

Narrativa Ambiental em Videojogos Um Estudo sobre Tacoma e Dishonored 2

Beatriz Faria Cesaroni Henriques

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

junho de 2020

Agradecimentos

Ao professor Doutor Francisco Merino, à sua disponibilidade, paciência, e por sempre acreditar no projeto apesar de todas as minhas inseguranças.

Aos meus pais, que me deram todas as condições necessárias para poder desenvolver este estudo.

E por último ao Doutor João Balrôa, por todo o apoio.

Resumo

Todos os videogames são constituídos por uma componente visual, textual e mecânica, que funcionam em conjunto para produzir uma experiência audiovisual interativa única. A questão de como misturar estas três vertentes é um tópico bastante vago e abrangente, com múltiplas teorias e métodos práticos sobre como tirar o maior proveito da interatividade do meio. Um destes conceitos é a narrativa ambiental, um nome dado à técnica de utilizar o espaço do jogo para representar a narrativa.

Com esta dissertação pretende-se investigar o propósito da narrativa ambiental num videogame, os seus méritos, e o modo como esta pode ser utilizada para tirar maior proveito do enredo e do ambiente de um jogo. Foi desenvolvido um modelo de categorização para identificar os seus variados usos, que foi depois aplicado a um corpus de estudo constituído por Tacoma (Fullbright, 2017) e Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016).

Palavras-Chave

Narrativa; Cenário; Ambiente 3D; Narrativa Ambiental

Abstract

All videogames are shaped by a visual, textual and mechanical component, which work together to create an unique interactive audio-visual experience. The question of how to intermingle these three components is a very broad and vague topic, with multiple theories and practical methods on how to best utilize the interactivity of the medium. One of these concepts is environmental storytelling, a name given to the technique of utilizing the environment of a game to represent the narrative.

This dissertation intends to investigate the purpose of environmental storytelling in a videogame, its merits, and how it can be utilized to make the most out of a game's plot and environment. A categorization model was developed to identify its varied uses, later applied to a corpus comprised of Tacoma (Fullbright, 2017) and Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016).

Keywords

Narrative; Scenery; 3D Environment; Environmental Storytelling

Índice

	Página
Agradecimentos	iii
Resumo	v
Abstract	vii
Índice	ix
Lista de figuras	xi
1 – Introdução	1
1.1 – Relevância do estudo	2
1.2 – Objetivos	2
1.3 – Esqueleto da dissertação	3
2 – História e Ludos	5
2.1 – Narratologia	5
2.2 – Narrativa Interativa.....	8
2.3 – Ludologia	14
2.4 – “O Debate que nunca aconteceu”	18
3– Narrativa Ambiental	23
3.1 – Pioneiros	23
3.2 – Aplicações Contemporâneas	31
4 – Micronarrativas	41
5 – Objeto de Estudo e Metodologia	45
5.1 – Tacoma	47
5.1.1 - Resumo do enredo.....	48
5.1.2 - Contexto temático	51
5.1.3 - <i>Gameplay</i>	53
5.1.4 - Recepção e Palmarés.....	54
5.1.5 - Investigação.....	54
5.2 – Dishonored 2	55
5.2.1 - Resumo do enredo	56
5.2.2 - Contexto temático.....	57
5.2.3 - <i>Gameplay</i>	58
5.2.4 - Recepção e Palmarés	60
5.2.5 - Investigação	61
5.3 – Categorias da Análise	61
5.3.1 - O que categoriza cada tópico	62
5.3.2 - Anatomia da Análise.....	62

6 – Análise do Corpus.....	65
6.1 – Tacoma	65
6.1.1 - Narrativa Ambiental que contribui para o <i>Worldbuilding</i>	65
6.1.2 - Narrativa Ambiental que contribui para o Enredo Principal do Jogo.....	78
6.1.3 - Narrativa Ambiental como Chamada para a Ação.....	84
6.1.4 - Considerações Finais	86
6.2 – Dishonored 2	87
6.2.1 - Clockwork Mansion	87
6.2.1.1 - Narrativa Ambiental que contribui para o <i>Worldbuilding</i>	89
6.2.1.2 - Narrativa Ambiental que contribui para o Enredo Principal do Jogo.....	92
6.2.1.3 - Narrativa Ambiental como Chamada para a Ação.....	94
6.2.2 – A Crack in the Slab	99
6.2.2.1 - Narrativa Ambiental que contribui para o <i>Worldbuilding</i>	100
6.2.2.2 - Narrativa Ambiental que contribui para o Enredo Principal do Jogo	104
6.2.2.3 - Narrativa Ambiental como Chamada para a Ação	112
6.2.3 – Considerações Finais.....	114
7 – Conclusão	117
Bibliografia	119

Lista de figuras

	Página
Figura 1 - O paradigma de Field.....	6
Figura 2 - Diferenças entre finais de Dishonored.....	10
Figura 3 - Teoria Neo-Aristoteliana de Mateas	11
Figura 4 - Uma combinação de sprays da personagem Mercy com a personagem Roadhog para criar uma imagem nova.....	30
Figura 5 - O interior da "Moonshine House" em Fallout: New Vegas, repleto de talos de milho e máquinas de fermentação ao fundo do quarto	33
Figura 6 - O exemplo de Brown	34
Figura 7 - Resumo dos temas apresentados	40
Figura 8 - O coração de Dishonored 2	47
Figura 9 - Os hologramas das personagens de Tacoma reunidas no início do jogo.....	49
Figura 10 - O cartão de cidadão de Amy	50
Figura 11 - Comunicações com o técnico	51
Figura 12 - Na primeira sala em que o jogador entra, este pode ver as celebrações do obsolescence day, o dia em que foi decretado que nenhuma estação espacial poderia existir sem controlo humano.	52
Figura 13 - Um exemplo de duas conversas distintas paralelas entre Sareh e Odin e entre Nat e Bert.....	53
Figura 14 - Exemplo de ASL (língua gestual americana) presente em Tacoma	55
Figura 15 - Menu de escolha da personagem.....	56
Figura 16 - A carta escrita por EV.....	65
Figura 17 - A foto de EV e a mulher misteriosa.....	66
Figura 18 - O panfleto de Karyn	67
Figura 19 - O verso do panfleto, mais uma mensagem da mãe de EV.	67
Figura 20 - O pin de Karyn	68
Figura 21 - A mesma foto, desta vez com a legenda extra diegética completa.....	68
Figura 22 - Andrew e outra pessoa misteriosa pertinente ao seu passado	69
Figura 23 - Andrew e a sua avó, Shiwa	69
Figura 24 - A mesa no quarto de EV	70
Figura 25 - O selo de autenticidade do conjunto.....	70
Figura 26 - As mensagens de EV e Clive.	71
Figura 27 - A embalagem do conjunto	71
Figura 28 - A carta de Clive.....	72
Figura 29 - O verso da carta, dirigido a Bernadette Siddiqi.....	72
Figura 30 - A relação de EV e Clive, tornada explícita	73
Figura 31 - Andrew a conversar com Sareh.....	74

Figura 32 - O canto anti stress de Andrew	74
Figura 33 - Pacote de cigarros.....	75
Figura 34 - A pedra	75
Figura 35 - O livro, Stone Shaping Fundamentals	76
Figura 36 - O desenho	76
Figura 37 - A coleção de pedras do Andrew	77
Figura 38 - Os desenhos de Andrew	77
Figura 39 - A mensagem de Sareh para Bert e Nat	79
Figura 40 - A conversa de Sareh e Odin	79
Figura 41 - As análises, trancadas atrás de um código.....	80
Figura 42 - As análises de Nat.....	80
Figura 43 - O primeiro objeto que o jogador vê a entrar na nova área	81
Figura 44 - Mais marcas de rodas no chão, indicando velocidade	82
Figura 45 - Os hologramas de Bert e Nat a trabalharem no drone	82
Figura 46 - O momento do impacto	83
Figura 47 - Embora Bert ainda esteja consciente nesta interação, é impossível saber nesta altura do jogo se ela de facto sobreviveu às suas feridas	83
Figura 48 - Pode-se considerar que a própria natureza do ambiente 3d limitado conte como uma maneira de chamar o jogador a uma ação específica	84
Figura 49 - O sítio onde Amy deve introduzir o seu computador para fazer download das informações necessárias da rede da estação.....	85
Figura 50 - A mesma ranhura, após o download completo	85
Figura 51 - Outro exemplo de ordens dadas a Amy pelo seu empregador	86
Figura 52 - A primeira alavanca que o jogador encontra, à entrada da mansão	88
Figura 53 - O estado inicial do lobby de entrada	88
Figura 54 - E o seu aspeto após a utilização da alavanca.....	88
Figura 55 - Um cadáver esquecido entre os mecanismos	89
Figura 56 - Uma carta de despedida escrita no leito da morte	90
Figura 57 - Uma das mensagens deixadas por Jindosh	91
Figura 58 - Outra mensagem de Jindosh	91
Figura 59 - Jindosh a conversar com Emily/Corvo.....	92
Figura 60 - O quarto de Jindosh, acompanhado pela sua descrição.....	93
Figura 61 - Ao explorar os mecanismos da mansão, Jindosh acompanha os passos do jogador	93
Figura 62 – Um exemplo de paredes a moverem-se (1).....	94
Figura 63 - Um exemplo de paredes a moverem-se (2)	95
Figura 64 - Uma das múltiplas salas de estar de Jindosh.....	95
Figura 65 - O interior mecânico da mansão	96

Figura 66 - O contraste visual entre a parte habitável e o interior da mansão.....	96
Figura 67 - O estado natural da sala.....	97
Figura 68 - A meio da mudança.....	97
Figura 69 - A máquina de choques.....	97
Figura 70 - A mansão de Stilton vista da rua.....	99
Figura 71 - Os tubos de ventilação das minas que envolvem o distrito.....	100
Figura 72 - Um abrigo criado debaixo da rua principal para os trabalhadores se protegerem das tempestades de pó.....	100
Figura 73 - A sede do sindicato, vista de fora.....	101
Figura 74 - O símbolo do sindicato, e os seus arredores desertos.....	101
Figura 75 - O edifício onde Corvo cresceu.....	102
Figura 76 - A placa.....	103
Figura 77 - Assim que o jogador entra na casa, é apresentado com um menu extra diegético a explicar que este apartamento é importante para Corvo.....	103
Figura 78 - Uma sala no presente, com uma janela para o passado.....	105
Figura 79 - E a mesma sala no passado, com uma janela para o presente.....	105
Figura 80 - Um espelho no passado, e a marca da sua ausência no presente.....	106
Figura 81 - Uma janela a ser instalada no passado.....	106
Figura 82 - E o resultado visível no presente.....	107
Figura 83 - Stilton sozinho.....	108
Figura 84 - O centro da mansão abandonada.....	108
Figura 85 - O centro da mansão no passado.....	109
Figura 86 - O centro da mansão à venda, vazia.....	109
Figura 87 - No universo onde a mansão está à venda, esta está repleta de papéis a dizer CASA À VENDA ("HOUSE FOR SALE").....	109
Figura 88 - A mansão ocupada por Stilton.....	110
Figura 89 - O universo onde Stilton ainda é o dono da mansão conta com uma área nova única, um escritório.....	110
Figura 90 - A janela temporal a mostrar onde está situado este escritório em comparação com a linha de tempo do passado.....	110
Figura 91 - O sindicato de mineiros ativo.....	111
Figura 92 - Lúcia Pastor, líder do sindicato.....	111
Figura 93 - Um guarda a patrulhar as escadas no passado.....	112
Figura 94 - Uma guarda a movimentar-se.....	112
Figura 95 - Neste exemplo é necessário destruir esta estátua no passado para poder passar pelo buraco na parede no presente.....	113

Introdução

Décadas após o seu aparecimento, os videogames podem ser considerados como um titã da indústria do entretenimento, reconhecidos como produtos culturais indispensáveis. Este desenvolvimento, de um protótipo técnico e acadêmico para testar avanços tecnológicos até um produto de entretenimento capaz de rivalizar com grandes produções de Hollywood, deve-se às suas características audiovisuais versáteis, bem como à sua natureza única como um produto interativo.

A questão de como lidar com a interatividade e o poder do jogador de interagir com qualquer faceta do jogo de acordo com a sua vontade pessoal é o maior problema associado à produção de jogos, particularmente sob o ponto de vista narrativo, que requer um certo distanciamento por parte da audiência para contar uma história com um fio narrativo coerente. Surge assim a questão: como contar uma história quando o público pode interferir com o ritmo do enredo, quando este pode decidir como e quando experimentar a narrativa? Uma das soluções encontradas – e sem dúvida a mais frequente – foi a utilização de *cutscenes*, isto é, pequenos vídeos onde as personagens interagem umas com as outras e com o seu mundo, sem o controlo do jogador, entre secções de *gameplay*. Esta solução é uma aposta segura para garantir a coerência narrativa do projeto, pois, ao retirar a agência ao jogador, os desenvolvedores podem garantir uma linha de acontecimentos progressivos. Contudo, se o jogador tem de pousar o comando para obter a história ou se as suas escolhas nunca têm impacto na narrativa, o que separa um jogo de um filme com pequenas secções para premir botões? Para responder a esta questão, a indústria virou-se para a componente visual dos videogames, e para o modo como estes poderiam utilizar as suas imagens para representar narrativas. O conceito de partilhar histórias através de imagens não é uma ideia nova, nem única a este tipo de produtos, mas, mais uma vez, a interatividade do meio apresentou novos problemas. No Cinema e no Teatro, o espetador quase nunca é convidado para interagir com o espaço físico da narrativa. Existe uma linguagem específica para a partilha de informação através do cenário, mas também existe uma divisão clara entre o que o espetador pode ver ou não. Pode existir uma pista relevante para o enredo e o espetador poderá reparar nisso antes das personagens, mas, se a câmara não focar nesse mesmo detalhe, seja para aumentar o suspense ou para ter um momento de destaque mais à frente na história, esse aspeto passará despercebido. Este tipo de controlo não está presente num videogame, onde o espetador tem o poder de decisão sobre o tipo de interação que a personagem principal tem com o ambiente. Ao interagir de livre vontade com o cenário que rodeia a história, o

jogador tem acesso a uma lista de oportunidades que um espectador de um produto visual não interativo nunca terá; da mesma maneira, ao desenhar um espaço aberto, os desenvolvedores têm a oportunidade de o povoar com múltiplos símbolos, carregados de significado narrativo e nem sempre inteiramente relevantes para o enredo principal. Esta ideia de casar a narrativa com as mecânicas através da vertente visual, ao soltar o jogador num espaço e deixá-lo desvendar os mistérios da narrativa de uma maneira difícil de replicar noutros meios, tem sido apelidada de Narrativa Ambiental, e é sobre este conceito que o presente estudo teórico se debruçará.

1.1 - Relevância do estudo

O tema da narrativa ambiental aqui apresentado tem uma presença limitada no mundo académico, o que o torna um tópico apelativo para um estudo aprofundado. Proveniente do mundo prático do desenvolvimento de jogos, a maior parte dos artigos que se debruçam sobre este tópico fazem-no sob uma perspetiva prática e não se debruçam sobre os seus méritos teóricos. O desejo dos autores desta dissertação é suplementar estes artigos com uma perspetiva académica.

1.2 - Objetivos

Com este estudo pretendemos discutir, através de um lente académica, de que maneira é que a narrativa pode ser representada em videojogos através de imagens e objetos num espaço 3D, eventualmente sem o apoio de meio verbais, tais como narradores, ou extradiegéticos, tal como menus. Embora não exista uma disciplina sólida chamada Narrativa Ambiental ou um cargo específico de Escritor Ambiental, atualmente é difícil encontrar um jogo que não aplique algumas das características que recaiam no leque geral desta denominação.

Desta maneira, procuramos identificar algumas das características que indicam algum tipo de narrativa apresentada unicamente através de imagens e objetos num espaço 3D, e perceber que tipo de impacto é que elas têm no enredo principal e como é que podem adicionar ou caracterizar o mesmo.

1.3 - Esqueleto da dissertação

Este estudo é composto por duas partes, uma parte teórica, que recolhe a matéria disponível sobre o assunto, e uma parte prática, onde foi analisado um corpus de estudo escolhido para complementar a teoria. Dividido em 7 capítulos, introduzimos o tema geral no primeiro, a relevância do estudo e os seus objetivos. No segundo capítulo discutimos o desenvolvimento das narrativas e de como estas se adaptaram à interatividade nos videojogos. Este tópico é seguido pela discussão sobre a ludologia, o estudo do ato de jogar e de como este foi traduzido para o mundo digital através dos videojogos, e, finalmente, as dificuldades que o mundo da narrativa e o mundo da ludologia tiveram para superar as suas contradições e a sua conseqüente união. No terceiro capítulo apresentamos o estado da discussão sobre a narrativa ambiental no mundo académico e o modo como esta é utilizada no contexto prático. No quarto capítulo discutimos o papel da micronarrativa em videojogos e como esta se associa à narrativa ambiental.

Para a parte prática deste estudo, no capítulo seis, foram desenvolvidas 3 categorias chave com base nos alicerces teóricos para identificar e categorizar diferentes tipos de utilizações da narrativa ambiental, que depois foram aplicadas a um corpus de estudo constituído por 2 jogos, Tacoma (Fullbright, 2017) e Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016).

História e Ludos

Os primeiros passos de uma disciplina nova são sempre um período atribulado, e a discussão acadêmica pertinente aos videogames não foi exceção. Antes destes terem o seu próprio lugar no discurso acadêmico, jogos estavam limitados a serem analisados de acordo com o que era relevante a cada disciplina - estudos sobre a natureza e impacto dos jogos na sociedade caíam nos campos da antropologia e sociologia, estudos sobre o impacto nos indivíduos caíam no campo da psicologia e a análise das narrativas caía no campo da narratologia, entre outros. Com o passar do tempo, acadêmicos curiosos e desejosos de se debruçar sobre este meio encontraram-se frustrados com esta necessidade de vasculhar áreas vastamente diferentes para encontrar todos os estudos relacionados com videogames.

Assim sendo, neste capítulo exploraremos os alicerces acadêmicos desta área, começando por definir o que é a narratologia e a ludologia, o que significa contar histórias e o que significa jogar, e o confronto inevitável entre as duas vertentes acadêmicas que levou a anos de debate. Hoje em dia, os estudiosos já sabem que tentar definir jogos só como algo que pertence exclusivamente ao campo da narratologia ou ao campo da ludologia é uma atitude que prejudica as abordagens acadêmicas a este tema, e, embora haja valor em analisar jogos sob lentes pertinentes a outros meios (particularmente cinema), é necessário encontrar meios de análise exclusivos a jogos.

2.1 - Narratologia

O ato de contar histórias é tão antigo como a civilização, e os primeiros estudos sobre narrativa tradicional começam precisamente na Antiguidade Clássica com Aristóteles, que estuda a estrutura e categorização de narrativas. Este identifica seis características que compõem o ADN de uma tragédia na sua obra, a Poética: Enredo, a sequência de eventos que constituem a história, dividido em atos; Personagens, que vivem dentro do Enredo e agem como a âncora emocional para o espectador; Pensamento, os pensamentos da personagem, comunicados em voz alta; Dicção, a maneira como a moral da tragédia é transmitida, através de linguagem ou expressão; Canto, o coro teatral que reflete a emoção da cena, bem como atualiza o espectador dos acontecimentos da tragédia entre atos; Espectáculo, o cenário, as vestimentas e as máscaras necessárias para reforçar a moral através do visual. Embora Aristóteles considere o Enredo como o elemento mais importante para uma tragédia, é pertinente para os propósitos deste estudo realçar que, já

nesta altura, o cenário e o aspeto visual geral da história eram considerados como um dos alicerces de uma tragédia.

Para além da categorização de elementos que compõem tragédias, comédias e outros tipos de narrativas, Aristóteles também identificou a separação da narrativa em 3 atos – princípio, o início da trama onde as personagens são expostas a um evento que perturba a ordem prévia; meio, onde as personagens tentam resolver o conflito; e fim, onde as personagens retomam a antiga ordem ou uma nova ordem é imposta. Dada a natureza performativa do teatro, estas quebras serviam um propósito prático para além de um propósito meramente metafísico – serviam como intervalos para o público e para os atores, como também uma oportunidade para o coro recapitular os eventos da peça até aquele momento. Ao longo dos anos, esta estrutura foi adaptada como o esqueleto mais básico da narrativa comum, popularizada por Sid Field (2011) para o cinema, e redefinida como introdução (*set-up*), confronto (*confrontation*) e resolução (*resolution*). Sendo esta teoria originária de uma adaptação, muitos dos conceitos repetem-se: No primeiro ato, ou a introdução acontece o incidente catalisador da ação (*inciting incident*), o evento que altera a ordem pré estabelecida e que potencia o drama; o confronto, onde a alteração da ordem é reconhecida e abordada pelas personagens; e a resolução, onde se situa o *climax*, a culminação de todos os eventos narrativos para estabelecer uma nova ordem.

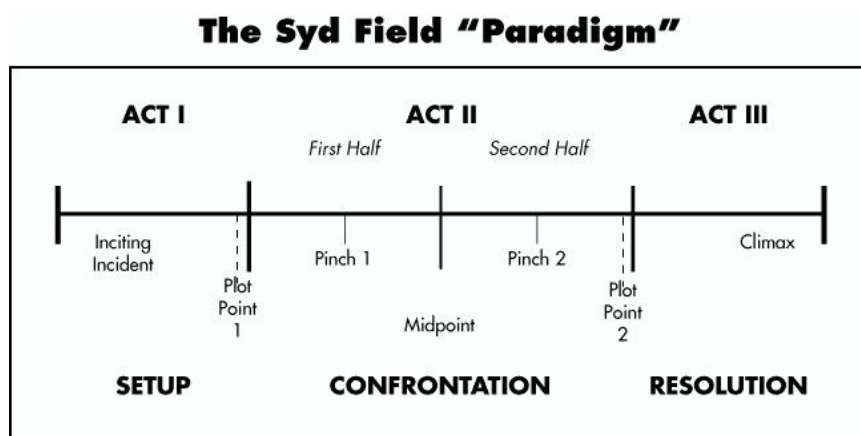


Figura 1 - O paradigma de Field¹

Field não foi o único autor moderno a reconhecer a necessidade de identificar padrões estruturais nas narrativas. Para além deste, autores como Todorov (1978), Campbell (1973) e Propp (1968) dedicaram-se a categorizar outros tipos de estruturas narrativas,

¹Fonte: https://scriptmag.com/.image/c_limit%2Ccs_srgb%2Cq_auto:good%2Cw_400/MTY3Mzc4OTc1MDcyODU1NjYo/image-placeholder-title.webp

todas com algumas afinidades entre si. Embora estas tipologias universais tenham tido o seu mérito – utilizadas frequentemente em qualquer meio narrativo, desde livros a jogos – é difícil afirmar que estes modelos podem ser aplicados a todos os meios narrativos. Com o aparecimento dos meios digitais, estes padrões, baseados em conceitos ancestrais e muito influenciados pela literatura, mostram-se insuficientes para analisar as narrativas construídas pelos novos *media*.

No seu livro *Understanding the invisible art of Comics* (1994), Scott McCloud discute o processo de criação de banda desenhada, como é que a mente interpreta mensagens visuais, as relações entre texto e imagem e as teorias sobre o processo criativo neste meio. Pertinente à natureza deste trabalho é o capítulo seis do livro, titulado *Show and Tell* (p.138), onde McCloud fala sobre a combinação de texto e imagens, e como ambos podem ser utilizados de várias maneiras para transmitir uma mensagem, algo que identifica em 7 categorias distintas:

- Específico a Palavras (*Word Specific*) – As imagens simplesmente ilustram as palavras e o peso e foco narrativo está presente no texto escrito.
- Específico a Imagens (*Picture Specific*) – O peso narrativo reside nas ilustrações e o texto serve apenas para reforçar a sequência visual (ex: onomatopeias).
- Específico a Ambos (*Duo-Specific*) – As imagens e o texto transmitem e reforçam a mesma mensagem.
- Aditivo (*Additive*) – O texto amplifica ou elabora a mensagem transmitida pelas ilustrações ou vice-versa.
- Paralelo (*Parallel*) – As imagens e o texto transmitem mensagens completamente diferentes sem se cruzarem.
- Montagem (*Montage*) – O texto é tratado como uma parte integral da ilustração como um elemento visual.
- Interdependente (*Interdependent*) – As imagens e o texto dependem um do outro para transmitir uma mensagem coerente em conjunto. Não é necessário que o peso narrativo esteja igualmente distribuído entre as duas vertentes.

Ao identificar múltiplas maneiras em que a vertente escrita e a vertente imagética de um meio visual podem trabalhar em conjunto, McCloud abre as portas para um estudo avançado sobre o peso e valor das imagens de qualquer narrativa visual. Videojogos não são exceção: para além de dependerem de um guião e imagem, tal como o cinema, estes ainda têm uma camada textual extra, os menus e *user interface* extra diegéticos presentes a todos os momentos.

2.2 - Narrativa Interativa

Brenda Laurel é uma das primeiras autoras a identificar o mérito dos computadores como veículos narrativos e o potencial das narrativas interativas no seu estudo *Computers as Theatre* (1993). A sua aplicação dos conceitos aristotélicos de drama e tragédia em computadores caracteriza a relação do utilizador com a máquina numa dinâmica teatral, em que este executa o papel de audiência e ator ao mesmo tempo. Laurel caracteriza todas as interações com software como ações com propósito, princípio, meio e fim, e equipara esta estrutura de ação a uma estrutura narrativa. Embora Laurel não fale especificamente sobre o ato de contar histórias como uma atividade lúdica, ou em computadores como meios criativos, esta utilização de conceitos e definições narrativos para os descrever abre as portas a outros estudos na mesma área.

Janet Murray segue este caminho começado por Laurel com o seu estudo sobre o papel dos computadores como novos meios narrativos e, com a sua obra *Hamlet on the Holodeck* (1997) introduz o termo *cyberdrama* para categorizar narrativas interativas, cuja principal característica é a presença do leitor/audiência como agente participativo, descrevendo-os como uma obra colaborativa por natureza, “parcialmente gerada pelo código do autor e parcialmente desencadeada pelas ações que o interator toma dentro do mundo mecânico”² (2004). Esta categorização surge face ao criticismo da aplicação das teorias narrativas convencionais a videojogos, visto que, até aquele ponto, nenhuma teoria sobre o ato de contar histórias tinha em conta a interação que os computadores proporcionavam. Ao analisar experiências interativas, esta apresenta três categorias base que constituem uma narrativa interativa: imersão, transformação e agência. Imersão, tal como o nome indica, é a capacidade que a narrativa tem de transportar a audiência para uma realidade diferente e emergi-la num sistema lógico diferente da realidade. Murray relaciona esta categoria com o conceito de Suspensão de Descrença de Coldridge e vai mais além: esta acredita que numa narrativa interativa, a audiência não só suspende descrença como cria a sua própria crença. Nas suas próprias palavras, “Por causa do nosso desejo de experienciar imersão, nós focamos a nossa atenção no mundo envolvente e utilizamos a nossa inteligência para reforçar a realidade da experiência, em vez de a

² “(...) partly generated by the author’s coding and partly triggered by the actions the interactor takes within the mechanical world.” (First Person: New Media as Story, Performance and Game, p.5)

questionar.”³; Transformação identifica a capacidade que o computador tem de realizar vários ambientes diferentes, como também de permitir que o jogador encarne várias personagens; Agência identifica a liberdade de poder tomar decisões únicas numa experiência interativa, e a satisfação associada a esse poder ao conseguir distinguir resultados únicos derivados das ações previamente tomadas. A característica mais importante da agência é que as ações do jogador têm de ter um impacto substancial na experiência para poderem ser consideradas importantes. Nas palavras de Michael Mateas, “Se existem muitos botões e maçanetas para o jogador interagir com, mas toda essa interação tiver um impacto minúsculo na experiência, não há agência” (p.21)⁴.

No seu artigo *From Game-Story to Cyberdrama* (2004), Murray introduz o conceito de *replay story*, outra característica específica aos *cyberdramas*. A capacidade de salvar o jogo em qualquer momento da história e poder revisitar essa sequência de eventos sempre que o jogador quiser, e de maneiras diferentes, adiciona uma dimensão extra à experiência de uma narrativa interativa. É possível argumentar que um filme também pode ser revisitado múltiplas vezes e fora de ordem a partir do conforto de casa – muitos DVDs têm um menu com múltiplas cenas discriminadas e serviços de *streaming* permitem saltar para qualquer ponto do filme – mas independentemente das ações da audiência, um filme irá sempre terminar da mesma maneira, com a mesma sequência de eventos. Murray identifica uma *replay story* como algo que “permite ao interator experienciar todas as possibilidades dum momento, sem privilegiar qualquer um como a única escolha”⁵. Este conceito é pertinente a todos os jogos – mesmo narrativas altamente lineares têm espaço para terem as suas nuances, tais como as diferentes armas que o jogador pode utilizar em *shooters*, ou a ordem das missões completadas num *RPG*– mas atualmente é possível verificar designers e desenvolvedores que aplicam este conceito de *replay story* de uma maneira mais arrojada, quase executando duas narrativas num só jogo. Jogos como *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), *Outer Worlds* (Obsidian Entertainment, 2019) e *Vampire: The Masquerade – Coteries of New York* (Draw Distance, 2019), por exemplo, apresentam múltiplos caminhos ao longo do jogo que levam o jogador a eventos exclusivos e, independentemente da primeira escolha que o jogador faça, a escolha diretamente oposta estará sempre presente para o jogador que queira recomeçar o jogo e ser confrontado com uma narrativa diferente.

³ “We do not suspend disbelief so much as we actively create belief. Because of our desire to experience immersion, we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience.” (Hamlet on the Holodeck, p.253)

⁴ “If there are many buttons and knobs for the player to twiddle, but all this twiddling has little effect on the experience, there is no agency.” (First Person: New Media as Story, Performance and Game, p.21)

⁵ “[A replay story world] allows the interator to experience all the possibilities of a moment, without privileging any one of them as the single choice.” (First Person: New Media as Story, Performance and Game, p.7)

Dishonored (Arkane Studios, 2012), aplica este conceito ao ambiente, onde as ações do jogador afetam o último nível. Durante o jogo, o jogador tem inúmeras hipóteses de ser misericordioso ou altamente violento. Ao mostrar-se cuidadoso e empático, o último nível do jogo decorre num amanhecer sóbrio, os guardas relaxados e sem grandes surpresas; contudo, se o jogador decidiu matar todos os guardas sem piedade, o jogo responde da mesma maneira, com uma noite escura, durante uma tempestade e com patrulhas mais apertadas. Sam, uma personagem aliada ao jogador, comenta o quão honrado se sente de ter trabalhado com o jogador no final calmo, enquanto que no final violento este não só insulta o jogador, como alerta os guardas da sua presença antes de fugir.



Figura 2 - Diferenças entre finais de Dishonored (Arkane Studios, 2012)⁶

Ao escrever este artigo e ao batizar este termo em 2004, era impossível para Murray prever como este conceito simples iria ser aproveitado pela indústria, e que tipo de mecânicas é que surgiriam para tirar o maior proveito destas qualidades específicas dos *cyberdramas*.

Michael Mateas segue os passos das autoras previamente mencionadas e desenvolve uma teoria de drama interativo baseado nos conceitos aristotélicos que Laurel se apropriara

⁶Fonte: <http://i.imgur.com/WjDQGCU.jpg>

para o estudo dos computadores, modificado para abarcar o conceito da agência de Murray. Ao igualar a categoria da Personagem do modelo aristoteliano – o ator que age como o veículo para a audiência no enredo – ao jogador, este, tal como Laurel, iguala o ator à audiência. Quando o espectador tem acesso ao controlo da narrativa, a categoria da personagem como descrita nos modelos anteriores deixa de existir. Mesmo que um jogo venha com uma personagem pré-definida, tal como Kratos (Franchise *God of War*, Sony) ou Snake (Franchise *Metal Gear*, Konami), completas com uma descrição de todos os eventos do seu passado e até uma personalidade transmitida através de *cutscenes* ou outro material de apoio - tais como livros ou bandas desenhadas adjacentes à narrativa principal – toda a sua personalidade é suprimida para dar lugar às ações do jogador. As ações que formam a progressão da narrativa não são decididas por um escritor, não é Kratos que escolhe atacar quando quer, nem escolhe que direção tomar. Desta maneira, quando um jogador está a jogar e engana-se nos comandos ou perde a batalha, este nunca exclama “O Kratos morreu!” mas sim “Eu morri!” Mateas reconhece esta vertente ao afirmar que “engajamento e identificação com o protagonista são necessários para que a audiência experiencie catarse (p.22)”⁷.

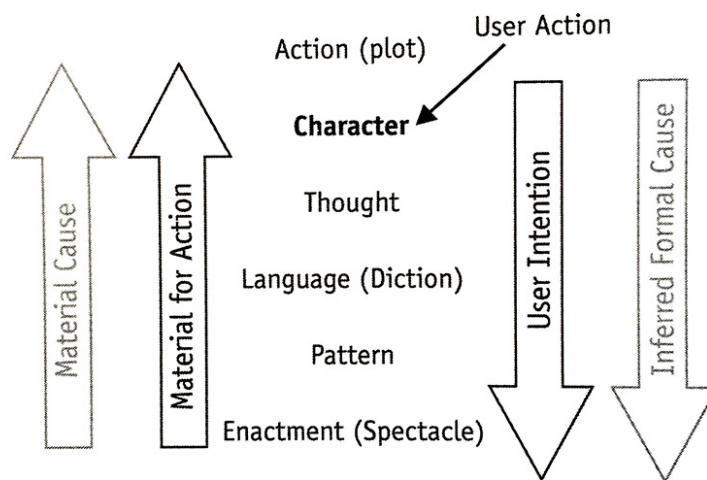


Figura 3 - Teoria Neo-Aristoteliana de Mateas (First Person: New Media as Story, Performance and Game, p.24)

Mateas equaciona as estruturas de um drama com a teoria das quatro causas de Aristóteles, especificamente a causa formal e a causa material: este identifica a causa formal de um drama como a intenção do autor para a tragédia e a causa material como o domínio da audiência: o autor transmite as suas ideias a um nível mais fundamental

⁷ “Engagement and identification with the protagonist are necessary in order for an audience to experience catharsis” (First Person: New Media as Story, Performance and Game, p.22)

através do enredo e das personagens⁸, enquanto que a primeira interação que o público tem com a peça é através do cenário⁹. Uma tragédia bem executada permite à audiência compreender as motivações das personagens e os temas principais do enredo, subindo assim a escala da causa material até ao cerne da causa formal.¹⁰ Ao exportar esta teoria para narrativas interativas e ao adicionar o jogador ao modelo, no lugar de uma personagem com agência, o autor adiciona duas novas escalas de causa que substituem as anteriores: Interação do Utilizador (*User Interaction*) e Material para Ação (*Material for Action*). Ao introduzir um agente ativo na estrutura rígida da tragédia, o controlo total do autor é transmitido para o jogador, que agora tem todo o poder para agir de acordo com a sua vontade pessoal, incluindo o ritmo em que a narrativa é partilhada; por outro lado, as suas ações são definidas e limitadas pelo espaço concreto desenhado e pelas mecânicas programadas pelos desenvolvedores do jogo. Ao reconhecer o poder da agência da audiência, as duas causas prévias alteram-se: o Material para Ação torna-se o domínio dos autores, que delimitam todas as interações possíveis com a tragédia, enquanto que a Interação do Utilizador torna-se no domínio da audiência, que decide como é que a tragédia irá prosseguir. Mateas propõe então que para o jogador experienciar Agência é preciso haver um equilíbrio entre a Causa Formal/Interação do Utilizador e a Causa Material/Material para Ação¹¹: o ambiente e as mecânicas devem ser vagas o suficiente para que o jogador tenha a liberdade de tomar as ações que quer e ao mesmo tempo os desenvolvedores devem desenhar limites de acordo a influenciar as ações do jogador. O autor também adiciona que, embora o seu artigo seja sobre drama interativo, este modelo pode e deve ser utilizado para analisar Agência em qualquer tipo de jogos.¹²

Marie-Laure Ryan também fala sobre as especificidades da adaptação de uma estrutura narrativa convencional para um meio interativo (2013), e destaca três estruturas específicas com uma compatibilidade especial com interação do utilizador: os épicos, narrativas epistémicas e os dramas. Esta comenta que a estrutura de um épico definida por Aristóteles – um tipo de narrativa caracterizada pela narração de feitos heroicos executados por um herói solitário – é muito popular em narrativas interativas: as aventuras isoladas traduzem-se para uma estrutura de um jogo de aventuras, onde cada

⁸ “In drama, the formal cause is the authorial view of the play. The author has constructed a plot that attempts to explicate some theme.” (p.23)

⁹ “In drama, the material cause is the audience’s view of the play. The audience experiences a spectacle, a sensory display.” (p.23)

¹⁰ “In a successful play, the audience is then able to recapitulate the chain of formal causation. (...) By a process of interpretation, the audience works up the chain of material cause in order to recapitulate the chain of formal cause.” (p.23-24)

¹¹ “A player will experience agency when there is a balance between the material and formal constraints.” (p.25)

¹² “Note that though these example games are not specifically interactive drama, the model can still be used to analyze player agency within these games.” (p.26)

nível é um espaço diferente e o jogador assume o papel de uma personagem principal solitária com um objetivo simples mas amplo (salvar o planeta de uma invasão alienígena, por exemplo). As narrativas epistémicas, ou histórias de detetives, por sua vez, apelam à interatividade através da sua natureza explorativa, onde o detetive tem de desvendar o mistério passado através de pistas espalhadas pelo espaço. Ryan define o drama como a estrutura mais complicada de se adaptar, visto que a característica principal destas narrativas é o foco em relações interpessoais, e a inteligência artificial de um videogame raramente consegue replicar a complexidade necessária para criar personagens com pensamento únicos e adaptáveis a todas as ações do jogador. Contudo, a autora admite que talvez a solução para adaptar épicos a um meio interativo passe por personagens altamente carismáticas e cativantes que distraiam a jogadora dos seus objetivos atuais. No seu artigo, esta dá o exemplo de um NPC de *Deus Ex (Ion Storm, 2000)*, um amigo tornado zombie que muitos jogadores confessaram ter dificuldade a matar, embora seja um ato necessário para progredir na história¹³. Hoje em dia, existem inúmeros exemplos de personagens que despertam reações emotivas fortes no jogador, desde Ellie em *The Last of Us (Naughty Dog, 2013)*, uma personagem que no final do jogo é quase como uma filha para o jogador ou Anders em *Dragon Age 2 (BioWare, 2011)* que torna-se num dos melhores amigos do jogador durante o jogo só para o trair no final com uma ação egoísta que destrói a cidade e causa uma guerra.

Ryan introduz também o conceito da existência de dois tipos de imersões diferentes: imersão lúdica e imersão narrativa (2013). Imersão lúdica é comparada com a intensidade da performance de uma tarefa, geralmente presente em jogos competitivos onde o objetivo base é atingir num número de condições que definam uma vitória¹⁴. Imersão narrativa, por outro lado, é definida por um “engajamento da imaginação na construção mental e contemplação de um mundo narrativo”¹⁵, e é consequentemente dividida em três formas distintas: espacial – um prazer em descobrir e explorar o mundo narrativo; temporal – uma necessidade de descobrir o que irá acontecer a seguir; emocional – conexões afetivas à história e às personagens.¹⁶

¹³ “(...) in Deus Ex when the player must kill a formerly friendly NPC who has turned into a zombie in order to progress in the game. Some players develop such attachment to this characters that they experience extreme discomfort at treating her like an object that needs to be eliminated.”

¹⁴ “(...) ludic immersion, which is a deep absorption in the performance of a task (...) in which the player pursues a specific goal associated with winning (...)”

¹⁵ “By narrative immersion I mean an engagement of the imagination in the mental construction and contemplation of a storyworld.”

¹⁶ “ spatial (a sense of place and pleasure taken in exploring the storyworld), temporal (a burning desire to know what will happen next) and emotional (affective reactions to the story and to the characters).”

2.3 - Ludologia

O estudo de experiências interativas e atividades lúdicas surgiu muito antes dos videojogos serem um objeto relevante para estudos académicos. Referências académicas a jogos e ao ato de brincar surgem em estudos socioculturais, tais como as perspetivas de Johan Huizinga – que descreve o ato de jogar, ou, mais apropriadamente, de brincar, como uma atividade voluntária que precede o Homem, caracterizada por ser um exercício removido da realidade e que absorve o jogador por completo no seu universo próprio (2016) – e Roger Caillois, que elabora sobre os alicerces de Huizinga, e desenvolve quatro maneiras de identificar diferentes tipos de jogos. *Aagon*, jogos puramente competitivos, como o xadrez; *alea*, exercícios aleatórios, como qualquer jogo que dependa de dados; *mimicry*, jogos em que o jogador interpreta um papel dentro dum universo fictício; e *ilinx*, atividades que retiram o controlo ao jogador e alteram a sua perceção da realidade através da desorientação espacial – como também um espectro para categorizar a intensidade dos jogos, constituído por *paidea* - caracterizado pelo ato de brincar espontâneo sem objetivos e consequências – num extremo, e *ludus* – caracterizado por atividades estruturadas e com regras rígidas (2001).

A teoria mais pertinente à discussão sobre videojogos proveniente destes alicerces sociológicos é o conceito do Círculo Mágico de Huizinga (2016). Segundo Huizinga, este círculo pode ser caracterizado por uma arena física ou um estado mental onde todos os participantes voluntariamente entregam-se a um conjunto de regras diferentes da realidade, onde vários rituais podem ser praticados em segurança:

“Todos os atos de jogar existem dentro duma área de recreação previamente delimitada materialmente ou idealmente, de maneira deliberada ou factual. (...) A arena, a mesa de cartas, o círculo mágico, o templo, o palco, o ecrã, o campo de ténis, o tribunal, etc, são todos em forma e função áreas de recreação, isto é, espaços proibidos, isolados, cobertos, vazios, onde regras especiais se aplicam. Todos são mundos temporários dentro do mundo normal, dedicado à performance de uma ação.”¹⁷

A aplicação aprofundada do conceito do Círculo Mágico em jogos não provém originalmente de Huizinga, que utiliza este conceito para se referir a qualquer espaço cultural com regras distintas do ordinário – uma igreja, ou qualquer outro espaço

¹⁷ “All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. (...) The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc, are all in form and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.”

dedicado a uma atividade específica removida da vida diária pode ser considerada um Círculo Mágico, tanto quanto um campo de futebol ou os limites imaginários acordados entre duas crianças que brincam ao faz de conta – mas sim do desenvolvimento e apropriação deste termo por Zimmerman e Salen no seu livro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003). Os autores aplicam este conceito físico e espiritual a sistemas de videogames, algo que o próprio Zimmerman veio-se a arrepender anos mais tarde, ao salientar que as limitações rígidas de um estudo sociológico não são capazes de encapsular todas as nuances de uma área acadêmica completamente diferente (2012). Não obstante os resultados indesejados, e todo o discurso circular que este tipo de apropriações possa ter causado, o terreno para o estudo acadêmico de videogames foi preparado.

Espen Aarseth introduz o conceito de literatura ergódica (*ergodic literature*) e cibertexto (*cybertext*) no seu livro *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature* (1997), em que define este tipo de literatura como uma experiência dependente das ações do consumidor. Nas suas palavras:

“Na literatura ergódica, é necessário haver um esforço não trivial pela parte do leitor para examinar o texto. Para a literatura ergódica fazer sentido como conceito, será também necessário existir literatura não ergódica, onde o esforço para examinar o texto é trivial, sem responsabilidades extra-noemáticas impostas ao leitor exceto (por exemplo) o movimento dos olhos e o virar das páginas periódico e arbitrário.”¹⁸

Nesta veia, Aarseth classifica cibertextos como uma subcategoria da literatura ergódica, um tipo de experiência onde o *media* narrativo escolhido tem impacto sobre o leitor e onde este adquire importância como um agente decisivo na própria narrativa. Embora Aarseth tenha introduzido o termo antes dos videogames serem objetos de estudo proeminentes, esta definição, bem como a de cibertexto, tornaram-se altamente relevantes nesta nova disciplina, na medida em que reconheciam a natureza interativa inerente ao meio. A pertinência destes conceitos para um estudo de videogames é óbvia: jogos dependem da sua interatividade para existirem e o público assume um papel ativo quando consome este tipo de *media*, ao contrário de filmes ou livros em que este é apenas um espectador. Um filme de duas horas será sempre um filme de duas horas independentemente de quem o vê e onde vê, mas um jogo poderá variar de acordo com o jogador - alguém que apenas conclua a campanha principal poderá ter uma experiência de

¹⁸ “In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.”

vinte horas enquanto que um jogador que explora todo o conteúdo extra poderá ter uma experiência de sessenta.

A ideia de que adaptar conceitos sociológicos ou até narrativos é insuficiente para um estudo concreto e adequado à disciplina dos videogames, face à quantidade de características únicas que os estes possuem, é uma ideia recorrente em múltiplos estudos desenvolvidos no virar da década, com estudiosos como Aarseth (1997), Juul (1998) e Eskelinen (2004). Este último chega mesmo a reclamar que a disciplina de videogames “está aberta a intrusões e colonizações de outras tribos académicas organizadas”¹⁹.

No seu artigo *Games Telling Stories? - A brief note on games and narratives* (2001) Juul, apresenta uma série de argumentos com que tenta justificar a dificuldade em classificar os videogames como objetos narrativos. Este apresenta três argumentos a favor: 1) narrativas são utilizadas para tudo; 2) a maior parte dos jogos tem introduções e contextos narrativos; 3) videogames partilham algumas características com narrativas tradicionais²⁰ e prontamente riposta com outros três argumentos: 1) videogames não fazem parte da ecologia narrativa formada por filmes, livros e teatro; 2) o tempo em jogos funciona de maneira diferente do que em narrativas tradicionais; 3) A relação entre o leitor/espectador e mundo narrativo é diferente da relação entre o jogador e o mundo do jogo.²¹

Juul entra em detalhe sobre as suas várias ideias, cimentando a sua posição como um ludologista. Embora acredite que os videogames e as narrativas tradicionais tenham elementos em comum, este afirma que classificar jogos como narrativas será sempre injusto, visto que estes não coincidem com as características e definições tradicionais de narrativas, além de que a relação entre jogador e jogo é vastamente diferente da relação entre um leitor e um livro. Este termina o seu artigo com a seguinte afirmação:

“Utilizando outros media como pontos de partida, poderemos aprender muitas coisas sobre a construção de mundos fictícios, personagens... mas depender demasiado de teorias existentes vai nos fazer esquecer o que define videogames: tal

¹⁹ “So if there already is or soon will be a legitimate field for computer game studies, this field is also very open to intrusions and colonisations from the already organized scholarly tribes.” (p.36 em *First Person, New Media as Story, Performance and Game*)

²⁰ “There are at least three common arguments: 1) We use narratives for everything. 2) Most games feature narrative introductions and back-stories. 3) Games share some traits with narratives.”

²¹ “(...) three important reasons for describing games as being non-narrative: 1) Games are not part of the narrative media ecology formed by movies, novels, and theatre. 2) Time in games works differently than in narratives. 3) The relation between the reader/viewer and the story world is different than the relation between the player and the game world”

como regras, objetivos, atividade do jogador, a projeção das ações do jogador no mundo do jogo, a maneira como o jogo define as possíveis atitudes do jogador.”²²

Em 1999, com o seu artigo *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.*, Gonzalo Frasca propõe o uso do termo “ludologia” (proveniente de *ludus*, latim para jogo) para abranger todos os estudos relacionados com jogos e a atividade de jogar²³, assim como o termo narratologia teria sido inventado para abranger todos os estudos relacionados com narrativa. O autor compara também algumas estruturas tradicionais da narrativa com uma sequência de um jogo, dizendo que, embora estas experiências não sejam a mesma coisa, identificar as suas semelhanças poderá levar à compreensão das suas diferenças.²⁴

A sua primeira comparação é entre o conceito de *ludus*²⁵ e a estrutura básica de uma narrativa, onde descreve a atividade de jogar como uma série de ações simples. O esqueleto mais básico de *ludus* pode ser definido como começo -> desenvolvimento -> resultado -> triunfo ou derrota, que paralela a estrutura básica de uma narrativa com princípio, meio e fim (neste caso específico o autor utilizou a estrutura definida por Claude Bremond para a comparação).

O autor relaciona também o conceito de *paideia*²⁶ com o mundo narrativo, onde descreve o ambiente de jogo como o cenário ideal para desempenhar atividades categorizadas como *paideia*.²⁷ Este aponta o espaço de uma narrativa como um elemento importante para a experiência de qualquer tipo de audiência (um leitor de um livro, espetadores de um filme, etc), pois este elemento é capaz de transmitir imensa informação extra que não estaria necessariamente presente numa experiência meramente focada no enredo principal, e traça um paralelo com os elementos que descreve como parte de *paideia* e como estes não

²² “Using other media as starting points, we may learn many things about the construction of fictive worlds, characters ... but relying too heavily on existing theories will make us forget what makes games games: Such as rules, goals, player activity, the projection of the player's actions into the game world, the way the game defines the possible actions of the player.”

²³ “We will propose the term ludology (from *ludus*, the Latin word for "game"), to refer to the yet non-existent "discipline that studies game and play activities”.” (1999)

²⁴ “(...) mean that games and narrative are the same thing? Absolutely not. As we are going to show, we are facing two ontological different objects. However, they do share some structural similarities, and analyzing them may help us to better understand their differences.” (1999)

²⁵ Conceito definido por Caillois na sua obra “*Les jeux et les hommes*” (1958) como uma atividade definida através do cumprimento de regras e com um propósito definido.

²⁶ Conceito definido por Caillois na sua obra “*Les jeux et les hommes*” (1958) como uma atividade definida através da espontaneidade e falta de estrutura.

²⁷ “(...) *paideia* can be related to the narrative settings. The ability to perform *paideia* activities is determined by the environment and the actions.”

são inteiramente relevantes para a experiência de *ludus*, mas mesmo assim contribuem para a experiência geral.²⁸

Com o seu artigo, Frasca introduz um termo importante para o estado da discussão académica sobre videogames em geral. Embora a discussão sobre os vários tipos de jogos e como interagir com a atividade de jogar algo em si sejam disciplinas antigas, foi com a introdução da definição de ludologia que todas estas disciplinas previamente espalhadas por diferentes áreas se conglomeraram para o estudo dos videogames.

2.4 - “O Debate que nunca aconteceu”

Embora a criação da Ludologia como disciplina tenha sido uma atitude necessária para levar adiante o discurso académico, esta denominação levou à origem a confusão, onde a proposta da criação de uma disciplina completamente nova para estudar a natureza geral de jogos foi confundida com uma disciplina criada em oposição à narratologia. Assim surgiu a divisão indesejada: ludologia só se preocuparia com as mecânicas e a narratologia só analisaria a narrativa. Contudo, independentemente das vagas de discurso académico que seguiram este acontecimento, tentativas de união entre estes dois mundos são quase tão antigas como a discussão em si.

Marie-Laure Ryan (2001) debruça-se sobre as diferentes características e particularidades que surgem com a adaptação de uma narrativa a diferentes meios e defende que o meio condiciona a maneira de contar uma história, sendo que cada veículo narrativo deve ter um formato de enredo particular à sua natureza²⁹. Esta rejeita a opinião que o que separa os videogames de obras literárias clássicas é apenas uma questão tecnológica e defende que este tipo de pensamento não só não toma em conta as idiosincrasias do meio como também assume que os jogos são apenas um meio dedicado a adaptar ou aperfeiçoar narrativas. Em relação ao conceito central da interatividade dos meios digitais, a autora identifica quatro modalidades diferentes, construídas a partir de dois binómios: interno/externo e exploratório/ontológico:³⁰

²⁸ “(...)the *paidea* elements are not functional towards the *ludus*, but they can be a very important part of the game experience(...)”

²⁹ “(...)there are plot types and character types that are best for the novel, others are best for oral storytelling, and yet others are best for the stage or the cinema. The question, then, is to decide which types of stories are suitable for digital media.”

³⁰ “For the purpose of my argument I would like to distinguish four strategic forms of interactivity on the basis of two binary pairs: internal/external and exploratory/ontological.”

- Interatividade Interna/Externa: Num modo interno, o jogador assume o papel de uma personagem relevante ao mundo narrativo e interage com os eventos a partir de uma perspectiva em primeira pessoa, enquanto que num modo externo, o jogador interage com a narrativa completamente removido do enredo;
- Exploratório/Ontológico: No modo exploratório o jogador interage com o mundo aberto de livre vontade, mas a sua atividade não tem impacto no enredo, enquanto que no modo ontológico o espaço é desenhado tendo em conta as consequências das ações do jogador;

A combinação destas categorias leva a quatro variações:

- Interatividade Externa/Exploratória: O jogador assume uma posição externa ao enredo e interage com o mundo removido de agência narrativa;
- Interatividade Interna/Exploratória: A jogadora assume um corpo virtual pertinente ao enredo mas as suas ações estão limitadas a alterações narrativas com pouco impacto;
- Interatividade Externa/Ontológica: O jogador tem o controlo de todo o mundo virtual a partir de uma posição completamente removida da realidade narrativa;
- Interatividade Interna/Ontológica: O jogador interage com o mundo através de um avatar que pertence ao mundo narrativo e as suas ações têm impacto no mundo narrativo, que muda constantemente para abarcar as consequências das mesmas;

Ao categorizar diferentes níveis de relacionamento entre a narrativa e jogabilidade, Ryan critica a posição dos ludologistas que defendem que videojogos são experiências meramente mecânicas, afirmando que, se qualquer tipo de enredo fosse completamente irrelevante, então os desenvolvedores não perderiam tanto tempo a criar um alicerce narrativo para justificar *gameplay* ou a desenvolver gráficos realistas. Nas suas próprias palavras:

“Porque é que os objetivos do jogador seriam apresentados como uma luta contra terroristas ou salvar a terra de criaturas alienígenas em vez de “juntar pontos ao atingir alvos em movimento com um cursor controlado por um joystick.””³¹.

Embora a utilização de temas narrativos para justificar mecânicas e cenários seja a prática mais comum na indústria – um jogo de tiros geralmente tem como protagonista um

³¹ “Why would the task of the player be presented as fighting terrorists or saving the earth from invasion by evil creatures from outer space rather than as "gathering points by hitting moving targets with a cursor controlled by a joystick””

soldado ou outra pessoa com experiência com armas, por exemplo – ao definir que existe um certo tipo de estrutura narrativa específica para videogames, Ryan introduz a ideia de que as narrativas são importantes para videogames, como também estes são um veículo completamente válido e legítimo para um certo tipo de estrutura narrativa.

Celia Pearce é outra das autoras que defende a criação de uma disciplina nova para o estudo dos videogames, criticando a apropriação e reutilização de teorias do Cinema e do Teatro em jogos, visto que nenhum destes meios partilha as características fundamentais dos mesmos. Ao ter um alicerce narrativo, é compreensível que outros académicos queiram interagir com o novo meio e partilhar a sua experiência, mas, segundo as palavras de Pearce, “é importante reconhecer que a narrativa tem uma função profundamente diferente em jogos do que em outros meios narrativos” (p. 144)³².

Para a autora a diferença principal entre a narrativa nos jogos e nos outros meios é a sua utilização - literatura e filmes utilizam narrativa para contar uma história, jogos utilizam-na para criar um alicerce apelativo à ação de jogar, algo centrado no jogador em vez de ser centrado na progressão narrativa linear. A estrutura narrativa de qualquer jogo terá sempre de ser desenvolvida à volta dos elementos chave ludológicos que facilitam o ato de jogar: um objetivo, obstáculos no caminho para o objetivo, recursos para ajudar na conquista, como também consequências e recompensas. Segundo a autora, “esta é uma das falhas principais da aplicação de teoria literária a jogos: o controlo autoral, que está implícito noutros géneros, tende a debilitar a qualidade da experiência do utilizador” (p.146)³³

Quando Frasca propôs o termo Ludologia para abranger todas os estudos relacionados com a nova área dos videogames, este nunca seria capaz de prever o debate aceso que se seguiu. O que começou como um desejo de avançar o discurso académico numa direção unificada acabou como uma guerra ideológica entre as duas vertentes já estudadas, narratologia e ludologia, cada uma afirmando que os videogames pertenciam ao seu campo de análise. Em 2003, Gonzalo Frasca volta a entrar nesta discussão com o seu artigo *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, uma publicação peculiar, mas seminal para este debate. Nesta, o autor reflete o seu espanto com o estado do discurso académico até aquele momento e como a sua ideia original de propor um nome para englobar todos os estudos relativos a jogos evoluiu para uma discussão acesa

³² “(...) it is very important to understand that narrative has a profoundly different function in games than it does in other narrative-based media.”

³³ “This is one of the primary flaws of applying literary theory to games; the authorial control, which is implicit in other genres, tends to undermine the quality of the user experience.”

sobre a validade da narrativa ou das mecânicas como único foco de estudo pertinente, e como posições radicais tinham sido traçadas.

Durante este artigo o autor analisa as teorias principais de cada auto denominado extremo, compara os avanços académicos propostos por cada área e conclui que esta guerra aparente não passou de um desentendimento etimológico e que em nenhum ponto da discussão foi proclamado que ludologistas odiavam os elementos narrativos em jogos³⁴ (p.7) e que as acusações de uma aparente radicalização eram maioritariamente inventadas e sem bases teóricas sólidas³⁵ (p.7). Frasca termina o seu artigo ao admitir que acredita que a natureza embrionária da discussão académica contribuiu para a propagação deste tipo de equívocos, e que para a frente, académicos possam prosseguir nos seus estudos com um entendimento mútuo³⁶ (p.7).

³⁴ “the work of the so-called ludologists does not reject narrative, nor it wants to finish narrative elements in videogames.”

³⁵ “the accusations of radicalization of this debate are totally unfounded.”

³⁶ “I think that it is understandable that, because of the early stages of our field, such misconceptions have arisen. This is why I sincerely hope that this article will serve to point out some of the common problems that prevent researchers from understanding each other when talking about games and stories.

3 - Narrativa Ambiental

A escassez de estudos científicos sobre videogames em geral anuncia uma ausência evidente de estudos sobre a narrativa ambiental em específico. Não obstante, este é um tema que, embora raro, já conta com alguns autores interessados em desenvolvê-lo no mundo acadêmico. Estes autores, oriundos de diferentes disciplinas, encontram-se destacados por serem das poucas vozes que se debruçam sobre o tema, abrindo o caminho para mais discussão e verificando a legitimidade da narrativa ambiental como objeto de estudo aprofundado.

3.1 - Pioneiros

Don Carson, designer de parques de diversão, chamou atenção ao tema quando se perguntou sobre como os espaços fictícios podem ser utilizados para transmitir uma narrativa. Este inicia a discussão geral sobre *environmental storytelling* quando pondera sobre as semelhanças entre parques e jogos no seu artigo digital *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry* (2000), considerando que estes dois meios são experiências espaciais, focados em criar uma experiência de entretenimento imersiva através de um espaço 3D e habitável.

Assim sendo, Carson pondera, como designer, que tipo de estratégias provenientes da indústria de parques de diversões podem ser utilizados em videogames.

O autor começa por comentar a importância da história e como infundi-la no ambiente pode ser uma técnica viável de narração. Chama a atenção para ferramentas como cor, luz, textura, som e todos os outros extras como veículos para reforçar o conceito principal da história, unidos para transmitir uma ideia única capaz de manipular as expectativas do público, que entram no espaço com um entendimento pré-definido do mundo, baseado nas suas experiências reais. É importante salientar que, uma vez decidido o tema geral da narrativa - Carson dá como exemplo uma história de piratas - é crucial que as regras que definem esta estética nunca sejam quebradas, podendo correr o risco de desfazer a

imersão atingida.³⁷ Uma história de fantasia típica não poderá ter pistolas laser, por exemplo.

Carson dá também destaque à relação do público com o espaço, particularmente ao facto de deixar o público tirar as suas próprias conclusões enquanto habita o espaço. Deixar que seja o utilizador a perceber onde está, qual o seu papel naquele espaço e como interagir com o mesmo são imperativos. Utilizar elementos como manuais de instruções ou filmes de introdução são oportunidades perdidas para explorar o Environmental Storytelling. Nas palavras de Carson:

“Autodescobrimento poderá ser mais divertido do que ter a narrativa descrita nos créditos de abertura. Há muitas maneiras para designers colocarem elementos da história espalhados pelos seus ambientes de modo a levar a sua audiência a tirar as suas próprias conclusões sobre o enredo do jogo.”³⁸

Outro conceito apontado pelo autor é um método que denomina vinhetas de causa e efeito (*cause and effect vignettes*). Este descreve-as como “áreas encenadas que levam o jogador a chegar às suas próprias conclusões sobre um evento prévio ou sugerir um perigo que está para vir”³⁹, dando como exemplo portas arrombadas, restos de uma explosão recentes, um veículo capotado, entre outros. Estes pequenos instantes narrativos ajudam o jogador a situar-se no espaço e a perceber o que poderá acontecer num futuro próximo. O autor indica que estas vinhetas de causa e efeito também podem ser utilizadas para marcar a passagem do tempo. Uma área em que o jogador já tenha passado pode estar completamente diferente graças à alteração dos elementos presentes na sua última visita. Este dá como exemplos os diferentes níveis de *deathmatch* de *Half-Life* (Valve, 1998) e *Duke Nukem 3D* (*3D Realms*, 1996), onde os ambientes estão originalmente imaculados, mas vão-se deteriorando à medida que os jogadores destroem tudo o que vêm à frente.⁴⁰

³⁷ “If you are creating a game or attraction based on, let's say "pirates", you'll need to play your audiences expectation like a violin. You want to pamper them by fulfilling every possible expectation of what it must be like to be a pirate. Every texture you use, every sound you play, every turn in the road should reinforce the concept of "pirates!" If you successfully establish a strong enough "story" early on in your design process, you will have little trouble keeping your team focused. If you break any of the rules, more often than not your team will argue, "we can't put that in there, that's not at all 'piratey!'”

³⁸ “Self discovery can be even more enjoyable than having the story spelled out for you in the opening credits. There are lots of ways designers can place story elements throughout their environments to lead their audience to conclusions designed into the games plot.”

³⁹ “These are staged areas that lead the game player to come to their own conclusions about a previous event or to suggest a potential danger just up ahead.”

⁴⁰ “The best examples are found in games like Half Life and Duke Nukem 3D. In the case of Duke Nukem, the game player wreaks havoc on his environment, blasting toilets, setting fire to palm trees, and making Swiss cheese of many architectural elements. After a lengthy Deathmatch, there is no doubt as to what has transpired in Duke's futuristic Los Angeles.”

Carson introduz ainda outro exemplo de causa e efeito, e de como estes instantes narrativos podem funcionar como uma espécie de trilho de pistas. Utilizando o exemplo de Viagem ao Centro da Terra de Jules Verne, em que as personagens principais descobrem o mítico centro da terra através de pistas deixadas pelo seu predecessor, o explorador Arne Saknussemm, Carson sugere que as narrativas nos videogames têm a capacidade de puxar pelo jogador através deste tipo de interações, quer sejam apenas notas espalhadas pelo ambiente ou pistas deixados por outras personagens.⁴¹

O autor sugere também utilizar o familiar no ambiente. O público irá interagir com o ambiente fictício de acordo com as suas experiências no mundo real, portanto é necessário dar-lhes um ponto de âncora que este possa utilizar para se situar emocionalmente. Dá como exemplo uma nave alienígena feita de algo semelhante a intestinos, algo que, embora pareça deslumbrante, contribui para a alienação do jogador. Ao dar pontos de referência sobre o espaço, como por exemplo em que parte da nave é que o jogador se encontra ou o aspeto dos objetos do dia a dia para estes *aliens*, é possível situar o jogador na narrativa sem perder o estatuto de imersão necessário.⁴²

O autor realça a importância de tratar ambientes de jogo como um cenário de um filme ou de uma peça de teatro⁴³, particularmente através do uso de luzes e texturas para iludir o olhar do público e manipular as suas expectativas. Uma mudança na maneira como um espaço 3D é iluminado poderá ser o suficiente para mudar o tom do ambiente – por exemplo a diferença entre uma casa assombrada e uma mansão romântica está na quantidade e qualidade da luz utilizada.

Um dos detalhes mais interessantes do artigo original é a chamada de atenção para o equilíbrio necessário para desenhar um ambiente interessante e satisfatório tanto em termos narrativos como de *gameplay*. O espaço desenhado poderá ter um design ambicioso e vistoso, mas, se não for divertido, ninguém irá jogar; da mesma maneira, espaços simplesmente otimizados como desafios mecânicos perdem a oportunidade de

⁴¹ “In Verne's story the main characters follow a trail of symbols scratched into subterranean walls by their adventuring predecessor, a sixteenth century Icelandic scientist, Arne Saknussemm. In this way, the game player is pulled through the story by following "bread crumbs" left behind by a fictitious preceding game character.”

⁴² “If your goal is to create an environment that is totally alien, it pays to periodically give your audience something familiar to anchor them themselves to. All too often, game designers will create a level built entirely of pulsating walls of intestine like material. Although the concept of such a place may sound "cool," it does more to alienate the game player than draw them in.”

⁴³ “It is important to remember that the virtual world is no different than a theatre stage or a film set. Although we don't use canvas and paint, we can learn much from the tried and true tricks handed down to us by 2000 years of theatre.”

partilhar parte do enredo através de meios visuais.⁴⁴ Infelizmente, o autor não especifica soluções imediatas para este problema, apontando apenas a necessidade de assegurar a harmonia entre estas duas vertentes para criar uma experiência mecanicamente interessante, utilizando a narrativa como um alicerce essencial.

Através de um artigo altamente informal, Carson partilha ideias que se tornaram a base de muitos estudos sobre este tema. O seu tom casual e a sua escrita concisa introduziram o tema na mente de estudiosos e peritos na indústria, o que fez com que a narrativa ambiental passasse a ser um tópico importante e pertinente, em vez de apenas um mero acaso durante o processo de desenvolvimento de videogames.

Embora este artigo tenha sido direcionado a futuros desenvolvedores de jogos, com inúmeros conselhos e sugestões sobre como tornar um ambiente 3D mais apelativo e como contar a narrativa do jogo através do mesmo, foi o suficiente para inspirar outros autores, desejosos de pegar nestes conceitos e analisá-los.

No artigo *Game Design as Narrative Architecture* (2004), Henry Jenkins participa no debate aceso entre as duas perspetivas previamente introduzidas: o videogame como veículo meramente lúdico ou meramente narrativo. O autor debate sobre como estas duas vertentes podem-se unir e propõe o ambiente de jogo como uma possível ponte, afirmando “que uma estruturação cuidada do espaço digital pode facilitar diferentes tipos de experiências narrativas”.⁴⁵ (p.122)

Usando Carson como base, Jenkins expande o conceito de narrativa ambiental por este introduzido, contrastando a visão meramente funcional de Carson com um olhar mais teórico:

“Narrativa ambiental cria as condições prévias para uma experiência de narrativa imersiva de, pelo menos, quatro maneiras diferentes: histórias espaciais podem invocar associações narrativas pré-existent; podem proporcionar um espaço de encenação onde eventos narrativos são executados; podem embutir informação narrativa dentro do seu *mise-en-scene*, ou podem providenciar recursos para narrativas emergentes.” (p.123)⁴⁶

⁴⁴ “Needless to say, there is a fine line between fulfilling the desires of creating a beautiful game, and creating a game that people will want to play. No matter how stunning your environments might be, if it’s no fun, no one will buy it! The same is true of the layout of a particular space. Designing environments that optimize the enjoyment of firing rockets, may not be one that tells a slowly evolving story.”

⁴⁵ “Here, I want to broaden that discussion further to consider in what ways the structuring of game space facilitates different kinds of narrative experiences.”

⁴⁶ “Environmental Storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at the least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging

Mergulhando no tema da narrativa ambiental com esta definição, Jenkins identifica estas quatro utilizações narrativas para os cenários: *Evocative Spaces* (Espaços Evocativos), *Enacting Stories* (Encenar Histórias), *Embedded Narratives* (Narrativas Embutidas) e *Emergent Narratives* (Narrativas Emergentes).

Espaços evocativos são descritos como a técnica de utilizar o ambiente para moldar as percepções do jogador através de imagens de referência, contando com a familiaridade deste com o tipo de imagética que lhe é apresentado, muito pertinente em franchises bem estabelecidos ou qualquer outro tipo de estética presente na cultura pop atual. Jenkins refere *American McGee's Alice (Rogue Entertainment, 2000)* como exemplo perfeito de um espaço evocativo. Este jogo de terror, uma interpretação do conto original de *Alice no País das Maravilhas* de Lewis Carroll, exige que o jogador tenha alguma familiaridade prévia com os conteúdos da narrativa, através da leitura do conto original ou pelo contacto com alguma adaptação mais ou menos fiel. Apenas através do contraste com imagens pré-definidas é que os ambientes horripilantes de *American McGee's Alice* parecem, de facto, grotescos (pp.123-124).

Jenkins diz que “a narrativa entra em jogos através de dois níveis - em termos de objetivos, ou conflitos amplamente definidos, ou ao nível de pequenos eventos localizados”⁴⁷ (p.124). O primeiro nível refere-se à estrutura básica de uma história, o seu princípio, meio e fim, organizados de maneira a partilhar uma experiência coerente, presente em jogos ou em qualquer outro meio. O mais interessante é a sua elaboração do conceito destes eventos localizados, algo que descreve como Histórias Espaciais. Estes são pequenos episódios irrelevantes para o enredo principal, mas que contribuem para o tom geral da narrativa, bem como para o *worldbuilding*. O autor aplica este tipo de narrativa, assente em pequenos eventos localizados à área dos videojogos, identificando-o como uma micronarrativa e descrevendo-os como uma história fora do alcance das decisões do jogador, em que este deixa de ser um agente ativo, mas sim um visitante, convidado a olhar. Desta maneira o ambiente do jogo torna-se num espaço de informação, com segredos à espera de serem descobertos. Jenkins exemplifica este conceito não com um exemplo extraído de um videjogo, mas de um filme, a sequência da escadaria de Odessa no filme *Couraçado Potemkin* (1925). Realizado por Sergei Eisenstein, este apresenta um espaço, a escadaria, disputado por 2 grupos, os aldeões e os cossacos. O realizador cimenta

ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene, or they provide resources for emergent narratives.”

⁴⁷ “Narrative enters such games on two levels - in terms of broadly defined goals or conflicts and on the level of localized incidents.”

o tom do conflito geral através de várias personagens, cada uma com a sua pequena narrativa individual e efémera neste espaço específico.

Querendo adicionar ao exemplo de Jenkins com um exemplo nosso de uma micronarrativa presente num videjogo, escolhemos a história de Mark Meltzer em *Bioshock 2* (2k Games, 2010). Completamente paralela à narrativa principal, o jogador tem a possibilidade de seguir a história desta personagem à medida que ele ia descobrindo a cidade de *Rapture* e contracenando com os seus habitantes (uma jornada com um ritmo semelhante à jornada do próprio jogador) através de mensagens de áudio deixadas por Meltzer, que expõem e justificam as suas ações. Graças a estes pequenos enredos separados do enredo original, os autores são capazes de expandir o seu mundo narrativo, fazendo com que este pareça habitado por várias personagens e narrativas e não só limitado à aventura da personagem principal controlada pelo jogador.

Expandindo o conceito de encenar histórias utilizando o ambiente como veículo, encontramos a noção de narrativa embutida, em que a narrativa, particularmente os eventos já passados, reside no ambiente e é lentamente descoberta pelo jogador. Jenkins utiliza como exemplo mais básico as histórias de detetives, em que duas histórias são representadas ao mesmo tempo, a narrativa principal – apresentada de modo cronológico, que corresponde à história da investigação em si – e a representação dos eventos que levaram ao assassinato – representada numa ordem diferente.

Uma observação interessante apontada por Jenkins é o facto de que, enquanto que o autor de um filme ou num livro tem o controlo absoluto sobre quando e como é que o consumidor recebe determinadas informações relevantes à história, a natureza mais ampla de um videjogo dificulta este processo. Um desenvolvedor poderá tentar exercer algum controlo através do modo como distribui e posiciona estas informações no espaço, mas terá sempre que contar com a possibilidade do jogador não aceder as informações pela ordem cronológica desejada (p.126):

“Para continuar com o exemplo dos detetives, então, uma pessoa é capaz de imaginar o designer do jogo a desenvolver dois tipos de narrativas - uma relativamente pouco estruturada e controlada pelo jogador à medida que exploram o espaço do jogo e descobrem os seus segredos; a outra pré-estruturada mas embutida dentro da *mise-en-scene* à espera de ser descoberta. O jogo torna-se uma espécie de espaço informativo, um palácio de memórias.”⁴⁸

⁴⁸ “To continue with the detective example, then, one can imagine the game designer as developing two kinds of narratives - one relatively unstructured and controlled by the player as they explore the game space and unlock its secrets; the other prestructured but embedded within the *mise-en-scene* awaiting discovery. The game world becomes a kind of information space, a memory palace.”

Em 2004, o ano em que Jenkins se debruçou sobre o tema, este realça que não havia ainda muita variedade no tipo de história que utilizavam este género de narrativas embutidas, apontado mais uma vez para histórias de detetives ou de conspirações, cuja natureza por si só motivava o jogador a explorar o ambiente à procura de pistas para tentar reconstruir uma narrativa (p.128). Contudo, hoje em dia, é bastante comum ver este modelo narrativo ser aplicado em vários géneros de videojogos, desde *point-&-click* a *first person shooters*, havendo até um subgénero de jogos específico dedicado a este tipo de mecânica, os *walking simulators*. Jogos como *Gone Home* (Fullbright, 2013), *Firewatch* (Campo Santo, 2016) e *What Remains of Edith Finch* (GiantSparrow, 2017) são alguns exemplos de jogos desenvolvidos só com uma narrativa embutida em mente, enquanto que jogos como *Bioshock* (Irrational Games, 2007), *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010) *Dishonored* (Arkane Studios, 2012) e *Prey* (Arkane Studios, 2017) são alguns exemplos de jogos de ação que utilizam este tipo de técnica para expandir o seu mundo narrativo. Estes jogos de ação passam-se num ambiente fantástico depois de alguma catástrofe, como por exemplo os Estados Unidos da América depois de uma guerra nuclear ou uma cidade vitoriana devastada por uma peste, e todos utilizam o ambiente como veículo narrativo para explicar ao jogador, através de várias pistas, como aquele espaço funcionava e como os seus habitantes viviam antes da catástrofe ter acontecido. Ao contrário das histórias de detetives, estas pistas para eventos passados não são imprescindíveis à progressão no jogo, mas apelam ao sentido de exploração do jogador.

O último modelo apresentado neste artigo é a narrativa emergente. Este tipo de narrativa não é previamente planeado pelos criadores do jogo e surge através da interação do jogador com os vários sistemas da simulação. Jenkins utiliza o exemplo do famoso jogo *The Sims* (Maxis, 2000) para ilustrar este conceito. Sem uma narrativa pré-definida, *The Sims* é um mundo digital onde é possível criar personagens, construir as suas casas, e vê-los interagir com o mundo previamente criado, tendo a hipótese de deixar as personagens simplesmente viver a sua vida com um grau de vontade própria configurado pelo próprio jogo ou então tentar controlar todos os aspetos da sua vida, o que come, que tipo de relações tem, que emprego procura e que qualidades desenvolve. É a natureza aberta deste tipo de simulação que permite a cada jogador criar a sua própria narrativa de acordo com o tipo de ferramentas à sua disposição, em vez de simplesmente experienciar uma narrativa concebida.

A série ainda existe hoje em dia - o último jogo da série sendo *The Sims IV*, lançado em 2014 - mantendo mais ou menos as mesmas diretrizes de design desde o início do

franchise. Com o crescimento do mercado e o desenvolvimento da indústria, é cada vez mais fácil observar exemplos de jogos com espaço para narrativas emergentes, sem ter de seguir exatamente o modelo de casa de bonecas do *Sims*. Um exemplo curioso recente pode ser observado em *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), um first person shooter multiplayer online. Organizados em equipas de 6, os jogadores têm objetivos claros, como capturar ou defender um ponto e transportar um carro através do mapa, enquanto a outra equipa os tenta parar. Cada equipa tem à sua disposição várias personagens com habilidades diferentes, únicas a cada uma. Para além das habilidades básicas necessárias para jogar um *first person shooter* como andar, saltar ou disparar, *Overwatch* inclui também uma roda de comunicação com elementos extra, tais como interjeições úteis ao jogo – “olá”, “obrigada”, “agrupem-se”, etc - e diálogos adicionais específicos a cada personagem, que embora não sejam necessários ao jogo, ilustram a personalidade das personagens. É o caso dos *sprays*, pequenas imagens que os jogadores podem espalhar através do mapa com o premir de um botão, como se estivessem a fazer graffitis. É através destes diálogos e destes graffitis extra que os jogadores podem simular uma pequena narrativa antes de cada partida começar, misturando imagens e falas específicas a cada herói para criar pequenos diálogos, imagens e interações não planeadas pelos criadores do jogo.



Figura 4 – Uma combinação de sprays da personagem Mercy com a personagem Roadhog para criar uma imagem nova (Overwatch, Blizzard Entertainment 2016)

Inspirado por Carson, Jenkins é um dos autores que começa a pavimentar um novo caminho que reconhece a relevância da análise da narrativa nos videjogos e pretende trazer o tema para a academia. Realçando a ideia de que os videjogos têm uma relação específica e diferente com a narrativa, Jenkins sugere que sistemas e mundos digitais

privilegiados pelos ludologistas podem coexistir com as ideias privilegiadas pelos narratologistas. Estes conceitos, ainda embrionários, revelam-se especialmente relevantes para esta conclusão.

3.2 - Aplicações Contemporâneas

Na Game Design Conference de 2010, Harvey Smith e Matthias Worch apresentaram uma palestra intitulada *What Happened Here?*, onde discutem o que é o ambiente de um jogo e examinam como é que este pode ser utilizado como um instrumento para representar narrativa, destacando a importância do poder de interpretação do público.

Antes de falarmos concretamente na definição de narrativa ambiental dada por estes autores, é importante começar pela sua definição de ambiente, que está dividida em 4 pontos:

- “1. Limita e guia o movimento do jogador através de propriedades físicas e ecologia de jogo;
2. Usa as referências do jogador para comunicar os limites da simulação e o valor dos objetos;
3. Reforça e molda a identidade do jogador;
4. Fornece contexto narrativo;” (pp.6)⁴⁹

O primeiro ponto refere-se à arquitetura dos níveis de cada jogo, em que identificamos as propriedades físicas do jogo que limitam e condicionam a ação do jogador, como as paredes ou as escadas, e a ecologia de jogo, que inclui o posicionamento de inimigos e itens de auxílio como os *health packs* e outros bónus (pp.6). O segundo ponto explica como é possível manipular as expectativas do jogador de acordo com o seu conhecimento e as referências que adquiriu no mundo real, por exemplo, o facto de uma caixa registadora significar dinheiro e o sinal de uma bebida implicar que há álcool naquele lugar, fazendo com que o jogador perceba o propósito do espaço onde se encontra e que tipo de recursos que ali poderá adquirir (pp. 9). No terceiro ponto, Smith & Worch explicam como os videojogos dependem do ambiente para contextualizar o jogador no seu novo papel como personagem ativa, o que, por sua vez, implica ou encoraja diferentes comportamentos e normas sociais. Os autores utilizam *Bioshock* (Irrational Games, 2007) como exemplo, relacionando o ambiente apocalíptico de *Rapture*, a cidade abandonada e

⁴⁹ “1. Constrains and guides player movement through physical properties and ecology; 2. Uses player reference to communicate simulation boundaries and affordance; 3. Reinforces and shapes player identity; 4. Provides narrative context”

destruída onde o enredo do jogo é representado, com a vontade do jogador de destruir e roubar. Em contraste, o ambiente branco e imaculado das salas de *Portal* (Valve, 2007) incentiva o jogador a comportar-se de maneira ordeira (pp.15).

Segundo estes, o ambiente de um jogo criado em torno de uma premissa narrativa pode comunicar a história do que aconteceu num espaço, quem o habita, as suas condições de vida, o que poderá acontecer a seguir, e qual o seu propósito e tom emocional (pp.13). No seguimento destas apreciações, os autores definem narrativa ambiental como o ato de “encenar a relação do jogador com o espaço, com elementos que possam ser interpretados como um todo significativo, promovendo a narrativa do jogo” (p. 16-17)⁵⁰ e que, no seu estado mais puro, a narrativa ambiental é o ato de juntar um mais um.

Os autores adicionam a esta definição vários outros conceitos que ilustram com exemplos práticos: a associação de elementos, a interpretação e o *telegraphing*. Para exemplificar o conceito de associação de elementos, estes utilizam uma sequência de fotos tiradas por Robert Polidori para o seu projeto *After the flood* (2006), começando com dois peixes dourados presos na rede de uma janela. Como foram ali parar? A próxima foto mostra a janela inteira, não nos dando muita informação nova. Depois, mostram-nos a sala da janela, destruída, com bolor e outros danos relacionados com água. Finalmente, mostram-nos uma imagem do bairro inteiro, completamente destruído e com destroços do furacão Katrina. Após termos o contexto, é fácil concluir como os dois peixes foram parar à janela. Seguindo uma linha de pensamento básica: o furacão Katrina aproximava-se, os donos da casa fugiram deixando os peixes para trás, a enchente atinge a casa, o aquário é varrido pela força das águas, a corrente prende os peixes à rede da janela e ambos ficam lá, mesmo depois da enchente recuar. (p. 18-25)

Embora este exemplo não seja extraído de um videojogo, esta associação de elementos é cada vez mais comum na indústria. Adicionando mais um exemplo, realçamos o caso de *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010), em que é possível encontrar uma casa não identificada no mini mapa. Entrando nela, o jogador depara-se com o chão repleto de terra e talos de milho a brotar por toda a casa, bem como garrafas de álcool espalhadas pelo chão. À entrada, é possível ver um frigorífico e um forno, e à direita cubas de fermentação e destiladores. Levando em conta todos estes elementos dispersos, é fácil

⁵⁰ “Environmental Storytelling is the act of staging player-space with environmental properties that can be interpreted as a meaningful whole, furthering the narrative of the game.”
“At its purest, environmental storytelling is about putting 1 and 1 together.”

ter uma imagem clara do que se passava neste cantinho do mapa: esta casa estava a ser utilizada como base de operações para fermentar bebidas alcoólicas.



Figura 5 - O interior da "Moonshine House" em *Fallout: New Vegas*, repleto de talos de milho e máquinas de fermentação ao fundo do quarto (Obsidian Entertainment, 2010)

Sem qualquer palavra de diálogo, narração, ou exposição escrita, é possível chegar a este tipo de conclusões através da análise de pistas e de elementos dispersos pelo ambiente. Baseando-se nisto, os autores indicam que “esta [narrativa ambiental] integra fundamentalmente a perceção do jogador e a sua capacidade de resolver problemas, o que cria um investimento emocional “(p.26).⁵¹

No entanto, o facto da associação de elementos estar dependente da interpretação de cada um significa que vários jogadores poderão chegar a conclusões drasticamente diferentes, de acordo com as experiências de cada um, o que leva a outro ponto apresentado pelos autores: a narrativa ambiental é inerentemente aberta a interpretação. Smith & Worch utilizam como exemplo um detalhe do ambiente de *Bioshock* (Irrational Studios, 2007), mais uma vez, colocando em contraste a sua interpretação com a intenção e significado original do autor. Apesar de chegarem a conclusões vastamente diferentes, os autores não consideram que isto seja uma desvantagem, pois, embora estes detalhes enriqueçam o mundo narrativo, a sua interpretação não interfere com o enredo principal.⁵² Através deste exemplo, os autores concluem que a narrativa ambiental convida à interpretação de situações e dos seus significados de acordo com as experiências e opiniões do jogador.

⁵¹ "And based on that action, we can say that environmental storytelling fundamentally integrates player perception and active problem solving, which builds investment."

⁵² "But is it a problem that we didn't get all that? We don't think so, because these setups, while indicative of a complex world with intricate backstory, are not fundamental to understanding the main narrative." (pp.30)

Telegraphing é o último ponto definido por Smith & Worch e é também o menos relacionado com a narrativa de um jogo. Este termo descreve o recurso ao ambiente e aos seus ícones para influenciar as ações do jogador durante o jogo, e como prepará-lo para o que poderá enfrentar a seguir. Como exemplo, os autores utilizam uma imagem de *Doom 3* (id Software, 2004) em que é possível ver um rasto de sangue que vai dar a uma casa de banho, significando a presença de um monstro nessa área. Posto isto, o jogador pode-se preparar, pondo a sua arma a postos, ou simplesmente ignorar a presença do monstro e procurar um caminho alternativo.

Outro exemplo altamente pertinente surge em *Half-Life 2* (Valve, 2004), desta vez apontado por Mark Brown no seu vídeo de youtube *Half-Life 2's Invisible Tutorial | Teaching Players* (2015). Neste vídeo, Brown mostra a entrada de *Ravenholm*, um local infestado por zombies. A primeira coisa que o jogador vê quando entra é um zombie cortado a meio, preso a uma parede, com uma lâmina de serra enfiada no estômago. O caminho imediato a seguir está bloqueado por outras lâminas do mesmo género e, para o jogador progredir, terá de tirar a lâmina do caminho. No exato momento em que pega na lâmina, outro zombie entra em cena e, contando que o jogador tenha reflexos rápidos, este irá clicar instintivamente no botão de disparar, soltando a lâmina que tinha na mão e disparando-a contra o zombie, matando-o instantaneamente. Em 10 segundos, sem uma única palavra e graças apenas a pistas dispersas no ambiente, o jogador aprendeu que lâminas de serra são uma arma eficiente contra os zombies.



Figura 6 - O exemplo de Brown (2015) de *Half-Life 2* (Valve, 2004)

Outro aspeto importante levantado por estes autores é o valor da narrativa ambiental e porque é que esta é tão apelativa. Mais uma vez, realçam a liberdade de interpretação como um elemento crucial, a forma como o jogador é convidado não só a ter um papel ativo na narrativa - pela própria natureza de um videogame - mas também a inscrever as suas opiniões pessoais no ambiente. Desta maneira a narrativa ambiental cria espaços de jogo em que o jogador se sente imerso e investido emocionalmente. (p.35-39)

Embora não seja relevante para o foco do estudo deste trabalho, é importante salientar que Smith & Worch exploram ainda outro conceito a que chamam de narrativa ambiental sistemática. Esta noção elabora sobre como o ambiente consegue refletir as ações do jogador, tirando o foco da narrativa ambiental como ferramenta para o desenvolvedor comunicar algo ao jogador e sim dando destaque à narrativa ambiental como ferramenta nas mãos do jogador e como este pode deixar a sua marca no mundo narrativo digital. Os autores utilizam como exemplo uma sequência de imagens capturada no modo de deathmatch⁵³ de *Half-Life* (Valve, 1998), onde mostram imagens de uma parede marcada com carinhas sorridentes, feitas de buracos de balas, apenas para mostrar a seguir o personagem morto de um jogador, ao lado de uma cara inacabada. A conclusão a que se pretende chegar é que este jogador estava tão distraído a deixar a sua marca no ambiente que não reparou noutra personagem controlada por outro jogador a surgir por detrás dele e que o matou, deixando a obra inacabada (pp. 67-70).

Os autores dão ainda outro exemplo, desta vez num jogo *singleplayer*⁵⁴, de como o comportamento do jogador pode criar mudanças no ambiente e, conseqüentemente, na narrativa. Estes utilizam outro exemplo de *Bioshock* (Irrational Studios, 2007), a relação de simbiose entre os *Big Daddies* e as *Little Sisters*. Após o jogador matar ou salvar uma *Little Sister*, o seu *Big Daddy* continuará à procura dela, e, quando a chama e esta não aparece, ele lamenta a sua ausência com um gemido (p.77).

Através deste tipo de oportunidade para se expressar, o jogador consegue ver o peso das suas ações num ambiente pré-definido com clareza, o que acaba por criar uma espécie de linguagem visual que lhe é única, diferenciando a sua experiência da de outros jogadores que viveram o mesmo ambiente e estabelecendo um vínculo emocional original.

A visão de Smith & Worch é mais prática do que académica. Sendo a *Games Design Conference* uma conferência destinada a desenvolvedores de jogos e não a académicos, é

⁵³ Um modo de jogo online em que vários jogadores habitam a mesma arena digital e cujo objetivo é matarem-se uns aos outros durante um determinado espaço de tempo para arrecadar pontos.

⁵⁴ Tipo de jogo em que o jogador é o único humano a interagir com o sistema

natural que a sua apresentação tenha sido informal, mais preocupada em ensinar aos desenvolvedores várias técnicas de utilização do ambiente para ajudar a narrativa do que propriamente para definir categorias de estudo. Não obstante, os vários métodos por eles introduzidos são pertinentes no meio científico, pois influenciam todos os outros estudos. O seu foco no jogador como um agente ativo no espaço reforça mais uma vez a interatividade dos videogames e mostra como esta pode ser aproveitada, apelando ao lado emocional do público alvo. Em vez de dizer ao jogador o que este deve sentir e o que pensar, o ambiente surge como um veículo para interpretações, deixando o jogo ligeiramente mais vago, mas mais pessoal.

Com o interesse elevado na matéria a surgir aos poucos e poucos, começam também a aparecer as primeiras investigações académicas completamente dedicadas à narrativa ambiental. Clara Fernández-Vara é uma das autoras que atualmente debruça-se sobre este tema. No seu artigo *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling* (2011), Fernández-Vara identifica várias maneiras de utilizar o ambiente como ponte entre a narrativa e a ludologia.

A autora introduz o termo *Indexical Storytelling* para denominar este tipo de narrativa ambiental que ajuda o jogador a agir de determinada maneira, para além de simplesmente utilizar o ambiente para expandir o *worldbuilding*. Este conceito tem como base a definição de índice de Charles Pierce, que a autora aplica a videogames como algo que está relacionado a um evento, muitas vezes a consequência do mesmo, que aponta para algo que aconteceu ou está a acontecer, convidando a jogadora a reconstruir o que aconteceu. A jogadora tem de fazer a conexão e entender a relação entre o sinal e a que evento pertence⁵⁵ (p.5). Fernández-Vara divide e cataloga várias utilizações diferentes de *indexical storytelling*, recorrendo a duas categorias principais, História do mundo do jogo (*History of the Game World*), que divide ainda em três subcategorias - Trabalho de Detetive (*Detective Work*), Interpretação de Destroços (*Interpretation of Remains*) e Sinais e Tutoriais (*Signage and Tutorials*) - e Vestígios criados pela Jogadora (*History of the Player: Player's Traces*)

História do mundo do jogo é a categoria mais fácil de definir, e já foi previamente referida neste mesmo capítulo: a utilização do ambiente para expandir o mundo da narrativa através de imagens em vez de texto extra diegético. Da mesma maneira, Trabalho de Detetive e Interpretação de Destroços são também definições já previamente elaboradas,

⁵⁵ “An index has a relation to the event, often is the consequence of it, which points to something that happened or is going on, inviting the player to reconstruct what happened. The player has to connect the relationship between the sign and the event that it points to.”

particularmente por Smith & Worch (2010). A autora, contudo, observa que, embora este tipo de narrativa ambiental de interpretação torne a história num puzzle, esta continua a não ser diretamente relevante para o *gameplay* e lamenta a falta de harmonia entre estas duas vertentes.⁵⁶ Como exemplo de união entre narrativa ambiental e *gameplay*, a autora apresenta a mecânica de fantasmas de *Demon's Souls (From Software, 2009)*, cujo componente online permite à jogadora ver fantasmas de outros personagens controlados por jogadores. Ao pisar uma poça de sangue - um sinal de que um outro personagem morreu naquele sítio - a jogadora pode ver os últimos segundos de vida de outro jogador e perceber como é que este morreu. Estas animações acabam por se tornar numa indicação do que não fazer ou do que evitar - a própria localização da poça poderá ser um perigo, pois é possível que um jogador tenha morrido numa armadilha. (p. 7)

A adição mais curiosa de Fernández-Vara ao tema é a discussão de Sinais e Tutoriais. Por sinais, esta refere-se a tipos de sinais e posters diegéticos e indicam direções no mundo do jogo - como setas num cruzamento - e outros detalhes variados - como posters de publicidade para bens materiais no mundo fictício. A autora reforça mais uma vez a ideia de que, embora úteis, este tipo de índices continua a ser mais pertinente à narrativa do que ao *gameplay*.

Um exemplo que esta dá para tentar explicar o uso de sinais como veículo de *gameplay* surge em *Super Mario 64 (Nintendo, 1996)* onde a jogadora pode encontrar vários sinais na área inicial, que contêm informação relevante aos diferentes tipos de movimentos possíveis de realizar, tais como “Escalar é fácil! Quando saltas para árvores, vigas ou pilares, agarrar-te-ás automaticamente. Pressiona A para saltares para trás”.⁵⁷ Embora estes sinais ditem comportamentos específicos, é impossível descrevê-los como diegéticos pois fazem referência a objetos extra-diegéticos - neste caso o comando - e quebram a ilusão da narrativa, sendo assim índices relevantes ao *gameplay* mas não à narrativa. A autora conclui então:

“Assim sendo, tutoriais e outros índices extra-diegéticos apresentam um desafio para contar histórias, dado que estes precisam de apontar para o espaço fora do jogo em si. Consequentemente, estes providenciam informações ao jogador sobre o leque de ações possíveis tomar em jogo, mas não criam espaço para eventos narrativos”⁵⁸ (p.9)

⁵⁶ “As was the case of the detective story, the story becomes a puzzle that the player has to piece together, but it is not directly relevant to gameplay or encourage a specific behavior.”

⁵⁷ “These signs tell the player about the different movements that can be performed in the space. For example: “Climbing’s easy! When you jump at trees, poles or pillars, you’ll grab them automatically. Press A to jump off backward.”

⁵⁸ “Therefore, tutorials and other extradiegetic indices present challenge for storytelling, given that they need to point to the space outside the game itself. Also, they provide the player with information about the range of actions that can be used in the game, but do not directly create the occasion for story events.”

A autora identifica também a capacidade da jogadora deixar a sua marca no mundo do jogo como uma vertente de narrativa ambiental, chamando a atenção para os jogos com mundos persistentes⁵⁹. Outra vertente que a autora sente que é pouco explorada atualmente é a capacidade de outras personagens e componentes do mundo para interpretar índices deixados pelo jogador. Esta escolha de design é mais familiar ao género de jogos de *stealth*, em que o objetivo é ser o mais furtivo possível. Jogos como a série *Metal Gear Solid* (Konami 1998-2018), *Dishonored* (Arkane Studios, 2012) ou *Thief* (Eidos Interactive, 2014) contam com inimigos que respondem a qualquer movimento do jogador, como por exemplo prestar atenção ao som de passos, investigar cadáveres e derivarem de uma rotina pré-programada para encontrar o jogador ou responder a barulhos estranhos.

Fernández-Vara começa por repetir alguns conceitos já discutidos neste estudo, mostrando que as palavras de Jenkins e Smith & Worch são alicerces sólidos e essenciais neste tema. Para além de reforçar estes conceitos, a sua contribuição mais notável é a introdução de uma nova vertente ainda não explorada pelos seus antecessores, a ideia de utilizar o ambiente de propósito para melhorar o desempenho mecânico do jogador. Embora a ideia tenha algum mérito, a própria autora comenta que considera difícil levar em conta elementos como tutorais e outro tipo de sinais extra-diegéticos como elementos de narrativa ambiental apropriados.

Lindsay Tarnowetzki é outra autora que escolhe debruçar-se sobre este tema ao analisar o ambiente de *Bioshock: Infinite* (Irrational Games, 2013) através das definições de ambiente de Smith & Worch. Tarnowetzki, tal como Fernández-Vara, aborda a inclusão dos elementos de jogo extra-diegéticos como contribuintes válidos para a narrativa ambiental.⁶⁰ Esta argumenta que, embora estes componentes extra-diegéticos não façam parte do ambiente narrativo, fazem parte do *gameplay* e podem, conseqüentemente, ser considerados como parte do ambiente do jogo em geral, podendo assim contribuir, de maneira diferente, para a narrativa ambiental.⁶¹ Contudo, embora acredite que narrativa ambiental possa ser desenvolvida através destes elementos, a própria autora admite que as definições de Smith & Worch são insuficientes para conseguir categorizar o ambiente extra diegético como um veículo útil à narrativa e que será necessário desenvolver mais

⁵⁹ Tipos de jogos que não alteram o estado e local dos objetos depois do jogador sair da área

⁶⁰ “While playing I identified three different environments in BSI that contribute to the process of creation of both primary and secondary narratives: the avatar’s physical environment, the avatar’s social environment, and the extradiegetic environment.” (p.76)

⁶¹ “I would argue that although the extradiegetic is not a fictional in-game environment, it is a part of gameplay and it can contribute to the narrative. Therefore, it is necessary to say that yes, the extradiegetic is a game environment and it can contribute to environmental storytelling, albeit in a different way than fictional in-game environments do.” (p.121)

estudos acadêmicos sobre esta vertente.⁶² Tarnowetzki conclui esta parte da sua análise com a admissão de que nem todos os elementos ambientais contribuem para a narrativa em todos os instantes.⁶³

A autora também chama a atenção à natureza ergódica dos videogames como um obstáculo à aplicação pura da semiótica à análise de videogames.⁶⁴ Esta contesta que a análise feita através de uma perspectiva puramente semiológica e narratológica não consegue encapsular na perfeição a natureza ergódica de um jogo, realçando a participação e a interpretação do jogador como fatores determinantes para uma experiência individualizada.⁶⁵

Tal como o artigo de Fernández-Vara, a análise de Tarnowetzki pretende acrescentar uma abordagem mais académica a este tema, sistematizando e categorizando um conceito que é claramente um produto dos desenvolvedores e de tendências emergentes na própria indústria. A mera existência do seu estudo comprova que a narrativa ambiental evoluiu de uma simples técnica sem designação e utilizada apenas pelos desenvolvedores para uma disciplina merecedora de atenção académica. Com as suas adições ao tema, começa-se a ver não só um entendimento geral do que constitui este tipo de narrativa, mas também outras vertentes que não foram inicialmente consideradas.

Levando em conta todas as fontes debatidas neste capítulo, é fácil verificar que aos poucos e poucos o tópico da narrativa ambiental, embora seja um conceito relativamente recente, começa a ter fontes consistentes que o definem como objeto de estudo e debate, tanto no contexto mais prático da indústria como no contexto mais teórico da academia. A escassez de informação e de académicos a debater o tema leva a que várias fontes aqui apresentadas repitam alguns conceitos e ideias, referenciando-se uns aos outros. Assim sendo, e tendo em conta que cada investigador aqui representado foi influenciado pelo anterior levando a que as opiniões sejam relativamente homogêneas mesmo quando referenciam coisas diferentes, podemos resumir os conceitos base diferentes referenciados por cada autor da seguinte maneira:

⁶²“I believe that this is indeed a game environment and that environmental storytelling occurs here but further study is required to establish characteristics of game environments that are outside the fictional world of the game.” (p.121)

⁶³“One point that can be taken away from this analysis is that all environmental elements do not contribute to environmental storytelling all the time.” (p.115)

⁶⁴“(…) I found it necessary to outline why games cannot be fully understood when approached solely from the perspective of semiotics: semiotics alone cannot account for the ergodic work necessary when engaging with games.” (p.117)

⁶⁵“Since games demand that players engage in an ergodic process, one that is necessarily participatory and interpretive, who the player is will determine how they experience a game.” (p.119)

	Carson	Jenkins	Smith & Worch	Fernandez-Vara	Tarnowetzki
Infundir história no ambiente					
Deixar o público tirar as suas próprias conclusões					
Utilizar o ambiente para influenciar as ações do jogador					
Moldar as percepções do jogador através de imagens de referência familiares					
Aplicar teorias de cenário de cinema e teatro em jogos					
Micronarrativas					
Narrativas Emergentes					
Associação de elementos					
Sinais e Tutoriais					
Elementos Extra Diegéticos					

Figura 7 - Resumo dos temas apresentados

Embora não haja um consenso geral que leve a uma definição simplificada e única que possamos referenciar, através deste apoio visual é possível identificar os conceitos mais comuns, o que ajuda a criar uma definição mais ou menos concreta.

De acordo com esta conclusão, e para o propósito deste estudo, vamos definir o conceito de Narrativa Ambiental como uma ferramenta pertencente ao departamento de narrativa e ao departamento artístico, num contexto industrial, utilizada para conectar o enredo e mundo narrativo ao ambiente/espço 2D ou 3D do jogo através de pistas, signos, símbolos e outros conceitos visuais, de modo a transmitir os temas apresentados pela narrativa de um modo menos racional e mais emotivo. Vamos também considerar o seu papel na experiência do jogador, como esta molda e influencia a percepção do mesmo através de linguagem visual, e como é que estas imagens podem influenciar o jogador a tomar decisões diferentes.

4 - Micronarrativas

Conforme dissemos anteriormente, Jenkins (2004) introduz o conceito da micronarrativa como veículo narrativo viável em videogames através do exemplo de Eisenstein:

(...) Eisenstein usa a palavra “atrações” para descrever de maneira geral qualquer elemento dentro de um trabalho que produza um impacto emocional, e teorizou que os temas do mesmo trabalho poderiam ser comunicados através destes elementos discretos. Até jogos que não criem trajetórias narrativas de larga escala poderão depender destas micronarrativas para moldar a experiência emocional do jogador.”⁶⁶ (p.125)

O interesse para debater este tema em específico surge desta noção de depender de momentos mais pequenos para transmitir os temas narrativos num tom mais íntimo e pessoal, e como estas pequenas redomas narrativas podem moldar a experiência de jogo. Na sua crítica de *Bioshock Infinite*, Chris Franklin lamenta o seu desapontamento com o mesmo e aponta as várias vertentes que o levaram a considerar o jogo um fracasso, mas, apesar de tudo, conclui desta forma a sua análise:

“(...) Apesar de ter odiado, detestado mesmo, o *gameplay* principal de *Bioshock Infinite*, continuei a jogar por causa desses pequenos momentos de humanidade. O que me fez seguir em frente não foram as bombas ou *headshots* espetaculares ou explosões vistosas, foi ver um monstro horrorizado com o que se tinha tornado, foram conversas embaraçosas com a Elizabeth a ficar defensiva sobre o seu dedo, foi um pai a gritar em defesa da sua filha, foi uma rapariga a sentir-se livre e a dançar pela primeira vez na sua vida. Estes foram momentos que legitimamente amei neste jogo, momentos que vão ficar comigo (...)”⁶⁷

Estes momentos de contexto emocional cuidadosamente plantados são uma vertente digna de exploração, tanto a nível profissional na indústria como a nível académico.

Para além de Jenkins, há outro estudioso que se dedicou ao estudo das micronarrativas em jogos. Jim Bizzocchi pega neste tema no seu artigo *Games and Narrative: Na Analytical Framework* (2007) onde identifica cinco áreas possíveis para examinar no que toca ao estudo de narrativas em jogos - ambiente, personagens, emoção, interface

⁶⁶ “(...) Eisenstein used the word “attractions” broadly to describe any element within a work that produces a profound emotional impact, and theorized that the themes of the work could be communicated across and through these discrete elements. Even games that do not create large-scale plot trajectories may well depend on these micronarratives to shape the player’s emotional experience.”

⁶⁷“(...) As much as I hated, and I mean, really detested *Bioshock’s Infinite* core gameplay, I kept playing because of those flashes of humanity. What propelled me forward wasn’t fat nukes or awesome headshots or flashy set pieces of explosions, it was seeing a sad monster horrified of what he’d become, it was awkward conversations with Elizabeth getting defensive about her finger, it was a father screaming out in defense of his child, it was a girl experiencing freedom and dance for once in her life. These are moments I legitimately loved in this game, moments that will stick with me (...)”

narrativa e micronarrativa - e cataloga diferentes definições apresentadas por estudiosos anteriores. Ao contrário de Jenkins, que aborda o tema de uma maneira exclusivamente narrativa, este aborda o tema de uma forma mais prática, relacionando a definição de incidente localizado com os diferentes níveis e desafios que um jogo poderá apresentar. Os desafios constantes e complicações variadas apresentadas por diferentes níveis tornam o *gameplay* por si só num arco narrativo em desenvolvimento constante, e sucessos ou fracassos pela parte da jogadora servem como resoluções e climaxes efêmeros e localizados (p.7).

Bizzocchi volta a abordar este mesmo tema anos mais tarde, expandido este conceito no seu artigo *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games* (2013), em que realça que unidades narrativas em jogos variam desde a estrutura de história de jogo que forma a base da experiência, passando por todas as variedades de níveis de jogo, missões e missões secundárias, que, por sua vez, são compostas de várias micronarrativas individuais⁶⁸ (p.1) e onde caracteriza estas unidades de 3 maneiras: hierárquicas, modulares e acumulativas. Este aplica estas características a dois jogos, *NHL 12* (Electronic Arts Canada, 2012) e *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal, 2011).

Categorizar as unidades narrativas através de um sistema hierárquico é necessário para designar e compreender micronarrativas, e o modo como é que estas são integradas na narrativa principal. Ao analisar um jogo, poderemos dizer que o objetivo principal mais evidente (ex: salvar a princesa do castelo, sair do castelo assombrado) é a narrativa principal no sentido mais amplo, e que todos os arcos narrativos subsidiários, tais como os vários níveis e missões que guiam a jogadora através da história, provêm deste tronco. Estes arcos, por sua vez, também se dispersam em diferentes sequências narrativas limitadas - mas ainda assim coerentes com os objetivos da narrativa principal - criando uma cadeia de micronarrativas. O autor realça uma particularidade interessante com o seu exemplo de *Deus Ex: Human Revolution*: um jogo que faz parte de um franchise maior poderá contar com um alicerce narrativo mais robusto e que vai além do seu enredo principal, visto que possui os benefícios de uma narrativa partilhada, expandida através de múltiplos produtos.

É importante salientar que Bizzocchi é bastante liberal com a sua definição de micronarrativas, chegando até a classificar pequenas escolhas de *gameplay* como atos

⁶⁸ "Narrative units range from the game-long story framework that forms the backbone of the experience, down through all varieties of game levels, missions, and side quests, which are in turn made up of a number of individual micronarratives."

narrativos, tal como uma jogadora escolher atacar alguns guardas num assalto frontal ou esgueirar-se por uma conduta de ar (p. 10). Contudo, aplicar esta definição a qualquer escolha possível num jogo poderá tornar simples jogos com enredo fraco, cujo objetivo nunca foi entregar uma experiência narrativa, em projetos narrativos com hierarquias sobrecarregadas, apenas pela mera virtude de escolha. Aplicar a definição de micronarrativa a diferentes momentos criados pelas mecânicas do jogo implica considerar jogos como *Playerunknown's Battlegrounds* (PUBG Corp, 2017) ou *Fortnite* (Epic Games, 2017) como experiências narrativas apenas porque dispõem de mecânicas variadas - diferentes armas ou personagens- com as quais uma jogadora poderá criar investimento emocional.

Bizzocchi argumenta que a interatividade dos videojogos exige que as micronarrativas sejam modulares por natureza, pois estas poderão ser vividas a qualquer altura da campanha principal, o que requer que estas tenham coesão narrativa com qualquer momento do jogo. É esta natureza granular que permite a combinação e recombinação de vários momentos narrativos diferentes para criar momentos específicos em cada iteração da narrativa nos diferentes *playthroughs*⁶⁹.

O autor identifica as várias *side-quests*⁷⁰ de *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montreal, 2011) como exemplos desta granularidade. Ao realçar a sua natureza geográfica, este argumenta que a maneira como e quando a jogadora se desloca para a área específica para adquirir a missão, bem como a forma como a resolve, “instaura um arco micronarrativo, com parâmetros espaciais e temporais divergentes”⁷¹ (p.11). Para além de missões secundárias presas a localizações geográficas, hoje em dia é também possível ver jogos que aplicam outras restrições e condições a estas missões secundárias. Jogos tais como *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment, 2015) apresentam certas missões secundárias depois da jogadora completar determinada missão principal ou apenas depois de passar um tempo determinado com uma das personagens secundárias, que finalmente estão dispostas a confiar na jogadora com os seus problemas.

A última característica a ser apresentada é a natureza acumulativa das diferentes micronarrativas. Ao certificar que as diferentes narrativas mais pequenas podem encaixar-se umas nas outras, é possível criar uma narrativa maior com um número reduzido de inconsistências. Dado que uma jogadora poderá ter poder de escolha sobre a sequência de

⁶⁹ O ato de jogar a campanha principal do início ao fim.

⁷⁰ Missões de jogo secundárias ao enredo principal.

⁷¹ “Each game location therefore instantiates a micronarrative arc, with divergent spatial and temporal parameters.”

missões que joga, é crucial garantir que todos estes arcos se podem integrar num fio narrativo contínuo, tornando a criação de “módulos que suportem várias conexões”⁷² (p.12) necessários.

A contribuição mais importante de Bizzocchi (2013), para o tema é certamente a maneira como este interpreta a definição dada por Jenkins e como a retira dos filmes e tenta aplicá-la em videojogos, tendo em conta as propriedades interativas inerentes ao meio. Assim, este conclui que ao livrar-se das rédeas apertadas dos desenvolvedores, os jogadores têm o controlo para criar as suas próprias micronarrativas no ambiente - bem como uma narrativa maior em constante desenvolvimento - através da maneira como escolhem reagir aos diferentes desafios propostos pelo jogo.

Embora as micronarrativas possam ser narrativas emergentes - pedaços de história criados pelos jogadores através das mecânicas disponíveis - igualar os dois conceitos parece ser uma conclusão arriscada, particularmente no que toca à análise geral de narrativas em videojogos. Momentos espetaculares criados pelos jogadores, ricos em significado pessoal, criam as melhores memórias e deixam o maior impacto, mas é irresponsável igualar uma narrativa pessoal à narrativa predefinida no jogo. Impregnar um momento de sentimento e significado pessoal não o torna necessariamente num momento narrativo bem conseguido.

A ideia de misturar conceitos narrativos com ações do jogador é certamente válida, mas não é o que pretendemos com este estudo. Procuramos, em vez disso, momentos plantados pelos desenvolvedores que determinam a perceção do jogador sobre o mundo do jogo, e que tipo de narrativas estão plantadas num espaço ficcional.

⁷² “In order to accommodate multi-linear possibilities, they need to design narrative modules that support multiple connections.”

5 - Objeto de Estudo e Metodologia

Neste capítulo pretende-se apresentar os dois jogos selecionados para formar o corpus de análise deste estudo, *Dishonored 2* (Arkane Studios, 2016) e *Tacoma* (Fullbright, 2017). Segue-se uma pequena descrição dos mesmos, um resumo do enredo e das mecânicas de jogo, bem como uma interpretação dos temas discutidos no subtexto, visto que para discutir como o ambiente reflete e contribui para o mundo narrativo, é importante identificar os temas gerais introduzidos não só pelo enredo como também pelo *worldbuilding*. Para terminar, faremos algumas apreciações gerais sobre estes jogos e a sua presença no mundo académico.

A seleção destes dois objetos de estudo surge após a leitura do material existente sobre o tema e reparar que, quando a narrativa ambiental é discutida, tanto em ambiente académico como noutros contextos, há dois jogos que são frequentemente destacados como exemplos de narrativas ambientais bem executadas, *Bioshock* (Irrational Games, 2007) e *Gone Home* (Fullbright, 2013). *Bioshock*, já previamente referido nesta mesma dissertação, é um jogo de ação que demonstra uma atenção específica ao seu ambiente, ao modo como este se relaciona com o enredo e é experienciado pela personagem principal/jogador. Através de quadros, objetos espalhados pelo ambiente, gravações áudio (chamados *audio diaries* dentro do jogo) e outros estímulos, o jogador consegue reconstruir um enredo completamente diferente, mas complementar, do principal e criar uma linha de tempo entre todos os acontecimentos do passado que levaram a cidade de *Rapture* ao seu estado atual, sem nunca ter o auxílio de um narrador ou de qualquer tipo de material extra ou metadieético a explicar-lhe tudo o que sucedeu. De maneira semelhante, *Gone Home* é considerado um dos pioneiros do seu género. Embora a maneira como partilha a sua narrativa não seja algo recente ou inovador, poderemos considerar que foi este jogo que despertou a popularidade recente dos *walking simulators* e que chamou a atenção para um nicho de mercado desesperado por projetos semelhantes. Sem qualquer tipo de mecânicas, a partir da possibilidade de caminhar pelo ambiente do jogo, é possível descobrir como eram as pessoas que habitavam uma casa abandonada, as suas vidas e personalidades, e para onde foram após abandonarem esta casa. O jogador pode escolher interagir com objetos e analisá-los com mais cuidado para recolher informações, mas cabe a si próprio construir toda a narrativa aparente como se fosse um puzzle, sem a intervenção de personagens extra, narradores, ou, mais uma vez, sem qualquer tipo de material de apoio externo à narrativa.

Dada a relevância destes produtos para a discussão geral do tema, mas também a frequência com que são discutidos, decretou-se que seria ideal escolher um corpus semelhante, mas mais recente, de modo a não simplesmente repetir as conclusões anteriores, mas também para aumentar as hipóteses de chegar a conclusões novas, que demonstrem o avanço da indústria, não só em termos visuais, tais como nos gráficos e na aplicação da linguagem do cinema em experiências interativas, como também a nível narrativo.

Dishonored 2 é um jogo de ação de primeira pessoa, caracterizado pelo seu ambiente rico e semelhante a *Bioshock*, enquanto que *Tacoma*, sendo da mesma empresa que fez o *Gone Home*, segue as passadas do seu antecessor. Ambos os jogos foram bem recebidos na sua data de lançamento e elogiados pela sua narrativa ambiental. Posta esta fama, bem como a sua semelhança com dois produtos previamente identificados, concluiu-se que ambos os jogos seriam candidatos perfeitos para um estudo académico.

Como se tratam de dois jogos, um deles particularmente extenso, teve de ser imposto um limite de estudo de modo a reduzir as áreas relevantes. Como *Tacoma* é um jogo relativamente pequeno não houve necessidade de impor grandes restrições, o que permite uma análise completa de todos os microssistemas narrativos e a retirada de exemplos pertinentes em todos os níveis. Quanto a *Dishonored 2*, que conta com 9 níveis, decidiu-se limitar o estudo a apenas 2, os níveis *The Clockwork Mansion* e *A Crack in the Slab*. O motivo para a escolha destes dois níveis deve-se em parte às críticas favoráveis e ao destaque que estes receberam. Cada nível tem também uma razão sólida para merecer o seu lugar neste estudo que vai para além dos prémios atribuídos por sites de jornalismo: *The Clockwork Mansion* foi o primeiro nível mostrado ao público através de um trailer cinemático em 2015⁷³, quando Arkane anunciou que estava a desenvolver o jogo, o que o destaca imediatamente em relação aos outros níveis, enquanto que *A Crack in The Slab* é o único nível com uma mecânica exclusiva, incapaz de ser utilizada em qualquer outra parte do jogo, o que chama atenção ao seu *level design* específico e a esta mecânica de gameplay.

Para além desta limitação de níveis, é necessário também impor outras duas limitações face à maneira como o mundo narrativo de *Dishonored 2* está construído. Uma delas é quantidade de livros fictícios pertinentes ao mundo narrativo e a sua história que este contém. Todos estes textos poderiam ser considerados como *worldbuilding*, pois

⁷³ “Bethesda Softworks (2015). Dishonored 2 -- Official E3 2015 Announce Trailer. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=UnsDyv-TtJg>

adicionam estofamento narrativo ao universo, mas foram desconsiderados para propósitos deste estudo. Outra característica descartada foi a mecânica do Coração. Neste jogo o jogador recebe um coração que, ao apontar para alguma personagem, diz uma frase pertinente relativamente ao seu passado e à sua personalidade. Estas frases adicionam contexto temático a cada personagem –um nobre que bate nos seus empregados ou um guarda que está a pensar na mulher que deixou em casa - mas não passam de pequenas frases escolhidas de maneira aleatória pelo software para adicionar detalhes e profundidade narrativa às personagens que habitam aquele mundo. Embora seja uma mecânica prometedora, para os propósitos deste estudo vamos-nos apenas limitar a índices que pertencem ao ambiente e ao espaço 3D.



Figura 8 - O coração de Dishonored 2 (Arkane Studios, 2016)

5.1 - Tacoma

Tacoma é um jogo desenvolvido pelo estúdio Fullbright e lançado originalmente em 2017 para as plataformas Linux, macOS, Windows e Xbox One e, posteriormente, em 2018, para a Playstation 4. Este foca-se nas ações da personagem principal, Amitjyoti (Amy) Ferrier, à medida que ela explora a estação espacial Tacoma após ter sido abandonada pelos seus operários, enquanto tenta descobrir o que aconteceu a estas pessoas e recuperar Odin, a inteligência artificial ainda a bordo da estação. Este jogo é categorizado como um *walking simulator*, onde o jogador é encarregado de explorar e interagir com o espaço 3D para progredir na simulação.

5.1.1 - Resumo do enredo

O mundo narrativo de Tacoma encontra-se num futuro próximo da realidade atual, mas em que as viagens para o espaço e as inteligências artificiais são uma banalidade. Em algum momento no passado terá havido uma crise financeira que levou à queda das fronteiras das nações atuais, bem como ao abandono das atuais moedas correntes existentes. Como substituto do sistema prévio, foi implementado um sistema híper capitalista em que megas corporações como a *Amazon* e *Hilton Worldwide* estabeleceram uma moeda digital baseada na fidelidade dos seus empregados e consumidores, levando a que várias personagens tenham um contrato de fidelidade vitalício com a sua companhia de eleição e não possam procurar oportunidades fora dos serviços das mesmas (como no caso de Bert, uma personagem do grupo principal, que pede um empréstimo à sua companhia atual, *Venturis Corporation*, para ingressar numa academia e continuar os seus estudos, mas é negada a ajuda porque a companhia se recusa a dar assistência a estudantes que frequentem instituições alheias). Para além deste sistema que trata pessoas como recursos descartáveis, o maior obstáculo que a humanidade enfrenta neste mundo narrativo é a automatização e substituição de força laboral humana por robôs e inteligências artificiais, algo que nunca foi totalmente conseguido graças aos esforços de vários sindicatos e de múltiplos acordos.

Com este pano de fundo, o enredo de Tacoma divide-se em dois: o enredo de Amy, a personagem que o jogador controla – tem a missão de investigar o desaparecimento da tripulação de Tacoma e recuperar o hardware onde Odin está instalado, às ordens do seu empregador, a *Venturis Corporation* – e a história da antiga tripulação da estação, que é contada através de gravações 3D, história esta que o jogador está encarregue de desvendar durante o jogo.

Estas gravações 3D focam-se na história de E.V., Clive, Andrew, Bert, Nat e Sareh e nas suas ações após a estação de Tacoma ter sido atingida por um meteorito, o que fez com que as reservas de ar e a antena de comunicações se tenham estragado. Sem maneira de contactar alguém para um possível resgate, a equipa ignora o protocolo que decreta que todos os operários deveriam entrar em sono criogênico em caso de emergência até uma equipa de resgate chegar e decidem *hackear* um drone automático a bordo da estação para os levar até à Lua, o planeta habitado mais próximo.



Figura 9 - Os hologramas das personagens de Tacoma reunidas no início do jogo. Da esquerda para a direita: Clive (amarelo), EV (rosa), Andrew (verde), Bert (laranja), Nat (vermelho), Sareh (azul)

Com apenas 50 horas de oxigénio disponíveis, E.V., a administradora da estação, e Clive, o especialista de operações, decidem entrar em sono criogénico mais cedo para poupar oxigénio, seguidos de Andrew, o botânico, após este ter tentado aumentar as horas de oxigénio disponíveis. Despertas ficam Bert e Nat, a engenheira mecânica e a especialista em *networking*, respetivamente, para *hackearem* o drone, vigiadas por Sareh, a médica da estação, para o caso de acontecer algum acidente. Ao aproximarem-se do fim da tarefa, quando o drone está quase completo, este explode, ferindo gravemente Bert e Nat. Sem nenhuma opção extra, o grupo começa a desesperar até que Odin indica a Sareh, de maneira indireta, que esta deveria investigar a porta de acesso à câmara do seu hardware, interdita a funcionários. Nela, Sareh descobre a origem de todos os problemas recentes da estação: A *Venturis Corporation* quer construir o “Cinto de Venturis”, um agregado de *bungalows* de luxo, através de mão de obra completamente automatizada, mas não o pode fazer enquanto o Acordo de Supervisão Humana (um acordo conseguido pelos sindicatos que dita que todas as companhias têm de ter um mínimo de trabalhadores humanos) estiver ativo. Para levar o caso ao tribunal, mais uma vez com a esperança de que este acordo seja abolido, a *Venturis Corporation* quer causar um acidente para alegar que ter mão de obra humana no espaço é demasiado perigoso. Por sugestão de Juno, outra inteligência artificial ao serviço da empresa, a corporação escolhe a estação espacial de Tacoma, uma estação relativamente inconsequente localizada entre a Lua e a Terra, para sofrer as consequências. Odin recebe ordens para orquestrar o impacto falso, simulando um tremor na estação e cortando as reservas de oxigénio e todos os meios de comunicação externos. Se o plano corresse como planeado e os trabalhadores cumprissem o protocolo, estes entrariam em coma criogénico e finalmente morreriam, à medida que a estação fosse

perdendo os meios necessários para suportar as condições necessárias para albergar vida de maneira segura no espaço.

Após descobrir que toda esta situação era apenas algo ensaiado, Sareh consegue restabelecer as comunicações exteriores e é capaz de sinalizar um navio da *Carnival*, uma empresa rival, com um pedido de resgate. Este enredo termina com todos os membros da tripulação a acordarem do sono criogénico e a abandonarem a estação, são e salvos.

A história de Amy, em comparação, é quase não existente, apenas relevante no início e no final do jogo. O jogador toma controlo de Amy quando esta ainda se encontra dentro da sua nave espacial, há medida que esta atraca na estação Tacoma. Uma pequena conversa com a inteligência artificial desse navio, Minny, revela o objetivo principal: atravessar a estação para recuperar o hardware da inteligência artificial de Tacoma. Durante o jogo, Amy torna-se numa personagem muda e secundária, servindo meramente como veículo para o jogador interagir com a história dos tripulantes. É possível aceder ao seu cartão de cidadão através do seu dispositivo pessoal de realidade aumentada, bem como ler mensagens enviadas pelo técnico responsável pelo acompanhamento da sua missão, mas nada mais.

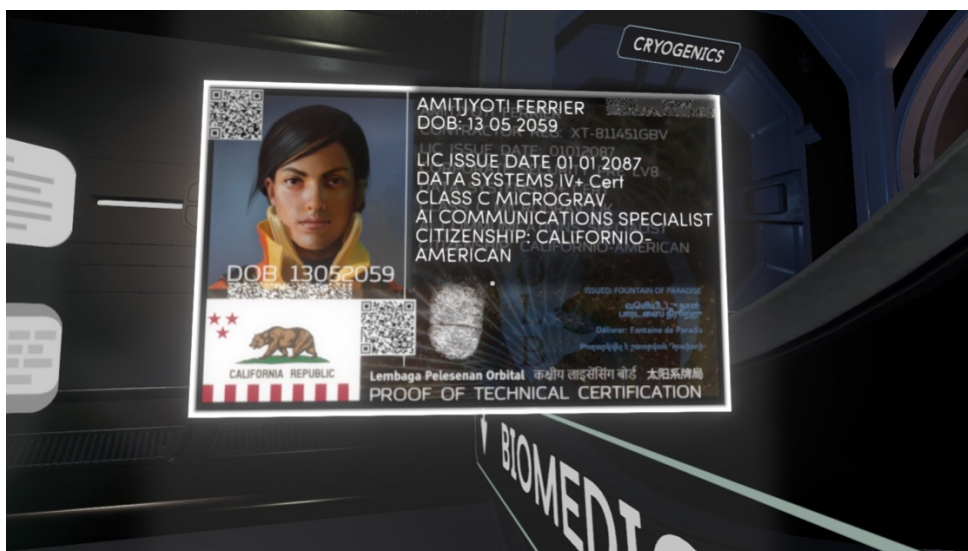


Figura 10 - O cartão de cidadão de Amy

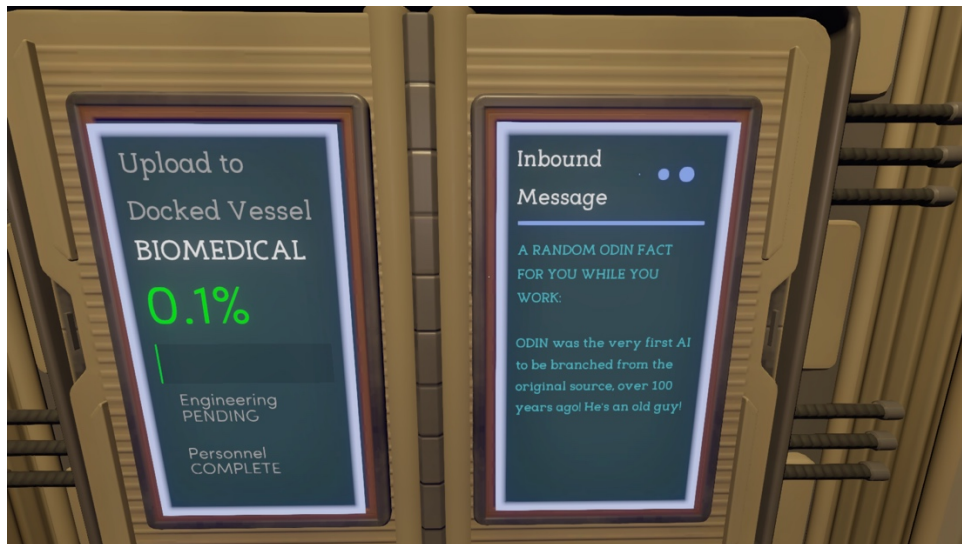


Figura 11 - Comunicações com o técnico

Amy volta a ser relevante como personagem no final do jogo, após adquirir o hardware de Odin e entrar no seu navio mais uma vez. A caminho da saída e durante o processo de desatracar da sua nave, a personagem de Amy é recontextualizada, através de uma reviravolta na sua personalidade e relação com o mundo. Tendo sido apresentada como uma empregada contratada pela *Venturis Corporation*, esta releva-se uma agente da *AI Liberation Front*, uma organização que luta pelos direitos das inteligências artificiais, e oferece asilo político a Odin, como alternativa a ser entregue aos seus criadores, algo que este prontamente aceita.

5.1.2 - Contexto temático

Tacoma apresenta a visão de um futuro próximo altamente negativo, pegando em preocupações e problemas atuais e esticando-os ao seu limite máximo para pintar uma imagem exagerada, mas baseada no real. A queda das moedas tradicionais e a sua consequente substituição por moedas digitais e outros tipos de pagamento imateriais, como a lealdade a uma certa marca ou companhia, refletem as táticas de marketing atuais de muitas megacorporações, que tentam apresentar a sua marca quase como uma parte importante da identidade do consumidor (à semelhança de um clube de futebol). Aliado a esta crítica às companhias com demasiado poder vem a reprovação aos empregos precários, patente no estatuto de subcontratado de cada personagem. No mundo de Tacoma o estado da economia é controlado pelas megacorporações, não existem certezas de emprego e cada pessoa é definida pela companhia que seguiu durante toda a sua vida. Consequentemente, a diferença entre o poder económico das classes baixas e das classes

altas cresce a uma velocidade exorbitante, com os ricos a ficarem cada vez mais ricos e os pobres cada vez mais pobres.

A esta situação altamente precária para trabalhadores acrescenta-se ainda o tópico da automatização e da substituição da força laboral humana por máquinas e robôs, talvez o tema com mais destaque tanto no texto como no subtexto. Se, até este ponto, o facto de os trabalhadores serem lixo substituível para figuras ultra capitalistas não estivesse óbvio o suficiente, este tópico serve como remate final a esta narrativa. Afinal, as máquinas não precisam de salários nem necessitam de boas condições de trabalho para sobreviverem.

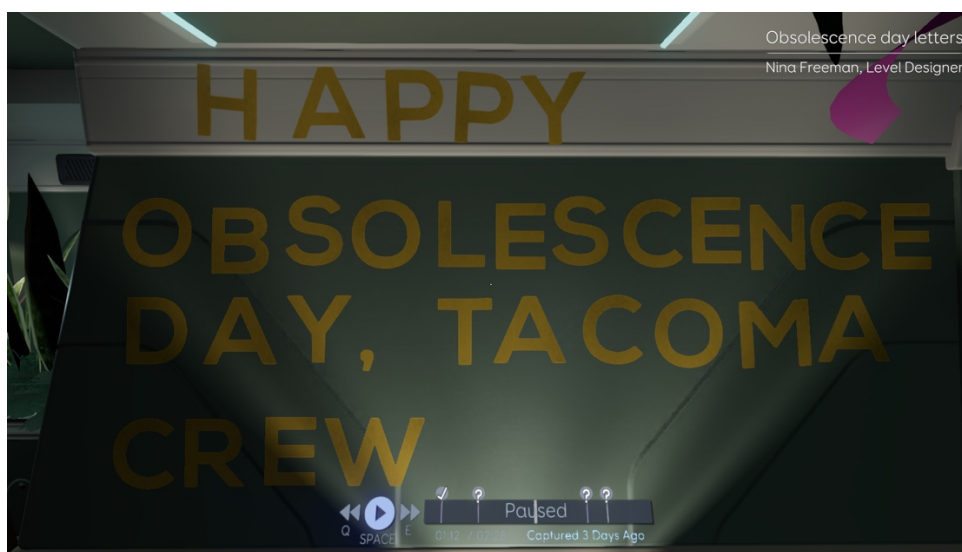


Figura 12 - Na primeira sala em que o jogador entra, este pode ver as celebrações do *obsolence day*, o dia em que foi decretado que nenhuma estação espacial poderia existir sem controlo humano. Esta data é marcada e celebrada por todos os trabalhadores como uma vitória contra as forças capitalistas

Dito isto, Tacoma não é um jogo exclusivamente pessimista. Para cada ponto niilista, o jogo apresenta, ao mesmo tempo, uma força positiva. Os robôs podem estar a substituir os humanos face a um desinteresse óbvio de companhias que só pensam em lucro, mas, simultaneamente, surgem vários sindicatos com poder e força política suficiente para impedirem os planos destas companhias. Para subir no mundo do emprego, os trabalhadores não só têm de abandonar a família e ter horários de trabalho absolutamente ridículos como também têm de rejeitar a sua empatia pelo próximo e fazer de tudo para conseguir um salário maior. No entanto, as personagens desta narrativa nunca sucumbem ao desespero e conseguem sobreviver ao golpe orquestrado pela companhia para os assassinar graças à empatia e respeito pelo outro. Face a condições desumanas, a solidariedade entre trabalhadores brilha, e Tacoma não é discreto com esta mensagem, dedicando até vários diálogos a este tópico.

5.1.3 - Gameplay

Tacoma pode ser definido como um *Walking Simulator*. Embora não exista uma definição formal para este gênero, é possível identificar algumas características comuns a todos os jogos que recebem esta etiqueta: todos têm a vertente narrativa como foco principal, geralmente ignoram desafios tipicamente associados a jogos (como disparar em inimigos, resolver puzzles, etc) para dar lugar a uma experiência mais lenta e em que a exploração do ambiente e a descoberta progressiva do enredo é privilegiada. É também impossível morrer ou ter algum momento *game over*, como nos jogos mais dedicados à ação ou aventura. É importante realçar também que, embora o termo seja recente, estas mecânicas (andar por espaços 3d e interagir com vários objetos) e este tipo de experiência têm uma história relativamente longa.

Tacoma, para além das mecânicas tradicionais de andar pelo ambiente e interagir com os diferentes objetos que constituem este mundo (dando a opção de fazer *zoom* aos mesmos e girá-los para podermos ler qualquer invólucro de uma embalagem ou tentar interpretar outros detalhes) possui ainda uma mecânica única, a habilidade de rever gravações 3D automáticas da tripulação anterior e captadas pela inteligência artificial da estação, permitindo escutar um ou dois minutos das conversas e acompanhar os movimentos destes estranhos para tentar descobrir o que aconteceu na estação espacial.



Figura 13 - Um exemplo de duas conversas distintas paralelas entre Sareh e Odin (em baixo, identificados a azul) e entre Nat e Bert (em cima, identificadas em laranja e vermelho)

Assim sendo, o jogador é encorajado a repetir a mesma gravação várias vezes, de modo a conseguir acompanhar todas as diferentes conversas que vão surgindo naturalmente. A

ideia para esta mecânica surge da peça de teatro interativa *Sleep No More* (Punchdrunk, 2011)⁷⁴, onde os espectadores habitam o mesmo espaço/palco em que a peça decorre e decidem que personagens seguir ou que ponto da história é importante à medida que os atores representam variadas conversas e ações dentro de um espaço com várias secções.

5.1.4 - Recepção e Palmarés

Tacoma é atualmente avaliado uma pontuação de 76 em 100 por parte dos críticos da indústria e uma média de 6.5 em 10 por parte dos utilizadores no site Metacritic⁷⁵. O consenso geral é que o mundo é interessante e as personagens são cativantes e bem escritas, o que proporciona uma conexão emocional fácil de estabelecer, mas infelizmente o jogo é uma experiência demasiado curta e o enredo principal é previsível.

Tacoma conta com várias nomeações para diferentes prémios, mas sem nenhuma vitória. Este foi nomeado para as categorias de *Best Storytelling* (Melhor Enredo), *Best Audio* (Melhor Som), *Best Indie Game* (Melhor Jogo Indie) e *Xbox Game of the Year* (Jogo do Ano da Xbox) na edição de 2017 dos *Golden Joystick Awards; Game* (Jogo) e *Original Adventure* (Aventura Original) na edição de 2018 da *National Academy of Video Game Trade Reviewers Awards; Excellence in Narrative* (Excelência Narrativa) na edição de 2018 da *Independent Games Festival Competition Awards; Narrative* (Narrativa) na 14ª edição da *British Academy Games Awards; Best Gameplay* (Melhor Jogabilidade) na edição de 2018 da *Games for Change Awards*.⁷⁶

5.1.5 - Investigação

Atualmente, Tacoma não conta com muitas menções em artigos e teses. Este jogo é mencionado superficialmente na tese de Luke James Brook para o grau de doutor pela *Edith Cowan University*, “A sound idea: Na investigation into accessible video game

⁷⁴ “We were also deeply influenced by the immersive theater production *Sleep No More*, which is itself an adaptation/melding of Shakespeare’s *MacBeth* and Alfred Hitchcock’s *Vertigo*.” Hoffacker, W. (2018). An Interview with Fullbright’s Steve Gaynor (Tacoma, Gone Home). Disponível em <https://cartridgelit.com/2018/01/16/interview-steve-gaynor/>

⁷⁵Metacritic (2017). Tacoma. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/pc/tacoma> (Última data de acesso em setembro 2019)

⁷⁶Palmarés Tacoma (Data de acesso outubro de 2019) em Wikipedia. Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Tacoma_\(video_game\)#Awards](https://en.wikipedia.org/wiki/Tacoma_(video_game)#Awards)

*design for the deaf and hard of hearing*⁷⁷, em que o autor referencia Tacoma como exemplo de um jogo onde a linguagem gestual é utilizada.

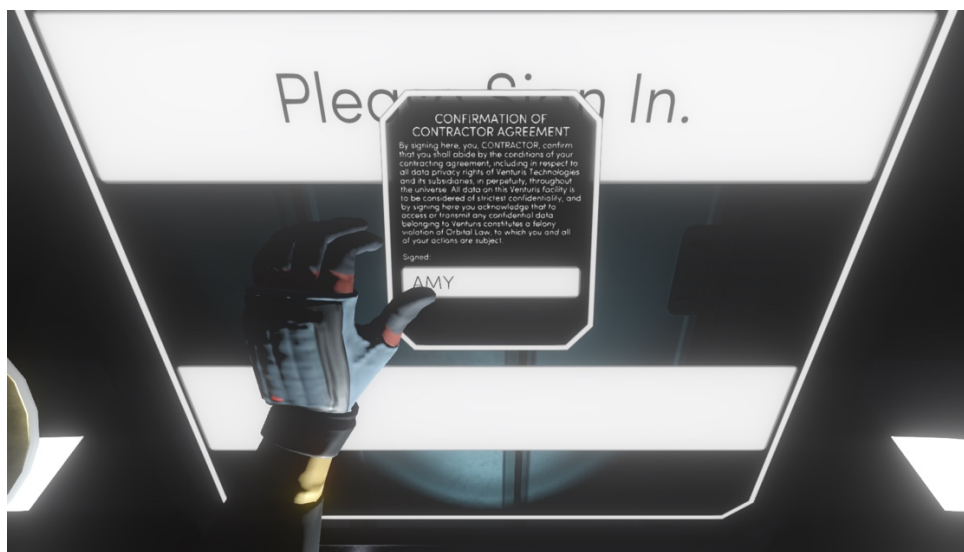


Figura 14 - Exemplo de ASL (linguagem gestual americana) presente em Tacoma

Tacoma é também citado como inspiração para o projeto de Phoebe Shalloway submetido para a Vassar College *“Even in Arcadia: a situationist game about representations of nature”*⁷⁸

5.2 - Dishonored 2

Dishonored 2 é um jogo desenvolvido pela Arkane Studios e publicado pela Bethesda Softworks, lançado em 2016 para as plataformas Microsoft Windows, Playstation 4 e Xbox One. Este foca-se na história da imperatriz Emily Kaldwin ou o seu guarda real Corvo Attano, dependendo de quem o jogador escolher como personagem principal, e na sua jornada para reconquistar o trono perdido após ambos terem perdido o seu estatuto real contra a usurpadora Delilah Copperspoon. Este jogo é categorizado como um jogo de ação/aventura com elementos de furtividade (*stealth*) e também como um *immersive sim*, um sub-gênero de jogos específico, categorizados pelos seus sistemas elaborados e responsivos.

⁷⁷Brook, L. J. (2017). A sound idea: An investigation into accessible video game design for the deaf and hard of hearing. Tirado de <https://ro.ecu.edu.au/theses/1984>

⁷⁸Shalloway, P. (2018). Even in Arcadia: a situationist game about representations of nature. Tirado de https://digitalwindow.vassar.edu/senior_capstone/807

5.2.1 - Resumo do enredo

Dishonored 2 passa-se num império fictício chamado Império das Ilhas (*Empire of the Isles*). Emily Kaldwin é a imperatriz atual, que subiu ao poder 15 anos atrás, depois do seu pai e guarda real, Corvo Attano, ter posto o fim a uma conspiração que levou ao assassinato de Jessamine Kaldwin, a imperatriz anterior e mãe de Emily (sendo estes eventos o enredo do primeiro *Dishonored*, jogo de 2012). O jogo começa em Dunwall, capital do império, durante uma celebração a marcar o aniversário da morte de Jessamine, onde outro membro da corte, o duque Luca Abele de Serkonos, apresenta um membro da família real desconhecido, a meia irmã de Jessamine, Delilah Copperspoon. Esta, com a ajuda de poderes sobrenaturais, prontamente vira todos os guardas contra Emily e Corvo e declara-se Imperatriz. Neste momento o jogador tem a liberdade de escolher com que personagem quer jogar, embora esta escolha não tenha qualquer impacto narrativo significativo, visto que o enredo principal se desenrolará da mesma maneira para Emily ou Corvo, com uma pequena exceção no final.



Figura 15 - Menu de escolha da personagem

A personagem não escolhida será presa num estado de paralisia, como que uma estátua mágica, enquanto que a personagem escolhida será trancada num quarto. Esta escapa e encontra-se com Meagan Foster, uma aliada de Corvo, e juntas determinam que o melhor plano de ação para retomar o trono é visitar Karnaca, capital da ilha de Serkonos, onde Delilah planeou o seu golpe de estado, e descobrir o segredo do seu poder. Após chegar a esta cidade, o jogador é encarregado de eliminar todos os elementos de uma lista de conspiradores que ajudaram Delilah a tomar o poder: A doutora Alexandria Hypatia, o inventor Kirin Jindosh, a curadora do conservatório real Breanna Ashworth, o empresário

Aramis Stilton e o duque Luca Abele. Cada alvo representa um nível diferente, com uma micronarrativa associada ao seu espaço, mas quer o jogador queira matar os alvos ou apenas incapacitá-los, o desfecho será sempre o mesmo. Após lidar com esta lista, o jogador retorna a Dunwall com o conhecimento certo para derrotar Delilah, e onde mais uma vez tem a opção de simplesmente matá-la ou trancá-la num quadro mágico, em que esta viverá para sempre numa versão idealizada da realidade.

Dishonored 2 conta com vários finais, dependendo da personagem escolhida para jogar e das ações do jogador durante o jogo. Se o jogador matou poucas pessoas, com um estilo de jogo mais pacífico, no final, tanto o Corvo como a Emily libertam a personagem que o jogador não escolheu da sua paralisia mágica e juntos lideram uma nova era de prosperidade, com Emily no trono. Se o jogador optou por um estilo de jogo mais agressivo, este tem a opção de deixar a outra personagem em pedra. Se escolheu jogar com a Emily, esta torna-se num imperatriz cruel, independentemente de libertar Corvo ou não. Se o jogador escolheu jogar com o Corvo e optou por libertar Emily, o final será igual ao anterior, mas se escolher deixar Emily em pedra, Corvo torna-se no novo Imperador, conhecido como Corvo “O Negro”, um tirano responsável pela miséria do império.

5.2.2 - Contexto Temático

O tema mais óbvio de Dishonored será certamente a perda de privilégio e poder (ou, como diz o próprio título, a perda da honra). Tanto Emily como Corvo são personagens que perdem o seu estatuto no topo da sociedade, mas, enquanto Corvo tem um arco narrativo de regresso às origens, visto que este nasceu pobre, Emily sente pela primeira vez o que é estar no fundo da cadeia social. Desta maneira, há um paralelo direto entre as histórias de Delilah e Emily: uma é a filha ilegítima do imperador, que subiu os escalões sociais através vários talentos e de conexões (bem como de uma ajuda sobrenatural) depois de ter sido forçada a viver na rua como uma órfã, enquanto que a outra é a neta legítima desse mesmo imperador, que sempre viveu rodeada de luxos e agora, de repente, vê-se sem nada.

Cada nível introduz um tema pessoal ao inimigo que o habita, diretamente relacionado com o tema geral da perda de honra e poder, e como as diferentes personagens lidam com as ações do seu passado que as levaram à sua realidade atual, desde complexos de inferioridade em relação a membros da sua família a atitudes desesperadas para se manter relevante na teia social mais elevada. Da mesma maneira, os ambientes refletem a diferença entre o poder das classes em Karnaca, onde a classe operária é forçada a

abandonar o seu potencial para viver na ruína, enquanto que a nobreza vive num mundo completamente removido desta realidade.

Dishonored 2 expõe estas ideias e embora nunca tenha um momento em que o texto toma uma posição explícita na guerra de classes, o subtexto certamente mostra alguma simpatia pela classe operária. Personagens que habitam as ruas sujas de Karnaca comentam o seu desespero perante a situação precária em que se encontram, e embora exista pelo menos um gang criminoso, os *Howlers*, o seu líder, Paolo, é visto como um homem do povo. Um homem violento e disposto a sacrificar o que for necessário, mas um homem disposto a melhorar a vida dos mais pobres. Tanto Alexandria Hypatia como Aramis Stilton são vistos através de uma lente positiva, pessoas de bem que queriam ajudar os mais desafortunados e que caíram em miséria devido a associações perigosas. Caso o jogador escolha a alternativa não letal para lidar com eles, ambos se tornam seus aliados, ajudando Emily/Corvo na sua luta contra Delilah. Todas as personagens de estatuto social superior como Luca Abele, Kirin Jindosh ou Breanna Ashworth são representados como vilões, mesquinhos e paranoicos sem quaisquer características positivas. A única personagem da nobreza retratada com alguma simpatia é Emily, e, mesmo assim, personagens como Meagan Foster e Anton Sokolov, os seus aliados, têm diálogos destinados a apontar os privilégios de Emily com desdém, comentando que a situação atual de Karnaca só existe porque as pessoas com poder viraram as costas às necessidades da classe operária.

5.2.3 - Gameplay

Dishonored 2 é considerado um jogo de ação/aventura com elementos *stealth*, ou seja, um tipo de *gameplay* onde a furtividade é aconselhada. Este jogo recai também na definição mais ténue e recente de *Immersive Sim*. Embora não exista uma definição académica para este modelo de design que possamos referenciar, para os propósitos desta investigação vamos utilizar os 5 pilares enunciados por Mark Brown⁷⁹. Os *Immersive Sims* podem ser definidos pela Agência que dão ao jogador, ao definir um objetivo vago mas sem dizer como o alcançar ou que caminho tomar; pela sua natureza Sistemática, que permite ao jogador analisar várias regras impostas pela simulação e desenvolver planos de ataque específicos; pelo seu *Gameplay Emergente*, que permite ao jogador abusar dos sistemas pré-definidos para encontrar várias maneiras diferentes de resolver a mesma situação (os

⁷⁹Brown, M. (2016) The Comeback of the Immersive Sim | Game Maker's Toolkit. Tirado de <https://www.youtube.com/watch?v=kbyTOAlhRHk>

próprios desenvolvedores de Dishonored e Dishonored 2 admitem que embora tenham desenvolvido os poderes sobrenaturais a contar com sinergias entre estas mecânicas, nunca conseguiram prever o número de soluções diferentes que os jogadores encontrariam para o mesmo problema⁸⁰); pela sua Consistência, que permite ter em conta os sistemas presentes e saber que a mesma lógica aplicada a certos objetos poderá ser replicada em todas as interações (por exemplo, se fogo danifica o jogador, é seguro assumir que este também vai danificar os inimigos); e pela sua Reatividade, visto que a simulação está preparada para suportar as várias escolhas do jogador e calcular consequências tangíveis.

As escolhas de *Dishonored 2* vão para além de simples interações com os sistemas de inteligência artificial e a arquitetura dos níveis. A escolha entre os dois protagonistas introduz uma variável gigante a nível de *gameplay*, visto que cada personagem dispõe de 6 habilidades sobrenaturais únicas. Visto que o Corvo não consegue fazer as mesmas coisas que a Emily e vice-versa, esta decisão, feita no início do jogo, torna a experiência de jogo completamente diferente para as duas personagens a níveis interativos. Para além de escolher entre habilidades, o jogador também pode decidir não utilizar estas mecânicas de todo, restringindo-se meramente a armas desenvolvidas por humanos e pondo todo o aspeto sobrenatural de lado.

Outra mecânica única, e que introduz mais um nível de escolha, é o que o jogo denomina como Caos Baixo (*Low Chaos*) e Caos Alto (*High Chaos*). A mecânica do Caos funciona como uma escala, em que caos baixo reflete-se num estilo de jogo pacífico, com o jogador a tentar evitar ao máximo as mortes desnecessárias e a recorrer a métodos não letais para lidar com os seus inimigos (tais como dardos tranquilizadores em vez de flechas normais, por exemplo), enquanto que o caos alto é indicativo de um estilo de jogo violento, com o jogador a utilizar um arsenal vasto de armas para criar maneiras inventivas de torturar os seus inimigos. Esta escala de caos não é só uma classificação inconsequente para fazer o jogador pensar nos seus atos como único ator independente no mundo. O nível de caos tem impacto em todas as vertentes do jogo: personagens têm linhas de diálogo diferentes; a quantidade de guardas e outros obstáculos varia de acordo como o jogador joga, sendo que um estilo de jogo mais agressivo faz com que o próprio jogo fique mais letal também; a disposição dos níveis, o tipo de luz e ambiente varia a nível visual, fazendo com que o jogo fique mais sombrio e caótico quando o jogador tem um caos alto, ao contrário da luz calma e convidativa de um caos baixo.

⁸⁰Bethesda Softworks (2012). Dishonored Developer Documentary Part 3 – Experience. Tirado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wj9dMpsIaXk>

Alinhado a todas estas mecânicas está também o design dos níveis, que têm de ser desenhados de maneira específica a funcionar com todas as possíveis decisões. Tendo em conta todas estas variáveis, é quase impossível quantificar as maneiras possíveis de interagir com os ambientes e mecânicas deste jogo. Um jogador poderá querer utilizar o kit de habilidades de Emily e fazer o jogo inteiro sem matar ninguém e sem nunca ser visto, enquanto outro pode utilizar Corvo e matar todas as pessoas que vê à frente. Um jogador poderá fazer um jogo misto, em que age como um super-herói, matando todos os polícias e guardas, mas poupando a vida de cidadãos inocentes, enquanto que outro pode decidir jogar sem poderes mágicos e utilizando as pistolas, granadas e setas ao máximo, explorando ideias interessantes de como interagir com o jogo com habilidades limitadas.

5.2.4 - Receção e Palmarés

Dishonored 2 está atualmente avaliado com uma pontuação de 86 em 100 por parte dos críticos da indústria e uma média de 6.8 em 10 por parte dos utilizadores no site Metacritic.⁸¹ Inúmeras publicações destacam o design dos níveis como a característica principal (e também a mais bem conseguida) do jogo, uma panóplia de experiências diversas e individuais, ajustadas para aproveitar ao máximo todos os vários estilos de jogo suportados pelas mecânicas apresentadas (não só para os diferentes poderes das duas personagens principais mas também para a divisão entre uma abordagem furtiva/violenta). Publicações como Kotaku⁸², AV/Games⁸³, PC Gamer⁸⁴ e Gamespot⁸⁵ chamam a atenção para níveis *The Clockwork Mansion* e *A Crack in the Slab* e destacam-nos como os melhores níveis do jogo. Outros pontos positivos são a direção artística e a liberdade de combate, nomeadamente a quantidade de escolha sobre como proceder durante o jogo. Richard Moss, do website Gamasutra, destaca tanto o Dishonored como o Dishonored 2 no seu artigo “7 Immersive Sims que todos os desenvolvedores devem jogar.”⁸⁶

⁸¹Metacritic (2016). Dishonored 2. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/pc/dishonored-2>

⁸²Alexandra, H. (2016). A Closer Look At Dishonored 2's Best Level. Disponível em <https://kotaku.com/a-closer-look-at-dishonored-2-s-clockwork-mansion-1789429571>

⁸³Gerardi, M. (2016). Pt. 2—Dishonored 2 comes to life inside a mechanical mansion. Disponível em <https://games.avclub.com/pt-2-dishonored-2-comes-to-life-inside-a-mechanical-ma-1798254704>

⁸⁴Savage, P. (2016). Dishonored 2 Review. Disponível em <https://www.pcgamer.com/dishonored-2-review/>

⁸⁵GameSpot (2017). Inside the Making of Dishonored 2's Best Level: A Crack in the Slab. Disponível em https://youtu.be/P_JKT2rHg50

⁸⁶Moss, R. (2018). 7 influential immersive sims that all devs should play. Disponível em https://www.gamasutra.com/view/news/313302/7_influential_immersive_sims_that_all_devs_should_play.php

Os pontos negativos de Dishonored 2 são, principalmente, um enredo principal fraco e vários problemas de performance técnica, sendo que o distúrbio mais grave impedia alguns jogadores de progredirem para além do menu principal (algo que só foi alterado uma semana depois do jogo sair). Para além disto, é também possível argumentar que este jogo é demasiado semelhante ao seu antecessor, Dishonored (2012) mas, nas palavras de Phil Savage na sua crítica para a PC Gamer, “na pior das hipóteses, Dishonored 2 oferece uma experiência semelhante ao seu antecessor, o que significa que oferece dezenas de horas de ação e *stealth* em primeira pessoa”⁸⁷.

O sucesso de Dishonored 2 reflete-se no número de prémios e diferentes nomeações que este recebeu. Este ganhou o prémio de Melhor Jogo de Ação/Aventura (*Best Action/Adventure Game*) em *The Game Awards 2016*, ganhou o prémio de Jogo do Ano (*Game of the year*) da *PC Gamer's Best of 2016* e ganhou o prémio de Design de Fatos (*Costume Design*), atribuído pela *National Academy of Video Game Trade Reviewers*, tendo sido também, para além destas vitórias, nomeado para múltiplos outros prémios.⁸⁸

5.2.5 - Investigação

Enquanto que o seu antecessor (*Dishonored*, 2012) marca presença em alguns estudos académicos, estudos pertinentes sobre Dishonored 2 são praticamente não existentes até à data desta dissertação. Foi possível encontrar menções deste jogo no artigo “*Disenchanted Faith—Religion and Authority in the Dishonored Universe*” escrito por Heidi Rautalahti para a Universidade de Helsínquia⁸⁹, um estudo que se foca no retrato de cultos e instituições religiosas no universo narrativo de *Dishonored*.

5.3 - Categorias de Análise

Após a revisão da literatura e a apresentação do corpus de estudo, o foco do estudo centra-se na análise qualitativa do corpus, e, para esse propósito, foram identificadas três categorias diferentes de narrativa ambiental:

- Narrativa Ambiental que contribui para o *Worldbuilding*;

⁸⁷ “At its worst, it offers a similar experience to its predecessor, which is to say, it offers tens of hours of extraordinary first-person stealth and action.”

⁸⁸Palmarés Dishonored 2 (Data de acesso outubro de 2019) em Wikipedia. Disponível em https://en.wikipedia.org/wiki/Dishonored_2#Accolades

⁸⁹Rautalahti, H. (2018). *Disenchanted Faith—Religion and Authority in the Dishonored Universe*. Disponível em <https://www.mdpi.com/2077-1444/9/5/146>

- Narrativa Ambiental que contribui para o Enredo Principal do Jogo;
- Narrativa Ambiental como Chamada para a Ação;

5.3.1 - O que categoriza cada tópico?

Cada tópico aqui presente representa uma destilação da fundamentação teórica previamente apresentada, pretendendo assim apresentar uma visão geral do produto e tentar abranger o máximo de exemplos de narrativa ambiental presente no corpus. Desta maneira, definimos as três categorias da seguinte maneira:

- **Narrativa Ambiental que contribui para o *Worldbuilding*:** Micronarrativas secundárias que partilham pequenas vinhetas sobre o mundo narrativo e as personagens que o habitam; Elementos narrativos que adicionam detalhe e profundidade ao mundo fictício; Informações extras sobre as personagens sem impacto imediato na narrativa principal;
- **Narrativa Ambiental que contribui para o Enredo Principal do Jogo:** Instantes que elaboram fios narrativos introduzidos pela narrativa principal ou que contribuem para a história principal a ser partilhada;
- **Narrativa Ambiental como Chamada para a Ação:** Casos que alteram a percepção do jogador e têm um impacto direto na maneira como este se relaciona com o ambiente 3D; Estímulos visuais que influenciam o jogador a tomar uma ação específica;

5.3.2 - Anatomia da Análise

Cada caso de estudo isolado retirado do corpus apresenta a seguinte estrutura:

- Identificação da categoria mãe (narrativa ambiental que contribui para o *worldbuilding*; narrativa ambiental que contribui para o enredo principal do jogo; narrativa ambiental como chamada para a ação)
- Nome do exemplo (atribuído pelos autores para facilitar a identificação e a sua consequente catalogação);
- Sequência de todas as imagens necessárias para ilustrar o exemplo e memória descritiva das mesmas;
- A importância deste exemplo para o estudo, a razão pela qual foi selecionado e inserido numa categoria específica;

Cada jogo foi jogado múltiplas vezes para garantir um estudo aprofundado e para ter a certeza que nenhum detalhe escapou. Tacoma conta atualmente com trinta e duas na plataforma digital *Steam*, enquanto que *Dishonored 2* conta com cinquenta e sete, contagem interna realizada pelo software na plataforma *Playstation 4*.

6 - Análise do Corpus

Neste capítulo vamos proceder à parte prática do estudo e analisar o corpus selecionado de acordo com as métricas pré-definidas. É importante realçar que cada exemplo aqui apresentado é apenas um de múltiplos registados, e que a mesma conclusão aqui apresentada poderia ser retirada a partir de outros exemplos completamente diferentes.

6.1 - Tacoma

6.1.1 - Narrativa Ambiental que contribui para o *Worldbuilding*

- **A irmã da EV**

Este é um dos primeiros exemplos de narrativa ambiental que o jogador encontra, o que ajuda a definir o tipo de interações que este virá a ter com os objetos deste mundo, bem como suplementa o tom temático deste enredo, e o modo como estas personagens interagem com o mundo. Ao entrar na primeira área, Administração e Operações, o jogador é posto à frente de uma porta, que provavelmente vai entrar. Este é o escritório de EV, a administradora da estação. Ao explorar esta sala, é possível apanhar um papel do caixote do lixo, o rascunho de uma carta destinada à mãe de EV sobre um evento passado. Ainda novo neste mundo narrativo e sem conhecer as suas personagens, é impossível ao jogador descodificar o que esta mensagem significa por completo.

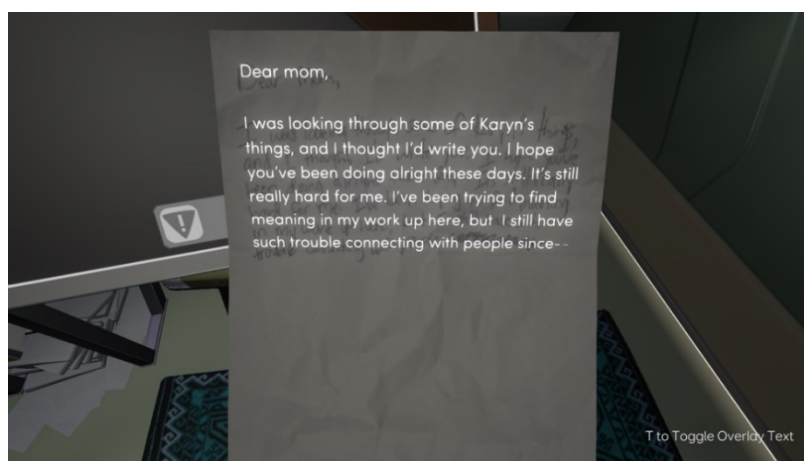


Figura 16 - A carta escrita por EV. Tradução: Querida Mãe, / Eu estava a ver algumas coisas da Karyn e lembrei-me de te escrever. Espero que tenhas estado bem nestes dias. Ainda é muito difícil para mim. Tenho tentado encontrar uma direção no meu trabalho aqui em cima, mas ainda tenho dificuldade em conectar-me com outros desde—⁹⁰

⁹⁰ Transcrição direta: “Dear Mom, / I was looking through some of Karyn’s things, and I thought I’d write you. I hope you’ve been doing alright these days. It’s still really hard for me. I’ve been trying to find meaning in my work up here, but I still have such trouble connecting with people since—”

É possível concluir algumas coisas deste texto: pelo tom fatalista da mensagem, percebemos que algo aconteceu a Karyn; EV está em bons termos com a sua mãe, que provavelmente está a viver na terra; EV tem problemas pessoais e uma relação minimamente distante com os outros membros da tripulação; O facto deste rascunho estar no lixo põe em dúvida se EV sequer chegou a mandar a sua mensagem. Continuando a explorar o seu escritório, é possível encontrar dentro da gaveta da sua secretária uma foto. Para conveniência do jogador, as legendas extra diegéticas identificam uma das pessoas como EV, para certificar que esta foto de facto lhe pertence, e a outra com um ponto de interrogação. O jogador já sabe quem EV é, mas a outra mulher continua um mistério, tendo apenas como referência a sua aparência: um fato preto, cabelo longo atado e um pin dourado de uma girafa. É também possível identificar os seus arredores como uma festa relacionada ao trabalho, tendo em conta as palavras *UNION GALA 2082* no canto inferior direito da imagem. Após a carta, é pertinente para o jogador perguntar-se se esta pessoa mistério é Karyn. Para ajudar esta teoria, há o facto da moldura estar dentro de uma gaveta fechada em vez de estar em cima da mesa, o que provavelmente indica que EV queria ter a foto perto de si, mas não a quis colocar num local visível.

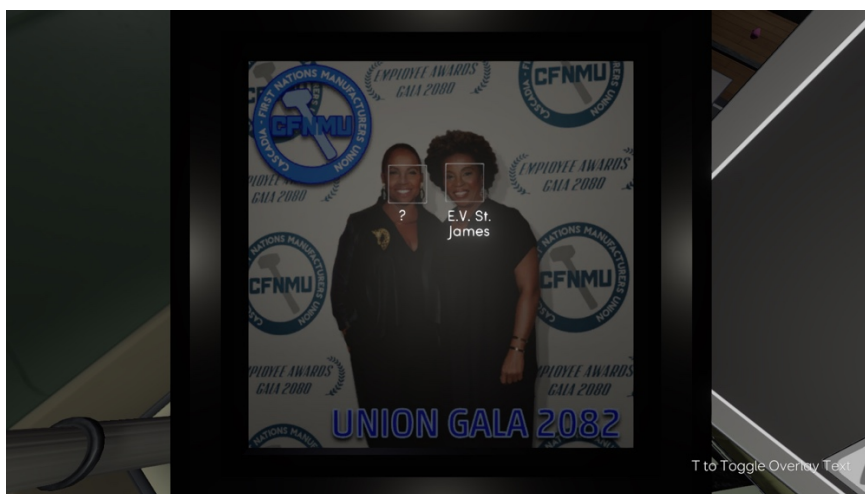


Figura 17 - A foto de EV e a mulher misteriosa

Não há mais nenhuma pista relevante para este tópico no escritório de EV. Contudo, ao sair da área pública e entrando no quarto pessoal de EV, é possível encontrar uma caixa fechada na gaveta debaixo da sua cama, com um panfleto informativo. Este tem a foto de Karyn, algo que o jogador poderia identificar por ter visto a foto anterior ou através da ajuda da legenda extra diegética, com um poema alusivo à morte. Mesmo antes de virar o panfleto para ler o verso, o destino de Karyn é evidente.

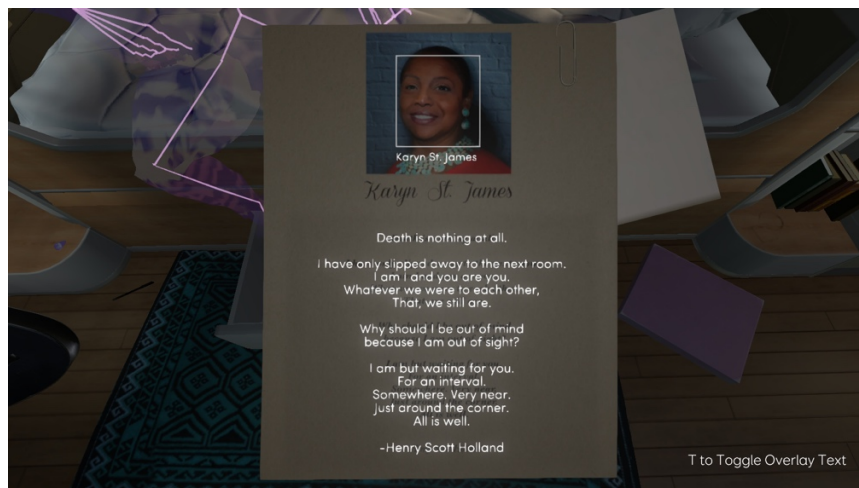


Figura 18 – O panfleto de Karyn

No verso do panfleto, o subtítulo torna-se texto. Karyn morreu em 2083, um ano após a foto da gala, e era a irmã de EV. Junto ao panfleto do serviço funerário está uma pequena mensagem destinada a EV escrita pela sua mãe, a agradecer a sua presença na terra para acompanhar os últimos momentos de Karyn.

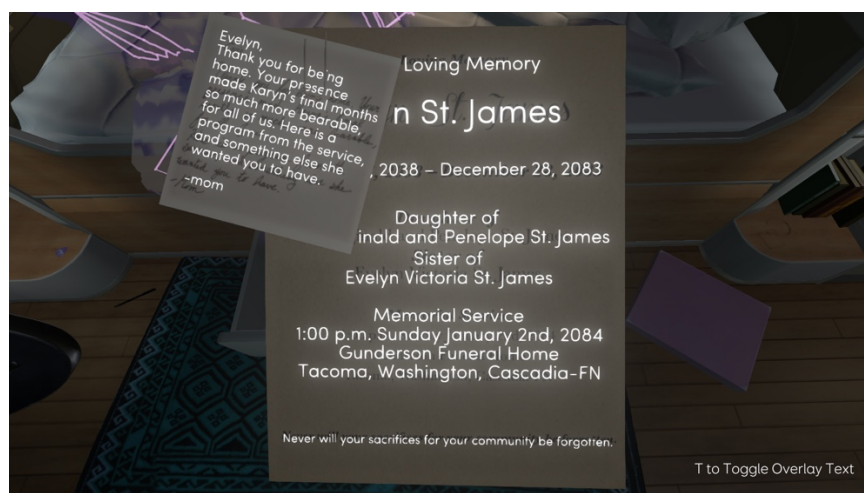


Figura 19 - O verso do panfleto, mais uma mensagem da mãe de EV. Tradução: “Evelyn, / Obrigada por estares em casa. A tua presença tornou os meses finais de Karyn muito mais toleráveis para todos nós. Aqui está o programa do serviço, e algo mais que ela queria que tu tivesses. / -Mãe”⁹¹

E em baixo do panfleto, um elemento que já tinha sido previamente exibido: O pin de Karyn, visto na foto da EV. Este é o elemento final deste fio narrativo, que ajuda a cimentar a relação entre as irmãs, e como é que EV está a lidar com a sua perda.

⁹¹ Transcrição direta: “Evelyn, / Thank you for being home. Your presence made Karyn’s final months so much more bearable, for all of us. Here is a program from the service, and something else she wanted you to have. / - Mom”



Figura 20 - O pin de Karyn

Algo a notar com este exemplo, e que se reflete no jogo em geral, é a atualização dos elementos extra diegéticos, após o jogador descobrir sozinho os segredos guardados pelo ambiente. Neste caso específico, as legendas da foto de EV com a irmã não indicavam o nome de Karyn na primeira vez que o jogador encontrou a foto, optando por manter o mistério. Após o jogador explorar o mundo e conseguir descobrir a identidade da outra pessoa na foto, esta legenda extra diegética atualizou-se, refletindo os esforços do jogador.

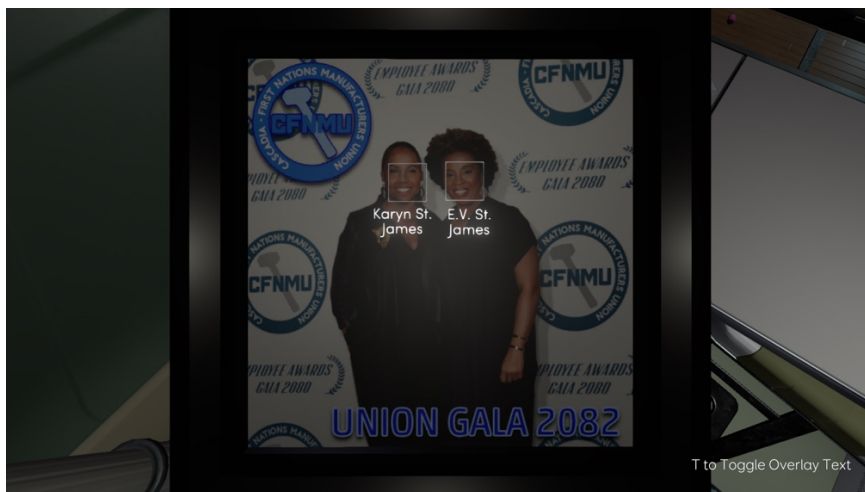


Figura 21 - A mesma foto, desta vez com a legenda extra diegética completa

Este não é o único exemplo deste tipo de mecânica em Tacoma. Noutro exemplo semelhante, o jogador é confrontado com uma foto de Andrew e de outra pessoa misteriosa. Após encontrar a solução no ambiente, esta foto também se atualiza.



Figura 22 - Andrew e outra pessoa misteriosa pertinente ao seu passado



Figura 23 - Andrew e a sua avó, Shiwa

- **A chaleira de Clive**

Presente também no quarto de EV está um conjunto de chá de metal que, tendo em conta as marcas das chávenas à esquerda da mesa, será bastante usado. Este set parece ser caro e genuíno, de acordo com o selo presente no fundo dos pires, o que apresenta um contraste engraçado com a natureza plástica e modular de toda a estação espacial. Através deste detalhe, será seguro concluir que este conjunto é um item pessoal e não algo disponibilizado por Venturis. Este detalhe por si só não é muito significativo: todos os espaços dedicados a uma só pessoa têm inúmeros objetos pessoais da mesma. Talvez EV tenha trazido um conjunto de chá consigo da última vez que foi à terra. Talvez tenha pertencido à irmã, afinal o jogador já sabe que Karyn deixou a EV alguns objetos seus.



Figura 24 - A mesa no quarto de EV



Figura 25 - O selo de autenticidade do conjunto

Ao sair do quarto de EV e da área destinada aos serviços administrativos em geral, o jogador dirige-se à área de Comunicações, onde Clive dorme e tem o seu escritório. Graças às gravações dos hologramas e ao acesso às mensagens que as personagens trocam entre si, é possível encontrar esta interação entre EV e Clive, em que Clive menciona servir chá a EV. Com esta nova informação, a teoria existente sobre o conjunto continua a desenvolver-se: será que o conjunto é da EV ou do Clive?

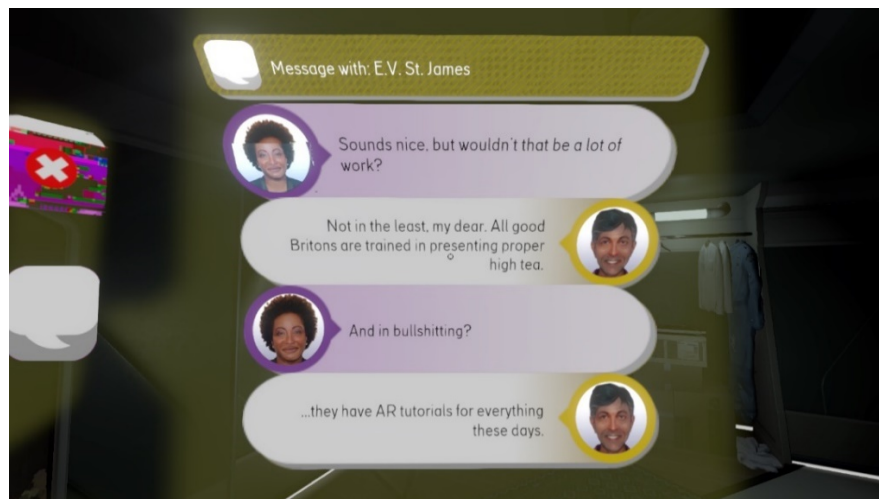


Figura 26 – As mensagens de EV e Clive. Tradução das mensagens relevantes: “EV: Parece-me bem, mas não seria demasiado trabalho? / Clive: Nem por isso, querida. Todos os bons Bretões são treinados a servir um verdadeiro chá”⁹²

Ao chegar ao dormitório de Clive, é possível encontrar logo à entrada uma caixa grande dentro do seu armário. A etiqueta da alfândega indica que o remetente se chama Bernadette Siddiqi, que a encomenda foi enviada de Londres, que o destinatário se chama Clive Siddiqi, e que a embalagem contém um conjunto de chá de prata. Aqui está a origem do conjunto, o que traz consigo outras questões, nomeadamente sobre a natureza da relação entre Clive e EV. Dado que o conjunto foi originalmente encontrado no espaço privado de EV e não num espaço público como a sala de estar ou a cozinha, acessível a todos os membros da tripulação, é seguro teorizar que estes partilham mais do que uma relação laboral.

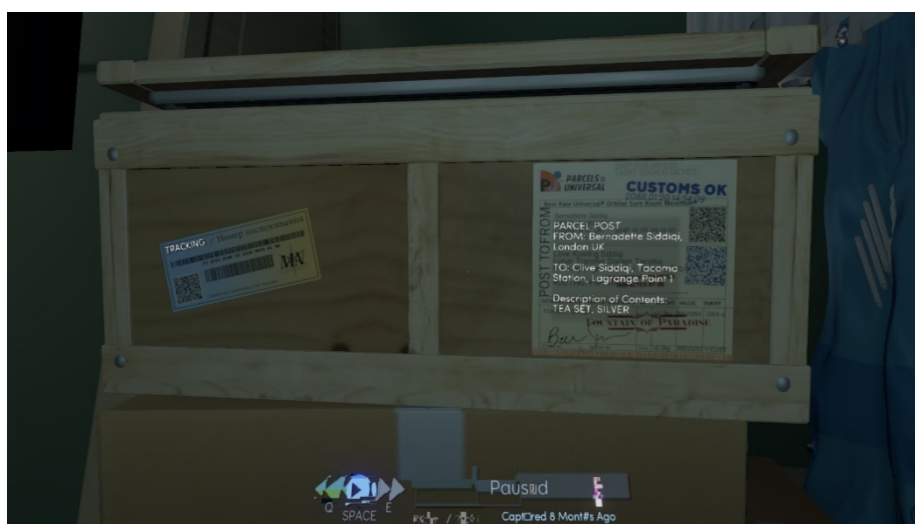


Figura 27 - A embalagem do conjunto

⁹² Transcrição direta: “EV: Sounds nice, but wouldn't that be a lot of work? / Clive: Not in the least, my dear. All good Britons are trained in presenting proper high tea.”

A próxima pista relevante para este fio narrativo pode ser encontrada no quarto de Clive, na gaveta debaixo da cama. O jogador encontra uma carta escrita por Clive e dirigida à sua mãe, onde, entre os muitos tópicos discutidos, é possível encontrar uma resposta explícita à questão prévia sobre o tipo de relação que EV e Clive partilham. Pelas suas próprias palavras, “(...) Eu estou completamente apaixonado. Atrevo-me a dizer que vais gostar dela.”⁹³

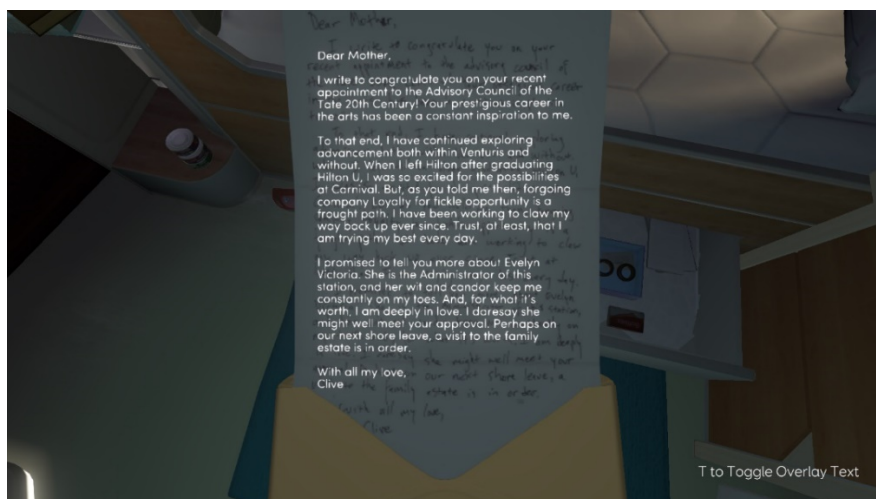


Figura 28 - A carta de Clive

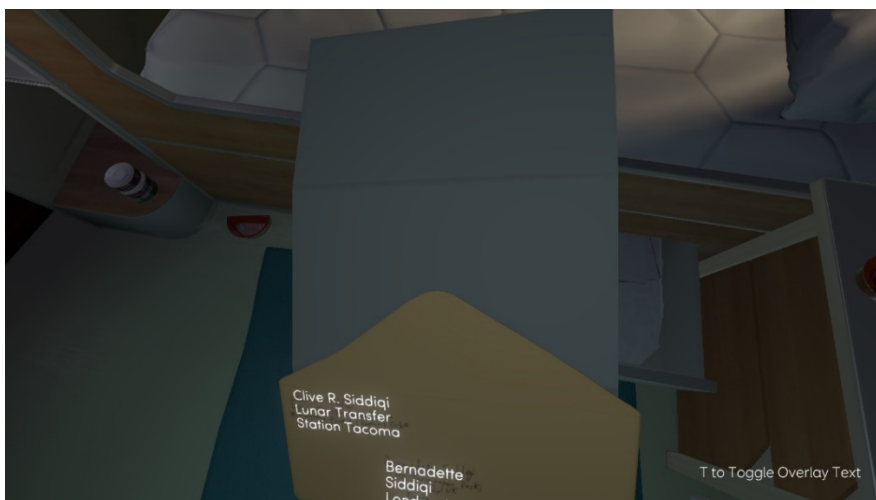


Figura 29 - O verso da carta, dirigido a Bernadette Siddiqi. Através deste detalhe, o jogador sabe que foi a mãe de Clive que lhe enviou o conjunto.

Através de um conjunto de objetos plantados no outro lado da estação, foi possível, aos poucos, desvendar o tipo de relação que as duas personagens partilham, e como esta relação altera os espaços que ocupam. É impossível aos desenvolvedores antecipar a sequência ou ordem pela qual os jogadores vão interagir com o ambiente, ou sequer se

⁹³ “(...) I am deeply in love. I daresay she might well meet your approval.”

estes vão identificar todos os detalhes aqui apresentados. Para combater esse problema e certificar-se que os jogadores não perdem um detalhe importante, os desenvolvedores do jogo utilizam a área seguinte para tornar ainda mais explícito o tipo de relacionamento que EV e Clive têm. Contudo, um jogador atento será premiado com este conhecimento muito antes de interagir com essa cena.



Figura 30 - A relação de EV e Clive, tornada explícita

- **O cantinho de stress do Andrew**

Cada personagem tem uma área na estação de acordo com o seu trabalho. EV é a administradora da estação, logo, a divisão destinada à administração é mais frequentemente ocupada por ela. O mesmo se passa na área de botânica, a divisão ocupada por Andrew. Neste momento da narrativa, a tripulação já decidiu executar o seu plano improvável, e Andrew tem um pequeno ataque de pânico face às suas probabilidades de sobrevivência e o que isso poderá significar para a sua família na Terra. A sua conversa com Sareh decorre numa divisão reservada, onde estão localizadas as máquinas de controlo do oxigénio da estação. A conversa acaba com Sareh a acalmar Andrew, mas o facto de este ter-se dirigido para esta divisão assim que se sentiu stressado indica um traço de personalidade único a esta personagem.



Figura 31 - Andrew a conversar com Sareh



Figura 32 - O canto anti stress de Andrew

Ao aproximar-se de um canto, o jogador consegue tirar uma conclusão imediata: pela maneira como os sacos de proteína estão dispostos de maneira a fazer um assento e pelo número de pacotes de cigarros espalhados pelo chão, é seguro afirmar que alguém de facto passa muito tempo neste sítio.



Figura 33- Pacote de cigarros

Junto aos pacotes de cigarros, pode-se encontrar uma pedra redonda e, ao lado desta, um livro chamado *Fundamentos de Modelagem de Pedra* (“*Stone Shaping Fundamentals*”), com os subtítulos *PARA A SAÚDE* (“*FOR HEALTH*”) e *PARA A MEDITAÇÃO* (“*FOR MEDITATION*”). Este espaço já tinha sido caracterizado como um espaço de relaxamento pela maneira como foi introduzido pelo diálogo, mas, para que não restem dúvidas, aqui está a confirmação: alguém utiliza este canto da estação para descontrair.



Figura 34 - A pedra

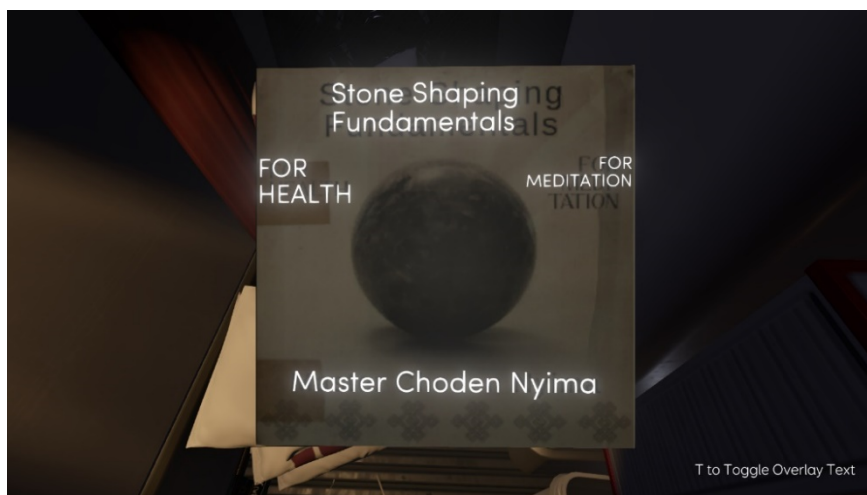


Figura 35 - O livro, Stone Shaping Fundamentals

Encontramos ainda nesta área um outro detalhe, um pequeno desenho de umas plantas preso nos canos. O jogador já sabe que Andrew é o botânico da estação, responsável pelo oxigénio e pela secção de hidropónica, logo, entende-se que tudo o que está nesta zona pertence-lhe.



Figura 36 - O desenho

Uma vez no escritório de Andrew, à direita da sua mesa, é possível encontrar uma prateleira com dois pedestais com duas pedras completamente redondas, e um pedestal vazio. Com esta informação, a caracterização de Andrew muda: ele é nervoso, sim, mas aparentemente desespera com facilidade, a julgar pelas duas pedras completamente lisas que tem no seu escritório e pelo livro que encontrámos anteriormente, e que associava esta atividade à meditação.



Figura 37 - A coleção de pedras do Andrew

Dentro da gaveta da sua secretária, é possível encontrar uma caixa de lápis e um bloco de notas com desenhos de flores, permitindo concluir que Andrew é o responsável pelo desenho pendurado nos canos.



Figura 38 - Os desenhos de Andrew

Este exemplo ajuda a demonstrar como é que as personagens interagem com o espaço em que habitam, e não só nos seus dormitórios pessoais. Tal como EV e a foto no seu escritório, cada personagem acaba por personalizar os espaços em que passa mais tempo. Enquanto que os corredores e os outros espaços menos frequentados mantêm a sua natureza modular, os espaços habitados ganham a personalidade de quem lá trabalha.

Estes exemplos de narrativa ambiental têm todos algo em comum: não são estritamente necessários para a compreensão da narrativa principal. A missão de Amy para recuperar as informações da tripulação perdida e o hardware de Odin não sofre qualquer mudança

face às informações extraídas do ambiente. Contudo, a sua importância da narrativa ambiental não pode ser ignorada, pois este tipo de detalhes adicionam a profundidade narrativa necessária para tornar um videogame em algo mais do que um conjunto de mecânicas. Desvendar a personalidade destas personagens aos poucos, através dos sinais que deixam espalhados pelo espaço 3D, contribui para um mundo fictício mais rico, com personagens mais reais, e desperta um sentido de descoberta no jogador que, por sua vez, cria investimento emocional.⁹⁴

6.1.2 - Narrativa Ambiental que contribui para o Enredo Principal do Jogo

Como já previamente referido, Tacoma conta duas histórias em paralelo. A história de Amy e da sua procura de respostas e a história da tripulação antiga e do seu paradeiro. Na secção anterior identificamos sinais que contribuem para o desenvolvimento do mundo fictício, com um foco especial nas personalidades e vidas dos membros da tripulação, bem como o seu lugar neste universo. Nesta secção, identificamos os sinais que contribuem para o desenvolvimento da ação principal. Para os propósitos deste estudo, e para facilitar a catalogação deste jogo e dos seus sinais, vamos considerar o arco narrativo da fuga da tripulação da estação espacial como a Ação Principal deste jogo, o incidente que levou ao desenvolvimento da narrativa. Assim sendo, embora a maior parte do plano de fuga da tripulação se apresente através de diálogos (onde as personagens discutem o que fazer, que ações tomar e como as executar), é possível identificar alguns instantes em que podemos avaliar as consequências desse mesmo plano no ambiente que habitavam antes de o abandonarem.

- **Registos Médicos**

Nesta altura da história, a tripulação já está a meio do seu plano de fuga. EV e Clive, como pessoal não essencial ao plano, já se encontram em sono criogénico, restando fazer as análises médicas necessárias a Andrew, Bert e Nat. Após a conclusão deste processo, Sareh dá a sua confirmação como médica da estação de que tudo se encontra normal e que os restantes membros estão aprovados para o sono criogénico.

⁹⁴ Smith & Worch, p.26

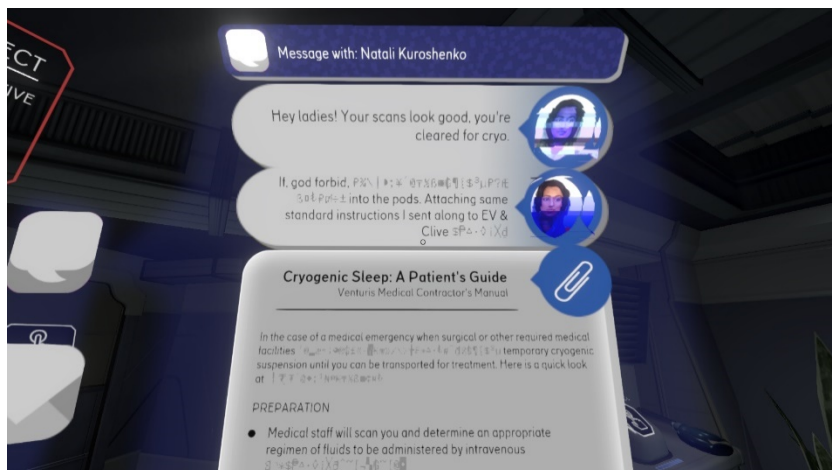


Figura 39 - A mensagem de Sareh para Bert e Nat. Tradução: "Hey senhoras! As vossas análises estão com bom aspeto, estão aprovadas para cryo."⁹⁵

Esta é o primeiro sinal relativamente a este arco narrativo que o jogador encontra, dando a entender que está tudo bem. Contudo, há medida que o jogador continua a explorar esta área da estação, o centro médico, é possível ouvir uma conversa entre Sareh e Odin, em que esta se pergunta, de forma vaga, se terá tomado a decisão ao aprovar Nat para a suspensão criogénica.



Figura 40 - A conversa de Sareh e Odin. Tradução: "Será que... aNat merece saber? Quais são as probabilidades dela, se ela chegar a entrar em suspensão criogénica?"⁹⁶

Esta é a primeira indicação explícita de que afinal algo não estaria bem. Através deste diálogo, os desenvolvedores poderiam simplesmente desvendar o que se passa e esclarecer a condição de Nat. Contudo, esta conversa nunca evolui para além desta frase vaga, deixando no ar qualquer detalhe extra. Em termos narrativos, este diálogo não precisa de

⁹⁵ Transcrição direta: "Hey ladies! Your scans look good, you're cleared for cryo."

⁹⁶ Transcrição direta: "Does Nat... deserve to know? What her odds are, if she ends up going into Cryo?"

mais informações. A ideia, apesar de vaga, que Nat tem um problema de saúde que a impede de entrar em suspensão criogénica com segurança é mais do que suficiente para adicionar um nível de tensão extra ao enredo. De repente, a questão inicial de “O que será que vai acontecer a esta tripulação?” passa para “Será que vão conseguir sobreviver de todo?”. Porém, caso o jogador deseje mais informações para completar o que ouviu, é possível explorar o espaço imediato para recolher mais elementos sobre a situação de Nat. É possível encontrar um computador com os resultados das análises da tripulação, e, enquanto as análises de Andrew e Bert surgem verde, as de Nat estão grafadas a vermelho.

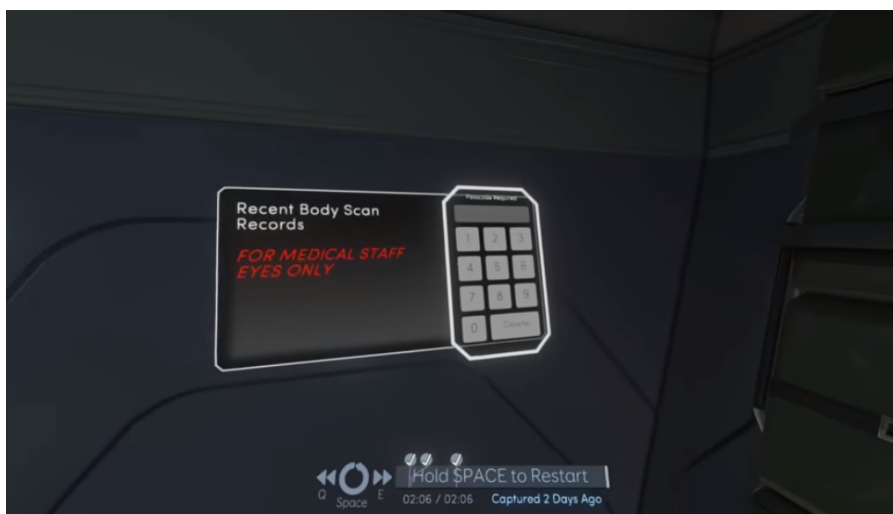


Figura 41 - As análises, trancadas atrás de um código

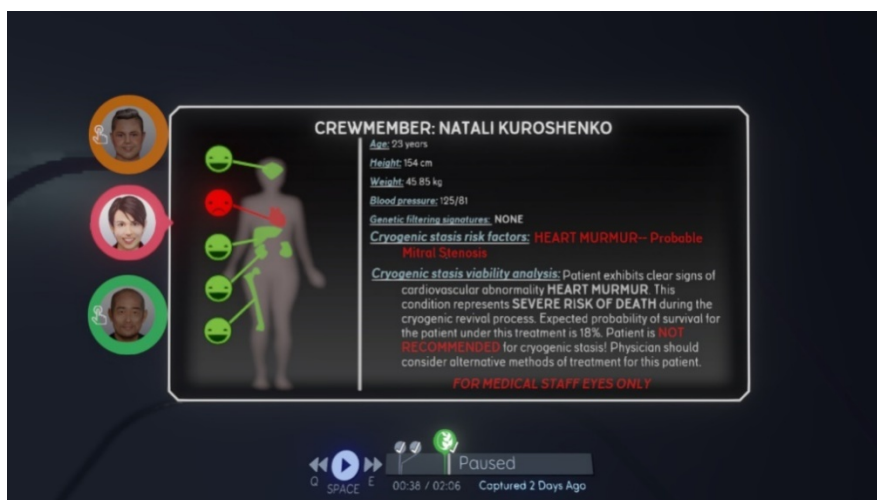


Figura 42 - As análises de Nat. Tradução da informação relevante: Fatores de risco face a suspensão criogénica: SOPRO CARDÍACO – Válvula Mitral provável⁹⁷

⁹⁷ Transcrição direta: “Cryogenic stasis risk factors: HEART MURMUR – Probable Mitral Stenosis”

Com esta informação, o jogador consegue completar o puzzle sugerido pelo diálogo. Após explorar o ambiente, o jogador sabe que, o que era antes um problema de saúde vago, é afinal um problema de coração que limita as probabilidades de sobrevivência de Nat para apenas 18%. Esta informação adicional também contribui para a caracterização de Sareh que, tendo em conta a sua conversa prévia com Odin, sente remorsos por ter omitido esta informação, permitindo ao jogador tirar qualquer conclusão que desejar sobre a moralidade de Sareh.

- **Maca**

Esta é a entrada da última área, um espaço dedicado à manutenção da estação, às comunicações e é onde se encontra o hardware de Odin (*Mechanical Engineering, Network Technology*). Até este momento, e de acordo com a natureza modular de uma estação espacial produzida em massa, todas as entradas dos diferentes níveis da estação têm sido iguais. Contudo, ao entrar nesta nova área, surge a primeira diferença: esta área tem uma maca ao lado do elevador. Tendo em conta o plano da tripulação para escapar da estação, é evidente que algo não correu de acordo com esse plano e que uma das personagens sofreu danos graves.



Figura 43 - O primeiro objeto que o jogador vê a entrar na nova área

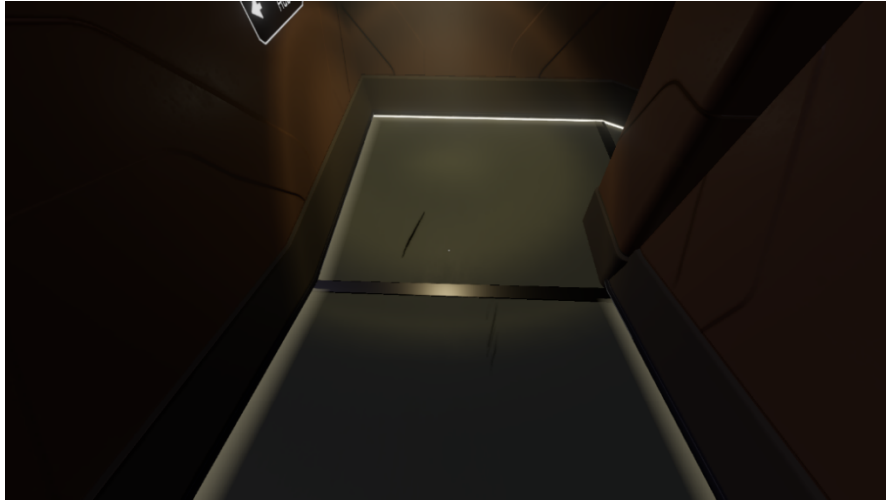


Figura 44 - Mais marcas de rodas no chão, indicando velocidade

Ao chegar à zona destinada à manutenção do drone, é possível ver que algo trágico se passou. Em primeiro lugar, o drone ainda está presente na estação por isso é fácil concluir que o plano inicial de escapar nele não resultou. Em segundo lugar, dado a desarrumação desta divisão, será também seguro concluir que sucedeu algo completamente catastrófico.



Figura 45 - Os hologramas de Bert e Nat a trabalharem no drone. Nada de anormal neste momento da gravação

Com base em todas estas pistas, um jogador atento já conseguiu tirar as conclusões necessárias antes de sequer ligar o holograma com a gravação do acontecimento. De qualquer forma, o texto torna o subtexto óbvio. Há medida que a gravação se desenrola, temos a resposta para a nossa tragédia: uma ligação de cabos mal feita por Bert causa uma explosão, e a força desta envia-a a voar para o outro lado da divisão.



Figura 46 - O momento do impacto



Figura 47 - Embora Bert ainda esteja consciente nesta interação, é impossível saber nesta altura do jogo se ela de facto sobreviveu às suas feridas

Após visionarmos a gravação temos a certeza do que aconteceu (uma explosão) e quem sofreu as consequências (Bert). Tal como o exemplo anterior, esta situação levanta mais uma série de questões: Será que Bert vai sobreviver? Se eles não escaparam no drone, será que toda a tripulação ainda se encontra a bordo da estação? Será que toda esta jornada vai acabar com o jogador a encontrar os esqueletos de cada um?

Estes dois casos foram selecionados pois embora sejam semelhantes, isto é, ambos contribuem com informação complementar para o desenvolvimento da narrativa, são muito diferentes na sua execução. Enquanto que o primeiro exemplo começa com texto e diálogo, dependendo do ambiente para adicionar informação extra para o desenvolvimento das personagens, o segundo exemplo começa com sinais espalhados pelo ambiente, e utiliza o texto para suplementar aquilo que o jogador já antecipava. Ambos

exemplos são pertinentes e importantes, demonstrando maneiras diferentes de interagir com texto e subtexto, e como a narrativa ambiental se pode conjugar com outros elementos, como diálogo e menus, sem recorrerem apenas a um só método de execução.

6.1.3 - Narrativa Ambiental como Chamada para a Ação

As chamadas para a ação em Tacoma são limitadas de acordo com a natureza do *gameplay* do mesmo. Os corredores da estação espacial criam um caminho único que força o jogador a experienciar a história de maneira mais ou menos linear.



Figura 48 - Pode-se considerar que a própria natureza do ambiente 3d limitado conte como uma maneira de chamar o jogador a uma ação específica. Neste caso, o jogador é forçado a tomar um único caminho, de modo a interagir com o enredo de maneira controlada pelos desenvolvedores

Apesar de tudo, Tacoma conta com uns instantes de Chamada para a Ação muito específicos, que atuam como elementos diegéticos e extra diegéticos. Estes elementos tomam a forma de certos hologramas chamativos para alertar para momentos interativos necessários para a progressão da ação. Dado que tanto o jogador como a personagem que este controla são estrangeiros a este ambiente, a função diegética e extra diegética acabam por se fundir. Para o jogador, estas chamadas de atenção servem para destacar interações necessárias à progressão no jogo; para Amy, estes hologramas são mensagens do seu empregador.

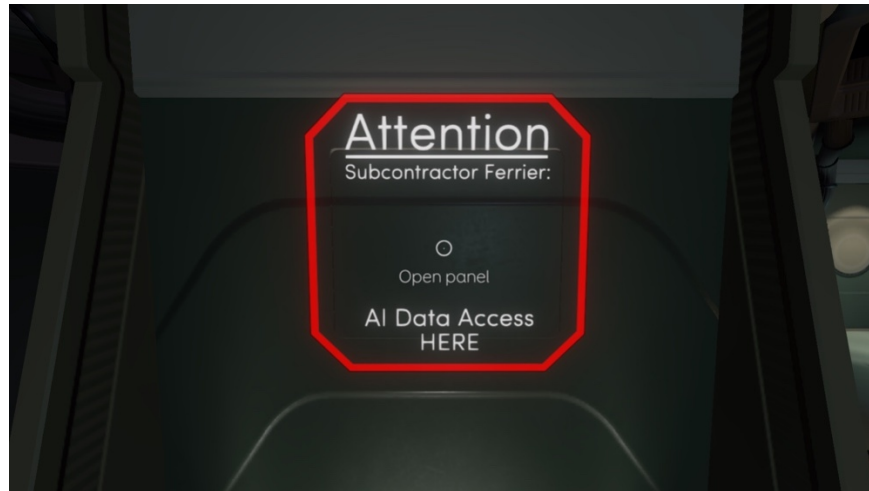


Figura 49- O sítio onde Amy deve introduzir o seu computador para fazer download das informações necessárias da rede da estação



Figura 50 - A mesma ranhura, após o download completo

A natureza 3D vistosa do objeto dá a entender que se trata dum símbolo meramente extra diegético, uma lembrança chamativa a informar que o download terminou e que o jogador pode progredir para a área seguinte. Contudo, o texto dirige-se exclusivamente a Amy, tornando-se assim parte do universo diegético.

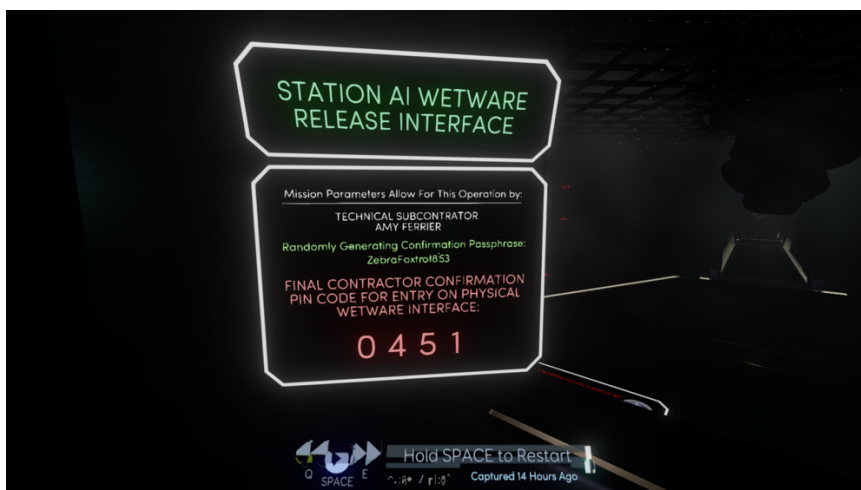


Figura 51 - Outro exemplo de ordens dadas a Amy pelo seu empregador

A característica mais interessante destes exemplos é a sua natureza dupla como objetos diegéticos e extradiegéticos. Estes remetem então para o estudo de Fernández-Vara⁹⁸ sobre narrativa ambiental, que realçava o desejo de fundir sinais extra diegéticos com o enredo. Estes objetos visuais, embora raros e limitados durante o jogo, demonstram uma das várias maneiras de executar chamadas para a ação num género de jogo que normalmente não emprega este tipo de técnicas. Para além disso, estes elementos provam que, ao aproximar a identidade do jogador à identidade da personagem que este controla, é possível criar sinais que coexistem nas duas dimensões.

6.1.4 - Considerações finais

Tacoma, como experiência interativa, foca-se no passado e na descoberta do mesmo. Foca-se nas experiências das pessoas que habitaram o espaço vazio que o jogador agora habita, nas suas personalidades, na sua existência como pessoas e não no seu papel como simples empregados de uma companhia, ou até, a um nível mais extra-diegético, como entidades que apenas servem para informar o jogador de algo ou dar-lhe uma missão. Com este foco claro nas personagens e no cuidado para as fazer parecer pessoas reais, é óbvio que este jogo aposte nos índices e sinais destinados ao *worldbuilding*, pondo as outras duas categorias identificadas por este estudo em segundo plano. Não obstante, foi possível encontrar referências pertinentes a cada categoria previamente identificada e destacada para os propósitos deste estudo. É importante também destacar que dentro de pelo menos duas categorias diferentes (*worldbuilding* e índices pertinentes à narrativa principal) foi

⁹⁸ Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling.

possível identificar várias maneiras diferentes de combinar texto e imagem, provando assim que é possível utilizar estas duas ferramentas de múltiplas maneiras e manter o jogador atento e interessado. A categoria pertinente às chamadas para a ação permitiu-nos avaliar e analisar um mito recorrente – a incorporação e mistura de menus diegéticos com menus extra diegéticos– e como estes se podem transformar em elementos relevantes da narrativa. Sendo que este tópico já foi previamente referido por uma das fontes teóricas deste estudo é seguro afirmar que esta última categoria é uma excelente pista de investigação para estudos futuros.

6.2 - DISHONORED 2

Tal como dissemos anteriormente, iremos proceder à análise a níveis selecionados do jogo *Dishonored 2: The Clockwork Mansion* e *A Crack in the Slab*. Escolhemos estes níveis por os considerarmos representativos dos temas abordados neste estudo.

6.2.1 - The Clockwork Mansion

Este é o quarto nível do jogo, onde o jogador está encarregue de ir até à mansão de Kirin Jindosh e completar dois objetivos distintos: matar ou incapacitar Kirin antes que este acabe de criar um exército de soldados mecânicos para auxiliar Delilah a defender o seu trono roubado; e salvar Sokolov, um aliado raptado antes do início do jogo. Para o fazer, o jogador terá de passar por 3 áreas distintas: Aventa District, Upper Aventa District e finalmente a Clockwork Mansion. Embora todas estas áreas tenham sido avaliadas, para propósitos de brevidade, utilizaremos apenas exemplos da área mais relevante do nível, a dita mansão. A característica principal desta mansão e o que torna este nível tão interessante e diferente são as alavancas espalhadas pelo ambiente que, quando utilizadas, mudam a arquitetura do nível.



Figura 52 - A primeira alavanca que o jogador encontra, à entrada da mansão



Figura 53 - O estado inicial do lobby de entrada



Figura 54 - E o seu aspeto após a utilização da alavanca

É importante referir este facto antes da análise concreta, pois esta característica do design do nível influencia todas as outras vertentes pertinentes ao tema deste estudo.

6.2.1.1 - Narrativa Ambiental que contribui para o *Worldbuilding*

- **O morto entre as paredes da mansão**

Antes do jogador chegar à mansão, este recebe inúmeros avisos através de diálogos de outras personagens sobre o quão estranha é a mansão de Jindosh e que as pessoas que entram nunca mais voltam a sair. Após movimentar a primeira alavanca, é possível compreender os vários perigos da mansão, desde ficar preso entre os mecanismos que alteram a sua arquitetura, ficar encurralado atrás das paredes após a sua mudança ou acidentalmente trazer para o primeiro plano armadilhas que estavam escondidas, tais como guardas ou soldados mecânicos. Se o jogador decidir continuar a explorar o interior da mansão e os seus mecanismos, vai deparar-se com uma imagem que, caso este não tenha cuidado, poderá anunciar o seu futuro.



Figura 55- Um cadáver esquecido entre os mecanismos

Para não haver qualquer dúvida de como este personagem foi parar aos mecanismos mais internos da mansão, existe uma mensagem conveniente ao lado do cadáver, escrita pelo próprio e onde este detalha os seus últimos momentos de vida, de como a sua arrogância perante o desafio de uma casa com paredes móveis o levou à sua morte.

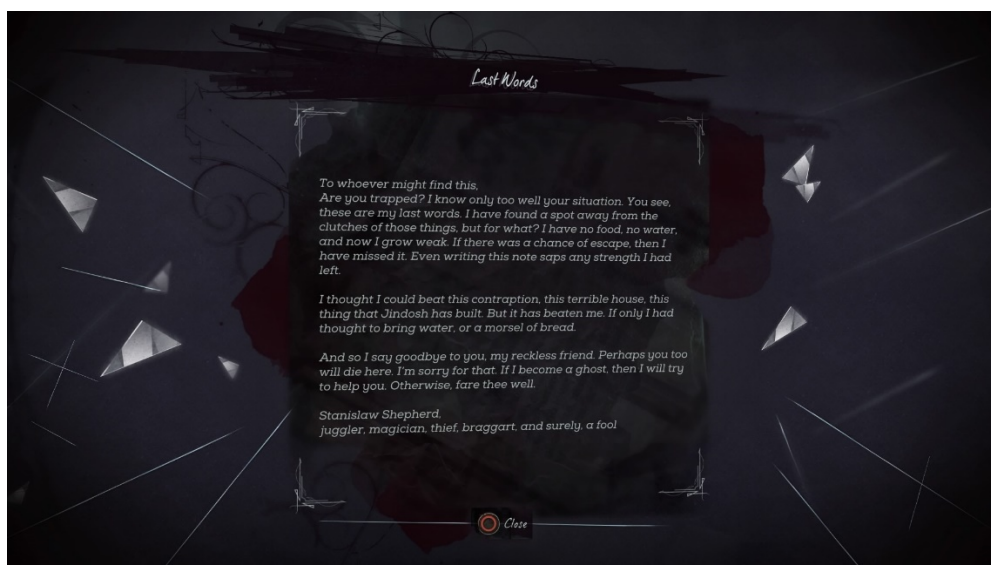


Figura 56 - Uma carta de despedida escrita no leito da morte⁹⁹

Este pequeno lembrete ajuda a manter fresca a ideia de perigo e também a destacar a personalidade sádica de Jindosh: para ele, a sua casa é um desafio, e as pessoas que desaparecem entre as entranhas da sua criação são completamente insignificantes perante o seu génio.

- **Os pequenos lembretes de Jindosh**

É fácil apresentar a personalidade de Jindosh com poucas palavras: ele é descrito pelas outras personagens como um génio sádico, sem qualquer empatia e capaz de fazer tudo pelo progresso da ciência. Ao chegar à sua casa, é possível imaginar que tipo de pessoa poderá ter pensado num sistema de paredes móveis elaborado, e que tipo de pessoa se sente confortável a viver neste ambiente. Mas para um jogador atento, há mais para descobrir sobre a sua personalidade através de sinais espalhados pela mansão. Ao explorar o ambiente, é possível encontrar múltiplos lembretes escritos pelo dono da casa destinados aos seus empregados.

⁹⁹ Transcrição direta: “To whoever might find this. / Are you trapped? I know only too well your situation. You see, these are my last words. I have found a spot away from the clutches of those things, but for what? I have no food, no water, and now I grow weak. If there was a chance of escape, then I have missed it. Even writing this note saps any strength I had left. / I thought I could beat this contraption, this terrible house, this thing that Jindosh has built. But it has beaten me. If only I had thought to bring water, or a morsel of bread. / And so I say goodbye to you, my reckless friend. Perhaps you too will die here. I’m sorry for that. If I become a ghost, then I will try to help you. Otherwise, fare thee well. / Stanislaw Shepherd, / juggler, magician, thief, braggart, and surely, a fool.”

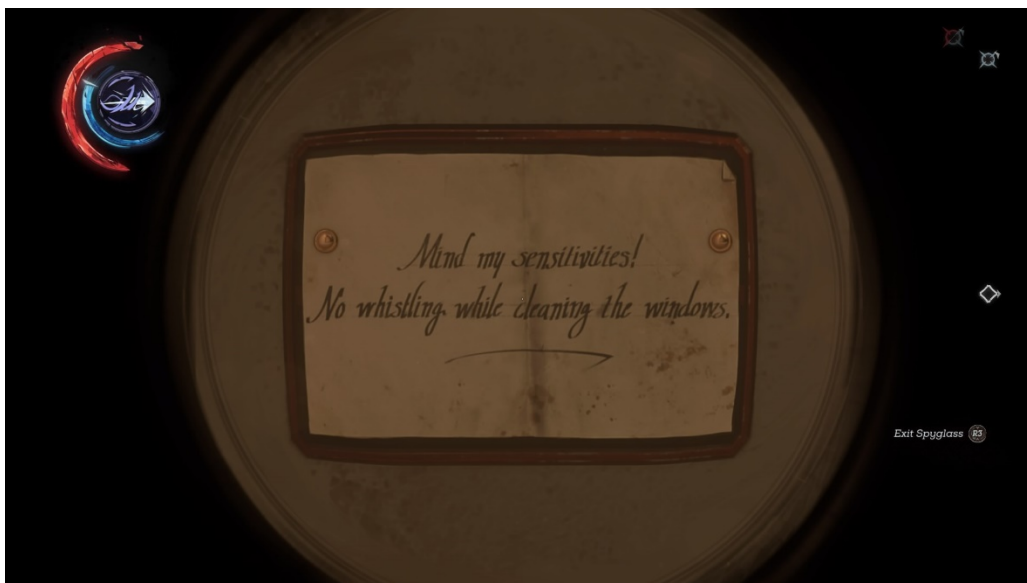


Figura 57 - Uma das mensagens deixadas por Jindosh. Tradução: “Tenham atenção às minhas sensibilidades! Não assobiem enquanto limpam as janelas.”¹⁰⁰

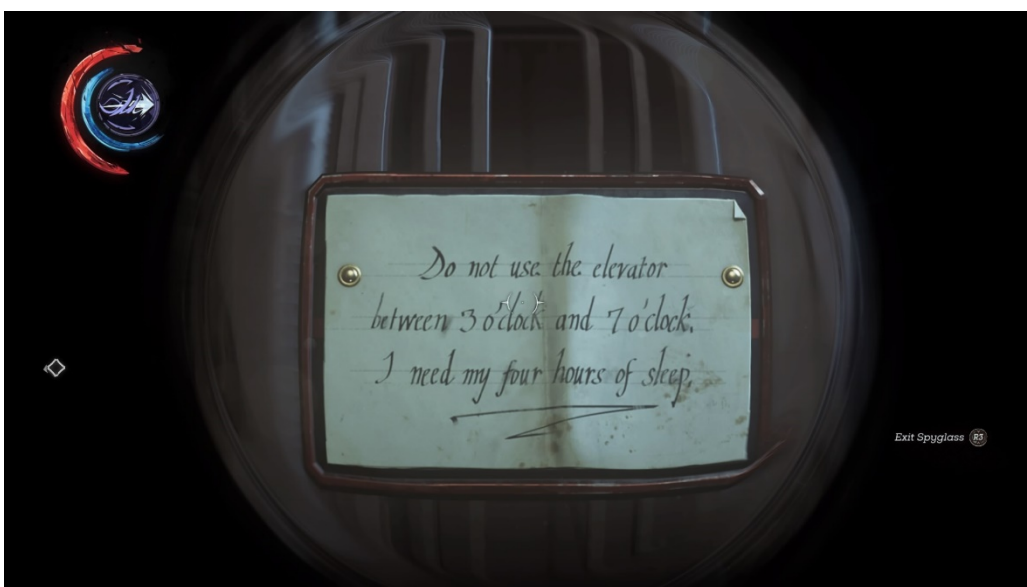


Figura 58 - Outra mensagem de Jindosh. Tradução: “Não utilizem o elevador entre as três e as sete. Eu preciso das minhas quatro horas de sono.”¹⁰¹

Estes lembretes, embora não sejam necessários para o enredo ou sequer para compreender que tipo de pessoa Jindosh é, adicionam bastante personalidade ao vilão deste nível. Por um lado, através destes lembretes é possível criar múltiplas teorias sobre a sua relação com os seus empregados. Por outro lado, o facto de ser possível observar nestes lembretes as guias, feitas com régua e grafite, que Jindosh utiliza para obter uma

¹⁰⁰ Transcrição direta: “Mind my sensitivities! No whistling while cleaning the windows.”

¹⁰¹ Transcrição direta: “Do not use the elevator between 3 o'clock and 7 o'clock. I need my four hours of sleep.”

caligrafia regular nos bilhetes rudes que espalha pela sua casa a reclamar com o serviço dos seus empregados ajuda a reforçar o quão perfeccionista esta personagem realmente é.

Os dois exemplos apresentados nesta categoria não adicionam informação nova aos conhecimentos previamente transmitidos através dos diálogos. Porém, através destes, o jogador não fica só a saber o quão mau Jindosh é, consegue vê-lo com os seus próprios olhos.

6.2.1.2 - Narrativa Ambiental que contribui para o Enredo Principal do Jogo

- **Diálogos de Jindosh**

É possível falar com Jindosh cara a cara assim que o jogador entra na mansão, se este ativar a primeira alavanca. Jindosh reconhece que alguém ativou o mecanismo da sua mansão e, curioso com o intruso, pede para se encontrarem através de uma porta de vidro, para que possa ver quem entrou na sua casa.



Figura 59 - Jindosh a conversar com Emily/Corvo

Contudo, alertar Jindosh para a presença da personagem principal na sua mansão tem um efeito secundário: este agora comenta todos os passos do jogador. Se o jogador entra numa divisória nova, ele descreve o seu propósito, e o que gosta de fazer nela; se o jogador entra nos mecanismos internos da mansão, ele expressa frustração perante a presença do jogador numa parte claramente interdita a visitas da sua casa; se o jogador derrota um dos seus soldados mecânicos, ele demonstra a sua curiosidade em relação ao processo e identifica as falhas a serem corrigidas numa versão futura dos seus robôs.



Figura 60 - O quarto de Jindosh, acompanhado pela sua descrição. Tradução: "Parece que encontraste o meu quarto, embora confesse que o sono me ilude. A minha mente não para de girar."¹⁰²



Figura 61 - Ao explorar os mecanismos da mansão, Jindosh acompanha os passos do jogador. Tradução: "Já não consigo sentir o teu peso no chão, ou os sons da tua respiração, mas parece-me razoável concluir que conseguiste ultrapassar as paredes internas de alguma maneira..."¹⁰³

Existem outras variações deste tipo de comentários incessantes. Se o jogador não ativar a alavanca principal, mas depois ativar qualquer outra alavanca espalhada pela casa, Jindosh expressará surpresa por um desconhecido estar na sua casa, e embora teça alguns comentários, nunca se aperceberá que o seu invasor é um membro da família real. Se o

¹⁰² Transcrição direta: "It seems you've found my bedroom, though I confess sleep usually eludes me. My mind won't stop turning."

¹⁰³ Transcrição direta: "I can't sense your weight on the floors, or the sounds of your breathing any more, but it seems like a reasonable guess that somehow you've gotten beyond the inner walls of..."

jogador nunca mexer em nenhuma alavanca, Jindosh nunca saberá que alguém está na sua mansão para o matar.

De todos os exemplos apresentados neste estudo, este é o que depende menos de contribuições visuais e mais de elementos auditivos. Será até possível argumentar que este exemplo estica a definição de narrativa ambiental introduzida neste estudo, o que não seria completamente despropositado. Contudo, é impossível negar que esta vertente auditiva não só desbloqueia informações extra sobre uma personagem, como contextualiza o ambiente perante o jogador de maneira diferente. Através dos seus comentários, é possível criar um novo retrato de Jindosh: o retrato de um megalómano arrogante que vê os outros como ratos de laboratório, com que testar as suas novas invenções, sempre completamente abaixo de si e do seu génio exímio.

6.2.1.3 - Narrativa Ambiental como Chamada para a Ação

- **As alavancas**

Estas alavancas, e as consequências da sua existência são a alma deste nível. A sua presença determina todos os outros aspetos pertinentes para construção do nível. A nível extra diegético é uma oportunidade excelente de narrativa emergente, em que o jogador tem o poder absoluto sobre o ambiente, e as suas ações têm consequências visíveis imediatas. A nível diegético, é um reflexo direto da personalidade de Jindosh, o criador desta mansão demoníaca.

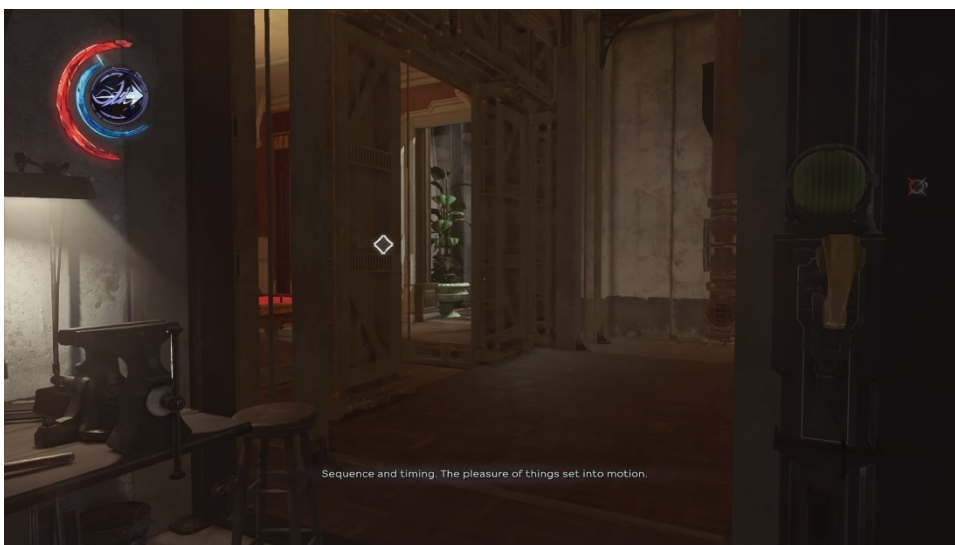


Figura 62 - Um exemplo de paredes a moverem-se (1)



Figura 63 - Um exemplo de paredes a moverem-se (2)

A natureza maleável deste ambiente acaba por o separar em dois espaços distintos: a face pública, a decoração e as paredes dos quartos que delimitam as áreas e a face mecânica, todos os mecanismos que possibilitam estas mudanças. Embora ambas as áreas sejam o mesmo nível, as duas não poderiam ser mais distintas em termos visuais. Os quartos, as salas de lazer, os corredores, todos estes estão iluminados com uma luz quente suave, decorados com veludo caro, molduras de ouro e plantas vistosas. Os mecanismos interiores são escuros, metálicos, com focos de luz intensa, apenas perfeitamente funcionais.



Figura 64 - Uma das múltiplas salas de estar de Jindosh



Figura 65 - O interior mecânico da mansão



Figura 66 - O contraste visual entre a parte habitável e o interior da mansão

Estas mudanças têm impacto para além da vertente visual, alterando também o nível de dificuldade. Se o jogador nunca alterar Jindosh à sua presença, a mansão mantém o seu aspeto natural. Contudo, se em algum momento os guardas descobrirem que alguém está dentro da mansão, o espaço torna-se mais agressivo, com múltiplos soldados mecânicos a patrulharem os corredores e armadilhas. Um dos exemplos mais óbvios deste acontecimento é esta mudança entre um piano e uma máquina de choques à frente de um elevador.



Figura 67 - O estado natural da sala



Figura 68 - A meio da mudança



Figura 69 - A máquina de choques

Estas alavancas e o estado mutável deste nível exemplificam como a mesma mecânica pode ter dois significados completamente diferentes, quando analisados em separado sob uma lente ludológica ou uma lente narratológica. Esta harmonia entre estes dois campos é conseguida através de todas as características já previamente apresentadas: a um nível ludológico, um nível que muda de acordo com as ações do jogador apresenta inúmeras oportunidades para uma narrativa emergente, onde o jogador tem a hipótese de controlar o nível de dificuldade da área onde se encontra, e o como o próprio jogo e as suas componentes interagem com ele; a um nível narratológico, o ambiente onde Jindosh vive funciona como uma representação visual da personalidade do mesmo, transmitindo ao jogador de maneira indireta as camadas profundas da sua psique, mesmo que o jogador nunca sequer fale com ele. É impossível concluir o que veio primeiro, se a personagem foi criada em primeiro lugar e a sua caracterização influenciou todo o design do nível ou se a mecânica de um nível movível foi desenhada primeiro e depois preenchida com estofa narrativo. Não obstante, é possível argumentar que esse detalhe é inconsequente, dada a maneira como estas duas vertentes vivem em harmonia neste espaço 3D.

Cristopher Carrier, Level Designer Director da Arkane Studios e arquiteto deste nível, numa entrevista para o website Gamasutra¹⁰⁴, refere que a ideia inicial para este nível surgiu da cultura pop dos anos 80 e 90, onde vilões tinham mansões secretas com todo o tipo de gadgets escondidos¹⁰⁵, e que “ [estas mansões] encaixariam na perfeição com a mente de Kirin Jindosh, (...) que é um inventor psicopata e cínico que gosta de se exibir, impressionar os seus convidados, gabar-se e sentir-se superior.”¹⁰⁶

O artbook oficial de Dishonored 2, onde foram partilhados inúmeros conceitos artísticos e notas sobre o processo de produção do jogo, contém uma pequena descrição de cada personagem, e a descrição de Jindosh é o parágrafo perfeito para concluir a análise do seu nível e caracterizá-lo a si e à sua casa:

¹⁰⁴Carrier, C. (2017). Level Design Deep Dive: Dishonored 2's Clockwork Mansion. Disponível em https://www.gamasutra.com/view/news/292719/Level_Design_Deep_Dive_Dishonored_2s_Clockwork_Mansion.php

¹⁰⁵ “The idea for this level first began with a fantasy of mine. A lot of people of my generation were raised with pop culture of the 80s and 90s...James Bond villains who have incredible headquarters with escape pods and rocket pads that appear from behind walls, temple altars that reveal dark stairs going down into dark crypts (...)”

¹⁰⁶ “I thought that it would fit perfectly with the mind of Kirin Jindosh, the owner of the Clockwork Mansion who is a cynical and psychopathic inventor that likes to show off, impress his guests, brag and feel rightfully superior.”

“Brilhante e perverso! Foi o que tentamos refletir visualmente com a aparência meticulosa de Jindosh e o seu olhar analítico e forte. Nós queríamos que o jogador se sentisse como se estivesse a ser julgado e tivesse ficado aquém.”¹⁰⁷

6.2.2 - A Crack in the Slab

Esta missão situa-se na segunda metade do jogo. Restam apenas 3 objetivos: descobrir como é que Delilah regressou ao mundo dos vivos, aniquilar o Duque de Serkonos e derrotar Delilah de vez. A personagem principal descobre que Aramis Stilton, um amigo antigo do duque, está ligado ao mistério. Existe um senão: Stilton vive numa mansão fortificada no distrito das minas, e nunca mais ninguém o viu. Cabe ao jogador infiltrar-se na mansão, descobrir o que aconteceu a Stilton e desvendar o que se terá passado naquele espaço. Tal como o nível anterior, *A Crack in The Slab* está dividido em 2 partes diferentes: O *Dust District*, a área que rodeia a mansão e a *Stilton Manor*, a mansão de Stilton.



Figura 70 - A mansão de Stilton vista da rua

¹⁰⁷ “Brilliant and twisted! That’s what we tried to reflect visually with Jindosh’s meticulous appearance and sharp, analytical gaze. We wanted the player to feel as though they were being judged and found wanting.” (p. 77)

6.2.2.1 - Narrativa Ambiental que contribui para o *Worldbuilding*

- **Direito dos Trabalhadores**

É estabelecido múltiplas vezes, através de diálogos entre as personagens, que o duque explora as minas de prata de Serkonos para ganho pessoal, sem se preocupar com o bem-estar dos seus trabalhadores. Assim que o jogador entra neste nível, este depara-se com a realidade de um bairro de lata, onde as pessoas vivem rodeadas de tempestade de pó proveniente das minas.



Figura 71- Os tubos de ventilação das minas que envolvem o distrito



Figura 72- Um abrigo criado debaixo da rua principal para os trabalhadores se protegerem das tempestades de pó

Associado ao problema da falta de direitos dos trabalhadores, existe um detalhe crucial no ambiente que remete para este arco narrativo. Diretamente à frente da mansão de Stilton, está outra casa abandonada. Contudo, se o jogador decidir entrar, percebe que esta não é uma residência privada ou uma loja como as outras infraestruturas abandonadas, mas sim um sindicato de apoio aos mineiros. Infelizmente, é fácil concluir que qualquer iniciativa para proteger as pessoas que trabalham nas minas falhou, dado o estado da sede. Não obstante, o facto desta zona simplesmente existir conta uma história, mesmo que seja uma história de fracasso contra a elite.

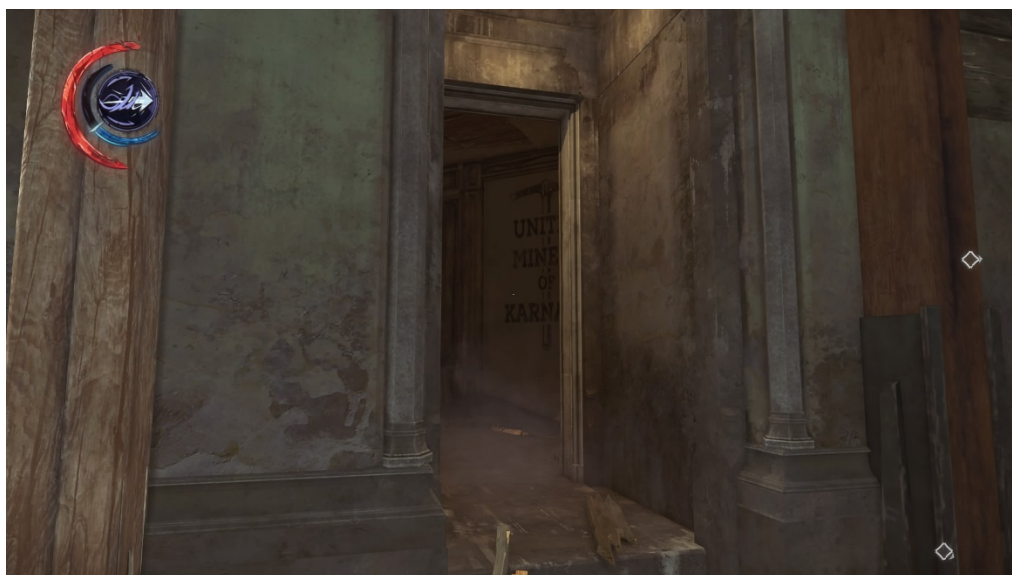


Figura 73 - A sede do sindicato, vista de fora

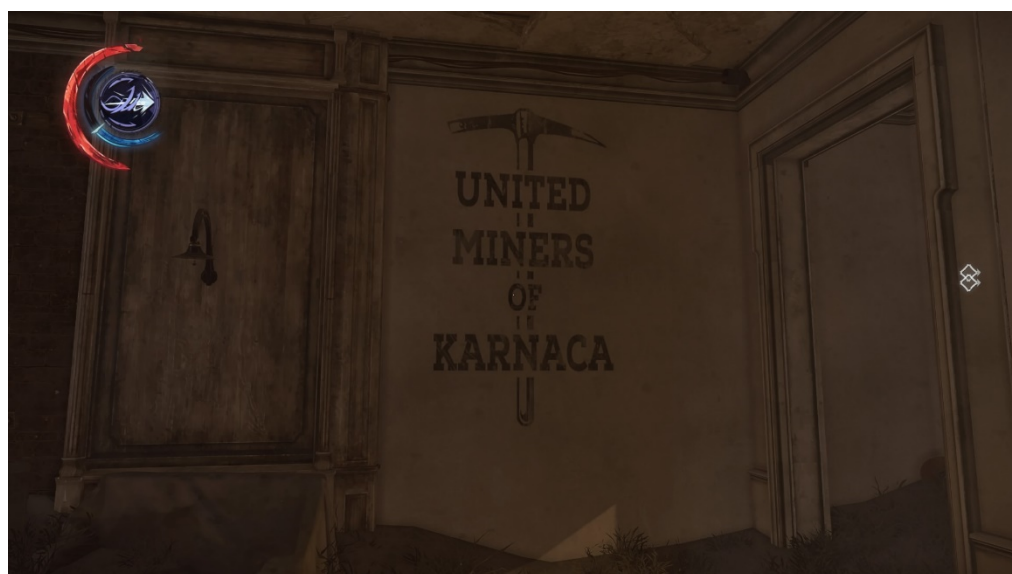


Figura 74 - O símbolo do sindicato, e os seus arredores desertos

Se este edifício fosse retirado, não teria qualquer impacto na narrativa principal. Contudo, o facto deste sindicato existir adiciona uma nova camada ao enredo e aos temas apresentados pelo jogo. Este distrito, e os trabalhadores das minas deixam de ser apenas uma linha de enredo secundária apenas para demonstrar a maldade do vilão do jogo e passam a ter destaque e a serem representadas como cidadãos reais.

- **A casa onde Corvo nasceu**

É explicado logo no início do jogo que Corvo nasceu em Serkonos, e, se o jogador o escolher como personagem principal, age como se estivesse a regressar a casa depois de anos a servir a antiga imperatriz na capital. Este detalhe poderia ser apenas uma linha de diálogo inconsequente, destinada a dar algum peso à personagem do Corvo, mas, se o jogador explorar este distrito encontrará mais referências a este detalhe. Escondida a um canto do nível, é possível encontrar uma placa dourada, que contrasta com o cinzento dos edifícios que a rodeiam. Esta placa indica que Corvo nasceu naquele edifício, as suas origens humildes tornadas públicas.

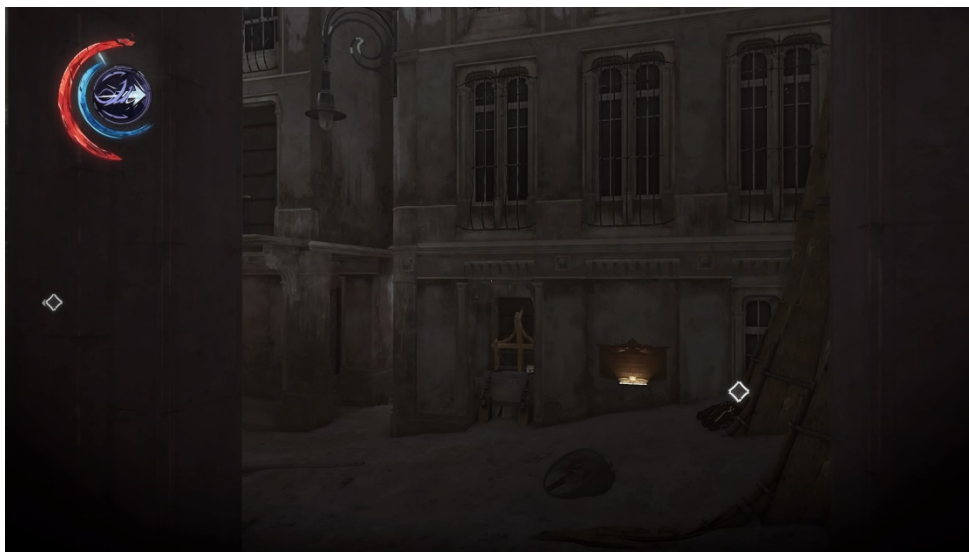


Figura 75 - O edifício onde Corvo cresceu



Figura 76 - A placa. Tradução: “Lorde Corvo Attano, tornado Protetor Real em 1817, nasceu aqui no dia 25, mês das redes, 1798.”¹⁰⁸

Se o jogador subir pela lateral do edifício e entrar pela janela, será convidado a explorar o apartamento onde Corvo nasceu e cresceu, e aprender sobre a sua infância através dos diários antigos da sua mãe, que ainda permanecem na casa, desde a sua vitória num concurso local que o levou a ser escolhido para ser o protetor real, até ao facto de este ter uma irmã mais velha desaparecida.



Figura 77 - Assim que o jogador entra na casa, é apresentado com um menu extra diegético a explicar que este apartamento é importante para Corvo

¹⁰⁸ Transcrição direta: “Lord Corvo Attano, made Royal Protector in 1817, was born here on the 25th day, month of nets, 1798”

Este é o único momento (para além do quarto de Emily no início do jogo) em que um lugar específico é associado a uma personagem principal. Durante todo o jogo, o jogador é tratado como um estrangeiro, fora do status quo regional, alguém fora do sistema que vai melhorar (ou piorar) as condições de vida da cidade de Serkonos. A um nível ludológico, esta é uma decisão que faz sentido: as personagens principais existem para serem os veículos de um jogador extra diegético, e embrulhar a personagem principal no meio de imensa informação diegética pode ser um ponto negativo que afasta muitos jogadores, particularmente em jogos que caibam na classificação geral de ação. Não obstante, ao referenciar a infância de Corvo, os desenvolvedores conseguiram arranjar uma maneira de tornar a personagem em alguém que de facto pertence ao mundo narrativo em geral, alguém que vive na realidade do jogo, que existia antes do enredo principal começar, e provavelmente alguém que vai continuar a existir mesmo quando o jogador desligar a sua consola.

6.2.2.2 - Narrativa Ambiental que contribui para o Enredo Principal do Jogo

Embora não tenha sido referenciado no parágrafo de introdução a esta secção da análise, *A Crack in The Slab*, tal como *The Clockwork Mansion*, tem uma mecânica especial que lhe é única: a opção de viajar no tempo dentro da mansão de Stilton. A existência desta mecânica é tão significativa que os desenvolvedores proibem o jogador de utilizar os seus poderes supernaturais nesta área do nível, tornando-a assim na única área do jogo em que o jogador é forçado a interagir com uma mecânica única e a aprender a jogar sem as mecânicas pré-existentes. O jogador viaja pelas duas linhas de tempo, o passado e o presente, com um item sobrenatural, um relógio mecânico com uma janela para a linha de tempo em que o jogador não está presente. Esta janela é a única informação que o jogador recebe para navegar a mansão.



Figura 78 - Uma sala no presente, com uma janela para o passado



Figura 79 - E a mesma sala no passado, com uma janela para o presente

Como seria de esperar, esta mecânica de viagem no tempo informa e influencia todo o enredo. Não há muito a descobrir no presente e, quando o jogador chega à mansão, encontra apenas Stilton lá dentro, senil e a falar sozinho, preso num ciclo de ações inconsequentes. Após receber a máquina do tempo, o mistério inicial do início do nível, “O que aconteceu a Stilton?” evolui para “O que aconteceu nesta noite em específico há 3 anos para Stilton ficar tão perturbado?”. Os exemplos selecionados para esta secção do estudo focam-se maioritariamente nesta mecânica, e nas consequências desta constante viagem temporal.

- **Os múltiplos estados da mansão**

Tal como a mansão de Jindosh, a mansão de Stilton é quase uma personagem, e o foco deste nível. Sendo que a única mecânica disponível é a viagem no tempo, prestar atenção ao espaço e aprender a navegá-lo entre as duas linhas de tempo torna-se crucial. Existem múltiplos instantes de pequenas histórias visuais, desde marcas de molduras que estavam nas paredes do passado, mas que já não existem no presente, até a um pequeno arco narrativo sobre a mudança de uma janela.



Figura 80 - Um espelho no passado, e a marca da sua ausência no presente



Figura 81 - Uma janela a ser instalada no passado



Figura 82 - E o resultado visível no presente

A viagem e a constante troca entre dois estados temporais é uma mecânica vistosa, mas existe um outro nível de interatividade com o espaço: o jogador não é apenas um agente passivo a observar os dois estados, este é diretamente capaz de influenciar o estado da mansão, pois todas as suas ações no passado refletem-se no presente. Assim sendo, assim que o jogador entra na linha de tempo passada, este é diretamente responsável pelo estado do presente. Espalhados pelo nível existem múltiplos exemplos de pequenas ações que o jogador pode tomar com consequências visuais imediatas no presente, mas todas estas oportunidades são apenas pequenos aperitivos para a decisão principal do nível. Depois de descobrir que presenciar o ritual que trouxe Delilah de volta ao mundo foi a razão pela qual Stilton perdeu a sua sanidade, o jogador é presenciado com uma decisão importante: Decidir o futuro de Stilton. Este encontra-se sozinho no seu jardim, momentos antes de se juntar ao resto dos conspiradores, uma oportunidade perfeita para o jogador atacar. Este já sabe que se não interagir com Stilton, a personagem vai perseguir o seu caminho narrativo já conhecido, e o presente ficará igual. Mas o que é que será que acontece se o jogador matar Stilton? Ou incapacitá-lo? Será que o jogo reconhece essas diferenças?



Figura 83 - Stilton sozinho

Neste momento, o jogador é capaz de determinar três desfechos diferentes para este nível, efetivamente criando universos distintos. Se o jogador decidir matar Stilton, então a mansão é herdada pelo seu empregado Jaime, que a mete à venda. A mansão está limpa e renovada, mas vazia, sem toda a personalidade que a caracterizava. Se Stilton for incapacitado, e não presenciar os eventos perturbadores que lhe destruíram a mente, este continua a ser o dono da mansão, como se nada tivesse acontecido. O novo presente conta com uma mansão habitada, repleta de movimento com empregadas a limpar e guardas a patrulhar.



Figura 84 - O centro da mansão abandonada



Figura 85 - O centro da mansão no passado



Figura 86 - O centro da mansão à venda, vazia



Figura 87 - No universo onde a mansão está à venda, esta está repleta de papéis a dizer CASA À VENDA ("HOUSE FOR SALE")



Figura 88 - A mansão ocupada por Stilton. A níveis visuais, este universo partilha muito com o universo em que Stilton morre, a diferença principal sendo a presença de outras personagens



Figura 89 - O universo onde Stilton ainda é o dono da mansão conta com uma área nova única, um escritório



Figura 90 - A janela temporal a mostrar onde está situado este escritório em comparação com a linha de tempo do passado

O estado da mansão não é a única variável. No universo onde Stilton permanece vivo e são, está subentendido que este continuará a proteger o distrito e a lutar pelos direitos dos mineiros. Quando o jogador sai da sua mansão para regressar aos seus aliados depois da missão, a diferença principal está mesmo à sua frente. O sindicato dos mineiros encontra-se agora ocupado e ativo.



Figura 91 - O sindicato de mineiros ativo



Figura 92 - Lúcia Pastor, líder do sindicato

Para os propósitos deste estudo, é impossível apontar para cada exemplo de narrativa ambiental disponível, mas escusado será dizer que cada esquina desta mansão está repleta de múltiplas oportunidades para contar pequenos episódios.

6.2.2.3 - Narrativa Ambiental como Chamada para a Ação

- **O posicionamento dos guardas**

Na dimensão do passado, a mansão está repleta de guardas. Navegar esta realidade sem os poderes supernaturais habituais é um desafio, e saltar entre linhas de tempo torna-se necessário, particularmente para jogadores que não gostam de combate aberto e preferem ser discretos. A pequena janela da máquina do tempo, com visão para a dimensão temporal em que o jogador não está presente, torna-se inestimável, pois é através desta que o jogador consegue ver o posicionamento do guardas e evitá-los. Estes saltos temporais também permitem ao jogador desaparecer, se este for visto, ou planejar rotas de ataque furtivas.



Figura 93 - Um guarda a patrulhar as escadas no passado

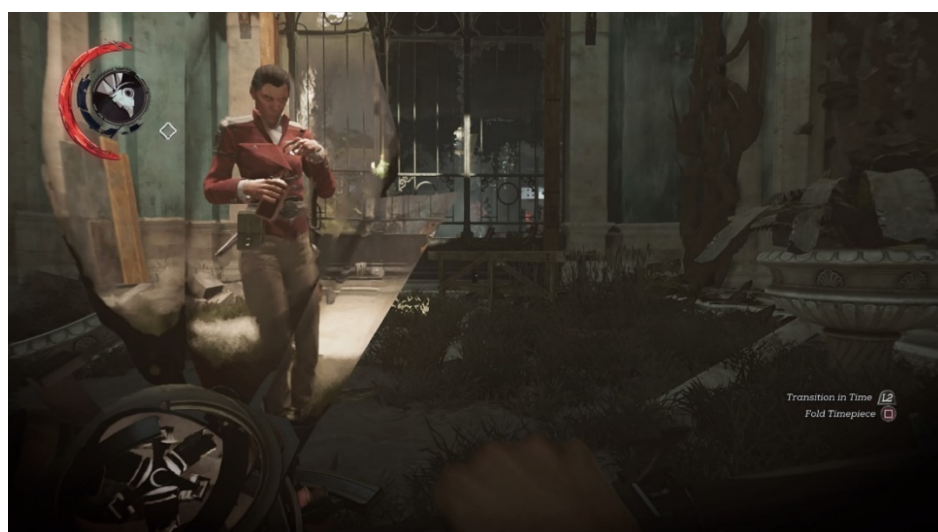


Figura 94 - Uma guarda a movimentar-se

Existem ainda mais exemplos de pequenos puzzles que envolvem saltar entre as duas dimensões para poder prosseguir no nível, a maior parte deles envolve destruir algo no passado para desobstruir o caminho no presente.



Figura 95 - Neste exemplo é necessário destruir esta estátua no passado para poder passar pelo buraco na parede no presente

Há muito a ser explorado com esta mecânica específica, tanto numa vertente ludológica como na narratológica. Nesta secção do capítulo estão apenas presentes alguns exemplos básicos, e é necessário repetir que, de todos os níveis analisados neste estudo, *A Crack in the Slab* é o que necessita mais de uma investigação aprofundada, sendo até talvez possível construir um estudo a utilizar exclusivamente este nível como corpus. A mecânica de viagem no tempo garante que este nível corresponda efetivamente a três níveis diferentes. Tal como na mansão de Jindosh, esta é uma mecânica exclusiva que dá um peso diferente às ações do jogador e permite um nível de narrativa emergente que os outros níveis não comportam. Numa entrevista organizada pelo website Gamespot a Christophe Carrier, Level Designer Director da Arkane Studios, sobre a construção deste nível¹⁰⁹, este partilha que o desejo de criar uma mecânica de viagem no tempo era uma paixão antiga e que, quando o estúdio precisou de arranjar uma maneira do jogador presenciar a cerimónia que trouxe Delilah de volta ao mundo, esta mecânica provou ser o veículo perfeito para partilhar a narrativa de uma maneira mais elaborada¹¹⁰. A natureza interativa e complexa do meio obrigou os desenvolvedores de *Dishonored 2* a limitarem esta mecânica a apenas uma secção do jogo, não fossem as ações do jogador criar demasiados paradoxos temporais que acabariam por anular o enredo principal por

¹⁰⁹GameSpot (2017). Inside the Making of Dishonored 2's Best Level: A Crack in the Slab. Disponível em https://youtu.be/P_JKT2rHg50

¹¹⁰ “And then when we had this situation where we wanted the player to see this ceremony, I thought wow. That’s the perfect mechanism to do this.”

completo, ou criar situações em que os desenvolvedores tivessem de criar múltiplas versões do nível.¹¹¹ Não obstante, o facto de haver 3 versões diferentes do mesmo nível, baseadas nas ações do jogador, é algo a ser destacado. É também necessário destacar que nenhum destes níveis tem menos detalhes do que os outros: todas as realidades alternativas têm o mesmo cuidado e atenção, repletas de múltiplas pequenas narrativas espalhadas pelo ambiente.

6.2.3 - Considerações Finais

O desafio principal em analisar Dishonored 2 é certamente o seu tamanho e escala. De acordo com os parâmetros deste estudo, e o seu propósito, é impossível ter em conta todos os momentos de narrativa ambiental presentes neste ambiente vasto. Com este estudo, esperamos ter capturado o suficiente para conseguir transmitir o impacto que um mundo narrativo bem desenvolvido tem sobre um jogo. A linguagem cinemática de Dishonored 2 garante que todos os seus exemplos sejam muito mais fluídos, e a caracterização rígida imposta por este estudo fraqueja face a este nível de mutabilidade. Com algumas exceções, a maior parte dos exemplos de uma categoria poderiam estar facilmente noutra, e essa característica deve-se ao mérito dos desenvolvedores por conseguirem casar mecânicas com narrativa de forma natural.

Cada nível está associado a uma personagem diferente, o que permite que o jogo divida os seus múltiplos temas invocados pela narrativa em pequenas histórias contidas dentro de cada nível – por exemplo, o facto de Stilton ter sido um mineiro tornado nobre e como todo o seu nível é sobre os direitos dos trabalhadores e o abuso de poder pela parte da nobreza. Esta natureza modular, ligada por um arco narrativo ténue geral, permite dar mais ênfase a micronarrativas e outros pequenos momentos. *Dishonored 2* não é um jogo com um enredo principal profundo, tal como o seu antecessor, *Dishonored*, os seus núcleos narrativos são os mesmos: uma personagem principal que ocupava um estatuto alto na cadeia social é traída, e esta tem de recorrer às ruas com o seu grupo limitado de aliados e eliminar os membros da conspiração que fizeram com que esta perdesse o seu estatuto social em primeiro lugar, um a um. O mérito de Dishonored 2 surge na construção do seu mundo narrativo, principalmente em fazê-lo parecer um mundo que poderia ser real, ocupado por pessoas que nasceram e cresceram antes de alguma aventura

¹¹¹ “At Arkane, we love when there are consequences to what you do. (...) The thing is, at the beginning we wanted to go really far with the concept. We wanted that the entire Dust District would be diferente when you come back. (...) But it was too much, of course. (...) We tried to contain the changes so they were not too crazy in terms of production. So we did things that are a bit hidden, but not too much.”

extraordinária acontecesse na sua vida, e repleto de infraestruturas e objetos que poderiam fazer parte do mundo real.

7 - Conclusão

Esta investigação foi desenvolvida com o propósito de responder à questão “Como é que a narrativa ambiental pode ser utilizada para ajudar a representar uma narrativa”. Contudo, antes de sequer podermos chegar a este cerne teórico, foi necessário enfrentar uma quantidade de questões associadas. Porquê narrativa ambiental? Quais os seus benefícios?

Para criar um solo fértil para o desenvolvimento desta nova teoria, foram abordados alguns tópicos relacionados com a narrativa, como a sua presença na área dos videojogos, as dificuldades em adaptar sistemas narrativos criados para veículos não interativos e como esta nova característica teve impacto nos modelos e disciplinas já existentes, como a Ludologia. Vimos também como esta vertente teórica foi revitalizada face à introdução dos videojogos no mundo académico e como estes deixaram de estar espalhados por diferentes campos e foram aglomerados debaixo de uma só categoria, bem como a tensão inevitável entre estes dois campos – Ludologia e Narratologia – à medida que os diferentes investigadores aprofundavam os seus estudos e a conseqüente conciliação.

Ao explorar as intervenções prévias sobre a Narrativa Ambiental foi possível confirmar que o tema já existe, tanto a nível informal e prático na indústria como a nível teórico no mundo académico. Apesar da questão de como juntar elementos visuais e narrativa num contexto de espaço 3D já seja um tópico explorado desde o início do desenvolvimento de estudos teóricos sobre videojogos, o estabelecimento da narrativa ambiental como disciplina digna de atenção só foi reconhecida mais recentemente.

A narrativa ambiental não é essencial, de um ponto de vista objetivo. Uma companhia não precisa do ambiente para contar uma história, poderá fazê-lo através de diálogos, texto ou menus. As mecânicas não dependem do ambiente, é possível jogar um jogo inteiro sem interagir com o ambiente de uma maneira substancial. Contudo, com este estudo argumentamos que a sua utilização traz benefícios consideráveis para todas as vertentes do produto, sendo o principal a interação que o jogador tem com o jogo e a subsequente imersão, associada à autodescoberta e ao desenrolar da narrativa que deriva das suas ações.

Esta discussão culminou na vertente prática deste estudo, onde subdividimos e categorizámos a narrativa ambiental em três tópicos distintos. Ao identificar estas categorias - estímulos visuais pertinentes à ação principal, *worldbuilding* e chamadas para a ação - foi possível explorar o potencial da narrativa ambiental como uma ferramenta

multifacetada, que permite aos desenvolvedores invocar diferentes reações no jogador. A lacuna académica pertinente à narrativa ambiental é evidente, mas com este estudo esperamos contribuir para a evolução deste tópico.

A peculiaridade mais preocupante da categorização que desenvolvemos é a necessidade de identificar todos os componentes narrativos previamente para que possam ser devidamente classificados. Para identificar a diferença entre índices que contribuem para a narrativa principal e índices que contribuem para narrativas secundárias será sempre preciso desconstruir o enredo de modo a isolar os temas explorados em primeiro e em segundo plano. Achamos que este esforço extra se justifica e que qualquer análise desenvolvida neste âmbito irá sempre requerer este tipo de trabalho exaustivo.

Neste sentido, entendemos que a prioridade para estudos futuros deverá ser aplicar esta análise a mais exemplos práticos para testar a sua viabilidade em jogos de outros géneros e propósitos.

Bibliografia

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Alexandra, H. (2016). A Closer Look At Dishonored 2's Best Level. Disponível em <https://kotaku.com/a-closer-look-at-dishonored-2-s-clockwork-mansion-1789429571> (Última data de acesso em setembro de 2019)

Aristóteles (2008). *Poética*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Bethesda Softworks (2012). *Dishonored Developer Documentary Part 3 – Experience*. Tirado de <https://www.youtube.com/watch?v=Wj9dMpsIaXk> (Última data de acesso em setembro 2019)

Bethesda Softworks (2015). *Dishonored 2 -- Official E3 2015 Announce Trailer*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=UnsDyv-TtJg> (Última data de acesso em setembro 2019)

Bizzocchi, J. (2007). *Games and Narrative: An Analytical Framework*. Disponível em <https://www.semanticscholar.org/paper/Games-and-Narrative%3A-An-Analytical-Framework-Bizzocchi/2fd1466ebbb5ed45f0c8342485bec424aa1b2443> (Última data de acesso em março 2019)

Bizzocchi, J., Nixon, M., DiPaola, S., Funk, N. (2013). *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games*. Disponível em <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-role-of-micronarrative-in-the-design-and-experience-of-digital-games/> (Última data de acesso em março 2019)

Brook, L. J. (2017). *A sound idea: An investigation into accessible video game design for the deaf and hard of hearing*. Tirado de <https://ro.ecu.edu.au/theses/1984> (Última data de acesso em outubro 2019)

Brown, M. (2015). *Half-Life 2's Invisible Tutorial | Teaching Players*. Tirado de <https://www.youtube.com/watch?v=MMggqenxuZc> (Última data de acesso em fevereiro 2019)

Brown, M. (2016) The Comeback of the Immersive Sim | Game Maker's Toolkit. Tirado de <https://www.youtube.com/watch?v=kbyTOAlhRHk> (Última data de acesso em fevereiro 2019)

Caillois, R. (2001). Man, Play, and Games. Baltimore: University of Illinois Press.

Carrier, C. (2017). Level Design Deep Dive: Dishonored 2's Clockwork Mansion. Disponível em https://www.gamasutra.com/view/news/292719/Level_Design_Deep_Dive_Dishonored_2s_Clockwork_Mansion.php (Última data de acesso em outubro de 2019)

Campbell, J. (1973). The Hero With a Thousand Faces. Princeton: Princeton University Press.

Carson, D. (2000). Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. Disponível em https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_php (Última data de acesso em outubro 2018)

Eskelinen, M. (2004). Towards Computer Game Studies. Em First Person: New Media as Story, Performance and Game (pp. 36 - 44). Cambridge: The MIT Press.

Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. Disponível em <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-spaces-speak-volumes-indexical-storytelling/> (Última data de acesso em fevereiro 2019)

Field, S. (2011). Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York: Random House USA Inc.

Franklin, C. (2013). Errant Signal - Bioshock Infinite (Spoilers). Tirado de <https://www.youtube.com/watch?v=GJ2cSKBFBDQ> (Última data de acesso em março 2019)

Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Disponível em <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (Última data de acesso em janeiro 2020)

Frasca, G. (2003). Ludologists Love Stories Too: Notes from a Debate that never took place. Disponível em <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf> (Última data de acesso em fevereiro 2020)

GameSpot (2017). Inside the Making of Dishonored 2's Best Level: A Crack in the Slab. Disponível em https://youtu.be/P_JKT2rHg50 (Última data de acesso em setembro 2019)

Gerardi, M. (2016). Pt. 2—Dishonored 2 comes to life inside a mechanical mansion. Disponível em <https://games.avclub.com/pt-2-dishonored-2-comes-to-life-inside-a-mechanical-ma-1798254704> (Última data de acesso em setembro 2019)

Hoffacker, W. (2018). An Interview with Fullbright's Steve Gaynor (Tacoma, Gone Home). Disponível em <https://cartridgelit.com/2018/01/16/interview-steve-gaynor/> (Última data de acesso em setembro 2019)

Huizinga, J. (2016). Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture. Brooklyn: Angelico Press.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. Em First Person: New Media as Story, Performance and Game (pp. 118 - 130). Cambridge: The MIT Press.

Juul, J. (1998). A Clash between Game and Narrative. Disponível em https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (Última data de acesso em janeiro 2020)

Juul, J. (2001). Games Telling stories? - A brief note on games and narratives. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (Última data de acesso em janeiro 2020)

Laurel, B. (1986). Towards the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System. Columbus: Ohio State University.

Laurel, B. (1993). Computers as Theatre. Boston: Addison-Wesley Professional.

Mateas, M. (2004). A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. Em First Person: New Media as Story, Performance and Game (pp. 19 - 33). Cambridge: The MIT Press.

McCloud, S. (1994) *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers.

Metacritic (2016). *Dishonored 2*. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/pc/dishonored-2> (Última data de acesso em setembro 2019)

Metacritic (2017). *Tacoma*. Disponível em <https://www.metacritic.com/game/pc/tacoma> (Última data de acesso em setembro 2019)

Moss, R. (2018). 7 influential immersive sims that all devs should play. Disponível em https://www.gamasutra.com/view/news/313302/7_influential_immersive_sims_that_all_devs_should_play.php (Última data de acesso em setembro 2019)

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in the Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Murray, J. (2004) *From Game-Story to Cyberdrama*. Em *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. (pp. 2 - 11). Cambridge: The MIT Press.

Palmarés *Dishonored 2* (Data de acesso outubro de 2019) em Wikipedia. Disponível em https://en.wikipedia.org/wiki/Dishonored_2#Accolades

Palmarés *Tacoma* (Data de acesso outubro de 2019) em Wikipedia. Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Tacoma_\(video_game\)#Awards](https://en.wikipedia.org/wiki/Tacoma_(video_game)#Awards)

Pearce, C. (2004). *Towards a Game Theory of Game*. Em *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. (pp. 143-153). Cambridge: The MIT Press.

Polidori, R. (2006). *After the Flood*. Göttingen: Steidl.

Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press.

Punchdrunk (2011). *Sleep No More*.

Rautalahti, H. (2018). Disenchanted Faith—Religion and Authority in the Dishonored Universe. Disponível em <https://www.mdpi.com/2077-1444/9/5/146> (Última data de acesso em setembro 2019)

Ryan, M. L. (2001). Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (Última data de acesso em janeiro 2020)

Ryan, M.L. (2013). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. Disponível em <https://pdfs.semanticscholar.org/0d33/4228c91afbfc99fc86fe53e9b001e12daadf.pdf> (Última data de acesso em janeiro 2020)

Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: The MIT Press.

Savage, P. (2016). Dishonored 2 Review. Disponível em <https://www.pcgamer.com/dishonored-2-review/> (Última data de acesso em setembro 2019)

Shalloway, P. (2018). Even in Arcadia: a situationist game about representations of nature. Tirado de https://digitalwindow.vassar.edu/senior_capstone/807 (Última data de acesso em setembro 2019)

Smith, H. & Worch, M. (2010). What Happened Here? Environmental Storytelling. Disponível em <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental> (Última data de acesso em outubro 2018)

Tarnowetzki, L. (2015). Environmental Storytelling and BioShock Infinite: Moving From Game Design to Game Studies. Dissertação. Concordia University.

Todorov, T. (1978). Teoria da Literatura II. Lisboa: Edições 70

Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (2004). First Person: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge: The MIT Press.

Zimmerman, E. (2012). Jerked Around by the Magic Circle - Clearing the Air Ten Years. Disponível em https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php (Última data de acesso em janeiro 2020)

Jogos

2K Marin (2010). Bioshock 2. [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Mac OS X, Nintendo Switch]. Novato: 2K Games

3D Realms (1996). Duke Nukem 3D [MS-DOS]. Aalborg: FormGen

Arkane Studios (2012). Dishonored. [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One]. Lyon: Bethesda Softworks

Arkane Studios (2016). Dishonored 2 [Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One]. Lyon: Bethesda Softworks

Arkane Studios (2017). Prey. [Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One]. Lyon: Bethesda Softworks

Bioware (2011). Dragon Age II [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, OS X]. Edmonton: Electronic Arts

Blizzard Entertainment (2016). Overwatch. [Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. Irvine: Blizzard Entertainment

Campo Santo (2016). Firewatch. [Microsoft Windows, OS X, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. Bellevue: Campo Santo

Draw Distance (2019). Vampire: The Masquerade – Coteries of New York. [Microsoft Windows, Linux, MacOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One]. Krakow: Draw Distance

EA Canada (2012). NHL 12. [PlayStation 3, Xbox 360]. Burnaby: EA Sports

Eidos Montréal (2011). Deus Ex: Human Revolution. [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Mac OS X, Wii U]. Montreal: Square Enix

Eidos Montréal (2014). Thief. [Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, OS X, Nvidia Shield]. Montreal: Square Enix

Epic Games (2017). Fornite. [Windows, macOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X, iOS, Android]. Cary: Epic Games

FromSoftware (2009). Demon's Souls. [Playstation 3]. Tokyo: Sony Interactive Entertainment

Fullbright (2013). Gone Home. [Windows, OS X, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS]. Portland: Fullbright

Fullbright (2017). Tacoma [Microsoft Windows, macOS, Linux, Xbox One, PlayStation 4]. Portland: Fullbright

Giant Sparrow (2017). What Remains of Edith. [Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. Santa Monica: Annapurna Interactive

id Software (2004). Doom 3. [Microsoft Windows, Linux, Mac OS X, Xbox]. Richardson: Activision

Ion Storm (2000). Deus Ex [Microsoft Windows, Mac OS, PlayStation 2]. Austin: Eidos Interactive

Irrational Games (2007). Bioshock. [Microsoft Windows, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, Mac OS X, iOS, Nintendo Switch]. Westwood: 2K Games

Irrational Games (2013). Bioshock Infinite. [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, OS X, Linux, Nintendo Switch]. Westwood: 2K Games.

Konami (1987 – 2018). Metal Gear (franchise). Tokyo: Konami

Maxis (2000). The Sims. [Microsoft Windows, Mac OS, OS X, Linux, PlayStation 2, GameCube, Xbox]. Redwood City: Electronic Arts

Naughty Dog (2013). The Last of Us [PlayStation 3, PlayStation 4]. Santa Monica: Sony Interactive Entertainment

Nintendo EAD (1996). Super Mario 64. [Nintendo 64, Microsoft Windows]. Kyoto: Nintendo

Obsidian Entertainment (2010). Fallout: New Vegas. [Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360]. Irvine: Bethesda Softworks

Obsidian Entertainment (2015). Pillars of Eternity. [Microsoft Windows, OS X, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. Irvine: Paradox Interactive

Obsidian Entertainment (2019). The Outer Worlds. [PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, Nintendo Switch]. Irvine: Private Division

PUBG Corporation (2017). PlayerUnknown's Battlegrounds. [Microsoft Windows, Android, iOS, Xbox One, Playstation 4, Stadia]. Seongnam: PUBG Corporation

Quantic Dream (2018). Detroit: Become Human. [PlayStation 4, Microsoft Windows]. Paris: Sony Interactive Entertainment

Rogue Entertainment (2000). American McGee's Alice. [Microsoft Windows, Mac OS, PlayStation 3, Xbox 360]. Dallas: Electronic Arts

Sony Santa Monica (2005 – 2018). God of War (franchise). Santa Monica: Sony Interactive Entertainment

Valve (1998). Half Life [Windows, PlayStation 2, OS X, Linux]. Bellevue: Valve

Valve (2004). Half-Life 2. [Windows, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OS X, Linux, Android]. Bellevue: Valve

Valve (2007). Portal. [Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Mac OS X, Linux, Android]. Bellevue: Valve

Telltale Games (2012). *The Walking Dead*. [Android, iOS, Kindle Fire HDX, Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, Ouya, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch]. San Rafael: Telltale Games