

DESIGN E COR: UMA ANÁLISE DA PRIMEIRA VERSÃO DO JOGO DARK SOULS¹

Leonardo Trofino Sartorato²
Prof. Esp. Cristiano Medeiros de Souza³

RESUMO: Atualmente, o mundo dos jogos eletrônicos/virtuais tem avançado e ganhado cada vez mais espaço no cotidiano dos indivíduos, ao desenvolver opções para os mais diversos gostos e perfis. Com essa mudança, os games passaram a se preocupar com cada detalhe e começaram a desenvolver seus gráficos com uma certa preocupação estética e prática. Com isso, surge a necessidade de estudos direcionados especialmente para o design, as cores e a própria interface deste concorrido setor do mercado mundial. O presente artigo aborda esses elementos na construção visual da primeira versão do jogo Dark Souls, com o objetivo de analisar como a associação do design e das cores pode influenciar em uma ferramenta de entretenimento, compondo assim, uma narrativa impactante que instiga os olhos do consumidor e transmite uma mensagem agregada ao seu contexto. Por meio de autores principais como Modesto Farina (1990), Ellen Lupton (2008) e Donis A. Dondis (2003), a análise se propõe a observar os fatores citados, identificando as estruturas do jogo e como os seus tons dialogam com o usuário ao desenvolver cenários que exploram a dualidade de sua paleta de cores. A partir disso, o estudo observou a influência de técnicas e conceitos na projeção do jogo, principalmente no desenvolvimento da percepção do jogador.

PALAVRAS-CHAVE: Design, Cores, Jogo, Dark Souls.

ABSTRACT: Currently, the world of electronic/virtual games has improved and gained increasingly space day to day in people's lives, when developing options to the most varied preferences and profiles. With this change, games started worrying about each detail and began to develop its graphics with a certain concern about aesthetics and practice. Thereby, arises the urge for studies directed especially to design, colours and the interface of this crowded sector in the world market. This article approaches these elements in the visual construction of the first version from the game Dark Souls, with the purpose of analysing how the association of design and colours can influence an entertainment tool, thus making a shocking narrative that instigates the consumers eyes and transmits an aggregate message to its context. Through leading authors such as Modesto Farina (1990), Ellen Lupton (2008) and Donis A. Dondis (2003), the analysis proposes itself to observe the mentioned facts, identifying the structures of the game and how its tones interact with the user when developing scenarios that explore the duality of its colour palette. Based on that, the study observed the influence of techniques and concepts in the game projection, mainly in developing the gamers perception.

KEY-WORDS: Design, Colors, Game, Dark Souls.

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, do Centro Universitário FAG, ano de 2017.

² Acadêmico do 8º período do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG. leonardosartorato@gmail.com

³ Professor orientador. cristiano@fag.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Com a evolução digital dentro da vasta área de entretenimento das indústrias, a cultura dos games tem ganhado muito espaço na atualidade tecnológica e virtual na qual se encontra o nosso mundo. A partir disso, seus gráficos, texturas e cores se desenvolveram de forma ativa ao longo dos anos, aprimorando-se sempre de modo a proporcionar ao seu apreciador maior facilidade de interação com o produto.

Essa evolução traz consigo várias formas de criar um ótimo jogo, trabalhado não apenas em sua jogabilidade, mas também em seu visual de design e cores que estão cada vez mais realistas, apresentando uma ampla área de estudos e análises que podem ser realizadas dentro do âmbito da comunicação social. Com base neste pressuposto, o artigo procura debater como o design e as cores podem influenciar na mensagem a ser transmitida através da interface do jogo.

Buscando expressar de forma segura e concreta como essas “ferramentas” funcionam dentro desse mundo, a interface será também, juntamente com cores e design, uma peça fundamental dentro do desenvolvimento temático do projeto.

O objetivo principal de uma produção científica é utilizar um tema relevante para desenvolver uma análise concisa e, com isso, comprovar uma síntese por meio de embasamentos teóricos.

A cultura dos games se tornou uma ótima alternativa para avaliações, visto que seu potencial no mercado atual e suas evoluções visuais proporcionam grandes possibilidades de estudo, principalmente devido às suas plataformas e às suas gerações de sentidos por meio de narrativas complexas.

Para essa contextualização, serão utilizadas bibliografias dos conceitos do eixo principal referente ao game Dark Souls, demonstrando a articulação que o design e as cores proporcionam dentro do jogo - que será a base de toda a pesquisa científica.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O design e as cores serão as duas peças-chave para a construção da análise do artigo, onde ambos serão contextualizados individualmente, para se ter uma observação técnica de cada um, agregando então suas especificidades. Isso permitirá explicar o contexto em que eles trabalham juntos dentro da experiência

visual do game Dark Souls, demonstrando a relevância que cada aspecto possui para a conversa entre game e jogador.

Além de permitir a interação com o usuário, essas duas funções possibilitam que o jogo flua conforme os aspectos visuais empregados dentro de si. Ambientes com iluminação vibrante ou até mesmo momentos em que existe a abstinência de luz, serão o caminho que a articulação entre cores e design vai traçar para que a mensagem seja transmitida de forma a representar o que está sendo imposto dentro da concepção visual do game.

Desse modo, será analisado como cada um desses princípios, em suas respectivas funções, produzem o sentido aplicado dentro da mensagem que o jogo transmite para o seu usuário.

2.1 DARK SOULS

Um jogo, tratando-se de maneira geral, é uma ferramenta de entretenimento criada para a diversão de seu usuário, pois, de acordo com Mastrocola (2001, p. 21), “jogo, por excelência, gera entretenimento e carece de regras bem delineadas, que sejam aceitas pela figura do jogador – figura essencial, pois sem jogador o jogo não acontece”. Desse modo, o estilo de um jogo, cores e design, terão papel fundamental na aceitação do usuário para com a narrativa do mesmo.

Conhecido pelo seu alto grau de dificuldade e pelos desafios extremamente empolgantes, Dark Souls 1 é o segundo game da série “Souls” desenvolvido pela *FromSoftware, Inc.*⁴ no ano de 2011, com o objetivo de proporcionar uma forma de entretenimento para os jogadores por conter várias experiências inovadoras para sua época. É situado como o segundo da série pois, no ano de 2009 a mesma produtora já havia desenvolvido um sucessor espiritual, chamado *Demon's Souls*, que contém as mesmas características, mas aplicadas em um contexto diferente. Dark Souls vem como um novo game, sem nenhuma conexão contextual decorrente de seu sucessor. É classificado como RPG (Role-playing game), um estilo de jogo no qual os usuários se responsabilizam pela criação de um personagem e constroem uma composição característica no desenrolar da história. Conduzido por

⁴ *FromSoftware, Inc.* é uma empresa Japonesa dedicada à produção de videogames fundada em Novembro de 1986.

um design obscuro, ele oferece diversas possibilidades de desenvolvimento analítico em seu amplo mundo virtual.

Em Dark Souls, como se vê de início em seu próprio nome, temos a palavra “*dark*”, que em tradução literal significa “sombrio” (MICHAELIS, 2017, *online*). O peso do *darkness* dentro do game é o que o deixa com aspectos de desenvolvimento que dificultam a jogabilidade do player, tornando-o mais denso e desafiador. Isso é representado perfeitamente dentro do game, pois, na maior parte do tempo, os jogadores sofrem muito com a dificuldade e são propensos a “morrer” várias e várias vezes para obter o sucesso em determinadas fases da história.

Com isso, os cenários tendem a intercalar o design com as cores, nem sempre explorando inteiramente a cor preta. Em vários momentos da narrativa, o contexto visual busca não ter uma iluminação forte e viva, mas sim a ausência de luz, deixando o game mais árduo conforme ele evolui ou regressa em certos momentos do enredo.

2.2 DESIGN

O design está em tudo que vemos e utilizamos, tanto na xícara em que tomamos café, quanto no pacote em que o próprio café é armazenado. E no mundo virtual não é diferente. Muito pelo contrário: ele está cada vez mais presente e evoluindo a cada dia. Toda essa criação e utilização do design, segundo Lupton (2008) corresponde aos três pilares existentes que os moldam, sendo eles: ponto, linha e plano. Partindo disso, é possível criar, modificar, otimizar e transmitir informações através do design.

O ponto é representado para indicar um posicionamento em uma determinada área. Já a linha é criada a partir de uma infinidade de pontos, sendo a ligação entre dois pontos ou o percurso de um único ponto em deslocamento, e então o plano, sendo uma base lisa, é formado pelo percurso de uma linha em movimento (LUPTON, 2008).

A partir de apenas três elementos é possível fazer coisas incríveis, tanto virtualmente quanto fisicamente. E virtualmente, as tecnologias estão sendo constantemente aprimoradas, podendo moldar-se da maneira que for mais criativa para algo, criando com perfeição todos os aspectos dentro do design dos games.

Neste sentido, uma das funções gráficas do jogo que está em constante evolução é a textura.

As texturas dos elementos de design correspondem igualmente à sua função visual. [...] Em design, a textura é tanto concreta como virtual. As texturas incluem tanto a superfície efetivamente empregada na feitura de uma peça impressa ou de um objeto palpável quanto a aparência ótica desta superfície. (LUPTON, 2008, p. 52)

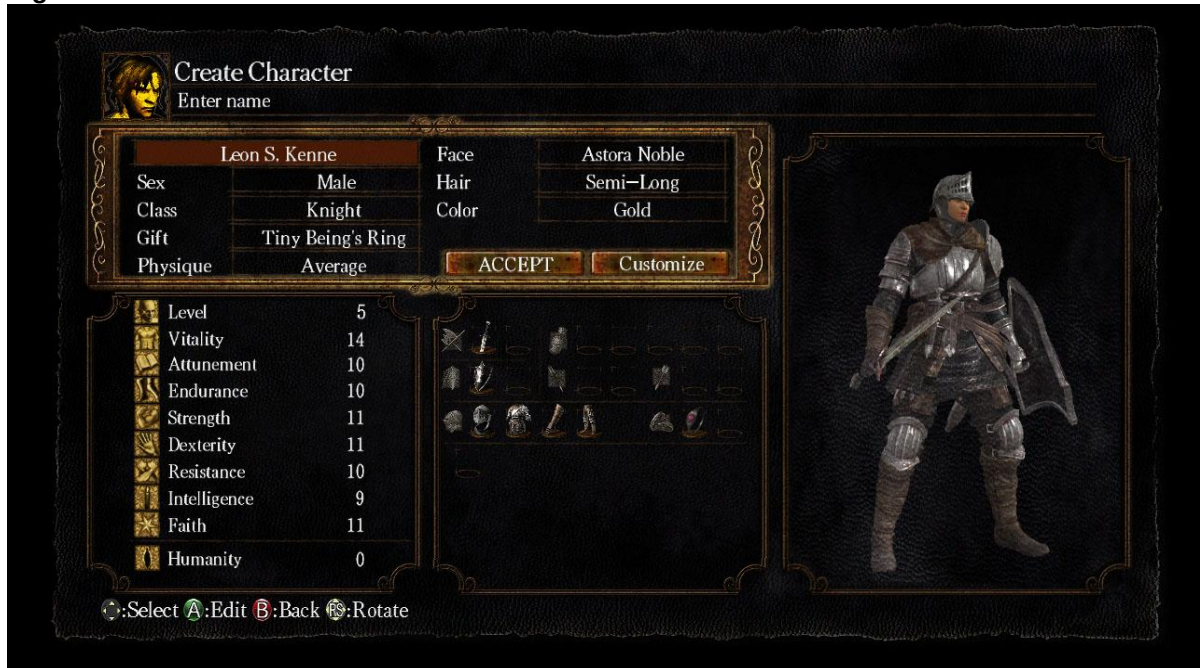
Desse modo, a textura traz consigo a representação da função em que ela está sendo empregada. Seja na interface do jogo ou até mesmo nas paisagens e nos objetos que são evidentes no game, “a textura acrescenta detalhes a uma imagem, proporcionando mais qualidade à superfície como um todo e recompensando o olhar daquele que a observa” (LUPTON, 2008, p. 52). No caso de um jogo que possui o aspecto medieval em seu contexto, como é Dark Souls, nota-se que as texturas são trabalhadas para demonstrar com clareza ao jogador a percepção de algo antigo e obscuro.

De acordo com Dondis (2003), as texturas podem ser palpáveis e visuais, ou até mesmo conciliadas entre ambos. Porém, dentro de um game, existem apenas os aspectos visuais da mesma, onde através deles é possível transmitir sensações diversas. No caso de Dark Souls, a percepção da obscuridade e a noção de estar dentro de uma era mais antiga e medieval, mesmo que não por completo, pois segundo Dondis (2003), o que é passado e entendido pelo olhar, só pode ser confirmado pela certeza do tato. Mas por se tratar apenas de uma utilização no ambiente virtual, a contextualização das texturas dentro da interface e ambientação do jogo é suficiente para passar a mensagem proposta.

A interface é uma etapa de grande importância no processo do design, pois, segundo Schuytema (2008), ela é a troca de informações que a máquina tem com o jogador e vice-versa. Sendo assim, a interface deve permanecer coerente em todo o processo do game, e seus elementos devem funcionar sempre de maneira evidente para o usuário.

Dentro de um game, ela deve também representar o estilo do design, permitindo que o jogador obtenha as informações necessárias a respeito do mundo em que se encaixa o jogo (SCHUYTEMA, 2008). Sendo então, no processo visual de Dark Souls, modelada pela perspectiva medieval em sua aplicação visual.

Figura 1: Interface do Menu Inicial de Dark Souls.



Fonte: < <https://goo.gl/Cc9Ud8> >

Como se pode observar na imagem acima, o fundo da interface em que estão as informações do menu inicial é uma espécie de pergaminho com uma textura em couro, com diversas características de uma era medieval. Observamos que também estão contidos ali vários ícones que representam o contexto que está empregado no design do game, como a vestimenta da época. E, segundo Galitz (2007), a interface está ligada diretamente com o conteúdo do jogo e a funcionalidade do mesmo, assumindo um dos papéis mais importantes na conversa com o usuário.

Dentre todos esses aspectos do design, o que detém maior controle sobre a mensagem visual a ser transmitida é o contraste. Na percepção visual, a importância do contraste começa a partir de um ambiente que contenha ou não a presença de luz (DONDIS, 2003). Em Dark Souls, é possível perceber essa formulação do contraste no decorrer do jogo, alternando momentos sombrios e visuais mais iluminados e vivos.

[...] a luz é a chave de nossa força visual. Em seu estado visual elementar, a luz é tonal, e vai do brilho (ou luminosidade) à obscuridade, através de uma série de etapas que podem ser descritas como constituídas por gradações muito sutis (DONDIS, 2003, p. 109).

A visão que o jogador tem do game, de acordo com o momento em que ele se encontra, se dá através da iluminação ou obscuridade que os ambientes trazem à

tona. A troca de tons que o jogo propõe no decorrer do seu contexto estabelece a intensidade com que o contraste atua. Por exemplo, um ambiente iluminado pelos raios de sol, com várias cores sendo refletidas, se transforma rapidamente em um breu, sendo iluminado apenas pela luz da noite, o que é aparente em Dark Souls, como mostra a imagem abaixo:

Figura 2: Iluminações divergentes de um mesmo cenário em Dark Souls.



Fonte: From Software, 2011.

Observa-se que existe bastante distinção de uma iluminação para a outra, mesmo ambas representando exatamente o mesmo lugar dentro do cenário do jogo. A intensidade com que o contraste trabalha dentro do game é bastante variável conforme ele é articulado. Momentos com bastante luz ou com a abstinência dela são bem representados dentro de Dark Souls, trazendo uma maior imersão visual para o usuário, proporcionando também uma harmonização com as cores que são trabalhadas em função do próprio design.

2.3 ESTILO MEDIEVAL

Com as invasões germânicas e a instabilidade do Império Romano, a Europa iniciou um período histórico denominado como Idade Média. Nessa época, instaurou-se um sistema econômico e social que modificou toda a estrutura da sociedade europeia, o feudalismo.

A partir de uma influência cristã, esse período atuou socialmente, economicamente, politicamente e culturalmente, contemplando a arte e a arquitetura da época. O estilo medieval, designado por historiadores como estilo gótico, representa os movimentos artísticos de uma época que quebrou os paradigmas da arte clássica (FRANCO, 2001).

Sua denominação é um derivado do termo “bárbaro”, ou seja, refere-se a algo estrangeiro, novo para a cultura da Europa. Por ser um estilo que representa a transição, surge na Baixa Idade Média (XII – XV) – um período caracterizado pelas mudanças no feudalismo.

A principal forma de expressão desse estilo se deu a partir da arquitetura. As catedrais góticas buscam estabelecer uma imponência, mas sem perder a leveza – diferente das construções romanas que apresentavam um visual predominantemente pesado.

Com isso, seus vitrais multicoloridos e suas esculturas, como as famosas gárgulas da Catedral de Notre-Dame, demonstravam a ascensão da sociedade burguesa, pois embelezam as cidades e exibiam elementos diferenciados que dependiam da mão de obra de artistas.

O estilo medieval possibilitou um desenvolvimento maior da arte, com princípios que mais tarde foram aperfeiçoados no Renascimento, como o realismo. Apesar de seguir os preceitos da igreja, o estilo medieval contemplou muito mais que conceitos teológicos. De acordo com Baltrusaitis:

...permanente dualidade da Idade Média, que mesmo nas suas buscas da realidade escapa continuamente para regiões longínquas e quiméricas e conserva até o fim sua universalidade (BALTRUSAITIS *apud* FRANCO, 2001, p. 152).

Nesse sentido, o estilo medieval influenciou ao longo dos anos o mundo do entretenimento, como em *Dark Souls*. Em seus cenários, o jogo explora o gótico ao estabelecer catedrais e armaduras medievais, apresentando assim a dualidade citada pelo autor ao caracterizar uma narrativa que foge dos preceitos teológicos e apresenta diversidade em suas características.

Figura 3: Comparação da referência ao estilo medieval de Dark Souls com a Catedral de Notre-Dame em Paris.



Fonte: From Software, 2011 - < <https://goo.gl/vEbezD> >

O game Dark Souls, como já diz em seu nome, possui na maior parte de sua narrativa as tonalidades voltadas para o sombrio. Tonalidades que condizem com o seu estilo *gótico medieval*⁵, texturas prateadas e metalizadas, dando vida ao seu contexto histórico.

Sabe-se que culturalmente o estilo possui um papel determinante na transmissão de um ideal. Conforme alega Dondis (2003), o estilo pode ser caracterizado como uma expressão visual que reúne elementos, métodos e conceitos para determinar uma manifestação cultural.

O jogo utiliza essa premissa em seus elementos visuais, ou seja, em determinados cenários ou ambientes, seus aspectos englobam características pertencentes ao estilo histórico designado como medieval. Atualmente, essa síntese visual está presente em diferentes formas, como afirma o autor. “O estilo gótico não

⁵ Diz-se do estilo arquitetônico, especialmente das catedrais, desenvolvido na Europa entre os séculos XII e XV, caracterizado pelos arcos e abóbadas ogivais.
Fonte: MICHAELIS, 2017, *online*.

aparece apenas na forma arquitetônica, mas também na escultura, nas artes gráficas e no artesanato” (DONDIS, 2003, p. 163).

2.4 CORES

A cor está representada em basicamente tudo ao redor do mundo, sendo ele virtual ou real.

A cor é uma onda luminosa, um raio de luz branca que atravessa nossos olhos. É ainda uma produção de nosso cérebro, uma sensação visual, como se nós estivéssemos assistindo a uma gama de cores que se apresentasse aos nossos olhos, a todo instante, esculpida na natureza à nossa frente (FARINA, 1990, p. 1).

Tudo o que é possível observar e que contenha cor, será entendido pelo cérebro de forma a trazer diversas sensações relacionadas a algo que é formado e modelado sobre aquilo que está sendo visto. Dentro do mundo virtual não seria diferente. As cores, conforme sua aplicação, trazem a sensação visual singular daquilo que está sendo observado.

No mundo dos games, as cores sempre tiveram extrema importância no aspecto do melhoramento da qualidade. Dentro do processo de desenvolvimento do game, ela tende a dialogar segundo as características e a ambientação, favorecendo, aos olhos do jogador, a ideia a ser difundida através de sensações alinhadas ao processo visual do jogo.

As cores, segundo Farina (1990), são aplicadas para referir-se aos estímulos e sensações conscientes de um ser humano, ou seja, tudo aquilo que vemos dentro do contexto visual do game, dependendo de como está sendo aplicado. Tons claros ou escuros, frios ou quentes, com muito contraste ou até mesmo sem nenhum, influenciam diretamente na forma como o usuário receberá a mensagem imposta no caso de Dark Souls. Ainda de acordo com o autor, as cores criam alegria ou tristeza, exaltação ou depressão, atividade ou passividade, calor ou frio, equilíbrio ou desequilíbrio, ordem ou desordem etc, podendo então, através dessas sensações, transmitir de fato algo que está atribuído dentro de uma representação ótica. Neste sentido, as sensações negativas são canalizadas através de cores escuras, tais como o preto.

No processo de utilização da cor, Farina (1990) afirma também que ela desempenha funções como as de maravilhar, representar e desenvolver. Maravilhar: a cor é imposta aos olhares do jogador. Representar: representa sentimentos e comove. Desenvolver: promove o seu próprio significado, tendo capacidade de criar um sistema próprio, onde transmite a sua ideologia para o respectivo público.

Lupton (2008) acredita que nossa percepção da cor depende não apenas da pigmentação das superfícies em si, mas também da intensidade e do tipo da luz ambiente. As luzes trabalhadas no jogo demonstram como a intensidade varia em conformidade com o seu enredo, onde as cores que emanam sensações de proteção, coragem, conforto, entre outras, estão aparentes. Todavia, suas cores escuras são articuladas em seu desenvolvimento, tornando-se um ponto principal em sua aplicação.

Figura 4: Cenário com luminosidades vibrantes em destaque dentro de Dark Souls.



Fonte: From Software, 2011.

O game explora, na maior parte do tempo, tonalidades mais sombrias e, no decorrer da narrativa, o seu estilo medieval intercala diferentes intensidades de iluminação em seus espaços para construir um visual divergente em momentos específicos.

A cor preta é a ausência de luz e corresponde a buscar as sombras e a escuridão. É a cor da vida interior sombria e depressiva. Morte, destruição, tremor estão associados a ela. Em determinadas situações, é signo de sofisticação e requinte (FARINA, 1990, p. 98).

Nessa concepção, a cor preta é utilizada para transmitir a mensagem que o game atribui para si, representando o alto grau de dificuldade imposto ao jogador em momentos cruciais do desenvolvimento da narrativa. Mantendo seus aspectos de obscuridade, os cenários propõem também, em alguns momentos, a sensação do próprio medo, pois a profundidade com que a cor preta é utilizada nos lugares onde a falta de iluminação está presente, produz a percepção de que algo aterrorizante está sempre por vir. Representada não apenas por suas tonalidades escuras, mas também por seus personagens e monstros que são criados de forma a oferecer ao usuário uma experiência mais sinistra no decorrer do enredo.

Figura 5: Ausência de iluminação em determinado momento do game Dark Souls.



Fonte: < <https://goo.gl/iekjdt> >

Como pode-se observar, não existe na cena acima nada que contenha cores vibrantes, sendo notáveis apenas os brilhos da armadura prateada, um vasto abismo de escuridão e seus personagens, que também possuem em maior parte de seu design, tonalidades escuras ou neutras. A cor preta, como Farina (1990) afirma,

também é representada pela morte e destruição, que são dois aspectos que acontecem consecutivamente dentro do game, já que este é conhecido pelo seu alto nível de dificuldade ao longo de todos os momentos da narrativa. Nesta mesma perspectiva, Heller (2000) afirma que o preto remodela todos os significados positivos das cores cromáticas em seu oposto contrário, deixando o aspecto do game muito mais denso e pessimista para o jogador.

De acordo com Dondis (2003), a privação de luminosidade não afeta a visibilidade do nosso campo visual, abrangendo um potencial das nossas percepções, ou seja, o jogo Dark Souls explora a capacidade do usuário de compreender as condições oferecidas pela trama, proporcionando novas oportunidades de jogabilidade em aspectos obscuros. Nesse caso, o papel da ausência de luz é complementar a experiência do jogador, evitando que a sua visão se mantenha bloqueada sem uma justificativa.

Além disso, é importante ressaltar que, segundo Farina (1990), o preto também tem, em determinadas situações, a sua representação sofisticada. Essa sofisticação está presente em Dark Souls. Mesmo não aparentando, a imagem acima representa o momento em que o jogador precisa enfrentar um “*boss/chefe*”⁶ do jogo, para poder seguir adiante. O *boss* é chamado de “*Four Kings*”⁷, ou seja, é também apresentado como uma realeza, um indivíduo soberano, sendo mais notável que os demais dentro do game. Não só os “*chefões*”, mas também o próprio personagem principal, conforme o progresso que a narrativa vai tendo, consegue adquirir armaduras e vestes mais refinadas.

Nota-se que o jogo tem como uma forte representação de seu conteúdo a noção “*darkness*”, caracterizada pelos aspectos mais sombrios e obscuros incorporados dentro de sua narrativa. Porém, também é possível observar que o seu contexto apresenta iluminações vivas, com cores vibrantes e suaves em outros momentos. Em lugares específicos, observa-se o contraste que game impõe em alguns cenários que dependem da escolha do jogador e proporcionam uma divergência visual de sua iluminação, como apresentado na figura 2 da página 7.

⁶ Boss/Chefe: diz-se daquele que é o mais importante, principal, mestre. (MICHAELIS, 2017, *online*).

⁷ Four Kings: Um dos chefes principais da narrativa.

Essas articulações entre design e cores estão presentes em praticamente todos os ambientes que o jogo dispõe, mostrando sempre a influência dessas duas peças-chave no decorrer da narrativa de Dark Souls. Contudo, em grande parte de seu conteúdo visual, as combinações são voltadas para a noção dark, que é a característica principal intrínseca ao game.

Porém, quando estão presentes as iluminações mais vivas e vibrantes, nota-se que existem cores quentes e saturadas. Algumas dessas cores são proeminentes em relação às demais aos olhos do jogador, sendo as que mais se destacam o verde, amarelo, laranja e vermelho. Esses tons se intercalam para proporcionar luminosidades divergentes, vindas dos raios de sol e também presentes nas vegetações que estão em cenas específicas do jogo, como mostra a figura 4 da página 11.

De acordo com Farina (1990), o verde transmite a sensação de calma e tranquilidade, trazendo esperança para o player. O amarelo sugere o contraste do cenário, adquirindo uma luminosidade maior para o ambiente - oferecendo também conforto e gerando expectativas. A cor laranja, nesse respectivo momento, representa em maior parte o pôr-do-sol, que é a iluminação mais aparente na imagem. Já a cor vermelha, sendo umas das cores primárias - juntamente com o amarelo - contém vários sentidos e sensações em seus aspectos, onde alguns deles se tornam presentes em Dark Souls, trazendo a emoção e a coragem para o jogador e oferecendo tranquilidade em ocasiões em que a luz é o foco principal dos panoramas visuais do game.

A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais (DONDIS, 2003, p. 64).

Por se tratar de um jogo complexo, Dark Souls utiliza a cor como um meio para propagar a sua narrativa. Sendo assim, mesmo nos momentos em que os aspectos de luz mais intensos estão em evidência, as características do game se mantêm, principalmente a sua dificuldade. Nesse caso, as tonalidades claras em diversas situações proporcionam, segundo Dondis (2003, p. 64), "... inúmeros

significados associativos e simbólicos.” Logo, mesmo sendo cores contrastantes em relação ao aspecto obscuro do game, essas tonalidades conservam a essência intrínseca de sua composição visual.

Assim, o game propicia várias possibilidades de análises no âmbito do design e das cores. Com base nesses dois tópicos e seus derivados é possível explorar seus potenciais na comunicação e na construção de sua relevância, transmitindo a ideia central de forma objetiva aos seus usuários.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise individualizada dos elementos presentes na composição visual do game Dark Souls - design, cores, estilo, texturas, luminosidade e contraste - fica nítida a preocupação dos desenvolvedores em criar uma linguagem unificada para todos os aspectos gráficos do jogo, com o objetivo de comunicar uma mesma mensagem de maneira clara, eficiente e sem ruídos.

Com maestria, o game faz uma articulação entre suas características visuais que pode ser vista até mesmo como uma ferramenta para estabelecer a dificuldade de sua narrativa. Essa situação se deve ao fato de que, no jogo, a falta de linearidade simboliza uma atividade árdua que, quando associada à divergência de tons, à obscuridade e ao estilo gótico, instiga a capacidade e a jogabilidade do usuário, pois sua compreensão depende da construção dos cenários que ele poderá explorar.

O conteúdo definido pelo game apresenta um processo de design que dialoga de forma abrangente com as suas nuances de iluminação e cores e, a partir disso, desenvolve cenários específicos que possuem como base atributos sombrios. Porém, é necessário ressaltar que o jogo não se abstém de tonalidades vibrantes, mas seus elementos principais, como armas e armaduras, apresentam em grande parte aspectos que exploram tons escuros e se apropriam do estilo medieval.

É seguro afirmar, portanto, que o design e as cores são itens indispensáveis na construção de um game e que, sem o zelo na construção de uma linguagem visual coerente com seu conceito, dificilmente Dark Souls conquistaria a preferência dos players e obteria sucesso em vendas.

REFERÊNCIAS

DONDIS, A. Donis - **Sintaxe da linguagem visual** - São Paulo: Martins Fontes, 2003;

FARINA, Modesto - **Psicodinâmica das cores em comunicação** - São Paulo: Edgard Blücher, 1990;

FRANCO, Hilário Júnior - **A Idade média: nascimento do ocidente** - São Paulo: Brasiliense, 2001;

GALITZ, W. O - **The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques** - Indianapolis: Wiley Publishing, Inc, 2007;

HELLER, Eva - **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão** - São Paulo: Gustavo Gili, 2013;

LUPTON, Ellen - **Novos fundamentos do design** - São Paulo: Cosac Naify, 2008;

MASTROCOLA, Vicente Martin - **Ludificador: um guia de referências para o game designer brasileiro** - São Paulo: Independente, 2012;

MICHAELIS, 2017, *online*;

SCHUYTEMA, Paul - **Design de Games: uma abordagem prática** – São Paulo: Cengage CTP, 2008.