em Arte 2D para Jogos Digitais, outra ramificação da matéria foi utilizada, a *Pixel Art* e juntamente com ela utilizamos do *3D*, criando cenários pixelados com profundidade.

11 LIÇÕES APRENDIDAS

11.1 Ana Paula Fabbris

Muito foi aprendido durante o processo de criação de "*A Criatura*". Inicialmente, ao descobrirmos que o projeto deveria ser em grupo de até 4 pessoas, passamos pela dificuldade de desfazer nossas equipes iniciais criar algumas equipes separadas. Assim, desde o começo da OPE, onde o projeto da "*A Criatura*" foi criado, integramos com uma equipe diferente do acostumado.

Por conta dessa mudança iniciamos o projeto sem programadores e para Suellen, integrante do grupo responsável pelas imagens 2D e vetorização, foi um grande aprendizado, já que ela precisou aprofundar seus estudos em programação e descobrir novas tecnologias e linguagens, como *Python* no *RenPy.*

Pessoalmente tive grande aprendizado durante o processo todo. Antes do roteiro inicial de "A Criatura", nosso projeto era inicialmente um *endless runner* fácil e rápido em 3D mas com auxilio e apoio de professores fui tentada a fazer melhor já que, como os mesmos diziam "isso é muito pouco para o que você já produziu na faculdade". Então saímos de nossa zona de conforto e começamos um projeto totalmente diferente do que já havíamos feito, utilizando de aplicativos como *RenPy* e *Magica Voxel*, coisa que nunca havíamos usado.

Várias coisas foram assimiladas e descobertas e entre tantas coisas boas que deram certo, que por sorte foram muitas, algumas também se tornaram mais complicadas, como misturar o passado, presente e futuro, tomar cuidado com furos na história, manter o padrão de design ao longo do tempo e principalmente misturar dois tipos gráficos no mesmo jogo (Pixel Art e Vector Art).

Assim como a maioria dos lugares falam que "duas cabeças pensam melhor que uma" existe também dificuldades em se trabalhar com pessoas novas no grupo e acabamos passando por pequenas turbulências no decorrer do jogo com integrantes, mas, assim como uma empresa, tudo deve ser conversado e, por isso, tentamos manter até o final do jogo um clima otimista com a entrega do jogo, mesmo com atrasos em algumas partes.

Fazer “*A Criatura*” me trouxe, no geral, ótimas experiências, novos pensamentos, novas organizações e fico muito feliz por poder terminar este projeto e entregá-lo a Faculdade Impacta de Tecnologia como nosso trabalho final.

11.2 Suellen Hatakeyama

Após a conclusão do projeto é possível afirmar que obtivemos muito aprendizado que fora extraído no decorrer desses dois últimos semestres. Além de compreender mais sobre o meio ambiente e os perigos que nós seres humanos representamos a eles são cada vez maiores.

A princípio iriamos utilizar a *engine Unity* na criação do jogo, no entanto devido á imprevistos e pouco conhecimento na ferramenta não foi possível, pois nenhum dos integrantes era programador.

Para nossa surpresa uma *engine* de *visual novel* foi encontrada pela integrante Ana Paula e eu (Suellen) iniciei minha saga em como utilizar o *RenPy* em nosso jogo. De início muitas coisas não davam certo, devido não termos aprendido a linguagem de *Python* na faculdade, mas mesmo a tantas dificuldades o jogo foi se desenrolando.

Uma das partes que mais me tiraram o sono foi nas execuções das variáveis, criação de inventário fixo e alguns puzzles com vários caminhos e bifurcações. Infelizmente houve problemas que demoraram mais de três semanas para serem resolvidos, mas vendo com outros olhos posso afirmar que graças a isso compreendi ainda mais o valor que tem de procurar por respostas em vários outros lugares, logo não precisava me apoiar apenas em um professor.

Tivemos problemas no desenrolar dos sons e na tradução do jogo para o idioma inglês devido a outro integrante, resultando em alguns atrasos. As dificuldades de se trabalhar em grupo

Houveram altos e baixos, pensei seriamente em desistir por não ter um programador em nosso jogo e a equipe ser de design e *SFX*, no entanto o *RenPy* acendeu

uma nova chama, que me fez continuar e até mesmo tomar gosto por programar, tudo parecia mais claro, compreendendo cada linha executada no jogo dentro da programação foi incrível. Conseguimos chegar até o grande final. Sou grata por tudo que aconteceu, toda lição aprendida será refletida no decorrer de novos projetos.

REFERÊNCIAS

PADUA, Suzana. **Afinal, qual a diferença entre conservação e preservação?**. (o)eco, 2006. Disponível em: <https://www.oeco.org.br/colunas/suzana-padua/18246-oeco-15564/>. Acesso em: 28 de março de 2020.

BRAZ, E. M. et al. **Manejo e Exploração Sustentável de Florestas Naturais Tropicais: Opções, Restrições e Alternativas. Embrapa**, 2015. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/15428097.pdf>. Acesso em: 28 março de 2020.

PRATESI, Rodolfo Coelho; SERRAII, Maurício**. O impacto dos gastos do governo federal no desmatamento no Estado do Pará**. Scielo, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103- 63512009000100005>. Acesso em: 28 março de 2020.

AS tragédias de Brumadinho e Mariana. Royal Vegas, 2019. Disponível em: https://br.royalvegascasino.com/blog/as-tragedias-de-brumadinho-e-mariana/. Acesso em: 28 de março de 2020.

SILVA, Carlos L. A. da. **Como colocar seu jogo no Steam. Código Fonte, 2019**. Disponível em: https://www.codigofonte.com.br/dicas/como-colocar-seu-jogo-no-steam . Acesso em: 15 de abril de 2020.

ROMANO, Giovana; PADUAN, Roberta. **Polícia aponta ONGs como responsáveis por incêndio em Alter do Chão**. VEJA, 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/brasil/policia-aponta-ongs-como-responsaveis-por-incendio-em-alter-do-chao/>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

TEMÓTEO, Antonio. **Bradesco e fundos de pensão do BB e Caixa estão entre os donos da Vale. UOL, 2019**. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2019/01/28/vale-fundos-de-pensao-bancos-publicos-privados.htm>. Acesso em: 20 de abril de 2020

PRAZERES, Leandro. **Governo sabia desde 2015 que fiscalização de barragens beirava o 'colapso'**. UOL, 2019. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2019/02/07/governo-sabia-desde-2015-que-fiscalizacao-de-barragens-beiravao-colapso.htm>. Acesso em: 20 de abril de 2020

LACALLE, Daniel. **El socialismo es la mayor amenaza para el medio ambiente**. MISES INSTITUTE, 2019. Disponível em: <https://mises.org/es/wire/el-socialismo-es-la-mayor-amenaza-para-el-medio-ambiente> Acesso em: 20 de de abril de 2020.

MENDES, Marina Ceccato. **Desenvolvimento sustentável**. Educar USP, 2014 Disponível em: <http://educar.sc.usp.br/biologia/textos/m_a_txt2.html>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

Potencialidade para a produção de oleaginosas na Caatinga contemplando especificamente a região Nordeste do Brasil. DMA Desenvolvimento e Meio Ambiente, 2007. Disponível em: <https://www.researchgate.net/figure/FIGURA-1-Potencialidade-

para-a-producao-de-oleaginosas-na-Caatinga-contemplando_fig1_319414057>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

MAIA, Josemir Moura; SOUSA, Valéria Fernandes de Oliveira; LIRA, Emannuella Hayanna Alves de; LUCENA, Amanda Micheline Amador de. **Motivações socioeconômicas para a conservação e exploração sustentável do bioma Caatinga**. Revista UFPR, 2017. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/made/article/view/49254/33415> Acesso em: 20 de abril de 2020.

PETRI Giani; WANGENHEIN, Christiane Gresse von; BORGATTO, Adriano Ferreti. **MEEGA + Um modelo de avaliação de jogos educativos**. Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2020. Disponível em: <http://www.gqs.ufsc.br/quality-evaluation/meega-plus/ > Acesso em 28 de outubro de 2020.

GLOSSÁRIO

Point-and-Click
A definição de apontar e clicar no dicionário é ou está relacionada à forma como um mouse de computador pode ser usado para selecionar e operar funções a partir de uma tela de computador, assim como o clique (do dedo) no celular.

Visual-Novel
É um gênero de jogos de videogame e PC bastante comum atualmente. São jogos focados no enredo, nos quais o jogador acompanha uma história por meio de textos, músicas e imagens. Em momentos-chaves desses jogos o jogador deve decidir que caminho o protagonista deve seguir e, desta forma, o jogo avança.

Cthulhu
Cthulhu é uma entidade cósmica criada pelo escritor de terror H. P. Lovecraft em 1926. A primeira aparição da entidade foi no conto "The Call of Cthulhu", publicado na revista Weird Tales em 1928.

2D
2D em computação gráfica são usualmente chamados os objetos e entidades com duas dimensões. Uma tela plana constituída apenas de frente e trás, sem laterais, e é também o mais famoso tipo usado em todo tipo de eletrônico.

3D
Em Computação gráfica tridimensional são gráficos que usam representações tridimensionais de dados geométricos (geralmente cartesianos) que são armazenados em um computador com o propósito de realizar cálculos e renderizar imagens 2D.

Pixel Art
O Pixel Art é um formato de arte que integra pontos digitais em sua construção, baseada em pixels. Pixel — que significa o menor ponto de uma imagem digital — integra fotos ou animações, por exemplo. Esse formato também pode ser aplicado em jogos em 2D.

Golden Share
A golden share ou ação de ouro é uma terminologia utilizada no mercado acionário consistente na criação de ações que serão retidas pelo poder público no momento em que se desfaz do controle acionário de sociedades onde detinha participação (a chamada privatização).

GamePlay
A jogabilidade é a maneira específica pela qual os jogadores interagem com um jogo e, em particular, com os videogames. A jogabilidade é o padrão definido pelas regras do jogo, a conexão entre jogador e o jogo, desafios e superação, trama e conexão do jogador com ele. A jogabilidade do jogo de vídeo é distinta dos gráficos e dos elementos de áudio.

Background
Background é uma palavra em inglês que pode ter vários significados, entre eles experiência, fundo, antecedentes, plano de fundo, contexto, ambiente, circunstâncias, etc.

Chat
Palavra inglesa que se refere à comunicação escrita realizada em tempo real, através da internet (ou de uma rede de computadores) entre dois ou vários utilizadores; sala de conversação online.

8bits
É referência aos processadores que utilizam 8 bits de uma só vez para executar suas operações. Eles normalmente utilizam um barramento de dados de 8 bits e um barramento de endereço de 16 bits, o que significa que o espaço de endereçamento é de 64 kB.

Phyton
Python é uma linguagem de programação criada por Guido van Rossum em 1991. Os objetivos do projeto da linguagem eram: produtividade e legibilidade. Em outras palavras, Python é uma linguagem que foi criada para produzir código bom e fácil de manter de maneira rápida.

Covid-19
COVID-19 (do inglês Coronavirus Disease 2019) é uma doença infeciosa causada pelo coronavírus da síndrome respiratória aguda grave 2 que causou uma pandemia global em 2020, isolando a maioria dos países em quarentena.

Concept Art
Concept Art é uma forma de ilustração na qual o objetivo principal é transportar uma representação visual de um design, idéia, e/ou modo para uso em filmes, video games, ou revistas/livros antes do produto final.

Assets
Assets são nossos recursos de folhas de estilo, scripts, fontes e imagens. O seu "banco" de biblioteca.

Endless Runner
Como o nome diz, o jogo é um corredor infinito simples, onde o personagem corre automaticamente e continuamente para a direita ou esquerda

Interface não diegética
São interfaces incluídas fora do contexto do personagem e do jogo, ficando visualmente fora do cenário.

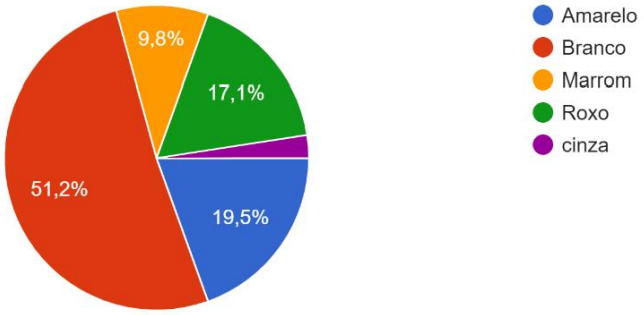
Interface Espacial
É aplicado quando determinado elemento está presente no espaço 3D do jogo, mas não faz parte do universo, tampouco pode ser visto pelos personagens.

APÊNDICE A – Estudo de cores

O estudo de cores foi feito com o objetivo de entender um pouco como as pessoas “enxergavam” as cores e seus significados. Queríamos nesse momento não somente pesquisar algo na internet, mas entender como alguém levava as cores em consideração a seus sentimentos.

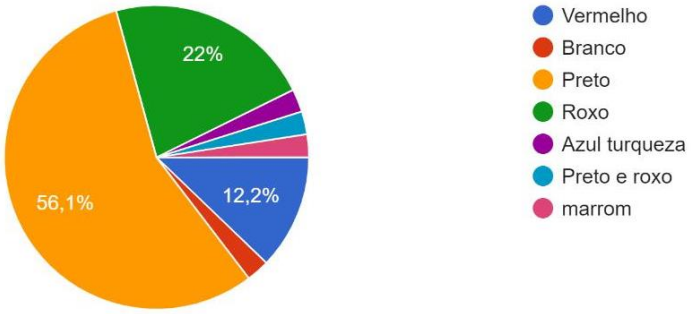
Um lugar é falsamente bom, as pessoas estão ali de forma ruim e tentando te enganar, tudo parece tão bonito que com certeza não é real. Que cor esse lugar é?

41 respostas



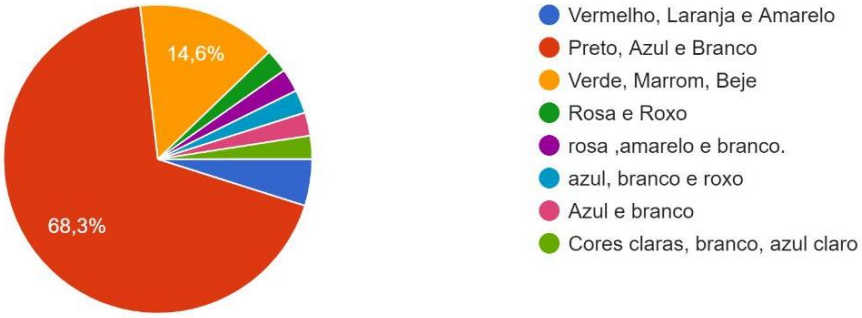
Uma criatura misteriosa apareceu, de que cor ela é?

41 respostas



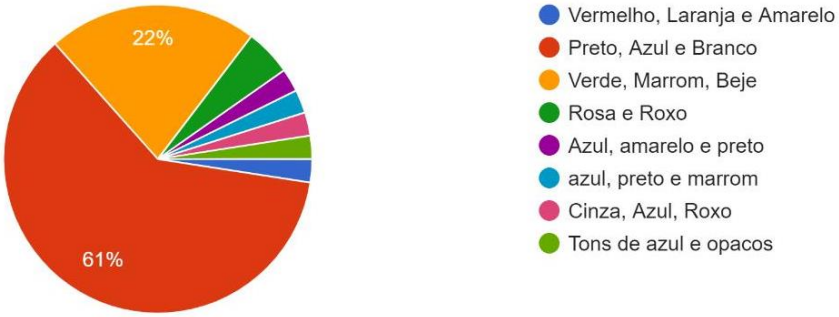
Qual dessas paletas de cores te remete a paz

41 respostas



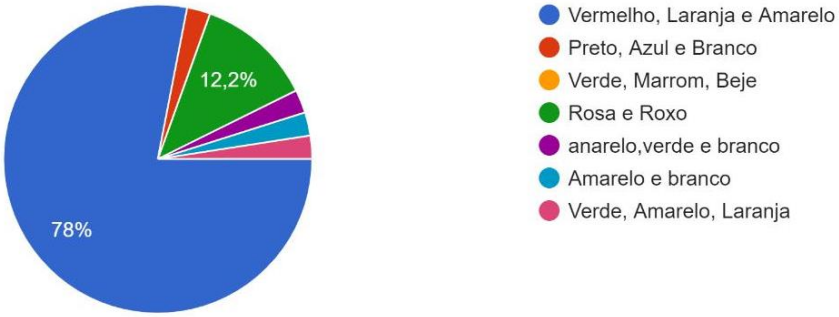
Se tristeza tivesse cor, qual ela seria?

41 respostas



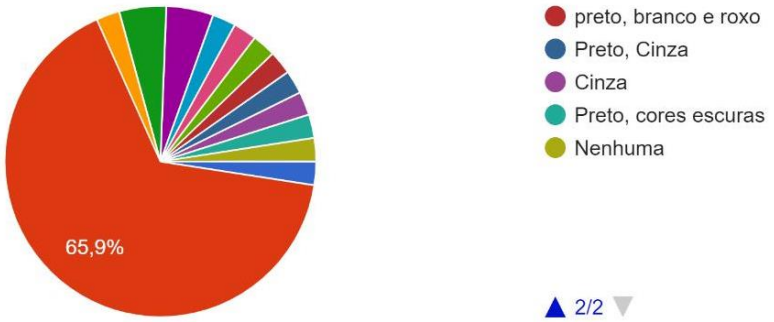
E a felicidade?

41 respostas



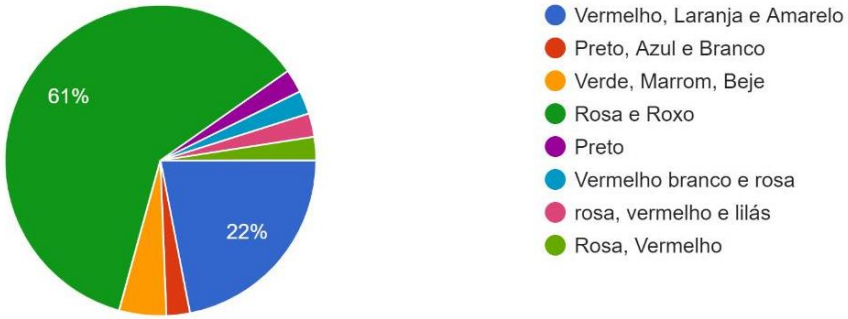
Alguma dessas cores te remetem a luto?

41 respostas



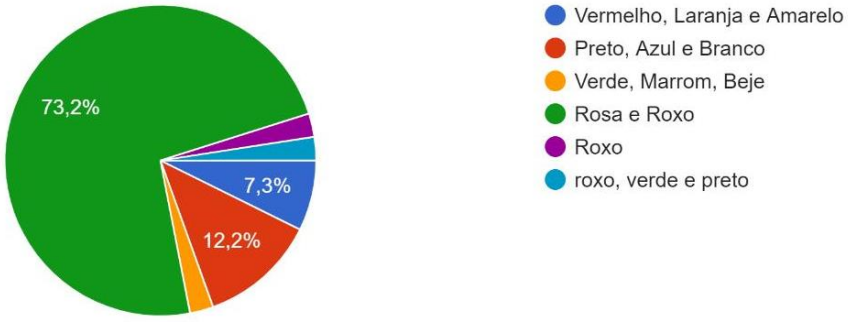
Amor e carinho? Qual cor te faz pensar nisso?

41 respostas



Se a magia tivesse cor, em qual paleta ela se enquadraria?

41 respostas



APÊNDICE B – Versão de Pesquisa MEEGA+

Utilizamos a base de pesquisa MEEGA+, na versão Inglês e traduzimos para que pudesse ser utilizado como Validação do jogo, além de pequenas modificações nas perguntas e inserção de novas. Abaixo está a pesquisa e seu resultado, assim como a versão original e em inglês está inserida no ANEXO A.

Também deixamos o link direto para o resultado da pesquisa, já que a mesma foi feita no google formulários e não permite uma cópia em word ou pdf do arquivo.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe2osne9fxE7e5Jq4yLbTBjVwuo7FER0pjDXd2QzilYYTXqUA/viewanalytics

Questionário para a avaliação da qualidade dos jogos

10 respostas

Modo de pesquisa.

Informações demográficas

A Criatura

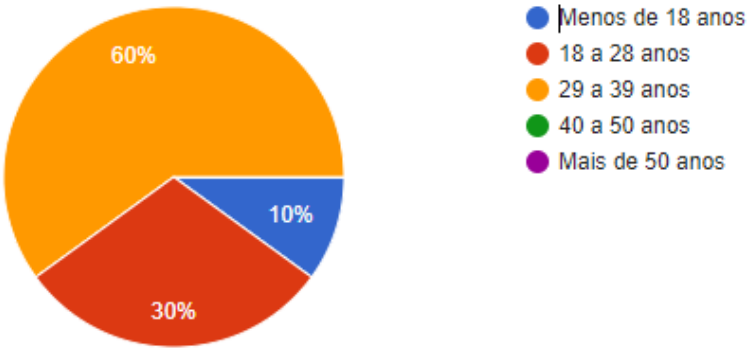
Profissão

10 respostas

- Não tenho, mas a arte me espera
- Funcionário Público
- Estudante
- Servidor público
- Desenhista
- Professor
- Docente
- Atendente de suporte
- Estudante

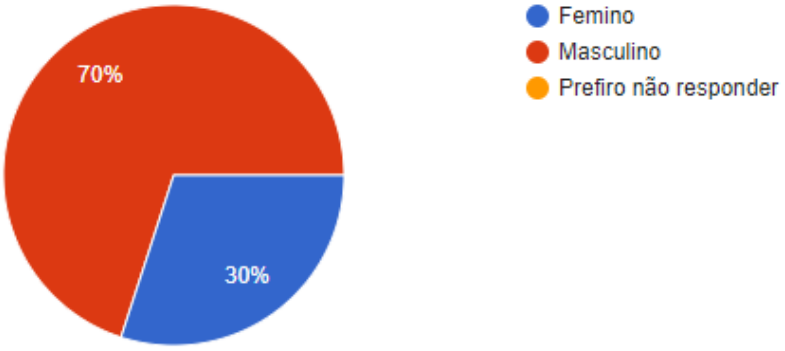
Faixa Etária

10 respostas



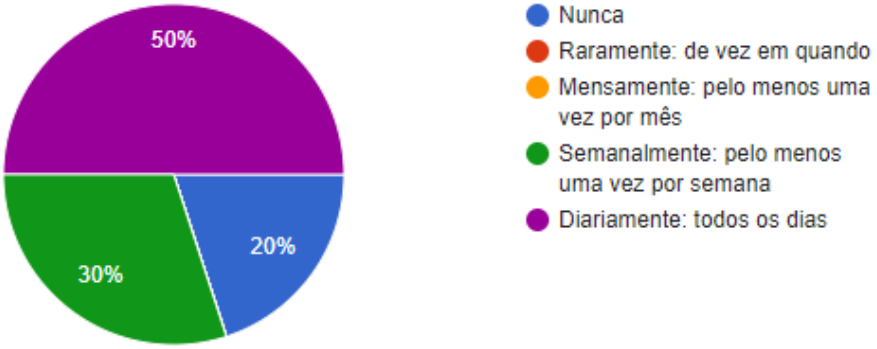
Sexo

10 respostas



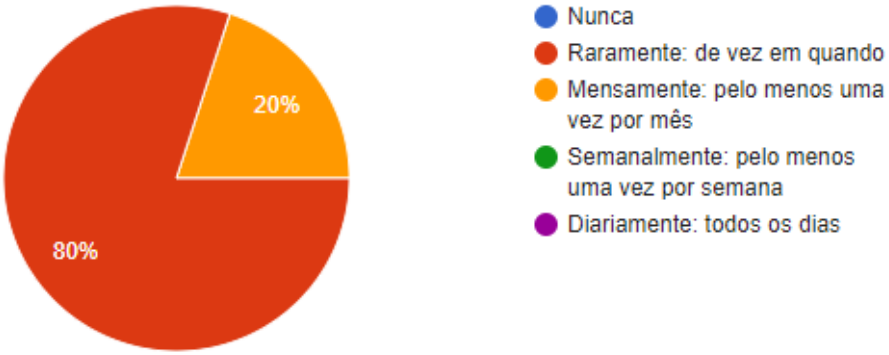
Com que frequência você joga jogos digitais?

10 respostas



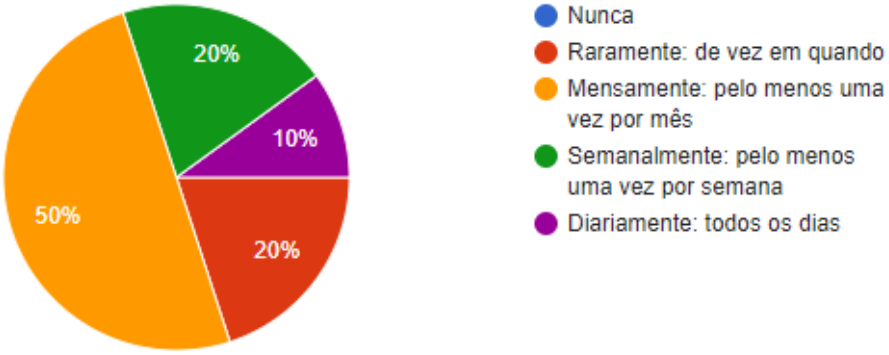
Com que freqüência você joga jogos não-digitais (jogos de cartas ou de tabuleiro, etc.)?

10 respostas



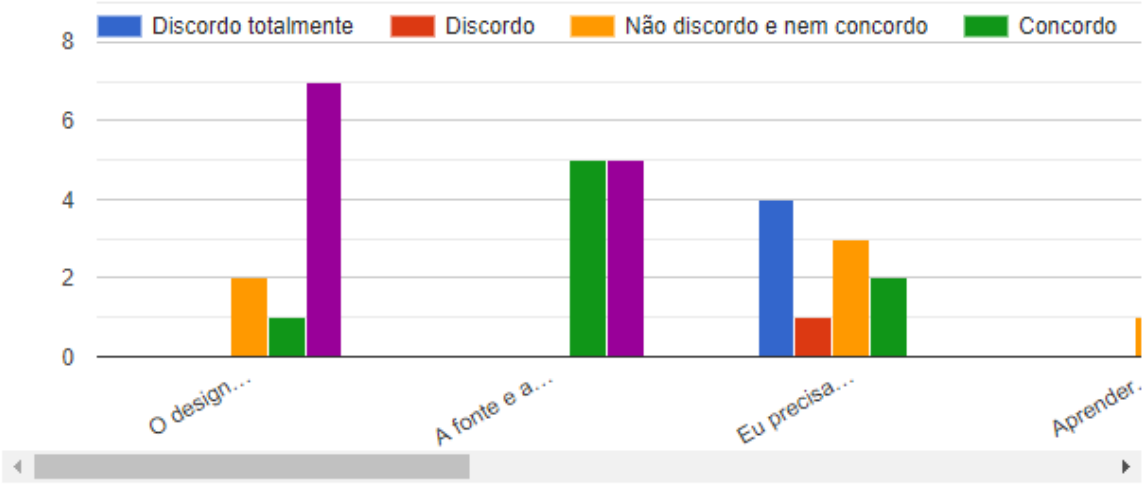
Com que frequência você lê livros?

10 respostas

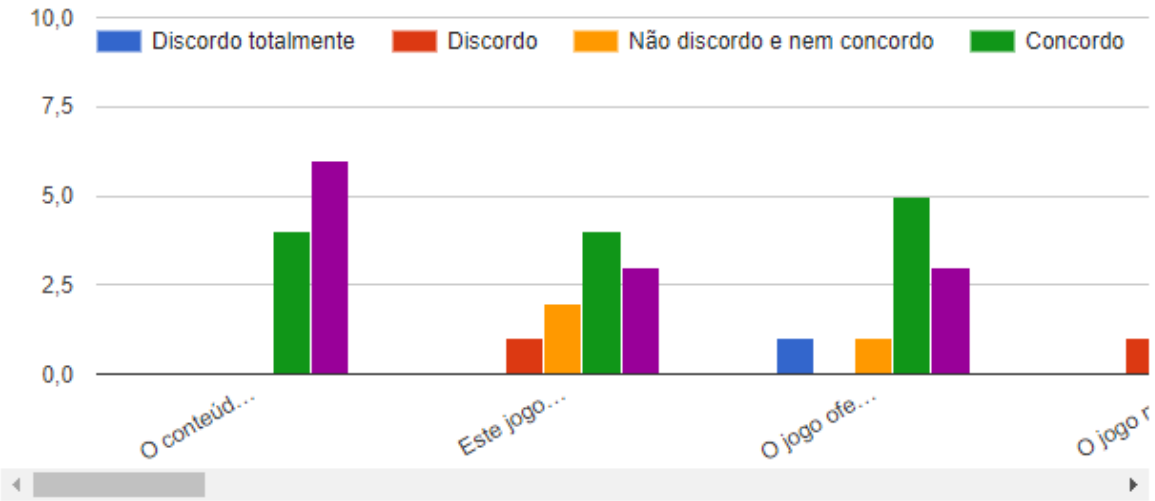


Usabilidade

Selecione uma opção como sua avaliação



Experiência do jogador



Comentários Finais

Favor listar três aspectos fortes do jogo:

10 respostas

-História/Diálogos
-Puzzles
-Personagens

História que motiva o jogador a continuar jogando. Personagens carismáticos. Arte do jogo.

Mescla de arte, historia e enredo e level

A história é bem escrita, a possibilidade de salvar a qualquer momento e finais distintos.

História muito bem desenvolvida, as artes são belíssimas e a ambientação do jogo é muito boa

A história é bem escrita, os diálogos e a construção de personagem também. A arte é muito legal. Gostei como o fundo é diferente do personagem e mesmo assim parecem estar combinando.

Outros comentários

10 respostas

Nada mais.

O jogo está muito bem feito com uma história muito boa

amei o jogo, a historia e muito bonita e bem escrita, bem linear com crescimento nos momentos mais "pesados"

No geral o jogo oferece uma experiência legal, condiz com sua proposta. Acredito que seria interessante que fosse dada um pouco mais de autonomia ao jogador, pois a sensação que ficou foi que a única decisão que impactou o rumo da história foi a última. E também o fato do jogo ter três tipos de arte diferentes, não contribui para a identidade visual do jogo. Espero ter ajudado, e parabéns a todos os criadores!

jogo muito bonito, gostei

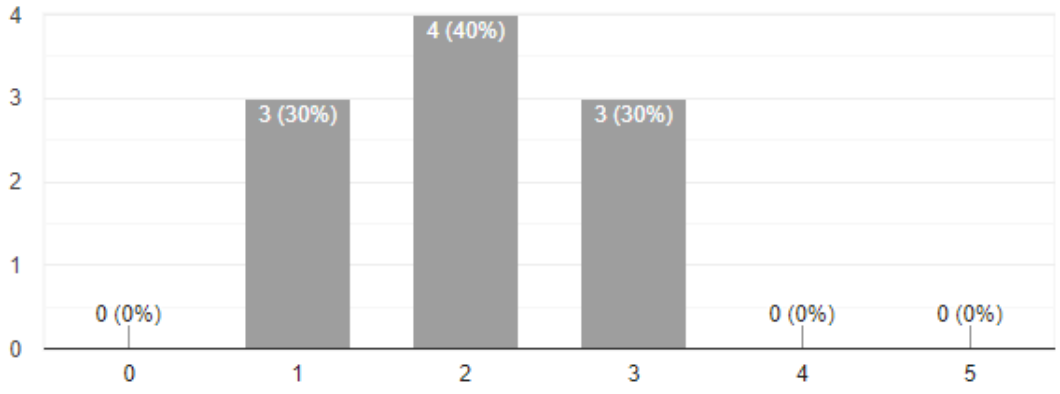
Muito bonito! Parabéns!

Gostei bastante do jogo, só consegui chegar até a casa da ilha (não sei se ainda falta

Perguntas pessoais dos desenvolvedores

Qual o grau de dificuldade do jogo para você

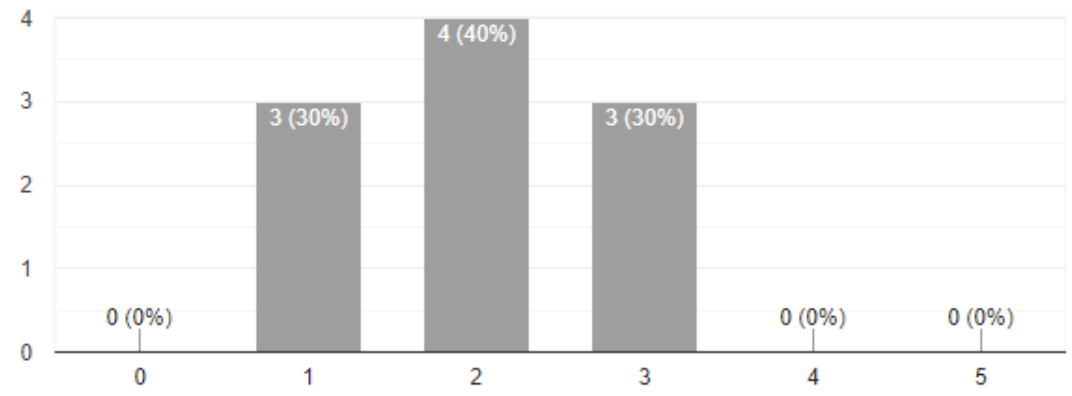
10 respostas



Perguntas pessoais dos desenvolvedores

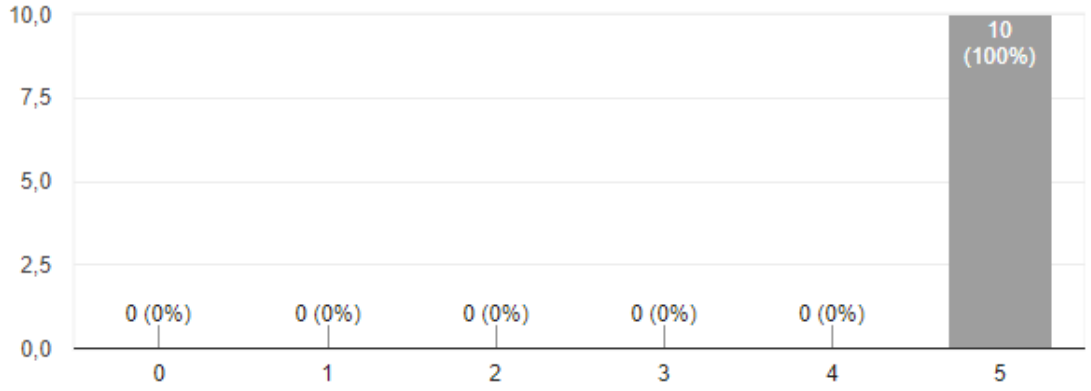
Qual o grau de dificuldade do jogo para você

10 respostas



O quanto a história do jogo ficou clara para você?

10 respostas



Caso tenha relatado algum bug durante o jogo, nos conte onde foi e como foi

10 respostas

Não presenciei nenhum bug acredito.

Logo no começo consigo pegar o diário mais de uma vez quando clico nele

Nao encontrei nada que pudesse ser um bug

Não notei nenhum bug no decorrer do jogo, tecnicamente ele está realmente muito bom!

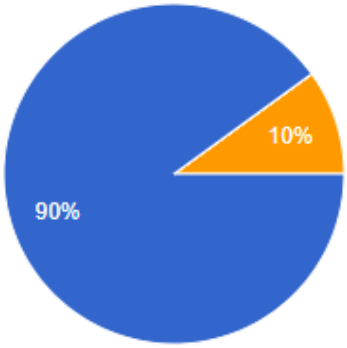
Não vi

Acho que não.

Acredito que não houve bugs, mas só consegui avançar até a casa da ilha; depois de clicar nos itens (cama, pote, estante, retrato) não aparece mais nenhuma opção ou saída, então não sei se o jogo só foi desenvolvido até ali ou se precisaria acontecer algo mais. O menu também parece estar funcionando normalmente, e a quantidade de opções é suficiente!

Você (jogador) se sentiu imerso ao jogar o jogo?

10 respostas



- Sim
- Não
- Normalmente sim, mas como tenho filhos, as vezes estava prestando atenção neles e não no jogo o tempo todo.

Você teve dificuldade em algum ponto do jogo? Se sim, por favor, nos detalhe.

10 respostas

Não

No puzzle da casa da praia eu demorei um pouquinho, mas é bom o desafio.

Não

Nao

Algumas cenas, como a primeira vez que entramos no quadro e ao final do jogo, na ilha, ficou difícil pra mim, entender o que estava acontecendo. Talvez uma opção de calibragem do brilho do monitor possa melhorar e muito a experiência, pois acredito que essas cenas ficaram confusas por estarem escuras demais.

Não tive! Foi facinho, muito obrigada!

Talvez uma indicação (um leve brilho ou outro recurso) para mostrar onde é possível clicar no cenário ajude o jogo a ficar ainda mais intuitivo, e ajude o jogador a saber se ainda precisa "clicar" em algo mais para avançar o game. A árvore de conversas está

ANEXO A – Pesquisa MEEGA+

Para o teste e validação utilizamos uma pesquisa do MEEGA+ indicada nos parágrafos abaixo. A Pesquisa original foi feita em inglês e a tradução para o português, para adicionar no ANEXO A foi feito por um membro do grupo. Abaixo está a pesquisa original e inglês enquanto sua versão em português foi transferida para o Google Formulário e reproduzida no APÊNCIDE B.

Questionnaire for the evaluation of the quality of games

Game title:

_____

Please, help us improve the game answering the following questions. All information is collected anonymously and will be used only in a summarized way in the context of this game evaluation.
Instructor name:

_____

Place and date:

_____

Demographic Information	
Institution:	
Course/degree:	
Subject:	
Age group:	☐ Under 18 years ☐ 18 to 28 years ☐ 29 to 39 years ☐ 40 to 50 years ☐ Over 50 years
Gender:	☐ Male ☐ Female
How often do you play digital games?	☐ Never ☐ Rarely: from time to time ☐ Monthly: at least once a month ☐ Weekly: at least once a week ☐ Daily: every day.
How often do you play non-digital games (card or board games, etc.)?	☐ Never ☐ Rarely: from time to time ☐ Monthly: at least once a month ☐ Weekly: at least once a week ☐ Daily: every day.

Please, **select an option** according to how much you agree or disagree with each statement below.

Usability					
Statements	**Select an option as your evaluation**				
	Strongly disagree	**Disagree**	**Neither disagree nor agree**	**Agree**	**Strongly agree**

The game design is attractive (interface, graphics, boards, cards, etc.).	☐	☐	☐	☐	☐
The text font and colors are well blended and consistent.	☐	☐	☐	☐	☐
I needed to learn a few things before I could play the game.	☐	☐	☐	☐	☐
Learning to play this game was easy for me.	☐	☐	☐	☐	☐
I think that most people would learn to play this game very quickly.	☐	☐	☐	☐	☐
I think that the game is easy to play.	☐	☐	☐	☐	☐
The game rules are clear and easy to understand.	☐	☐	☐	☐	☐
The fonts (size and style) used in the game are easy to read.	☐	☐	☐	☐	☐
The colors used in the game are meaningful.	☐	☐	☐	☐	☐

Player Experience					
Statements	**Select an option as your evaluation**				
	Strongly disagree	**Disagree**	**Neither disagree nor agree**	**Agree**	**Strongly agree**
The contents and structure helped me to become confident that I would learn with this game.	☐	☐	☐	☐	☐
This game is appropriately challenging for me.	☐	☐	☐	☐	☐
The game provides new challenges (offers new obstacles, situations or variations) at an appropriate pace.	☐	☐	☐	☐	☐
The game does not become monotonous as it progresses (repetitive or boring tasks).	☐	☐	☐	☐	☐
Completing the game tasks gave me a satisfying feeling of accomplishment.	☐	☐	☐	☐	☐
It is due to my personal effort that I managed to advance in the game.	☐	☐	☐	☐	☐
I feel satisfied with the things that I learned from the game.	☐	☐	☐	☐	☐
I would recommend this game to my colleagues.	☐	☐	☐	☐	☐
I was able to interact with other players during the game.	☐	☐	☐	☐	☐
The game promotes cooperation and/or competition among the players.	☐	☐	☐	☐	☐
I felt good interacting with other players during the game.	☐	☐	☐	☐	☐
I had fun with the game.	☐	☐	☐	☐	☐
Something happened during the game (game elements, competition, etc.) which made me smile.	☐	☐	☐	☐	☐
There was something interesting at the beginning of the game that captured my attention.	☐	☐	☐	☐	☐
I was so involved in my gaming task that I lost track of time.	☐	☐	☐	☐	☐
I forgot about my immediate surroundings while playing this game.	☐	☐	☐	☐	☐

The game contents are relevant to my interests.	☐	☐	☐	☐	☐
It is clear to me how the contents of the game are related to the course.	☐	☐	☐	☐	☐
This game is an adequate teaching method for this course.	☐	☐	☐	☐	☐
I prefer learning with this game to learning through other ways (e.g. other teaching methods).	☐	☐	☐	☐	☐
The game contributed to my learning in this course.	☐	☐	☐	☐	☐
The game allowed for efficient learning compared with other activities in the course.	☐	☐	☐	☐	☐
This statement is repeated for each goal of the game. The game contributed to <*verb as level of the learning goal (cognitive, psychomotor, affective)*> <*goal/concept*>. An example in accordance with the learning goals of SCRUMIA (Gresse von Wangenheim et al., 2013): The game contributed to *recall* the concepts from *Sprint Planning*.	☐	☐	☐	☐	☐

Please list three strong aspects of the game:

Please give three suggestions to improve the game:

Any further comment?

Thanks a lot for your contribution!

ANEXO B – Licenças de uso

Abaixo estão todas as licenças de vetores e sons utilizados em “*A Criatura*”. Para manter a veracidade das licenças todas os documentos abaixo estão como imagens e podem ser acessados diretamente no diretório de arquivos do jogo, dentro de suas respectivas pastas.

As licenças usadas pelo *Freepik* estão em nome de Thuanny Sakamuta, esposa de nossa integrante de grupo Suellen da Silva Hatakeyama. Muitas das imagens abaixo, mostradas nas licenças foram usadas como base para a arte final, efeitos visuais e fundos e mesmo que não sejam percebidas de primeira no projeto decidimos manter aqui e dentro do jogo todas as licenças por padrões éticos e por acreditar que devemos prestigiar os artistas que se dispuseram a desenhar, criar e divulgar seu trabalho para uso.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Vectorpouch - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Happy bride and groom hugging, looking in each other eyes
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/happy-bride-and-groom-hugging-looking-in-each-other-eyes_4015266.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Warmworld - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Torn sheets of paper. Torn paper strips. Vector
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/torn-sheets-of-paper-torn-paper-strips-vector_7024599.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Macrovector - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Bar Interior Realistic Composition
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/bar-interior-realistic-composition_6173727.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

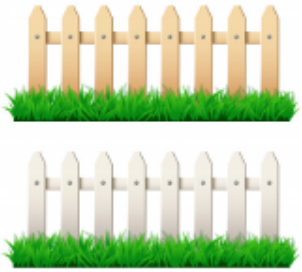
** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik



License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	User21720231 - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Picture of fence
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/picture-of-fence_9249252.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Studiogstock - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Summer, vacations and travel
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/summer-vacations-and-travel_6051254.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

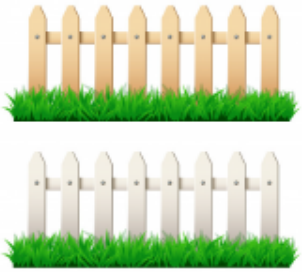
** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik



License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	User21720231 - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Picture of fence
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/picture-of-fence_9249252.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Gold and silver keys in retro style
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/gold-and-silver-keys-in-retro-style_766252.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Macrovector - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Open book templates set
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/open-book-templates-set_3924771.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Macrovector - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Realistic set of 3d open and closed books
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/realistic-set-of-3d-open-and-closed-books_3924903.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Colorful books pack
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/colorful-books-pack_813860.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Golden frames collection
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/golden-frames-collection_773389.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Chekman - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Vector gold frame.
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/vector-gold-frame_9435785.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Macrovector - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Wooden chest realistic set with images of opened and closed empty treasure coffers on white
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/wooden-chest-realistic-set-with-images-of-opened-and-closed-empty-treasure-coffers-on-white_7497393.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Macrovector - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Metal padlocks and keys in different shapes realistic set
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/metal-padlocks-and-keys-in-different-shapes-realistic-set_2873578.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Upklyak - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Trinkets, keys bunch, metal, wooden and plastic
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/trinkets-keys-bunch-metal-wooden-and-plastic_8117281.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Realistic coconut illustration
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/realistic-coconut-illustration_4421001.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Polyashenkohelena - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Set of realistic water drops of various shapes isolated on a transparent background. Set of condensation bubbles or realistic drip, H2O element and clear wet splash. Liquid blobs. illustration.
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/set-of-realistic-water-drops-of-various-shapes-isolated-on-transparent-background-set-of-condensation-bubbles-or-realistic-drip-h2o-element-and-clear-wet-splash-liquid-blobs-illustration_9784654.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via

www.freepik.com/profile/support

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Brgfx - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Set of different island
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/set-of-different-island_4150232.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Starline - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Black ink watercolor splatter texture set of four
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/black-ink-watercolor-splatter-texture-set-of-four_9728078.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Book cover mocku
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/book-cover-mocku_4277414.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Realistic white book template
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/realistic-white-book-template_764453.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Vectorpocket - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Empty glass jars for sauces realistic vector
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/empty-glass-jars-for-sauces-realistic-vector_5901406.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Dgim-Studio - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Old nautical map template
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/old-nautical-map-template_7998456.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

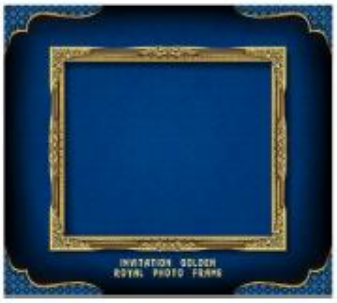
** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik



License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Sdartvector - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Invitation of Golden Photo Frame vector design
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/invitation-of-golden-photo-frame-vector-design_3544083.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Upklyak - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Glass bale swing top jars with paper note
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/glass-bale-swing-top-jars-with-paper-note_6122509.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Upklyak - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Saving money cartoon icon, piggy bank safe deposit
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/saving-money-cartoon-icon-piggy-bank-safe-deposit_6122499.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Rashevskymedia - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Old Grunge Prison Interior with Jail Bars
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/old-grunge-prison-interior-with-jail-bars_10083312.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Sugiartoss_ - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	anubis and skull design illustration with sacred geometry
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/anubis-and-skull-design-illustration-with-sacred-geometry_6518987.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Kjpargeter - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	3D grunge room interior with spotlight and smoky atmosphere background
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/3d-grunge-room-interior-with-spotlight-and-smoky-atmosphere-background_6038271.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Red smoke overlay texture movement with copy space
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/red-smoke-overlay-texture-movement-with-copy-space_4225732.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via **www.freepik.com/profile/support**

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Pikisuperstar - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Realistic galaxy background
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/realistic-galaxy-background_4665545.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Macrovector - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Ecology Symbols With Realistic Hands
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/ecology-symbols-with-realistic-hands_5975949.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Tropical mural wallpaper
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/tropical-mural-wallpaper_10296923.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Brgfx - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Set of wild fire background
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/set-of-wild-fire-background_4173975.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Upklyak - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Flying plane with banner Save the planet
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/flying-plane-with-banner-save-the-planet_8924575.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Upklyak - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Burning wildfire at night, fire in forest
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/burning-wildfire-at-night-fire-in-forest_7101641.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Starline - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Red ink splatter vector
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/red-ink-splatter-vector_1177184.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Vectorpocket - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Night shelter for homeless people
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/night-shelter-for-homeless-people_5581890.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Macrovector - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Beautiful jungle landscapes set
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/beautiful-jungle-landscapes-set_10248634.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Ascension day concept
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/ascension-day-concept_8268568.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Rawpixel.com - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Corporate identity
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/corporate-identity_3232488.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Starline - Freepik.com
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Elegant blue and gold diploma certificate template
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/elegant-blue-and-gold-diploma-certificate-template_3922426.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Elegant certificate template design
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/elegant-certificate-template-design_9745135.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.

License Certificate

freepik

License type:	**Premium license (Unlimited use without attribution) ***
Licensor's Author:	Freepik
Licensee:	Thuanny Sakamuta
For the item:	Elegant certificate template
Download date:	21 Oct 2020
Subscription ID:	ag_0d8fe613-df8d-4cf9-a425-d416d7caac20 **
Item url:	https://www.freepik.com/free-vector/elegant-certificate-template_8925430.htm

* as defined in the standard terms and conditions on Freepik.com.

** Agreement valid only upon payment of subscription.

For any queries related to this document or license please contact Freepik Support via
www.freepik.com/profile/support

Freepik Company, S.L Commercial Registry of Málaga, volume 4994, sheet 217, page number MA-113059, with Tax Number B-93183366 and registered office at 13 Molina Lario Street, 5th floor, 29015 Málaga, Spain.