



**PROJETO ARTÍSTICO : TRABALHANDO A IDENTIDADE DE PERSONAGENS
DO JOGO IDENTITY V POR MEIO DE SKINS**



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S583t Silva, Swellen Santos da.

Trabalhando a identidade de personagens do jogo Identity V por meio de skins : Projeto Artístico / Swellen Santos da Silva. – 2023.

95 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2023.

Orientação: Prof. Dr. Fernando Luis Maia da Cunha.

1. Skin. 2. Jogos. 3. Design de Personagem. I. Título.

CDD 391



SWELLEN SANTOS DA SILVA

**PROJETO ARTÍSTICO : TRABALHANDO A IDENTIDADE DE PERSONAGENS DO JOGO
IDENTITY V POR MEIO DE SKINS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Design-Moda, do Instituto de Cultura e Arte, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Design-Moda.

Orientador: Fernando Luis Maia da Cunha

FORTALEZA

2023

Sumário

1. APRESENTAÇÃO PROFISSIONAL DO DESIGNER.....	4	9. CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS.....	29
2. INTRODUÇÃO.....	9	10. APRESENTAÇÃO DOS VISUAIS.....	48
3. JUSTIFICATIVA.....	10	10.1. Tema da Coleção de Skins.....	50
4. A MODA DENTRO DA INDUSTRIA DE JOGOS.....	11	10.2 Analise de Personagens.....	51
5. EXEMPLOS DE COLABORAÇÕES:.....	14	12. ARTES IN GAME.....	75
5.1. THE SIMS 2 X H&M.....	14	13. PROCESSO CRIATIVO.....	80
5.2. Pokemom Unite X Balmain.....	15	14. REGISTRO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO.....	81
5.3. Identity V X Edward ScissorHands.....	16	15. PRECIFICAÇÃO.....	82
5.4. Animal Crossing: New Horizons.....	17	16. PAINEL TECNOLÓGICO.....	88
5.5. Identity V X Underverse.....	18	17. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	90
6. APRESENTAÇÃO DO JOGO.....	19	18. AGRADECIMENTOS.....	91
6.1 SISTEMA DE SKINS.....	22	19. GLOSSARIO.....	92
6.2 Sistema de Promoção de Visuais.....	23	REFERÊNCIAS	
6.3. Sistema de Gacha.....	24		
6.4. Sistema de Essências.....	25		
7. ANÁLISE DE MERCADO.....	26		
8. PERFIL DOS CONSUMIDORES.....	28		

APRESENTAÇÃO PROFISSIONAL DO DESIGNER

Swellen Santos

Me chamo Swellen Santos, tenho 22 anos, sou graduanda em Design-Moda na Universidade Federal do Ceará (UFC). Desde pequena fui criada em uma família que tinha muita influencia das artes criativas e manuais. Minha mãe gostando bastante de artesanatos, como crochê e ponto cruz e meu avô sendo marceneiro. Minha família sempre apoiou e incentivou muito a minha parte mais artística.

Sou Amante de moda alternativa e mundos fantásticos e que adora trabalhar utilizando a criatividade. Seja criando roupas para uso próprio, quanto para artes diversas e mais especificamente com a criação de personagens e figurinos. E ao longo da minha vida acadêmica sempre trouxe essas influencias comigo, ao participar de projetos de extensão como o Moda, Arte e Sustentabilidade (MAS) e o Ativismo na Moda.



Swellen Santos



Sempre fui apaixonada pelo mundo dos desenhos e dos jogos. Desde a pré-adolescência jogava diversos jogos e me admirava com toda a história, personagens e visuais. E conforme fui crescendo me intrigava com o processo criativos dos artistas, os concept arts e até comecei a criar meus próprios personagens, e visuais inspirados nos universos dos tais. E ao entrar na faculdade de moda, aprendi a criar coleções de moda e a parte técnica do processo criativo, assuntos que acrescentaram mais a minha parte criativa de ser.

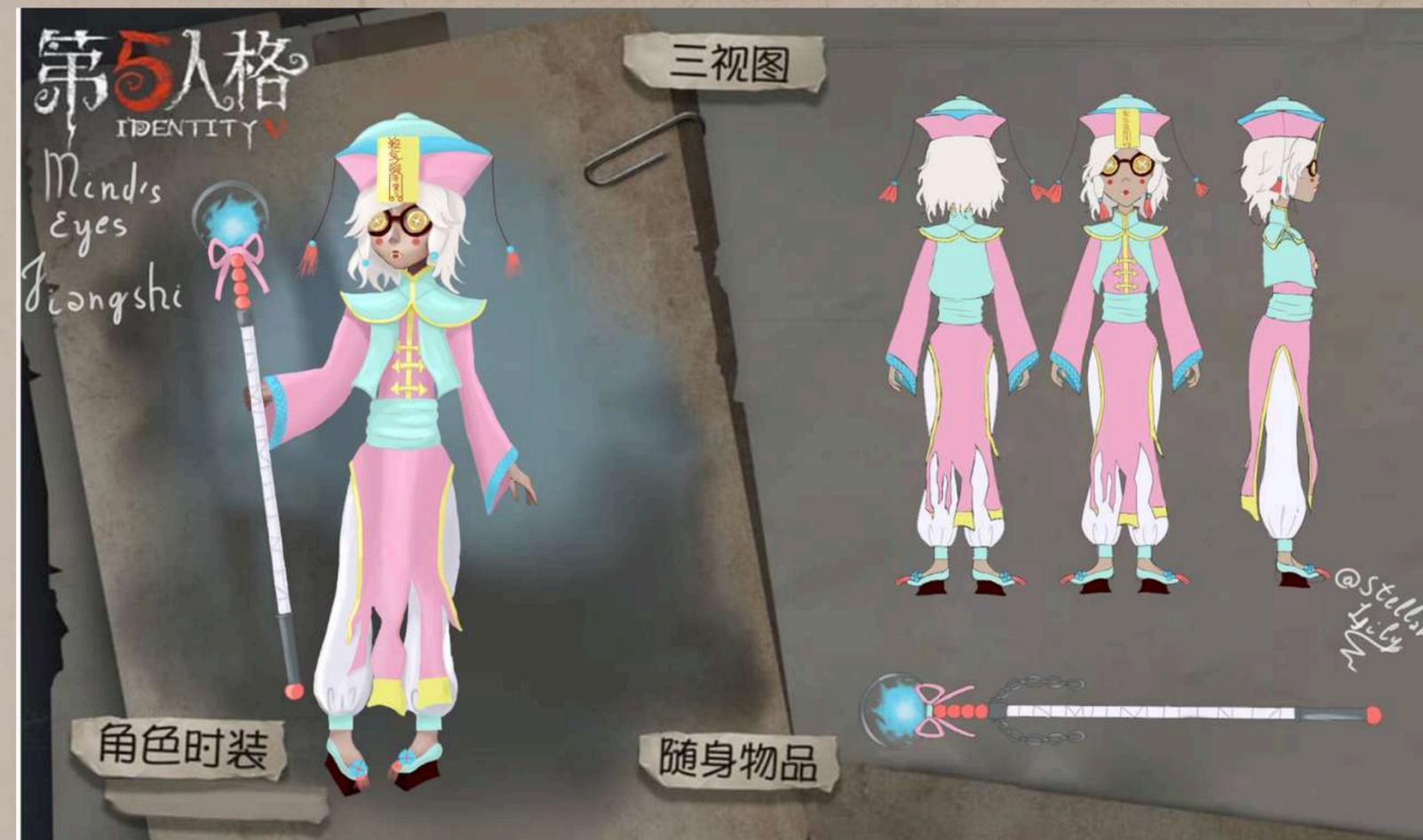
Mas apesar de tudo senti que faltava algo mais na minha formação em moda. E após, ver a entrevista para o filme Sing 2(2022), onde estilistas foram chamadas para criar os figurinos, me veio a inspiração e me perguntei como poderia agregar a criação de personagens e figurinos para jogos e animação a área da moda, papel que normalmente é desenvolvido por artistas e formados em design, e por isso busquei ampliar meus saberes e entrei em contato mais profundo com o universo da animação, do cinema 3d e concept art de personagens.

Agora, em meu TCC, proponho a criação de um projeto artístico, unindo a moda e o mercado digital de jogos e de animação, unindo diferentes áreas do conhecimento para desenvolver uma visão criativa e inovadora.

TRABALHOS ANTERIORES

Visual produzido para um concurso de skins com tema cultura chinesa do jogo Identity V em 2020

Curta feito para a cadeira de Animação 2d do curso de Sistema e Midia Digitais(SMD) da UFC



<https://www.pixiv.net/en/artworks/81168446>



<https://drive.google.com/file/d/1tSgkq2qrao6v3AVO4C40vUUGwJVb8EHI/view?usp=sharing>

TRABALHOS ANTERIORES

Shooting para a matéria de Fotografia aplicada a moda do curso de Design-Moda da UFC



INTRODUÇÃO

A demanda por trajes dentro do mundo dos jogos vem aumentando cada vez mais, podendo ser comparada as roupas no mundo da moda, principalmente se essas são exclusivas e limitadas. Pois essas geram um senso de urgência e de unicidade quando se adquire.

Identity V é um jogo da empresa Netease que é bastante reconhecido pelas suas *skins* e personagens marcantes. Sendo esse um jogo gratuito para download a empresa utiliza do sistema de vestuário de personagens para arrecadar faturamento, lançando novos visuais e colaborações regularmente.

Dessa forma, pretende-se por meio desse trabalho desenvolver personagens novos e figurinos que se encaixem dentro do universo do jogo identity V, fazendo com que os jogadores da comunidade possam interesse em adquiri-las.

JUSTIFICATIVA

Visto que, assim como no mundo da moda, as pessoas dentro dos jogos possuem interesse em personalizar e adquirir roupas para seus personagens nos jogos, não somente pela beleza, mas também personalidade que agrega ao personagem e experiência de jogo de forma geral.

Como interesse próprio da autora pelo ramo de criação de personagens e vestuários da indústria de jogos e como parte ativa da comunidade do jogo Identity V, inspirada pelos trajes, personagens e histórias já existente no jogo, foi tida a ideia de fazer uma coleção de vestimentas e criar personagens que se adequem ao universo do mesmo. Dando mais opções de trajes e inspirações, que os jogadores se interessem em adquirir.

A Moda Dentro da Indústria de Jogos

As colaborações entre a indústria da moda, a indústria dos jogos têm aumentado nos últimos anos. As *skins* de personagens, por exemplo, adquirem a função de comunicar personalidades, demonstrar a individualidade das personagens e até mesmo contar histórias. E a criação de elementos nos jogos atrelados a marcas e indústrias diferentes permitem que essas se aproximem entre si e de um público que, normalmente, pode tender a não consumir seus produtos.

O Público jovem e jovem-adulto tende a ser o que mais consome jogos eletrônicos e o que há em seu meio, a principal faixa etária é de 25 a 34 anos (25,5%), seguida por 16 a 24 anos (17,7%), segundo o Pesquisa Game Brasil 2022. E as novas gerações já estão crescendo dentro desse sistema, o que faz o mercado se tornar maior.



Pôster da colaboração da marca Champion com o jogo Fallguys

A Moda Dentro da Industria de Jogos

O mercado sempre está em constante mudança devido as novas e crescentes tecnologias, isso faz com que empresas sempre estejam de olho nas mudanças do seu publico e possibilidades de crescimento.

Desde 2007, diversas marcas observam o potencial de atrair esse novo público criando parcerias e campanhas colaborativas com jogos.

E ambas as industrias de moda, jogos e animação, vêm evoluindo juntas e vendo a possibilidade de trabalharem umas com as outras, ao observarem a crescente onda de ambientes virtuais que as pessoas usam como meio não somente de diversão, mas também para interação e socialização.

Um exemplo de sucesso dessa interação entre industrias são as *skins* criadas pela marca de moda de Luxo Louis Vuitton em parceria com a desenvolvedora de jogos Riot Games para o jogo Eletrônico League of Legends, em 2019, onde os jogadores puderam obter *skins* e itens especiais. Além disso, a Louis Vuitton criou uma mala personalizada para o troféu do torneio.



Louis Vuitton X League of Legends colaboração

A Moda Dentro da Indústria de Jogos

A relação de oferta e demanda dentro do âmbito das *skins* se dá pela raridade dessas, que pode ser comparada as roupas de marcas de luxo no mundo da moda. Existindo *skins* limitadas e de difícil obtenção que só podem ser obtidas dentro de eventos, através de um sistema de sorte e outros meios especiais, variando esses entre os jogos, mas onde todos são bem recebidos pelas suas específicas comunidades.

E os famosos *crossovers** estão sendo mais comuns dentro do ambiente dos jogos, sendo essas feitas com animações, artistas e até marcas, sendo usadas para atrair mais pessoas e divulgar ambos os produtos, beneficiando-os.



Pôster do Crossover da Anitta com o jogo Free Fire

*Colaborações entre propriedades intelectuais

Exemplos de Colaborações e Inspirações

The Sims 2: H&M Fashion Stuff Pack



https://youtu.be/vD7v_rgNVhA?si=SyxZ9UO9fNfXaBJm

Em 2007, a marca H&M fez uma parceria com o jogo *The Sims 2*, da empresa Maxis e Electronic Arts (EA).

Onde foi lançado um pacote com 60 objetos que continha réplicas de roupas – todas inspiradas na coleção de verão da H&M da vida real.

E os jogadores poderiam se utilizar destas para criar sua própria loja H&M e equipá-la com manequins, cabideiros, caixas registradoras, provadores e muito mais.

Exemplos de Colaborações e Inspirações

Pokemon Unite X Balmain



<https://youtu.be/aCJ4gwoxk2A?si=dhxvCiYbdF13l8B>

Em 2022, a marca de moda Balmain fez uma parceria com a empresa The Pokémon Company, para lançar roupas inspiradas no universo de Pokémon para a vida real e para o jogo Pokémon Unite, skins por tempo limitado, para comemorar a colaboração.

“A estética pop brilhante e as criaturas cativantes de Pokémon sempre me atraíram”, disse Olivier Rousteing diretor criativo da Balmain.

Grande parte da coleção lançada brincou com roupas que já eram conhecidas como marcas registradas da Balmain, como os moletoms desleixados e os tênis elegantes, bem como seu padrão Labirinto.

Exemplos de Colaborações e Inspirações

Identity V X Edward Scissorhands



<https://youtu.be/8lbhgjMfztY?si=D9mT9w6jh54FIdGU>

No final de 2019, a empresa Netease anunciou uma colaboração, por tempo limitado, com o Filme Edward Mãos de Tesoura da Fox Films Corporation. Quer trouxe pro jogo um novo mapa inspirado no filme e 3 *skins* que retratavam personagens do filme. E as *skins* poderiam ser compradas com dinheiro real ou uma das moedas do jogo.

O *crossover* também incluiu um pequeno evento onde os players poderiam ganhar outros cosméticos dentro do jogo.

Exemplos de Colaborações e Inspirações

Animal Crossing: New Horizons



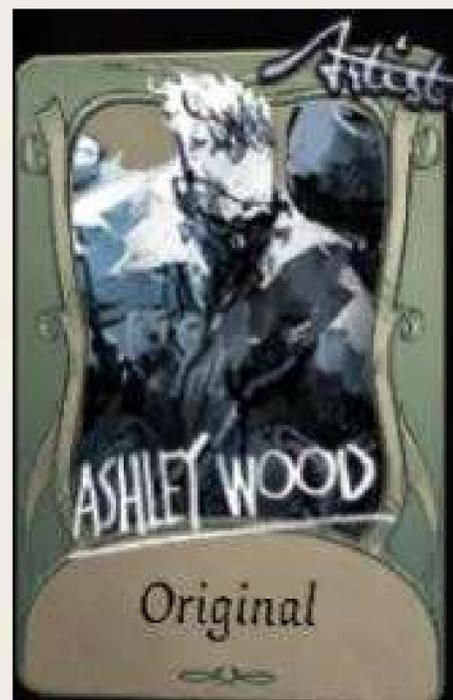
Looks do verão 2020 da Valentino em versão virtual para o Animal Crossing
<https://www.youtube.com/watch?v=CDCUo7gsCO8>

Lançado em 2020, Animal Crossing: New Horizons, é um jogo onde os usuários vão para uma ilha deserta, onde criam e personalizam seu próprio paraíso. Que ganhou bastante fama durante a pandemia.

E devido ao seu sistema de personalização de personagem, onde é possível mudar o cabelo, rosto, corpo, pele e roupas, a moda viu uma grande oportunidade para divulgar suas marcas. Com isso marcas, como a Valentino, Gucci, Chanel entre outras, decidiram criar e disponibilizar pacotes de roupas próprias para o jogo.

Exemplos de Colaborações e Inspirações

Identity V X Underverse



Em 2020, a Empresa Netease lançou um colaboração do jogo Identity V com o artista Ashley Wood, co-fundador da empresa Underverse (UV) uma empresa de entretenimento multimídia voltada para o design, com sede em Hong Kong (China), que abrange o mundo dos colecionáveis, animação, videogame e mais. Que criou duas estatuetas baseadas em personagens do jogo para serem vendidas na vida real e trouxe para o jogo um novo personagem, que conversa com a historia do jogo, juntamente com uma *skin*.



Apresentação do Jogo

Handwritten text in cursive script, partially visible on the left edge of the page.

Handwritten text in cursive script, located in the bottom right corner of the page.

APRESENTAÇÃO DO JOGO

Identity v é um jogo do estilo *survival horror* multijogador assimétrico, com faixa etária de 13 anos, com um estilo gótico. Pertencente a empresa Netease em cooperação com a Behavior. Lançado em Julho de 2018 e disponível para celular e computador. Atualmente possuindo 3 servidores, um NA/EU, um chinês e um Asiático. Atualmente com mais de 10 milhões de downloads no google play.

O enredo principal do jogo gira em torno de um detetive, Orpheus, investigando uma mansão antiga onde supostamente ocorriam jogos de vida ou morte, e lá ele encontra diários dos participantes anteriores desse jogo e passa a estudar os acontecimentos.

As partidas, ou *matches* em inglês, como são chamadas o modo de jogo principal se passam com cinco jogadores presos em um tipo de labirinto, sendo um deles um Caçador, que possui o papel de perseguir a aprisionar os outros jogadores e os outros 4 jogadores são os sobreviventes, que tem a missão de concertar máquinas espalhadas pelo mapa para conseguirem abrir o portão principal do labirinto e fugir, e enquanto isso tem que escapar do assassino e ajudarem uns aos outros para se manterem vivos.



Sistema de *Skins*

Cada personagem no jogo, independente da classe, possui seu visual padrão e *skins* e acessórios que variam de ranque:

- **Skin S:** Visual Limitados/ Mais detalhada se com mais efeitos e que podem chegar a mudar a forma inteira do personagem.
- **Skin A:** Visual Épico, menos detalhados do que as skins S.
- **Skin B:** Visual Normal, é o visual básico com algumas poucas mudanças a mais
- **Skin C:** Visual Comum, se trata de uma recolorização do visual padrão.



Skin Base

Skin S

Skin A



Skin B

Skin C

Sistema de Promoção de Visuais

Analisei os tipos de moedas existentes dentro do jogo Identity V e essas são: fragmentos (moeda conseguida de forma gratuita ao ganhar itens repetidos e em eventos), *Inspirations* (moeda que pode ser comprada com dinheiro físico e conseguida de forma gratuita conforme o jogo é jogado) e *Echoes* (moedas comprada com dinheiro real).

Percebi que o jogo possui as seguintes formas de promoção de visuais:

- Venda por meio da loja do jogo, podendo ser utilizada as moedas de Fragmentos e *Echoes*
- *Skins* colocadas no sistema de *gacha* (sistema de sorte em que as chances podem ser compradas por *Inspirations* e *Echoes*)
- Venda de produtos físicos e com ele a aquisição de um código para resgatar itens no jogo.



Imagem da loja de cosméticos do Jogo(20/11/2023)



Imagem da loja de compra de moedas(23/11/2023)

Sistema de *Gacha*

Algumas *skins* dentro do jogo são adquiridas apenas pelo sistema de *gacha* (máquina de venda de brinquedos em cápsulas) dentro de essências, que são como baús onde as *skins* e outros itens cosméticos do jogo ficam.

O *gacha* é uma mecânica dentro dos jogos, que consistem nos jogadores gastarem moedas virtuais, com investimento de dinheiro real. As moedas virtuais são trocadas por benefícios dentro do jogo, como personagens, armas ou itens especiais, conseguidos em um sistema de sorteio em caixas misteriosas, que quanto mais se investe, mais existe a possibilidade de ganhar o prêmio esperado.



PrintScreen tirado diretamente do jogo (23/08/2023)

Sistema de Essências

Dentro do identity V cada capsula do *gacha* é conhecida como *Essence*. Cada “essência” é composta por 1 *skin* S (limitada), 2 *skins* A (épicas) e 5 *skins* B (normal), além de outros itens cosméticos para a conta do jogador, como fotos de perfil e animações para o personagens. Possuindo um total de 3 gachas diferentes por temporada e esses sendo atualizados a cada 3 meses.



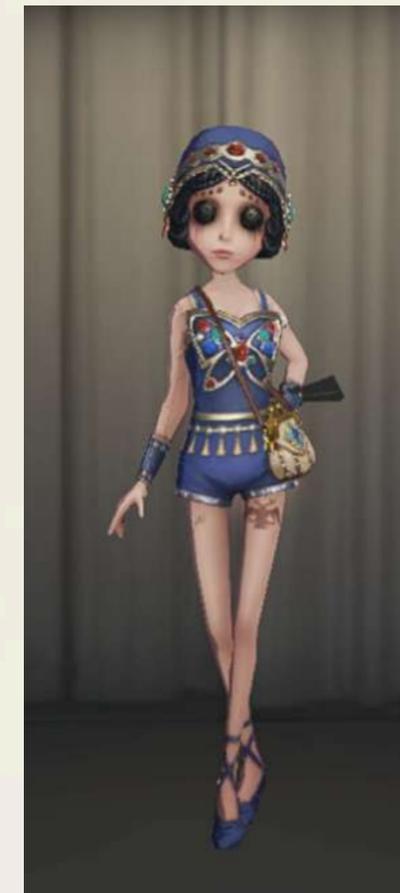
S



A



A



B

Analise de Mercado

Tamanho do Mercado:

O mercado do jogo *identity V* se divide entre o Mercado ocidental e o Mercado Oriental. Atualmente com mais de 10 milhões de downloads somente no *google play* e uma expectativa de 2,2 mil *downloads* mensais na *apple store* . E sendo uma de suas principais características as colaborações que faz com animações orientais e os torneios de *eSports* que a empresa executa.

Tendências do Mercado:

Os jogadores atuais estão cada vez mais exigentes em relação aos designs das *skins*, buscando cada vez mais originalidade e inovação nos temas. As temporadas de lançamento de *skins* sazonais vem cada vez mais se tornando uma prática adotada em muitos jogos, principalmente os de *gacha*. aumentando ainda mais a demanda por novos designs.

Concorrência:

Direta: Dentro do mercado de jogos o *Identity V* sofre bastante concorrência direta de jogos como o *Dead By Daylight*, produzido pela empresa *Behavior*, jogo com o mesmo estilo de *survivor horror* multijogador assimétrico.

Indireta: Concorrência indireta de jogos com temas fantásticos como *Genshin Impact* e *Honkai Impact*, feito pela empresa *Hoyoverse*.

Analise de Mercado

Estudo de Oferta:

A Netease continua a lançar regulamente novos cosméticos para o jogo, sejam essas criações originais que ficaram disponíveis sazonalmente ou indefinitivamente no jogo, colaborações de tempo limitado de aquisição feitas com outros jogos ou animações. E a empresa lança também concursos para a comunidade criar suas próprias skins, acessórios ou personagens.

Estudo de Demanda:

Os jogadores de Identity V, independente da região, estão cada vez mais dispostos a gastar dinheiro real nas *skins* pelas quais se encantam, principalmente se são exclusivas e limitadas. Pois essas geram um senso de urgência e de unicidade quando se adquire.

Analise de preço:

A empresa Netease oferece o jogo Identity V de forma gratuita e para diversas plataformas. O preço dos cosméticos dentro do jogo variam de acordo com a raridade da *skin*, com a probabilidade de ganho do sistema de sorteio, com pacotes de produtos físicos especiais e com os descontos que são oferecidos em eventos especiais do jogo. As micro transações dentro do jogo tendem a variar de R\$5,00 a R\$ 2000,00.

Conclusão:

O mercado de venda de *skins* é um dos mais lucrativos dentro do mundo dos jogos. Movimentando mais de US\$ 50 bilhões ao ano, segundo uma pesquisa da Forbes Brasil. Com a crescente demanda por *skins* por parte dos jogadores, as empresas devem continuar a lançar designs novos e fazer novas colaborações para manter os jogadores presentes na comunidade e aumentar a sua receita.

Perfil dos Consumidores



O público de maior acesso ao jogo Identity V é composto por pré adolescentes, adolescentes e jovens adultos, e se utilizam das mais diversas plataformas do jogo, mas utilizam principalmente o mobile, pela maior facilidade de acesso. Podemos verificar que o público de Identity V é bastante diverso mas tende a se condensar nas idades entre 14 e 28 anos.

Como Identity V é um jogo gratuito e multi-plataforma, ele possui uma grande gama de jogadores que não querem gastar dinheiro em jogos, mas querem jogar com amigos, participar de eventos e ganhar os cosméticos gratuitamente que vem nesses. E apesar de o jogo possuir um modo competitivo, ele também dispõe de vários modos de jogo mais casuais, o que também atrai muitos jogadores que estão procurando por uma experiência mais descontraída.



Criação dos Personagens

Handwritten text in cursive script, partially visible on the left edge of the page.

Handwritten text in cursive script, located in the bottom right corner of the page.

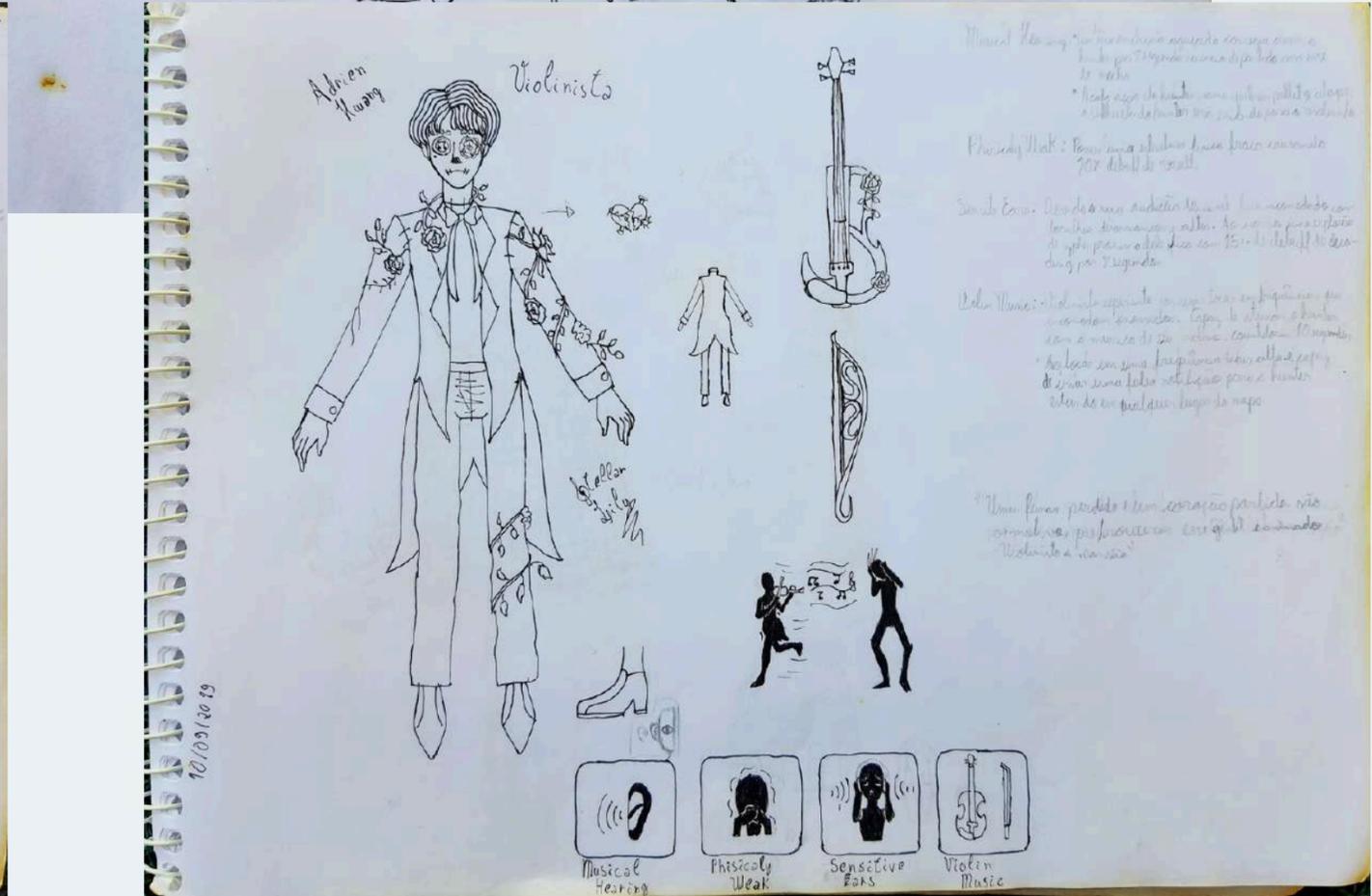
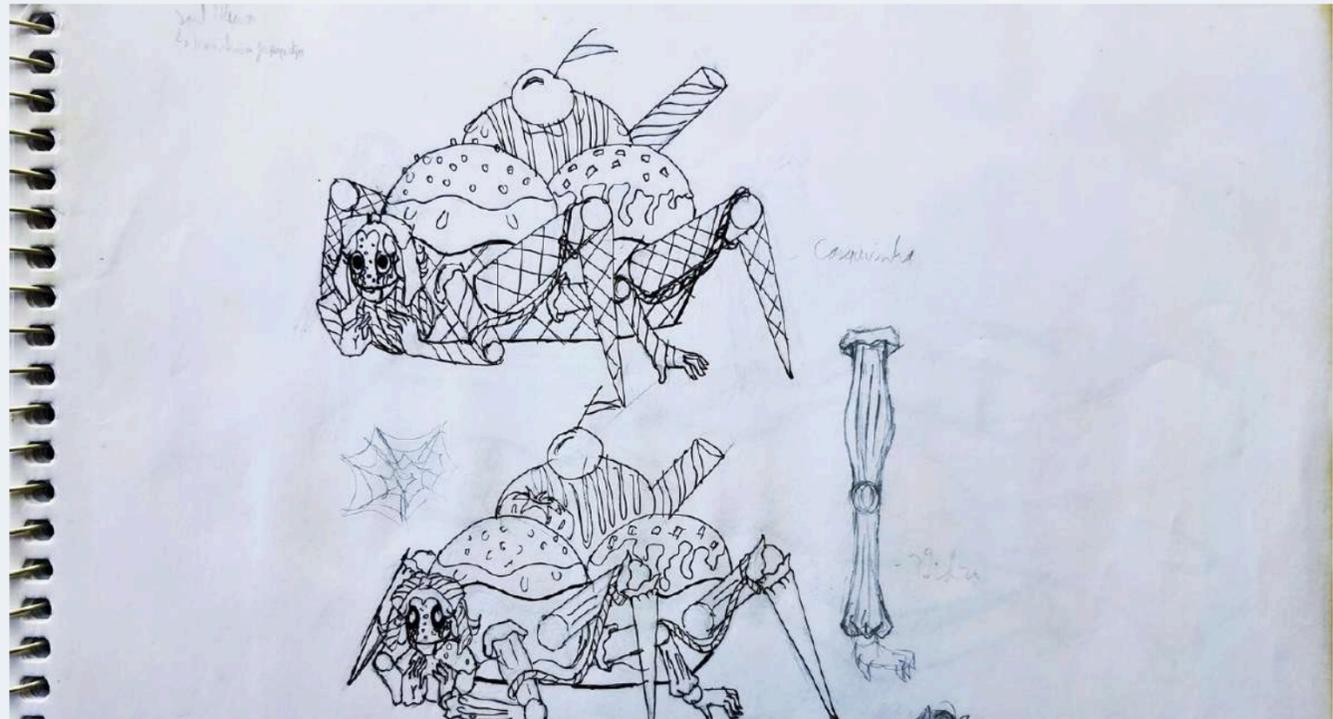
Imerção Criativa

Antes de começar a criação dos personagens e visuais. Foi tirado um tempo de pesquisa, para analisar o jogo, sua história, personagens, mapas e sistema de moedas. E também voltei as ideias antigas que já tinha criado baseadas no jogo, para pegar inspirações e material criativo.

E após esse processo iniciei com a criação do *moodboard* para os personagens, com referencia de texturas, cores, formas e ideias para a historia dos personagens. Foi criado um *moodboard* para cada personagem de forma que trouxessem de forma visível a individualidade de cada um. E após essa fase se iniciaram os rascunhos.



Ideias Anteriores



Handwritten text on a piece of paper, partially visible on the right edge of the image.

Criação dos Personagens

A criação dos personagens deu como ponto de partida principal o interesse da autora de imaginar personagens da classe de caçadores que combinassem e trabalhassem em conjunto durante as partidas de um modo de jogo existente dentro do Identity V, chamado *Duo Hunters* (2X8), inspirado na carta "Os Amantes" do Tarô de Marselha, em um casal de personagens, Ada (*Psychologist*) e Emil (*Patient*) da classe sobrevivente já existentes no jogo, em casais da literatura e na a doença fictícia Hanahaki Byou, onde a pessoa que sofre de um amor não correspondido começa a ter flores crescendo de dentro para fora de seu corpo.



Imagem do modo Duo Hunters



Emil e Ada-Arte de Lançamento

Historia de Personagens

Analisei também a historia de diversos personagens já existentes no jogo, para verificar o que já existe e a possibilidade de cruzar historias com os personagens que planejei criar. Abaixo um exemplo:



Nome: Michiko

Profissão: Gueixa

Idade: Desconhecida

Aparência: Adulta Japonesa de pele clara, com cabelos pretos, usa uma roupa típica de gueixa e carrega consigo um leque com lamina usado em artes marciais.

Gostos: Macarrão, Veús e quimonos Desgostos: Espelhos, olhar de outras pessoas

Boa em: Dança

Historia de vida: Michiko foi criada em Eversleeping Town e se tornou uma gueixa conhecida como a "Borboleta Vermelha". Enquanto se apresentava em um banquete, ela conheceu um homem chamado Miles Donald . Os dois se apaixonaram e se casaram. O jovem casal logo viajou para o exterior, para a terra natal de Miles, onde Michiko conheceu seu sogro, que desaprovava veementemente o casamento. Um dia, Miles partiu para uma longa viagem. Aproveitando a oportunidade, seu pai decidiu se livrar de Michiko; ele decidiu "enviá-la" como um pacote para uma outra pessoa se desfazer, e encobriu seu desaparecimento simplesmente afirmando que ela havia fugido. No entanto, Miles se recusou a acreditar nas palavras de seu pai e começou a procurar por sua esposa desaparecida.

Mapas Existentes no Jogo

Foram analisados os mapas já existentes no jogo para servir de plano de fundo pra a historia dos personagens a serem criados. Abaixo estão alguns desses mapas.



Moonlit River Park



White Sand Street Asylum



Sacred Heart Hospital



Lakeside Village

Mapa Base para os Peronsgens

O Mapa escolhido para servir de plano de fundo foi o mapa *Moonlit River Park*. Dentro da historia do jogo esse sendo inicialmente conhecido por ser um parque de diversões muito famoso, o seu dono fez contrato com um circo itinerante chamado "Hullabaloo" para trazer artistas de espetáculos de horrores e atores de circo, teve seu fim em um grande incêndio



Moodboard-Tattooed Mistyque



Para a personagem Cartomante Tatoada/Tattooed Mistyque ela busquei referência de atrações de Shows de Horrores, A mulher tatuada “mais linda do mundo”, do século ?? Lady Viola, Cartomantes, bonecas articuladas e me inspirei também na doença fictícia Hanahaki Byou. Sua roupa é baseada principalmente nas vestimentas de mulheres ciganas do território espanhol.

Historia do personagem

ORPHEUS DETECTIVE FIRM
INVESTIGATION FILES

No. **3 3 4 I 2 4**

THE PERSON INVOLVED IN THE CASE OF **OLETUS MANOR**
AND WAS INVESTIGATED BY THE POLICE ACCORDING TO LAW.

INVESTIGATED PERSON

NAME **Lavinia**

NICKNAME **Cartomante Tatuada**

JOB **Atração de um Show de horrores do circo**



THE PHOTOGRAPHY ABOVE IS NOT ALLOWED TO BE USED FOR OTHER PURPOSES.

INFORMATION WRITTEN WITH INK

DATE OF BRITH	AGE	SEX
08/06	23	Mulher
INTEREST	GOOD AT	
Arte, Arte da Adivinhação	Adivinhação, Fazer chá	
HATE	LIKE	
Solidão, cheiro de tinta de parede	Lírio dos poetas, tatuagens	

THIS FILE CONTAINS THE POLICE ARCHIVES.
ONLY FOR INVESTIGATION AND EVIDENCE COLLECTION OF THE
NOT FOR THE OFFICIAL IDENTITY OF THE PARTIES, OR FOR ANY PURPOSE OF THE FIRM.
AFTER THE INVESTIGATION, THE DOCUMENTS ARE AUTOMATICALLY SEIZED.

ORPHEUS DETECTIVE FIRM
DEALER'S SIGNATURE
Orpheus

NOT TO BE REPRODUCED

Nome: Lavinia

Idade: 23

Aparência: Jovem Adulta de pele negra com cor de pós morte, roupas escuras inspiradas em vestes de cartomantes e melancólica.

Gostos: Lírio dos poetas, tatuagens

Desgostos: Solidão, cheiro de tinta de parede

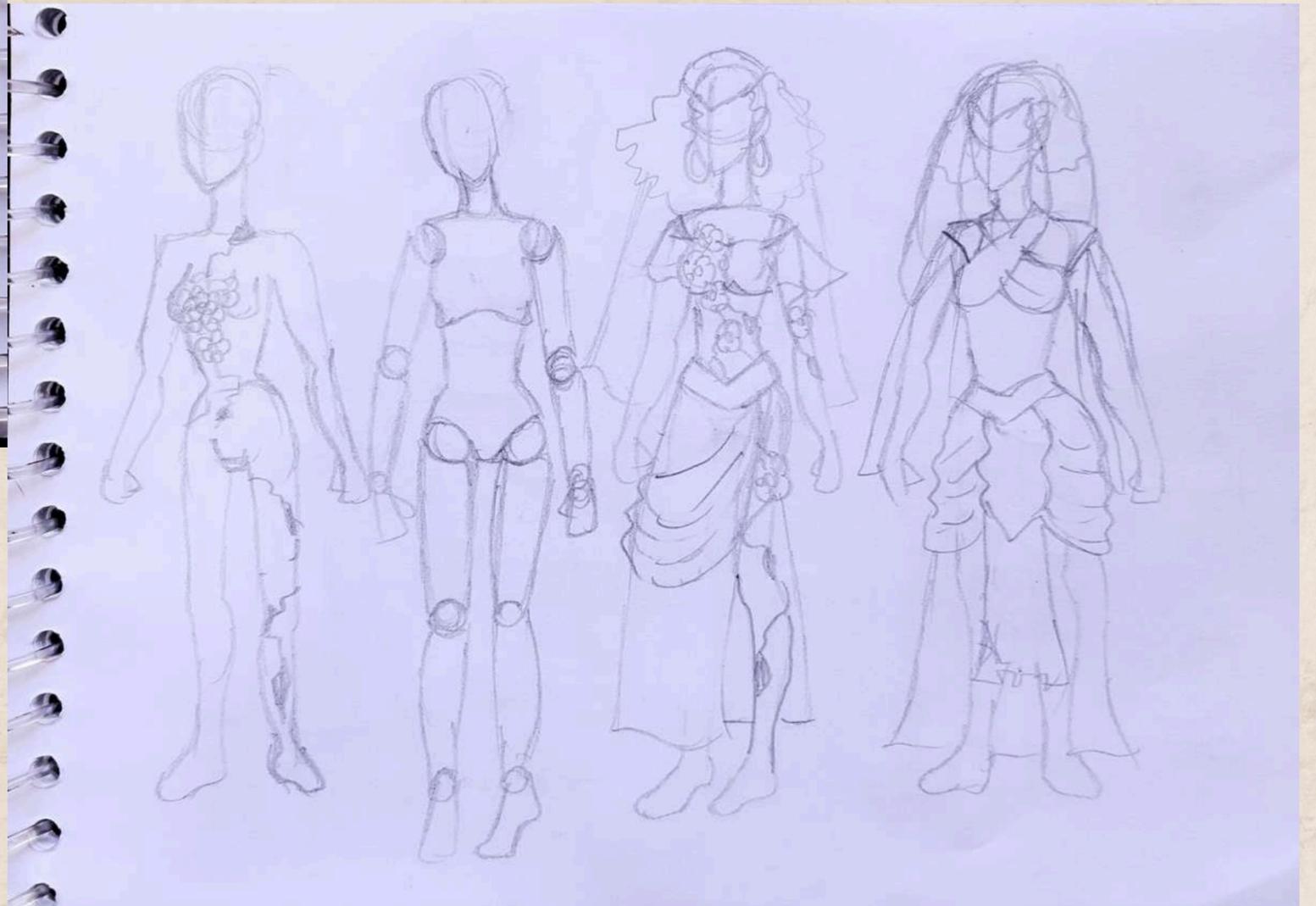
Boa em: Adivinhação e fazer chá

Maior desejo: Ser livre

Historia de vida: Órfã, sem lembranças do seu passado, apenas se recorda de como fazer adivinhações utilizando tarô e folhas de chá. Adotada por um circo, cresceu lá desde a infância e durante a adolescência se interessou pela arte da tatuagem. E a partir disso o circo enxergou uma forma de ganhar dinheiro, investindo nas suas tatuagens e a utilizando de atração do Freak Show como uma "Cartomante Tatuada", que teria o poder de ler o futuro por meio de suas tatuagens. Teve seu fim sozinha presa viva dentro de uma parede, pela família daquele a qual sentia uma paixão

História do Casal: Lavinia e Aurélio cruzaram seus caminhos em uma noite fatídica, quando o circo dos horrores chegou à cidade onde a família de Aurélio residia. Fascinado pelas habilidades de Lavinia e intrigado por suas histórias de visões e ilusões, ele sentiu uma conexão profunda com ela. Esmeralda, por sua vez, viu nele um nobre quebrado por dentro, necessitando tanto de sua ajuda quanto ela precisava de alguém para ajuda-la em sua jornada. Mas por medo de suas respectivas famílias não assumiram esse amor se deixando corroer por ele.

Rascunhos



Line Up



Concept Art



Tattooed Mystique

Detalhes do personagem



Flores saindo do coração,
Delphinium, as flores favoritas
do seu amor.



Bule que utiliza para preparar
o chá para suas leituras de
fortuna.



Expressão de tristeza e
solidão, reflexo do
descontentamento de sua
vida e de como esteve em seu
fim.



Tatuagens espalhada pelo
corpo, que adquiriu durante
sua vida e as quais usa para
ler o futuro e manter sua
fama no circo.



Corpo de boneca, reflexo de
ser controlada pela sua
"família" do circo.

Historia do personagem

ORPHEUS DETECTIVE FIRM
INVESTIGATION FILES

No. **3 3 4 I 2 4**

THE PERSON INVOLVED IN THE CASE OF **OLETUS MANOR**
AND WAS INVESTIGATED BY THE POLICE ACCORDING TO LAW.

INVESTIGATED PERSON

NAME **Aurelio Fantini**

NICKNAME **Ator Sob Medida**

JOB **Alfaiate**



THE PHOTOGRAPHY ABOVE IS NOT ALLOWED TO BE USED FOR OTHER PURPOSES.

INFORMATION

DATE OF BRITH	AGE	SEX
16/08	21	Homem

INTEREST	GOOD AT
Teatros, Carnaval	Atuação e Costura

HATE	LIKE
Alfaiataria, Leões	Delphinium, Atuar

THIS FILE CONTAINS THE POLICE ARCHIVES.
ONLY FOR INVESTIGATION AND EVIDENCE COLLECTION OF THE
NOT FOR THE OFFICIAL IDENTITY OF THE PARTIES, OR FOR ANY PURPOSE OF THE FIRM.
AFTER THE INVESTIGATION, THE DOCUMENTS ARE AUTOMATICALLY SEALED.

ORPHEUS DETECTIVE FIRM
DEALER'S SIGNATURE

NOT TO BE ALTERED

Nome: Aurelio Fantini

Idade: 21

Aparência: Um jovem adulto Ruivo, desgastado e melancólico.

Gostos: Delphinium, Atuar

Desgostos: Alfaiataria, Leões

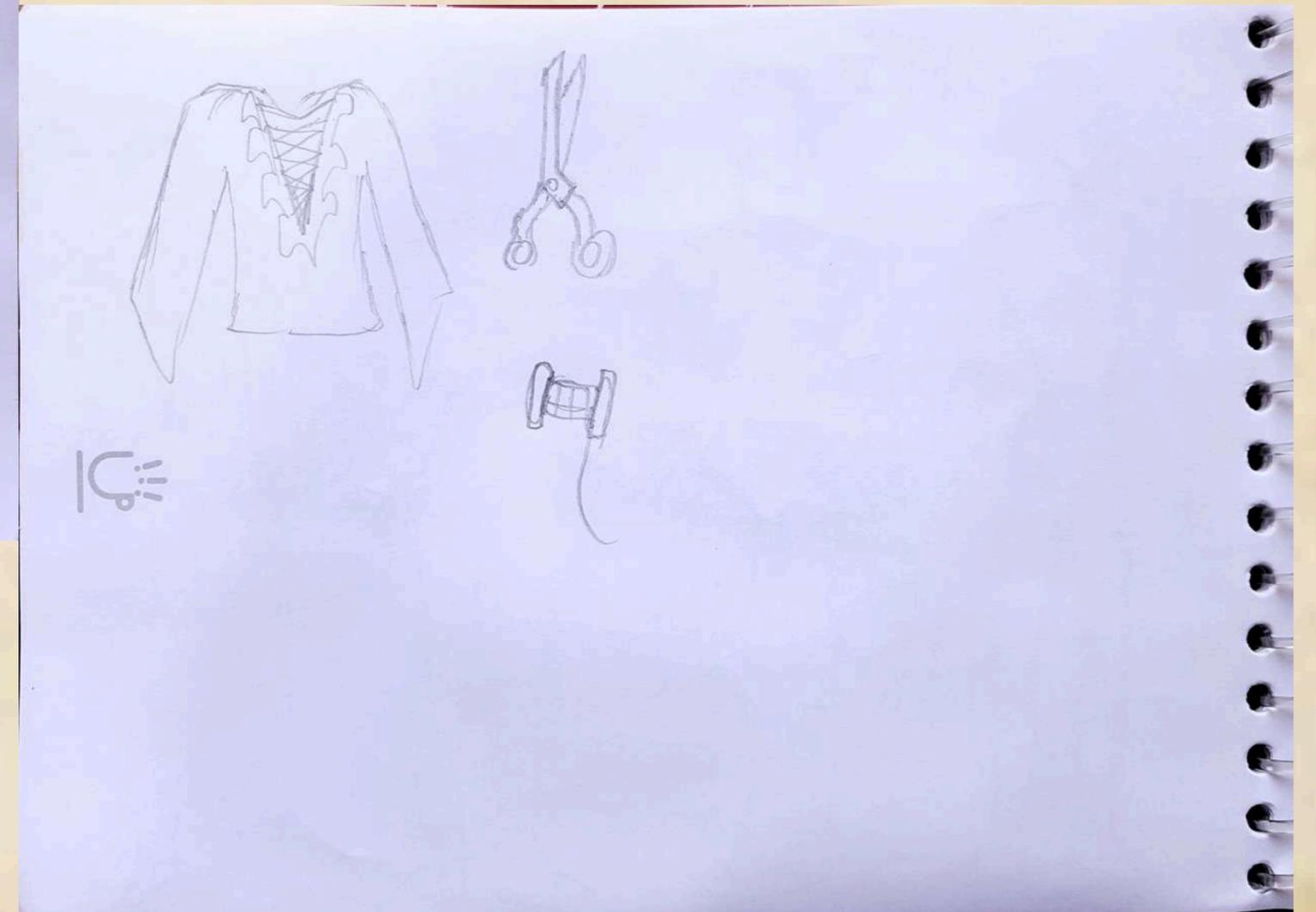
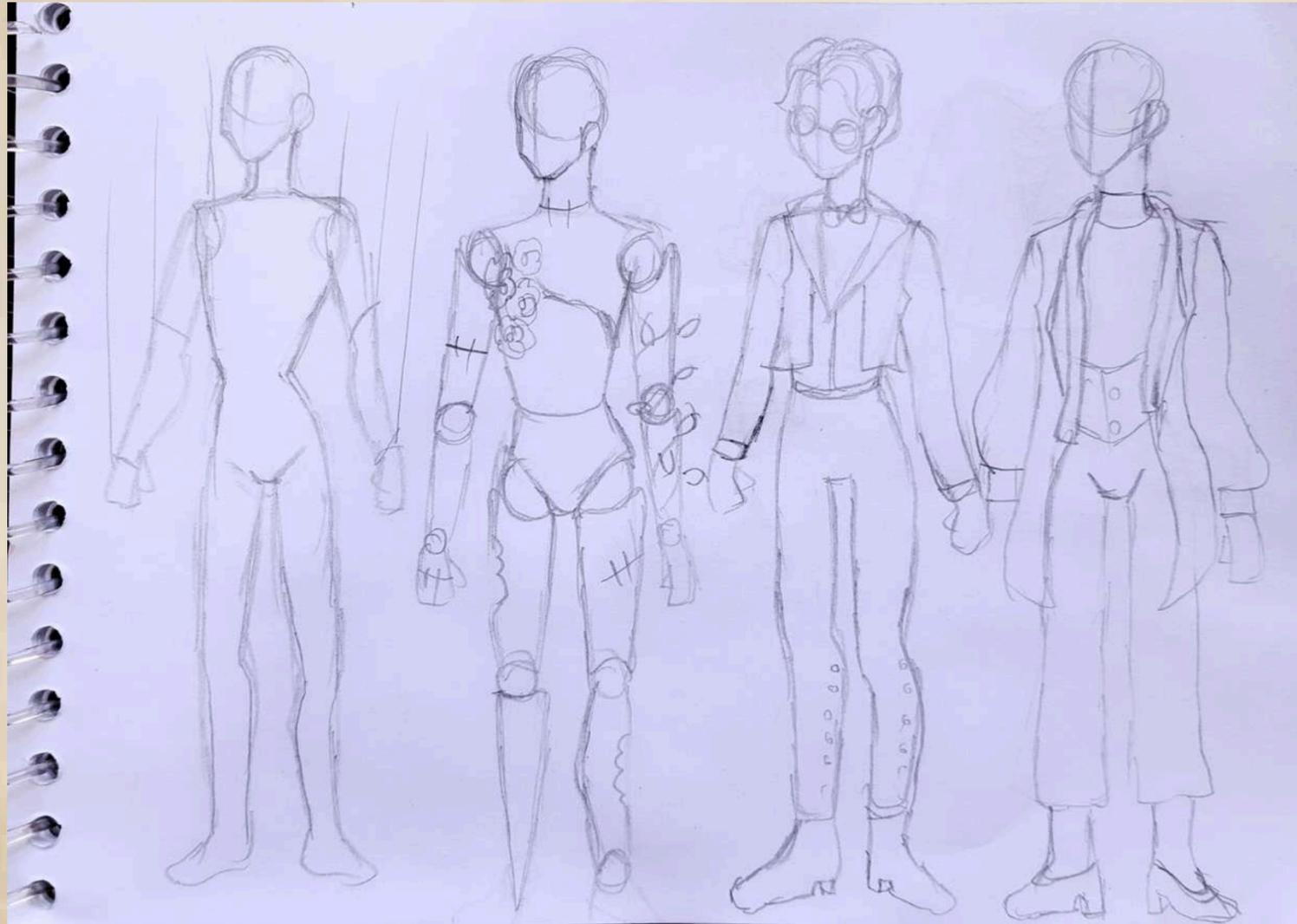
Bom em: Atuação e Costura

Maior desejo: Seguir seu sonho

Historia de vida: Nobre de uma família de alfaiates, possuía o sonho de se tornar um ator de teatro, o que sua família reprovava. Na adolescência teve um acidente em uma de suas peças e acabou perdendo uma parte da perna, para sua infelicidade e para as graças da família, teve que desistir dos palcos e seguir com a tradição de se tornar alfaiate. Encontrou seu fim para leões famintos, ao ser lançados a esses pelo circo da qual seu amor fazia parte.

História do Casal: Lavinia e Aurélio cruzaram seus caminhos em uma noite fatídica, quando o circo dos horrores chegou à cidade onde a família de Aurélio residia. Fascinado pelas habilidades de Lavinia e intrigado por suas histórias de visões e ilusões, ele sentiu uma conexão profunda com ela. Esmeralda, por sua vez, viu nele um nobre quebrado por dentro, necessitando tanto de sua ajuda quanto ela precisava de alguém para ajuda-la em sua jornada. Mas por medo de suas respectivas famílias não assumiram esse amor se deixando corroer por ele.

Rascunhos



Line Up



Concept Art



Tailored Actor

Detalhes do personagem



Flores saindo do coração. Jardim dos poetas, as flores favoritas do seu amor.



Mascara que contrasta com sua usual expressão e que lembra as utilizadas no carnaval de Veneza e teatros.



Instrumentos de alfaiate herdados da sua família. Sua ferramenta de trabalho mas também a símbolo de sua tristeza.



Corpo de boneca, reflexo de ser controlado pela sua família. E arranhões e mordidas que caracterizam a forma como sua vida chegou ao fim.



Perna protética que possui devido a um acidente que teve no palco.



Apresentação dos Visuais

Handwritten text in cursive script, partially visible on the left edge of the page.

Handwritten text in cursive script, located in the bottom right corner of the page.

Criação das Skins

Para a criação das skins, foram criados um moodboard geral para entender o tema, após isso foram escolhidos os personagens e novamente criados moodboards, um específico para cada personagem. Após a finalização dessa fase isso se iniciaram os rascunhos no papel para se ter uma ideia das formas e volumes, e após isso foi passado para o computador, para testar mais ideias e cores. Sempre tomando cuidado para não criar algo que descaracterizasse o personagem. Me utilizando também da técnica criativa do Mescrai os rascunhos foram desenvolvidos o suficiente para se ter uma ideia inicial do que seria decidido.



Análise de Personagens

A análise de quais personagens seriam usados para a criação das *skins* levou em consideração :

- O tema proposto, se tal combinava com a personalidade e habilidades especiais dos personagens.
- A popularidade dos personagens, ao menos 1 dos personagens escolhidos possui grande popularidade entre os jogadores.
- Qual classe dentro do jogo, sobrevivente ou caçador, o personagem que ganharia a *skin* Limitada da coleção pertenceria, para escolher as devidas *skins* adjacentes.

Analise Personagens

Tattooed Mystique



Nome: Lavina
Profissão: Cartomante de
Freak Show

Aparência de uma jovem adulta bem arrumada e solitária. Possui um visual escuro e místico. Possuindo uma personalidade contida, gentil e melancólica.

Tattooed Mystique- Arte do arquivo pessoal

Tailored Actor



Nome: Aurélio Fantini
Profissão: Alfaiate

Aparência de um homem jovem elegante e sofrido. Possui um visual desgastado e cheio de rasgos. Possuindo uma personalidade romântica e melancólica.

Tailored Actor- Arte do arquivo pessoal

Analise Personagens

Cheerleader



Nome: Lily Barriere
Profissão: Líder de Torcida

Aparência de uma jovem energética, que usa um uniforme típico de líder de torcida do início de 1900. Possui um visual fofo e inocente. Possuindo uma personalidade alegre e corajosa. Possui habilidades relacionadas ao encorajamento dentro do jogo.

Cheerleader- Pôster de Apresentação
<https://youtu.be/GdgicHTwbkA?si=0jFi1UcDh1GB-zM>

Aeroplanist



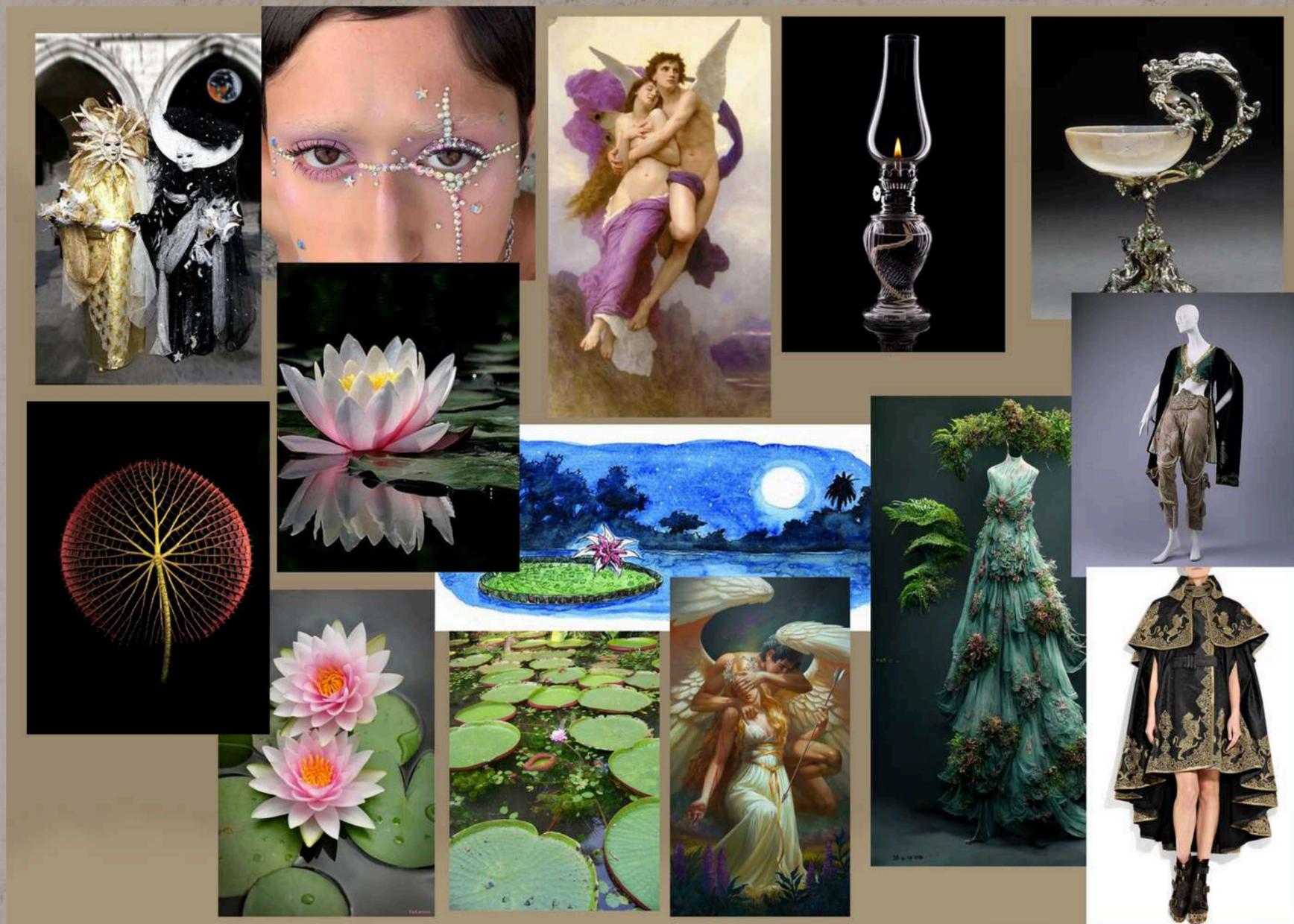
Nome: Charles Holt
Profissão:
Aeroplanista, Engenheiro

Aparência de um homem desajeitado e que se importa pouco com a aparência. Possui um visual bagunçado e depressivo. Possuindo uma personalidade desanimada, criativa e covarde. Possui habilidades relacionadas ao voo dentro do jogo.

Aeroplanist- Pôster de Apresentação
https://youtu.be/IQ_hcZcZvDU?si=SCI3kZfgiVNY4DTC

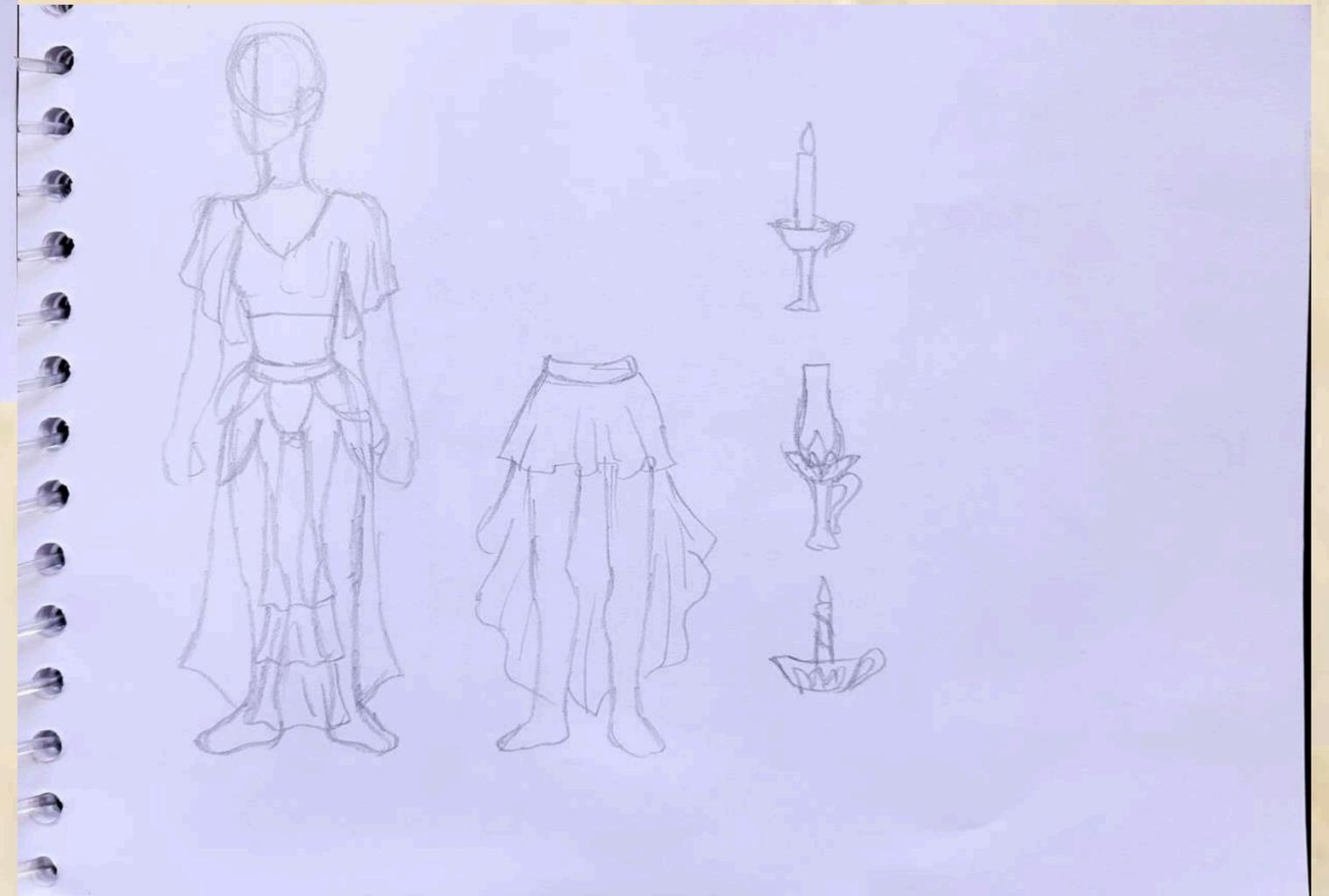
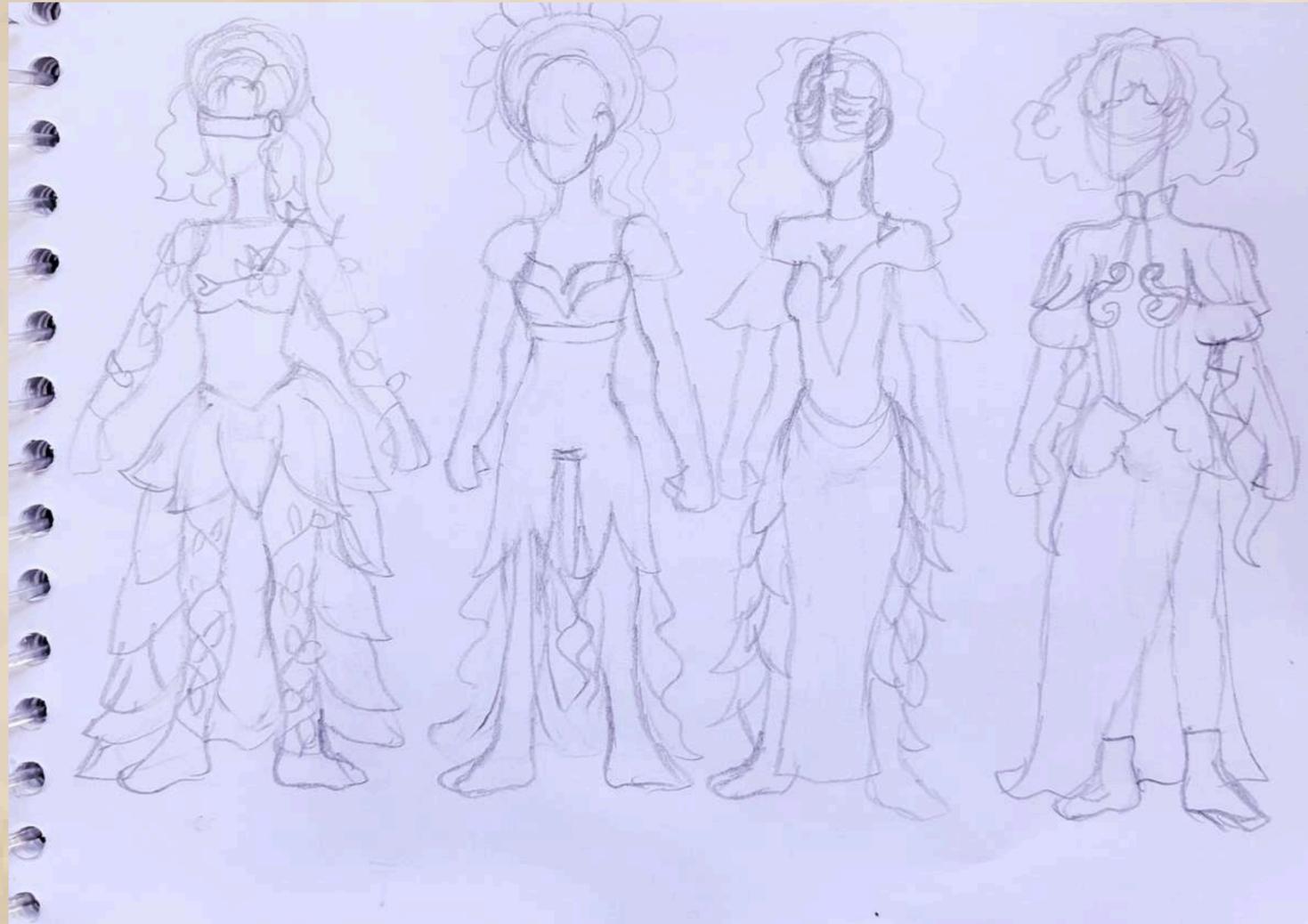
Moodboard Personagens-Skins

Personagem: Cartomante Tatuada (Tattooed Mystique)-
Lily in Love



O tema e inspirações da *skin* destinada a personagem Tattooed Mystique (Cartomante Tatuada) se deu pela mistura da personagem Psique, do mito grego, com a personagem Naiá/Vitoria Régia, da lenda indígena. Buscando uma mistura de texturas lisas, leves e um pouco brilhantes., inspirados no caimento das roupas gregas.

Rascunhos



Paleta de Cores



#d7dddc



#b885a4



#f3e158



#c69e56



#ecb3c9



#98bb41



#d7dddc



#e0ba70



#113180



#97bb41



#d7dddc



#dfb86b

As paletas de cores escolhidas para teste, da skin da personagem Tattooed Mystique, se basearam principalmente em cores associadas com a flor vitória régia e elementos do céu noturno.

Segundo o livro a Psicologia das Cores de Eva Heller, escolhi os tons de azul que transmitem a ideia de simpatia e harmonia, rosa que passa a ideia de delicadeza e sensibilidade, branco associado a pureza e calma, dourado associado a sorte e raridade e verde que possui o significado de esperança e da vivacidade.

Line Up



Concept Art



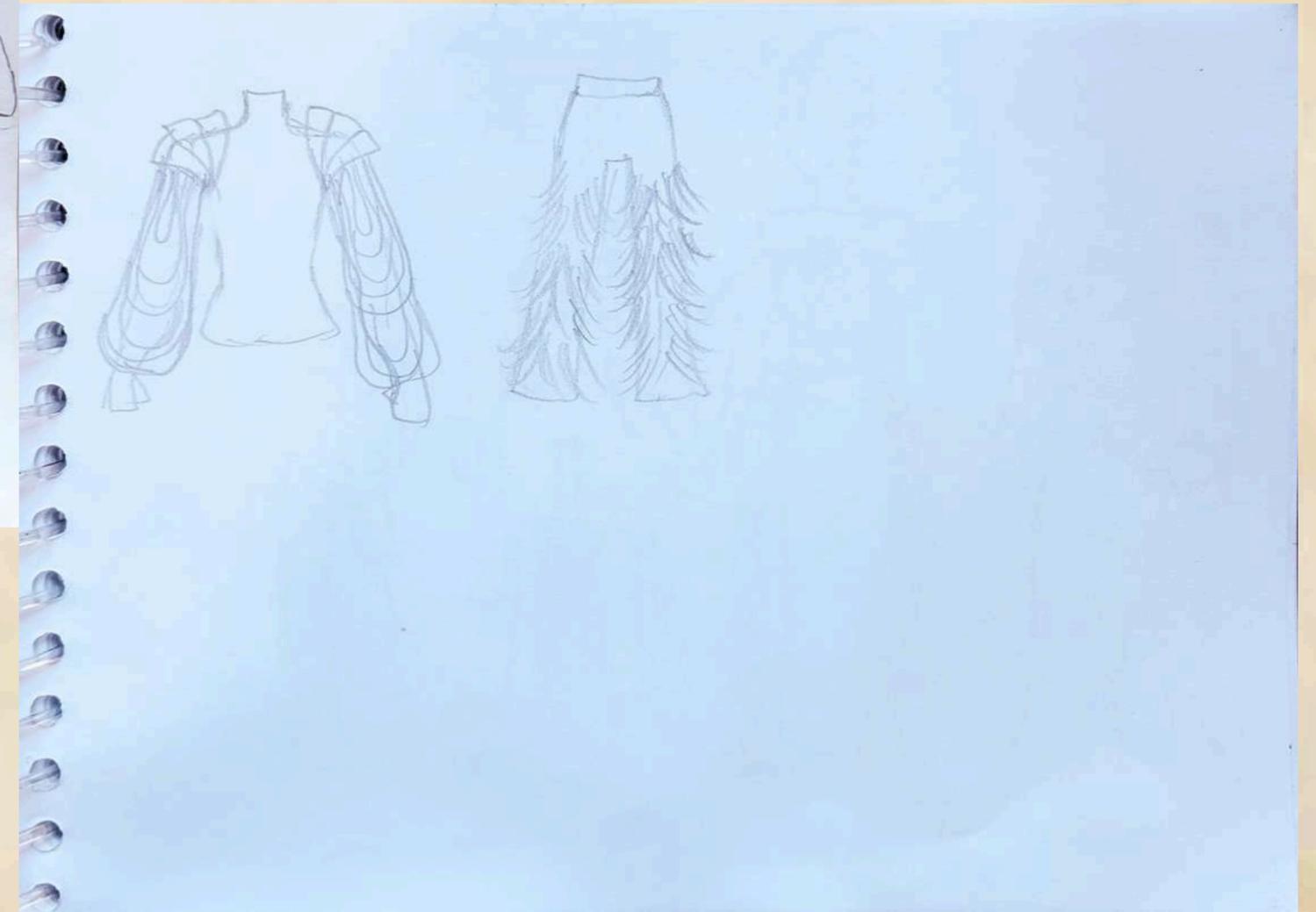
Moodboard Personagens-Skins



O tema e inspirações da *skin* destinada o personagem *Tailored Actor* se deu pela mistura do personagem Eros, também conhecido como cupido, do mito grego, com a personagem Lua, da lenda indígena. Buscando uma mistura de texturas leves, com babados e drapeados, assim como retratado nas pinturas de mitos gregos.

Personagem: Tailored Actor(Ator Sob Medida) -
Moonlight Passion

Rascunhos



Paleta de Cores



#272c3f



#f4ecda



#ddba4b



#982d05



#a2af49



#dad4ce



#de9d84



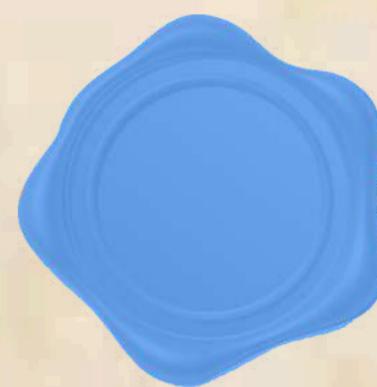
#cdac5f



#dfdfdf



#96071a



#61a7ff



#103580

As paletas de cores escolhidas para teste, da skin do personagem Tailored Actor, se basearam principalmente em cores associadas com o céu noturno e tons associados ao cupido e anjos.

Segundo o livro a Psicologia das Cores de Eva Heller, escolhi os tons de azul que transmitem a ideia de harmonia e divindade, vermelho que passa a ideia do amor e da coragem, branco associado a pureza e calma e dourado associado a riqueza e a eternidade.

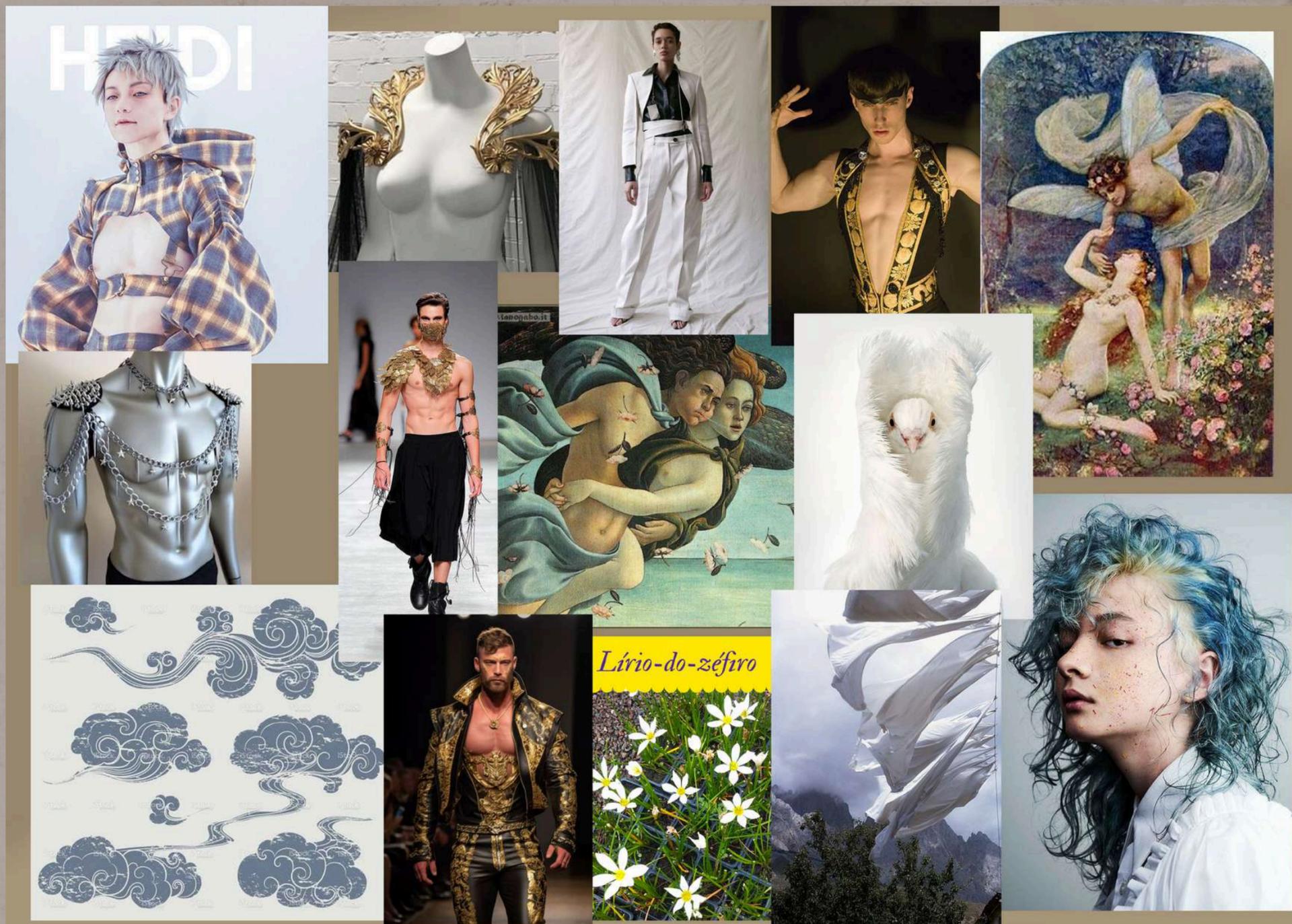
Line Up



Concept Art



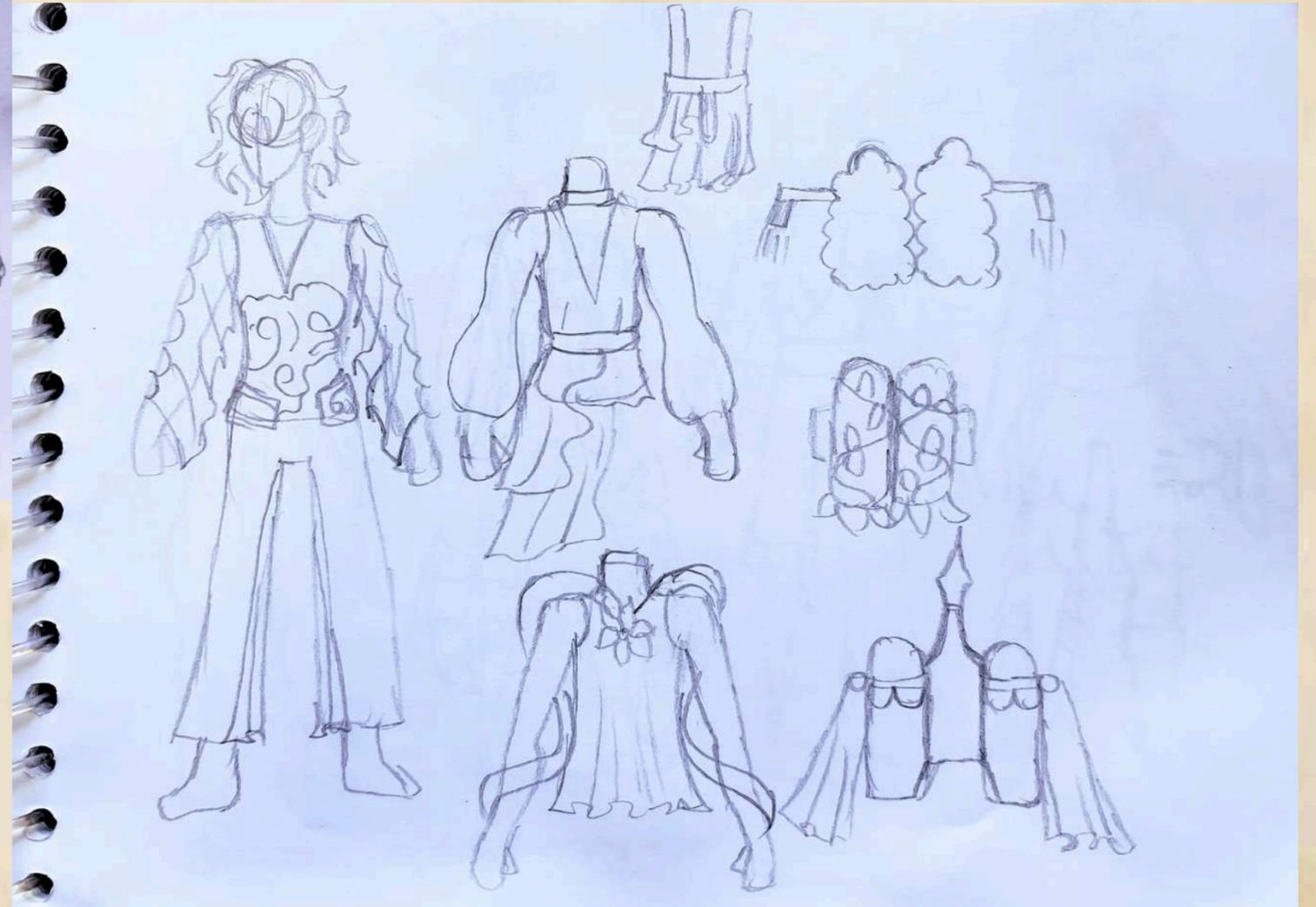
Moodboard Personagens-Skins



O tema e inspirações da *skin* destinada ao personagem *Aeroplanist* se basearam no deus grego Zéfiro, na primavera e em elementos associados ao vento. Se utilizando de texturas leves, franzidas e formas bufantes e soltas.

Personagem: Aeroplanist- West wind

Rascunhos



Paleta de Cores



#e1b2a2



#fcc671



#86c2b8



#73513b



#ebeaf0



#488bb5



#fcc671



#dcad9d



#92c2e2



#d4aaaa



#ebeaf0



#fcc671

As paletas de cores escolhidas para teste, da skin da personagem *Aeroplanist*, se basearam principalmente em cores suaves associadas com o céu e tons de primavera.

Segundo o livro a Psicologia das Cores de Eva Heller, escolhi os tons de azul que transmitem a ideia de divindade e amplitude, rosa que passa a ideia de sentimentalidade e gentileza, branco associado a pureza e calma e amarelo associado ao lúdico e a inteligência.

Line Up

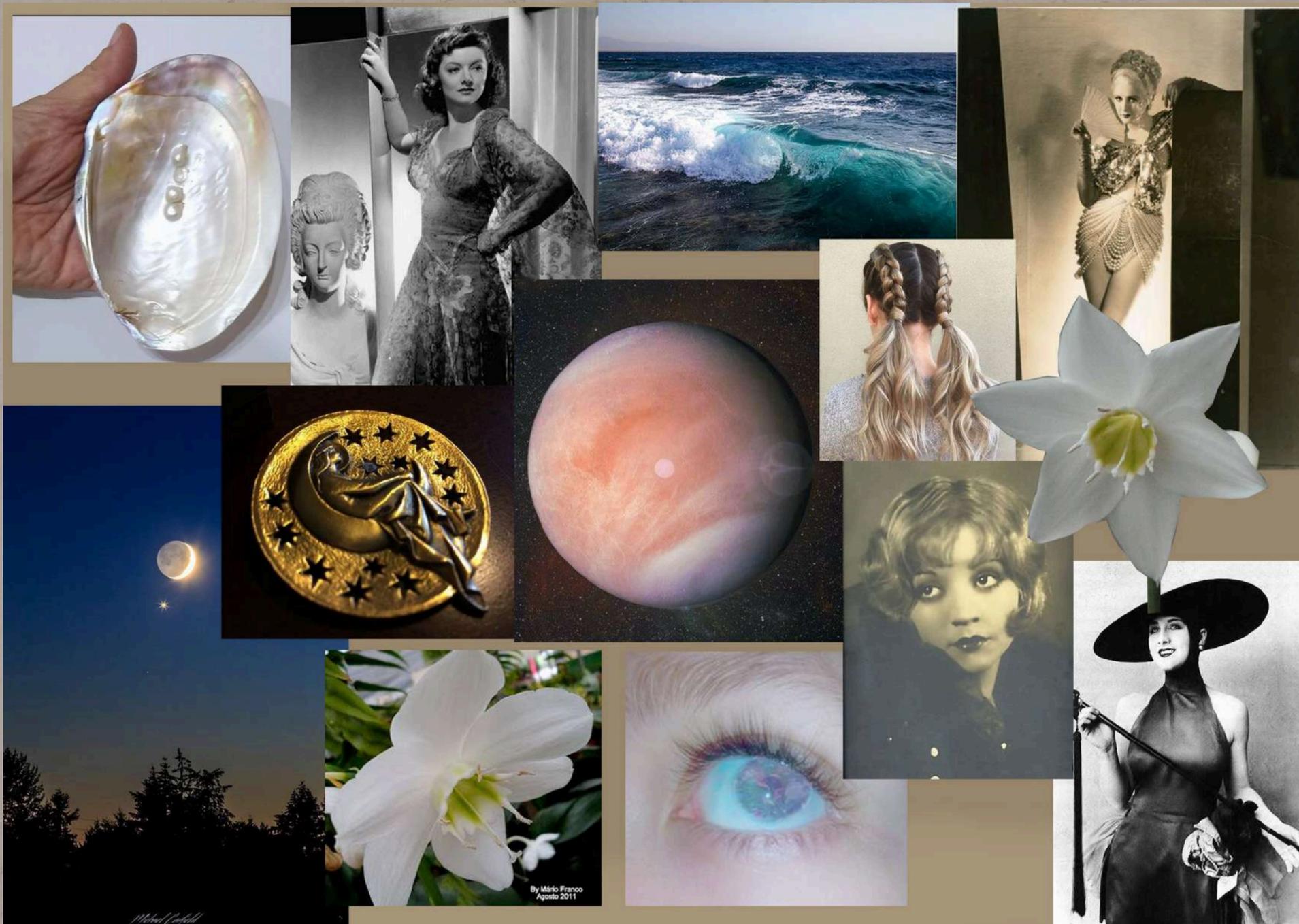


Concept Art



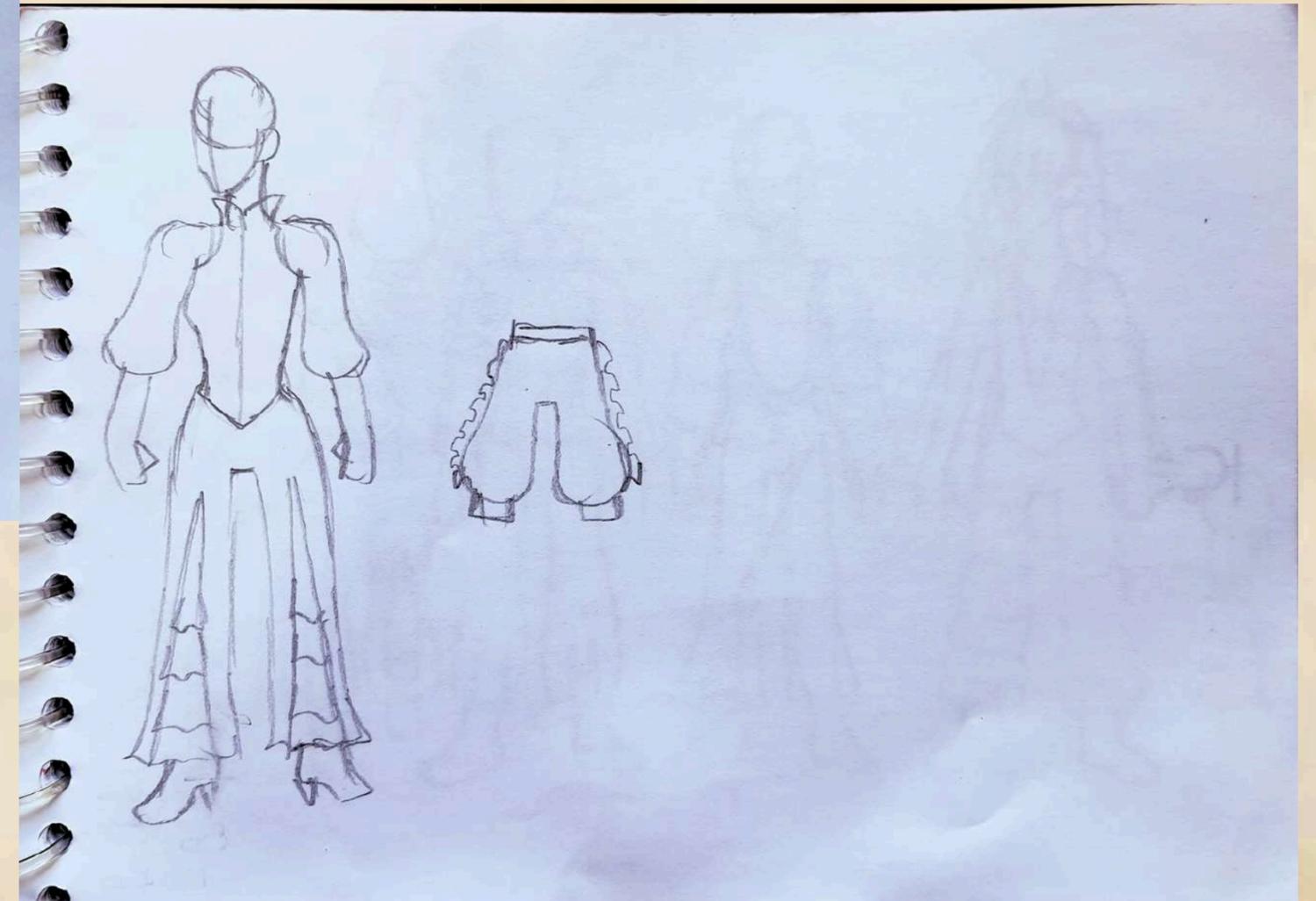
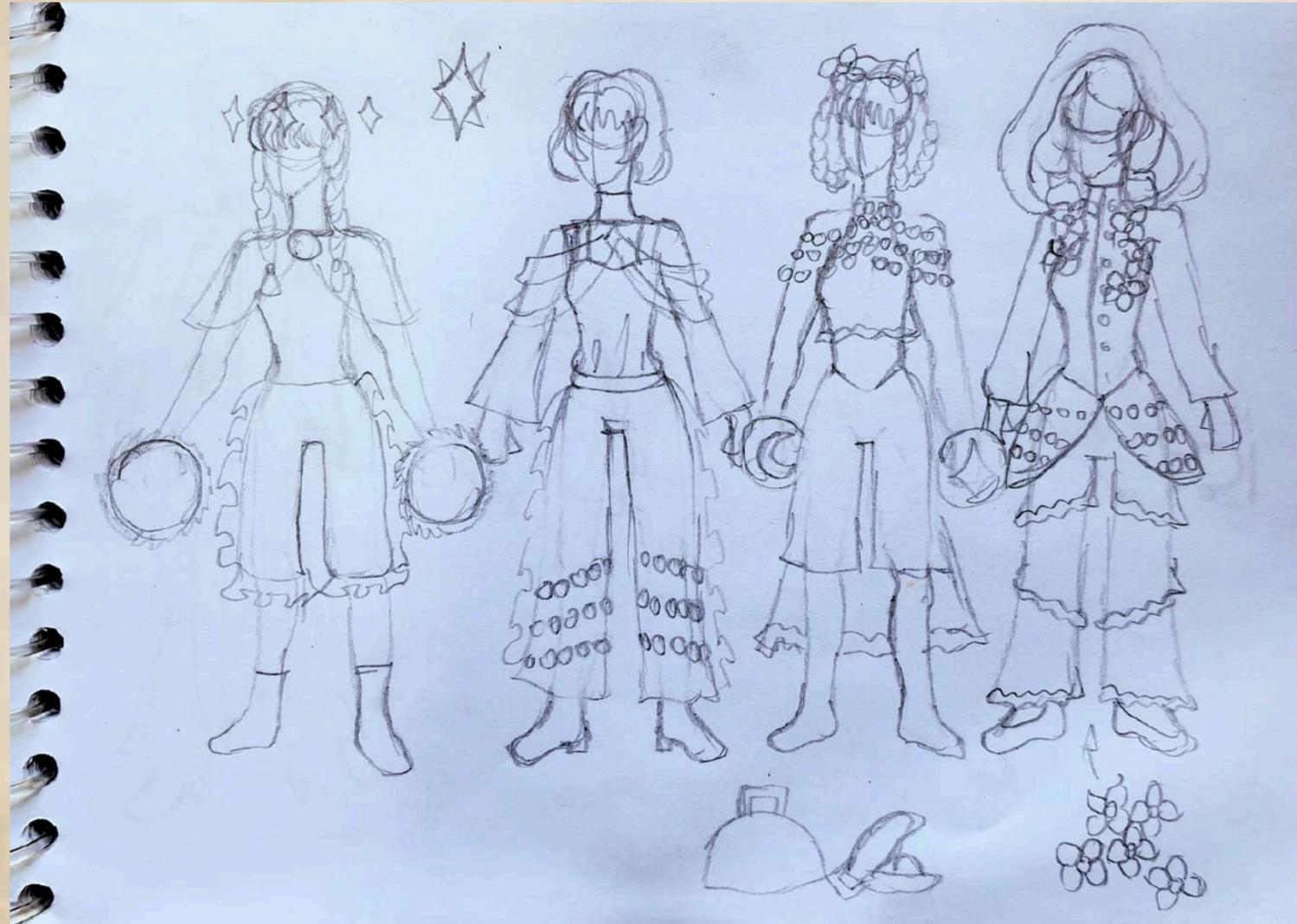
Moodboard Personagens-Skins

Personagem: Cheerleader- Estrela D'alva/Dalva Star



O tema e inspirações da *skin* destinada a personagem *Cheerleader* se baseou na estrela Dalva, que é o planeta Vênus, e nos símbolos associados a deusa grega Vênus, a espuma do mar e a madrepérola. Buscando uma mistura de texturas transparentes, leves e franzidas.

Rascunhos



Paleta de Cores



#ccf1b2



#468ab5



#f9fcff



#d4aaaa



#51c9da



#f6fbff



#3d699e



#fce769



#e69379



#68819f



#d4aaaa

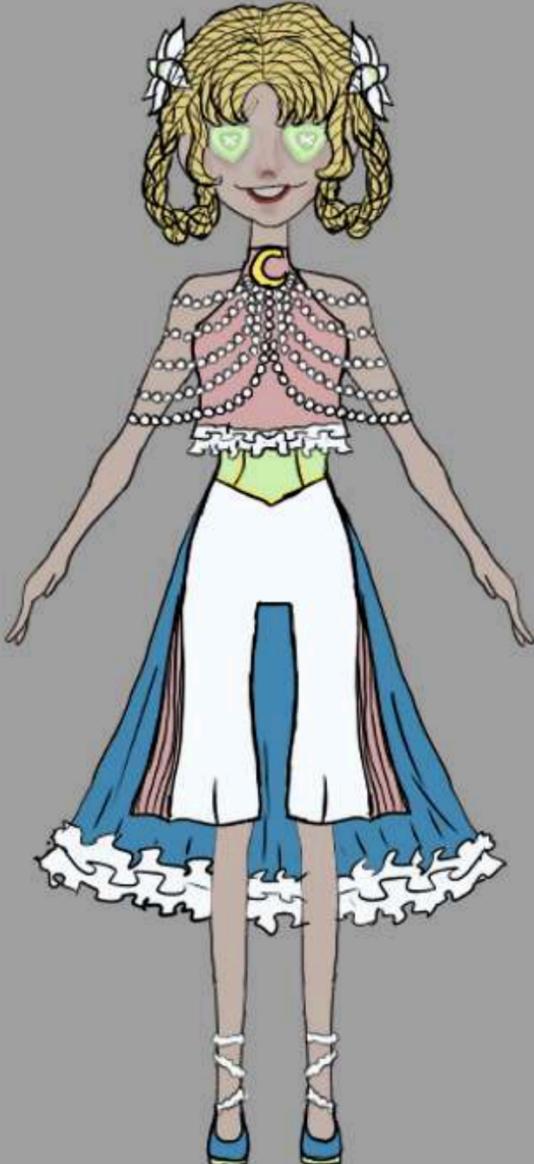


#99dee9

As paletas de cores escolhidas para teste, da *skin* da personagem *Cheerleader*, se basearam principalmente em cores claras associadas com o céu noturno, a deusa Vênus a ao mar.

Segundo o livro a Psicologia das Cores de Eva Heller, escolhi os tons de azul que transmitem a ideia de confiança e harmonia, rosa que passa a ideia de ternura e suavidade, branco associado a pureza e calma e amarelo associado ao otimismo.

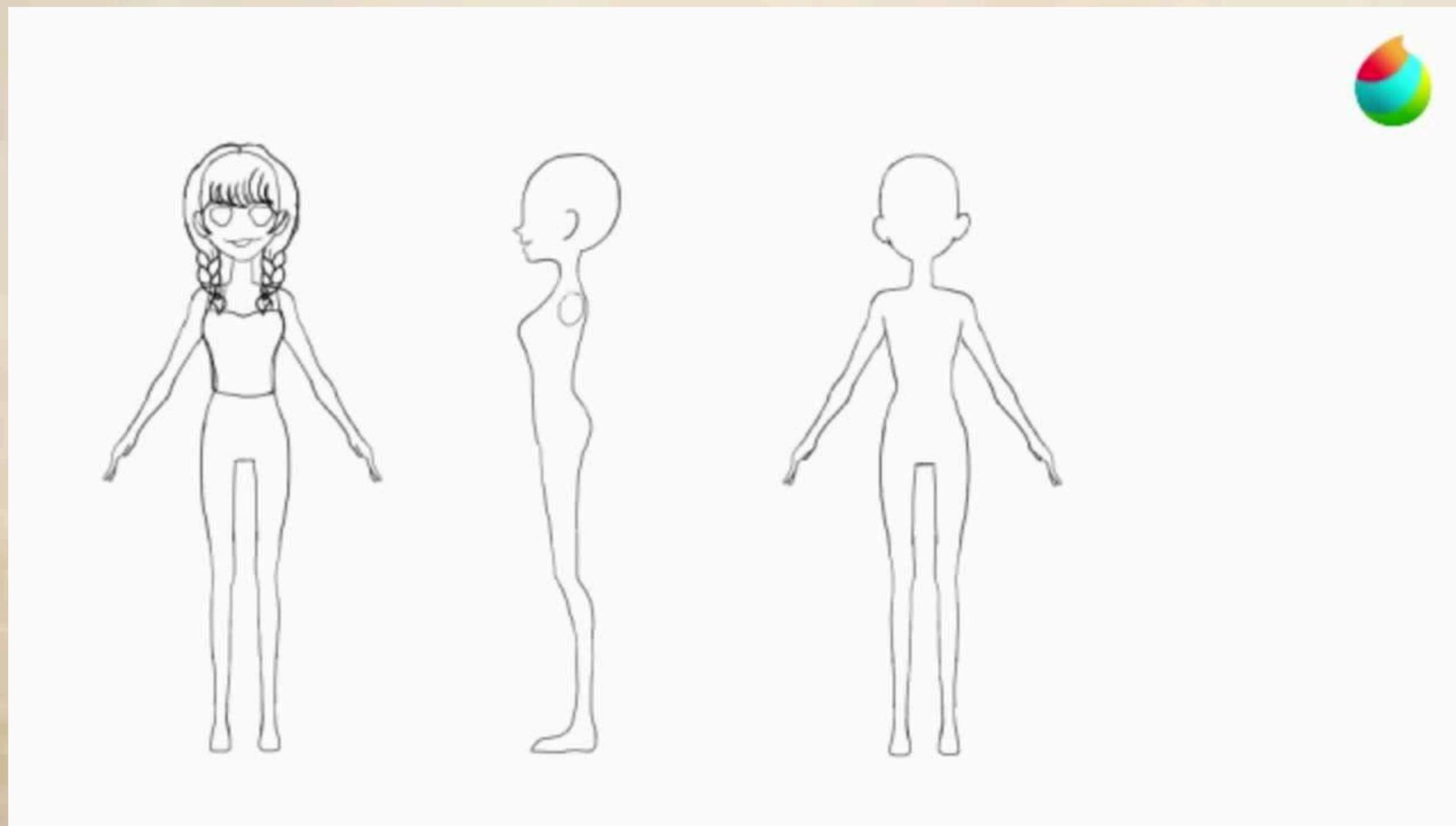
Line Up



Concept Art



Timelapse



Vídeo curto demonstrando a criação do desenho digital do Visual da Cheerleader.

https://drive.google.com/file/d/1HdEVEGqPAoGbSIVOOjzh_pUlbOulurU_V/view?usp=sharing

Artes In Game



Tattooed Mystique



Original

[Costume] Original

Description

The original costume.
Everything looks so natural.



Original

Tradução: A roupa original. tudo parece tão natural.

*A descrição da imagem está em inglês pois a principal língua para o servidor Americano do jogo é a inglesa.

Artes In Game



[Costume] Original

Description

The original costume.
Everything looks so natural.



Tradução: A roupa original. tudo parece tão natural.

*A descrição da imagem está em inglês pois a principal língua para o servidor Americano do jogo é a inglesa.

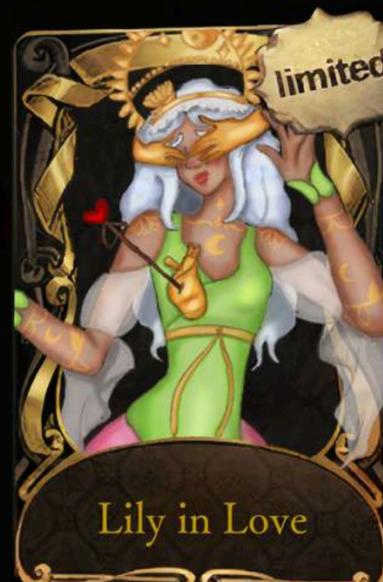
Artes In Game

Simulação dos cards de descrição dos vestuários

[Costume] Tattooed Mistique - Lily in Love [Limited]

Description

A flower, considered the most beautiful and strongest of its kind, falls in love with a mysterious celestial voice. She struggles to discover and join her destined love.



Tradução: Uma flor, considerada a mais bela de seu tipo, se apaixona por uma voz celestial misteriosa. Luta para descobrir e se juntar ao seu amor destinado

[Costume] Tailored Actor - Moonlight Passion [Limited]

Description

A winged being, associated with love, enchanted by the appearance of a distant flower. Faces terrors to find and be with his destined love.



Tradução: Um ser alado, associado com o amor, encantado pela aparência de uma flor distante. Enfrente os terrores para achar e se juntar ao seu amor destinado.

*A descrição da imagem está em inglês pois a principal língua para o servidor Americano do jogo é a inglesa.

Artes In Game

Simulação dos cards de descrição dos vestuários

[Costume] Aeroplanist - West Wind

Description

A Breeze, brave and with a good hearth, he is capable of gaining the strength of a gale to help a friend.



Tradução: Uma brisa, corajosa e de bom coração, ele é capaz de ganhar a força de um vendaval para ajudar um amigo.

[Costume] Cheerleader - Dalva Star

Description

A star, happy and kind will shine to the point of bliding to help those she loves.



Tradução: Uma Estrela, animada e gentil, vai brilhar ao ponto de cegar para ajudar aqueles que ama.

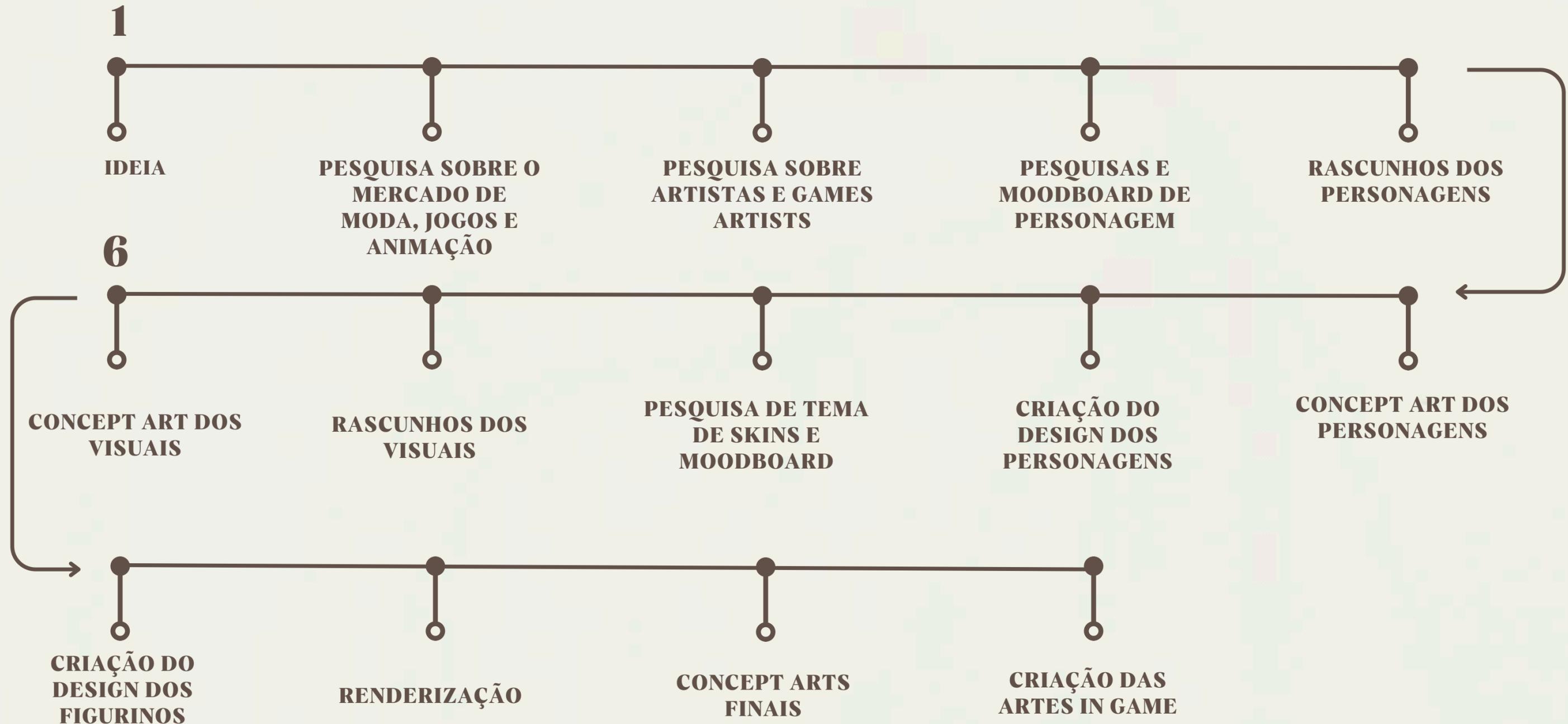
*A descrição da imagem está em inglês pois a principal língua para o servidor Americano do jogo é a inglesa.

Artes In Game

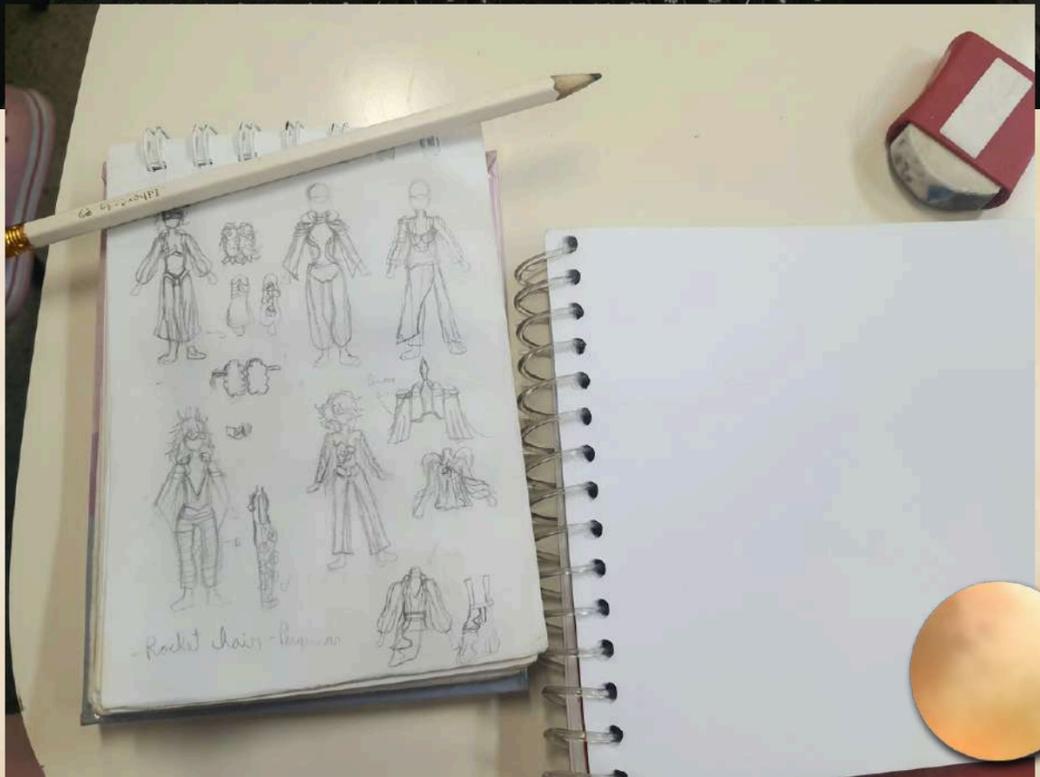
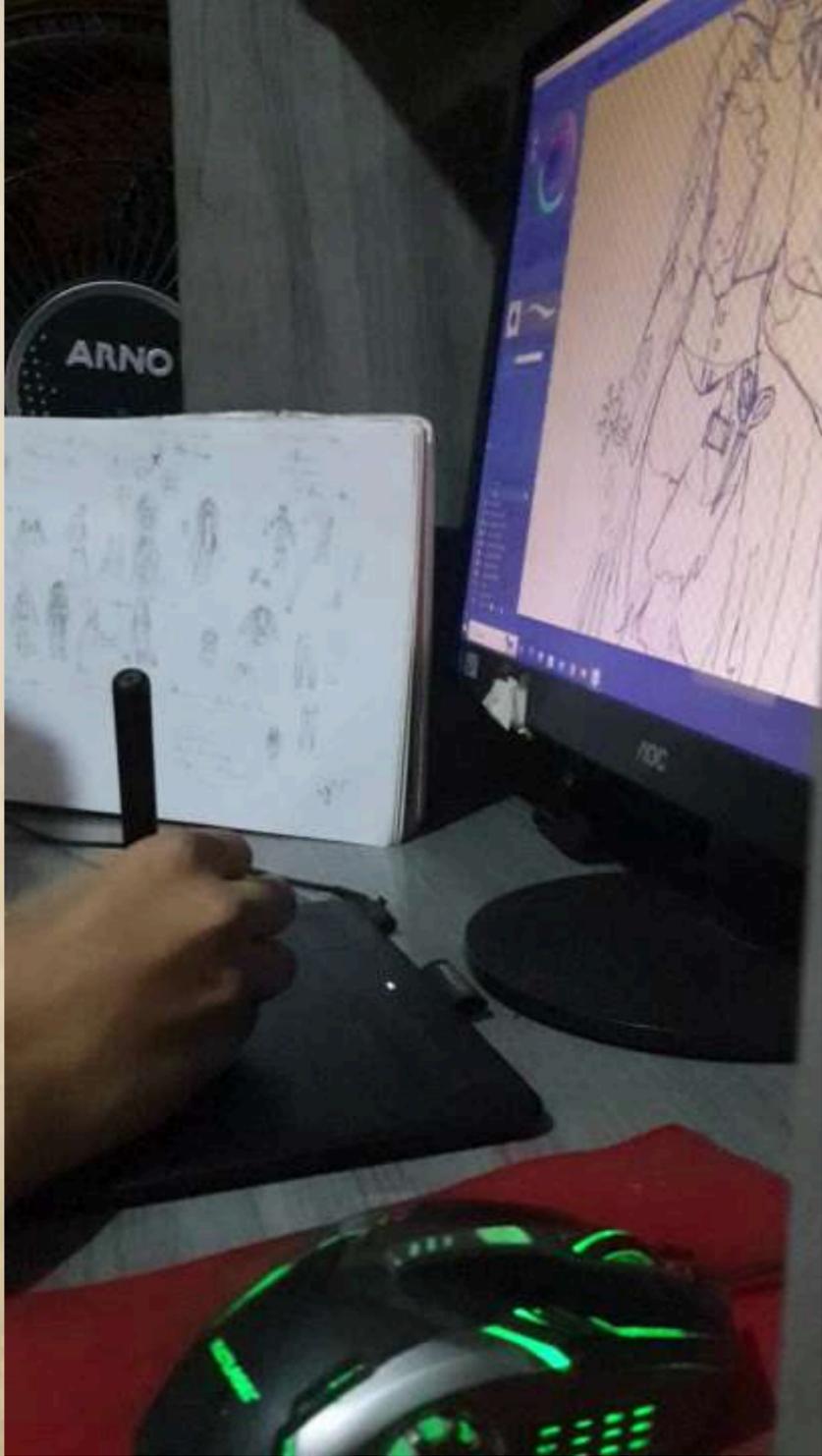


Simulação dos caçadores na tela de carregamento pré o modo de jogo Duo Hunters

Processo Criativo



Registros do Processo de Criação



https://drive.google.com/file/d/1xfXtML_3EI_ujlhHCPVK6lyVbKncQKqcC/view?usp=sharing

Precificação

Levando em consideração um cenário hipotético de desenvolvimento das *skins* do jogo Identity V, onde uma equipe de oito pessoas trabalharia nesse projeto por três meses, sendo elas, um *Concept Artist*, com salário médio de R\$ 4.000,00, dois Modeladores 3D, cada um com salário de R\$ 5.000,00 um *Rigger*, ganhando em media R\$ 6.000,00, um Animador, com salário de R\$ 7.000,00, um *Look Dev Artist*, ganhando R\$ 13.000,00 e um Gerente de projeto, com R\$ 15.000,00, todos esses salario retirados de analises pelo site Glassdoor, seria totalizado, em média, um custo de produção mensal de R\$ 55.000,00 e total de R\$ 165.000,00 desconsiderando demais despesas operacionais fixas ou variáveis da empresa, como água, energia, impostos entre outros.

Concept Artist	Profissional responsável por criar o conceito visual de um projeto, seja ele personagens, cenários entre outros.
Modelador 3D	Profissional responsável por criar os modelos 3d de um projeto como personagens, mapas e objetos.
Look Dev Artist	Profissional responsável por criar e analisar texturas, cores e materiais que serão usadas nos modelos 3d
Rigger	Profissional responsável por criar o Esqueleto de um peronsgem 3d para que possa ser animado
Animador	Profissional responsável por dar movimento a modelos 3d
Gerente de Projeto	Profissional responsável por planejar, gerenciar os processos e pessoas dentro de um projeto criativo

Precificação

De acordo com os valores de salários, utilizando um *markup* de 50% (0,50), o preço final de produção seria de R\$ 247.500,00

Com uma média de expectativa de vendas de 20.000 unidades, o preço final por *skin* em média R\$ 12,37.

$$\frac{\text{Custo de Produção + Markup}}{\text{Unidades Vendidas}} = \text{Preço Medio}$$

$$\frac{\text{R\$ 165.000,00} + 50\%}{20.000} = \text{R\$ 12,37}$$

Precificação

A Netease Games não divulga publicamente seus métodos de precificação, incluindo gastos, etapas de desenvolvimento de *skins* e demais processos, portanto esses dados são apenas uma simulação hipotética baseada em etapas de desenvolvimento do produto e podem variar significativamente.

É crucial mencionar que as *skins* seriam comercializadas em Echoes, a moeda utilizada dentro do jogo para compras com dinheiro real. Atualmente, a moeda do jogo é vendida pelos seguintes valores:



PrintScreen do dia 25/11/2023

Precificação

No jogo Identity V por utilizar o sistema de gacha o preço das *skins* é variável de acordo com a probabilidade de ganho, mas na loja do jogo as *skins* possuem um valor fixo, segundo sua raridade, alterando somente em ocasiões especiais, como crossovers ou eventos de caridade.

TABELA DE PREÇOS DE SKIN POR RARIDADE NA LOJA

Raridade	Echoes	Preço(USD)	Preço(BRL)
Skin S	3330	49,99	249,99
Skin A	2025	29,99	149,99
Skin B	305	4,99	23,99
Skin C	185	2,99	13,99

No gacha, a cada 60 essências abertas é garantido uma *skin* de raridade A, com a possibilidade de repetição. E a cada 250 essências é garantido a *skin* de raridade S da essência.

TABELA DE PREÇOS DE SKINS DO GACHA

Raridade	Echoes	Preço(USD)	Preço(BRL)
Skin S	(3X) 6590	399,96	1.979,96
Skin A	6590	99,99	494,99

Os valores acima são para o cosmético na jogada garantida no gacha.

Os valores estão em dólares pois é a moeda principal utilizada pelo jogo para o servidor NA/EU, portanto os preços em reais variam

Precificação

Trago aqui comparação de preços de cosméticos e personagens, ganhados na jogada garantida, dentro de outros jogos que também se utilizam do modelo *gacha*.

JOGO: REVERSE 1999

Nesse jogo a moeda interna usada para o gacha se chama *Crystal Drop*.

Raridade	Crystal Drop	Preço(BRL)
Personagem 6 Estrelas	(2X) 6480	1.000,99
Personagem 5 Estrelas	+1980	149,99
Personagem 4 Estrelas	1980	149,99
Personagem 3 Estrelas	(X3) 60	14,97

JOGO: GENSHIN IMPACT

Nesse jogo a moeda interna usada para o gacha se chama Cristais Gênesis.

Raridade	Cristais	Preço(BRL)
Arma 5 Estrelas	(4X) 6480	2199,60
Arma 4 Estrelas	(2X) 980	153,80
Arma 3 Estrelas	(3X) 60	14,70

Os valores acima são para o cosmético na jogada garantida no gacha.
Valores seguindo a cotação do dólar do dia 25/11/2023

Precificação

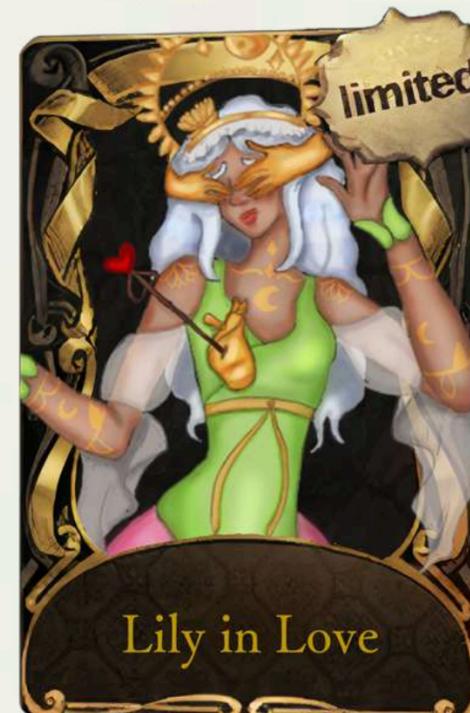
Então ao final, como uma das *skins* S seria comercializada em loja ela teria o custo fixo de:



Skin S: 1 pacotes de 3330 Echoes que custam:

- URL: \$ 49,99
- BRL: R\$ 249,99

E a *Skin* S restante, juntamente com as duas de raridade A seria comercializada no sistema de gacha, com o preço garantido de:



Skin S: 3 Pacotes de 6590 Echoes que custam:

-
- URL: \$ 399,96
- BRL: R\$ 1.979,96



Skin A: 1 pacotes de 6590 Echoes que custam:

-
- URL: \$ 99,99
- BRL: R\$ 494,99



Painel de Tecnológico



Smartphone

Utilizado para a produção das imagens e para pesquisa, por ser uma tecnologia de mais fácil acesso e transporte.



Computador

Utilizado para a renderização das imagens, vídeos e para pesquisa.



Dispositivos de Entrada

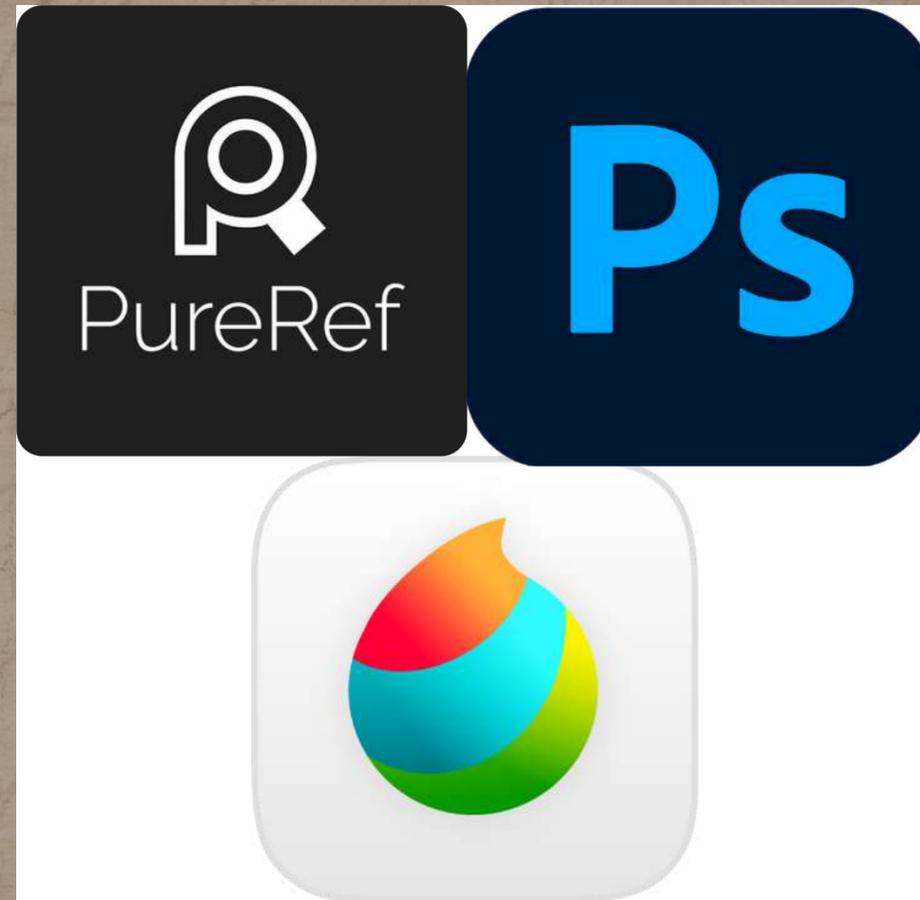
Dispositivos utilizados para desenhar e editar no computador com maior precisão.

Painel de Tecnológico



Material de Desenho

Utilizado para o desenhos dos rascunhos e ideias iniciais do projeto, e como anotações de inspirações



Programas de Ilustração e Edição de Imagens

Programas necessários para a parte de execução e criação do projeto.



Redes Sociais

Ferramentas essenciais utilizadas para o processo de pesquisa.

Considerações Finais

Durante o desenvolvimento deste trabalho, foram observados diferentes aspectos relacionados aos figurinos e criação de personagens dentro do mercado de jogos, proporcionando uma compreensão mais aprofundada sobre o assunto. A pesquisa trouxe outros pontos de vistas que podem ser de base para futuros estudos e investigações.

Esse foi um trabalho que serviu bastante para o crescimento artístico e de conhecimentos da autora, que se interessa pela parte de *Game Artist e Concept Art*, e com ele foi estimulada a pesquisar sobre o mercado e *skills* que são necessárias nessa área de trabalho e criação.

Houveram limitações durante o desenvolvimento do trabalho sendo essas, acesso a tecnologias de maior porte para a produção dos designs. Também houve uma certa dificuldade na precificação do serviço pois as informações da empresa não são divulgadas ao publico e devido a não localização do preço das *skins*, o que as leva a flutuarem muito de acordo com a variação do dólar. Espera-se que esse trabalho possa servir de inspiração a outros que também desejam estudar o tema apresentado.

Agradecimentos

O desenvolvimento desse trabalho de conclusão de curso se deu com a ajuda de diversas pessoas, dentre as quais agradeço e dedico essa dissertação.

Agradeço a Deus, por ter me dado condições de chegar até aqui.

A meus pais Dalvanis e Enizan, e a toda a minha família por me apoiarem na escolha na escolha do meu curso da faculdade e durante todo o processo dela.

Aos meus amigos, que estão presencialmente ao meu lado, por terem me dado suporte durante toda essa caminhada de faculdade e durante o semestre da execução desse TCC, os nossos momentos de risadas, descontrações me ajudaram a me manter calma durante esse tempo, em especial aqueles que me acompanharam no dia a dia da faculdade, Raphael, Vitoria Xavier, Cristina, Vitoria Coelho, Ana Beatriz e Lucas.

E também aos meus amigos online, carinhosamente conhecidos pelos apelidos de Popho, Gabriel, Yago, Jaum, Hyang, Dolphin, Ragne e Silver, eles que estavam ao meu lado quase todos os dias, me deram muitas inspirações pra esse trabalho e momentos divertidos durante nossas jogatinas para que eu pudesse relaxar e também mil agradecimentos aos meus amigos Lukas, Matheus e Tadzyo, com quem falo com pouca frequência, mas guardo no coração.

Por fim, agradeço também ao meu professor e orientador do curso de Design-Moda, Fernando Luís Maia, por todo o conhecimento e todas as dicas que deu durante as orientações e por acalmar as minhas ansiedades durante o semestre, sem ele para me dar um norte, esse TCC não seria possível.

Glossario

Animal Crossing: Animal Crossing é uma série de jogos eletrônicos de simulação produzida pela Nintendo.

Behaviour: Empresa dona do jogo Dead by Daylight. É o maior estúdio independente de desenvolvimento de jogos eletrônicos do Canadá.

Concept Art: traduzido para Arte de conceito, é uma forma de pré-produção na indústria do entretenimento. São desenhos elaborados com o intuito de desenvolver o conceito de algum elemento que estará presente no jogo, animação ou filme.

Crossover: É o encontro de propriedades intelectuais de uma mesma empresa ou de empresas diferentes e até mesmo de setores que não são de games ou entretenimento. Que visa atrair diferentes públicos para um produto.

eSports: traduzido como Esporte eletrônico, são competições de jogos digitais, onde os atletas são considerados jogadores profissionais.

Fall Guys: Fall Guys é um jogo eletrônico de plataforma battle royale desenvolvido pela Mediatonic.

Free Fire: Free Fire é um jogo eletrônico mobile de ação-aventura do gênero battle royale, publicado pela Garena.

Gacha: Modelo de monetização sobre itens de um jogo, que tem como inspiração as máquinas gashapon de fliperamas, onde se é colocado dinheiro em uma máquina e ela lhe dá um item aleatório.

Hanahaki Byou: Doença fictícia literária que atinge as pessoas que sofrem de amor não correspondido fazendo flores crescerem de dentro delas.

Glossario

Hoyoverse: A Mihoyo Co., Ltd é uma empresa chinesa de desenvolvimento de jogos eletrônicos e animação digital. Dona do jogo Genshin Impact.

Metaverso: Indica um tipo de mundo virtual coletivo que tenta replicar/simular a realidade através de tecnologias como a internet e realidade virtual e aumentada.

Mescrai: Para Baxter (2008, p. 80) MESCRAI trata-se de “[...] uma sigla de ‘Modifique (aumente, diminua.), Elimine, Substitua, Combine, Rearranje, Adapte, Inverta’. E se trata de uma técnica de lista de verificação para projetos, processos e ideias.

Moodboard: É um painel de referencias visual de um projeto que pode ser composto de imagens, texto e amostras de objetos.

Netease: Empresa dona do jogo Identity V. É uma empresa chinesa de tecnologia da Internet que fornece serviços on-line centrados em conteúdo, comunidade, comunicações e comércio.

Survival Horror: Survival horror é um gênero de jogos eletrônicos derivados de jogos de ação-aventura, no qual os temas são sobrevivência, terror e mistério.

Skin: Skin em inglês significa “pele”, mas no mundo dos jogos é uma expressão usada para se referir às características estéticas do personagem, como roupas e acessórios.

The Sims: The Sims é uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida real criado pelo designer de jogos Will Wright e produzida pela Maxis.

Underverse: UNDERVERSE (UV) é uma empresa de entretenimento multimídia voltada para o design, com sede em Hong Kong (China), sob a direção de Ashley Wood.

Referências

- A HISTÓRIA de Eros e Psiquê. Disponível em: <https://clau Paola.com.br/sem-categoria/a-historia-de-eros-e-psi que/>. Acesso em: 15 jul. 2023.
- BRONTE, Emily. Morro dos Ventos Uivantes. Rio de Janeiro: Darkside, 2020. 416 p.
- EDWARD Scissorhands Crossover. Disponível em: https://id5.fandom.com/wiki/Edward_Scissorhands_Crossover. Acesso em: 26 nov. 2023.
- EROS e Psique: uma fascinante história da mitologia grega. uma fascinante história da mitologia grega. Disponível em: <https://citaliarestauro.com/eros-e-psi que-mitologia/>. Acesso em: 15 jul. 2023.
- ESTATÍSTICAS de Esportes: Identity V. Identity V. Disponível em: <https://escharts.com/pt/games/identity-v>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- FERNANDES, Márcia. Lenda da Vitória-Régia. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/lenda-da-vitoria-regia/#:~:text=Segundo%20essa%20lenda%20ind%C3%ADgena%20e,escolhia%20em%20estrelas%20do%20c%C3%A9u..> Acesso em: 15 jul. 2023.
- GAME artist: o que é, o que faz esse profissional, o salário e como começar nessa área. o que é, o que faz esse profissional, o salário e como começar nessa área. 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/game-artist-o-que-faz-quanto-ganha>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- GARBER, Stephanie. Era uma Vez Um Coração Partido. Belo Horizonte: Gutenberg, 2022. 352 p.
- THE Sims 2: H&M Fashion. Disponível em: https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/The_Sims_2:_H%26M_Fashion#Logos_. Acesso em: 26 nov. 2023.
- H&M IN COOPERATION WITH THE SIMS 2. 2007. Disponível em: https://about.hm.com/zh_cn/news/hm_cooperation_with_sims2.html. Acesso em: 26 nov. 2023.
- HELLER, Eva. A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: G.Gill, 2014. 544 p.
- IDENTITY V Brings Season 2 with New Characters, Game Mode, and Many More. 2018. Disponível em: <https://sea.ign.com/identity-v/142119/news/identity-v-enters-season-2-with-new-characters-game-mode-and-more>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- IDENTITY V Wiki. Disponível em: https://id5.fandom.com/wiki/Identity_V_Wiki. Acesso em: 26 nov. 2023.
- LENDA DA VITÓRIA RÉGIA. Leitura Para Todos, Belo Horizonte, v. 4, n. 4, p. 60-60, Não é um mês valido! 2010. Disponível em: https://www.ufmg.br/cienciaparatodos/wp-content/uploads/2012/06/leituraparatodos/Textos-Leitura-Etapa-3-e-4/e34_60-lendadavitoriaregia.pdf. Acesso em: 26 nov. 2023.
- OLIVEIRA, Matheus Baldez Cunha de. Desenvolvimento de figurino para jogos: skins para fortnite. 2022. 73 f. TCC (Graduação) - Curso de Design-Moda, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/74148>. Acesso em: 26 nov. 2023.
- PACETE, Luiz Gustavo. Por que os gamers valorizam tanto as roupas e acessórios virtuais? 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/03/por-que-os-gamers-valorizam-tanto-as-roupas-e-acessorios-virtuais/#:~:text=Estima%2Dse%20que%20esse%20mercado,58%25%20que%20n%C3%A3o%20o%20fazem..> Acesso em: 11 dez. 2023.

Referências

PINHEIRO, Sally de França Lacerda. A história de Eros e Psiquê. Revista Educação Pública, v. 20, nº 43, 10 de novembro de 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/43/a-historia-de-eros-e-psique>. Acesso em: 26 nov.2023

PINTO, Samayra da Silva. Do mundo mágico de Hogwarts para Eel: caracterização e desenvolvimento de figurino de Eldarya. 2018. 79 f. TCC (Graduação) - Curso de Design-Moda, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/51132>. Acesso em: 26 nov. 2023.

SHAKESPEARE, William. Romeu e Julieta. São Paulo: Ciranda Cultural, 2021. 128 p.

SCHMIDT, Luiz. Pesquisa Game Brasil revela o perfil do gamer brasileiro. 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/pesquisa-game-brasil-revela-o-perfil-do-gamer-brasileiro/>. Acesso em: 11 dez. 2023.

THE Sims 2: H&M Fashion. Disponível em: https://sims.fandom.com/pt-br/wiki/The_Sims_2:_H%26M_Fashion#Logos_. Acesso em: 26 nov. 2023.

TUDO o que você precisa saber sobre a lenda japonesa: hanahaki byou. 2023. Twitter: @avengersboo. Disponível em: <https://twitter.com/avengersboo/status/1230242473039060999>. Acesso em: 15 set. 2023.

"UNDEAD". Disponível em: <https://id5.fandom.com/wiki/%22Undead%22>. Acesso em: 26 nov. 2023.

