UNIVERSIDADE
BEIRA INTERIOR

A interação entre mecânicas e narrativas

Gabriel Sartori Carneiro

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais
(2º ciclo de estudos ou mestrado integrado)

Orientador: Prof. Doutor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino

Novembro de 2022

Folha em branco

Declaração de Integridade

Eu, Gabriel Sartori Carneiro, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M10340 de Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 25 /11 /2022

Folha em branco

Dedicatória

Dedico a integridade deste trabalho à minha querida mãe Viviane Sartori, cujo suporte e incentivo sempre me moveram na direção dos grandes passos da minha vida, este mestrado sendo mais um deles.

Folha em branco

Agradecimentos

Gostaria de agrecer a todos os amigos e família que me apoiaram quando tomei a decisão de cruzar um oceano em busca de ampliar meus horizontes de conhecimento. Sem suas palavras de encorajamento este trabalho não seria possível.

Folha em branco

Resumo

Jogos digitais, sendo vistos como um produto multimídia, tem em sua construção um pletora de conteúdos midiáticos entrelaçados para formar um produto coeso. Considerando o ato de jogar, a presente pesquisa levantou questionamentos sobre em que pontos a narrativa, disposta em jogos, interage e interfere com as mecânicas de jogos. Para tanto, foi selecionado um corpus de estudo de quatro jogos digitais de teor narrativo, estabelecendo-os como foco de um processo de observação na busca de compreender como a narrativa de cada um é inserida no gameplay. A partir disso, foi ralizada uma análise utilizando a teoria de Ludemas para que se pudesse perceber os pontos de intersecção entre seus elementos de mecânicas e narrativas, e os pontos foram dispostos em quadros comparativos. Com a escolha de quatro jogos diferentes, pode-se observar que, dependendo da proposta apresentada no gameplay, o jogo tem abertura para diferentes maneiras de integração da narrativa, variando em importância, frequência de exposição e métodos de representação. Como produto final desta análise, foi elaborada uma proposição visual que contém três classificações para as integrações entre mecânicas e narrativas: ativa, passiva e imersiva. Essas classificações contribuem, de forma concisa, no exercício de identificação e distinção da maneira que elementos diferentes de gameplay interagem com suas narrativas.

Palavras-chave

Narrativas, gameplay, jogos, ludemas, interação imersão

Folha em branco

Abstract

Digital games, being seen as a multimedia product, have in their construction a plethora of media contents intertwined to form a cohesive product. Considering the act of playing, the present research raised questions about at what points the narrative, arranged in games, interacts and interferes with game mechanics. With that in mind, a study corpus composed of four digital games with expressive narrative content was selected, the same being the focus of an observation process in search of understanding how the narrative of each one is inserted in the gameplay. From this, an analysis was made using the *Ludemas* theory so that the points of intersection between its elements of mechanics and narratives could be perceived, and the points were arranged in comparative tables. With the selection of four different games, it is noticeable that, depending on the proposal presented in the gameplay, the game is open to different ways of integrating the narrative, varying in importance, frequency of exposure and methods of representation. As a final product of this analysis, a visual proposition was elaborated that contains three classifications for the integrations between mechanics and narratives: active, passive and immersive. These classifications contribute concisely to the exercise of identifying and distinguishing the way different gameplay elements interact with their narratives.

Keywords

Narratives, gameplay, games, ludemas, interaction, immersion

Folha em branco

Índice

INTRODUÇÃO 01

Metodologia 02

Objetivos 04

Estrutura do documento 05

1 JOGOS DIGITAIS 07

1.1 Breve histórico de jogos na era digital..... 10

1.2 Narrativas 13

1.2.1 Definição de Narrativas 13

1.2.2 Desambiguação: Narrativa e História 14

1.2.3 Narrativas em diversas mídias 16

1.2.4 Papel da narrativa nos jogos digitais 17

1.2.4.1 Narratologia 18

1.2.4.2 Ludologia 20

1.2.5 Narrativa do ambiente (environmental storytelling) 21

1.3 Mecânica 23

1.3.1 Fun factor - O objetivo é a diversão 24

1.3.2 Elementos de mecânicas de jogos 25

1.4 Ludemas: interação entre mecânicas e narrativas 29

2 PONTO DE ANÁLISE E DISCUSSÃO PARA OS JOGOS .. 33

3 ANÁLISE DOS JOGOS 37

3.1 Deponia 37

3.1.1 Estilo de Gameplay 37

3.1.1.1 Análise de primitivos de Deponia 38

3.1.2 Elementos de Narrativa 39

3.1.3 Formas de Inserção Narrativa no Gameplay 40

3.2 Ori and the Blind Forest 44

3.2.1 Estilo de Gameplay 44

3.2.1.1 Análise de primitivos de Ori and The Blind Forest 45

3.2.2 Elementos de Narrativa 46

3.2.3 Formas de Inserção Narrativa no Gameplay..... 48

3.3 Hellblade: Senua's Sacrifice 50

3.3.1 Estilo de Gameplay 50
3.3.1.1 Análise de primitivos de Hellblade: Senua's Sacrifice 51
3.3.2 Elementos de Narrativa 52
3.3.3 Formas de Inserção Narrativa no Gameplay 54
3.4 Star Wars: Jedi Fallen Order 56
3.4.1 Estilo de Gameplay 56
3.4.1.1 Análise de primitivos de Star Wars Jedi: Fallen Order 58
3.4.2 Elementos de Narrativa 61
3.4.3 Formas de Inserção Narrativa no gameplay 63
4 SÍNTESE DOS RESULTADOS 66
4.1 As mecânicas 66
4.1.1 Representação 66
4.1.2 Controle de Avatar 66
4.1.3 Sistema de inventário 67
4.1.4 Sistema de progressão do avatar 67
4.1.5 Combate 67
4.2 As narrativas 69
4.3 Os Ludemas 70
4.4 Análise geral da interação narrativa/gameplay 73
5 CONCLUSÃO 77
REFERÊNCIAS 82

Folha em branco

Lista de Figuras

Figura 1: Estrutura do documento 05
Figura 1.2: Jogo egípcio Senet ou Senat (Sn't n't) Jogo de passagem 07
Figura 1.3: Royal Game of Ur 08
Figura 1.4: Jogo de gamão 08
Figura 1.5: Solid Snake executa Big Boss em Metal Gear Solid 3 12
Figura 1.6: Estrutura de jogo de acordo com a teoria de Ludemas 29
Figura 3.7: Loja da personagem Toni, ex-namorada de Rufus 41
Figura 3.8: Guilhotina no quarto de Toni 42
Figura 3.9: Elysium flutuando nos céus de Deponia 43
Figura 3.10: Exemplo da inserção do narrador no gameplay 47
Figura 3.11: Senua enfrenta Valravn, um dos chefes do jogo 51
Figura 3.12: Interior da nave espacial Stinger Mantis e mapa holográfico..... 56
Figura 3.13: Comparativo entre Star Wars: Episódio VI (1980) e Jedi: Fallen Order .. 62

Folha em branco

Lista de Tabelas

Tabela 3.1: Listagem de primitivos de Deponia 38
Tabela 3.2: Listagem de primitivos de Ori and the Blind Forest 45
Tabela 3.3: Listagem de primitivos de Hellblade: Senua's Sacrifice 51
Tabela 3.4: Listagem de primitivos de Star Wars: Jedi Fallen Order 58
Tabela 4.5: Análise de mecânicas 67
Tabela 4.6: Análise de narrativas 69
Tabela 4.7: Analise de Ludemas 71

Folha em branco

Folha em branco

Introdução

Essa dissertação tem por objetivo relatar os processos e resultados de um projeto de pesquisa desenvolvido no decorrer do curso de Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais, realizado entre os anos de 2020 e 2022, ofertado pela Universidade da Beira Interior (UBI).

O foco do estudo foi o papel das narrativas em jogos digitais, tendo como propósito, mais especificamente, perscrutar a inserção dessa narrativa e os elementos que a suportam nesse contexto. Para tanto, este documento inicia com esta seção que esclarece a motivação da pesquisa e o problema identificado e que fomentou a pesquisa; na sequência apresentam-se os objetivos, a metodologia utilizada e, por fim, a estrutura deste documento, com seus capítulos e seções.

No processo de design e desenvolvimento de jogos digitais diversas áreas do conhecimento são aplicadas, todas aglutinadas de sorte que formam um produto de alta complexidade, voltado (em sua maioria) para o mercado do entretenimento. Dentro desse universo, uma das áreas que compõe um jogo é a narrativa, que pode ser pré-roteirizada ou resultar de escolhas do jogador. Dependendo do jogo, a narrativa configura-se apenas como um pano de fundo para uma mecânica divertida, deixando-a de lado e apostando numa representação mais abstrata. Em contraponto, podem assumir o mesmo nível de relevância do próprio gameplay, de sorte que sua ausência resultaria e um produto incompleto.

Neste caso, jogos assumem uma perspectiva de desenvolvimento narrativo arrojado, onde os desenvolvedores não investiram somente na qualidade da seu gameplay, mas também na história que tinham para contar, tendo a mesma como elemento de destaque publicitário, de venda e como mecanismo de retenção de público.

As narrativas, em muitos jogos, constroem os mundos onde são inseridas. Constantemente moldam a forma e estrutura com que o jogo se desenvolve, se vendo constantemente entremeada nas mecânicas do jogo e pela jogabilidade. São utilizadas para dar sentido às ações de seus protagonistas, para descrever e explicar com mais detalhes o mundo a sua volta, e frequentemente são encaixadas como parte do sistema de recompensa do jogo.

Por conseguinte, a compreensão da importância das narrativas nos jogos digitais, em como estes componentes impactam na proposta e qualidade dos jogos e como se inserem

em elementos de gameplay, corroboram de forma efetiva a preservar, com intencionalidade, a qualidade da experiência do usuário.

Assim, o presente estudo investiga verticalmente a relevância das estratégias de inserção das narrativas digitais no gameplay e na mecânica dos mesmos, em títulos previamente selecionados, com o propósito de contribuir com a ampliação do conhecimento nesta área de estudo. Visto que esta temática é pouco explorada em estudos científicos, mostra-se pertinente ao se considerar a importância de refletir sobre o conhecimento produzido e dar luz à novas discussões sobre a relação entre narrativa e mecânica de jogo, descrevendo e analisando os aspectos associados a esses elementos. Esse ponto de intersecção entre mecânicas e a narrativa se mostra um ponto pertinente para estudos utilizando de ferramentas de ambas as áreas, sendo este um dos focos desta investigação.

Para realizar a pesquisa, que teve como pergunta geradora "Como podem ser identificadas e denominadas as formas de inserção de história e narrativa em elementos de mecânica e gameplay?", optou-se, como estratégia metodológica, por reflexões teóricas e a realização de análises de quatro títulos lançados na década de 2010. Esses jogos foram selecionados após avaliação prévia e a constatação de que ofereciam uma boa oportunidade de investigar esses emaranhados de narrativa e gameplay, trazendo à tona alguns aspectos que não são necessariamente óbvios.

Na seção seguinte, apresenta-se o percurso metodológico planejado e executado para a realização desta pesquisa com vistas a responder a pergunta geradora e atender aos objetivos propostos.

Metodologia

A pesquisa que se propõe com este trabalho visa a divulgação do conhecimento científico já existente A relevância de estabelecer o percurso metodológico, como destacam Prodanov e Freitas (2013, p. 14) se deve porque esta tem o atributo de "examinar, descrever e avaliar métodos e as técnicas de pesquisa que possibilitam a coleta e o processamento de informações, visando ao encaminhamento e à resolução de problemas e/ou questões de investigação".

Assim, o conjunto de procedimentos definidos que são apresentados nesta seção tem por objetivo esclarecer o caminho da pesquisa, que tem seu delineamento de acordo com o processo científico.

Para atender aos critérios de cientificidade, esta pesquisa foi elaborada em duas grandes etapas: a primeira considerando bases teóricas de referências publicadas e validadas e a segunda corresponde à fase de técnica de análise narratológica de quatro jogos digitais com o objetivo de identificar, analisar e compreender as narrativas e mecânicas dos referidos jogos.

Dispondo-se a atender a primeira etapa da pesquisa, que está explicitada na definição dos dois primeiros objetivos específicos, esta se classifica como bibliográfica, por entender que o respaldo teórico e acesso ao conhecimento já construído se faz pertinente ao estudo e deve ser contemplado para que o mesmo tenha alicerces teóricos válidos. O acesso a esse conhecimento (Prodanov & Freitas, 2013) deve ocorrer a partir de material científico já publicado, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com esse material.

Assim sendo, foi realizado o levantamento e seleção de literatura para identificar assuntos aderentes ao tema do trabalho. Foram estabelecidos alguns critérios de inclusão, de exclusão e temporal, com vistas a garantir conhecimento científico validado e que afere qualidade ao aporte teórico.

Os critérios de inclusão contemplaram textos aderentes aos temas narrativas digitais e gameplay, que foram identificados, inicialmente, por meio de leitura e análise dos títulos, resumos e palavras-chave.

Quanto aos critérios de exclusão, foram desconsiderados os textos que não apresentaram aderência à temática do presente estudo e, portanto, não ofereciam contribuições significativas para a ampliação do conhecimento em questão, e aqueles textos repetidos nas diferentes buscas realizadas.

O critério de seleção temporal não foi utilizado por compreender que, a partir dos resultados das pesquisas, os estudos científicos sobre os temas aqui abordados, até o momento, não são de grande expressividade e profundidade no campo da ciência, entretanto, em fontes não científicas é possível identificar forte referência aos temas em questão.

A abordagem definida para a presente pesquisa, considerando seus objetivos e procedimentos, foi a qualitativa, por entender ser a mais adequada, pois, considerando o que Gil (2010) ressalta, a abordagem qualitativa possibilita acesso a maior quantidade de fontes de dados, maior alcance temporal do estudo, dando enfoque relevante na

interpretação dos dados devido a proximidade do pesquisador com os fenômenos estudados. Sob essa perspectiva, a abordagem qualitativa atende aos propósitos deste estudo por propiciar a interpretação tanto do material teórico de base selecionado a partir da revisão de literatura quanto dos jogos selecionados a partir de um levantamento realizado com indivíduos jogadores assíduos de jogos virtuais, via rede social.

Para cumprir com objetivos três e quatro, optou-se pelo estudo descritivo, pois atende a necessidade do trabalho, que é fazer uma análise narratológica dos jogos digitais previamente selecionados, identificando as estratégias de inserção da narrativa junto das da mecânicas no gameplay, bem como descrever, sem fazer inferências, como a inserção de histórias e narrativas impactam os elementos de mecânica e gameplay.

Para apoiar a análise narratológica dos jogos digitais, optou-se pela técnica de análise de conteúdo, proposta por Bardin (2010), que apresenta um protocolo de análise sistematizado e que define uma sequência de três etapas que orientam uma análise científica coerente. Segundo a autora, as etapas dessa técnica são: (a) pré-análise, (b) exploração do material e (c) tratamento dos resultados.

Considera-seo uso da técnica proposta pela autora ser pertinente para uma análise efetiva necessária aos trabalhos de abordagem qualitativa e de cunho científico, e no contexto desta pesquisa, torna-se adequado ter esse desenho metodológico e permitir, de forma mais efetiva, as análises das narrativas dos jogos, da integração dos elementos da história e da narrativa com os elementos de gameplay, elencando a maneira que cada um dos títulos lidou com essa integração. Por fim, foi realizada uma análise com o objetivo de destilar essas interações e notar como as mesmas interagem com o jogador.

Objetivos

Objetivo Geral

Compreender os elementos que compõem os pontos de inserção de histórias e narrativas em elementos de mecânica e gameplay numa amostragem de títulos de jogos digitais de foco narrativo lançados na década de 2010.

Para atender ao objetivo geral proposto e responder a pergunta de pesquisa, estabeleceram-se objetivos específicos para delinear os passos de execução da pesquisa. São eles:

Objetivos específicos

- Reconhecer na literatura elementos que suportam as narrativas em jogos digitais.

- Elencar estratégias de inserção da narrativa no gameplay nos títulos de vídeo jogos selecionados.

- Criar um quadro comparativo que permita perceber as semelhanças entre certos estilos de inserção narrativa no gameplay.

Estrutura do documento

O presente documento está organizado em capítulos e seções. A parte inicial conta com os elementos pré-textuais, seguindo-se a introdução, o capítulo teórico e o capítulo de análise. Finalizando o documento, apresenta-se a conclusão e os elementos pós-textuais, conforme indicado na Figura 1.

Figura 1: Estrutura do documento

Fonte: o autor

Capítulo 1 – Jogos Digitais

O presente capítulo aborda os aspectos teóricos basilares desta pesquisa, alicerçados em estudos anteriores de referência para a área na qual o trabalho pertence. Visa proporcionar um melhor entendimento sobre elementos que envolvem os jogos digitais e suas respectivas narrativas, prevendo, dessa maneira, poder responder à questão que permeia este estudo.

A criação de jogos digitais é uma vertente do entretenimento integrada de maneira fulcral à cultura humana do século XXI. O consumo desse tipo de mídia já se pareia a outras vertentes de mercado, se colocando de maneira competitiva e sendo uma geradora de receita consistente.

Para melhor compreender o contexto e o desenvolvimento desse tipo de jogo, retomemos brevemente o cenário histórico social dessa atividade milenar, que remonta do Egito Antigo. Arqueólogos descobriram nas tumbas da rainha Nefertite (1295-1255 a.C.) jogos de tabuleiros que apresentavam regras complexas, como por exemplo o jogo denominado de Senet ou Senat (Sn't n't) – Jogo de passagem (Figura 2). Partes desse mesmo jogo foram encontradas em outras expedições arqueológicas, em tumbas com mais de 3 mil anos de existência.

Figura 1.2: Jogo egípcio Senet ou Senat (Sn't n't) Jogo de passagem. Fonte: Wikipedia, 2022
Nota : https://pt.wikipedia.org/wiki/Senet

O Jogo Real de Ur (Royal Game of Ur) (Figura 3) também tem destacada relevância histórica, remonta de aproximadamente 2500 a.C. Esse jogo consistia em jogar dados, andar casas com suas peças, e chegar ao outro lado do tabuleiro antes do adversário. Foi

encontrado na região do Iraque e, atualmente, encontra-se em exposição no Museu Britânico, em Londres.

Figura 1.3: Royal Game of Ur. Fonte: Wikipedia, 2022
Nota: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_Real_de_Ur

Crepaldi (2010) explicita em seus estudos que [...] “existem jogos ainda mais antigos, similares ao Jogo Real de Ur e atribuem, com base nas características do tabuleiro e das peças encontradas, que tais jogos sejam antecessores do jogo de Gamão (Figura 4), comuns por volta do ano 600 a.C. entre os romanos e presente até a atualidade, com algumas variações nas regras”. (p. 12)

Figura 1.4: Jogo de gamão. Fonte: Megajogos, 2019
Nota: https://blog.megajogos.com.br/regras-e-origem-do-jogo-trilha-ou-tambem-chamado-de-moinho/tabuleiro-gamao/

Carneiro (2003) afirma em sua obra que a definição de jogo é complexa devido a abrangência e a polissemia da palavra em si e que não existe um consenso. Para iniciar uma reflexão sobre essa ação humana, o autor nos apresenta as origens da palavra jogo nos vocabulários latino e românico:

> [...] historicamente sabemos que a palavra "jogo" teve origem no vocábulo latino ludus, ludere, que designava movimentos rápidos estendendo-se, posteriormente, para os jogos públicos. Incorporado às línguas românicas, o termo "ludus" foi substituído por iocus, iocare referindo-se também à representação cênica, aos ritos de iniciação e aos jogos de azar passando, com o tempo, a indicar movimento, ligeireza e futilidade. (p. 34)

Para tanto, a compreensão sobre o termo jogo e para, também, poder diferenciá-la do brinquedo e de brincadeira, há um movimento de aceitação do termo que se sustenta a partir das "[...] características das atividades, situações e comportamentos dos indivíduos e grupos num dado período e contexto social [...]" (Crepaldi, 2010, p. 11), entretanto, esses três termos podem, em algumas circunstâncias, ser considerados sinônimos.

Johan Huizinga, autor do célebre livro Homo Ludens, datado de 1938, publicação que teve como intencionalidade congregar os estudos da época e tentar integrar o conceito de jogo no conceito de cultura, acreditava que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Partindo desse entendimento, para o autor e pesquisador, o jogo é um fenômeno cultural e não biológico estudado sob uma perspectiva histórica e não científica, ou seja, o ato de jogar é composto por um processo cultural com significados que se manifesta na própria sociedade onde é jogado a partir do uso da linguagem.

Na mesma obra de Johan Huizinga (1971, p. 33) o autor defende que:

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si

> mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

Essa breve consideração histórica remete para as primeiras manifestações do jogo na sociedade. Essas manifestações já foram, e ainda são, objetos de estudo de diferentes áreas do conhecimento como a filosofia, a sociologia e a psicologia. Todas essas áreas buscam maior compreensão do papel do jogo e a sua relação com a existência humana.

O processo de desenvolvimento dos jogos se deu por um grande período de evolução histórica, técnica, tecnológica e de temáticas. De forma sucinta, compreende-se que os jogos são experiências de entretenimento interativas baseadas em solução de problemas. Para Huizinga (1971) o ato de jogar configura-se como a manifestação não racional que engaja um ser em uma atividade que cumpra um objetivo não imediatamente crucial ao indivíduo. Dessa forma, o ato de jogar pode cumprir diversos papéis e finalidades, não necessariamente estando atrelados à diversão, ou bom humor.

Schell (2019, p. 37) contribui para a compreensão sobre o que é jogo quando o define como “uma atividade de solução de problemas apresentada de forma lúdica”. O porquê jogamos se encontra na necessidade do ser humano em ser desafiado por algum fator, e então recompensado quando consegue superar tal desafio, gerando dessa forma uma resposta emotiva que traz o fator de diversão à tona.

Com o advento e massificação das tecnologias digitais, o jogo, parte integrante do ser humano e da sociedade, surge como elemento que, atualmente, encontra-se na quase totalidade dos lares do planeta. Um jogo digital agrupa este conceito em um ambiente virtual simulado por uma máquina que é transmitido ao usuário por um ecrã e operado através de alguma interface. Sendo este o objeto deste estudo, na seção seguinte nos debruçamos sobre os jogos digitais.

1.1 Breve histórico de jogos na era digital

Na década de 1940 o desenvolvimento dos primeiros computadores colocou em movimento o salto tecnológico que iria eventualmente culminar na invenção do que atualmente denominamos um videogame. No laboratório da universidade que frequentava, Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Man desenvolveram um protótipo de

um proto-jogo que utilizava um monitor de tubo de raios catódicos para exibir as leituras analógicas de um ociloscópio (Blitz, 2016).

Logo mais, em 1947, este aparelho foi patenteado e batizado de "Cathode-ray tube Amusemente Device". Pouco depois, em 1948, Alan Turing e David Champernowne desenvolveram o que é considerado o primeiro código de jogo para computador, conhecido como Turochamp (Bowen, 2018).

Anos mais tarde, em 1961, nos laboratórios do Massachusetts Institut of Technology (MIT) foi desenvolvido Spacewar!, que rodava em um PDP-1. Dado pelo fato de que fazia parte da instalação básica dessas máquinas, esse simples jogo foi um sucesso entre os departamentos de desenvolvimento em diversas universidades dos Estados Unidos, sendo considerado um dos primeiros jogos que se tem notícia a ser distribuído fora de um protótipo em um centro de desenvolvimento (Graetz, 1981).

Eventualmente, na década de 1970, os jogos passaram a ver seu crescimento para dentro do mercado do Arcade, que até então era um segmento onde a tecnologia predominante eram os jogos eletro-mecânicos. Os videogames arcades passaram a se tornar disponíveis ao mercado, começando pelo pioneiro Computer Space, inspirado no jogo citado anteriormente, Spacewar!. Logo mais, foi lançado o clássico Pong, que foi um sucesso instantâneo, provocando inclusive o surgimento de clones das máquinas ao redor do mundo. Em 1972, junto do lançamento de Pong, o mundo viu o começo do que futuramente seria uma mudança de paradigma e hábito de consumo com a chegada do Magnavox Odyssey, o primeiro console de videogame a atingir o mercado.

Nesse ponto da história, os jogos começaram a ver um mercado dividido entre os clássicos arcades e os diversos consoles que passaram a ser lançados. O apelo mercadológico de cada segmento residia no fato de que arcades normalmente possuíam jogos mais tecnicamente robustos, com gráficos mais avançados, e que rodavam melhor no hardware mais potente. Em contraponto, os consoles caseiros se apoiavam na vantagem de o jogador poderia jogar quanto tempo quisesse, quando quisesse, sem precisar pagar por cada partida, podendo assim investir seu dinheiro em cartuchos com novos jogos.

Quando a tecnologia do hardware disponível para os jogadores passou a ser mais robusta, os jogos passaram a ter uma alta na complexidade. Na terceira geração, com o lançamento do Nintendo Entertainment System (NES) em 1985, jogos de Role Playing

Game (RPG) passaram a aparecer no mercado, podendo apresentar narrativas mais complexas através das caixas de diálogo. A partir deste ponto a narrativa começou a ter mais espaço no processo de design e desenvolvimento, que ainda era experimental. Entre os jogos de RPG importantes da época existem clássicos como Final Fantasy I (1987) e Mother (1989), ambos com grande teor narrativo incluso no gameplay.

Nas gerações seguintes, com o advento da tecnologia dos gráficos 3D disponíveis em consoles como Nintendo 64, Sega Saturn e Playstation One, em paralelo à melhora considerável na qualidade de reprodução de áudio dos consoles, as sequências animadas passaram a fazer parte mais frequente dos jogos. Cutscenes de computação gráfica, que nessa época tinham gráficos mais avançados que os jogos, se tornaram uma parte crucial de alguns títulos, principalmente dos projetos mais ambiciosos e com investimentos mais altos como as séries Resident Evil, Dino Crisis, Silent Hill e Final Fantasy.

Com mais disponibilidade em espaços de armazenamento, utilizando a tecnologia do DVD que ampliou o limite volumétrico de informação que podia ser gravada na mídia, concomitante ao salto de processamento do hardware, a sexta e sétima geração presenciaram uma crescente na importância cinematográfica de sequências animadas em jogos. Títulos como Metal Gear Solid 3 tem sequências animadas que possibilitam a interação do jogador, movendo a câmera para observar pontos diferentes da cena ou dando ao jogador a escolha do momento de puxar um gatilho na cena, que é o clímax dramático do jogo.

Figura 1.5: Solid Snake executa Big Boss em Metal Gear Solid 3.
Fonte: https://whatculture.com/gaming/10-video-game-deaths-you-were-powerless-to-stop?page=7

Esse movimento da inclusão mais visual da narrativa em jogos passou a ter uma presença mais marcante conforme a qualidade gráfica das produções foi evoluindo, junto com a evolução do hardware com o avançar das gerações. Gráficos mais avançados, com resoluções maiores, permitiram a inserção de elementos de cena que antes eram considerados pesados demais, ou mesmo com detalhes irrelevantes.

1.2 - Narrativas

Como citado acima, conforme o desenvolvimento de jogos foi abrindo espaço para modais mais complexos de narrativa, histórias mais completas passaram a ocupar os títulos desenvolvidos.

Neste capítulo será tratada a classificação de narrativas de acordo com seu meio de transmissão e como este pode ser atrelado ao contexto dos jogos digitais.

1.2.1 Definição de Narrativa

De forma mais direta e simplificada, Janssen et al (2019, p.11) definem narrativa como "o ato de narrar, relatar, referir uma determinada história ou acontecimento, onde estão presentes algumas questões importantes, tais como: relatar para quem, com que objetivo, com que estilo, etc.". A narrativa tem a função de transmitir uma série de acontecimentos dispostos de maneira que possa transmitir algum tipo de informação ou ideia.

No livro "A Multicultural Dictionary of Literary Terms", de Gary Carey e Mary Ellen Snodgrass (1999, p.94), o termo narrativa é definido como

> [...] um estilo que expressa um enredo ou história longa e envolvente ou uma série de eventos relacionados, verdadeiros (episódio, vinheta, diário de viagem, memórias, autobiografia, biografia) ou fictícios (conto de fadas, fábula, história, épico, lenda, romance). A narrativa é tipicamente contada em ordem cronológica.

A maneira que uma história é contada está diretamente atrelada à sua estrutura narrativa, sendo a mesma uma escolha daquele que a constrói. Essas diversas maneiras de construção de uma história costumam se encaixar em gêneros narrativos, definidos por Carey e Snodgrass (1999, p.94) como "um amplo título ou classificação literária descritiva que tipifica o estilo de forma de uma escrita (...) e estabelece as características (...) que a diferenciam de outras obras literárias."

Santiago (2004, p.5) aborda a aproximação de David Bordwell (1989) sobre narrativas como sendo uma construção baseada em um mapa mental no intuito de se arquitetar uma história. Ainda defende que esses mapas mentais, definidos por Bordwell (1989) como schematas, são originários do ato "culturalmente difundido de contar, escutar e ver estórias".

Ryan (2004, p.8), quando disserta sobre o que é uma narrativa, a define como um "constructo cognitivo, ou uma imagem mental, construída pelo intérprete em resposta ao texto". Além disso, oferece uma proposta informal de caracterização das representações que um texto deve trazer para ser definido como uma narrativa:

- "Um texto narrativo deve criar um mundo e popular o mesmo com personagens" (Ryan (2004, p.8).
- "O mundo cujo texto se refere deve passar por mudanças de estado que são causadas por eventos não-habituais" Ryan (2004, p.8).
- "O texto deve possibilitar a reconstrução de uma rede interpretativa de objetivos, planos, causas e consequências, e motivações psicológicas ao redor dos eventos narrados" Ryan (2004, p.9).

O conjunto das conclusões acima citadas serão utilizados como ponto de partida para este estudo, servindo como uma base para a exploração dos conhecimentos que derivam deste assunto.

1.2.2 Desambiguação: Narrativa e História

É comum ter o termo história e narrativa confundidos entre si. Afinal, os dois normalmente pertencem juntos. Porém, não significam a mesma coisa.

Vladimir Propp (1928) reconhece em seu livro "Morfologia do Conto Russo", a distinção entre fábula e syuzhet. É definido como Fábula todo o material que compõe a história em

questão, seus personagens, ambientação e afins. E Syuzhet é a maneira que a história é contada, abordando não somente a sua estrutura.

Uma história, destilada ao seu significado mais simples, é a exposição de acontecimentos e seu elementos específicos são apresentados em ordem cronológica. A maneira que essa história vai ser contada é o que se chama de narrativa. Uma mesma história pode ser contada de maneiras diferentes, alternando a sua narrativa. Como exemplo, o mito do Rei Arthur é uma lenda saxônica, comumente apresentada da perspectiva dos cavaleiros que fazem parte da távola redonda. Porém, no livro "A Caverna de Cristal", de Mary Stewart, essa história é apresentada da perspectiva do mentor de Arthur, o mago Merlim. Na série de livros de Marion Zimmer Bradley, "As Brumas de Avalon", a mesma história é apresentada do ponto de vista das mulheres que circundavam os cavaleiros, como Viviane, Igraine e Morgana.

Tudo aquilo pelo qual temos como conhecimento prévio e aquilo que é o foco da história. Exemplificando esses conceitos, em um filme onde temos dois carros parados paralelamente, com seus motores roncando ao ritmo de seus aceleradores. Seus motoristas trocam olhares compenetrados, ambos fitando o sinal à sua frente, que brilha num vermelho saturado. Sabemos que no momento que este sinal mudar para a cor verde, ambos os carros irão arrancar violentamente, em direção a uma linha de chegada adiante. Isso é o conhecimento prévio, junto da antecipação. A corrida em si, o desviar de outros carros na pista e aquele que vence a corrida, é a parte expositiva, que é exibida explicitamente a quem acompanha o filme. Esses dois elementos compõem a história apresentada.

Genette (1995) defende que uma história se constitui em dois tempos, o da história e o tempo da narrativa, sendo o tempo da história a velocidade que os acontecimentos levam para acontecer dentro do universo apresentado, e o tempo da narrativa se refere ao seu tempo de representação. Como exemplo, podemos analisar duas cenas icônicas do livro "O Hobbit", de J.R.R. Tolkien. Na cena do encontro de Bilbo com o Gollum no capítulo "Riddles in the Dark", os dois personagens passam alguns minutos em uma batalha de enigmas. Essa cena é descrita pelo autor nos mínimos detalhes, desde a ambientação, os pensamentos e falas dos personagens e suas ações, tendo um tempo narrativo longo. Ao fim do livro, um ponto de grande importância é a Batalha dos Cinco Exércitos, que é o clímax político do livro, contado em apenas algumas linhas, sendo que Bilbo bate sua cabeça e desmaia, passando todo o confronto desacordado. Esse evento importante, que poderia ter sido descrito em grandes detalhes e que durou longas horas no tempo da

história, foi condensado em uma pequena passagem, ocupando pouco do tempo narrativo.

1.2.3 Narrativas em diversas mídias

Narrativas são apresentadas de formas diferentes dependendo dos objetivos que são a elas atrelados. Um épico de cavalaria, por exemplo, apresenta uma narrativa com objetivos diferentes de um manual de instruções sobre como consertar o motor de um avião. O mesmo pode ser dito sobre as mídias utilizadas para veicular as representações dessas narrativas. Sua utilização está atrelada ao seu objetivo, de acordo com qual público tem interesse em atingir e de que maneira.

O termo mídia, de acordo com Ryan (2004), se apresenta com uma definição distinta dependendo da área de estudo que for abordada. Mas de maneira quase convergente, todas as definições apontadas indicam para a mídia como um conduíte, ou mesmo a maneira de transmissão de uma certa ideia.

Uma história, como dito anteriormente, pode ser contada utilizando diversas aproximações narrativas. A flexibilidade da maneira que se apresenta uma história está atrelada à sua mídia.

Ryan (2004) aponta que a composição de um meio tem peso e influência na maneira que uma mensagem pode ser percebida por um interlocutor, potencialmente moldando e alterando seu significado. Em contraponto, discute que o significado de uma mensagem não está completamente preso à modalidade de mídia da obra original. Essas afirmações atestam a fluidez da narrativa em diversas mídias, defendendo que uma mesma história pode ser contada, por exemplo, em um livro e em um filme, mas é natural que ocorram modificações nessa história inerentes à complexidade individual de cada uma de suas distintas mídias.

A maneira que uma mídia altera a proposta narrativa afeta diretamente a maneira que a história é absorvida, e irá alterar também a forma que um interlocutor percebe o que a história pretende passar. A história do épico de aventura “O Hobbit”, de J.R.R. Tolkien, tem uma narrativa no livro que transcorre de maneira ou perspectiva completamente diferente dos filmes de Peter Jackson, porém ambas contam a mesma história.

Cada mídia tem suas vantagens na concepção de uma narrativa, da mesma maneira que também tem seus problemas e limitações, fatores que trazem desafios ao processo de transferência de uma obra de uma mídia para outra, processo esse tradicionalmente referido como adaptação. A maneira que a direção da narrativa é tomada tem direta ligação com o resultado do produto. A adaptação de certas histórias deve ser feita levando em consideração não somente as vantagens e desvantagens da mídia, mas também a expectativa de recepção do público. Um filme adaptado para um jogo pode parecer sem conteúdo, com pouca densidade de detalhes, sendo que um jogo deve manter a atenção dos jogadores por longos períodos de tempo, distribuídos em diversas sessões de jogo. Eem contraste, um longa-metragem de 120 minutos adaptado de um jogo precisa de uma história que caiba nessa limitação de tempo. Isso vindo de um jogo com grande densidade de detalhes narrativos (detalhes estes que não se limitam a história contada expositivamente, mas também a própria ambientação, ritmo, fotografia, trilha sonora e demais detalhes) é complexo e constantemente é motivo de baixa aceitação por parte dos fãs da série. Filmes da série de jogos *Resident Evil*, tem baixo desempenho em avaliações críticas em sites como *Rotten Tomatoes* e *Internet Movie Database (IMDB)*.

A discussão sobre o cabimento e justificativa da validade das adaptações é uma discussão que há muito permeia não somente os diversos fóruns da internet, como também o ambiente acadêmico, sendo fortemente discutida principalmente no campo da literatura e cinema. Thomas Leitch comenta em um de seus artigos sobre o apego a necessidade de fidelidade à obra original: “Como as traduções para um novo idioma, as adaptações sempre revelarão a superioridade de suas fontes, porque quaisquer que sejam suas falhas, os textos originais sempre serão melhores em serem eles mesmos” (Leitch, 2003, p.15). O autor defende que a fidelidade absoluta de uma adaptação é um conceito utópico, e que, por consequência, não é uma maneira justa de avaliar a qualidade de uma obra adaptada.

1.2.4 Papel da narrativa nos jogos digitais

Como definido anteriormente, jogos são atividades lúdicas digitais interativas baseadas na solução de problemas. A conclusão de desafios traz aos jogadores a sensação de divertimento que se busca no ato de jogar. A construção desses desafios faz parte do complexo emaranhado que é o desenvolvimento de jogos.

Ao longo do tempo, conforme o avanço tecnológico abriu novas portas aos desenvolvedores, a inserção de histórias em jogos passou a ter ao seu dispor mais ferramentas para construir suas narrativas em camadas diferentes de complexidade e variedade.

Em jogos, narrativas são utilizadas para apresentar mecânicas ao jogador, para inserir personagens numa trama, para prender a atenção do jogador e até para lembrar o mesmo de salvar seu progresso antes de desligar o jogo. Ernest Adams (2014, p. 154) aponta essas funcionalidades como formalmente definidas, narrativamente definidas, ou ambas, quando fala sobre a construção de jogos de RPG como Dungeons & Dragons.

> Cada jogador é parte daquele sistema, assim como são seus respectivos personagens, o Dungeon-Master, e os diversos elementos do mundo do jogo. Esses componentes podem ser formalmente definidos (uma espada longa que desfere 1d12 pontos de dano), narrativamente definidos (o mago eremita não parece gostar de nós), ou ambos (se conseguirmos convencer o mago a encantar minha espada, ela irá desferir +2 pontos de dano).

O estudo dessas narrativas tem seu propósito na compreensão da interação de um jogo com os seus módulos narrativos, tema que tem sido foco de estudos acadêmicos por anos. Diante da maneira com que se pode enxergar essas interações, duas vertentes de estudos nasceram: a narratologia, derivando de metodologias tradicionais de estudo de narrativas, e a ludologia, que se desenvolveu com a premissa de que jogos devem ser estudados a partir de uma perspectiva introspectiva, partindo de sua mecânica, tendo narrativas como uma parte do estudo, não seu centro. Adiante serão apresentados os pontos de vista das duas vertentes de estudo.

1.2.4.1 Narratologia

Do ponto de vista acadêmico, jogos digitais são alvo de uma grande discussão que busca qual a aproximação ideal para esses estudos. Dentre as linhas de estudo sobre jogos digitais, duas se destacam pela maneira que se contradizem. A rixa entre narratologia e ludologia já é conhecida no meio acadêmico, tendo vários desdobramentos entre congressos e publicações em revistas como a Game Studies.

Como ambas buscam uma maneira de se aproximar dos estudos de jogos, acabam por ter suas aproximações divergidas no que se trata de como devem ser classificados os jogos e suas narrativas. A narratologia vem de uma escola tradicional, assentada em conceitos formados há tempos por diversos acadêmicos e seus estudos. Defendem o posicionamento de que jogos devem se encaixar nos conceitos tradicionais de narrativas e devem ser estudados por suas categorias narratológicas.

Jenkins (2022) apresenta cinco pontos que toma como máximas no meio de estudo sobre a narrativa de jogos:

• “Nem todos os jogos contam histórias”. Alguns jogos se apoiam em estrutura de gameplay experimentais, muito mais (ou exclusivamente) focados na experiência do jogador. Como exemplo, o jogo rítmico Super Hexagon (2012), que desafia os reflexos do jogador para se desviar das paredes em um ambiente bidimensional e abstrato.

• “Diversos jogos têm sim de fato aspirações narrativas”. Jogos que buscam se guiar através de uma narrativa trazem consigo elementos que estão presentes em outras mídias e gêneros narrativos. Space Ace (1983) apresenta em sua versão de arcade animação semelhante àquelas de estúdios como Walt Disney Studios e Warner Brothers.

• “Análises narratológicas não necessitam de ser prescritivas”. Aqui o autor defende que uma metodologia sozinha não seria capaz de explorar todas as maneiras que um jogo possivelmente teria para contar uma história. A maneira com que Star Wars: Dark Forces (1995) apresenta sua narrativa através de caixas de texto e rudimentares linhas de diálogo difere da forma com que faz Myst (1993), por exemplo.

• “A experiência de jogar nunca poderá ser reduzida à experiência de uma história”. Aqui o autor apresenta que uma história por si só não poderia expressar todas as nuances que o ato de jogar envolve. É improvável que a história de um jogo cubra o ato de salvar o progresso do jogo, ou mesmo o simples ato de movimentar o personagem.

• “Se alguns jogos contam histórias, é improvável que contêm elas da mesma maneira que outras mídias”. O ato de adaptar uma história de uma mídia para

> outra sempre vem às custas de alterações, com cortes e/ou adições de conteúdos não inerentes à obra original.

Ao analisar algumas argumentações de outros autores, Jenkins (s.d.) defende que a presença da narrativa em jogos digitais não pode ser tomada universalmente como um aditivo contemplativo, ou mesmo um pano de fundo construído apenas com o objetivo de um contexto marginal ao gameplay. Argumenta que a construção de um ambiente digital está atrelada à sua contextualização de maneira intrínseca.

1.2.4.2 Ludologia

A ludologia apresenta o estudo dos jogos a partir dos mesmos, tendo os jogos como a sua própria área de estudo, de certa maneira isolado e aquém às outras áreas.

Para a comunidade ludologista, a presença de uma narrativa em um jogo digital tem o objetivo de contextualizar o jogador sobre o que está acontecendo à sua frente, como um anexo explicativo, não vital para a compreenção das mecânicas do jogo. Estes autores entendem que, para a análise de jogos, é necessária uma metodologia cunhada desde sua criação com o objetivo de analisar jogos, e não a adaptação de conceitos já estabelecidos reformulados de outra mídia, como defende a narratologia.

> Claro, precisamos de um melhor entendimento dos elementos que jogos compartilham com histórias, como personagens, contexto e eventos. A ludologia não desdenha dessa dimensão dos jogos digitais mas reivindica que não são aglutinadas por uma estrutura narrativa. Mesmo assim, é importante ter em mente que o objetivo final da ludologia não é a tentatica excêntrica de desvendar as imprecisões técnicas do paradigma narrativo. Como numa disciplina formalista, deve focar no entendimento de suas estruturas e elementos - particularmente suas regras - assim como na criação de tipologias de modelos para a explicação de mecânicas de jogos. (Frasca, 2003, p. 01).

Quanto ao escopo, estudos baseados em ludologia costumam estar atrelados desde sua base às mecânicas de um jogo, tendo as mesmas como o centro de importância. Pinheiro

e Branco (2006) defendem que “a análise do ludólogo baseia-se nas relações estabelecidas pelos objetos/funções do jogo e não pelo que remetem enquanto significação”, tendo em vista que aceitam o jogo como uma unidade de interação, onde a construção do mundo virtual interativo se dá por conceitos exclusivos aos jogos, distintos, com mencionado acima, de contextualização narrativa.

Suportando essas afirmações, Frasca (2003) apresenta uma distinção entre representação e simulação, exemplificando que as informações que podem ser contempladas num vídeo de um avião pousando não são as mesmas que seriam contempladas ao se pousar um avião em um simulador. O autor ainda contra-argumenta a perspectiva narratológica ao ver um interação direta com um jogo como uma experiência diferente da sua simples contemplação.

> Isso é o que muitos apoiadores do paradigma narrativo falham em entender: a semiótica sequencial pode ser idêntica, mas uma simulação não pode ser entendida apenas através de seu resultado. Isso é absolutamente evidente a qualquer um que tenha jogado um jogo: a sensação de jogar futebol não pode ser comparada a mesma de se assistir a uma partida (Frasca, 2003, p. 03).

A ludologia, principalmente no que se trata da perspectiva analítica de Gonzalo Frasca, traz consigo um paradigma de separação entre estudos clássicos de obras midiáticas e os estudos de jogos. Propõe um estudo mais segmentado, separando os elementos de composição de um jogo em células que devem ser analisadas de maneira isolada, para que depois suas interações sejam observadas precisamente.

1.2.5 Narrativa do ambiente (environmental storytelling)

Como mencionado anteriormente, o desenvolvimento tecnológico está atrelado à crescente relevância da narrativa nos jogos digitais. Conforme se ampliou a capacidade de processamento gráfico do hardware, a criação de jogos com mais complexidade visual foi viabilizada.

O jogador interage com um jogo através de algum tipo de interface, normalmente na forma de um avatar, ou um personagem jogável. Essa interação é feita com um ambiente virtual, composto por diversas camadas de regras e complexidades peculiares que compõem o universo no qual o jogo foi construído. Esse ambiente, e a maneira que as interações entre o jogo e o jogador acontecem, irão ditar a forma que uma narrativa é apresentada a um jogador.

A narrativa faz parte da dinâmica de interação do jogo com o jogador, levando a ele o contexto histórico, político, social e econômico de um cenário. Apresenta personagens importantes para a trama, atrelando as interações desses personagens com os contextos citados acima, integrando-os na história a ser contada. Através da narrativa o jogador entende o papel que ocupa naquele mundo, podendo observar como as suas ações afetam os fatores que compõem esse mundo.

As interações do jogador com a narrativa podem acontecer de múltiplas maneiras, sendo essas atreladas aos sentidos da visão e audição do jogador. Um diálogo audível pode transmitir a entoação de uma narrativa de uma maneira diferente que um texto corrido descritivo, que também é diferente de uma imagem ou foto. Esse diferencial de interações possibilita que os desenvolvedores carreguem suas obras com detalhes em diversos aspectos da produção. Detalhes estes que irão, quando vistos por cima, muitas vezes serem ignorados ou nem mesmo percebidos. Mas quando examinados com cautela, podem trazer vantagens para o jogador, ampliar conhecimento do mesmo diante da história e do mundo, ou até mesmo mudar a maneira que o jogador se comporta.

Uma dessas interações baseadas em detalhes e elementos pequenos, muitas vezes não óbvios, é o que se chama de Enviromental Storytelling.

“A organização do *plot* se torna uma questão de design da geografia de mundos imaginários, para que obstáculos dificultam e possibilidades que facilitam o movimento do protagonista em direção à resolução” (Jenkins, 2022).

Jenkins (s.d.) ainda explora o conceito de environmental storytelling separando-o em quatro tipos diferentes de integração da narrativa com o ambiente de jogo:

- Espaços Evocativos: classifica dessa forma quando a construção do ambiente de um jogo está embasada na maneira com que relembra e integra elementos de uma história já contada, ou de um universo já estabelecido em outra obra. Muitas vezes esse tipo de ambiente é fruto de uma narrativa trans-midiática, tendo influência de

filmes, livros ou séries, onde todas as obras têm um papel aditivo no universo que têm em comum.

- Histórias atuantes: define neste ponto dois níveis distintos de narrativa, sendo uma em função de objetivo ou conflito e outra em incidentes localizados.
    - Objetivo/conflito: uma construção de narrativa espacial onde a mesma tem o intuito de denotar um objetivo para o jogador, ou mesmo apresentar em si um conflito para ser resolvido.
    - Incidentes localizados: define este tópico também como micronarrativas, onde um evento (ou o conjunto de vários eventos) de curta duração são instituídos à narrativa com o intuito de causar um impacto no jogador.
- Narrativas embutidas: como uma ferramenta de aderessar o conhecimento de um jogador sobre aquilo que joga, esse tipo de construção de narrativa ambiental é definida como sendo a construção onde a informação sobre o jogo em questão está distribuída dentro do mesmo, através de itens espalhados pelo cenário, textos integrados em livro ou cartas, ou mesmo no diálogo de um personagem.
- Narrativas emergentes: definidas como situações e eventos gerados a partir da maneira que o jogador interage com o ambiente à sua volta. Dependendo da construção espacial e mecânica do jogo, esse tipo de interação se aflora de maneira mais expressiva, sendo mais presente em jogos que dão mais liberdade de ação e escolha para o jogador.

O conceito de *environmental storytelling* tem sido explorado por diversos autores, cada um contribuindo com seus pontos de vista dentro das múltiplas disciplinas presentes no âmbito de estudo de jogos.

1.3 Mecânica

Como mencionado ao início deste capítulo, jogos digitais são fruto de uma construção composta por uma pletora de conteúdos multidisciplinares. Jogos tem a característica de que cada projeto é único de sua própria maneira, cada um buscando não só um espaço significativo num mercado mundial notório por ser expressivamente competitivo, mas também buscando assentar sua pegada na história como um título memorável.

Como visto anteriormente, por via de estudos e referenciais já abordados, chega-se à síntese conclusiva de que os jogos podem ser definidos como experiências de entretenimento interativas baseadas em solução de problemas. Até então, foram

abordadas as partes que lidam com os conceitos básicos de um jogo, e também os elementos que compõem as narrativas e a forma como estas se interligam com os jogos. Agora, neste tópico serão tratadas as características técnicas do que faz um jogo ser um jogo.

A compreensão desta parte do desenvolvimento de jogos é importante para este estudo, tendo em vista que o objetivo é compreender o modo como a própria narrativa se articula e se associa às mecânicas nas modalidades de representação dos jogos digitais.

Schell (2019, p.166) define mecânicas como “o cerne do que um jogo realmente é. São interações e relacionamentos que se mantêm quando toda a estética, tecnologia e história são removidas”.

1.3.1 Fun factor - O objetivo é a diversão

Jogos, por vista de como são desenvolvidos para a indústria, têm um objetivo mercadológico de servir como uma interface de entretenimento comercializável. Para que cumpram seu objetivo como ferramenta de entretenimento, precisam provocar divertimento no usuário. Um jogo que não diverte não será jogado, e logo será sumariamente substituído por outro semelhante que se saiu melhor neste aspecto.

Como mencionado por Adams (2014) ,não existe uma fórmula mágica para se garantir o fun-factor. Jogos desenvolvidos por corporações gigantescas podem ser tomados pela crítica e o público como sem graça ou vazios, construídos apenas num ambiente graficamente agradável mas que logo se torna pouco palatável dada a frivolidade do gameplay. De maneira equidistante, jogos simples sem grandes investimentos, originados de equipes pequenas e despretensiosas, podem angariar uma grande base de seguidores a conquistarem o tão desejado espaço no mercado como um produto de sucesso.

Por mais que não exista uma maneira exata de se desenvolver um jogo para ser garantidamente divertido, Adams (2014) defende alguns princípios para manter em mente quando se está à busca da tão estimada diversão:

- Gameplay vem primeiro. Jogos devem ser criados, de seus fundamentos, como uma ferramenta de diversão, jogadores precisam de coisas divertidas para fazer quando estão jogando.

- Se uma feature não funciona, ela não deve pertencer ao jogo.Features que não são lançadas aparentam ao público uma decisão de design, porém, quando são lançadas incompletas passam a impressão de descaso e incompetência por parte da equipe.
- Construa o jogo para o jogador. O jogador deve ser tomado com o centro de toda a atenção de um jogo, tendo as decisões de design sendo tomadas diante de seu ponto de vista.
- Saiba qual o seu público-alvo. Jogos devem ser feitos para grupos específicos. Saber qual grupo será o foco do projeto e saber o que este grupo quer é parte do processo.
- Abstrair e automatizar partes da simulação que não são divertidas. A análise de público irá dar as pistas para essa etapa. Alguns elementos devem ser implementados no jogo e em outros não. Encontrar quais os elementos corretos é um dos desafios.
- Se mantenha leal à sua visão. Se um jogo foi envisionado com um escopo de projeto, não adicione elementos que sejam aquéns à visão original. Esses elementos podem distrair a concepção do jogo, fazendo com que recursos importantes do projeto sejam desperdiçados em features que não irão agregar ao jogo.
- Se esforce para atingir harmonia, elegância e beleza. A falta de perfeição estética não irá denegrir completamente o gameplay de um jogo, mas a ausência dessas qualidades podem reduzir significativamente seu sucesso. Um bom jogo é ainda mais divertido quando se é prazeroso de olhar, escutar e manusear.

Todos estes pontos citados acima são apresentados por Adams (2014), porém, o mesmo ressalta que são pontos importantes para estarem sempre na mente de um game designer, mas que não devem ser tomados como verdades dogmáticas absolutas.

1.3.2 Elementos de mecânicas de jogos

Um jogo pode ser visto como se fosse um carro, tendo suas partes internas como o chassis, motor e parte elétrica como as mecânicas de um jogo. Essas mecânicas são como se fossem as peças do motor de um carro, que sem elas não se chega a lugar algum.

Não existe uma maneira devidamente unificada, precisa e hermeticamente perfeita para se descrever mecânicas de jogos. São componentes que muitas vezes são complexos

demais, e uma nomenclatura dada de maneira absoluta deixaria pontos-cegos, sem poder cobrir efetivamente todas as áreas que podem ser contempladas.

Na tentativa de criar uma categorização que seja útil aos game designers, Schell (2019) apresenta uma taxonomia dividida em sete categorias mecânicas presentes na construção de um jogo digital. Algumas categorias são compostas de medições mais precisas em suas concepções, outras têm uma perspectiva mais abstrata sobre suas supostas "regras" para funcionamento.

1. Espaço. O ambiente do jogo, uma área delimitada pelas três seguintes categorias:
    - Discretas, quando são divididas em células que delimitam o espaço de alguma maneira (como num tabuleiro de xadrez), ou contínuas quando tem um espaço delimitado onde não existe uma divisão física (como uma mesa de sinuca ou um campo de futebol).
    - Devem ser delimitadas, mesmo que aproximadamente por algum tipo de medida (dimensão).
    - Ter áreas delimitadas que podem ou não ser conectadas.

Ainda neste tópico são abordadas outras duas modalidades de espaço:

- Sub-espaços, que são áreas definidas que se aninham dentro da área determinada de outra área maior. Como a parte interna de uma caverna que pode ser acessada por uma entrada na superfície do mapa mundi.
- Espaços com zero dimensões são abordados sobre jogos verbais, como charadas. Schell (2019) defende a ideia de que esse tipo de interação é delimitada entre três espaços, sendo um onde está a resposta (a mente de quem pergunta), o lugar de onde vem a tentativa de resposta (o questionador) e o espaço entre eles seria o ambiente por onde trocam as informações. É um espaço delimitado, porém sem dimensões exatas.

2. Tempo. É um parâmetro que se comporta em jogos sob as mesmas regras que no mundo real, a grande diferença é o fato de que em jogos o tempo pode ser manipulado de acordo com a vontade dos desenvolvedores. Schell (2019) aponta que tempo pode ser definido como:
    - Tempo discreto, conhecido coloquialmente como "turno", é a definição para um tempo específico onde certa função deve ser exercida.
    - Tempo contínuo, o que podemos definir como jogos em"tempo real", onde o estado do jogo não se organiza em etapas definidas.

- Relógios, quando o tempo é usado como um fator limitante absoluto.
- Corridas, quando o tempo é usado em uma unidade de relatividade, onde o jogador deve se basear em outro elemento para medir seu tempo.

3. Objetos. Um jogo tem sempre o seu espaço, ou cenário, populado por diversos objetos que têm relevância para o jogo, seja ela apenas estética ou com o objetivo de executar uma função ativa no jogo.

   Estes objetos costumam ser regrados por atributos. Estes atributos são valores que irão atribuir características ao objeto, de sorte que se alinhe com a sua função dentro de um jogo. Um objeto 3D no formato de uma espada pode ter atributos como peso, capacidade de dano ou comprimento.
4. Ações. Em sua essência, são a lista de coisas que um jogador pode fazer. Podem ser classificadas de duas maneiras:
   - Ações básicas, que são as ações mais simples que um jogador pode tomar. São descritas com poucas palavras e são postas da maneira mais simplista possível.
   - Ações estratégicas, tidas como ações que podem ter diversos níveis de complexidades. São ações tomadas dentro de um jogo utilizando as ações básicas para realizar outras ações.

Neste ponto Schell (2019) também explora a existência de ações emergentes, que nascem das interações das ações com si mesmas, com os objetos e com o ambiente de jogo. Essas ações emergentes são fruto da complexidade de um gameplay e normalmente estão atreladas de maneira direta à liberdade que o jogo dá ao jogador de escolher como jogar.

5. Regras. São a junção de diversas condições para o funcionamento apropriado do jogo. Essas condições podem ser apresentadas como:
   a. Regras operacionais: dizem ao jogador o que ele deve fazer para jogar apropriadamente.
   b. Regras fundamentais: são regras que dizem o que é executado com uma regra operacional, de maneira mais abstrata e objetiva.
   c. Regras comportamentaisc Coloquialmente referidas como “bom espírito esportivo”, são regras que costumam não estar escritas de fato, mas são vistas como necessárias para manter os jogos uma experiência justa e prazerosa para os jogadores.
   d. Regras escritas: podem ser vistas em tutoriais ou manuais de instrução, são as regras que vêm com o jogo. Se apresentam de maneira expositiva e são construídas de forma a utilizar uma metanarrativa para explicar o funcionamento do jogo ou de uma mecânica.

e. Leis: regras que nascem da necessidade de condicionar o comportamento dos jogadores diante do objetivo. Leis nascem como, por exemplo, de uma lista de regras de um campeonato de um certo jogo.
f. Regras oficiais: nascem quando um jogo é jogado com seriedade para que se veja a necessidade de que as leis se tornem regras escritas.
g. Conselhos: são também referidas como “regras de estratégia”, são dicas para ajudar o jogador a jogar melhor o jogo.
h. Regras de casa: são regras criadas por jogadores quando sentem a necessidade de ajustar as regras de um jogo para melhorar suas interações.

Schell (2019) ainda expressa como jogos tem Modos, onde um devido grupo de regras pode mudar para acomodar um estilo alternativo de gameplay. E também indica que a regra mais importante a ser considerada é o objetivo, apontando que o mesmo deve ser concreto, alcançável e recompensante.

6. Perícia. Neste tópico o foco se altera do jogo em si para o jogador e suas habilidades. É apontado que é ideal que seja feita uma lista de todas as perícias que serão necessárias para um jogo em desenvolvimento, as quais podem ser agrupadas em três categorias:

    • Perícias físicas: capacidade de um jogador em manipular um controle, ou suas habilidades relacionadas a um esporte.
    • Perícias mentais: são as habilidades relacionadas à memória, observação e solução de problemas.
    • Perícias sociais: a habilidade de um jogador de ler as ações de um oponente, ou de interagir com o mesmo.

Neste tópico ainda toca-se no assunto sobre perícias emergentes, que são habilidades que os jogadores ganham com o jogo, normalmente na busca de solucionar um problema, ou superar um obstáculo que não necessariamente era planejado pelos designers.

7. Chance. Schell (2019) apresenta de maneira extensa a temática da inserção de aleatoriedade em jogos. Neste ponto discute sobre o quão aleatório um jogo realmente necessita de ser, cuidando para que uma mecânica aleatória não se torne injusta ou frustrante demais para os jogadores. Uma mecânica aleatória tem como risco passar a sensação de falta de controle, sendo que pode sempre existir uma chance de falha, não importando a maneira que jogue.

A maneira que jogos são construídos, do ponto de vista tecnológico, pode ser vista de maneira compartimentada, o que se pode notar pela maneira com que Schell (2019) classifica os elementos básicos das mecânicas de jogos. Essa classificação se provou importante para este estudo, sendo uma base de nomenclaturas para que fosse possível observar como as mecânicas interagem com os elementos narrativos de representação em jogos.

1.4 Ludemas: interação entre mecânicas e narrativas

O foco deste estudo, desde seu início, foi buscar dentro de um corpus seleto de jogos de cunho narrativo o ponto de contato entre a narrativa e as mecânicas. Com o objetivo de entender de forma mais objetiva essas interações, buscou-se algumas ferramentas que viabilizassem esse estudo. Uma delas foi a teoria de Ludemas, desenvolvida por Pinheiro e Branco (2006).

A teoria de Ludemas apresenta de maneira classificativa as interações que um jogo tem com o seu ambiente narrativo, observando cada uma dessas interações em três dimensões:

sistema narrativo (que compreende a contação de história, nosso atual objeto); sistema lúdico (que compreende os vetores, as regras e as mecânicas) e a dimensão tecnológica, que diz respeito às possibilidades e tensionamentos proporcionados pelas diferentes plataformas e tecnologias utilizadas nos jogos digitais (Pinheiro & Branco, 2006, p.258).

Como pode-se observar na Figura 6, as interações entre o sistema lúdico e o sistema narrativo são o que se chama de Ludema, tendo a plataforma tecnológica como seu suporte e limite.

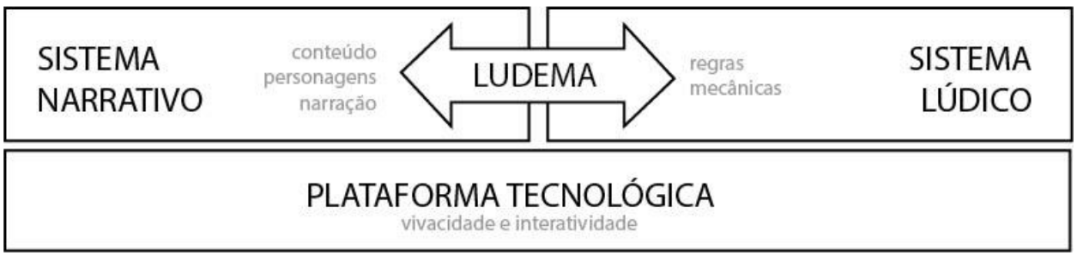

Figura 1.6: Estrutura de jogo de acordo com a teoria de Ludemas.
Fonte: Pinheiro e Branco (2018)

Pinheiro e Branco (2018) definem um ludema como “a unidade mínima de significação de um jogo”. O ludema é identificado através da interação do jogador, quando este reconhece uma proposta do jogo (sistema narrativo), atuando então sobre uma interface de input do jogo (hardware, definido pelos autores como plataforma tecnológica), e então isso afeta o estado de um jogo (sistema lúdico).

Por essa metodologia, os investigadores concluíram a existência de sete ludemas:

- *Ludemas de exploração:* identificado como o momento que um jogador atravessa um ambiente digital em busca de alguma informação. Essa interação de exploração é sempre movida mediante algum objetivo, uma motivação. Há sempre uma força motriz que incentiva o jogador a essa atitude. A interação lúdica é a navegação do ambiente, e a narrativa a atitude inquisitiva por informação.
- *Ludemas de performance física:* quando a capacidade de interação de um jogador é colocada à prova frente a um desafio de um jogo. A coordenação motora, reflexos, resistência, são alguns dos elementos que podem ser explorados neste ludema. Aqui podemos traçar um paralelo com a definição de perícia física apontada por Schell (2019), o que indica que um ludema de performance física acontece quando um jogador utiliza de sua perícia física para superar um obstáculo proposto pelo jogo.
- *Ludemas de performance cognitiva:* quando um jogador utiliza da sua capacidade interpretativa de contextos e lógica para resolver um problema proposto por um jogo. Da mesma maneira, aqui pode-se aplicar o conceito de perícia mental de Schell (2019) e concluir que um ludema de performance cognitiva é evidenciado no uso da perícia mental na solução de um problema.
- *Ludemas estéticos:* ocorre quando jogadores realizam ações em um jogo, que tem como objetivo a apreciação estética. Atuam no espaço de jogo interagindo com objetos no intuito de construir uma experiência mais agradável, que traga a satisfação semelhante a de apreciar uma obra de arte.
- *Ludemas de interface:* quando um jogador se utiliza dos sistema integrados do jogo como ferramenta para alterar os parâmetros e atributos de objetos do jogo (Schell, 2019). Essas alterações são feitas utilizando algum sistema de interface do jogo que modifica o estado do jogo para algo diferente do que era anteriormente.
- *Ludemas da coleta:* quando um jogador interage com o espaço de jogo em busca de objetos que serão utilizados na alteração do estado de jogo. Esse tipo de ludema pode ser o objetivo que move as interações do ludema de exploração, e pode ser a raiz das interações do modelo de interface.

- *Ludemas sociais:* um ludema exclusivo para jogos *multiplayer*, onde as interações com os objetos dispostos no espaço desencadeiam alterações no estado de jogo não só daquele jogador que realizou a ação, como também no estado de jogo de outros jogadores. Para motivos deste estudo, o ludema social não foi explorado, tendo em vista que o corpus de jogos selecionados se limitam a jogos *singleplayer*.

A teoria de ludemas apresentada acima é uma ferramenta que auxilia em análises narratológicas na percepção da maneira que as duas partes (mecânicas e narrativas) interagem entre si e de que maneira afetam o gameplay.

A presença de mais de um ludema por jogo demonstra que existem diversas formas que um mesmo jogo pode trabalhar seus elementos narrativos. Durante a investigação dessa teoria, ao constatar este fato, a mesma foi avaliada como pertinente para compor o corpus teórico deste estudo como uma das ferramentas de classsificação.

Capítulo 2 – Ponto de análise e discussão para os jogos

A metodologia de pesquisa qualitativa foi escolhida para esse estudo levando em consideração que o escopo fechado beneficia uma análise focada nos jogos selecionados. A análise narratológica que foi realizada tem como objetivo estudar a integração dos elementos da história e narrativa com os elementos de gameplay, elencando a maneira que cada um dos títulos lidou com essa integração. Por fim, será feita uma análise com o objetivo de destilar essas interações e destacar como as mesmas interagem com o jogador.

Como ponto de partida na pesquisa, foi considerada a necessidade uma imersão completa em ambientes que fossem coerentes com o objeto de estudo desta tese. Dessa forma, utilizando a década de 2010 como fator limitante para a pesquisa, foram selecionados quatro jogos para fazer parte de uma análise narratológica paralela sobre como a narrativa interage e altera os pontos de gameplay. O período temporal foi selecionado com o objetivo de evitar que fatores de jogabilidade fossem alterados por limitações tecnológicas.

Outro fator importante a ser ressaltado é sobre o teor das narrativas apresentadas em cada um dos títulos. Tendo em mente a análise narratológica intencionada, se viu uma necessidade fulcral na escolha de títulos que fossem apropriados para o estudo. Como defendido por Hélia Vannucchi (2010, p. 03), quando fala sobre narrativas como um elemento do gameplay,

> [...] a importância da narrativa variará conforme um jogo apresente ou não um mundo ficcional e de acordo com a importância desse mundo ficcional para o entendimento do jogo e imersão do jogador dentro do ambiente desenhado por este, como base para o desenvolvimento do jogo.

Para garantir a maior quantidade possível de material a ser analisado para essa pesquisa, foram selecionados títulos que têm mundos fictícios mais arrojados, para que

possibilitem um foco de estudo com maior probabilidade de pontos distintos a serem observados e percebidos.

Os títulos selecionados foram escolhidos com o objetivo de analisar a maior quantidade de mecânicas diferentes oferecidas pelo mercado. Sendo assim, os jogos selecionados diferem consistentemente entre si em temática, narrativa e gameplay. São eles: Deponia (2012); Ori and the Blind Forest (2015); Hellblade: Senua's Sacrifice (2017); Star Wars: Jedi Fallen Order (2019).

A análise feita em cima dos jogos apresentados teve como objetivo elencar três pontos importantes:

- Estilo de gameplay: A forma como o jogo é jogado de fato. Análise das mecânicas como um todo e classificação do gênero dos jogos. Como referencial sobre o que exatamente analisar nesse aspecto foi utilizada a análise formal de primitivos, metodologia apresentada por Lankosky e Björk (2015). A análise de primitivos detém como objetivo observar de maneira qualitativa as características de um jogo, de modo que essas possam ser anatomicamente definidas e apontadas com precisão. Os autores definem como primitivos as unidades mais básicas que compõem um jogo, onde as suas regras de existência e valores definem o que definem como estado de jogo. O estado de jogo define a situação atual de um jogo dado devido um momento específico no jogo.

São apontados como primitivos os seguintes itens:

- Componentes: Entidades de jogo que podem ser controladas pelo jogador ou pelo sistema do jogo, como o avatar do protagonista, inimigos ou o cenário.
- Ações: Operações que alteram o estado de jogo. Essas podem ser executadas pelo jogador, pelos componentes ou pelo sistema.
- Objetivos: Descrição geral de condições definidas como determinantes para o estado de jogo. Tomadas normalmente como pré-requisitos para vitória ou progressão.

- Elementos de narrativa: Um resumo simples da história do jogo, junto de uma análise sobre a linearidade das narrativas em questão, explorando o conceito de espaços evocativos, histórias atuantes, narrativas embutidas e emergentes apresentadas por Jenkins (2004).

- Formas de inserção narrativa no gameplay: Uma intersecção dos dois tópicos acima, buscou-se elencar a maneira que os desenvolvedores encontraram de inserir

diversos tipos de narrativas dentro dos sistemas dos jogos selecionados como corpus de estudo. Como ela está entremeada nas mecânicas e de que forma ela leva informações importantes aos jogadores. Essas observações analíticas foram construídas com o intuito de seguir os conceitos de Ludemas desenvolvidos por Pinheiro e Branco (2018).

Capítulo 3 - Análise dos Jogos

3.1 Deponia (2012)

Desenvolvido pela empresa Daedelic Entertainment e publicado em 2012 com ports do jogo para todas as plataformas de desktop e console, tendo seu lançamento inicial para Windows, na Alemanha, em 27 de janeiro de 2012.

3.1.1 Estilo de Gameplay

Deponia é um *point and click* clássico, com inspirações claras em títulos aclamados como *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle* (1993) e *Full Throttle* (1995). Inspirações essas que, não se limitam somente a suas mecânicas, mas também na maneira bem-humorada de contar sua história. Jogos desse gênero são completamente dependentes da história que tem para contar, utilizando a mesma como mecanismo para manter a atenção do jogador. A história se desenvolve conforme o jogador desvenda os segredos apresentados nas telas que compõem a aventura, condicionando o jogador a resolver seus quebra-cabeças para saber o que vai acontecer depois.

Os desafios apresentados pelo jogo são resolvidos normalmente coletando itens, combinando-os e levando-os para pontos do mapa que possam ser utilizados para realizar alguma função. A interação com personagens que habitam o cenário também é uma maneira de progredir nesse estilo de jogo, sendo que constantemente terão informações relevantes para apresentar ao jogador. Como exemplo, em *Day of the Tentacle*, em certo ponto da narrativa, o jogador se encontra com um de seus três personagens presos na copa de uma árvore, após uma viagem acidental pelo tempo. Para conseguir se livrar da árvore, o jogador precisa utilizar o personagem que está no passado colonial para convencer George Washington a demonstrar como se derruba uma árvore, libertando seu companheiro no futuro.

3.1.1.1 Análise de primitivos de Deponia

Tabela 3.1:

Listagem de primitivos de Deponia

COMPONENTES	AÇÕES DE COMPONENTES
Rufus	Personagem jogável, principal interação do jogador para navegação do terreno, sendo o canal de interação do jogador com o mundo do jogo. Rufus dispões de um inventário que armazena itens que podem ser carregados.
Personagens não-jogáveis (NPC)	Elementos importantes do jogo, sendo que o mesmo é em grande parte movido pela narrativa que estes personagens fazem parte, os NPCs[1] interagem verbal e fisicamente com Rufus.
Objetos de cenário interagíveis	Artefatos com os quais o jogador interage e que motivam as suas ações subsequentes, como abrir uma porta quando se puxa uma alavanca. Esses artefatos não podem ser carregados para outros lugares.
Objetos de cenário carregáveis	Artefatos que podem ser interagidos, mas que não realizam uma função sozinhos. Precisam ser levados a outras localizações, combinados com outros artefatos, ou ambos.

Fonte: o autor

Os objetivos em Deponia são dispostos em ciclos que se repetem até o fim do jogo. A construção do fluxo de fases do jogo é completamente linear, ou seja, o jogo não tem objetivos opcionais, sendo que todos os objetivos devem ser cumpridos para que o jogador avance para a próxima etapa.

As fases sempre se iniciam com uma cena animada (cutscene) contextualizando a presença do jogador no local e, então, é iniciada uma nova fase. Para avançar para o

[1] Non-Player Character: Terminologia utilizada para definir personagens não jogáveis em jogos digitais.

próximo nível o jogador deve concluir todos os objetivos secundários daquela fase sendo, então, introduzido-o à uma cutscene que o levará a uma fase subsequente. Este fluxo segue sem alterações até o encerramento do jogo, que ocorre com uma cutscene.

Pode-se considerar Demonia como um jogo point-and-click onde o objetivo principal consiste em resolver os diversos puzzles do jogo. A solução desses puzzles pode ser definida como a principal condição de vitória desse jogo.

3.1.2 Elementos de Narrativa

O jogo conta uma história sobre um mundo marginalizado, segregado por uma divisão geográfica praticamente intransponível. Deponia é um ferro-velho em escala planetária, completamente tomado por pilhas e mais pilhas de material descartado ao longo de décadas. Nesse mundo não se vê o chão, apenas o lixo sedimentado em suas infindáveis camadas de resíduos e refugos.

Os habitantes desse lugar vivem sem leis, mas se organizaram em uma nova sociedade altamente burocrática. O conformismo dos personagens com sua situação é uma das diversas metáforas para a maneira como o jogo insiste, por diversas vezes, em apresentar paralelos entre comportamento e filosofia. O protagonista, Rufus, tomado pela cidade toda como um deviante, é o único que, eventualmente, consegue sair de Deponia.

Uma gigantesca cidade nomeada Elysium flutua nos céus orbitando o grande aterro à céu aberto que é Deponia. Essa cidade, que aos olhos dos habitantes de Deponia é apenas um longínquo ponto no céu, é considerada um objeto de absoluto desejo. A distância entre deponianos e elysianos não é apenas física, mas cultural e folclórica.

Em Deponia, é discutido diversas vezes que em Elysium tudo é perfeito, que a comida é farta e disponível a todos e de graça. Dizem que lá não existe trabalho e todos podem fazer o que bem entender o dia todo sem se preocupar com sustento, ou como no caso dos deponianos, sobrevivência. Em contraste com essas crendices populares, é mostrado no jogo que a população de Elysium passou por uma lavagem cerebral feita por grandes corporações em conjunto com o governo. Grande parte dos seus habitantes não tem ciência de que existem pessoas que ainda vivem em Deponia. O acesso ao planeta é limitado a grupos militares e, para garantir essa limitação é difundida a mentira de que a atmosfera de Deponia é tóxica, impossibilitando a vida.

O protagonista da história que acompanhamos neste universo, como mencionado anteriormente, é um pária de sua sociedade, uma ovelha negra. Abandonado pelo pai aos 8 anos de idade, Rufus é deixado órfão em Deponia onde cresceu da melhor maneira que encontrou, sempre tendo o sonho de alcançar Elysium para reencontrar seu progenitor. Rufus tem memórias reprimidas dessa relação inexistente, pois seu abandono é justificado pelo mesmo como uma busca por um bem maior. Considerando esse pai como um herói, mesmo tendo sofrido por conta das atitudes dele, Rufus fala de seu pai é claramente uma maneira dele evitar de enfrentar a verdade de frente, preferindo ver o lado de seu pai e enxergar a vida pelo lado bom. Novamente, um comportamento deviante do humor e atitude geral dos habitantes de Deponia, que costumam lidar com a vida de maneira pessimista e conformista.

A construção dos modais de narrativa de Deponia se posicionam com uma história que é representada de maneira linear embutida (Jenkins, 2022) no que se trata dos acontecimentos factuais do jogo. O modo como se lida com a distribuição dos acontecimentos no jogo, utilizam-se de um gerenciamento espacial levando em consideração onde está cada personagem e que diálogo Rufus terá com ele naquele local, naquele determinado momento do jogo. O meio pelo qual o jogador acessa esses pontos de interação podem ser vistos como um momento em que a narrativa emergente se faz presente, mas nesse aspecto o jogo se mostra realmente limitado, em parte pela forma como a história se dispõe de maneira linear com acontecimentos pré-definidos, mas também pelo próprio gameplay desse tipo de jogo.

Quando Rufus interage com um dos personagens que populam os diversos cenários do jogo, seus diálogos são pré-definidos e as interações mecânicas, que estão disponíveis ao jogador, são limitadas àquelas que irão causar alguma consequência no jogo. Quando um personagem pede para o jogador apresentar o item X e o jogador apresenta o item Y, isso não altera a história.

3.1.3 Formas de Inserção Narrativa no Gameplay

Seguindo os modelos tradicionais de jogos *point and click*, Deponia dispõe de diversas telas ilustradas para compor o seu cenário. O personagem jogável (Rufus) interage com esse ambiente, podendo transitar nas suas diversas áreas. Pinheiro e Branco (2018) denominam esse tipo de interação como o Ludema de Exploração. Uma das diversas maneiras que o jogo utilizou para apresentar ao jogador mais informações sobre o

ambiente a sua volta, foi dando ao protagonista a função de poder comentar sobre muitos elementos do cenário. Por mais curtos que sejam esses comentários, cada um deles agrega um pouco mais de profundidade à narrativa do jogo.

Figura 3.7: Loja da personagem Toni, ex-namorada de Rufus.
Fonte: https://deponia.fandom.com/wiki/Toni%27s_Shop?file=Toni%2527s_Shop.png

Tudo no jogo pode ter interação. Rufus tem comentários que auxiliam o jogador no sentido de compor a narrativa ou apenas para fazer uma piada. Essa interação entre protagonista e jogador ocorre através de falas que, marginalmente, quebram a quarta parede do jogo e que são elementos que inscrevem este no âmbito do Ludema da Performance Cognitiva.

O cenário de Deponia é extremamente rico e detalhado. O jogo é ambientado em um planeta formado por uma quantidade grandiosa de acúmulo de lixo, onde uma população inteira despeja seus dejetos que se acumulam em colossais pilhas de entulho, construindo uma paisagem distópica que faz um paralelo claro com o mundo real. Essa ambientação abriu portas para que os desenvolvedores pudessem construir um jogo onde o cenário é composto por uma infinidade de itens diversos espalhados para todos os lado.

As habitações dos personagens têm muitos elementos ajudam a compor a sua personalidade e dão uma ideia da histórias ocorridas anteriormente aos eventos pertencentes ao jogo. Cabe destacar que, no início deste jogo, uma cena interessante

transcorre entre o protagonista e a porta do quarto de Toni, sua colega de apartamento, onde Rufus, desobedecendo os avisos de uma placa, tenta entrar e é surpreendido por uma guilhotina que, por muito pouco, não o atinge em cheio.

Figura 3.8: Guilhotina no quarto de Toni.
Fonte: Screenshot tirado pelo autor do jogo Deponia (2012)

Essa cena diz muito sobre a relação dos dois personagens que claramente é conturbada por eventos que decorreram no passado recente. A presença desta armadilha mostra que Rufus já entrou no quarto de Toni em outras ocasiões, o que a levou a essa medida extrema para impedir novas tentativas. Mostra, também, que Toni não tem a menor preocupação com o bem-estar de Rufus, se dispondo a comprometer a saúde dele em troca de privacidade.

Pode-se argumentar que, se levada em consideração a riqueza estética do jogo que foi inteiramente ilustrado e animado à mão, junto da trilha sonora original e o exímio trabalho dos dubladores que trazem os personagens à vida, Deponia também se encaixa no Ludema Estético, sendo que em sua concepção os elementos artísticos foram tomados com seriedade e colocados como alta prioridade. Esse cuidado é principalmente notável nas sequências animadas do jogo que são exibidas entre as fases, que tem claras inspirações em desenhos animados da Warner Bros.

O jogo, por diversas vezes, utiliza de metáforas para expressar ideias que complementam a narrativa, de forma que ela vai sendo composta aos poucos. Essa construção é utilizada

como uma maneira de apresentar a história ao jogador de maneira progressiva, num mundo onde o planeta se transformou em um lixão, uma cidade nas nuvens foi construída e batizada de Elysium. Elysium é uma palavra em latim, que vem do grego Elysion, que significa “lugar de descanso após a morte daqueles que são santos”.

Em certo ponto da história, um grande elevador dourado que conecta Deponia à Elysium é encontrado. Esse elevador é utilizado algumas vezes como uma metáfora para a ascensão para uma nova vida, como caminho para dignidade (ou santidade se tomarmos o significado original de Elysium) e como uma maneira de passar a ser visto como ser humano e não apenas parte do lixo. Outro ponto de referência à suposta santidade de Elysium, é quando Rufus conhece seu novo interesse romântico, Goal, e a indaga perguntando se ela seria um anjo que veio dos céus.

Com a construção rica do cenário, os desenvolvedores inseriram no jogo várias maneiras pelas quais o jogador pode aprender sobre a história do mundo de Deponia, desde pontos onde personagens conversam entre si comentando sobre o mundo à sua volta, até iluminuras e vitrais que podem ser encontrados da estação de onde sai o elevador. A construção dessa estação é feita para ser semelhante a uma catedral, dando a entender que aquele lugar é um ambiente sagrado e, através dele, os habitantes irão encontrar sua salvação acessando Elysium.

Figura 3.9: Elysium flutuando nos céus de Deponia.
Fonte: https://deponia.fandom.com/wiki/Elysium?file=Elysium.jpg

Mesmo se tratando de um jogo, a maneira que as coisas acontecem em Deponia, ainda são muito contemplativas, utilizando da clássica exposição para apresentar as

informações de maneira mais direta para o jogador. O jogo se apoia constantemente em sequências animadas que impõem acontecimentos ao jogador, sendo estes pré-determinados e independentes da capacidade de tomada de decisões do mesmo, e considerando que essa história tem um único desfecho.

A maneira que as mecânicas do jogo interagem e se integram com a história e narrativa faz Deponia parecer uma experiência simples, porém uma parte considerável de sua jogabilidade está atrelada à capacidade do jogador de solucionar problemas. Essa capacidade dá ao jogador a continuidade do jogo, através de uma progressão linear da narrativa, trazendo recompensas nos elementos da história a serem descobertos.

3.2 Ori and the Blind Forest (2015)

Jogo desenvolvido pela empresa Moon Studios e publicado pela Microsoft Studios, teve seu lançamento inicial no dia 11 de março de 2015, para Windows e Xbox One. Em setembro de 2019, uma versão do jogo foi lançada para Nintendo Switch.

3.2.1 Estilo de Gameplay

Ori and the Blind Forest é um título que pertence aos gêneros de plataforma e aventura, além de ser considerado um *metroidvania*[2]. O jogo tem um sistema de movimentação e controle aclamado pela crítica e pelos fãs, um dos destaques é o atravessar do terreno proposto e que faz parte dos desafios e da diversão.

O jogo tem uma progressão atrelada à exploração do mapa, que vai recompensar o jogador com pontos que podem ser utilizados para adquirir novas habilidades, que por sua vez, possibilitará o acesso às novas partes do mapa. A compreensão de como este mapa funciona é um dos desafios d o jogo, não sendo necessário explorá-lo em sua totalidade para concluir o jogo, mas ao fazer será oportunizado certas recompensas, somando-se mais pontos para as habilidades, deixando o personagem mais forte e preparado para enfrentar os perigos da floresta.

2. Definição coloquial utilizada pela comunidade de jogadores para definir um subgênero de jogos com mecânicas semelhantes aos títulos originais das séries Metroid e Castlevania.

3.2.1.1 Análise de primitivos de Ori and The Blind Forest

Tabela 3.2:

Listagem de primitivos de Ori and the Blind Forest.

COMPONENTES	AÇÕES DE COMPONENTES
Ori	Personagem jogável. Meio direto de interação do jogador com o ambiente do jogo. Através dele o jogador pode atravessar o mapa e executar as funções necessárias para o cumprimento dos objetivos do jogo. Esse personagem é regido por dois parâmetros que controlam seu poder, sendo eles sua vida e seu poder mágico. Ambos podem ser ampliados ao longo do jogo.
Sein	Personagem de apoio que segue o protagonista pela história. Sein é a fonte dos poderes mágicos do personagem jogável, poderes estes que se ampliam ao longo do jogo conforme o jogador libera novas mecânicas e upgrades.
Inimigos	São parte das adversidades presentes no jogo. Cada inimigo está atrelado às diferentes mecânicas que são descobertas ao longo do jogo, cada um tendo uma maneira ideal de ser derrotado que o jogador irá aprender ao atravessar as áreas do jogo.
Obstáculos intransponíveis	Integrados no cenário, restringem e condicionam as ações e movimentações do personagem jogável. São compostos basicamente de plataformas e paredes, que independentemente do estado do jogo, vão manter sua configuração.
Obstáculos nocivos	São obstáculos que também são intransponíveis, porém oferecem um risco para a saúde do personagem jogável. Alguns exemplos são arbustos de espinhos, corpos de água profundos demais que trazem o risco de afogamento, e lava quente que pode queimar o protagonista.
Obstáculos efêmeros	Alguns obstáculos se mantêm intransponíveis até que certos pré-requisitos (objetivos) sejam alcançados. Quando alcançados, esses obstáculos deixam de existir no jogo, liberando o caminho para que o personagem jogável possa navegar para uma nova área. Alguns exemplos são portas abertas através de alavancas ou obstáculos explosivos que devem ser detonados com um ataque.
Mapa de navegação	Esse mapa está disponível ao jogador desde o início do jogo e tem como objetivo auxiliá-lo a ver com clareza quais são seus próximos objetivos. O mapa não inicia o jogo completo, deve ser desbravado ao longo do jogo através de exploração.

Fonte: o autor

O principal objetivo em Ori and the Blind Forest é restaurar o balanço da floresta de Nibel, trazendo de volta a luz da Spirit Tree. Para realizar essa tarefa, o personagem tem três objetivos secundários obrigatórios para poder recuperar os denominados Elements of Light:

- Recuperar o Element of Water que está no cerne da Ginso Tree
- Recuperar o Element of Air que está escondido nas profundezas das Forlorn Ruins
- Recuperar o Element of Warmth que foi preso no centro do vulcão Mount Horu

Podem ser definidos como objetivos não obrigatórios do jogo a exploração completa do mapa e a coleção de todos os itens que aumentam o poder mágico e a saúde do jogador.

Sendo um jogo classificado como um *metroidvania*, Ori and the Blind Forest apresenta um objetivo clássico desse tipo de jogo que é manter o recurso de vida do personagem jogável, em um estado positivo para que o mesmo sobreviva aos perigos da floresta de Nibel. Com essa observação, pode-se definir que uma das condições de vitória do jogo é manter o personagem jogável vivo.

3.2.2 Elementos de Narrativa

O mundo onde se passa o jogo é uma grande floresta chamada Nibel, repleta de elementos de fantasia. Ali, diversas criaturas vivem em harmonia, vigiadas e protegidas pela Spirit Tree, uma gigantesca árvore mágica que habita o coração da floresta.

Certa noite, em meio a uma tempestade severa, uma das folhas da grande árvore se destaca de seus galhos e é carregada para longe pelo vento. No local onde esta pequena folha pousa, suas características mágicas dão à luz a uma pequena criatura, nomeada Ori. Essa pequena criatura é encontrada por outra, que se chama Nara, que a adota como seu filho. Ambos vivem juntos em e paz por um tempo, até que um cataclisma ocorre, tendo seu epicentro na grande árvore no centro da floresta.

A árvore, em uma tentativa desesperada de se reunir com seus filhos perdidos na tempestade, gerou uma enorme onda de energia que consumiu a floresta, destruindo-a quase que por completo. Após, seguiu-se uma época de escassez que atingiu toda a floresta, provocando a morte de muitas árvores, rios secaram e o frio intenso assentando sobre o que agora era apenas uma enorme desolação. Naru luta pela sua sobrevivência

incansavelmente, todo os dias para trazer alimento para sua casa, mas vem a falecer de inanição.

A morte de Naru leva Ori para o coração da floresta, em segue em busca de respostas, entra em contato com as últimas fagulhas de energia da floresta, conhece uma fada chamada de Sein e descobre que uma vil corrupção tomou conta da floresta, distorcendo os comportamentos de animais e transformando-a em um lugar perigoso e hostil. Sein incumbe Ori a tarefa de restaurar a luz da Spirit Tree e, assim, trazer o balanço de volta a floresta, libertando-a da corrupção as luzes dos três elementos da água, vento e calor.

Um narrador onisciente e onipresente acompanha o jogador, narrando alguns pontos chave da história, conforme a mesma acontece. Este narrador fala em uma língua desconhecida e a tradução aparece na tela no idioma escolhido pelo jogador. A narração sempre é feita em um tom ominoso, utilizando em descrições que soam enigmáticas, adicionando ao clima mágico e misterioso do jogo.

Figura 3.10: Exêmplo da inserção do narrador no gameplay.
Fonte: https://medium.com/@mechivalle/ori-and-the-blind-forest-e1ce58f3a876

A parte mais expositiva dos diálogos apresentados no jogo são as interações de Sein e Ori. O texto é construído de forma que Sein esteja tematicamente falando com Ori, mas que, as mensagens conferidas, tenham como propósito o de auxiliar o jogador com orientações de objetivo ou com dicas de como ultrapassar certos obstáculos.

Mesmo com ferramentas de exposição, parte considerável da história do jogo é contada apenas através da interação física entre personagens, sem diálogo ou narração expositiva. A interação de personagens no universo do jogo é apenas feita através de expressões faciais e gestos. Essa interação traz uma complexidade narrativa que remete aos mais simples conceitos de interação e comunicação, fazendo deste um jogo mais abrangente na transmissão de sua mensagem e história.

O jogo exerce pouca exposição, e deixa muito para ser visto e não dito. Boa parte da construção ambiental é gerada através da coloração do cenário associado à movimentos de luz e sombra empregado. A história apresentada está relacionada a uma série de acontecimentos que podem ser resumidos em um curto texto, porém essas representações estão espaçadas por longos períodos de gameplay. A principal narrativa no jogo se mantém completamente embutida por definição (Salen & Zimmerman; 2004), porém tem um grande aspecto emergente no que se trata da maneira que o jogador irá lidar com a navegação do mapa, que ação irá priorizar ou mesmo quais habilidade de Ori irá aprimorar primeiro.

A construção da narrativa neste título está profundamente atrelada ao environmental storytelling empregado no jogo. Como dito anteriormente, o jogo utiliza largamente a sua estética entrelaçada como uma ferramenta na contação de sua história. Pontos do mapa que são afetados pela escuridão mudam para uma tonalidade muito diferente da apresentada nas cenas iniciais, onde pode-se ver um panorama de Nibel. Antes de Ori libertar o elemento da água, corpos de água espalhados pelo jogo são contaminados com uma substância tóxica nociva ao personagem jogável, levando o jogado à conclusão de que precisa limpar as águas e, além disso, auxilia a guiá-lo para a área correta do mapa, sem precisar apontar numa direção exata, sendo que as seguintes áreas do jogo ficam depois das águas que só podem ser atravessadas depois que estas estejam purificadas.

3.2.3 Formas de Inserção Narrativa no Gameplay

A história do jogo se desdobra conforme se progride na exploração do ambiente. Grande parte dos detalhes dos acontecimentos da calamidade proveniente de Spirit Tree, podem ser vistos espalhados pelos diversos ambientes que o jogador atravessa na sua jornada. Muito elementos da floresta jazem em chamas, apatia, frio, ou absoluta escuridão. A forma de distribuir e organizar a progressão das áreas do mapa é completamente construída utilizando o próprio ambiente do jogo. Retomando o já mencionado Ludema

da Exploração, o jogo guia o personagem para os pontos corretos do mapa utilizando-se de obstáculos efêmeros que dependem de habilidades específicas para serem superados. Atrelado às técnicas de enviromental storytelling, o jogador pode ter uma noção de qual tipo de habilidade é necessária para atravessar certa área, ou mesmo conseguir derrotar um inimigo específico. Além disso, considerando um conjunto da navegação, o jogo apresenta um mapa que orienta o jogador sobre as áreas que já visitou, assim ele sempre tem ciência sobre quais áreas ainda podem ser exploradas.

Ainda, falando sobre a construção do ambiente e do mapa, é notável, também, a presença do Ludema da Coleta, sendo que o jogador tem a capacidade de buscar por itens que ampliem seu poder mágico e sua vida. Itens estes que estão espalhados pelo mapa do jogo, normalmente posicionados em áreas após algum desafio de plataforma, inimigo forte ou escondido no outro lado de algum quebra-cabeças complexo, para servir de recompensa para o jogador. Essa relação também se relaciona em proximidade ao Ludema da Performance Cognitiva, logo que exige que o jogador utilize de suas capacidades de raciocínio lógico para superar os obstáculos propostos.

Nesse ponto de exploração e busca por novas áreas no vasto mapa do jogo é que as narrativas emergentes se apresentam com mais frequência. Nesses períodos onde o gameplay é o foco do jogador, esse tipo de interação narrativa com o ambiente tem mais espaço para crescer dada a sua natureza não determinística. As ações e interações do jogador, levando em consideração seu estilo, nível de habilidade e familiaridade com o jogo em si, são variáveis que irão gerar diversas flexões das narrativas emergentes.

Anexada à exploração de mapas em jogos do gênero metroidvania está sempre a progressão do personagem. Conforme explora mais e mais o mapa, supera obstáculos, resolve quebra-cabeças e derrota inimigos. O jogador é introduzido aos recursos que pode aplicar no seu personagem para que evolua o nível de poder. Essa relação é classificada por Pinheiro e Branco (2018) como o Ludema da Interface, onde o jogador altera o status de algum elemento do jogo, dessa forma alterando o gameplay.

Tendo em mente toda a progressão até então descrita, desde a navegação do terreno, solução de quebra-cabeças, exploração de novas áreas do mapa, temos por fim a temática sobre o combate no jogo, que está intimamente conectado com o Ludema da Performance Física. Ori and the Blind Forest é um jogo construído para ter um balanço de desafios de plataforma e combate, que muitas vezes surgem associados, como na cena do jogo onde Ori, que recupera o elemento da água e deve, em seguida, fugir para o topo

da árvore oca abrigando-se de uma enorme torrente de água. Nesse ponto do jogo, projéteis disparados por inimigos devem ser utilizados com a habilidade de deflexão de Ori, para que o jogador ganhe a maior quantidade de distância vertical possível da violenta torrente de água que o persegue. Esse ponto do jogo testa todas as habilidades de plataforma e combate que o jogo ensinou ao jogador até o momento, sendo, até então, o desafio de plataforma mais complexo apresentado.

Por fim, algo que pode ser encontrado em qualquer crítica sobre Ori and the Blind Forest é a qualidade de sua arte, principalmente no que se trata da texturização de seus ambientes. Um jogo claramente construído propositalmente com o intuito de se aderir ao Ludema Estético, atraindo muitos fãs pela sua proposta visual e qualidade de execução.

3.3 Hellblade: Senua's Sacrifice (2017)

Jogo desenvolvido e publicado pela empresa Ninja Theory, foi lançado inicialmente para Windows e Playstation 4 em 8 de agosto de 2017. Lançamentos subsequentes em outras plataformas de console foram realizados, com a mais recente sendo para Xbox Series X/S em 2021.

3.3.1 Estilo de Gameplay

Hellblade é um jogo singular, seu gameplay envolve um conjunto simples de câmera em terceira pessoa, somado à um conjunto de combates de ação voltado ao timing, defesa e contra-ataque, tradicional do gênero ação/aventura da década de 2010.

O título traz grandes influências de enquadramentos cinematográficos para sua execução. A câmera do jogo é um aspecto de gameplay tão importante quanto o sistema de movimentação e combate. Ela é utilizada como orientação de direcionamento para o jogador, se comportando de maneira dinâmica conforme o que acontece no ambiente. O posicionamento da câmera trás ao jogo peso e realça a profundidade dos acontecimentos que englobam a vida da protagonista. Os enquadramentos situacionais, como quando o jogador acessa uma nova área ampla a câmera se desloca para dar ao jogar uma visão panorâmica, colocam elementos importantes em foco, o que contribui não somente à complexidade narrativa, bem como tem uma função concreta mecânica de guiar o

jogador na sua jornada. Essas funções mecânicas dos enquadramentos serão discutidas no tópico seguinte.[

Figura 3.11: Senua enfrenta Valravn, um dos chefes do jogo.
Fonte: https://adrenaline.com.br/noticias/v/72042/hellblade-senuas-sacrifice-recebe-ray-tracing-nvidia-dlss-e-amd-fsr-no-pc

3.3.1.1 Análise de primitivos de Hellblade: Senua's Sacrifice

Tabela 3.3:

Listagem de primitivos de Hellblade: Senua's Sacrifice.

COMPONENTES	AÇÕES DE COMPONENTES
Senua	Protagonista da história, é o avatar do jogador. É a principal maneira de interação do jogador com o ambiente do jogo.
Vozes na mente de Senua	Um artifício narrativo que em grande parte apenas interage com o jogador com o intuito de ser parte da narrativa, porém em certos pontos do jogo exercem a função de indicar caminhos e alertar o jogador de riscos iminentes.
Tocha	Em alguns pontos do jogo Senua utiliza uma tocha para se guiar na escuridão, e ocasionalmente usa a mesma para acender brazeiros e tochas montadas em paredes.
Espada	Arma utilizada para se defender de inimigos e derrotar os chefes do jogo.

Gramr	Espada lendária forjada por Odin e utilizada pelo herói Sigmund para matar o dragão Fafnir. É atribuída a Senua a tarefa de reforjar a espada. A mecânica de Gramr é praticamente igual a da espada que Senua carrega no início do jogo, tendo um ataque especial que causa mais dano nos inimigos.

Fonte: o autor

Hellblade: Senua's Sacrifice apresenta uma narrativa linear que coloca o jogador num caminho claramente definido, tem um objetivo principal que é levar a cabeça de Dillion até Hela e implorar para que possa trazê-lo de volta à vida.

Depois de alcançar Hela uma primeira vez, Senua deve completar os desafios de Odin e reforjar a espada Gramr, para tentar derrotar Hela novamente. Esse segundo arco do jogo pode ser classificado como o segundo objetivo obrigatório.

A sobrevivência de Senua até o fim do jogo é o principal objetivo e para atingi-lo, o jogador deve, não apenas se atentar a saúde física da personagem, como, também, lidar com a sua sanidade mental que pode se desgastar ao longo do jogo.

3.3.2 Elementos de Narrativa

No início de Hellblade: Senua's Sacrifice é apresentado um universo misterioso, com diversos elementos folclóricos que compõem a cultura celta e viking. O jogo segue a jornada de Senua, uma mulher celta que veio a uma terra longínqua na esperança de reencontrar seu parceiro Dillion e curar a sua escuridão interior.

Senua sofre de esquizofrenia, psicose e estresse pós-traumático, todos males que afetam a sua percepção de mundo e dificultam o julgamento entre o que é ou não fato real. A percepção de realidade faz parte, não apenas da maneira que interagimos com nosso mundo através dos cinco sentidos (tato, paladar, visão, audição e olfato), mas também está atrelada à cultura que um indivíduo está inserido, contexto social, econômico e afetivo. Dessa forma, a maneira que estes elementos que compõem a psique humana são abordados no jogo em contraste à cultura da protagonista. O jogo leva o jogador à uma aventura onde o objetivo é encontrar um desfecho satisfatório para os anseios de Senua. Os males que atormentam sua mente, fazendo parte consistente da construção de

personalidade do personagem, são arquitetados como parte de sua cultura, se materializando à sua frente como monstruosidades presentes em seu folclore.

A maneira que interage com essas visões, tendo em vista novamente o contexto cultural, é a forma que o jogo conta sua história, levando o jogador por diversos pontos em um mapa onde a personagem passa por desafios propostos por criaturas mitológicas do folclore celta. Cada uma delas representa um dos anseios da personagem, com a sua superação a permitir apaziguar progressivamente o caos constante da mente de Senua. A personificação dos medos e anseios da personagem numa entidade permite dotar o jogo de um objetivo claro e tangível, que traça o caminho que Senua deve seguir e que confere um pouco de lógica a um mundo que se apresenta a esta personagem como irracional.

Conforme a história progride, descobre-se que a mãe de Senua também sofria dos mesmos males que ela e que veio a falecer em função deles. Na sua cultura, pessoas que se encontram nessa condição são tomadas como indivíduos sensíveis às manifestações do mundo dos mortos e que são vozes de espíritos tentando se comunicar com o mundo material. A maneira que as vozes atormentam a cabeça de Senua é vista como uma maldição pelo seu povo que, por fim, resulta em seu exílio.

Outro artifício singular nos elementos de narração do jogo são as vozes que ecoam na cabeça de Senua e que podem ser ouvidas pelo jogador. Foram colocadas no jogo como um dos elementos centrais de projeção dos pensamentos da protagonista, sendo gravadas por diferentes dubladoras, porém estas foram mixadas para ter um tom semelhante ao de Senua. Essas vozes acompanham a história contada de maneira ativa e constante, fazendo comentários sobre o que está acontecendo no momento no jogo, por vezes discordando entre si e, constantemente, discordando de Senua. Foram construídas dessa forma para realçar a opinião da personagem de si própria e, como esta remói seus sentimentos, acaba por diversas situações hipotéticas em sua mente, sendo fruto de sua esquizofrenia aguda.

Além da história de Senua e de sua busca, o jogo também toma a liberdade de espalhar pequenos pontos sobre lendas celtas de maneira tangencial à história principal. Esses pequenos fragmentos são parte suplementar à narrativa, mas não são, necessariamente, cruciais. Auxiliam a imersão no jogo e permitem que um jogador leigo compreenda de maneira um pouco mais concreta de onde vem os constructos que Senua projeta como seus inimigos no jogo.

Hellblade: Senua's Sacrifice apresenta um épico sobre uma mulher em busca de redenção para seu falecido companheiro. Essa narrativa é contada através de uma ótica muito inspirada por princípios cinematográficos, fazendo com que essa narrativa seja facilmente adequada ao estilo narrativo embutido em sua totalidade. Esse jogo não foi construído com o intuito de apresentar ao jogador a capacidade de construir sua própria história, somente a de seguir os passos de Senua. Dessa forma, a existência de narrativas emergentes não foram identificadas de maneira expressiva no decorrer do estudo deste jogo.

3.3.3 Formas de Inserção Narrativa no Gameplay

Hellblade é um jogo que traz uma fusão dos artifícios narrativos e das mecânicas do jogo. A construção do enredo conduz o jogador, sendo a sua força-motriz de motivação. Sem esse elemento, o jogo se destila em um simples jogo de aventura com alguns elementos de quebra-cabeças. Pode-se notar claramente que o Ludema mais relevante é o Estético. E nesse caso não somente em função da qualidade gráfica refinada, mas também da vivência da história de Senua. A ambientação e cunho da narrativa também estão atreladas a esse tipo de Ludema e são componentes chave para que esse jogo funcione.

A narrativa interage com o ambiente de jogo, dando ao jogador indicadores do que deve ser feito num universo onde a percepção de mundo da protagonista é comprometida por males neurológicos. O jogo faz o jogador questionar constantemente se, o que está vendo é de fato real, ou se é apenas mais uma projeção da mente de Senua e, também, o faz pensar nos limites de sua interação com essa suposta realidade. O ato de ponderar sobre a realidade do jogo, é um comportamento induzido pelos fatores narrativos do jogo, mas passa a ser parte do gameplay quando o jogador usa desse conhecimento para superar seus desafios.

A personificação dos medos e anseios de Senua se concretizam como elementos de gameplay, compondo boa parte das interações de combate presentes no jogo. Essas criaturas são parte da jornada e são um desafio por si só, são mais numerosas e se tornam mais perigosas cada vez que o jogador é derrotado. São nesses momentos de combate onde as interações descritas no Ludema de Performance Física, sendo que o jogador é testado nas suas habilidade de ler os movimentos dos inimigos para esquivar, aparar e contra-atacar. Esse fluxo se mantém ao longo de todo o jogo, sendo revisitado em cada combate.

A própria loucura de Senua, tida no jogo como uma corrupção ou maldição, interage mecanicamente com a personagem. Toda vez que o jogador é derrotado, uma mancha preta em um dos braços do personagem cresce. Quanto maior a mancha, mais os sentidos da visão e audição são afetados, dificultando a clareza na previsão de ataques dos inimigos, assim como a própria percepção do terreno e a orientação espacial dos sons emitidos no jogo.

As vozes na cabeça de Senua interagem constantemente com ela no decorrer do jogo. Essas interações têm relevância não somente para o enredo, mas também em relação aos desafios enfrentados. Dependendo da sanidade do personagem, durante as cenas de combate, as vozes podem gritar quando um inimigo vai lhe atacar pelas costas ou, se a loucura tiver tomado conta de Senua, surgem falsos alarmes para dificultar a capacidade de prever os movimentos dos inimigos.

Em pontos do jogo onde os quebra-cabeças precisam ser resolvidos, as vozes têm o papel de guiar o jogador na direção correta. Não necessariamente dando dicas, mas interagindo e comentando sobre o ambiente, de forma a guiar o jogador na direção correta. Aqui pode-se observar o Ludema de Performance Cognitiva, dado que o jogador necessita de utilizar seu raciocínio lógico para concluir seus objetivos.

Hellblade é um jogo sobre uma jornada fantástica pela mente perturbada de uma celta em busca de um milagre. A maneira que o jogo apresenta sua jogabilidade coloca o jogador num balanço quase perfeito entre os Ludemas de Performance Física e Cognitiva. Quebra-cabeças e combates são distribuídos no jogo com o objetivo de complementar o gameplay e a história, dando ao jogador a sensação de estar presenciando uma legítima epopéia nórdica.

Em um nível menos complexo de interação, mas ainda agregador a experiência como um todo, estão os diversos pontos do jogo onde pequenos excertos de textos podem ser encontrados, contanto sobre a cultura celta e suas mitologias. Esses textos são espalhados pelo jogo e trazem um objetivo secundário ao jogador, onde a recompensa é o ampliar de seu conhecimento sobre o assunto. Esses elementos elencam a presença do Ludemas de Exploração, tendo em mente que a distribuição dos elementos descritos é feita no espaço físico do jogo. Esse ludema é representado de maneira discreta neste título, sendo que em boa parte do jogo é muito claro para onde o jogador deve ir, fazendo com que a exploração não seja, de fato, tão expressiva ou presente. Ela se manifesta, mais claramente, nos momentos que o jogador ativamente procura pelos textos acima

mencionados, o que mostra uma intersecção também com o Ludema da Coleta, que também não assume grande relevância.

3.4 Star Wars: Jedi Fallen Order (2019)

O jogo foi desenvolvido pela Respawn Entertainment e publicado pela Electronic Arts. Teve seu lançamento global em 10 de novembro de 2019, sendo lançado simultaneamente para PC, Playstation 4 e Xbox One. Em 2020 foi lançado para Google Stadia e, em 2021 para Playstation 5 e Xbox Series X/S.

3.4.1 Estilo de gameplay

Jedi: Fallen Order é um jogo de ação e aventura em terceira pessoa que coloca o jogador na pele de Cal Kestis, um jovem jedi que se disfarça de operário em um ferro-velho de naves espaciais com o intuito de se esconder do império galáctico que caça os usuários da força pertencentes à então extinta ordem jedi.

O jogo foi construído para ter um mundo aberto, podendo ser explorados alguns planetas. Esses planetas são tratados como mapas separados e são liberados para exploração mediante a progressão do jogador. Em certo ponto do jogo, é dado ao jogador o comando de uma nave designada S-161 "Stinger Mantis" XL, que pode levá-lo a qualquer planeta que desejar.

Figura 3.12: Interior da nave espacial Stinger Mantis e mapa holográfico.
Fonte: https://www.usgamer.net/articles/how-to-unlock-all-planets-in-star-wars-jedi-fallen-order

A exploração dos ambientes do jogo é feita com mecânicas de plataforma, construídas de maneira semelhante a grandes jogos de plataforma como Uncharted IV (2016), contando com pulos complexos que exigem destreza do jogador para executar. A maneira que foram arquitetadas as mecânicas de plataforma do jogo, contam com a progressão do jogador, liberando habilidades novas que vão possibilitar a navegação em pontos do mapa que antes não se tinham acesso.

A progressão através de cada área do jogo é dada pelo conjunto da exploração do mapa e a superação de desafios de combate. Superando os inimigos no seu caminho, o jogador pode acessar áreas do mapa que irão lhe recompensar com recursos e habilidades novas para que possa acessar novas áreas, encontrar e derrotar novos inimigos.

Como mencionado anteriormente, o jogo é composto por diversos planetas, cada um tendo seus mapas com diversas áreas e desafios. Essas áreas levam algum tempo para serem atravessadas, ainda mais quando o jogador precisa enfrentar uma horda de inimigos. Então o jogo, na sua construção de level design conta com um sistema progressivo de atalhos que podem ser liberados. Esses atalhos, para que possam ser utilizados, necessitam ser alcançados primeiramente através da rota convencional. Alguns contam com desafios específicos para que possam ser abertos, como inimigos fortes defendendo a passagem, um item especial que necessita ser encontrado em outra localização, ou mesmo a resolução de um quebra-cabeças. Abertos os atalhos, uma área com uma grande população de inimigos passa a ficar mais fácil e rápida de ser atravessada, contribuindo para que o flow do jogo seja mais eficiente e agradável ao jogador.

Um ponto fulcral do jogo é o seu sistema de combate. O jogo foi criado aos moldes de títulos do gênero *souls-like*[3], ou seja, tem em seu foco em um combate corpo-a-corpo voltado para a leitura de movimentos dos adversários, esquiva, aparo, ataque e contra-ataque. Tem um combate mais dinâmico que títulos souls-like mais tradicionais, o que entra em sinergia com o sistema de movimentação e plataforma.

Além disso, o jogo conta com um sistema de medidor de defesa que, para danificar um inimigo, primeiro é necessário reduzir o seu medidor de defesa a zero. Cal Kestis, o protagonista do jogo, também tem seu medidor de defesa, mas que só é engajado se for

[3] Souls-like: Terminologia utilizada coloquialmente nas comunidades de jogadores para se referir a um subgênero de jogos com mecânicas semelhantes ao jogo *Darksouls* (2011) desenvolvido pela empresa FromSoftware e distribuído pela Bandai Namco Entertainment.

feita uma ação de defesa. Conta, também, com um simples sistema de alteração de equipamentos, que conforme o jogador progride, pode-se escolher usar um sabre de luz, dois sabres ou um sabre de duas pontas.

O gameplay ainda conta com o sistema de poderes da força. Os poderes incluem principalmente a telecinesia, permitindo levitar objetos, empurrar e puxar objetos ou inimigos, e interromper o movimento de foguetes ou disparos a laser. A combinação dos poderes da força com as habilidades de combate com o sabre de luz permite que o jogador interaja com os inimigos em movimentos complexos que levam várias etapas para executar, mas que tem efeitos devastadores. Basicamente, o jogo recompensa o jogador conforme a sua habilidade de controlar o personagem. Quanto mais habilidoso, mais rapidamente o jogador vai conseguir atravessar as áreas do jogo.

Cal Kestis encontra logo no começo do jogo um droid designado de BD-1 que o acompanha nas aventuras até o fim do jogo, tendo um propósito mecânico para o jogador. BD-1 pode utilizar o seu scomp link para abrir caixas, portas e operar alguns maquinários no jogo. Além disso, em seu corpo tem um compartimento onde carrega pequenos cartuchos de bacta, que podem ser dispensados para o jogador em meio ao combate, para que possa recarregar sua energia vital. E, por fim, BD-1 tem a habilidade de escanear inimigos derrotados, armazenando informações sobre os mesmos em um banco de dados que pode ser acessado a qualquer momento. Essas informações incluem dicas de estratégia, fraquezas e pontos fortes sobre os inimigos enfrentados no jogo.

3.4.1.1 Análise de primitivos de Star Wars Jedi: Fallen Order

Tabela 3.4:

Listagem de primitivos de Star Wars: Jedi Fallen Order.

COMPONENTES	AÇÕES DE COMPONENTES
Cal Kestis	Avatar do jogador e protagonista do jogo. Principal meio de interação do jogador com o ambiente. Controla a movimentação para navegação vertical e horizontal no jogo. Cal executa todas as funções de combate disponíveis ao jogador. As ações de combate, por descrição do jogo, são:

Auto Blaster Deflection
Automaticame deflete disparos de blaster se Cal estiver correndo.
Delay Attack
Ataque que leva um tempo elevado para ser executado, mas não pode ser aparado por inimigos.
Evade Attack
Ataque não letal executado logo após esquivar um ataque de um inimigo, permitindo que Cal reduza a defesa do mesmo.
Focus Attack
Ataque lento que coloca Cal em uma posição vulnerável em troca de causar grande quantidade de dano. Esse ataque pode zerar completamente a defesa de inimigos mais fracos, potencialmente os matando instantaneamente com o dano restante. Utiliza o poder da força.
Force Pull
Permite que o jogador atraia objetos e inimigos na sua direção utilizando energia da força.
Force Push
Permite ao jogador repelir objetos e inimigos para longe de si utilizando energia da força.
Jedi Evade
Uma técnica de evasão que exige precisão por parte do jogador, e que se executada com sucesso recupera parte da energia de força de Cal.
Jedi Flip
Permite que Cal aumente a distância de seus pulos.
Leap
Pulo para frente combinado com um ataque rápido. Utiliza energia da força.
Lightsaber Throw
Cal arremessa seu sabre na direção apontada e o recupera usando o poder da força.
Lightsaber Transform Attack (Single to Double)
Ataque especial que transforma o sabre de simples para duplo.
Slow
Poder da força que diminui a velocidade dos inimigos ou de objetos como lâminas de exaustores e mísseis inimigos.
Empowered Slow
Diminui a velocidade de inimigos por um período de tempo mais longo.
Split Saber
Ação que divide seu sabre em dois, alterando todo o set de movimentos de combate de Cal.
Sprint Attack
Ataque executado com Cal correndo que desfere uma quantidade elevada de dano.
Underwater Breather
Um pequeno equipamento que permite que Cal explore áreas de águas profundas.
Wall Run
Cal usa a força para correr por paredes no jogo, permitindo que acesse áreas antes inacessíveis.

BD-1	Droid utilitário que acompanha Cal pelo jogo. O droid pode realizar as seguintes ações por descrição do jogo: **Holomap** BD-1 pode projetar um mapa holográfico da região para auxiliar o jogador a se orientar. **Overcharge** O droid tem a habilidade de causar curto-circuitos em certos painéis de controle no cenário. **Powered Zipline** Motor que possibilita que auxilie a Cal a atravessar linhas de tirolesa. **Scomp Link** Possibilita que o droid possa infiltrar salas e caixas que estavam trancadas. **Slice: Probe Droid** BD-1 invade as configurações de uma sonda e a domina para que lute a favor de Cal. **Slice: Security Droid** BD-1 invade as configurações de um droid de batalha e o domina para que lute a favor de Cal. **Stim Canisters** Providência Cal com pequenas injeções de um curativo líquido que cura seus ferimentos.
Lightsaber	O sabre utilizado por Cal pode ser customizado com peças encontradas espalhadas pelos múltiplos mapas do jogo. Ele também ganha ao longo do jogo a habilidade de se transformar um sabre de duas lâminas e depois a se dividir em dois sabres separados.
Stim Casnisters Upgrade Crates	Algumas caixas distribuídas nos mapas ampliam a capacidade de carga de Stim Canisters de BD-1.
Crates	Diversas caixas espalhadas pelos mapas do jogo podem ser abertas para encontrar itens. Em sua grande maioria são itens cosméticos para customização das roupas de Cal, pinturas para BD-1, para a Stinger Mantis e peças para o sabre de luz.
S-161 "Stinger Mantis" XL	Nave espacial utilizada para se locomover entre os mapas de cada planeta. O local onde a nave pousa em cada mapa é fixo.

Fonte: o autor

Star Wars Jedi: Fallen Order é um jogo desenvolvido com a ideia de que o jogador deve explorar o desconhecido para poder avançar. Tendo isso em mente, o objetivo principal é buscar a localização do próximo boss, pois estes encontros que movem a história. A busca por esses objetivos tem sempre objetivos secundários relacionados à exploração do mapa, além de objetivos não obrigatórios que são buscas por melhorias nos

equipamentos de Cal Kestis e pelos itens cosméticos. As condições de vitória estão diretamente atreladas à capacidade do jogador de derrotar os chefes do jogo.

3.4.2 Elementos de narrativa

A maneira que o jogo desenvolve sua história é inevitavelmente focada em sua totalidade no protagonista, pois toda a história é contemplada na ótica de Cal Kestis. Essa aproximação traz complexidade à narrativa, sendo que o jogo não tira o protagonista de seu ponto central para explorar linhas de enredo paralelas à principal. Dessa maneira, os desenvolvedores utilizaram de múltiplos artifícios para englobar essas narrativas paralelas no jogo, sem desviar a atenção para longe do protagonista.

A história contada sobre Cal Kestis mostra que ele era apenas um jovem padawan quando a nefasta Ordem 66 assola o universo, mergulhando a galáxia numa caçada que acaba com grande parte da Ordem Jedi. Seu mestre, Jaro Tapal, se sacrifica para que possa escapar com vida de um cruzador estelar. A partir daquele momento, Cal passa a esconder sua identidade como jedi em treinamento, reduzindo propositalmente a sua conexão com a força para se manter longe dos sentidos aguçados dos caçadores da Inquisitorius, ordem de caçadores de jedi liderada por Darth Vader.

Eventualmente Cal é encontrado pelos inquisidores, e no processo de fuga é salvo por dois desconhecidos que já estavam na sua busca. Seus salvadores são um piloto comerciante e uma ex-mestre jedi chamada Cere, que tem em suas mãos um holocron, que contém uma extensa lista de padawans que foram escondidos após a execução da Ordem 66. O achado é de grande importância para o protagonista, porém, deposita em seus ombros uma grande responsabilidade.

Apesar de o jogo ter um mundo aberto e de permitir explorar as diversas maneiras de abordar os desafios, a história do jogo é linear. Algumas cenas e diálogos podem mudar sua ordem de acontecimentos, mas a linha temporal do enredo permanece a mesma.

Constantemente utiliza-se de referências a acontecimentos de outros títulos da série Star Wars para compor a sua história. Essas referências são feitas através dos diversos textos que são apresentados ao jogador quando escaneia algum inimigo derrotado, ou através cenário. Também são feitas referências utilizando personagens como o líder rebelde Saw Gerrera apresentado primeiramente em Star Wars: Rogue One (2016), ou o wookie Tarfful responsável pela luta contra os droids da federação do comércio em Star Wars:

Revenge of the Sith (2005). As referências estão presentes até nos enquadramentos de certas cenas, como a seguinte, que faz um contraponto com uma cena icônica nos minutos iniciais de Star War: The Empire Strikes Back (1980).

Figura 3.13: Comparativo entre Star Wars: Episódio VI (1980) e Jedi: Fallen Order
Fontes: https://i.pinimg.com/originals/0c/33/ac/0c33ac2ddbc5c9a5a5f6b2c2e6ca2371.jpg
https://attackofthefanboy.com/guides/star-wars-jedi-fallen-order-how-to-take-over-at-at/

A construção da narrativa em Jedi: Fallen Order tem o objetivo claro de trazer para o jogador a sensação de estar vivenciando a história de maneira semelhante aos filmes da franquia. Isso se reflete em trilha sonora, enquadramentos, roteiro, escolha dos mapas do jogo, inimigos e muitos outros elementos. A junção dessas partes constróem para o jogador uma experiência concisa de um épico com uma estrutura narrativa semelhante ao primeiro filme da série, Star Wars: A New Hope (1977), onde uma pessoa vinda do anonimato se ergue perante as injustiças que se deflagram à sua frente e resolve tomar uma atitude, traçando um caminho de grandes perigos e feitos grandiosos. Esse formato é a marca registrada da franquia, e como é notável ao analisar este jogo, essa “receita” foi aplicada em sua concepção também.

Seguindo essa construção tradicionalista da franquia de Star Wars, era natural que a narrativa se encaixasse muito bem no modelo embutido. O jogo tem sua história bem definida, sem finais alternativos, com eventos pré-estabelecidos que tem sempre uma condição, lugar e momento específicos para acontecer.

Em contrapartida, dada à natureza altamente voltada para a exploração dos mapas do jogo, há muito espaço para o surgimento de narrativas emergentes também. O jogo ainda segue sua fórmula linear, porém a maneira de chegar nos pontos onde isso acontece está nas mãos do jogador. A interação com inimigos é feita da maneira que o jogador achar mais apropriada, podendo ser sorrateiro ou mais agressivo, escolhendo seu ponto geográfico de contato e até mesmo que maneira Cal irá lutar. A interação com os personagens secundários, quando fora de cutscenes, é feita de maneira arbitrária. Existem algumas linhas de diálogo que somente irão ser exibidas se protagonista interagir com esses personagens fora das cenas de combate ou cutscenes. A ordem com que esses diálogos aparecem é de escolha do jogador, assim como a maneira que Cal responde a certos questionamentos. Porém, essas interações têm apenas um brando peso como uma história secundária, ou mesmo um complemento à narrativa principal. Interagir ou não com esses personagens não traz nenhuma vantagem tática para o personagem em questão, tampouco altera o caminho da história ou afeta o desfecho do jogo.

3.4.3 Formas de inserção narrativa no gameplay

Star War Jedi: Fallen Order é um jogo focado no ato de jogar e que mantém seus jogadores presos ao jogo utilizando o gameplay. A história contada interage com o jogador de maneira tangencial, deixando o foco do jogo no controle de Cal, na execução de seus movimentos com o sabre de luz e a força, e nos desafios de plataforma que são apresentados. A inserção da narrativa acontece de uma maneira mais tradicional, utilizando de cutscenes e interações simples de diálogo, além de pontos paralelos com arquivos de texto e mensagens que podem ser lidas que contribuem com a imersão do personagem.

O ponto do combate é um dos principais atrativos do jogo, construído de maneira complexa, Cal pode realizar uma pletora de movimentos com seu sabre de luz, cada um com um propósito distinto em meio ao combate. Além de que a navegação do terreno do jogo é um desafio por si só, dependendo do domínio do jogador sobre o sistema junto da

capacidade de compreender o que pode ou não ser feito a cada momento. Essas interações são claramente pertencentes ao Ludema da Performance Física, sendo que exigem da capacidade do jogador de interagir com os controles de maneira apropriada. Essa interação livre e aberta dá ao jogo mais espaço para que narrativas emergentes se apresentem conforme o personagem entra em contato com o universo ao seu redor.

Como mencionado anteriormente, o personagem principal, para se manter fora dos radares do império, preferiu se manter isolado da força, isso fez com que os ensinamentos de seu mestre se perdessem em sua memória. O jogo utiliza essa narrativa para inserir o sistema de progresso dos poderes da força. Conforme o jogador avança desbravando os diversos mapas e áreas, derrotando inimigos e, ocasionalmente em pontos chave do jogo, o protagonista Cal tem flashbacks dos ensinamentos de seu mestre, onde relembra fragmentos do seu treinamento para se tornar um jedi. Esses fragmentos de memória restaurados são equivalentes a habilidades que são liberadas, que implicam em grande parte nas capacidades de plataforma do jogador, possibilitando que alcance áreas do mapa que antes eram inacessíveis. Esse tipo de construção apresenta ao jogador uma mistura de interações, sendo que Ca,l além de relembrar de seus treinamentos, assim liberando novas habilidades dentro do jogo, o mesmo pode acessar seu menu de meditação e gastar pontos que coleta ao longo do jogo para aprimorar essas habilidades. Aqui podemos observar como o jogo criou uma condição de dependência do Ludema da Interface, onde o personagem principal pode alterar suas configurações para aumentar suas capacidades interativas, do Ludema da Coleta, que exige que o jogador acumule pontos de força para que possa executar essas funções. Seguindo adiante neste pensamento, podemos identificar ainda, que os dois ludemas citados são profundamente dependentes do Ludema da Exploração.

Durante o jogo, Cal descobre que possui a habilidade rara de conexão com a força conhecida do universo com Psicometria. Ele pode ouvir o que no jogo chamam de Force Echoes, ou ecos da força, que são memórias de outras pessoas que ficam atreladas a objetos ou lugares. Essa habilidade permite que ele escute esses ecos que estão espalhados pelos mapas do jogo em mais de 100 localizações diferentes. Esses ecos contribuem para a contextualização narrativa, sendo que estão constantemente atrelados aos acontecimentos locais que são envolvidos do environmental storytelling do jogo, onde pode-se perceber que o que está sendo dito nos ecos sempre estão relacionados à maneira que o cenário foi construído.

A mecânica de scanner do droid BD-1 é utilizada para estudar inimigos derrotados, assim como analisar áreas de interesse do ambiente. As informações adquiridas são armazenadas em um banco de dados que pode ser acessado no menu de pausa do jogo. Ali, o jogador tem a sua disposição textos que descrevem o comportamento de criaturas, conhecimentos sobre as armas e armaduras dos soldados do império, além de diversas informações paralelas à história, com diversos pontos que se conectam através de intertexto com outras obras da franquia Star Wars, como quadrinhos, filmes e séries.

A utilidade das habilidades de BD-1 dependem da exploração do ambiente ao redor do jogador. Para ter o que escanear, o jogador precisa desbravar os mapas e com isso encontrar novos pontos de interesse para que possa evoluir. Essa interação é onde se espelha o Ludema da Exploração, onde o jogador é levado a buscar os elementos do jogo por si só, sem uma instrução direta de onde deve ir e o que exatamente deve fazer. Aqui entra outra capacidade do environmental storytelling, que é a de guiar o personagem sem que o mesmo necessite de diálogos expositivos ou indicações verbais. O level design se beneficia de um intrincado sistema dependente de habilidades da força, que por sua vez são liberadas ao jogador mediante a progressão na história principal. Num mapa aberto, onde é possível explorar tudo pela primeira vez, acessam-se obstáculos que momentaneamente são intransponíveis. Por meio uma escolha por eliminatória, eventualmente o jogador irá encontrar o caminho que pode ser seguido até o final, alcançando assim seu objetivo.

Por fim, o Ludema mais importante a ser mencionado neste jogo é o Estético. Na concepção deste jogo ele é o mais prolífero e presente, sendo que está em cada cena, cada objeto, cada cenário e personagem. Sem a aplicação deste Ludema, Jedi: Fallen Order seria um simples jogo de aventura, sem o importante “tempero” que traz a franquia de Star Wars. Aqui nota-se que o jogo é construído para os fãs da série, trazendo inúmeras vezes, como mencionado na análise narrativa, elementos conhecidos de outras obras do mesmo universo. Tudo é construído para replicar algum elemento da série, desde os inimigos pertencentes ao império galáctico, à arquitetura das construções, o desenho das naves, criaturas como o Jotaz encontrado no planeta de Dathomir que faz um paralelo aos Rancors já presentes na série, até à paleta de cores utilizadas em pedras, grama e árvores do universo.

Capítulo 4 - Síntese dos resultados

Este capítulo tem por objetivo fazer uma síntese das análises realizadas no capítulo anterior. Para tanto, elaborou-se três quadros para corroborar com a compreensão dessas análises, possibilitando melhor visualização e percepção de certas nuances e semelhanças entre os jogos estudados, como, também, as diferenças, em especial aquelas em que a narrativa está integrada ao seu gameplay. A organização dos dados coletados e suas respectivas análises estão organizadas em três quadros respectivos: mecânicas, narrativas e ludemas.

4.1 As Mecânicas

Com as análises feitas foram identificados entre os jogos similitudes em relação à suas construções. Esses pontos se mostraram como um bom comparativo entre os títulos, sendo elencados como apresentam-se nos subitens a seguir:

4.1.1 Representação

Na concepção de um jogo, o espaço e os objetos (Schell, 2019) que compõem o ambiente de jogo podem ser construídos utilizando diversas tecnologias. Por motivos de classificação foi visto como pertinente para esse estudo separar os jogos de acordo com os seguintes elementos:

- 2D: O jogo foi construído usando em sua maioria assets bidimensionais
- 3D: O jogo foi construído usando em sua maioria assets tridimensionais

4.1.2 Controle de Avatar

- Direto: O jogador controla diretamente as ações do avatar, de forma que o mesmo realiza suas ações assim que o botão é pressionado;
- Indireto: O jogador indica de maneira indireta qual tarefa o avatar deve realizar e o mesmo automaticamente toma o curso de ação necessário.

4.1.3 Sistema de inventário

Se possui ou não este sistema de manejamento de recursos e/ou de itens.

4.1.4 Sistema de progressão do avatar

Se possui ou não este sistema onde os parâmetros que controlam as capacidades do avatar são alterados ao longo do jogo.

4.1.5 Combate

Presença e importância do mesmo para a jogabilidade.

- Inexistente: O jogo não apresenta um sistema de combate;
- Fraco: O sistema de combate existe, porém tem pouca relevância para gameplay como um todo, estando em uma ordem de prioridade mais baixa;
- Moderado: O sistema de combate exerce uma função importante, mas não é o foco principal do jogo;
- Central: O sistema de combate é um dos seus principais atrativos, sem ele o jogo não teria como existir.

Tabela 4.5:

Análise de mecânicas.

	Títulos			
Elemento Comparativo	Deponia	Ori and the Blind Forest	Hellblade: Senua's Sacrifice	Star Wars: Jedi Fallen Order
Representação	2D	2D	3D	3D
Controle do Avatar	Indireto	Direto	Direto	Direto

Sistema de inventário	Incluso	X	X	X
Sistema de Progressão do Avatar	X	Presente	X	Presente
Combate	Inexistente	Moderado	Fraco	Central

Fonte: o autor

Na tabela 5 pode-se observar como cada título do corpus de estudo se caracteriza de acordo com os elementos comparativos selecionados.

No quesito de representação, Deponia e Ori and the Blind Forest se apresentam com gráficos 2D enquanto os demais foram desenvolvidos com gráficos 3D, evidenciando as diferenças estéticas entre diferentes projetos.

A maneira que cada jogo controla seus avatares é a mesma entre três dos jogos analisados, com exceção de Deponia, que tem seus controles funcionando de maneira indireta.

O único jogo que consta um sistema de inventário onde o jogador pode armazenar itens encontrados em seu espaço é Deponia, os outros jogos lidam com seus recursos sem uma tela dedicada para essa função.

Os jogos Ori and the Blind Forest e Star Wars: Jedi Fallen Order são jogos que apresentam alterações nos parâmetros dos avatares ao longo do gameplay. Nos demais, os avatares se mantêm inalterados ao longo de todo o jogo.

A categoria de combate é a mais divergente entre os títulos analisados. Deponia não apresenta um sistema formal de combate, já Hellblade: Senua's Sarifice tem um sistema de combate que tem certa importância no gameplay, mas é construído de maneira enxuta, com poucas opções de movimentos. Ori and the Blind Forest apresenta um sistema de combate moderado que evolui ao longo do jogo através da progressão do avatar e mescla o mesmo com as mecânicas de plataforma, mas em seu cerne se resume, ainda, em poucos movimentos. Por fim, Star Wars: Jedi Fallen Order tem seu sistema de combate posicionado de maneira central nas mecânicas do jogo, muitas vezes condicionando a progressão do jogador mediante a superar um obstáculo de combate.

4.2 As Narrativas

Considerando que os jogos são atividades digitais interativas permeadas pela ludicidade, com propostas de contar uma história, de buscar de solução de problemas que propiciam diferentes sensações através do divertimento, a narrativa de um jogo é usada com diferentes funções, dentre elas: apresentar mecânicas ao jogador, inserir personagens em uma trama, focar a atenção do jogador, entre outras mais.

Jenkins (s.d.) indica os seguintes pontos classificatórios para narrativas em jogos:

- Narrativas Embutidas: Pontos do jogo onde a narrativa é explorada pelo viés do desenvolvedor/roteirista.
- Narrativas Emergente: Pontos do jogo onde a narrativa é explorada pelo viés do jogador.

Tabela 4.6:

Análise de narrativas.

	Títulos			
Elemento Comparativo	Deponia	Ori and the Blind Forest	Hellblade: Senua's Sacrifice	Star Wars: Jedi Fallen Order
Embutida	Linear, Exploratória, E.S.	Linear, Exploratória, E.S.	Linear	Linear, Exploratória, Transmidiática, E.S.
Emergente	X	Escassa	X	Exploratória

Fonte: o autor

A tabela 6 apresenta, os elementos distribuídos entre narrativas embutidas e emergentes.

Deponia, sendo um jogo que foca na evolução da história e interação entre personagens, apresenta consistente linearidade nas suas narrativas embutidas. O fator de exploração está atrelado à maneira que o jogo utiliza de environmental storytelling para enriquecer a profundidade da narrativa. Dada à sua linearidade, Deponia não apresenta espaço para narrativas emergentes significativas.

Ori and the Blind Forest apresenta um grande mapa a ser explorado, onde muito da história sobre os pequenos acontecimentos, ou micronarrativas (Jenkins, s.d.), são explorados no environmental storytelling. O jogo tem uma história linear movimentada por cutscenes espaçadas por longos períodos de gameplay. A possibilidade de escolher a ordem em que o espaço do jogo será explorado abre portas para emergência narrativa na interação com inimigos e o próprio cenário.

Hellblade: Senua's Sacrifice apresenta uma narrativa completamente linear que se suporta em exposição através de cutscenes e diálogos entre a protagonista e outros personagens. A linearidade da narrativa se reflete na mecânica do jogo, com níveis tunelados que levam o jogador do começo ao fim sem caminhos alternativos. O environmental storytelling está presente neste jogo como parte da apreciação estética, na precisão da representação dos temas celtas e vikings e no realismo dos gráficos.

Star Wars: Jedi Fallen Order, de uma maneira semelhante a Ori and the Blind Forest, também tem sua progressão de história atrelada a pontos específicos do mapa onde o jogador deve superar um obstáculo. Cutscenes dão continuidade à narrativa conforme o jogador explora o mapa aberto. Um elemento singular em relação aos outros títulos é o fato de que o jogo é construído baseado no universo transmidiático de Star Wars, onde eventos de outras obras (filmes, séries, jogos) tem influência nos acontecimentos da sua história. Muitos desses acontecimentos são apresentados ao jogador com a ambientação rica em detalhes, onde elementos do universo estão espalhados como referências que encaixam o jogo no cenário apresentado.

4.3 Os Ludemas

Para o presente estudo foi desconsiderado o Ludema Social por considerar que este não tem aderência direta com os propósitos da pesquisa, pois o mesmo aborda interações entre jogadores em ambientes digitais para *multiplayer*. Para tanto, o direcionamento definido contempla quatro títulos exclusivamente para *singleplayer*.

- Exploração
- Performance Física
- Performance Cognitiva
- Estético
- Interface

- Coleta

Tabela 4.7:

Análise de Ludemas.

	Títulos			
Elemento Comparativo	Deponia	Ori and the Blind Forest	Hellblade: Senua's Sacrifice	Star Wars: Jedi Fallen Order
Exploração	Compõe o gameplay com a performance cognitiva em pontos específicos do jogo	Compõe uma tríade de igual importância no jogo, junto da performance física e cognitiva	Linear e pouco explorado, tendo em vista a maneira que o jogo guia o jogador através de um corredor	Metade dos elementos principais da jogabilidade, junto da performance física
Performance Física	X	Compõe uma tríade de igual importância no jogo, junto da exploração e performance cognitiva	Constitui uma parte consistente do jogo, porém não é de grande centralidade	Metade dos elementos principais da jogabilidade, junto da exploração
Performance Cognitiva	Principal do jogo, sendo o centro do gameplay e motor por trás da narrativa	Compõe uma tríade de igual importância no jogo, junto da performance física e exploração	Ocasionalmente utilizada na solução de puzzles, mais importante que a física, mas ainda é simples em sua execução	Utilizada em moderação no jogo
Estético	Suporta a interação do jogo com a história e	Amarra todos os outros pontos, sendo um grande atrativo do jogo	Principal elemento do jogo, sendo que tem sua história e representação	Elemento que faz o jogo funcionar, sem este elemento

	acabamento gráfico		gráfica como seus pontos fortes	não seria tão grandioso
Interface	X	Presente como maneira principal de progressão do jogo, sendo, em parte, opcional	X	Ponto de suporte para a progressão do jogo, mesmo que opcional ainda exerce uma função importante
Coleta	Apresenta-se como parte do jogo atrelada ao sistema de inventário	Ponto pequeno no jogo, mas que tem sua influência consistente no gameplay	X	É presente no jogo, mas pouco de seu sistema interfere diretamente com o gameplay

Fonte: o autor

A tabela 7 apresenta uma relação dos títulos selecionados para o corpus de estudo com os seis ludemas utilizados como elementos comparativos.

Deponia, como pode-se observar pelo quadro, é um jogo com elementos mecânicos mais simples, utilizando seus quebra-cabeças baseados em exploração, sua estética característica e sua história como principais pontos atrativos.

Ori and the Blind Forest é um jogo que apresenta de maneira harmônica e balanceada a exploração do ambiente, a solução de problemas e os desafios de combate, todos estes itens amarrados pela estética que suporta estes elementos.

Hellblade: Senua's Sacrifice se aproveita da linearidade da história para construir um ambiente também linear, mantendo o jogador o tempo todo no caminho planejado pelos desenvolvedores. O principal atrativo do jogo é a união da estética intrincada e realista com a história temática que é contada. A união desses dois pontos é o principal suporte para a exploração da temática de esquizofrenia proposta pelo jogo.

Star War: Jedi Fallen Order junta de maneira proporcional os elementos de exploração com a perícia física do jogador para superar os desafios de combate e navegação do terreno. O elemento estético que acompanha o jogo é o que amarra o gameplay, trazendo contexto para os acontecimentos e se aproveitando da sua característica transmidiática para atrair diversos públicos.

Com a análise de cada um dos jogos de maneira isolada realizada anteriormente no capítulo 3, e então a visualização dessas análises de maneira objetiva nos quadros comparativos, nota-se que, por mais que os quatro títulos selecionados sejam jogos fortemente embasados em suas narrativas, seguindo um protagonista representado por um avatar, e tendo começo, meio e fim, existem diferenças na maneira que suas narrativas interagem com as mecânicas de cada jogo.

Essas diferenças de interação entre narrativa e gameplay foram observadas e categorizadas e serão apresentadas no item seguinte.

4.4 Análise geral da interação narrativa/gameplay

Com a observação analítica embasada nas teorias apresentadas pelos autores citados e a análise narratológica dos títulos que compõem o corpus de estudo, foram identificados padrões de integração de artifícios narrativos com elementos de mecânicas dos jogos. Essas interações acontecem em distintos níveis que, para melhor organizar a presente pesquisa, foram identificadas pelo autor e nomeadas como ativa, passiva e imersiva.

A forma de integração narrativa identificada como ativa denota pontos no jogo onde informações são transmitidas ao jogador de maneira expositiva, com baixa complexidade de interação, mas onde a ciência dessas informações pode alterar a tomada de decisão do jogador. A denominação de ativa vem do princípio de que essa é dependente do jogador ativamente interagir com algum objeto no jogo, como encontrar um item ou lugar específico no mapa, puxar uma alavanca ou ajudar um personagem.

Em Jedi: Fallen Order e Hellblade: Senua's Sacrifice arquivos de texto e áudio que precisam ser encontrados são utilizados como uma maneira de estender o conhecimento do jogador sobre o universo que se passa o jogo. Essa interação não tem um destino mecânico específico, mas sim a intenção de contribuir com a imersão do jogador através da contextualização dos acontecimentos, que por sua vez traz ao jogador o senso de objetividade e fidelidade de seus atos.

O tipo de interação identificada como passiva ocorre quando a narrativa interage com a jogabilidade de maneira impositiva, onde o jogador não tem escolha sobre os acontecimentos ou sobre a maneira de interagir com os mesmos. Esse tipo de interação é comumente vista na comunicação das regras de um jogo, ou em cutscenes onde o jogador só observa os acontecimentos, sem forma alguma de interação que não seja contemplar o conteúdo exibido, ou ocasionalmente ter a opção de pular dada cutscene ou diálogo.

A inserção narrativa nessa metodologia é vista constantemente quando jogos propõem condições absolutas para acontecimentos específicos. Essas condições são, em seu cerne, programadas como parte integral da mecânica do jogo, sendo acompanhadas de uma narrativa explicativa para a contextualização de seu objetivo, uma instrução. Essa interação pode ser observada em jogos sendo mascarada por trás da história, estando integrada como parte da fala de algum personagem, por exemplo.

Em Deponia, em certo ponto do jogo, o personagem se depara com uma porta fechada que só pode ser aberta com uma chave. Se o jogador usar a ação de análise na porta fechada, o protagonista irá dizer-lhe que esta porta necessita de uma chave. Este ponto do jogo tem um obstáculo intransponível que só pode ser superado (acontecimento específico) quando um certo item for encontrado e utilizado (condição absoluta). A comunicação desse problema é feita através da exposição de fatos feita pelo personagem principal, onde analisa a situação e reconhece as condições de solução.

A fundamentação do uso de artifícios narrativos para a exposição de condições absolutas de um jogo (regras) faz parte do esforço dos desenvolvedores de construir um ambiente onde, mesmo em momentos expositivos, o jogador permaneça imerso no universo apresentado, se aproveitando de um diálogo para apresentar ao jogador uma informação crucial para o gameplay de maneira diegética.

A terceira forma de inserção narrativa identificada foi a denominada imersiva, onde a interação do jogador com o seu espaço acarreta mudanças no fluxo do jogo, e consequentemente na história sendo contada. Essa modalidade é vista em jogos que dão mais liberdade de escolha ao jogador, entregando em suas mãos a habilidade de moldar o mundo ao seu redor de acordo com os limites estipulados pelos desenvolvedores.

A interação do jogador com o ambiente, seja de maneira mais direta através de uma conversa ou contribuindo para a narrativa visual do jogo através de uma construção, está atrelada a uma regra de causa e consequência regrada pelo sistema do jogo e viabilizada

pelas mecânicas. Se aproximado, ou mesmo persuadido apropriadamente, um personagem pode presentear o jogador com um item importante, da mesma forma que se for insultado pode se recusar a realizar uma tarefa, o que pode trazer complicações futuras para o jogador. A construção de uma base com uma simples paliçada no meio de uma floresta pode se provar uma defesa ineficaz contra as criaturas que ali habitam, porém, uma construção fundada em pedras pode evitar um encontro fatal para o jogador.

Esse tipo de inserção narrativa é uma consequência da existência de narrativas emergentes. Elas possibilitam que jogadores criem suas histórias de maneira orgânica em ambientes digitais abertos, onde as possibilidades estão nas mãos do jogador, sendo somente limitadas pela tecnologia empregada no sistema.

A interação imersiva atua no jogo de maneira profunda, muitas vezes sendo um ponto de intersecção da mecânica com a narrativa no âmbito do environmental storytelling. A alteração da maneira que um jogador percebe o mundo à sua volta conflita com a forma que o mesmo irá reagir aos obstáculos e enigmas que serão propostos.

Outra maneira que pode-se observar a interação imersiva é na interação através de dialogos entre personagens jogáveis e NPCs. A possibilidade de escolher como reagir às falas de personagens do jogo coloca o jogador numa posição de tomada de decisão sobre como o seu avatar irá reagir a determinadas situações. Em Star Wars: Jedi Fallen Order, em alguns diálogos com seus aliados, pode-se escolher a forma que os responde e até mesmo fazer alguns questionamentos sobre suas opiniões e anseios.

Capítulo 5 – Conclusão

Com este estudo pretendeu-se pesquisar, com vistas a compreender como os elementos que compõem os pontos de inserção de histórias e de narrativas dispostas em jogos, interagem e interferem com as mecânicas de jogos. Para tanto, a partir de jogos lançados na década de 2010, estabeleceu-se um corpus de estudo de 4 jogos digitais de forma que pudessem possibilitar esse entendimento da inserção da narrativa e seu impacto nos elementos de mecânica e gameplay de cada um desses jogos.

A partir disso, uma foi realizada uma análise utilizando a teoria de Ludemas para que se pudesse perceber os pontos de intersecção entre seus elementos de mecânicas e narrativas, organizados e apresentados em quadros comparativos. Com desenvolvimento da pesquisa foi identificado que a busca por atrelar uma história aos jogos deriva das primeiras iterações de consoles e cartuchos, trazendo pequenos parágrafos no verso da embalagem contextualizando o que aqueles pixels semi abstratos representam no jogo.

A conexão de jogos com histórias foi e, ainda é, uma maneira orgânica de atrelar sentido às ações que são realizadas no ambiente de simulação virtual de um jogo. O jogador precisa ver sentido e lógica no que está fazendo para viabilizar o alcance de seu objetivo, seja ele a otimização e aprimoramento de suas habilidades em busca de maiores pontuações ou vivenciar os perigos de uma história de aventura que lhe está sendo contada, ou mesmo construir sua própria narrativa de maneira emergente num mundo aberto e imersivo.

Foi observado durante este estudo que a objetividade contextual apresentada pela inserção da narrativa em um jogo atua em alguns títulos como uma régua de interatividade, tendo que em certos títulos, boa parte da interação do jogador com o mundo, é através de escolhas simples. Além dos títulos apresentados no corpus de estudo, nota-se que em jogos como Life Is Strange (2015), a jogabilidade, na maioria do tempo, está na escolha de opções de diálogos e na maneira de se aproximar das situações. Escolhas essas que irão guiar o fluxo da história e seus acontecimentos, inevitavelmente alterando o desfecho ao final do jogo.

A interação do jogador nesses pontos se limita ao contemplativo, enquanto observa a história do jogo se desenrolar. Em comparação, jogos que apelam mais para a interação mecânica do jogador com o ambiente virtual podem ter uma história mais linear, com um escopo mais fechado. Em jogos como Call of Duty 5: World at War, são contadas duas

histórias paralelas, sobre dois soldados que lutaram na segunda guerra mundial. Um dos personagens é um estadunidense e sua campanha mostra a tomada das ilhas na costa do Japão, enquanto o outro, um soldado soviético, luta rumo à tomada de Berlim na Alemanha, ambas ambientadas em 1945.

Nesse jogo, a narração das histórias de cada um dos personagens se alterna entre as fases, onde correm de maneira linear com algumas sequências cinemáticas e seguindo o fluxo linear determinado pelo level design. Um jogo também pode ter uma história mais aberta, com diversos rumos e caminhos a serem tomados, construídos em um sistema complexo de narrativas, ao mesmo tempo que tem uma jogabilidade complexa que demanda dedicação e habilidade do jogador. Jogos do gênero Classic Role Playing Games (CRPGs) costumam ter a história como um ponto tão importante quanto a jogabilidade. Jogos como Baldur's Gate (1998), Pillars of Eternity (2015) e Pathfinder: Kingmaker (2018) são pertencentes a esse gênero.

Suas jogabilidades são compostas por um complexo sistema de construção de personagens, onde o jogador pode escolher entre diversos arquétipos (classes) que alteram a maneira que interage com o ambiente, suas metodologias de combate e a suas habilidades intelectuais e linguísticas, todos estes elementos podem ser vistos no ludema da interface onde as alterações são feitas nos parâmetros de cada objeto, modificando as ações que usam para interagir com o espaço e como consequência mudando o estado do jogo. Todos esses jogos funcionam com um extenso sistema de interação via diálogo com personagens, no qual o jogador pode ter múltiplas escolhas que regram os acontecimentos do jogo. Essas escolhas, em determinados pontos do jogo, levam em consideração aspectos da mecânica, como o carisma de um personagem ao pedir um favor a um desconhecido, ou mesmo seus conhecimentos históricos para identificar certa gravura numa tumba de uma civilização muito esquecida. Nesses títulos, o artifício narrativo do diálogo entre personagens atua como uma mecânica, sendo que afeta a jogabilidade tanto quanto as outras interações descritas anteriormente.

Dado como objetivo do princípio deste trabalho, as classificações de interações ativa, passiva e imersiva podem ser utilizadas como ponto de observação em jogos. Por exemplo, no jogo Dishonored (2012) em certo ponto o jogador encontra um diário de um personagem importante para a trama. Nesse diário existe uma data marcada por ele como sendo o dia mais importante de sua vida. O evento atrelado a essa data é mencionado em outros momentos também. Em outro ponto do mesmo mapa existe um

cofre que pode ser aberto utilizando essa data como senha. Neste cofre estão materiais úteis para que complete a missão com melhor suporte.

Essa a interação da narrativa com a jogabilidade é feita correlacionando um fato da história com uma mecânica do jogo, pondo a performance cognitiva do jogador à prova na expectativa de que faça a conexão da data anotada no diário com o segredo para a abertura do cofre. Essa interação seria caracterizada como ativa, pois o jogador utiliza da informação apresentada como uma ferramenta para resolver um desafio.

Jogos como Warcraft 2 (1995), sendo um jogo de estratégia lançado em uma época onde a tecnologia de jogos era mais rudimentar, tinha as introduções de suas fases feitas com um bloco de texto narrado por um suposto general da facção que o jogador havia selecionado para jogar. Em seu lançamento subsequente, Warcraft 3 (2002) trouxe cutscenes para representar os acontecimentos importantes na história do jogo de maneira cinematográfica, com animações 3D de alta qualidade.

A exposição desses eventos da história desses jogos é apresentada aos jogadores da mesma maneira em que uma pessoa lê um livro ou assite um filme. Sua interação é contemplativa, normalmente tendo a opção apenas de pular esses eventos. Esse tipo de interação, como já mencionado anteriormente, é reconhecida neste estudo como interação passiva.

A inserção da narrativa está atrelada a maneira que um jogo habilita o jogador a interagir com o mundo a sua volta. Em jogos como Life is Strange (2015) ou Pillars of Eternity (2015), essa inserção está ligada com a maneira que o jogo usa uma árvore de diálogos, possibilitando que escolha o caminho que uma conversa vai percorrer. Outros jogos como ARK: Survival Evolved (2017) ou Conan Exiles (2017) atribuem ao jogador a escolha de onde podem construir suas casas, dando total liberdade para que façam parte do ambiente conforme o mesmo é moldado.

Essa habilidade de escolher como o jogo irá se comportar também pode ser observada em jogos como Sim City (1989) onde o jogador planeja a construção de uma cidade, escolhendo a maneira que a mesma irá funcionar. Ou mesmo em Spore (2008) que possibilita ao jogador criar uma raça alienígena desde um organismo microscópico e acompanhar a sua evolução ao longo das eras conforme se desenvolve biologicamente, psicologicamente e tecnologicamente. Esse tipo de interação é a que foi classificada como imersiva, tendo em vista sua qualidade de por o sistema nas mão do jogador.

Com a análise dos jogos que compõem o corpus de estudo, levando em consideração o conteúdo estudado no marco teórico, a conclusão sobre as formas de interação entre mecânicas e narrativas foi elaborada com o intuito de ser mais um ponto de observação e comparação quando jogos são abordados em estudos acadêmicos. Além disso, a investigação proposta contribui para as discussões sobre nova maneiras de análise de jogos digitais tendo suas histórias e ferramentas narrativas como pontos de observação. Dados os resultados dessa pesquisa, se percebe a vasta abrangência da área de estudo selecionada e as oportunidades de aprofundamento no assunto de narrativas em gameplay se mostram plausíveis e viáveis.

Referências Bibliográficas

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. Pearson Education.

Bardin, L. (2010). *Análise de conteúdo*. 4. ed. Lisboa: Edições70.

Blitz, M. (2016). *The Unlikely Story of the First Video Game*. https://www.popularmechanics.com/culture/gaming/a20129/the-very-first-video-game/

Bowen, J. P. (2018). The Impact of Alan Turing: Formal Methods and Beyond [Conference]. *International Summer School on Engineering Trustworthy Software Systems* (pp. 202-235), Chongqing, China. https://www.researchgate.net/publication/332451239

Carey, G., Carey, G. K., & Snodgrass, M. E. (1999). *A multicultural dictionary of literary terms*. Jefferson, NC: McFarland & Company.

Genette, G. (1995). *Discurso da narrativa*. Lisboa: Vega.

Gil, A. C. (2010). *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas.

Graetz, J. M. (1981). *The origin of spacewar*. Creative Computing Magazine. https://archive.org/details/creativecomputing-1981-08/page/n59/mode/2up

Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

ICGA Journal (2000). David Chapernowne (1912 – 2000). https://content.iospress.com/download/icga-journal/icg23419?id=icga-journal%2Ficg23419

Jenkins, H. (s/d). *Game design as narrative architecture*. https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html

Lankoski, P., & Björk. S. (Hg.) (2015). *Game Research Methods. An Overview*. https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/14507/Lankoski_Bjoerk_2015_Game-Research-Methods-Overview_pdf

Leitch, T. (2003). Twelve fallacies in contemporary adaptation theory. *Criticism*, *45*(2), 149-171.

MasterClass. (2021). *Metroidvania Games: 5 Characteristics of Metroidvania Games*. https://www.masterclass.com/articles/metroidvania-definition

Merriam-Webster. (n.d.). *Elysium noun*. https://www.merriam-webster.com/dictionary/Elysium

Pinheiro, C. M. P., & Branco, M. A. A. (2018). Análise da Narrativa em Games: Until Dawn. *Revista Interamericana de Comunicação Midiática*, *17*(35), 253-272.

Prodanov, C. &, & Freitas, E. C. (2013). *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. Novo Hamburgo: Feevale.

Resident Evil (2002). Rotten Tomatoes. https://www.rottentomatoes.com/m/resident_evil

Resident Evil: O Hóspede Maldito. (2002). IMDb. https://www.imdb.com/title/tt0120804/?ref_=fn_tt_tt_2

Ryan, M., Ruppert, J., & Bernet, J. W. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. U of Nebraska Press.

Santiago-Júnior, F. D. C. S. (2004, december 7-8). David Bordwell: sobre a narrativa cinematográfica [Conference]. *Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste*, Rio de Janeiro, Brasil. http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145588038239462338056514826198934557155.pdf

Schell, J. (2019). *Tenth anniversary: The art of game design: A book of lenses*. AK Peters/CRC Press.

Vannucchi, H. (2010). Elementos do gameplay [Conference]. *Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo Novas trilhas*. http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_173/trabalho.pdf

Wood, A. (2022). *What the hell is a Souls-like? Game devs break down FromSoftware's accidental genre*. https://www.gamesradar.com/what-is-a-souls-like-developers-explain/