

Esther ART GALLERY

Game Design Document



Índice

1 Focus	7
2 Resumo	8
3 Método Mecânica-Dinâmica-Estética.....	9
3.1 A Mecânica.....	10
3.2 A Dinâmica.....	10
3.3 A Estética.....	10
3.4 Game Designer vs. Jogador.....	10
4 Mecânica.....	11
4.1 Visão Geral	11
4.2 Mecânica Time Management.....	11
4.2.1 Clicar e Ação.....	11
4.2.2 Ações Dependentes.....	12
4.2.3 Ações Encadeadas.....	13
4.2.4 Clicar-e-Arrestar Visitantes.....	15
4.3 Mecânicas Primárias.....	15
4.3.1 Cena de Jogo.....	15
4.3.2 Contextualização Visual de Ações.....	16
4.3.3 Comandos do Jogador.....	16
4.3.4 Controles	17
4.3.4.1 Mouse	17
4.3.4.2 Teclado	17
4.3.5 Objetivos.....	17
4.3.5.1 Dinheiro.....	17
4.3.5.2 Tarefas.....	18
4.3.6 Fases e Atos.....	18
4.3.7 Obras.....	18

4.3.7.1 Seleção.....	18
4.3.7.2 Espaços de Exposição.....	18
4.3.7.3 Reposição.....	19
4.4 Mecânicas Secundárias	19
4.4.1 Reformas e Atualizações.....	19
4.4.1.1 Reformas.....	19
4.4.1.2 Atualizações.....	19
4.4.2 Condecorações.....	20
4.5 Visitantes.....	20
4.5.1 Atributos.....	20
4.5.2 Perfis.....	21
4.5.2.1 Admirador de Arte.....	21
4.5.2.2 Sir e Madame.....	21
4.5.2.3 Turistas.....	22
4.5.2.4 Perfeccionistas.....	22
4.5.2.5 Impressionistas.....	23
4.5.2.6 Psicanalistas.....	23
4.5.2.7 Crítico de Arte.....	23
4.5.2.8 Revolucionário.....	24
4.5.2.9 Analítico e Sintético.....	24
4.5.2.10 Sonhador.....	25
4.5.2.11 Militar.....	25
4.6 Celebidades	26
4.6.1 Lista de Celebidades.....	26
4.7 Fluxogramas Principais.....	27
4.7.1 Fluxograma Básico.....	28
4.7.2 Fluxograma Detalhado.....	29
5 Dinâmica.....	30
5.1 Fases e Atos.....	30

5.1.1 Atos.....	30
5.1.2 Ato 1	30
5.1.2.1 Visitantes e Celebidades.....	30
5.1.2.2 Estilos Artísticos.....	31
5.1.2.3 Estrutura.....	31
5.1.3 Ato 2	31
5.1.3.1 Visitantes.....	32
5.1.3.2 Celebidades.....	32
5.1.3.3 Estilos Artísticos.....	32
5.1.3.4 Estrutura.....	32
5.1.4 Ato 3.....	33
5.1.4.1 Visitantes	33
5.1.4.2 Celebidades.....	33
5.1.4.3 Estilos Artísticos.....	34
5.1.4.4 Estrutura.....	34
5.1.5 Ato 4	34
5.1.5.1 Visitantes.....	34
5.1.5.2 Celebidades.....	35
5.1.5.3 Estilos Artísticos.....	35
5.1.5.4 Estrutura.....	35
5.1.6 Ato 5	36
5.1.6.1 Visitantes.....	36
5.1.6.2 Celebidades.....	36
5.1.6.3 Estilos Artísticos.....	37
5.1.6.4 Estrutura.....	37
5.1.7 Ato 6.....	38
5.1.7.1 Visitantes.....	38
5.1.7.2 Celebidades.....	38
5.1.7.3 Estilos Artísticos.....	38

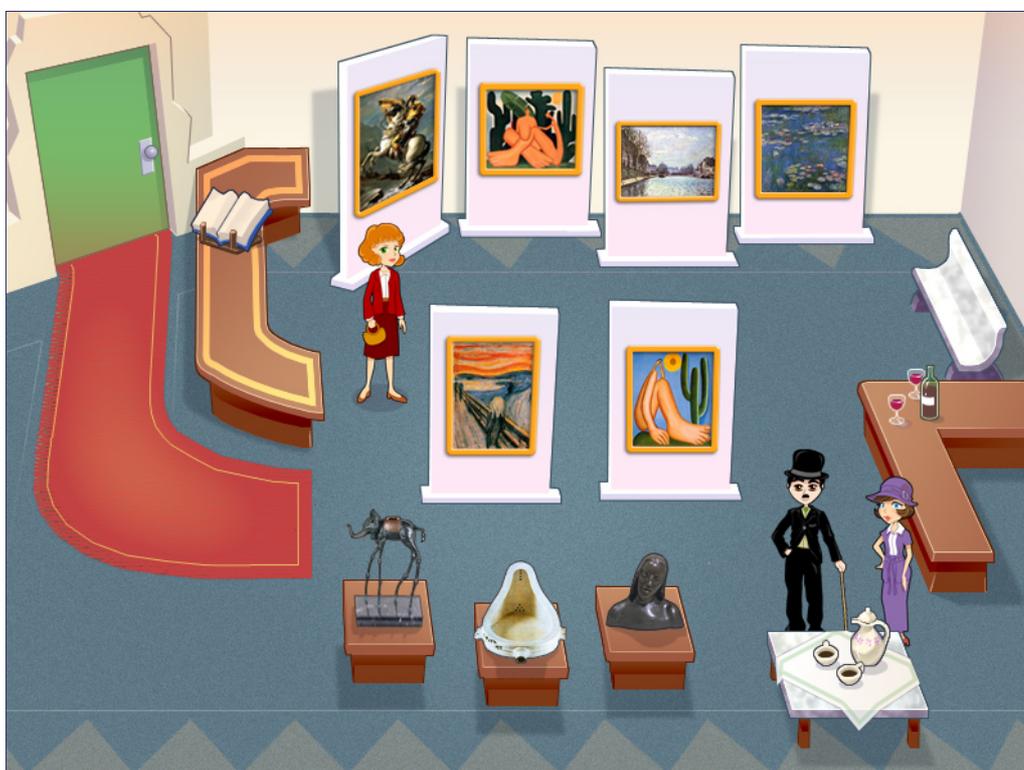
5.1.7.4 Estrutura.....	39
5.1.8 Ato 7	39
5.1.8.1 Visitantes.....	40
5.1.8.2 Celebidades.....	40
5.1.8.3 Estilos Artísticos.....	40
5.1.8.4Estrutura.....	41
5.2 Barômetros Visuais de Progresso	41
5.2.1 Mapa das Fases.....	42
5.2.2 Loja.....	42
5.2.3 Caixa.....	42
5.2.4 Checklist de Tarefas.....	42
5.3 Enciclopedia de Arte.....	42
5.4 Estrutura do “Trial”	42
5.4.1 Primeiros 15 Minutos	43
5.4.2 Chegando a 1 Hora	44
5.4.3 Após 1 Hora	46
6Estética.....	46
6.1Estilo da Arte.....	46
6.2 Personagens Principais.....	47
6.2.1 Esther.....	47
6.2.1.1 Armário da Esther	47
6.2.2 Vovô Bragâncio.....	48
6.2.3 Lana.....	48
6.3 Ambiente.....	48
6.3.1Campo de Jogo.....	48
6.3.2 Perspectiva	50
6.3.3 Evolução do Campo de Jogo.....	50
6.4 Desenvolvimento da História.....	50
6.4.1 Mecânica.....	50

6.4.1.1	Quadrinhos.....	51
6.4.1.2	In-Game.....	51
6.4.2	Evolução da Arte.....	51
7	Desenvolvimento.....	51

1 Focus

Esther Art Gallery é um game de ação com gerenciamento (“*time management*”) onde o jogador comanda uma galeria de arte na São Paulo dos anos 20, vendendo obras de artistas badalados para os ricos e famosos. Esther é uma estudante brasileira de arte em Paris que herda uma galeria do tio-avô. O lugar foi famoso um dia, mas fechou há anos.

O objetivo é ajudar Esther a reconstruir a galeria e reconquistar os altos círculos culturais. A base de dados contém obras em domínio público, brasileiras e mundiais. Para Windows XP/Vista e Mac OS X.



2 Resumo

Esther Art Gallery é um game de ação com gerenciamento (“*time management*”) onde o jogador comanda uma galeria de arte na São Paulo dos anos 20, vendendo quadros e esculturas de artistas badalados para os ricos e famosos. Esther é uma estudante brasileira de arte em Paris que herda do tio-avô uma galeria no centro de São Paulo. O lugar foi famoso um dia, mas fechou há alguns anos.

O objetivo do game é ajudar Esther a reconstruir a galeria e reconquistar os altos círculos culturais. A mecânica do jogo é composta de três ações principais: escolher quadros e esculturas que serão expostas, dar atenção aos visitantes da galeria para que comprem as obras, e reformar a galeria. Como outros games do gênero, a progressão (fases) do game é subdividida em dias comerciais da galeria.

A escolha dos quadros e esculturas é feita antes do dia começar. O jogador é informado que tipo de visitante a galeria terá naquele dia e se alguém rico ou famoso marcou visita. Baseado nesses perfis, o jogador avalia que tipo de estilo artístico deve agradar mais, e optar por obras de um ou mais estilos para serem expostas. A base de dados do game contém pinturas e esculturas em domínio público, brasileiras e mundiais.

Durante o dia, os visitantes vão chegando à galeria e esperam ser bem recebidos. O jogador deve recepcioná-los e conduzi-los até uma das obras expostas. O visitante levará algum tempo admirando e avaliando, e ao final um balão de fala emitirá sua vontade. Ele pode querer comprar a obra, ou pedir mais explicações de seu significado, ou não gostar e querer ver qualquer outra coisa.

Ao fim do dia, a galeria fecha e é hora de reformar. Usando o dinheiro das obras vendidas, o jogador pode comprar atualizações para a estrutura da galeria, como novos carpetes, pinturas nas paredes, cortinas e balcão de café.

O game possibilita customizar o visual de Esther. O personagem principal pode ter roupas e penteados diferentes, todos característicos da moda dos anos 20.

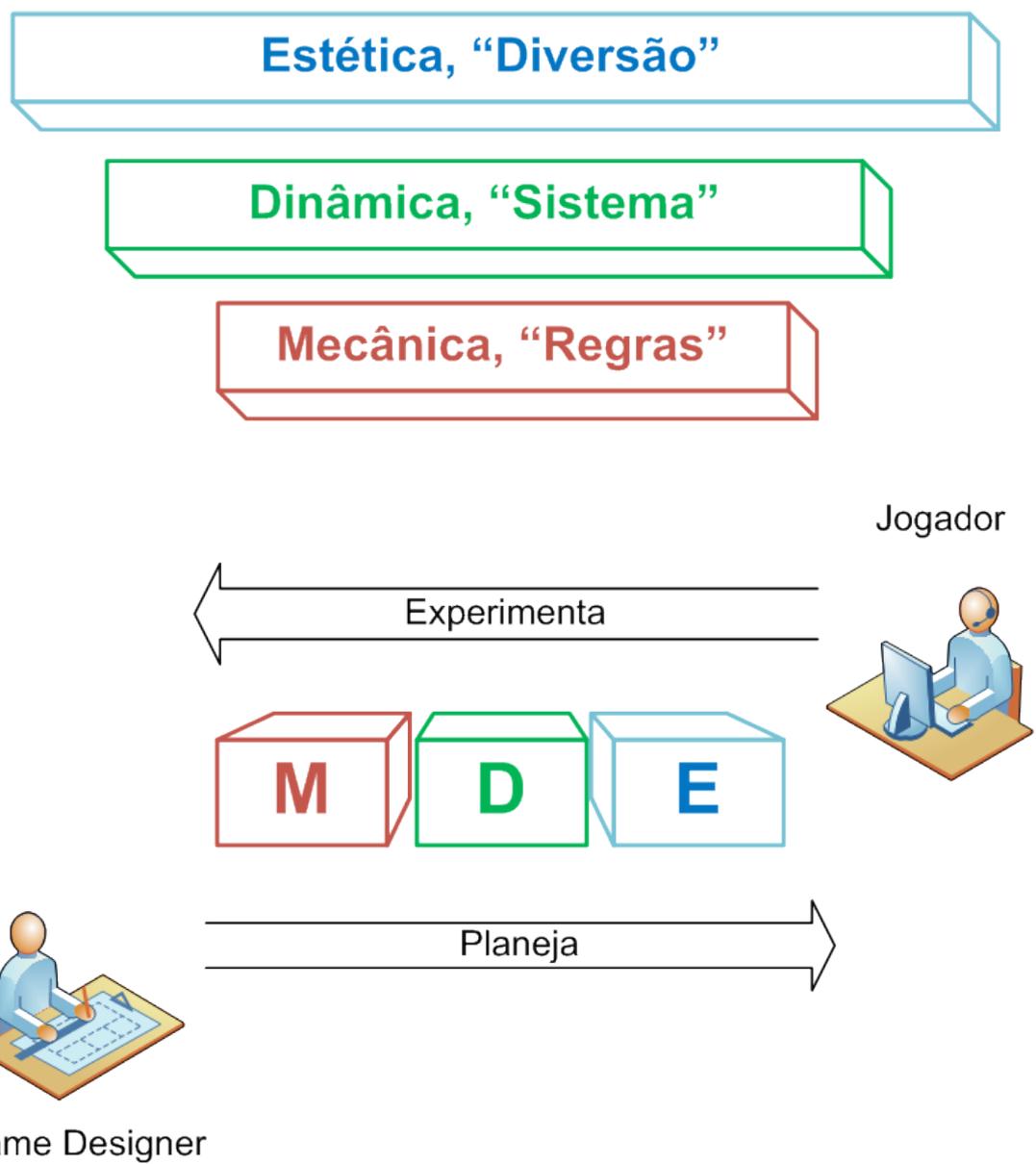
Para Windows XP/Vista e Mac OS X.



Esther

3 Método Mecânica–Dinâmica–Estética

A Interama usa em seus game designs o método MDE, onde todo o conteúdo do game - design, arte e implementações - é subdividido em três camadas lógicas de diversão e “fun factor”: a Mecânica (Mechanics), a Dinâmica (Dynamics) e a Estética (Aesthetics).



3.1 A Mecânica

A Mecânica é a primeira camada de game design, e representa as regras e funcionamentos básicos a que faz um jogo ser um jogo. É o equivalente, no futebol, às 17 regras. Para um game casual, significa a camada mais fundamental em seu objetivo de simplicidade e acessibilidade a todos os tipos de pessoas.

3.2 A Dinâmica

A Dinâmica é a camada com regras e estratégias derivadas ou anexas à mecânica principal, que cria valor de longo prazo para aquele jogo em específico. No futebol, é o equivalente às táticas de equipe e às técnicas de dribles. Para um game casual, representa o “*long-term value*” que faz o usuário ir além da 1a. hora de *trial* e comprar o game completo - fases, barômetros visuais de progresso, inclusão gradativa de novidades e variedade no *gameplay*.

3.3 A Estética

Estética é a camada de exibição, aquilo que o jogador vê e se emociona. Personagens, histórias, cutscenes, música - tudo aquilo que emociona está na camada de Estética. É o equivalente no futebol à torcida, uniformes, narrador, penteados e capas de revista. Para um game casual, a estética é o que carrega familiaridade do jogador com o contexto da aventura, envolvendo-o com situações de alguma forma próximas de seus sonhos e de seu dia-a-dia.

3.4 Game Designer vs. Jogador

Uma das coisas mais interessantes do framework MDE é que reflete com fidelidade a dicotomia entre a visão de jogo do game designer e do jogador. Enquanto o game designer se preocupa primeiro com o funcionamento básico do game e olha antes a Mecânica, “subindo” as camadas até a Estética, o jogador faz justamente o contrário. Para o jogador, a estética é a primeira coisa do game e aquilo que prende sua atenção imediata, e o principal fator de diversão.

4 Mecânica

A Mecânica é a primeira camada de game design, e representa as regras e funcionamentos básicos que faz um jogo ser um jogo. É o equivalente, no futebol, às 17 regras. Para um game casual, significa a camada mais fundamental em seu objetivo de simplicidade e acessibilidade a todos os tipos de pessoas.

4.1 Visão Geral

A mecânica de *Esther Art Gallery* segue padrões de games “*time management*”, com algumas modificações na mecânica de interação com os clientes, e uma inovação no controle pelo teclado. As ações do jogador se concentram em atender e tratar bem os visitantes, para que comprem as obras.



Jogos similares: *Diner Dash Hometown Hero*, *Wedding Dash*, *Nanny Mania*.

4.2 Mecânica *Time Management*

O princípio mais básico dos games “*time management*” é o jogador clicar em um ponto do campo de jogo para mover o personagem e fazê-lo executar alguma ação naquele ponto.

4.2.1 Clicar e Ação

No gênero *time management*, a mecânica mais básica é a de elementos de jogo onde o personagem realiza ações contextuais. Para executá-la basta que o jogador clique no elemento. Não é preciso mais nenhum comando exceto o clique.

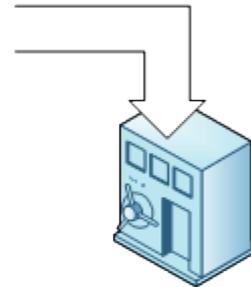
Por exemplo, se clicar em um bule o personagem pega uma xícara de chá.

Personagem

Elemento



Jogador Clica no Elemento



Personagem Anda até o Elemento



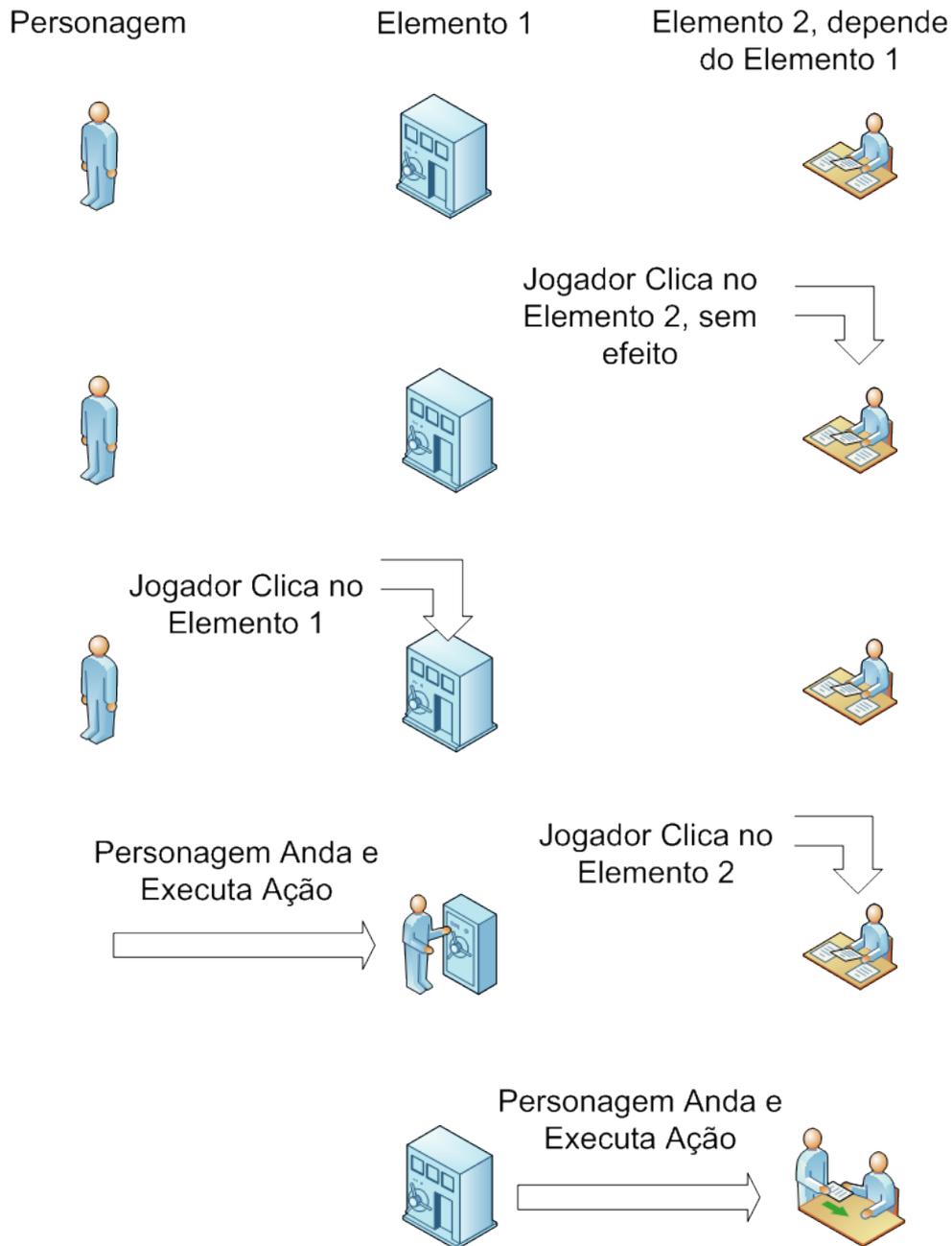
Personagem Executa Ação Contextural



4.2.2 Ações Dependentes

Algumas ações em elementos dependem que uma ação em outro elemento seja realizada primeira. Isso confere mais profundidade mecânica mais básica.

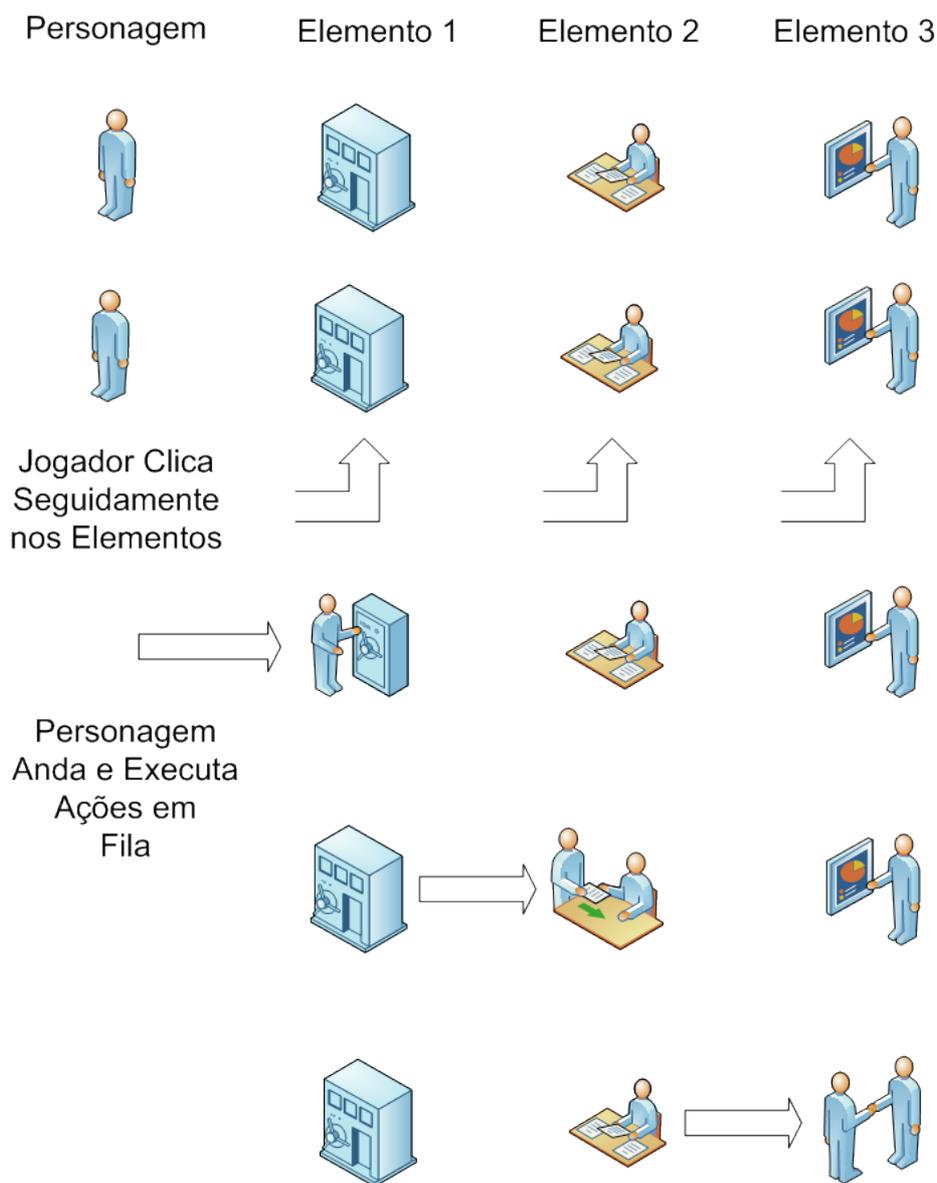
Por exemplo, quando um visitante sinaliza que deseja chá, não adianta o jogador clicar no visitante que a ação não será executada. É preciso que o jogador clique primeiro no bule, e depois no visitante. Assim o personagem pegará uma xícara de chá e levará ao visitante, executando ambas as ações.



4.2.3 Ações Encadeadas

Conforme o número de elementos pedindo ações se multiplica, o gameplay fica cada vez mais complexo e demanda a capacidade de encadear ações. Essa mecânica funciona de forma transparente - conforme o jogador clica nos elementos em seqüência, uma lista de ações “programadas” se forma e o personagem as realiza conforme termina as anteriores.

Por exemplo, se três visitantes estão pedindo coisas diferentes - um chá, um café e um vinho. O jogador pode proceder clicando rapidamente a sequencia bule, visitante 1, cafeteira, visitante 2, adeg, visitante 3. O personagem irá correr pelo cenário realizando uma ação de cada vez até chegar ao fim, mas o jogador não precisa fazer mais nada exceto esperar alguns segundos.



4.2.4 Clicar-e-Arrastar Visitantes

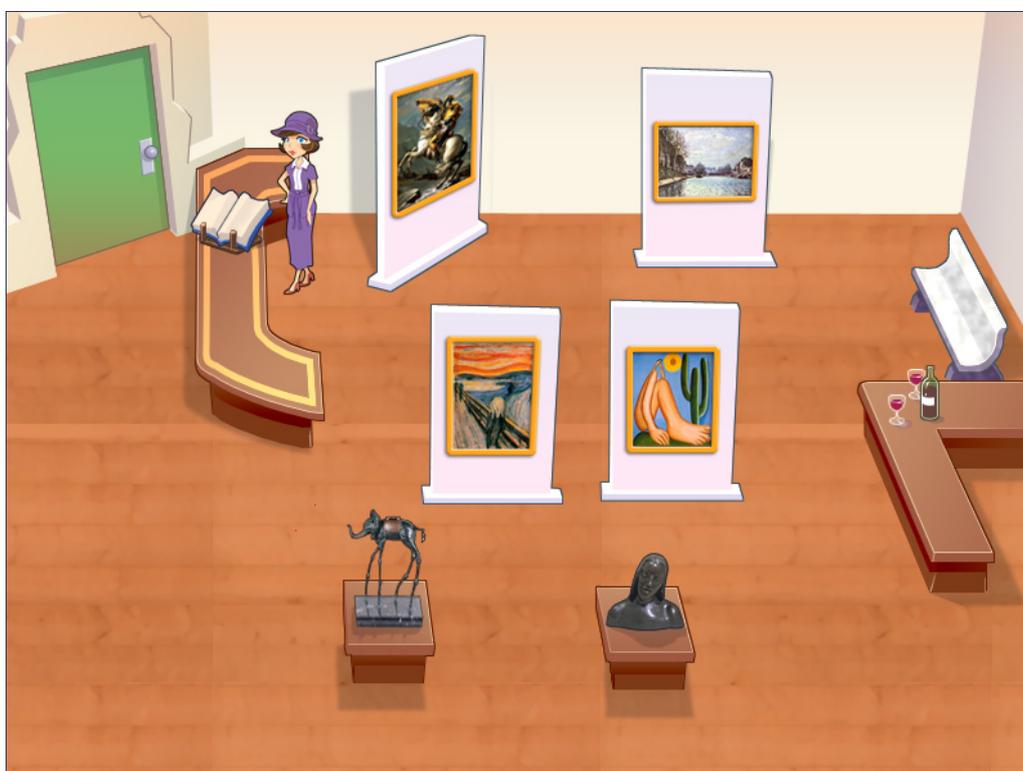
Além da ação por cliques, outra mecânica básica do *time management* é clicar-e-arrastar visitantes até o ponto onde eles querem ir. Quando um visitante chega à galeria, ele quer ver um tipo de estilo artístico. O jogador deve então arrastá-lo até uma área de exibição com uma obra do mesmo estilo.

Visitantes são o único elemento com esse tipo de interação. Nem todos os games *time management* apresentam essa mecânica, mas acreditamos que ela confere mais variedade.

4.3 Mecânicas Primárias

4.3.1 Cena de Jogo

O campo de jogo é a galeria de arte de Esther. A disposição geral dos objetos de cena segue padrões conhecidos de outros games do mesmo gênero - há uma recepção onde os visitantes chegam, locais de exposição das obras nas áreas centrais, e espaços vagos nos cantos da cena para a construção de atualizações como balcão de café, balcão de drinks e outros.



4.3.2 Contextualização Visual de Ações

Todas as ações nos visitantes são contextualizadas visualmente. Visitantes exibem balões de fala ou pensamento que comunicam o que desejam. Se um visitante quer comprar uma obra, o balão de fala tem um cifrão de dinheiro. Se ele quer ver qualquer outra obra, o balão mostra a figura genérica de um quadro. Se ele quer ver outra obra específica, sua figura aparece no balão.

Outros elementos também são marcados. Pontos de ação isolados, como locais sujos que precisam ser limpos, são claramente marcados e exibem ajuda extra visual quando o ponteiro do mouse passa por cima.

4.3.3 Comandos do Jogador

Como ações/cliques principais, o jogador:

- Antes da fase começar, verifica quais perfis de visitantes e celebridades aparecerão durante o dia;
- Escolhe quais obras irá exibir e abre a galeria para o dia comercial;
- Atende o visitante na recepção;
- Conduz o visitante a uma obra exposta;
- Re-conduz ao visitante a outra obra, se ele não gostar;
- Atende o visitante que quer mais informações das obras;
- Atende o visitante que quer café, drinks, etc;
- Atende o visitante que quer comprar a obra;
- Após uma venda, repõe o local de exposição com outra obra dentre as pré-selecionadas;
- Limpa espaços na galeria que ficaram sujos após as visitas;
- Aparta discussões e brigas entre visitantes;

Como ações secundárias:

- Reforma a galeria após o dia comercial;

- Escolhe roupas novas para a personagem principal (Esther);
- Joga mini-games, de mecânica diferente, entre após algumas fases específicas;

4.3.4 Controles

O jogador controla dois personagens ao mesmo tempo, Esther e Lana, de forma fácil e compatível com os demais jogos “time management”. O jogo seleciona uma das duas personagens automaticamente. Algumas tarefas, como repor obras ou servir café, são executadas por Lana. Outras, como recepcionar os visitantes e discutir as obras, por Esther. Essa mecânica é similar à do game *Wedding Dash*.

4.3.4.1 Mouse

O mouse é o principal dispositivo de *input* do jogador. O game inteiro pode ser jogado movendo o mouse e clicando apenas com seu botão esquerdo. Esse parâmetro é fundamental para jogar bem o game em máquinas Macintosh antigas, com mouse de um botão.

4.3.4.2 Teclado

Visando o nascente mercado de games casuais para *netbooks*, *Esther Art Gallery* terá uma opção de uso exclusivo de teclado. Mas é preciso considerar as diferenças dos dois dispositivos, e por isso o game fica um pouco mais fácil e os visitantes mais tolerantes - pois o tempo de feedback de usar setas do teclado para mover até os pontos de ação é maior que apontar e clicar com o mouse.

4.3.5 Objetivos

4.3.5.1 Dinheiro

Dinheiro é o status mais importante do game, acumulado a partir da venda das obras. O objetivo principal de toda fase é faturar uma certa quantia de dinheiro. Se o jogador não vender o esperado, ele perde a fase e deve jogá-la de novo até conseguir.

O jogador também pode ter performance acima do esperado. Além da quantia mínima de dinheiro para passar de fase, o que ele conseguir a mais lhe rende uma congratulação especial, que pode ser:

- “Ótimo!” - faturou 10% a mais que o mínimo
- “Profissional!” - faturou 20% a mais que o mínimo

- “Expert!” - faturou 30% a mais que o mínimo

Acumular dinheiro ao longo das fases viabiliza investimentos em melhorias na galeria e reformas, que em última instância melhoram a capacidade de faturar mais.

Em *Esther Art Gallery*, a melhor forma de fazer os visitantes comprar as obras é tratá-los bem o tempo todo.

4.3.5.2 Tarefas

Além da quantia de dinheiro, para cumprir algumas fases o jogador deve realizar Tarefas específicas. Fases com celebridade sempre requerem que ela seja bem tratada e não abandone a galeria. Outras fases requerem que seja vendida uma certa quantidade de obras de um determinado estilo artístico.

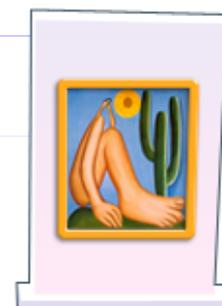
4.3.6 Fases e Atos

As fases são subdivididas em "Atos" - conjuntos de 5 a 7 fases com uma linha comum de temática e ambientação. As fases são numeradas com o número do ato e o número da fase dentro do ato - por exemplo, "1-3", "6-3" e "5-4".

4.3.7 Obras

4.3.7.1 Seleção

As obras a serem expostas são escolhidas uma a uma no início de cada fase. São subdivididas na interface de acordo com seu estilo artístico. Na mesma tela, o jogador tem acesso a uma previsão de quais perfis e celebridades visitarão a galeria no próximo dia. Com essa informação, pode tentar fazer a seleção de obras da forma mais adequada possível ao público.



As obras podem ser de dois tipos: quadros ou esculturas.

4.3.7.2 Espaços de Exposição

Esses espaços são onde as obras são exibidas. São paredes ou cavaletes para quadros, e pedestais para esculturas. Em média, a quantidade de pedestais será três vezes menor que a de paredes e cavaletes somados.

Quadros não podem ser alocados em pedestais e esculturas não podem ser alocadas em cavaletes ou paredes.

4.3.7.3 Reposição

Quando um visitante compra uma obra, o espaço de exposição fica vazio. Para repor com outro item, o jogador abre a interface de Estoque, onde são mostradas todas as obras pré-selecionadas antes da fase começar. Basta arrastar o ícone de uma obra até o local vazio.

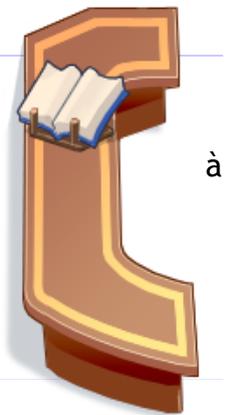
De cada obra selecionada, o jogador pode vender até 3 exemplares. Depois o ícone da obra desaparece do Estoque.

4.4 Mecânicas Secundárias

As mecânicas secundárias criam aspectos de valor extra ao game.

4.4.1 Reformas e Atualizações

Após cada fase, o jogador pode reformar a estrutura da galeria ou comprar atualizações. As reformas melhoram o ambiente da galeria e aumentam a paciência dos visitantes. As atualizações adicionam serviços galeria para os visitantes, aumentando a satisfação e acelerando o tempo para compra das obras.



4.4.1.1 Reformas

- Novos pisos;
- Paredes;
- Novos cavaletes;
- Novos pedestais;
- Pintura;
- Carpetes;
- Detalhes arquitetônicos e três estilos: clássico, Bauhaus e art déco;

4.4.1.2 Atualizações

- Balcão de Café (3 níveis);

- Drink bar (3 níveis);
- Boutique de Chocolate (3 níveis);
- Adega de Vinhos (3 níveis);
- Cabedal de Casacos e Chapéus;
- Lounge (3 níveis);

4.4.2 Condecorações

Quando o jogador realiza feitos notáveis, o jogo o presenteia com uma Condecoração da Academia de Artes. O ícone é uma medalha que fica num quadro especial de Condecorações acessível do menu de pausa/opções.

Por exemplo, se atingir a congratulação “Expert!” em cinco fases seguidas, ganha a Condecoração “Difusor da Cultura”. Se conversar sobre as obras com 5 visitantes seguidos, sem fazer outra coisa no meio do caminho, ganha a Condecoração “Iniciado nas Artes”.

O padrão é muito visto em games casuais na forma de salas de troféus, quadro de medalhas, etc, para criar uma forma de recompensa extra e anexar ao perfil do jogador um reconhecimento que ele possa mostrar para outros.



4.5 Visitantes

Os visitantes são os principais NPCs do jogo. O objetivo principal é servi-los bem, dar atenção a cada um e conseguir vender-lhes as obras. Cada visitante é um exemplar/cópia de um dos perfis pré-definidos. Os perfis são conjuntos de características que conferem alguma personalidade e determinam o comportamento em relação ao campo de jogo e a outros visitantes.

4.5.1 Atributos

- **Poder Aquisitivo** - até quanto em dinheiro o perfil pode gastar para comprar uma obra.
- **Paciência na Recepção** - quantos segundos aguenta esperar ser atendido na Recepção antes de ficar irritado e abandonar a galeria.

- **Paciência na Galeria** - quantos segundos aguenta esperar ser atendido em qualquer outra parte da galeria antes de ficar irritado e abandonar o lugar.
- **Preferência Artística** - um ou mais estilos de arte preferidos pelo perfil. A chave do sucesso no jogo é sempre conduzir os visitantes até obras que casem com seus estilos preferidos.
- **Tolerância Artística** - o quanto o perfil tolera preferências artísticas que não são as suas. Perfis com baixa tolerância irão provocar discussões com outros visitantes próximos de gosto contrário.
- **Tempo de Apreciação** - um parâmetro para determinar quanto de tempo, em média, o perfil gasta apreciando as obras antes de fazer alguma pergunta sobre elas - ou de comprá-las.

4.5.2 Perfis

No todo, o jogo apresenta os seguintes perfis de visitantes:

4.5.2.1 Admirador de Arte

O perfil padrão, mais básico e mais fácil de atender.

- **Poder Aquisitivo** - Baixo.
- **Paciência na Recepção** - Alta.
- **Paciência na Galeria** - Alta
- **Preferência Artística** - Qualquer estilo.
- **Tolerância Artística** - Máxima
- **Tempo de Apreciação** - Baixo.

4.5.2.2 Sir e Madame

Um casal de apreciadores com altas exigências de atendimento, mas nem tão seletivos artisticamente.

- **Poder Aquisitivo** - Médio.



Visitante

- **Paciência na Recepção** - Baixa.
- **Paciência na Galeria** - Média
- **Preferência Artística** - Qualquer estilo.
- **Tolerância Artística** - Máxima
- **Tempo de Apreciação** - Baixo.

4.5.2.3 *Turistas*

Visitantes de outro país que buscam pelas maravilhas culturais locais. Tolerantes ao atendimento, preferem obras mais clássicas.

- **Poder Aquisitivo** - Médio.
- **Paciência na Recepção** - Alta.
- **Paciência na Galeria** - Alta.
- **Preferência Artística** - Clássico, Realismo/Naturalismo, Impressionismo, Antropofagia.
- **Tolerância Artística** - Alta.
- **Tempo de Apreciação** - Médio.

4.5.2.4 *Perfeccionistas*

Letrados em arte que querem a perfeição das formas e da técnica. Não estão interessados em estilos modernos, e na verdade os detestam. Demoram para analisar sus obras favoritas.

- **Poder Aquisitivo** - Médio.
- **Paciência na Recepção** - Baixa.
- **Paciência na Galeria** - Alta.
- **Preferência Artística** - Clássico, Realismo/Naturalismo.
- **Tolerância Artística** - Baixa.

- **Tempo de Apreciação** - Alto.

4.5.2.5 *Impressionistas*

Como o nome do perfil já diz, esses visitantes buscam obras de mestres impressionistas e nada mais. Amam a luz e o movimento nos quadros. Pouco tolerantes com outros estilos.

- **Poder Aquisitivo** - Baixo.
- **Paciência na Recepção** - Média.
- **Paciência na Galeria** - Alta.
- **Preferência Artística** - Impressionismo.
- **Tolerância Artística** - Baixa.
- **Tempo de Apreciação** - Alto.

4.5.2.6 *Psicanalistas*

Catedráticos que buscam analisar os porquês psicológicos e sociais por trás da obra e dos artistas. Preferem o Expressionismo, mas admiram outras obras que demonstram profundidade psicológica.

- **Poder Aquisitivo** - Médio.
- **Paciência na Recepção** - Média.
- **Paciência na Galeria** - Média.
- **Preferência Artística** - Expressionismo, Surrealismo.
- **Tolerância Artística** - Média.
- **Tempo de Apreciação** - Médio.

4.5.2.7 *Crítico de Arte*

O visitante mais difícil de agradar. Muito exigente com tudo, também não deseja estilos que se dizem revolucionários. Tudo o que querem é o que consideram como “arte verdadeira”.

- **Poder Aquisitivo** - Alto.
- **Paciência na Recepção** - Baixa.
- **Paciência na Galeria** - Baixa.
- **Preferência Artística** - Clássico, Realismo/Naturalismo, Impressionismo, Expressionismo, Antropofagia.
- **Tolerância Artística** - Baixa.
- **Tempo de Apreciação** - Alto.

4.5.2.8 Revolucionário

O que importa para esse visitante é a revolução de idéias, o que quebra paradigmas e choca. Radicalmente intolerante às artes do passado.

- **Poder Aquisitivo** - Médio.
- **Paciência na Recepção** - Baixa.
- **Paciência na Galeria** - Baixa.
- **Preferência Artística** - Surrealismo, Dadaísmo, Cubismo.
- **Tolerância Artística** - Baixa.
- **Tempo de Apreciação** - Médio.

4.5.2.9 Analítico e Sintético

Uma dupla cuja alegria é debater os méritos e deméritos da linha analítica ed a linha sintética do Cubismo. Intolerantes com todo o resto, costumam provocar debates acalorados com outros visitantes.

- **Poder Aquisitivo** - Alto.
- **Paciência na Recepção** - Média.
- **Paciência na Galeria** - Baixa.
- **Preferência Artística** - Cubismo.

- **Tolerância Artística** - Baixa.
- **Tempo de Apreciação** - Alto.

4.5.2.10 *Sonhador*

O sonho é tudo o que importa para esses visitantes. A arte verdadeira é refletir a desestruturação e brilhantismo do sonho humano, e não a concretude real. Ainda assim, não são tão intolerantes com outros estilos.

- **Poder Aquisitivo** - Alto.
- **Paciência na Recepção** - Baixa.
- **Paciência na Galeria** - Baixa.
- **Preferência Artística** - Dadaísmo, Surrealismo, Antropofagia.
- **Tolerância Artística** - Média.
- **Tempo de Apreciação** - Médio.

4.5.2.11 *Militar*

Um visitante linha-dura difícil de agradar. Estilos que se dizem revolucionários são na verdade uma ameaça à sociedade, e provoca discussões com outros visitantes que não pensem assim.

- **Poder Aquisitivo** - Alto.
- **Paciência na Recepção** - Baixo.
- **Paciência na Galeria** - Baixo.
- **Preferência Artística** - Clássico, Realismo/Naturalismo, Impressionismo, Expressionismo, Antropofagia.
- **Tolerância Artística** - Baixa.
- **Tempo de Apreciação** - Médio.

4.6 Celebidades

As celebridades são visitantes especiais que aparecem apenas uma vez, em determinadas fases. Elas são quase sempre impacientes, mais difíceis de agradar que os visitantes regulares, e possuem comportamentos diferenciados e peculiaridades. Firmiano o Prefeito, por exemplo, adora café e pedirá uma xícara a cada obra que apreciar.

Todas as celebridades são inspiradas em personalidades dos anos 20 - embora as preferências artísticas sejam focadas em prover variedade à jogabilidade, e não reflitam, necessariamente, as pessoas nas quais se baseiam.

As celebridades conferem mais variedade em fases salpicadas pela progressão, prendendo a atenção do jogador por mais tempo, e um desafio extra sempre que surgem.

4.6.1 Lista de Celebidades

As celebridades são (em ordem de aparição):

- Firmiano, o Prefeito;
- Greta, a Atriz;
- Willian, o Tenista;
- Monteiro, o Escritor;
- Will, o Comediante;
- Mae, a Roteirista;
- Julio, o Governador;
- Louis, o Trumpetista;
- Mary, a Dançarina;
- Anita, a Pintora;



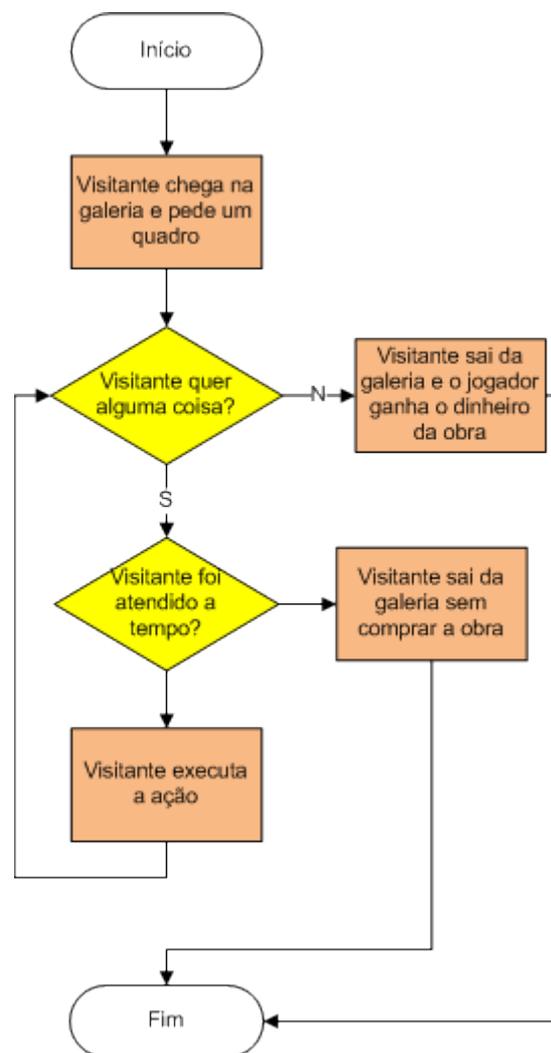
Celebridade

- Arthur, o Presidente;
- Houdin, o Mágico;
- Menotti, o Pintor;
- Duke, o Pianista;
- Washington, o Novo Presidente;
- Plínio, o Filósofo;
- Eddie, o Comediante;
- Rui, o Diplomata;
- Charlie, o Ator e Dançarino;
- George, o Rei;
- Manuel, o Escritor;
- Heitor, o Maestro;

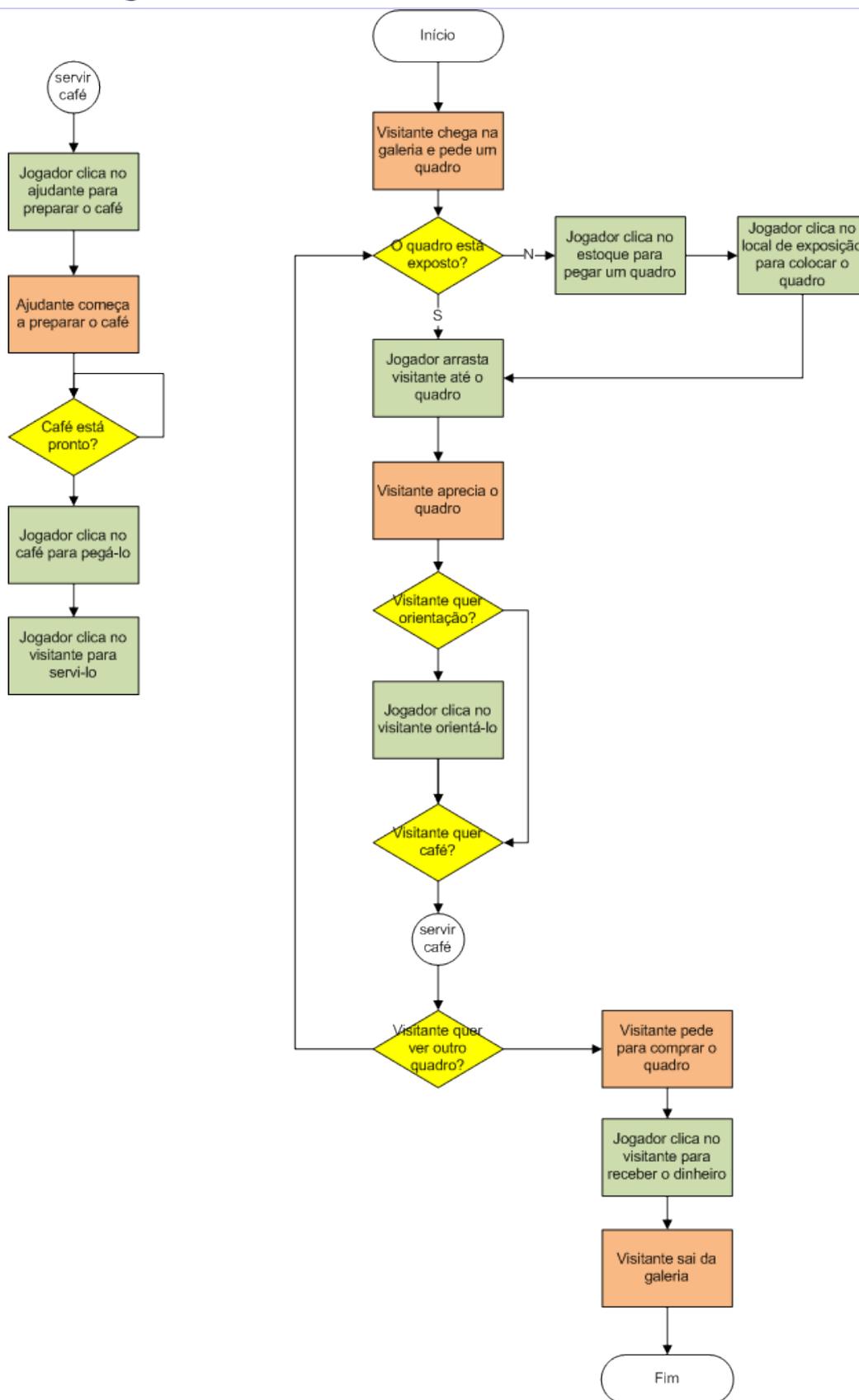
4.7 Fluxogramas Principais

Esses são fluxogramas para as principais atividades do game.

4.7.1 Fluxograma Básico



4.7.2 Fluxograma Detalhado



5 Dinâmica

A Dinâmica é a camada com regras e estratégias derivadas ou anexas à mecânica principal, que cria valor de longo prazo para aquele jogo em específico. No futebol, é o equivalente às táticas de equipe e às técnicas de dribles. Para um game casual, representa o “*long-term value*” que faz o usuário ir além da 1a. hora de *trial* e comprar o game completo - fases, barômetros visuais de progresso, inclusão gradativa de novidades e variedade no *gameplay*.

5.1 Fases e Atos



A progressão de *Esther Art Gallery* é focada em dar fases pequenas para prover resultados rápidos, o que estimula o jogador casual, ao mesmo tempo em que gradualmente habilita novas características do jogo para manter o interesse de longo prazo.

5.1.1 Atos

As fases são subdivididas em "Atos" - conjuntos de 5 a 7 fases com uma linha comum de temática e ambientação. As fases são numeradas com o número do ato e o número da fase dentro do ato - por exemplo, “1-3”, “6-3” e “5-4”.

5.1.2 Ato 1

5 fases introdutórias, com tutoriais dinâmicos para ensinar as mecânicas de jogo. A galeria apresenta obras Clássicas e Realistas/Naturalistas. Decoração e arquitetura clássicas marcam o ambiente, inspiradas no Edifício Legislativo de Manitoba, Canadá.



*Edifício Legislativo de Manitoba.
Foto em Domínio Público.*

5.1.2.1 Visitantes e Celebidades

Os perfis de visitantes das cinco primeiras fases são:

- Admirador de Arte

- Sir e Madame (fase 1-2 em diante)
- Turista (fase 1-4 em diante)

Na 5a. fase, o jogador recebe a visita da primeira celebridade - Firmiano, o Prefeito, que adora cavalos e arte clássica.

5.1.2.2 Estilos Artísticos

- Clássico
- Realismo / Naturalismo (fase 1-3 em diante)



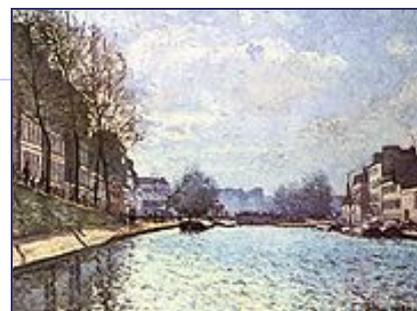
*Joana na coroação de Carlos VII, de Jean A. Dominique Ingres.
Fonte: Domínio Público*

5.1.2.3 Estrutura

Fase	Feedback / Novas Características
1-1	Desenvolvimento da História com Quadrinhos. Tutoriais dinâmicos para ensinar as mecânicas de jogo. Obras Clássicas. Clientes do tipo Admirador de Arte.
1-2	Novo tipo de cliente: Sir e Madame
1-3	Novo tipo de estilo artístico: Realismo/Naturalismo
1-4	Novo tipo de cliente: Turista
1-5	Primeira celebridade: Firmiano, o Prefeito

5.1.3 Ato 2

6 fases. A galeria inclui obras Impressionistas. O jogador passa ter que lidar com gostos artísticos muito diferentes dos visitantes - alguns adoram o Impressionismo, outros o detestam.



Vue du canal Saint-Martin, de Alfred Sisley. Fonte: Domínio Público.

5.1.3.1 Visitantes

Os perfis de visitantes são:

- Admirador de Arte
- Sir e Madame
- Turista
- Perfeccionista (fase 2-2 em diante)
- Impressionista (fase 2-4 em diante)

5.1.3.2 Celebridades

Duas celebridades visitam a galeria, nas fases 2-3 e 2-6:

- Greta, a Atriz
- Willian, o Tenista

5.1.3.3 Estilos Artísticos

- Clássico
- Realismo / Naturalismo
- Impressionismo (fase 2-1 em diante)

5.1.3.4 Estrutura

Fase	Feedback / Novas Características
2-1	Desenvolvimento da História no In-Game. Novo tipo de estilo artístico: Impressionismo
2-2	Novo tipo de cliente: Perfeccionista
2-3	Desenvolvimento da História no In-Game. Celebridade: Greta, a Atriz

2-4	Novo tipo de cliente: Impressionista
2-5	Primeira briga entre clientes!
2-6	Celebridade: Willian, o Tenista

5.1.4 Ato 3

6 fases. A galeria recebe obras Expressionistas. A arquitetura da galeria muda linhas baseadas na Bauhaus. As preferências artísticas dos visitantes são mais destoantes e desafiadoras.

5.1.4.1 Visitantes

Os perfis de visitantes são:

- Admirador de Arte
- Sir e Madame
- Turista
- Perfeccionista
- Impressionista
- Psicanalista (fase 3-3 em diante)
- Crítico de Arte (fase 3-5 em diante)



*O Grito por Edvard Munch.
Fonte: Domínio Público*

5.1.4.2 Celebridades

Três celebridades visitam a galeria, nas fases 3-2, 3-4 e 3-6:

- Monteiro, o Escritor
- Will, o Comediante
- Mae, a Roteirista.



Bauhaus Archives. Foto em licença Creative Commons. Uso meramente ilustrativo para a arquitetura Bauhaus.

5.1.4.3 Estilos Artísticos

- Clássico
- Realismo / Naturalismo
- Impressionismo
- Expressionismo (fase 3-1 em diante)

5.1.4.4 Estrutura

Fase	Feedback / Novas Características
3-1	Desenvolvimento da História com Quadrinhos. Novo tipo de estilo artístico: Expressionismo. Novos upgrades de arquitetura <i>Bauhaus</i> .
3-2	Celebridade: Monteiro, o Escritor
3-3	Novo tipo de cliente: Psicanalista
3-4	Desenvolvimento da História no In-Game. Celebridade: Will, o Comediante
3-5	Novo tipo de cliente: Crítico de Arte
3-6	Celebridade: Mae, a Roteirista

5.1.5 Ato 4

6 fases. A galeria passa a ter obras Surrealistas.

5.1.5.1 Visitantes

Os perfis de visitantes são:

- Admirador de Arte
- Sir e Madame



La Tour Rouge, de Giorgio de Chirico. Fonte: Domínio Público

- Perfeccionista
- Impressionista
- Psicanalista
- Crítico de Arte
- Revolucionário (fase 4-4 em diante)

5.1.5.2 Celebidades

Quatro celebridades fazem sua visita, nas fases 4-2, 4-3, 4-5 e 4-6:

- Julio, o Governador
- Louis, o Trumpetista
- Mary, a Dançarina
- Anita, a Pintora

5.1.5.3 Estilos Artísticos

- Clássico
- Realismo / Naturalismo
- Impressionismo
- Expressionismo
- Surrealismo (fase 4-1 em diante)

5.1.5.4 Estrutura

Fase	Feedback / Novas Características
4-1	Desenvolvimento da História no In-Game. Novo tipo de estilo artístico: Surrealismo

4-2	Celebridade: Julio, o Governador
4-3	Celebridade: Louis, o Trumpetista
4-4	Desenvolvimento da História no In-Game. Novo tipo de cliente: Revolucionário
4-5	Celebridade: Mary, a Dançarina
4-6	Celebridade: Anita

5.1.6 Ato 5

7 fases. O Cubismo chega à galeria. A arquitetura e decoração mudam para a linha *art déco*.

5.1.6.1 Visitantes

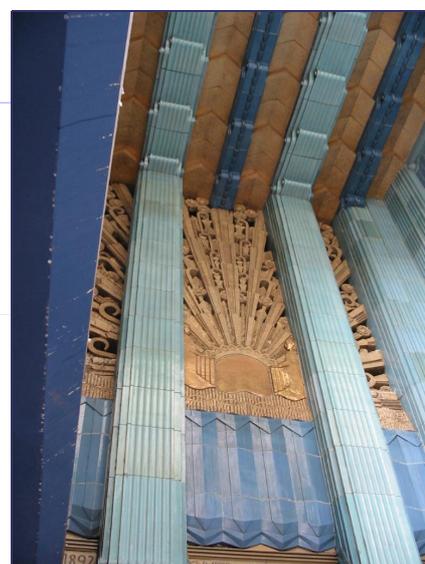
Os perfis de visitantes são:

- Admirador de Arte
- Perfeccionista
- Impressionista
- Psicanalista
- Crítico de Arte
- Revolucionário
- Analítico e Sintético (fase 5-2 em diante)

5.1.6.2 Celebridades

Quatro celebridades nas fases 5-3, 5-5, 5-6 e 5-7:

- Arthur, o Presidente



Eastern Columbia Building. Foto em Domínio Público.



Le guitariste, por Pablo Picasso. Fonte: Domínio Público.

- Houdin, o Mágico
- Menotti, o Pintor
- Duke, o Pianista

5.1.6.3 Estilos Artísticos

- Clássico
- Realismo / Naturalismo
- Impressionismo
- Expressionismo
- Surrealismo
- Cubismo (fase 5-1 em diante)

5.1.6.4 Estrutura

Fase	Feedback / Novas Características
5-1	Desenvolvimento da História com Quadrinhos. Novo tipo de estilo artístico: Cubismo. Novos upgrades de arquitetura <i>art déco</i> .
5-2	Novo tipo de cliente: Analítico e Sintético
5-3	Celebridade: Arthur, o Presidente
5-4	Desenvolvimento da História no In-Game.
5-5	Celebridade: Houdin, o Mágico
5-6	Celebridade: Menotti, o Pintor
5-7	Celebridade: Duke, o Pianista

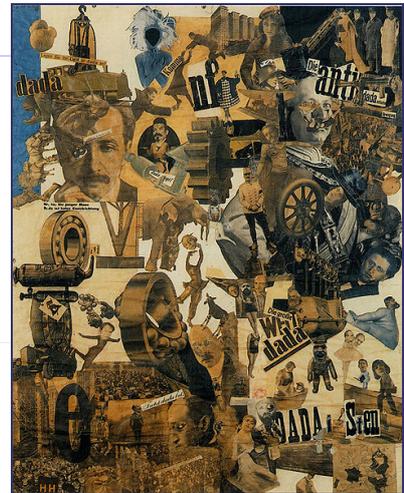
5.1.7 Ato 6

7 fases. Obras do Dadaísmo estão disponíveis para exibição. O estilo é muito controverso, e expor obras dadaístas exalta os ânimos de qualquer visitante - para o bem ou para o mal!

5.1.7.1 Visitantes

Os perfis de visitantes são:

- Admirador de Arte
- Perfeccionista
- Psicanalista
- Crítico de Arte
- Revolucionário
- Analítico e Sintético
- Sonhador (fase 6-2 em diante)



*Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany, por Hannah Höch.
Fonte: Domínio Público.*

5.1.7.2 Celebridades

Quatro celebridades aparecem nas fases 6-3, 6-5, 6-6 e 6-7:

- Washington, o Novo Presidente;
- Plínio, o Filósofo;
- Eddie, o Comediante;
- Rui, o Diplomata.

5.1.7.3 Estilos Artísticos

- Clássico

- Realismo / Naturalismo
- Impressionismo
- Expressionismo
- Surrealismo
- Cubismo
- Dadaísmo (fase 6-1 em diante)

5.1.7.4 Estrutura

Fase	Feedback / Novas Características
6-1	Desenvolvimento da História no In-Game. Novo tipo de estilo artístico: Dadaísmo
6-2	Novo tipo de cliente: Sonhador
6-3	Celebridade: Washington, o Novo Presidente
6-4	Desenvolvimento da História no In-Game.
6-5	Celebridade: Plínio, o Filósofo;
6-6	Celebridade: Eddie, o Comediante;
6-7	Celebridade: Rui, o Diplomata.

5.1.8 Ato 7

7 fases. Último Ato, apresentando obras da Antropofagia brasileira.

5.1.8.1 Visitantes

Os perfis de visitantes são:

- Perfeccionista
- Psicanalista
- Crítico de Arte
- Revolucionário
- Analítico e Sintético
- Sonhador
- Militar (fase 7-2 em diante)



Abapuru, por Tarsila do Amaral.. Fonte: Domínio Público.

5.1.8.2 Celebridades

Quatro celebridades, nas fases 7-3, 7-4, 7-5 e 7-6:

- Charlie, o Ator e Dançarino
- George, o Rei
- Manuel, o Escritor
- Heitor, o Maestro

5.1.8.3 Estilos Artísticos

- Clássico
- Realismo / Naturalismo
- Impressionismo
- Expressionismo
- Surrealismo
- Cubismo

- Dadaísmo
- Atropofagia (fase 7-1 em diante)

5.1.8.4 Estrutura

Fase	Feedback / Novas Características
7-1	Desenvolvimento da História com Quadrinhos. Novo tipo de estilo artístico: Atropofagia
7-2	Novo tipo de cliente: Militar
7-3	Celebridade: Charlie, o Ator e Dançarino
7-4	Desenvolvimento da História no In-Game. Celebridade: George, o Rei
7-5	Celebridade: Manuel, o Escritor
7-6	Celebridade: Heitor, o Maestro
7-7	Desenvolvimento da História no In-Game.

5.2 Barômetros Visuais de Progresso



Barômetros visuais de progresso são formas de comunicar graficamente ao jogador que ele está avançando no jogo. Seu objetivo é estimulá-lo a continuar no game, fornecendo com frequência uma noção exata do quanto falta para atingir uma meta qualquer e do quanto já foi cumprido. A forma ideal de usar barômetros de progresso é ter vários barômetros, para metas de curto, médio e longo prazo.

Em *Esther Art Gallery*, há quatro barômetros principais, muito comuns a jogadores de games casuais do gênero “time management”: o Mapa das Fases, a Loja, o Caixa e o Checklist de Tarefas.

5.2.1 Mapa das Fases

O Mapa provê ao jogador uma noção de longo prazo de quanto falta para concluir o jogo. O principal objetivo é deixar claro o quanto mais de diversão ele vai ter além da primeira hora de “trial”, quando ele precisa comprar o game para continuar jogando.

5.2.2 Loja

A Loja vende as atualizações no Campo de Jogo. Além de ser um espaço para escolher uma nova atualização, ela também serve de barômetro ao indicar com clareza o que o jogador já comprou e o que ainda falta comprar e quanto custa - estabelecendo uma meta de médio prazo de acúmulo de dinheiro seguido da aquisição do item.

5.2.3 Caixa

O Caixa é o barômetro de progresso para a meta mais imediata: vencer a fase. Em *Esther Art Gallery*, uma fase é concluída quando o jogador acumula uma quantidade fixa de dinheiro com as vendas das obras. O Caixa indica quanto ainda falta para concluir aquela fase.

5.2.4 Checklist de Tarefas

O Checklist tem a mesma função que o Caixa, mas em vez do dinheiro ele informa o quanto de Tarefas ainda faltam para terminar a fase. Nem todas as fases tem Tarefas, logo esse barômetro não está sempre ativo.

5.3 Enciclopedia de Arte

Como uma função auxiliar, o game carrega dados reais de cada obra retratada. É possível consultar o histórico da obra e de seu autor, assim como domovimento artístico a que pertence. Essa função é análoga à função Civilopedia da série de games *Civilization*, onde informações históricas reais são armazenadas sobre as civilizações e tecnologias.

5.4 Estrutura do “Trial”

Em um game casual “*downloadable*” orientado para a comercialização em portais como Big Fish Games, Shockwave ou mais recentemente a Amazon.com, é de vital importância que haja um planejamento conciso do que o game oferece de atrativos para o jogador durante a primeira



hora de jogo. Isso porque o modelo de negócios dos portais quase sempre é uma degustação (“*trial*”) de 1 hora de jogo antes que a proteção (DRM) trave o acesso do jogador se ele não quiser pagar para comprar o jogo e continuar se divertindo. Por conseguinte, 1 hora é o tempo máximo que o jogo tem para se vender.

No entanto, sabemos que a grande maioria dos jogadores (cerca de 83%) desiste antes dos primeiros 15 minutos de jogo. Se o jogador for além dos 15 minutos, estatisticamente há uma chance grande que chegue a competir toda a 1 hora de “*trial*”. Logo, os primeiros 15 minutos exigem atenção redobrada do planejamento.

Em média, o game se comportará da seguinte maneira para o jogador casual medianamente acostumado a títulos “*time management*”.

5.4.1 Primeiros 15 Minutos

Tempo de Jogo	In-Game
0:00 até 0:30	Iniciando o jogo, telas de carregamento, input do nome do jogador, tela inicial.
0:30 até 1:20	História 1: quadrinhos mostrando a volta de Esther ao Brasil e a re-abertura da galeria.
1:20 até 3:00	Fase 1-1, tutorial dinâmico in-game: atendendo visitantes, vendendo obras, cumprindo tarefas.
3:00 até 3:10	Fase 1-1 terminada, passando para a Fase 1-2.
3:10 até 3:30	Fase 1-2, tutorial escrito em janela explicando o visitante Sir e Madame.
3:30 até 6:55	Fase 1-2, jogando.
6:55 até 7:05	Fase 1-2 terminada, passando para a Fase 1-3.
7:05 até 8:00	Fase 1-3, tutorial dinâmico in-game: novo estilo artístico, escolhendo obras de acordo com os visitantes.
8:00 até 11:35	Fase 1-3, jogando.

11:35 até 11:45	Fase 1-3 terminada, passando para a Fase 1-4.
11:45 até 12:35	Fase 1-4, tutorial dinâmico in-game: comprando atualizações.
12:35 até 12:45	Fase 1-4, tutorial escrito em janela explicando o visitante Turista.
12:45 até 16:00	Fase 1-4, jogando.

5.4.2 Chegando a 1 Hora

Tempo de Jogo	In-Game
16:00 até 16:10	Fase 1-4 terminada, passando para a Fase 1-5.
16:10 até 17:00	Fase 1-5, tutorial dinâmico in-game: atendimento e comportamento da Celebridade.
17:00 até 20:30	Fase 1-5, jogando.
20:30 até 20:40	Fase 1-5 terminada, passando para a Fase 2-1.
20:40 até 21:40	História 2: diálogo in-game, o Prefeito adorou a galeria e quer torná-la ponto de parada das visitas de uma atriz e um tenista mundialmente conhecidos!
21:40 até 21:50	Fase 2-1: tutorial escrito em janela explicando novo estilo artístico do Impressionismo.
21:50 até 25:30	Fase 2-1, jogando.
25:30 até 25:40	Fase 2-1 terminada, passando para a Fase 2-2.
25:40 até 26:00	Fase 2-2: tutorial escrito em janela explicando novo

	visitante, o Perfeccionista.
26:00 até 30:30	Fase 2-2, jogando.
30:30 até 30:40	Fase 2-2 terminada, passando para a Fase 2-3.
30:40 até 31:40	História 3: diálogo in-game, a grande artista de cinema Greta acaba de chegar! A emoção toma conta de Lana!
31:40 até 35:40	Fase 2-3, jogando.
35:00 até 35:10	Fase 2-3 terminada, passando para a Fase 2-4.
35:10 até 35:30	Fase 2-4: tutorial escrito em janela explicando novo visitante, o Impressionista.
35:30 até 40:00	Fase 2-4 jogando.
40:00 até 40:10	Fase 2-4 terminada, passando para a Fase 2-5.
40:10 até 40:40	História 4: diálogo in-game, um cliente Impressionista discute com um cliente Perfeccionista.
40:40 até 41:00	Fase 2-5, tutorial dinâmico in-game: separando brigas e discussões de clientes.
41:00 até 46:00	Fase 2-5, jogando.
46:00 até 46:10	Fase 2-5 terminada, passando para a Fase 2-6.
46:10 até 46:30	Fase 2-6: tutorial escrito em janela explicando celebridade, Willian, o Tenista.
46:30 até 52:00	Fase 2-6, jogando.
52:00 até 52:10	Fase 2-6 terminada, passando para a Fase 3-1.
52:10 até 53:00	História 5: quadrinhos mostrando a fama da galeria aumentando e novos estilos de arte moderna chegando à

	cidade.
53:00 até 53:20	Fase 3-1, tutorial dinâmico in-game: novo estilo arquitetônico, Bauhaus.
53:20 até 53:50	Fase 3-1: tutorial escrito em janela explicando novo estilo artístico, Expressionismo.
53:50 até 57:50	Fase 3-1, jogando.
57:50 até 58:00	Fase 3-1 terminada, passando para a Fase 3-2.
58:00 até 58:30	Fase 3-2, tutorial escrito em janela explicando celebridade, Willian, o Tenista.
58:30 até 60:00	Fase 3-2, jogando, trial termina no meio do <i>gameplay</i> .

5.4.3 Após 1 Hora

Depois que o jogador comprar a versão completa, continua avançando de fases e conquistando acesso a vários novos estilos artísticos, novos visitantes e novas atualizações, além de seguir acompanhando a história do game. Espera-se que o “playthrough” até o fim da história aconteça de 6 a 8 horas de jogo.

6 Estética

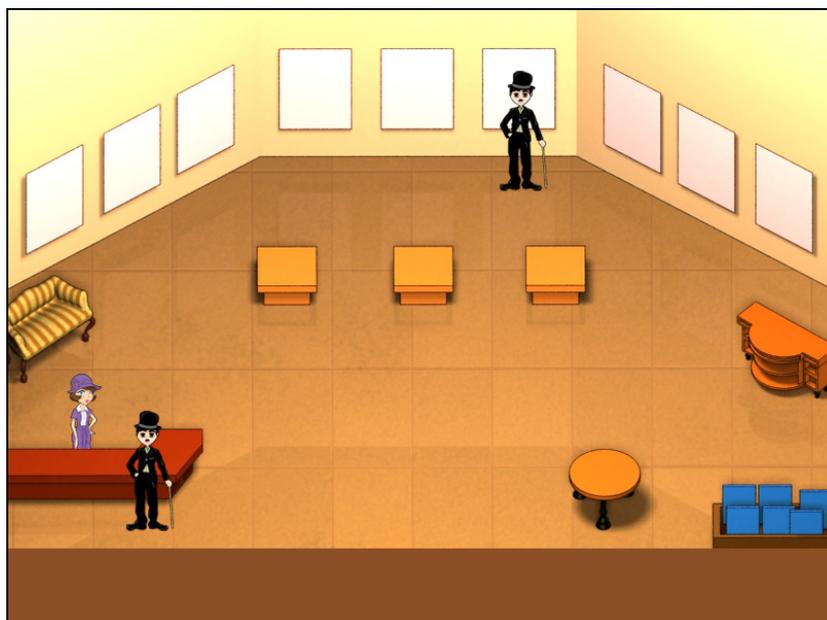
Estética é a camada de exibição, aquilo que o jogador vê e se emociona. Personagens, histórias, cutscenes, música - tudo aquilo que emociona está na camada de Estética. É o equivalente no futebol à torcida, uniformes, narrador, penteados e capas de revista. Para um game casual, a estética é o que carrega familiaridade do jogador com o contexto da aventura, envolvendo-o com situações de alguma forma próximas de seus sonhos e de seu dia-a-dia.

6.1 Estilo da Arte

Esther Art Gallery apresenta estilo de arte cartunesco, com tons



pastéis e objetos 3D pré-renderizados com pintura 2D por cima para polimento. Os personagens são totalmente desenhados e produzidos em 2D.



6.2 Personagens Principais

6.2.1 Esther

A personagem principal. Na história do jogo, é uma estudante brasileira na França, cursando Artes na Universidade de Paris quando recebe um telegrama que comunica a morte de Vovô Bragâncio e a herança da galeria de arte, fechada há alguns anos. Parte de navio de volta a São Paulo, para reabrir a galeria e recolocar o nome do avô nos altos rolos culturais novamente.

Esther é uma personagem feminina forte comandando um negócio próprio em plena década da emancipação política da mulher. Conforme o jogo progride, a história procura desenvolver e demonstrar nela a forte evolução do papel feminino na sociedade dos anos 20.

6.2.1.1 Armário da Esther

Na transição entre fases, o jogador pode acessar o Armário da Esther para escolher outras roupas para a personagem principal e para Lana, todas inspiradas nas modas dos anos 20. Alguns vestidos e acessórios



Esther

são liberados desde o começo, enquanto outros precisam ser comprados com dinheiro.

Em efeitos de jogo, quanto mais bem vestida for Esther e Lana, maior será a paciência das celebridades. Os visitantes regulares não são afetados.

6.2.2 Vovô Bragâncio

Avô de Esther, foi uma grande influência em sua vida quando jovem e o motivo pela qual ela decidiu estudar Artes na França. Já está morto quando a história do jogo começa, mas aparece em “flashbacks” conforme a história é desenvolvida no intervalo entre as fases.

6.2.3 Lana

Lana é uma personagem de apoio. É a sobrinha mais jovem de Esther, que a admira e se oferece para ajudar na galeria. Na jogabilidade, ela ajuda em certas tarefas da galeria, como servir café e limpar o lixo dos visitantes. Ela aparece no desenvolvimento da história do jogo como um “fator comédia”, sempre falando na hora errada ou fora do contexto.

6.3 Ambiente

6.3.1 Campo de Jogo

O campo de jogo é a galeria de arte de Esther. A disposição geral dos objetos de cena segue padrões conhecidos de outros games do mesmo gênero - há uma recepção onde os visitantes chegam, locais de exposição das obras nas áreas centrais, e espaços vagos nos cantos da cena para a construção de atualizações como balcão de café, balcão de drinks e outros.



6.3.2 Perspectiva

A perspectiva de visualização / câmera 3D ortogonal, vendo o campo de jogo inteiro, com profundidade no eixo vertical.

6.3.3 Evolução do Campo de Jogo

O campo de jogo é estável na sua configuração e varia pouco no decorrer das fases. As mudanças no campo que ocorrem são:

1. alterações na arquitetura;
2. alterações na disposição dos locais de exposição;
3. acréscimo de mais locais de exposição para deixar o jogo mais difícil;

6.4 Desenvolvimento da História

A história do jogo é contada tanto por páginas de quadrinhos em pontos quanto por interações dentro do game.

A história de *Esther Art Gallery* começa quando Esther volta ao Brasil para receber a herança do tio-avô: uma galeria de arte no centro de São Paulo, já fechada a alguns anos. Junto com sua sobrinha Lana, ela decide reativar o lugar e trabalhar para que ele volte a toda a sua glória do passado.

No decorrer do jogo, Esther interage com novos personagens que trazem da Europa novidades e tendências do mundo da arte. A história também explora a visita e a eventual amizade de Esther com artistas de destaque, celebridades e ricos. Algumas passagens de história envolvem situações cômicas com Lana, sempre bem intencionada mas notadamente atrapalhada!

6.4.1 Mecânica

O desenvolvimento da história é canalizado por dois tipos de mecânica: a exibição de histórias em quadrinhos, e a sequência in-game de diálogos entre personagens.

Qualquer que seja a mecânica ativa, o game sempre oferece a opção “Pular História” em um botão, para os jogadores que não se importam com essa parte e querem logo pular para o *gameplay*.

6.4.1.1 Quadrinhos

Os quadrinhos são mostrados antes de uma fase começar. A tela toda é preenchida com uma página de quadrinhos. Eventualmente haverá mais de uma página, nas quais o jogador pode navegar. Depois da história, outra fase se inicia.

6.4.1.2 In-Game

Os diálogos in-game acontecem no início de uma fase. A interface com o usuário (HUD) desaparece, e os personagens no cenário dialogam com balões estilo quadrinhos. Cada clique do jogador em qualquer lugar da tela engatilha a próxima fala. Quando termina, a fase começa normalmente e o HUD reaparece.



6.4.2 Evolução da Arte

A decoração e arquitetura do cenário mudam com o tempo, variando entre linhas clássicas, *Bauhaus* e *art déco*. A variedade de estilos artísticos nas obras expostas aumenta a cada Ato, incluindo desde o clássico ao dadaísmo e Antropofagia. A trilha sonora é baseada em músicas clássicas e no jazz.

7 Desenvolvimento

A arquitetura de software principal do game está definida, e segue os diagramas abaixo. O game será feito em C++ com o Playground SDK 5.0. Os diagramas de classes principais são:

