

Desenvolvimento de um jogo digital astrológico

Raquel dos Santos Beckmann⁸

Resumo

O trabalho trata do relato de desenvolvimento do jogo digital *Synchronus 2D*, voltado para o público-alvo que se interessa por astrologia e para jogadores motivados pela busca por significado. Inicialmente, o projeto envolveu a reflexão teórica sobre o fenômeno social da astrologia no contexto urbano, tecnológico e mercadológico da atualidade, em conjunto com os aspectos lúdicos da sua prática. E, em paralelo, foi realizada uma pesquisa exploratória de jogos analógicos e digitais com essa temática. O processo resultou em um plano de aplicação geral e no protótipo parcial da primeira fase, apresentados como requisito para aprovação em um programa de mestrado.

Palavras-chave: Jogo digital. Astrologia. Desenvolvimento de jogos.

Introdução

Atualmente, a astrologia aparece como uma tendência de consumo nos meios digitais e nos centros urbanos. Para Maffesoli (1998), isso é explicado porque a astrologia funciona como um tipo de solidariedade orgânica, sendo que cada casa e cada símbolo busca representar as áreas e expressões que a vida pode tomar forma, possibilitando uma via de expressão e compartilhamento das subjetividades. Segundo pesquisa da Sensor Tower (2021), por exemplo, os dez aplicativos de astrologia mais utilizados em 2019 renderam \$39,7 milhões de dólares e apresentaram crescimento de 64,7% em relação ao ano anterior.

Outra via de explicação para o interesse pela astrologia parte da discussão acerca do destino versus livre-arbítrio do ser humano, tendo em vista que a prática de previsões de tendências também faz parte desse saber. E do fato de que o mundo atual apresenta tanto a acentuação dos fatores que levam a ansiedade como geram um sentimento de desencantamento do mundo e por isso a astrologia parece servir como um meio de ordenação e criação de sentido para alguns indivíduos. (MORIN,1972)

⁸ Mestra em Inovação em Comunicação e Economia Criativa, Universidade Católica de Brasília.

O saber e a prática astrológica têm origem na observação dos astros pelo homem, levando inicialmente à criação de calendários com o intuito de ordenar a vida humana das primeiras civilizações agrícolas (GLEADOW, 2001). Com o tempo, o hábito sistemático da observação levou ao desenvolvimento de cálculos matemáticos para explicar e prever os movimentos dos planetas, e à ideia de que existe uma correlação simbólica entre os acontecimentos terrestres e os astros. Essa ideia de correlação simbólica e aleatória da astrologia foi estudada por Jung (1985) e chamada de sincronicidade. Jung não identificou uma correlação causal entre os astros e os acontecimentos terrestres, mas acreditava que os símbolos da astrologia fazem parte de um imaginário coletivo e que por isso é possível fazer uma correlação com certos arquétipos da psique humana.

Além disso, como a astrologia nasce ligada ao desenvolvimento cultural dessas primeiras civilizações, sendo as mitologias gregas e romanas que relacionam deuses aos planetas um desses exemplos, também é possível emprestar o pensamento de Huizinga (2000) sobre a ludicidade como elemento formador da cultura para pensar nos aspectos lúdicos que essa prática motiva entre seus interessados, como a analogia do mapa astral como um círculo mágico, em que no momento da leitura e interpretação desse mapa é criado um espaço sagrado que promove o sentimento de proteção e poder para os participantes.

A partir desse contexto, se deu o início de desenvolvimento do jogo digital *Synchronus 2D*, o qual conta com o *teaser* “*Escolha o seu destino*”. É um jogo de exploração de pequenos mundos de fantasia para descobrir velhos mitos e fazer escolhas baseadas em autodescoberta que irão definir o mapa de destino do jogador. Cada fase do jogo diz respeito a um dos doze signos do zodíaco, ambientadas com base nas mitologias de origem das constelações do zodíaco e dos planetas. No início da fase I, por exemplo, ainda com caráter introdutório, mas já com possibilidade de interação com o jogo, o jogador precisa fazer Gani subir uma montanha com obstáculos simples (pedras no meio do caminho e ponte quebrada) para chegar até o topo e conseguir formar a constelação do signo de áries através de ligação de pontos para vê-la e continuar a explorar essa fase (ver Figura 1). O personagem Gani, um jovem ser da era de Aquário, terá que usar os ensinamentos do guia

Astroel para conquistar as chaves da sabedoria (virtudes) em sua jornada por um mundo que mescla o mitológico e o tecnológico para trazer equilíbrio ao universo (ver Figura 2). Nesse processo de descoberta e conquista, assim como no mito de Ganimedes, Gani tem como tarefa auxiliar os mortais e os deuses presentes nessas narrativas mitológicas e conhecer seus desejos, temores e desafios.

Figura 1: Cutscene inicial da fase de Áries



Fonte: Ilustrador Ighor Morais

Figura 2: *Print* da introdução narrativa de *Shynchronus 2D*



Fonte: Equipe de prototipagem

O impacto do jogo consiste em criar um tipo de reflexão arquetípica pela interação com essas pequenas histórias e pelas decisões intuitivas por determinados símbolos. As escolhas que definem o mapa de destino são tomadas no momento final de cada fase quando Gani encontra o totem protetor da fase e ganha o direito de escolher um dos artefatos que este guarda e que irá lhe conferir um novo poder. Para a programação do

jogo, cada artefato sinaliza o posicionamento de um planeta em uma casa do mapa de destino.

Ao final, apenas como uma brincadeira para incentivar a reflexão sobre destino versus livre-arbítrio, já que o cálculo de um mapa astral real é feito com base na data, horário e lugar de nascimento, o jogador terá acesso a um mapa de destino baseado nas escolhas imagéticas feitas durante o jogo, contendo uma pequena narrativa do seu significado e a opção de compartilhá-lo e compará-lo com os mapas de outros jogadores.

Métodos

Para o desenvolvimento do jogo digital, em paralelo à pesquisa teórica sobre a astrologia resumida na introdução, foi realizada uma pesquisa exploratória no sítio eletrônico Board Game Geek, na plataforma de jogos Steam, na Apple Store e no Google Play em busca de jogos digitais e analógicos que utilizam a temática astrológica. Os jogos analógicos (ver Quadro 1) demonstram tendência *multiplayer* e maior riqueza de detalhes associada ao aprendizado desse “saber” em conjunto com a proposta de autoconhecimento. Já no grupo de jogos digitais (ver Quadro 2), existe a tendência para o *singleplayer* e o uso parcial dos símbolos da astrologia, mais voltado para a estilização do jogo do que para a formatação da mecânica do jogo. Apesar disso, alguns dos jogos digitais pesquisados demonstram criatividade narrativa e jogabilidade.

Em seguida, foi feita uma ideação do jogo digital *Synchronus 2D* usando o modelo Unified Game Canvas (UGC), criado por Sarinho (2017) a partir de diversos modelos de *game design canvas* que existem no mercado e fazendo interface com a ferramenta 5W2H. E posteriormente, o desenvolvimento do game design document, baseado no guia para grandes jogos de Rogers (2012), a fim de orientar a prototipagem da fase de áries pela equipe técnica.

Quadro 1: Jogos analógicos com temática astrológica

Jogo	Ano	Desenvolvedor	Forma	Objetivo
Ouranomachia ou Ludus Astrologorum	séc. XVI	William Fulke	Tabuleiro estilo xadrez	Simular batalha entre os planetas baseado na cosmologia de Ptolomeu.
Astrology The Game of Prediction	1972	Dynamic Games	Tabuleiro, dados e cartas	Aprender os conceitos básicos de astrologia.
Astrotime	1990	Ravensburger Spielverlag	Tabuleiro, cartas e peças	Conquistar o autoconhecimento da personalidade.
Vizual Zodiac	2014	Nil Orange e Alejandro Luna	Cartas	Integrar visões irreconciliáveis.
Astrovivo o Jogo Astrológico	2016	Eduardo Krug	Tabuleiro, peças e cartas	Buscar crescimento interior, aprender astrologia na prática, entender o mapa astral pessoal e interagir em grupo.
Astrologic Dechiper The Cosmos	2017	Bobby Westrick	Tabuleiro móvel, peças e dados	Mover os elementos para o círculo mágico por um labirinto em constante mudança.
Puxa Conversa Astrologia	2017	Jaqueline de Vita	Cartas	Estimular bate papo divertido de autoconhecimento.
Zodiac Clash	2019	Spin Master	Tabuleiro em níveis (3D), cartas e peças	Mover as estrelas com o objetivo de mantê-las alinhadas usando os poderes dos signos do zodíaco.
Purposyum Challengers of Justice	2019	UNODC	Tabuleiro e cartas, estilo debate	Vencer problemas globais de forma cooperativa usando as defesas do sistema solar.
The Astrologers	2019	Simulacroom	Tabuleiro, peças, cartas, estilo RPG	Atuar como um dos personagens da astrologia antiga: astrônomo, clérigo, médico ou mago.

Fonte: Produção da autora

Quadro 2: Jogos digitais com temática astrológica

Jogo	Ano	Desenvolvedor	Forma	Objetivo
Gemini Lost	2009	PlayFirst	Exploração para PC	Administrar recursos em um mundo pós eclipse, ganhar troféus dos signos e casar personagens pela compatibilidade astral.
Constellations Quiz Game	2013		Trívia para mobile	Testar o conhecimento da astrologia.
Quick Quiz Astrological Star Signs	2014		Trívia para mobile	Testar o conhecimento da astrologia.
Astro Gods: Crusade of Gladiators	2018	LLL Communications	RPG para mobile	Vencer batalha usando avatar personalizado com poderes definidos pelo mapa astral do jogador.
Atrologaster	2019	Nyamyam	RPG para mobile e PC	Solucionar enigmas para curar doenças e prever pragas
Mahjong Zodiac	2018		Passatempo para mobile	Combinar os blocos dos signos para ganhar pontos.
Astrotheatre	2013	Michael Bartlett	Cartas para mobile	Simular a leitura dos arquétipos astrais em um cenário de teatro.
Geminos			Puzzle para mobile	Solucionar enigmas de raciocínio lógico em que a pontuação depende das afinidades dos pares astrológicos.
Virgo Versus The Zodiac	2019	Moonana	RPG para PC	Levar a Rainha Sagrada para uma jornada cósmica a fim de conquistar um período de paz, simetria e equilíbrio.
Sayonara Wild Hearts	2019	Simogo	Ação para console, PC e mobile	Superar um coração partido com música pop, cartas de tarot, lutas, corridas, efeitos visuais psicodélico, enigmas do zodíaco e acumulação de pontos.
Gemini A Journey of Two Stars	2014	Echostone Games	Abstrato para mobile	Descobrir propósito através de uma dança exploratória no céu por seis mundos mitológicos com o parceiro de jogo.
Astral Ascent	2021	Oficina Hibernian	Jogo de plataforma	Batalhar no modo multiplayer com 4 heróis.

Fonte: Produção da autora

No processo de elaboração, a autora fez a escolha por um jogo mais próximo de um estilo casual e *point-and-click* com gráfico isométrico devido à tendência do mercado consumidor de *games* para plataforma *mobile*. Segundo a Newzoo (2020), *games* para *mobile* representam metade do valor de mercado dos videogames em geral, que vale \$159,3 bilhões. E, também, pelo motivo de que um jogo com essas características poderia ser mais simples para desenvolver do que jogos que envolvem gráficos 3D e realidade virtual. A ideia foi a de que um jogo *point-and-click* poderia facilitar a programação da movimentação no jogo e ajudar na contação das mitologias e aprendizado dos símbolos astrológicos.

Desde a fase da pesquisa até a criação do conceito e desenho do jogo digital decorreram cerca de 4 semestres, fases que foram realizadas de modo independente pela autora, com exceção da contratação do ilustrador Rafael Barbosa para o desenho da arte conceitual dos personagens, mapa do mundo do jogo e logotipo (ver Figuras 3 a 5).

Figura 3: *Concept art* do mapa do mundo de *Synchronus 2D*



Fonte: Ilustrador Rafael Barbosa

Figura 4: *Concept art* do logotipo de *Synchronus 2D*



Fonte: Ilustrador Rafael Barbosa

Figura 5: *Concept art* de Gani e Astroel

Fonte: Ilustrador Rafael Barbosa

É interessante destacar que esse foi o primeiro projeto de jogo digital da autora, que não tinha conhecimento anterior sobre *game design*. Assim, ao final do relatório técnico e do plano de aplicação escrito para a defesa do mestrado, a autora procurou a empresa júnior Orc'estra, da UnB, para obter auxílio na melhoria e prototipagem do jogo digital. Essa empresa forneceu um serviço de consultoria baseado no *framework* Octalysis e executado em quinze dias. Um dos seus integrantes se interessou pela ideia da autora e promoveu a formação de uma equipe de estudantes de engenharia de *software* e *game design*: Thyago Henrique Moura dos Anjos como *game developer* e gerente de equipe, João Gabriel Antunes como *game developer*, Mateus Vinicius Vieira como *game developer*, Bruno César Bandeira da Silva como *game developer* e *sound designer*, Ighor de Oliveira Anjos Morais como *game designer* e ilustrador da fase de Áries. A equipe utilizou as seguintes tecnologias e executou a prototipagem em um prazo de trinta dias: plataforma Unity, linguagem de programação “C#”, Photoshop, ferramenta Animator da Unity e gravador de voz e FL Studio para sons e músicas.

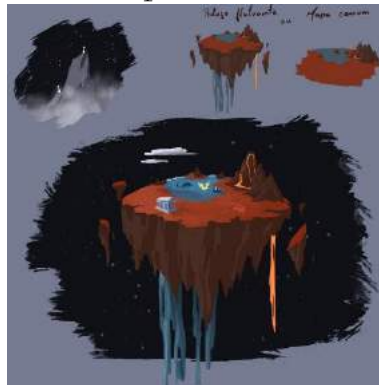
Resultados

Inicialmente, a elaboração do *game design document* se deu em torno de um estilo de jogo que buscasse explorar a contação visual das mitologias envolvidas, como o jogo *Onde está Wally?*. Os jogos digitais utilizados como referência para a construção da mecânica, dos cenários, *design* de ícones, estilo de diálogo, controle e movimentos são baseados nos jogos *Hidden Folks* e *Hidden Through Time*. Nesses jogos digitais de referência, o jogador

precisa encontrar elementos que contam uma história e ao mesmo tempo colaboram com dicas de onde encontrá-los. Porém, também são jogos que exploram as animações dos objetos, dando um efeito divertido para o jogador. Em paralelo, o conceito de *Synchronous 2D* foi desenvolvido em estilo que explorasse *puzzles* e diálogos, a fim de deixar o jogo mais desafiante e interessante, como em *Wind Peaks* e *Little Briar Rose*.

A sensação gerada a partir desse conceito parece estar mais próxima de um estado contemplativo e de curiosidade do que de tensão e desafio. Dessa forma, o aspecto estético possui grande peso no impacto final provocado no jogador. Por este motivo, a arte do jogo foi pensada a partir da referência do surrealismo a fim de brincar com o sentido das representações. A paleta de cores escolhidas para cada fase será em relação à classificação dos elementos da natureza dos signos do zodíaco (fogo, terra, ar e água) (ver Figura 6). E a referência musical escolhida foi a suíte *Os Planetas*, de Gustav Holst, que se encontra em domínio público, pois as músicas buscam passar sensações que estão relacionadas aos significados dos planetas.

Figura 6: *Concept art* do mundo de Áries



Fonte: Ilustrador Ighor Morais

A partir disso, foi esquematizado um quadro, em planilha eletrônica, de decomposição das interações da fase de áries, a fim de facilitar e flexibilizar a organização das especificações para a prototipagem. O quadro foi dividido em ações, objetos, desafios, *puzzles* e diálogos.

A primeira fase, por exemplo, é ambientada em um território vulcânico, onde o jogador precisa descobrir e interagir com partes que narram o mito: rei, rainhas, carneiro,

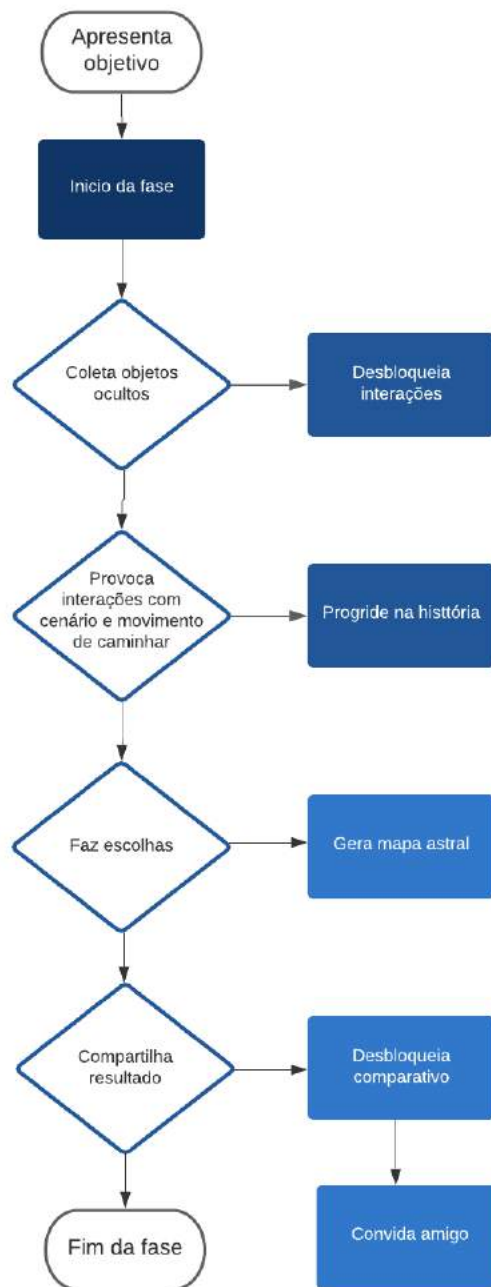
velo de ouro, barca dos argonautas, oráculo de Delfos, constelação de Áries, pedras, monstro marinho, templo do deus Marte, plantação de trigo, forno de trigo, forja de bronze, pedras, salamandras, ferramentas, cerveja, sangue, armas, cobras, dragões, fogo, lava, fumaça, esqueletos, guerreiros, cavalos (ver Figura 7).

Figura 7: *Print* com *zoom* da fase de Áries



Fonte: Equipe de prototipagem

Como a prototipagem não está completa, ainda não é possível fazer teste de usuário de modo satisfatório. No entanto, é possível perceber que mundos estilizados com as mitologias e símbolos da astrologia em conjunto com uma trilha sonora baseada na suíte *Os Planetas* gera uma experiência bem agradável e curiosidade de descoberta. Foi pensado que o pior que pode acontecer no jogo, é o jogador não conseguir progredir no jogo e se frustrar por não poder fazer suas escolhas. Ou não ter paciência para terminar a busca por vontade de ver o seu mapa de destino revelado. O melhor que pode acontecer é o jogador ter vontade de experimentar as diversas opções de escolha imagética para a construção do mapa astral e ter curiosidade sobre as possíveis conjunturas e descrições. Veja o fluxograma desenhado para este jogo digital (Figura 8).

Figura 8: Fluxograma de *Synchronus 2D*

Fonte: Confeção da autora

Durante a fase de ideação, também surgiram outras ideias para jogos digitais astrológicos: *Synchronus Horror* – em que será explorada a ideia de defeitos dos signos e um estilo de jogo que explore a ideia de batalha, competição e perda em mundo distópico de preconceitos e marginalização; *Synchronus 3D* – um cenário de jogo em que o mundo parece um labirinto interno e se abre progressivamente para o exterior; *Synchronus 4D* –

uma proposta de jogo que envolva realidade aumentada e o modo multiplayer com tarefas e decisões mobilizadas em conjunto e que tenham um impacto real na vida dos usuários; *Synchronus Expanded* – um conjunto de versões que explorem mitologias cosmogônicas de outras culturas, como a indiana, chinesa, japonesa, maia, africana e ameríndias em geral, e até um sistema futurista inventado especialmente para o jogo; *Synchronus Real* – modalidade de jogo virtual que explore o mapa astral calculado com base nos dados de nascimento do jogador; *Synchronus Garden* – proposta de desenvolvimento de um jogo hipercasual e abstrato baseado em labirinto, espelhos e conquista da beleza de cada signo.

Considerações finais

Por fim, o processo de prototipagem ajudou no processo criativo da autora, pois foi possível visualizar o cenário e imaginar mais facilmente *puzzles* e diálogos que pudessem ser interessantes ao jogador e ao mesmo tempo orgânicos com o conceito de jogo digital e da astrologia.

A maior dificuldade encontrada foi a de especificações para a equipe técnica, muito em razão de ser uma experiência de *game design* inicial para a autora que não tem formação na área e precisou aprender durante o projeto através da leitura de livros, conversando com alguns profissionais da área, jogando, experimentando *engines* de forma exploratória e assistindo *workshops* de desenho e *storytelling*.

Assim, na visão do jogador, ele terá acesso: à exploração de doze mundos de fantasia, união do mitológico e do tecnológico em uma plataforma digital lúdica; a interagir ouvindo a suíte *Os Planetas*; a descobrir velhos mitos; a descobrir as chaves da sabedoria (virtudes); a colecionar objetos de poder; a fazer escolhas de autodescoberta e compartilhar e comparar o seu mapa do destino.

Referências

GLEADOW, Rupert. **The Origin of the Zodiac**. London: Dover Publications, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **Sincronicidade**. Rio de Janeiro: Vozes, 1985.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2020**. Newzoo: São Francisco, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3ezdG2i>. Acesso em: 12 nov. 2020.

ROGERS, Scott. **Level Up: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

SARINHO, Victor Travassos. Uma Proposta de Game Design Canvas Unificado. SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 16., 2017, Curitiba. **Proceedings** [...]. Curitiba: Sociedade Brasileira de Computação, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3i1aQ8m>. Acesso em: 2 fev. 2021.

SENSOR TOWER. **The state of Wellness Apps 2021: An Analysis of Wellness App Market Trends and Top Apps in the U.S. and Europe**. São Francisco: Sensor Tower, 2021b. Disponível em: <https://bit.ly/2UuJ1w4>. Acesso em: 25 abr. 2021.