

Projeto de redesenho e reestruturação de jogo eletrônico: God & Creature

O projeto em desenvolvimento consiste no redesenho do jogo chamado “Black & White”, publicado pela empresa Lionhead Studios. A nova versão receberá o nome de “God & Creature” e trata-se de um novo jogo baseado nas idéias originais oferecidas pela série, porém com uma nova estrutura de navegação, mais simples e intuitiva. Como o novo escopo tecnológico do jogo pretende atender plataformas mais limitadas, como o iPhone e o Webgame através de navegador, será restrição do projeto, com uma apresentação gráfica mais simples através de gráficos 2D simulando tridimensionalidade. O processo criativo está sendo guiado pela metodologia projetual “Projeto E” de Meurer e Szabluk (2009). A metodologia utiliza conceitos, definições, técnicas, métodos, processos de autores de grande na área do design gráfico e do design, dígito-virtual e divide-se em 6 etapas gerais: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto, Estética e Execução. Durante, o processo projetual, a metodologia estimula a contextualização, a pesquisa e as análises, a sistematização, a síntese, geração de alternativas, além de propiciar o desenvolvendo de habilidades para games e a arte do desenho manual e digital. Até o momento, os resultados proporcionaram a observação e elaboração dos fatores pesquisados e seu emprego dentro do redesenho, tornando a concepção dos dados desenhísticos e lingüísticos das análises aplicáveis ao seu propósito. O projeto se encontra na etapa de geração de alternativas através de esboços orientados pela lista de verificação resultante dos estudos preliminares. A evolução do projeto não se limita somente na elaboração de artes conceituais, mas também em um amplo envolvimento teórico e adequação das avaliações realizadas durante as etapas, aplicando as análises na prática.