



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN  
GRADUAÇÃO EM DESIGN**

**LUIZ CARLOS MONTE MOTTOLA**

**NARRATIVAS EM JOGOS DIGITAIS: IMERSÃO INTERATIVA ATRAVÉS DE  
*STORYTELLING* APLICADO A *GAME DESIGN*.**

**FORTALEZA**

**2024**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

M872n Mottola, Luiz Carlos Monte.

Narrativas em jogos digitais : Imersão interativa através de storytelling aplicado a game design. / Luiz Carlos Monte Mottola. – 2024.

52 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Arquitetura e Urbanismo, Fortaleza, 2024.

Orientação: Prof. Dr. Diego Enéas Peres Ricca.

1. narrativas em jogos. 2. storytelling. 3. imersão. 4. interatividade. I. Título.

CDD 720

---

LUIZ CARLOS MONTE MOTTOLA

NARRATIVAS EM JOGOS DIGITAIS: IMERSÃO INTERATIVA ATRAVÉS DE  
*STORYTELLING* APLICADO A GAME DESIGN.

Trabalho de conclusão de curso apresentado no curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Diego Enéas Peres Ricca

FORTALEZA

2024

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Prof. Dr. Diego Enéas Peres Ricca, pela orientação no projeto.

A todos demais professores do curso, por seu apoio e compromisso durante toda a minha trajetória.

Aos meus pais, por sua paciência e fé em mim ao longo desta breve jornada acadêmica e por me ensinarem o bom caminho.

A minha tia, que me apoia como uma segunda mãe, e sempre foi um exemplo de pessoa desenrolada.

Aos meus amigos, por me alegrarem, pela companhia em tantos momentos sensíveis e boas memórias.

A Juno de Queiroz, por tanto suporte emocional, pela paciência, afeto, companheirismo e dedicação.

Aos desenvolvedores de emuladores e produtores de jogos indies, por proporcionarem a mim e ao mundo o privilégio de experienciar a arte, interação e divertimento através de milhares de jogos incríveis.

## RESUMO

Visando a imersão através da interatividade como pilar central na experiência em jogos e a característica que o diferencia entre as demais mídias de *storytelling* centradas no entretenimento, nota-se a constante evolução dos jogos digitais como meio de destaque ao se desenvolver uma história, devido a suas ferramentas de potencial gráfico e mecânicas de jogabilidade que são adequadas a construção narrativa proposta. Este trabalho tem como objetivo analisar as estruturas narrativas utilizadas no meio lúdico digital, como alguns jogos realizam a implementação dessas características e no que resulta quanto a percepção dos usuários (jogadores) ao experienciar essas obras. Para isso, foram desenvolvidas as seguintes etapas: levantamento de referências que caracterizam as estruturas narrativas evocadas, lineares e ramificadas, seleção e exploração de jogos da categoria *Metroidvania* que implementam essas estruturas (em parte considerável da sua extensão), e desenvolvimento de vídeos auxiliares para divulgar os resultados obtidos dessas análises em simplificação lúdica, visando abranger desenvolvedores de jogos e entusiastas do game design além do meio acadêmico.

**Palavras-chave:** narrativas em jogos, *storytelling*, imersão, interatividade.

## **ABSTRACT**

Seeing immersion through interactivity as a central pillar in gaming experiences and the characteristic that sets it apart from other entertainment media centered on storytelling, one notices the constant evolution of digital games as a prominent means of developing a story, owing to their graphic potential and gameplay mechanics that are suitable for the proposed narrative construction. This work aims to analyze the narrative structures used in the digital ludic medium, how some games implement these characteristics, and what results in terms of users' (players') perception when experiencing these works. To achieve this, the following steps were developed: gathering references that characterize evoked narrative structures, both linear and branching; selecting and exploring games in the Metroidvania category that implement these structures (to a considerable extent); and creating auxiliary videos to disseminate the results obtained from these analyses in a ludic simplification, aiming to encompass game developers and enthusiasts of game design in addition to the academic sphere.

**Keywords:** game narratives, storytelling, immersion, interactivity.

## **Lista de Figuras**

Figura 1: Mapa de escolhas de Detroit: Become Human

Figura 2: Tela de customização de personagem do jogo cyberpunk 2077

Figura 3: Interface de diálogo do jogo mass effect 2

Figura 4: Comparativo de jogadores simultâneos entre um game indie e um game triple AAA

Figura 5: Captura dos jogos fundadores do gênero, Metroid e CastleVania

Figura 6: Cena de gameplay com combate de Hollow Knight

Figura 7: Cena de gameplay da fase inicial de Dead Cells

Figura 8: Cena de gameplay com exploração de Unsighted

Figura 9: Imagens dos cenários: “Cânion da Névoa” e “Caminho Verde”

Figura 10: Interface de interação com uma npc comerciante

Figura 11: Diagrama de parte do mapa global, áreas do jogo e suas conexões

Figura 12: Visualização mobile dos canais citados

## Lista de Abreviaturas e Siglas

AAA	Refere-se a jogos de alto investimento, usualmente desenvolvidos pelas maiores produtoras do mercado.
FPS	First Person Shooter Jogos de tiro com visão em primeira pessoa.
FOMO	Fear of Missing Out, Fenômeno de ansiedade por estar desatualizado das tendências recentes.
INDIE	Abreviação para “independente”; jogos feitos por estúdios pequenos ou por uma única pessoa.
NPC	Non-player character, ou personagem não jogável. Classifica todos os personagens que não são controláveis.
PCD	Pessoa com deficiência.
RNG	Random Number Generator, gerador de valores aleatórios.
RPG	Role-playing game, jogo de interpretação de papéis. Uma categoria generalizada de jogos onde o jogador assume a identidade ou o papel de um personagem e os comportamentos correspondentes a ele.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	11
1.1 Justificativa .....	14
1.2 Objetivos .....	15
1.2.1 Objetivo geral .....	15
1.2.2 Objetivos específicos .....	15
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	16
2.1 Tipos de narrativa .....	16
2.1.1 Narrativa Embutida .....	16
2.1.2 Narrativa Emergente .....	17
2.1.3 Narrativa Forçada .....	18
2.1.4 Narrativa Evocada .....	18
2.2 Direção Artística .....	19
2.3 Sobre a apreciação da narrativa .....	21
2.3.1 O discurso da narrativa .....	22
2.4 Apreço e engajamento variáveis ao nível de investimento .....	23
2.4.1 O destaque do mercado indie .....	24
<b>3 METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO</b> .....	26
3.1 Método estudo de caso e sua motivação .....	26
3.2 Definição do meio de estudo: Metroidvanias .....	26
3.3 Seleção dos jogos a serem abordados .....	28
3.3.1 Hollow Knight .....	28
3.3.2 Dead Cells .....	29
3.3.3 Unsighted .....	30
4 Análise dos jogos a partir de seus elementos .....	32
4.1 O design gráfico em função da narrativa .....	32
4.1.1 A arte de Hollow Knight .....	32
4.1.2 A arte de Dead Cells .....	33
4.1.3 A arte de Unsighted .....	34
4.2 As mecânicas e a jogabilidade em função da narrativa .....	36
4.2.1 As mecânicas e a jogabilidade em Hollow Knight .....	36
4.2.2 As mecânicas e a jogabilidade em Dead Cells .....	37
4.2.3 As mecânicas e a jogabilidade em Unsighted .....	38

4.3 Efeitos e influência absorvidos pelo usuário .....	39
4.4 Aplicações seguintes .....	39
<b>5 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL .....</b>	<b>40</b>
5.1 Base teórica e categórica .....	40
5.2 Estrutura dos vídeos .....	41
5.3 Referências de vídeos similares .....	41
<b>6 CONCLUSÕES .....</b>	<b>42</b>
<b>Referências Bibliográficas .....</b>	<b>45</b>
<b>Apêndice 1 .....</b>	<b>46</b>
<b>Apêndice 2 .....</b>	<b>49</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O mundo dos jogos digitais teve um crescimento exponencial nas últimas décadas e se tornou uma forma de entretenimento muito popular e lucrativa. Os jogos digitais evoluíram de experiências simples para histórias complexas e envolventes que rivalizam com as melhores obras cinematográficas em termos de narrativa, construção visual e apelo emocional. No entanto, à medida que a indústria evolui, surgem desafios significativos para designers e desenvolvedores deste campo. Muitos jogadores parecem menos interessados em avaliar a narrativa e o processo criativo do jogo, indispostos em participar de sagas longas com momentos contemplativos, em troca, são mais focados na competição, tendências de *hype*<sup>1</sup> e na busca por recompensas imediatas.

Schell (2008) destaca a natureza essencial dos jogos, que é o sentimento envolvente que provoca nos usuários. Isso mostra a importância de estudar como criar games que condicionem os jogadores a estarem imersos não somente em termos de mecânicas, mas também da narrativa.

*“As pessoas jogam jogos porque eles são inerentemente interessantes para jogar. O jogo é uma atividade que as pessoas escolhem fazer por sua própria natureza, em vez de fazerem porque é uma obrigação” (Schell, 2008, p.3)“*

O surgimento dos jogos digitais, antes da sua versão comercial em larga escala que representa o modelo contemporâneo, teve origem nas décadas de 1950 e 1960, com experimentos sendo conduzidos inicialmente em computadores *mainframes*. Desde então, evoluíram de projetos simplórios focados em diversão temporária, para uma forma de alta sofisticação tecnológica e entretenimento duradouro com desdobramentos de expressão artística, apresentando narrativas imersivas, mundos virtuais detalhados e personagens cativantes. A indústria de jogos tem conseguido combinar elementos visuais, sonoros e interativos para criar experiências envolventes, desafiadoras e emocionantes.

Entretanto, nos últimos anos, cada vez mais jogadores apertam o botão "pular" durante as cenas de diálogo ou ignoram a narrativa para se concentrarem em objetivos que são puramente mecânicos. Este comportamento é compreensível em

---

<sup>1</sup> Hype é uma gíria anglófona utilizada para expressar expectativa, antecipação e fama momentânea.

um ambiente de entretenimento hiper-acelerado em que redes sociais projetadas com algoritmos para reter o máximo de atenção possível, distrações do ambiente e até outras mídias simultâneas (podcasts, vídeos de entretenimento curtos e fatores sociais de interação virtual) tornam um meio competitivo pelo foco do usuário, gerando perda de aproveitamento ao diminuir a apreciação da narrativa e dos processos de design artísticos e mecânicas de jogabilidade.

As implicações de estudar o impacto do *Game Design* na retenção imersiva e na apreciação narrativa em jogos digitais podem ser sintetizadas em dois pontos de interesse principais para este trabalho: em primeiro lugar, entender como desenvolvedores e designers de jogos podem criar experiências que cativem os jogadores e os envolvam na história proposta e no mundo do jogo. Em segundo lugar, que proporcionem um aprofundamento na compreensão do comportamento dos jogadores, podendo fornecer *insights* valiosos para o desenvolvimento de produções futuras mais impactantes e eficazes.

Também há o questionamento sobre quais elementos e/ou técnicas de Game Design podem ser utilizados para gerar uma imersão em expressão narrativa.

Fluindo de forma responsiva com a interação do usuário (jogador) de um meio lúdico digital, para também possível aplicação em meios alternativos com foco na absorção de conteúdo educativo ou puramente como expressão artística.

Considerando o atual conceito de jogos digitais e a alta demanda por experiências de interação audiovisual que se destaquem da massiva concorrência e apresente ao consumidor uma oportunidade envolvente e inovadora.

De acordo com Bartle (2003), os jogos são fundamentalmente histórias interativas, implicando que eles possuem uma estrutura narrativa, personagens e eventos que sirvam para a progressão de um enredo pretendido, tal qual há em uma narrativa tradicional em forma de mídia escrita ou representação audiovisual. Contudo, a principal diferença dos jogos em si é a interatividade, que permite os jogadores influenciarem a trajetória da história de maneira ativa.

*"Os jogos são, na essência, histórias interativas; são uma forma de contar histórias em que o autor deixa brechas no roteiro para o jogador preencher. Eles são uma maneira de envolver as pessoas em uma narrativa, permitindo que elas participem dela de uma forma que simplesmente não é possível em outras mídias." (Bartle, 2003)*

Para compreender a imersão em experiências narrativas de Game Design é uma ideia que interpretamos como fundamental, pois os jogadores não são apenas espectadores, e sim participantes ativos na narrativa, com capacidade de tomar decisões que afetam diretamente o desenvolvimento da jornada na história proposta, servindo como criação de senso de agência e investimento emocional. Isso faz com que os jogos, em comparação a mídias tradicionais, sejam uma experiência divergente quanto ao ato de contar histórias promovendo ao jogador não somente a absorção de forma passiva da narrativa, mas também a vivência que aproxima a identificação com os personagens.

A citação também destaca a importância de deixar “brechas no roteiro” para que os jogadores preencham, efetivamente moldando os desdobramentos possíveis, o que ressalta a flexibilidade e a personalização que são inerentes aos jogos. Os jogadores conseguem ter a liberdade de explorar e escolher o próprio caminho, influenciando o desfecho da história. Essas “brechas” na narrativa são oportunidades para ter uma expressão de narração, onde os jogadores podem deixar sua “marca” na história do jogo.

Entendemos que esta identificação com os personagens pode ocorrer pela narrativa, e pelo processo de construção interativa que o jogo permite realizar.

Tal construção, além da participação do jogador, depende em grande parte da concepção dos desenvolvedores, que enfrentam o desafio de criar esses universos cativantes em meio a um cenário altamente competitivo, afetado pela aceleração do entretenimento, limitações orçamentárias, poder de processamento dos consoles atuais e apelo distrativos de demais mídias para o consumidor final, gerando a necessidade de reinventar métodos de aplicar narrativas em papel basilar, não apenas como um fio condutor da experiência, mas como um guia que dá vida aos elementos visuais e interativos.

A integração sinérgica entre narrativa e design gráfico emerge como elemento crucial, onde a estética visual não apenas complementa, mas aprimora a trama, tornando-se um facilitador para a imersão do jogador.

Uma concepção bem sucedida demanda uma compreensão profunda da interação entre elementos visuais e narrativos. Tornando a sincronia entre o enredo e os recursos gráficos mais que essencial para uma experiência que transforma o visual e emocional.

À medida que a indústria de jogos digitais continua a evoluir, é crucial enfrentar os desafios contemporâneos que surgem com o crescimento exponencial desse meio de entretenimento. Como mencionado anteriormente, a preferência de muitos jogadores por experiências mais mecânicas e objetivas em detrimento da apreciação narrativa representa um dilema para designers e desenvolvedores. Este fenômeno não apenas reflete mudanças nas preferências dos consumidores, mas também está intrinsecamente ligado ao ambiente de entretenimento descartável e altamente apelativo que caracteriza a era digital.

Como evidenciado, a narrativa em jogos desempenha um papel central na imersão do jogador, e a interatividade única oferecida por este meio possibilita uma conexão mais profunda com a história. Portanto, para superar a competição por atenção em um cenário saturado de informações exige a compreensão dos meios de entretenimento que estão se destacando e o desenvolvimento de uma abordagem cuidadosa no design para garantir que as narrativas se sobressaiam e recuperem a satisfação dos jogadores de maneira significativa.

## **1.1 Justificativa**

O projeto proposto centraliza-se na análise de técnicas narrativas em jogos digitais, nos elementos de Game Design aplicados e na relação entre jogador e experiência fornecida no jogo. O interesse deste estudo vem de um cenário em que a indústria de jogos continua a crescer e evoluir, enfrentando sérios desafios que passam da escolha do jogador por experiências mecânicas em detrimento da apreciação narrativa. A mudança de foco em questão representa um dilema para desenvolvedores e, principalmente, para designers, como foi evidenciado pelo comportamento de alguns jogadores que pulam as cenas de diálogo ou ignoram o enredo.

Sobre o desenvolvimento deste estudo, é visado não somente se alinhar às demandas atuais da indústria de jogos digitais, mas também oferecer colaborações consideradas valiosas para a formação e o desenvolvimento do estudante de design gráfico, tendo a oportunidade de ter conhecimentos mais aprofundados no alinhamento entre o design visual e a narrativa, cujo aspecto é de grande importância para o êxito na criação de jogos e demais projetos com ênfase em experiência do usuário que sejam considerados envolventes. Quando fala-se sobre

as técnicas narrativas, há a chance de compreender diferentes abordagens, o que é fundamental para o início da criação de jogos que não sigam apenas o que for tendência no mercado, tendo a chance de inovação na forma que é contada as histórias interativas.

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo geral analisar métodos narrativos aplicados em jogos digitais, elementos visuais e de jogabilidade utilizados em game design e a relação dos usuários com imersão através de suas experiências apresentadas nos jogos do gênero *Metroidvania*.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Analisar as estruturas narrativas dos jogos *Hollow Knight*, *Dead Cells* e *Uncharted* a fim de compreender como as narrativas para jogos foram implementadas em diferentes jogos do gênero *Metroidvania*<sup>2</sup>.
- Analisar os estilos de direção de arte, interfaces gráficas, elementos atmosféricos e mecânicas que influenciam na construção de histórias.
- Produzir uma tradução intersemiótica em formato de vídeos sobre as construções de narrativas em jogos, visando uma explicação simplificada para entendimento amplo em suporte além do meio acadêmico.

---

<sup>2</sup> *Metroidvania* é um sub-gênero de jogos eletrônicos de ação-aventura, baseado na jogabilidade e design das séries de jogos *Metroid* e *Castlevania*, tipicamente bidimensionais e de plataforma.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Visando compreender as formas únicas de entretenimento gerados por jogos digitais, este capítulo aborda a união de elementos interativos e criativos, possibilitando o fundamental entendimento de como os jogos digitais atraem o público. Para analisar essa questão, é relevante considerar os tipos de narrativa presentes nos jogos, assim como os principais fatores que compõem o *storytelling*.

### 2.1 Tipos de narrativas

Iniciamos trazendo 4 modelos de narrativa: embutida, emergente, forçada e evocada, com base em Murray (1997), Juul (2005) e Jenkins (2004). Tais categorias serão utilizadas posteriormente para análise dos jogos do gênero *Metroidvania* selecionados como estudos de caso deste trabalho.

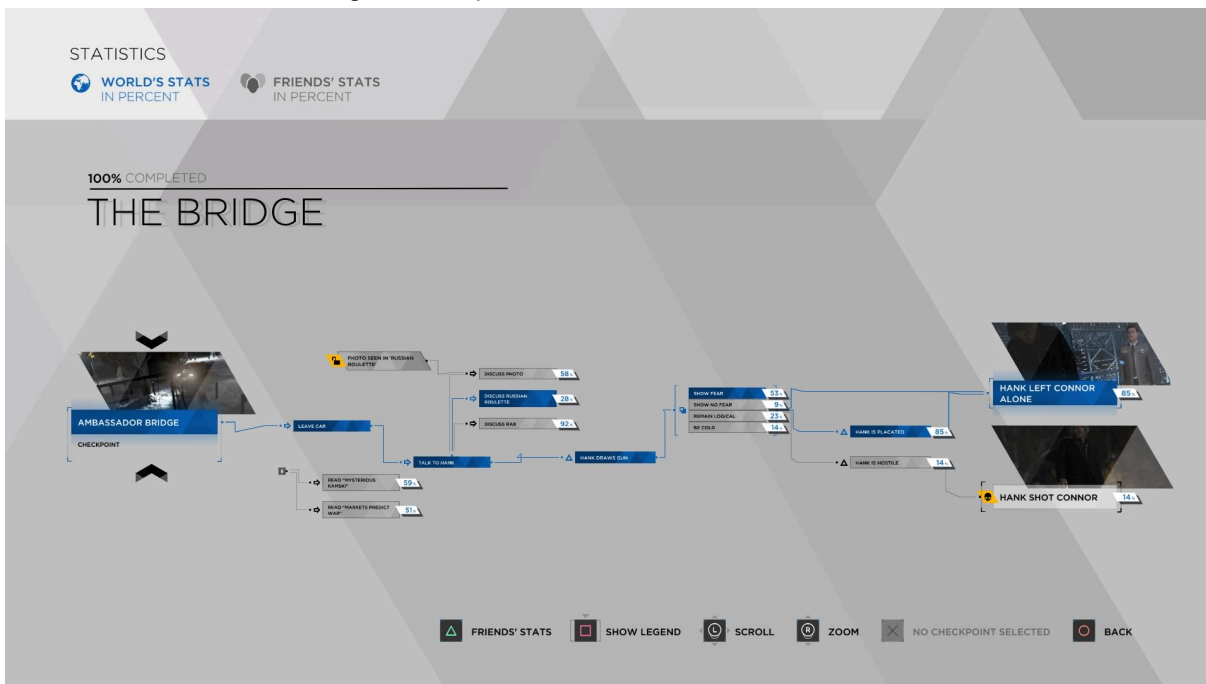
#### 2.1.1 Narrativa Embutida

Segundo Murray (1997), também chamada de Narrativa Linear, tem como característica uma história pré definida de forma orgânica em que os jogadores seguem ao decorrer do jogo. Um exemplo notável é o jogo "The Last of Us" da desenvolvedora *Naughty Dog*, que segue a jornada emocional de Joel e Ellie em um mundo pós-apocalíptico, com uma narrativa rica e cinematográfica que guia os jogadores por uma história pré-estabelecida, neste molde as escolhas do jogador se limitam a limitadas opções predeterminadas pelos roteiristas e desenvolvedores, como por exemplo uma abordagem mais direta perante aos desafios ou um ritmo cadenciado lentamente que tende a ser mais estratégico, mas em qualquer das situações carece a possibilidade de influenciar ou alterar os eventos principais do jogo, como múltiplas trilhas que levam para o mesmo objetivo, gerando situações de dissonância ludonarrativa em que *cutscenes* tiram o poder de ação do jogador e forçam o personagem a consequências inevitáveis.

Uma alternativa de aplicação desse estilo de narrativa, que possa gerar uma falsa sensação de escolha significativa, é o uso de ramificações, onde o jogo fornece opções limitadas para o jogador decidir, levando a caminhos alternativos com *cutscenes* e diálogos exclusivos para aquele conjunto de escolhas, mas ainda

restringindo aos finais pretendidos pelos autores, com pontuais mudanças sofridas pelos personagens da história, situação vista no jogo *Detroit: Become Human*, com as bifurcações de escolhas demonstradas na figura a seguir:

Figura 1: Mapa de escolhas de *Detroit: Become Human*



Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2162781882>

O autor Murray (1997) destaca a importância da narrativa embutida quando considera jogos como formas de expressão narrativa:

*“A narrativa embutida em jogos é comparável à estrutura narrativa tradicional, com início, meio e fim, proporcionando uma experiência guiada e imersiva para os jogadores.” (Murray, 1997, p. 82)*

### 2.1.2 Narrativa Emergente

A narrativa emergente surge em oposição ao formato linear, sem planejamento prévio dos desenvolvedores, mas sim a partir de ações dos jogadores. Estes criam histórias usando elementos de jogabilidade e *roleplay* com base na criatividade pessoal, o que se faz por meio de suas ações dentro de um ambiente virtual, conforme defendido pela escritora dinamarquesa Jesper Juul (2005).

De forma diferente de narrativas que são predefinidas, a emergente não é rigidamente estruturada com uma introdução, etapas transitórias e finalização.

Ela se desenvolve organicamente tendo como base as escolhas e interação dos jogadores. Usando como exemplo o jogo “The Sims” da *Electronic Arts*, os jogadores controlam personagens virtuais e simulam as decisões sobre aspectos de suas vidas, como: relacionamentos, carreiras e realizações. Cada sessão de jogo resulta em uma narrativa única e pessoal, baseadas nas combinações de opções escolhidas pelos jogadores. Ainda segundo Jesper Juul:

*“A narrativa emergente se desenvolve quando os jogadores interagem em um mundo aberto e criam suas próprias escolhas por meio de suas escolhas e ações.” (2005, p. 96)*

### 2.1.3 Narrativa Forçada

Consideradas uma intensificação do modelo embutido, são aquelas que os jogadores são direcionados de uma maneira mais restrita e intrusiva em relação da narrativa, tendo poucas ou praticamente nenhuma liberdade para fazer escolhas de nível significativo, este modelo normalmente carece de ramificações. O simulador de guerra “*Call of Duty*” publicado pela *Activision*, um jogo de tiro em primeira pessoa em que os jogadores seguem uma linha de narrativa linear e a história é cautelosamente dirigida a ponto do jogador ter pouca liberdade para tomar decisões significativas que afetariam o enredo, nesse caso apenas tendo poder de escolha sobre customizações do seu arsenal, mas não a forma de lidar com os desafios.

### 2.1.4 Narrativa Evocada

Essa narrativa, distanciando-se das anteriores que afetam diretamente a jogabilidade, refere-se à apresentação de informações sobre personagens, locais e às histórias que os jogos sugerem, mas não contam explicitamente. Em “*Dark Souls*” da *FromSoftware*, o ambiente proposto em que se passa o jogo tem forte influência de elementos históricos medievais europeus, mesclando uma abordagem gótica e fatalista, nesse meio a narrativa é fragmentada e obscura se tornando uma escolha de contar histórias mais verossímil com o ambiente trágico em que são presentes poucos personagens auxiliares (*npcs*) para dialogar com o personagem controlado

pelo jogador, assim a escolha de deixar pistas e detalhes ambientais dispersos promove que os jogadores construam suas próprias interpretações e assimilem partes da história em seu próprio ritmo, tornando-se um exemplo ideal de narrativa evocada. Este método de contar histórias tende a estimular o fortalecimento da formação de nichos compostos por consumidores das obras (*fanbases*), focadas em compartilhar suas experiências e trocar explicações. Jenkins (2004) fala sobre a narrativa forçada e como ela pode ser aplicada:

*“Essas narrativas (Evocadas) são frequentemente fragmentadas e obscuras, permitindo que os jogadores preencham as lacunas e construam suas próprias interpretações e histórias.” (Jenkins, 2004, pág 74)*

## 2.2 Direção Artística

Uma parte fundamental da experiência de imersão se dá através âmbito visual presente nos jogos, em um conjunto de composições que devem ser consideradas desde a idealização do design de personagens e cenários aplicados a disposição de cenas que regem o prosseguimento das etapas, até menus e ícones da interface que representam os status dos personagens, muitas franquias de jogos são intrinsecamente associadas por suas identidades visuais icônicas, que se repetem e aprimoram ao longo das sequências da dita franquia, gerando conceitos amplamente aceitos e adotados pelos consumidores que aumentam seu vínculo com a autoridade da marca.

Mesmo que os tipos de narrativas apresentados possam virtualmente ser aplicados em qualquer tipo de jogo, tem maior compatibilidade com determinados gêneros e estilos visuais, é comum e associar jogos do gênero plataforma com um layout de fases 2d e gráficos *pixel art* ou referências cartoonizadas, assim como se mostra quase inevitável associar jogos de tiro em primeira pessoa (*fps*<sup>3</sup>) a cenários 3ds e direção voltada ao realismo, potencializando o impacto imersivo da *gameplay*.

A desenvolvedora e publicadora Nintendo é majoritariamente conhecida por usar de visuais considerados amigáveis ao público infantil e narrativas de tom leve para famílias e jogadores casuais, em outro exemplo, a subsidiária Mojang tem no

---

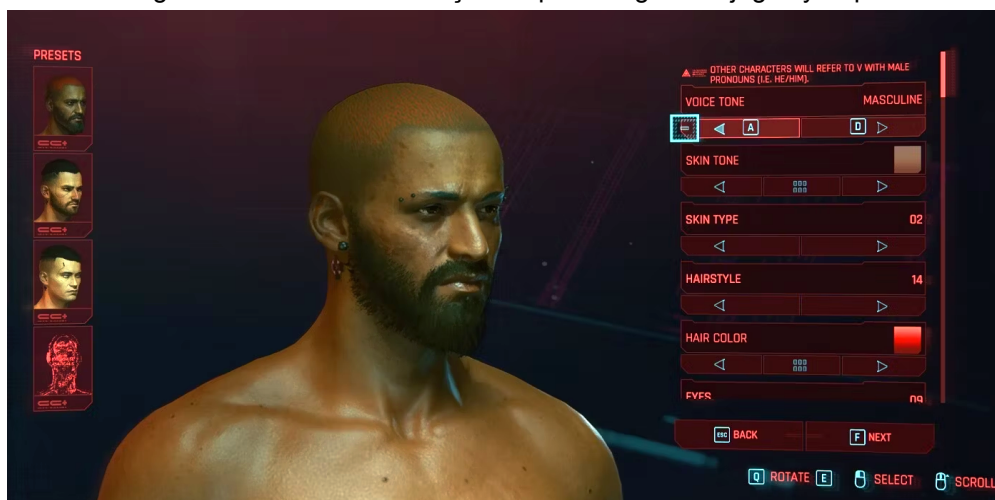
<sup>3</sup> First Person Shooter: refere-se a visão de câmera e principal mecânica (jogabilidade com armas de fogo), geralmente associados a cenários de guerra moderna ou futuristas.

seu icônico jogo do gênero sandbox Minecraft associado uma parte da ampla recepção aos gráficos simples em texturas 24 bits no cenário tridimensional, que estimula os jogadores a ativamente explorarem e construírem parte da paisagem dos mapas gerados *proceduralmente*.

A representação visual de personagens e cenários enriquece as opções de se contar histórias, uma vez que além de suas vozes e textos, é também possível mostrar uma miríade de informações a respeito dos *npcs* e do mundo ao redor com suas vestimentas, expressões faciais, paleta de cores, e estilização dos objetos apresentados para uso do jogador ou mera decoração não interativa. É possível fazer a analogia do salto de complexidade da descrição de uma cena em livro, para um desenho oficial proposto pelo autor, mostrando inclusive detalhes que não seriam convenientes de serem explicitamente escritos sem revelar uma futura reviravolta de enredo, mas ao serem mostrados como detalhes pouco abordados, tornam-se um novo chamariz de atenção para o jogador, interessado em presenciar o desenvolvimento do percurso de jogabilidade.

Entre as possibilidades de estilos de câmera, visões isométricas, em primeira ou terceira pessoa, efeitos de sombreamento (*shaders*) e visuais alternativos desbloqueáveis de itens, uma mecânica estética de jogo se destaca em proporcionar envolvimento do usuário com o universo do jogo, sendo a criação e customização do(s) personagem(s) protagonista(s), ver figura 2, dado a escolha de uma série de ajustes de fisionomia e opções de acessórios.

Figura 2: tela de customização de personagem do jogo cyberpunk 2077



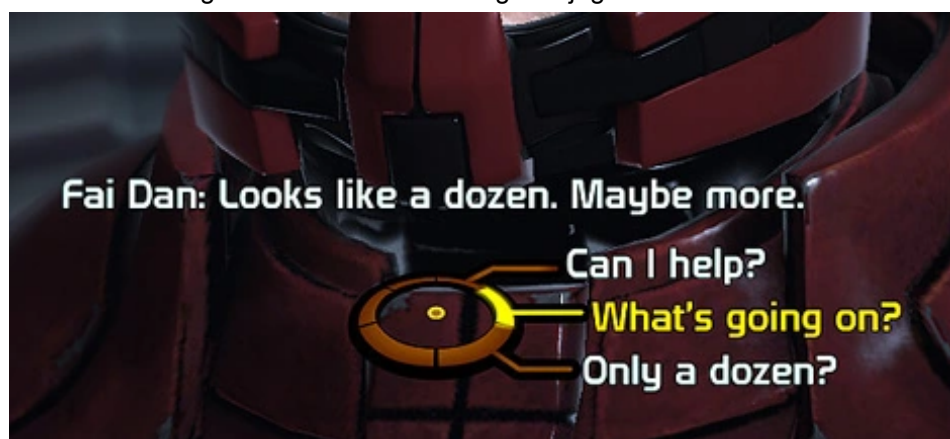
fonte: captura realizada pelo autor durante gameplay

Assim permitindo ao jogador se inserir ao criar uma representação de si próprio ou um personagem com o qual se identifique, deixando suas ações e escolhas mais atreladas ao sentimento de pertencimento e relevância no desenvolvimento da história, sendo um elemento comum em jogos dos gêneros RPG<sup>4</sup> e Sobrevivência de mundo aberto.

### 2.3 Sobre a apreciação da narrativa:

Falar sobre a apreciação em jogos digitais se mostra um aspecto complexo e multifacetado. Uma vez que a participação dos jogadores na história se diferencia das narrativas em outras mídias, como cinema ou literatura. Autores como Murray (1997) argumentam que a narrativa nos jogos proporciona um senso de agência, com as escolhas e ações do jogador afetando diretamente o desenvolvimento da história. Ele destaca a capacidade única dos jogos de criar narrativas interativas onde os jogadores podem moldar o desenrolar da história através de suas próprias decisões. Jogos como "*Mass Effect*" exemplificam esta abordagem, onde as interações do protagonista se fazem através de escolhas em uma interface circular de seleção de diálogo, uma estilização de menu de opções, como demonstrado na figura 3, influenciando o resultado da interação.

Figura 3: Interface de diálogo do jogo mass effect 2



fonte: [https://masseffect.fandom.com/wiki/Dialogue?file=Conversation\\_Wheel\\_Pic.png](https://masseffect.fandom.com/wiki/Dialogue?file=Conversation_Wheel_Pic.png)

Os avanços na tecnologia gráfica desempenham um papel importante na apreciação das narrativas dos jogos. Gráficos de alta qualidade aprofundam a

<sup>4</sup> Role Playing Game: jogo de interpretação de papel, originário de jogos de estratégia em tabuleiro, também existentes em versões digitais. ex: Dungeons & Dragons.

imersão do jogador e fortalecem a conexão emocional com os personagens e o mundo do jogo. Isto é especialmente evidente em jogos como "The Last of Us", onde a atenção aos detalhes visuais ajuda a aumentar a intensidade da experiência narrativa, fator que se manteve presente na adaptação *live action* e foi fonte de elogios por parte dos espectadores, na série de 2023 da emissora HBO.

Além disso, o fenômeno dos Influenciadores digitais desempenham um papel importante na divulgação e percepção de opiniões sobre os jogos. Muitos deles produzem *gameplays* para mostrar sua experiência em determinado jogo e esses vídeos permitem que os espectadores acompanhem a narrativa e a jogabilidade da obra a partir de uma perspectiva de terceiros, remetendo a uma modernização da experiência passiva presente nas mídias televisivas clássicas.

Figuras públicas relevantes como os *Youtubers* costumam trazer suas personalidades e comentários únicos para o jogo, o que pode criar uma experiência mais envolvente para os espectadores, ao elogiar ou criticar a experiência relacionada ao desempenho, *bugs*, roteiro, dublagem e direção artística. Isto muitas vezes desperta o interesse do público e aumenta o desejo de consumir o *game* exibido, contribuindo assim para a popularidade, vendas e o impacto social do jogo.

### 2.3.1 O discurso da narrativa

Levando em consideração que para o desenvolvimento da narrativa na história de jogos se faz necessário a presença de elementos de continuidade, entre eles o aspecto visual, em que o design gráfico desempenha um papel importante na experiência do jogador. Entretanto, é perceptível certa falta de interesse de alguns jogadores em perceber a qualidade gráfica e a profundidade narrativa, mesmo com o esforço dos desenvolvedores. Nesse contexto, a abordagem de jogos do estilo *Metroidvania* oferece uma perspectiva única, tendo como exemplo emblemático desse gênero o título de "*Castlevania: Symphony of the Night*".

Para melhor compreensão dessa relação entre jogador e narrativa visual em jogos, é importante ter o estudo sobre o discurso da narrativa e a sua influência na percepção do público. Como base desta discussão, Umberto Eco (1968) aborda a semiótica na narrativa e sobre sua importância, argumentando que as imagens por si apenas são signos e a interpretação desses ditos signos é de extrema importância para a compreensão de uma história. Colocando no contexto dos jogos, isso

implicaria que elementos visuais como formas, cores e composição, desempenham um papel relevante na transmissão da narrativa ao jogador.

O autor também explora a ideia de “abertura interpretativa”, sugerindo que as imagens proporcionam um espaço para que os espectadores (ou, neste caso, os jogadores) tragam suas próprias interpretações. Isto pode ser relevante dada a possível falta de interesse pela história, sugerindo que os jogadores podem não se sentir suficientemente representados e envolvidos para contribuir ativamente com suas próprias interpretações.

Outro autor renomado é Scott McCloud (1993), que enfatizou a interatividade como forma única de narrativa visual nos quadrinhos, destacando a participação ativa do leitor na construção da história. A interatividade visual desempenha um papel importante na tradução desse conceito para o design de jogos. A falta de interesse pode ser causada por uma desconexão entre o jogador e a narrativa visual, indicando a necessidade de uma estratégia que permita aos jogadores influenciar ativamente a história através das suas ações no jogo.

Ao combinar essas abordagens, os designers e desenvolvedores de jogos no estilo *Metroidvania* têm o desafio de criar um espaço visual que transcenda a estética superficial e convide os jogadores a interagir ativamente com a narrativa. A procura pela excelência passa pela criação de experiências imersivas, personalizadas e, acima de tudo, memoráveis. Ao considerar cuidadosamente os elementos semióticos e interativos, os designers podem criar experiências memoráveis para os jogadores que não apenas capturam a atenção, mas também promovem um envolvimento profundo.

## **2.4 Apreço e engajamento variáveis ao nível de investimento**

Como um fator determinante original, a evolução tecnológica influenciou a tendência e popularidade dos jogos digitais ao longo das gerações de consoles, inicialmente por limitações de *hardware* em poder de processamento, como o Atari 2600 possuindo apenas 128 *bytes* de memória ram e capacidade máxima de 4kb para jogos (ROM), e sua sucessão de duas décadas posteriores, em 1994, onde a desenvolvedora Rare utilizou técnicas de renderização 3d para adaptação similar a roscopia em sprites 2d no jogo *Donkey Kong Country* para Super Nintendo, recorte histórico abordado no artigo *A História da Activision* (Gularte, 2018), enquanto no

meio contemporâneo, onde a maioria dos jogos de alto investimento utilizam de visuais 3d realistas carregados de efeitos de iluminação e textura adaptativas aos eventos do ambiente (*Raytracing*).

Visualiza-se o uso da criatividade e engenhosidade dos desenvolvedores como forma de contornar as limitações físicas de sistema e renovar o potencial das gerações de consoles intermediários, situação não mais necessária na indústria de mercado elitizado (AAA), mas ainda muito presente no meio *dev indie*, considerado um diferencial atrativo de carisma e esmero para os consumidores, em um cenário análogo a produtos artesanais em competição a saturação da produção em massa e uso de “franquias” replicando moldes corporativos em jogos.

O objeto de estudo, *Metroidvanias*, são frutos de um período em que os mapas e fases eram pensados em telas isoladas, em um cenário dominado por *sidescrollers*<sup>5</sup> 2d sem movimentação de retroceder, em que o jogador somente revisitar uma parte do mapa ao falhar e tentar novamente aquele percurso. Quebrando essa dinâmica, surgem mapas gigantesco interconectados e sem necessidade de exploração linear, com coletáveis opcionais impactando a inovação de gameplay e imersão, sendo originalmente uma estratégia de controlar limitações, tornou-se um gênero de jogos com décadas de evolução que mantém a essência dos títulos originais, adotado vigorosamente pelo público indie.

#### 2.4.1 O destaque do mercado indie

O cenário indie pode ser dividido em dois grupos de produtores, os informais, focados no desenvolvimento de *hack roms* (modificações de jogos originais com novas fases e gráficos) e fangames (criações de jogos alternativos baseados em franquias maiores, podendo ou não pertencer ao mesmo gênero da inspiração), ambos sem fins lucrativos, e o grupo de desenvolvedores autorais, que produzem títulos originais com custo acessível e publicados por estúdios próprios.

Outro modelo de jogo popular no meio indie, que aposta na nostalgia, são os *demakes* (conceitualmente opostos de *remakes*), que simulam jogos sendo portados para *consoles* antigos e com limitações de *hardware* intencionais, explorando o que poderiam ter sido de franquias modernas se fossem lançadas a décadas atrás.

---

<sup>5</sup> Jogos com navegação unilateral, usualmente horizontal da esquerda para a direita, ou em casos mais incomuns, vertical, do eixo superior ao inferior.

Considerando estas restrições que resultaram na estética e jogabilidade dos jogos retrô, hoje nota-se um movimento de retorno, de procura e valorização de jogos com essas características. Tal movimento se dá muito pelo fator nostalgia de jogadores experientes e apresentando uma “inovação retrô” a jogadores modernos que se vêem saturados de jogos de mundo aberto com fórmulas repetitivas que apelam majoritariamente ao visual e jogabilidade ordinária, o mercado indie apresenta propostas de jogos ousados (que não seriam considerados por investidores conservadores), e visibilidade a causas autênticas sem equipes hiper-formais de marketing que tratam tendências populares como meros recursos comerciais. Como é possível ver na imagem abaixo, muitas vezes jogos mais simples, de estética "retrô" mostram-se com um sucesso comercial muito maior do que jogos milionários, de grandes estúdios.

Figura 4: Comparativo de jogadores simultâneos entre um game indie e um game triple AAA



Fonte: <https://steamdb.info/charts/?compare=413150.1151340>

### 3 METODOLOGIA

#### 3.1 Método estudo de caso e sua motivação

Usando uma abordagem descritiva qualitativa, o método de estudo de caso promove uma análise com potencial de aprofundamento acerca de uma amostra delimitada de dados relevantes, usualmente observando e descrevendo fenômenos e sua relação com um ambiente específico, para analisar evidências teóricas através de diferentes perspectivas, no caso deste projeto a seleção de três jogos: *Hollow Knight*, *Dead Cells* e *Unsighted*, que compartilham características universais por pertencerem ao mesmo subgênero, mas também possuem oportunidades de aproveitamento singulares dentro das categorias de análise: Direção visual/artística, Mecânicas e Jogabilidade em função da narrativa, e Imersão percebida pelo jogador.

As etapas do desenvolvimento deste trabalho são: 1) identificação e detalhamento das características principais das narrativas em mídias interativas;

2) seleção e análise de jogos sobre a ótica de sua experiência de imersão e jogabilidade dentro do gênero metroidvania, incluindo o consumo de conteúdos de *review* e a própria experiência do autor ao experimentar os jogos;

3) desenvolvimento e aplicação de dois vídeos sobre: a) Introdução a narrativas e detalhamento da estrutura evocada em jogos, b) Exploração na construção de cenários e design de personagens como meio significativo para a história, c) Estudo de experiência prática sobre como mecânicas dos jogos podem ser usadas para construir parte vital da narrativa em uma abordagem ramificada.

#### 3.2 Definição do meio de estudo: Metroidvanias

Os jogos selecionados são um recorte do gênero metroidvania, devido à diversidade em suas abordagens narrativas e visuais ainda presentes no mesmo escopo de um gênero, utilizando-se da presença de similaridades que promovem a consistência, evitando descaracterização do estudo, e oferecendo um campo de análise rico em comparativos. Essa seleção permite a identificação e abordagem de métodos de *storytelling*, utilização de mecânicas de jogabilidade e direção de arte aplicados em diferentes contextos do gênero, agregando profundidade à análise.

Metroidvania se classifica como um subgênero de jogos eletrônicos, usualmente derivados dos elementos ação e aventura, a nomenclatura se dá pela aglutinação dos títulos Metroid, lançado em 1987 para o console NES (*Nintendo Entertainment System*) e de Castlevania, lançado em 1986 para o *Famicom Disk System*, representados a seguir, sendo esses considerados pioneiros do subgênero, que ainda recebem continuações em jogos e adaptações multimídia (como séries em serviços de streaming), e também tendo posse de mecânicas e conceitos de design que são inspirações replicadas para as demais produções do gênero nas gerações futuras, estas sendo ainda aplicadas com adaptações e aprimoramentos até as produções contemporâneas de jogos do mesmo estilo.

As expressões mais populares e abundantes de metroidvania são definidas por gráficos bidimensionais com cenários de plataformas e visualização *sidescrolling*<sup>6</sup>, em um grande mapa interconectado, com múltiplas opções de acesso a salas ou regiões específicas, mas espaçadas por obstáculos que somente podem ser ultrapassados após o jogador adquirir novas habilidades/recursos para o personagem, esse processo levando a necessidade de explorar mais áreas secundárias do mapa, motivando uma movimentação não linear pelo percurso do jogo. Os aprimoramentos adquiridos na exploração do mapa também promovem a facilitação no combate contra inimigos e novas formas de se resolver *puzzles*, integrando o fortalecimento do personagem com o desenvolvimento da história e oportunidades de descobertas de áreas secretas através de *backtracking*<sup>7</sup>.

Figura 5: Captura dos jogos fundadores do gênero, Metroid e Castlevania



fonte: <https://escolabrasileiradegames.com.br/blog/aprenda-como-criar-jogos-do-genero-metroidvania>

<sup>6</sup> Rolamento lateral, representado pela movimentação da câmera pelo cenário usualmente horizontal.

<sup>7</sup> Re-exploração de uma área já visitada, visando utilizar melhorias recentemente adquiridas para superar obstáculos e adquirir espólios que não eram acessíveis anteriormente.

### 3.3 Seleção dos jogos a serem abordados

#### 3.3.1 Hollow Knight

Considerado um clássico moderno por inúmeros jogadores, produtores de jogos e críticos do meio, *Hollow Knight* (figura 6) é um jogo *indie* desenvolvido e publicado pela *Team Cherry*, em 2017, para Windows, MacOs e Linux, e posteriormente em 2018 portado para *Nintendo Switch*, *Playstation 4* e *Xbox one*, tendo seu desenvolvimento originalmente suportado por um modelo de financiamento coletivo realizado através da plataforma *Kickstarter*, que devido ao seu sucesso, possibilitou atualizações com expansões gratuitas.

O jogo se passa em um cenário fantasioso fictício onde a maioria dos personagens são insetos de visual selvagem mas antropomórficos, o protagonista não possui expressões de personalidade marcantes ou aparência complexa, fortalecendo seu papel na trama de ser apenas mais um receptáculo falho, possuindo uma direção de arte sombria e trilha sonora que contribui a sensação de estranheza ao explorar um mundo subterrâneo desconhecido, que transita entre a selvageria de terras inóspitas e ruínas de um reino decadente com habitantes afetados por uma infecção alucinógena de fontes sobrenaturais causadas pelo principal antagonista do jogo, nomeado de A Radiância.

Sua jogabilidade compartilha dos arquétipos principais do gênero, como mecânicas de pulo duplo, investidas aéreas, escalada de parede, aprimoramento de vida máxima, melhoria de dano da arma utilizada, além de sistemas particulares como magias de ataque e equipamentos de amuletos, estes que são encontrados em sua maioria como recompensa ao explorar áreas opcionais do mapa, que concedem vantagens e modificam os status do personagem e algumas mecânicas de movimentação.

Figura 6: Cena de gameplay com combate de Hollow Knight



fonte: [https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight/](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/)

### 3.3.2 Dead Cells

Desenvolvido e publicado pela Motion Twin, em 2018 para as plataformas Windows, MacOS, Linux, Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One, o jogo utiliza de combates acelerados de um jogador, cenários gerados proceduralmente, e sistema de morte permanente, considerado incomum no meio metroidvania, mas padrão em roguelikes.

Ultrapassando o conceito de apenas um jogo de plataforma metroidvania, Dead Cells (figura 7) mescla sua essência com mecânicas do subgênero roguelike, em que sua jogabilidade é definida por sessões de jogo, também chamadas de “runs”, em que derrotas resultam na perda da maioria das habilidades e recursos, forçando a retornar para o local inicial e refazer o caminho até o objetivo final do jogo, com pontuais aprimoramentos permanentes que se mantêm entre as sessões, fornecendo fortalecimentos, atalhos para as tentativas seguintes e desbloqueando novas áreas que antes não eram acessíveis, sendo esse o maior elemento comum entre todos os metroidvanias.

O jogo se passa em uma ilha com função de mega-masmorra, populada majoritariamente por inimigos mortos-vivos e falhas em experimentos científicos de mutação, com ambientes intencionalmente claustrofóbicos e labirínticos, as fases se dividem em rotas opcionais que são incentivadas a se percorrer com premiações de

conquistas para o perfil do usuário e desbloqueio de novos equipamentos de combate e aparências alternativas para o protagonista, aumentando o tempo útil potencial de gameplay e gerando estilos diferentes de jogar, como a competição entre finalizar o jogo mais rapidamente dentro de um conjunto de regras pré estabelecidas pela comunidade (*speedrun*), seus gráficos em pixel art junto da trilha sonora agitada e cores saturadas transmitem a aura caótica que o ambiente impera sob seus prisioneiros, estimulando também o ritmo frenético de exploração e estilo de luta por parte do jogador.

Figura 7: Cena de gameplay da fase inicial de Dead Cells



fonte: [https://store.steampowered.com/app/588650/Dead\\_Cells/](https://store.steampowered.com/app/588650/Dead_Cells/)

### 3.3.3 Unsighted

Também considerado um título indie, foi desenvolvido pelo Studio Pixel Punk e publicado pela editora Humble Games em 2021, para as plataformas Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One e Xbox series S/X, também estilizado com gráficos pixel art 16 bits, *Unsighted* faz uso de uma visão isométrica em um cenário “2.5d”, trazendo uma nova dimensão de profundidade como diferencial dos demais metroidvanias sidescroller.

O jogo se passa no cenário futurista distópico de Arcadia, onde a maioria dos personagens são máquinas complexas, muitas vezes sencientes e antropomórficas, o ambiente mescla ruínas tecnológicas de uma civilização de androids que se

separou da humanidade em uma atmosfera que mostra a natureza tomando de volta seu lugar de posse original e invadindo ambientes que uma hora foram considerados altamente industriais e mecanizados.

Além das mecânicas de diferentes opções de estilos de combate e exploração de puzzles em um aspecto semi tridimensional, a experiência diferencial do jogo se dá pela mescla de mecânica e narrativa sob a temática do tempo, onde todos personagens principais, incluindo a protagonista tem uma bateria se esgotando em contagem de tempo real, forçando uma exploração dedicada para buscar itens que expandem esse tempo restante, mas mantendo a ideia da efemeridade de todos os seres presentes naquele cenário, dando ao jogador a responsabilidade e escolha de decidir quais *npcs* serão presenteados com cargas de bateria e quais serão perdidos permanentemente durante aquela sessão de jogo, assim sendo recompensado com itens e diálogos daqueles personagens salvos, mas também tendo perdas significativas dos que não puderam continuar existindo funcionais, tornando a jornada mais desafiadora, e única para cada um.

Figura 8: Cena de gameplay com exploração de Unsighted



fonte: <https://store.steampowered.com/app/1062110/UNSIGHTED/>

## **4 ANÁLISE DOS JOGOS A PARTIR DE SEUS ELEMENTOS**

Neste capítulo faremos a análise dos casos a partir de categorias escolhidas a fim de dar suporte ao entendimento da tipologia de narrativa escolhida em cada jogo selecionado. As categorias escolhidas são: 1) O design gráfico em função da narrativa; 2) As mecânicas e a jogabilidade em função da narrativa; e 3) Efeitos e influências absorvidos pelo usuário. Com base nestas estratégias de análise foi possível identificar informações importantes que deram subsídio a criação do da produção audiovisual que apresentaremos ao final do trabalho.

### **4.1 O design gráfico em função da narrativa.**

A representação visual em uma mídia interativa não limita-se ao subjetivo conceito de belo, ou meramente em fornecer uma interface funcional para o usuário, ela desempenha um papel ao contar parte da história no campo subjetivo e em primeiro plano simultaneamente, além de determinar o clima idealizado para aquela experiência, gerando sessões ricas em imersão, possibilitando até mais do que poderia ser adquirido em mídias tradicionais durante uma leitura de livro não ilustrado ou ao escutar um áudio-drama, fornecendo suporte que torna a absorção mais efetiva que apenas tendo a “visão” imaginativa das cenas.

#### **4.1.1 A arte de Hollow Knight**

Em Hollow Knight, a primeira obra abordada, a representação artística se destaca dos demais metroidvânias usualmente pixelados, ao adotar um traço desenhado digitalmente, recebendo uma originalidade manual de seus criadores. Este visual cartunesco soturno possui uma beleza decadente que se constrói em três camadas: primeiro plano (com pontuais detalhes desfocados), plano médio (onde o jogo acontece) e plano de fundo (background), tendo contornos e brilhos de maior contraste no plano médio evitando misturas com os demais, enquanto o ambiente ao fundo tem uma iluminação reduzida mas ainda visível ao representar o cenário em que o jogador está, além de demonstrar obstáculos e inimigos antes de aparecerem no plano médio, dando dicas de preparação e alimentando a imersão.

Os planos de fundo também se empilham em camadas para criar uma sensação de tridimensionalidade com o efeito *parallax*<sup>8</sup>, por exemplo: a imagem de um castelo, com uma camada de neblina a frente e uma outra camada de detritos, que conforme o jogador atravessa os ambientes, essas diferentes camadas de fundo se movem em cadências desiguais, mexendo com a aparência da perspectiva.

A paleta de cores de *Hollow Knight* contrasta de forma notável entre si, no geral, os ambientes são escuros, com as cores mais claras focadas em cenas que precisam se destacar. O branco é uma cor usada com parcimônia, reservada para NPCs, o protagonista e alguns inimigos, para que eles contrastem com os tons de roxo, azul escuro e cinza dos ambientes, o preto sólido é reservado para os aspectos temáticos da área *Abismo* do jogo, além de ser usado em elementos do primeiro plano, o jogo também possui ambientes com iluminação em tons de rosa ou verde com baixa saturação que reforçam a temática onírica destes locais, como demonstrado na figura seguinte.

Figura 9: Imagens dos cenários: “Cânion da Névoa” e “Caminho Verde” de *Hollow Knight*



fonte: [https://hollowknight.fandom.com/wiki/Category:Areas\\_\(Hollow\\_Knight\)](https://hollowknight.fandom.com/wiki/Category:Areas_(Hollow_Knight))

#### 4.1.2 A arte de *Dead Cells*

Distanciando-se do jogo anterior, *Dead Cells* homenageia as obras clássicas do meio indie e dos próprios metroidvânias originais, ao adotar uma direção de arte baseada em pixels bidimensionais para o cenário, personagens e equipamentos, mas mantendo o frescor da ação e modernidade utilizando de vários elementos

<sup>8</sup> Técnica utilizada na animação 2D com o uso de camadas em profundidades diferentes que se movimentam em diferentes velocidades, gerando a ilusão de maior espacialidade.

luminosos durante o combate que ocorre em majoritária parte do jogo, enquanto o deslocamento e exploração entre breves áreas sem inimigos possuem uma aparência com mais sutileza que insinua um momento de respiro e preparação para o retorno da adrenalina ao fim dessas zonas de transição.

Os cenários são variados com diversas propostas irrealistas que cabem ao universo fantasioso proposto, desde corredores labirínticos de uma prisão, mausoléus e esgotos tóxicos, passando por densas áreas florestais fúngicas, até um nobre castelo ainda cheio de inimigos ou uma adega com elementos de laboratório de ficção científica, todos esses com suas singulares paletas de cores hiper saturadas, mantendo a fidelidade de estilo surreal dentre as fases.

O protagonista apesar de também não ter um rosto humanoide definido, é considerado um dos personagens mais carismáticos da obra, por possuir fortes expressões em linguagem corporal ao reagir a elementos investigados do cenário, unindo “balões de fala” que representam seus comentários e pensamentos irônicos, ao próprio movimento de procurar ativamente nas salas (com um comportamento considerado vândalo) e expressa contentamento ou frustração com gestos obscenos de acordo com o resultado de adquirir recursos. O jogo aposta em um tom cômico e exagerado para muitas cenas, apesar de possuir uma densa história descoberta através da leitura de arquivos pontualmente espalhados pelas fases.

Os elementos mais memoráveis para a maioria dos jogadores são ligados ao brilho de pilhar tesouros e as explosões de partículas viscerais ao se derrotar inimigos, alimentando um ciclo acelerado em continuar uma sequência de abates sem sofrer dano, e por essa mesma sensação de “habilidade imparável”, quando ela é quebrada, ao encararem a derrota, os jogadores não contemplam aquilo como uma lamentável injustiça e desbalanceamento do jogo, mas sim como um desafio pessoal de superar seu desempenho anterior e a promessa de interna em ter êxito para finalizar a próxima tentativa(run) com uma vitória.

#### 4.1.3 A arte de Unseen

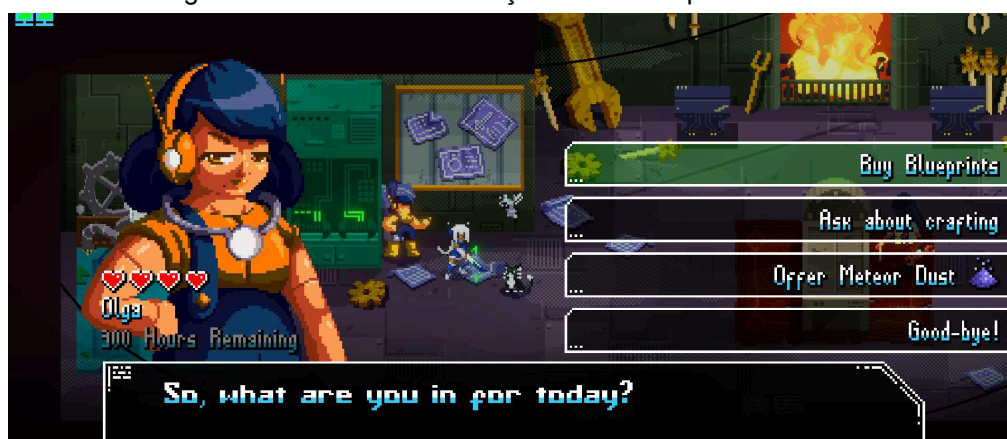
Ainda que também pertença ao padrão gráfico de pixel arts, o game flerta com tridimensionalidade, usando uma visão de gameplay denominada 2.5d, em percepções isométricas, com momentos em que obstáculos e plataformas são posicionadas à frente da protagonista ou dos inimigos, tendo sua visão limitada a

uma silhueta para localizar-se, libertando-se da movimentação bidimensional com foco na horizontalidade apresentada nos jogos anteriores, no caso de Unsighted, a profundidade dos cenários é na maioria das vezes alcançável e interativa.

O mundo se baseia em uma ficção especulativa, dominada majoritariamente por cenários tecnológicos abandonados, entre construções urbanas, minas, templos e fábricas laboratoriais, onde a presença de adversários que em dado momento da história seriam habitantes e frequentadores sencientes dos locais, dão lugar a versões sem consciência e agressivas, ditando o tom de ameaça onde se o jogador não for rápido o suficiente para concluir seus objetivos, poderá se tornar mais uma das máquinas defeituosas vagantes. O mapa ainda inclui zonas seguras com sobreviventes, com tonalidades mais vivas e amigáveis em comparação ao ambiente tétrico das zonas de combate.

Considerando que parte significativa da história seja a mecânica de interação com os npcs em zonas seguras, é notável a atenção ao design dos personagens, entre androides tendo interfaces de diálogo únicas, possuindo uma pluralidade de características desde idades, personalidades e tipos de corpos, até representativas para grupos sociais minoritários (grupos étnicos, PcDs<sup>9</sup>, lgbtqia+<sup>10</sup>,...), promovendo uma positiva mensagem de inclusão aos jogadores.

Figura 10: Interface de interação com uma npc comerciante



Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2622779576>

<sup>9</sup> PcDs refere-se a Pessoas com Deficiências

<sup>10</sup> Refere-se a minorias de sexualidade e gênero (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Trans, Intersexos...)

## 4.2 As mecânicas e a jogabilidade em função da narrativa.

Apesar das possibilidades artísticas de nível magistral no âmbito visual em impactar experiências visuais e auditivas, isso ainda pode se mostrar insuficiente em transmitir uma história envolvente, em certas situações assistir algo fabuloso, mas não poder interagir resulta em uma frustração e desconexão para aquela vivência, é nesse âmbito que designers focam na experiência de usuário, seja por meio físico, ao tornar o *input* de comandos (controle de videogames) responsivo sensorialmente (como a vibração ao receber dano), ou projetado para tornar a experiência mais verossímil, como o formato de um instrumento para um jogo rítmico.

Outra forma mais pertinente relacionada ao tema deste projeto é influenciar a responsividade, experiência e conseqüentemente história através de sistemas internos, que compreendem as regras e funcionalidades intrínsecas ao jogo, sendo capazes de moldar a evolução dos personagens. Através da implementação de sistemas de limitações e aprimoramentos, permitindo aos desenvolvedores a criação de uma experiência interativa que se adapta dinamicamente às ações do jogador, como protagonista controlador, proporcionando assim uma narrativa mais personalizada e envolvente.

### 4.2.1 As mecânicas e a jogabilidade em Hollow Knight.

O mais contido dentre os títulos apresentados no aspecto jogabilidade, a movimentação, sistemas de combate, economia e interação de hollow knight é considerada simples, não inovadora, mas responsável por grande parte do seu sucesso pelo nível de precisão e polimento, além da sua competente aplicação de “*flavor*”<sup>11</sup>, uma vez que os poderes adquiridos pelo protagonista são cadenciados entre as novas áreas descobertas, e funcionam com base nos elementos Alma e Sombra, questões muito relevantes para a história, com chefes exclusivos voltados a essa temática, que fornecem aprimoramentos ao serem superados, desencadeando mudanças no mapa global do jogo e em sub cenários isolados.

Amuletos também são outra mecânica marcante da obra, com limitados *slots* de encaixe e efeitos de sobrecarga, sendo adquiridos por exploração e alguns exclusivos de compras com npcs, tendo utilidades específicas para combate,

---

<sup>11</sup> Representa elementos que reforçam a atmosfera da obra, como por exemplo descrições de itens.

exploração ou customização de poderes, entre eles a “Bússola Caprichosa” que marca o portador no mapa (função básica em jogos do gênero, mas opcional aqui), até o “Coração Vazio” que modifica o comportamento de determinados inimigos em relação ao portador, e desbloqueia um novo final para o jogo.

#### 4.2.2 As mecânicas e a jogabilidade em Dead Cells.

Enquanto mantém elementos de metroidvania como desbloqueio de itens permanentes e incentivo a exploração dos mapas, Dead Cells se funde ao modelo *rogue-lite*, apostando na efemeridade do personagem protagonista e dos inimigos, criando uma experiência ímpar, em que cada partida consiste na construção de *builds* diferentes, usando de mecânicas de RNG para conduzir seus conteúdos: entre conjuntos de habilidades, armas e aprimoramentos de percentuais (redução de dano recebido, efeitos causados aos inimigos, porcentagem de ouro coletável), mas ainda levando a habilidade do jogador em combate e ao navegar plataformas como a forma principal de proporcionar imersão e divertimento.

Com a geração procedural das plataformas, posicionamento de inimigos, perigos ambientais e variações de caminhos se experiencia uma narrativa bifurcada em ritmo acelerado e com cativante fator *replay*, onde as primeiras partidas se focam em desbloquear novos itens e caminhos, apresentando conteúdos novos de forma linear, mas após isso, as combinações são elevadas a níveis exponenciais, possibilitando que em duas partidas consecutivas: todas as armas, armadilhas e magias utilizadas, além dos sub mapas percorridos sejam inteiramente diferentes, com apenas os chefes principais sendo uma repetição obrigatória usada pelo jogo.

Figura 11: Diagrama de parte do mapa global, áreas do jogo e suas conexões.



Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2709897017>

#### 4.2.3 As mecânicas e a jogabilidade em Unsighted.

Unsighted tem sistemas de combate corpo a corpo, a distância com armas de fogo e acessórios ativáveis (equivalente as magias dos títulos anteriores), além da exploração isométrica de áreas amplas sem ordem de completude específica, com atalhos desbloqueáveis, desafios de escalada e parkour entre obstáculos e objetivos secretos/opcionais, mas seu destaque diferencial se dá por mecânicas de coleta e criação/aprimoramento de itens, tornando o jogador não apenas um desbravador em busca de espólio, mas também concedendo domínio sobre qual conjunto de equipamentos construir e utilizar, que podem ser alterados em quase qualquer momento do jogo, dando novas opções mais eficientes para superar desafios.

Ainda outra mecânica marcante para narrativa, se mostra na contagem de tempo de vida dos npcs (e da protagonista), que por serem máquinas em um cenário abandonado, tem suas baterias em esgotamento iminente, cabendo ao player decidir a quem presenteará com tempo de vida extra (através de itens de carga encontrados de forma escassa pelo jogo), assim também fortalecendo sua relação de amizade com os npcs, que aprofundam suas histórias pessoais e do universo.

### 4.3 Efeitos e influências absorvidos pelo usuário

Em primeiro momento, sintetizar uma amálgama sensorial das experiências dos jogadores em simplificações como: “jogo profundamente marcante” ou “viciante e divertido apesar da simplicidade”, aparentam insuficientes para esse estudo, isso ocorre principalmente pela forma em que o público consumidor interpreta a própria experiência e comunica a mesma em grupos sociais com outros de interesse semelhante (entre outros jogadores e desenvolvedores), a casualidade ao debater quanto tempo foi dedicado a um jogo ou quais partes mais marcantes é notavelmente diferente entre indivíduos casuais e aqueles com maiores graus de conhecimento técnico sobre elementos estéticos, mecânicos e narrativos dos games. Um espectro minoritário possui compromisso em processar experiências de entretenimento com camadas, enquanto a maior parcela do mercado se satisfaz com jogos como um divertimento momentâneo.

Ainda que grande parte do público de jogadores não expresse conhecimento sobre a direção visual, construção de diálogos e nuances de reações dos controles, esses fatores são absorvidos inconscientemente ou mesmo ativamente mas de forma desatenta em uma forma de afeto sutil, as formas práticas de se perceber a absorção se dá por atividades fora da plataforma inicial: uma vez que jogadores passem a ouvir a trilha sonora dos seus jogos favoritos em ambientes cotidianos, ao produzir fanarts empregando o estilo gráfico da obra e o design de seus personagens, citar frases marcantes dos npcs em interações de círculos de amigos, produzir e compartilhar memes sob o contexto dos jogos e tradições criadas pelas comunidades de jogadores.

### 4.4 Aplicações seguintes

Com base nos elementos analisados, a produção intersemiótica visa replicar o formato de vídeos informais, popularmente utilizados no âmbito *gamer*, optando pela criação de uma ponte entre a formalidade acadêmica, que encara o game design como uma ciência de criação técnica para produtos eletrônicos, e a leveza lúdica percebida nos *youtubers* influentes no capítulo seguinte.

## 5 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

### 5.1 Base teórica e categórica

Utilizando da consulta de fontes acadêmicas, a base de execução prática deste projeto parte da conceituação dos sistemas de narrativas, posteriormente se faz necessário aprofundar em elementos e planejamento em game design para compreender o efeito de imersão e construção de histórias utilizando: objetos, personagens e atmosfera enquanto instrumentos.

Essa ressignificação de conceitos ferramentais foi explorada com o consumo dos objetos de estudo (os três jogos metroidvanias), assim como a busca de visões da comunidade de jogadores sobre suas experiências anteriores com jogos, tais opiniões foram coletadas através de um questionário introdutório divulgado pelo *google forms* através de redes sociais<sup>12</sup>.

Visando enriquecer a base de anexos pela visão de profissionais relevantes, foram realizadas quatro entrevistas online com membros de áreas relacionadas a construção de narrativas e game design, estas entrevistas consistem em:

- 1) Discussão da adaptação de mídias literárias, construção de personagens com foco em carisma narrativo e feedback do público, com a escritora Lara Vainstok
- 2) Contraste de interação entre formatos de jogos físicos e digitais, modelos de financiamento coletivo para projetos geek e consumo do mercado brasileiro, com Jefferson Pimentel, designer de produto e cofundador da publicadora 101games.
- 3) Influenciadores de games em redes sociais e gamificação em processos empresariais, barreiras entre imersão interpretativa e mecânicas em rpgs de mesa, com Bruno Sathler, administrador da 101games.
- 4) Recepção de jogadores a títulos indie, engajamento em games casuais e gêneros de nicho, alternativas a limitações de hardware, e evoluções de gêneros da indústria, com o gamedev Lucas Thiers da DoubleDash.

As entrevistas, assim como a proposta de produto desse projeto, tiveram tonalidade de diálogo casual, ainda assim gerando reflexões pertinentes, entre: detalhes da produção sobre a visão dos criadores de jogos e literatura, com considerações de custo, lucro, vida útil de produtos e impacto cultural pretendido.

---

<sup>12</sup> Formulário disponível como apêndice ao final do artigo.

## 5.2 Estrutura dos vídeos

Como produto resultante das análises dos jogos, bem como das entrevistas realizadas, produzimos dois episódios para uma série de vídeos pensados para a plataforma do YouTube<sup>13</sup>, também listados no apêndice 2. Os vídeos são divididos em seções episódicas, inicialmente abordando conceitos de narrativas e elementos de game design, e posteriormente aplicando em exemplos práticos nos jogos. Com utilização de imagens complementares, efeitos visuais e trechos de gameplay retirados de trailers públicos e capturas do autor. Estão anexados projetos de roteiros para cada vídeo, nenhuma parte da edição foi terceirizada, sendo esta realizada através do programa Wondershare Filmora.

## 5.3 Referências de vídeos similares

Para os vídeos adotamos um formato informativo lúdico, tendo inspiração em mídias preexistentes definidas como *Video-essay* (vídeo ensaio), com popularidade difundida por canais de youtube norte-americanos. Esse modelo pode ser aplicado aos mais diversos temas, tendo discussões de filmes, artistas e tecnologia como alguns de seus exemplos mais destacados.

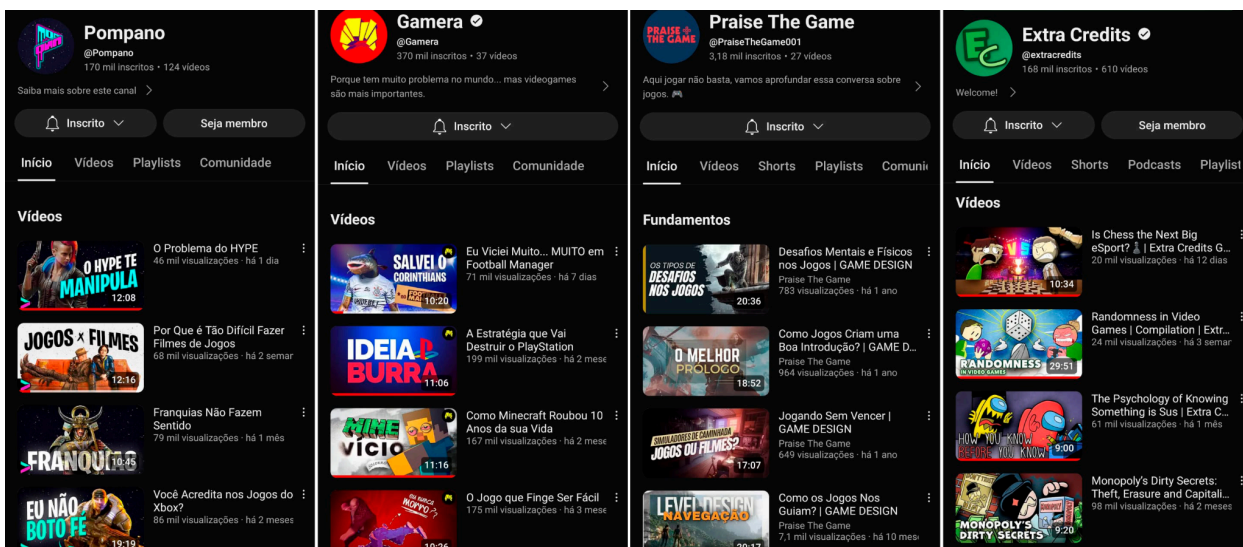
Trata-se de uma alternativa genérica e popular para a produção de documentários caseiros, utilizando de estruturas descompromissadas que carregam tonalidade intelectual e amigável simultaneamente, usualmente com narrações sobre a mídia analisada e exibição de cortes imagéticos da mesma.

As inspirações específicas desse estudo são: os canais brasileiros **Pompano**, **Gamera**, **Praise The Game** e o projeto educacional **Extra Credits**.

---

<sup>13</sup> Os vídeos completos podem ser acessados em: <https://www.youtube.com/@luizcarlosdsgn>

Figura 12: Visualização mobile dos canais citados



Fonte: [youtube.com/@Pompano](https://youtube.com/@Pompano), [youtube.com/@Gamera](https://youtube.com/@Gamera), [youtube.com/@PraiseTheGame001](https://youtube.com/@PraiseTheGame001), [youtube.com/@extracredits](https://youtube.com/@extracredits).

Estes canais de referência foram escolhidos por compartilharem a temática de jogos digitais, uso de linguagem intuitiva, representações visuais atraentes, recomendação dos desenvolvedores entrevistados, qualidade de roteiro e edição percebidas.

## 6 CONCLUSÕES

As percepções concebidas nesse estudo mostram-se frutíferas, ainda que iniciais, como objetivo principal alcançado ao abordar o aspecto macro das técnicas e aplicações de game design, focando em representações visuais como ferramentas de narrativas, subdividindo-se a elementos atmosféricos (como cenários e efeitos secundários) e elementos interativos em primeiro plano (como personagens e interfaces/menus). Também gera como resultado a apresentação ao gênero metroidvania para novos potenciais jogadores, desenvolvedores e estudiosos interessados na divulgação de histórias através de meios lúdicos, assim como o aspecto social psicoafetivo dos jogadores, em contato com grupos de interesse comum, consumo e produção de multimídia artística e suas construções de imersão com interações digitais em formato de jogos.

A construção da imersão em jogos digitais e sua percepção de qualidade para os jogadores, inicialmente foi proposta a dinâmica de estar relacionada diretamente ao formato da narrativa, todavia, mostra-se composta de múltiplos elementos de design, com predominância de formatos atmosféricos (diálogos, trilha sonora e interfaces), narrativos e experiências interativas através de mecânicas/jogabilidade, com prioridade de efeito variável de acordo com o gênero/temática do game, no entanto, não pode ser definitivamente classificada, devido a gama de variedades nos perfis dos jogadores, abordados como variantes principais: faixa etária, nível de empenho/casualidade no consumo dos jogos e nível de conhecimento ou familiaridade prévia com os títulos.

No material estudado, Metroidvanias, prevalece a influência estética e técnica de responsividade aos controles e gama de movimentos possíveis de serem realizados pelo personagem controlável. Isso contrasta com o uso de inovação com elementos limitados a disposição dos desenvolvedores indie, que pela visão dos jogadores são tratados como produtos especiais e de alto valor sentimental/autoral, enquanto jogos desenvolvidos com maior orçamento (AAA's) fazem uso do apelo cinematográfico, a repetição de padrões de design comuns na indústria *mainstream*, tornando pejorativo o foco em monetização por microtransações e o modelo *game as a service* que transforma a experiência de imersão natural em uma corrida contra o tempo, abusando da ansiedade no efeito *FOMO*<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> Fear Of Missing Out: medo de não conseguir acompanhar as atualizações e eventos.

Durante a produção dos vídeos instrucionais, o formato lúdico narrativo se mostrou altamente efetivo ao ensinar enquanto entretém, adotando e adaptando das mídias originalmente criticadas como competição de atenção e distração para o aprecio da *gameplay*, tendendo a reter a atenção dos espectadores por maiores frações de tempo.

Se destaca também a boa recepção e adaptabilidade de formatos em *podcasts* e *blogs*, ao tratar de temas com públicos usualmente jovens e em um evento de metalinguagem do *storyteller* de como contar histórias usando diversos elementos de design, inspirando de forma não intencional a replicação de dinamismo nas narrativas para os títulos digitais.

O processo de pesquisa foi relativamente satisfatório, através de profissionais relevantes das áreas com fácil acesso a comunicação em ceder entrevistas, e público alvo dos jogos sendo engajados ao compartilhar comentários sobre suas experiências com imersão interativa. sob a ótica acadêmica, contudo, nota-se a falta de artigos anteriores publicados com propostas similares, sendo uma área pouco explorada nacionalmente, forçando o uso de mais fontes internacionais ou informais para verificação. Fica visível o potencial enquanto área de estudo e recomenda-se progredir o desenvolvimento de trabalhos futuros acerca das narrativas em jogos digitais e suas vertentes de imersão, destacando potencial para interpretações sociológicas e técnicas no escopo da programação.

## Referências Bibliográficas

BARTLE, R. A. **Designing virtual worlds**. Indianapolis: New Riders Pub, 2004.

ECO, Umberto. **The Role of the Reader**. Indiana: Indiana University Press, 1979.

EDUARDO, João Pedro Osawa Vaz. **Análise das estruturas narrativas de jogos massive multiplayer online role playing game**. 2019. 47 f. TCC (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

GULARTE, Daniel. A História da Activision. **Bojoga**, 2018. Disponível em: <https://bojoga.com.br/artigos/dossie-retro/a-historia-da-activision-parte-1/>. Acesso em: 06 set. 2024.

JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York: New York University Press, 2006.

JUUL, J. **Half-real: Video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

MCCLOUD, S. **Understanding Comics: The Invisible Art**. New York: HarperCollins Publishers, 1993.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace**. New York: Free Press, 1997.

SCHELL, J. **The art of game design: a book of lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann, 2008.

TEODORO, André Monteiro. **A influência do design sistêmico na geração de narrativas emergentes para jogos**. 2022. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022.

## Apêndice 1: Formulário Geral de Opiniões de Jogadores.

### Questionário para TCC - jogos digitais

Olá! Agradeço o interesse em participar da minha pesquisa sobre jogos digitais. Esta pesquisa tem objetivo acadêmico e as informações preenchidas aqui terão uso sigiloso e participação anônima. Não há resposta certa ou errada. O objetivo é saber qual a opinião dos jogadores sobre Jogos Digitais. Esta pesquisa será utilizada como dados para monografias, resumos e artigos.

Universidade Federal do Ceará - Curso Design - TCC 2024  
Luiz Carlos Monte Mottola - Graduando de Design  
Prof. Dr. Diego Enéas Peres Ricca - Orientador

1. E-mail

Texto de resposta curta  
.....

2. Qual sua faixa etária? \*

15 - 20

20 - 25

25 - 30

30 +

3. Qual é seu gênero? \*

Masculino

Feminino

Outros...

4. Com que frequência você joga jogos digitais? \*

Todos os dias

4 - 6 vezes por semana

2-3 vezes por semana

1 vez por semana

Menos de 1 vez por semana

## Questões a cerca da sua experiência com jogos digitais



Descrição (opcional)

5. Em uma escala, qual a importância da direção de arte e Visuais (Gráficos) em um jogo para você? \*

	1	2	3	4	5	
Irrelevante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Relevante

6. Qual a importância da História (Narrativa) em um jogo para você? \*

	1	2	3	4	5	
Irrelevante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Relevante

7. Qual a importância da Jogabilidade (Mecânicas) em um jogo para você? \*

	1	2	3	4	5	
Irrelevante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Relevante

8. Quais os principais elementos que definem uma experiência imersiva de gameplay para você? (ex: trilha sonora, iluminação, dificuldade...)

Texto de resposta longa

9. Quais meios relacionados além dos próprios jogos você consome \*

- Grupos online/fóruns com discussões sobre o jogo
- Livestreams / Produtores de conteúdo (youtubers) sobre o jogo
- Produtos físicos (coleccionáveis, roupas temáticas, action figures...)
- Eventos relacionados a games (físicos e digitais)
- Outros...

10. Quais elementos já lhe fizeram desistir de jogar/abandonar um jogo? \*

- Baixa qualidade gráfica
- Jogabilidade repetitiva
- Enredo e personagens não atrativos
- Mecânica confusa e controles imprecisos
- Nunca desisti de jogar por um dos motivos acima
- Outros...

11. Você gostaria de adicionar algum comentário sobre sua experiência com jogos digitais e imersão?

Texto de resposta longa

## Apêndice 2: Roteiros e links dos Vídeos 1 e 2

**Canal:** <https://www.youtube.com/@luizcarlosdsgn>

**Vídeo 1:** <https://www.youtube.com/watch?v=-Lz4xwGHxs8>

**Vídeo 2:** <https://www.youtube.com/watch?v=YRrqTXTmwLU>

### Roteiro Vídeo 1

<lendo um livro, olha pra câmera e joga o livro pra esquerda>

- Ah Olá, estava aqui vendo uma bela história, <vinheta: pop up de apresentação (luiz carlos monte, estudante de graduação...)> aliás, já parou para pensar que as **histórias** são umas das coisas mais básicas, fundamentais, e incríveis? quer dizer, é algo que nós, criamos e consumimos desde os primórdios da humanidade

<gesticular com as mãos>,

- Evoluímos nossa comunicação e inteligência em parte para entendermos o mundo ao nosso redor e expressar opiniões sobre ele, o ato de contar histórias nos permite elevar mitologias, propagar religiões, nos ensina padrões e conceitos, através de contextos que vemos todos os dias, seja em um livro, vídeo ou até um anuncio de produto qualquer que vai tentar lhe convencer de comprar enquanto conta uma jornada para conquistar seu interesse. Sendo algo tão significativa, existem muitas formas que histórias podem ser contadas, as formas mais comuns seriam a oralidade e escrita, onde o tom de voz e a montagem das palavras vai ditar os detalhes, intenções dos personagens, ações e consequências.

Por outra opção temos o teatro e cinema <pop up levantando as mãos de ícones de drama e vídeo>, onde o espectador estará presenciando mais de perto ainda e podendo ter sua própria interpretação da cena <estalar os dedos e sumir os ícones>,

- Notando detalhes em um figurino que para ele terão um simbolismo diferente se comparar com outra pessoa que assistir a mesma obra, e enfim, uma opção mais recente MÃS ainda excelente, que permite não apenas observar mas participar do desdobramento de uma narrativa, são os jogos eletrônicos.

Nessa série de vídeos sobre narrativas em jogos, você vai entender um pouco mais sobre tipos de narrativas, storytelling através de mecânicas dos jogos e game design com foco na direção de arte, <muda ângulo de câmera>

- Vamos começar dizendo que um videogame pode ser definido como uma forma de mídia eletrônica interativa que combina elementos visuais, auditivos e interativos para criar uma experiência de entretenimento, segundo o pesquisador Jasper Juul é “um sistema no qual os jogadores envolvem-se em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”, mas para tornar o entendimento mais agradável, vamos usar de exemplo: um dos meus gêneros de jogos preferidos, Metroidvanias.

1

<vinheta explicando a origem do termo metroidvania>

- Em metroidvanias temos mapas semi abertos, normalmente com missões opcionais e segredos, porém o que mais marca esse gênero é cadência de que para passar de um determinado obstáculo, que daria a uma nova área ou uma recompensa que você vai ser apresentado logo cedo, o jogador precisará desbloquear um novo aprimoramento para isso, normalmente tendo que explorar outras áreas, fazendo uma experiência não linear de ponto

A até ponto B, por enquanto basta entender isso, e podemos então partir para o mundo subterrâneo de hollow knight <mini trailer de apresentação>

<mostrar gameplay de fundo>

-Em hollow knight o jogador controla esse inseto cavaleiro, em uma série de salas com obstáculos, inimigos e recompensas, a fim de salvar o reino de hallownest de uma terrível infecção que deixou seus habitantes loucos.

<zoom e deixar preto e branco>

-"ué, mas eu só tô vendo um bonequinho andando, daonde você tirou tudo isso?"

<retornar as cores>

- ótima dúvida, realmente a primeira vista essas informações não parecem estar claras, afinal, hollow knight não é uma experiência linear que vai lhe explicar tudo explicitamente, ele usa de forma primorosa de uma técnica de contar histórias, chamada de narrativa evocada <pop up vinheta dando definição técnica>, ou seja a forma como a história é contada e entendida é fragmentada em vários elementos, você pode conversar com os personagens <mostrar cena de interação com npc>,

- Ler as descrições dos itens <mostrar cena do menu>,

- interpretar através do cenário <vinheta: calma que isso vai ser muito importante mais pra frente>,

- e descobrir mais conforme você progride fazendo objetivos específicos como derrotar uma certa quantidade de inimigos e ganhar uma descrição mais detalhada sobre eles, o mais interessante é que a maioria dessas coisas são opcionais, claro que você não consegue finalizar o jogo sem cumprir uma série de missões obrigatórias, mas muito sobre a descoberta da narrativa depende das ações do jogador.

Ao jogar, você vai constantemente contemplar a estratégia de "show, dont tell" ou "mostre, não fale", como por exemplo, ao atingir inimigos, mesmo de tipos diferentes, eles vão derramar um pouco dessa essência laranja, cor presente em muitos personagens para demonstrar que estão em um estado agressivo, e com o decorrer do jogo, vai se tornando mais presente mostrando como essa coisa representa perigo no cenário

Ainda sobre isso, ao chegar no cenário "Vila dos louva-deus, você vai ver que os inimigos deste local não soltam esse líquido de infecção quando são atacados, representando que não estão sendo afligidos por essa praga, mas sim lhe combatendo por você ser um invasor no território deles, ponto muito importante, pois quando você supera os chefes do local, os desafiando e não sendo atacado imediatamente como é comum para outros bosses, os inimigos menores param de lhe atacar, até fazendo reverências de respeito <mostrar louva-deus reverenciando>, deixando claro que não lhe vem mais como uma ameaça e aceitaram sua presença, tudo isso sem dizer uma palavra!

Mais a frente temos um belo exemplo de enviromental storytelling, ou seja, contar algo através do ambiente, quando você chega no mapa Bacia antiga, vai ver constantes partículas de ventania e o movimento leve da vegetação no local, ao adentrar mais chegará em uma sala em que não conseguiria sair no estado atual, a plataforma é muito alta, e um pouco mais a frente, um altar como um novo aprimoramento para o protagonista, as asas do monarca, que lhe permitem dar um salto duplo, o que já vai ter sua serventia colocada em prática com aquele obstáculo, mas também note, que ao ganhar o poder, o vento cessa, representando que o ambiente estava dessa forma devido a esse item.

<Finalização>

## Roteiro vídeo 2

Boas vindas ao segundo vídeo dessa dualidade, falando sobre jogos digitais, game design e narrativas, no vídeo anterior eu introduzi as formas de se contar uma história e como o cenário pode ser usado como uma ferramenta de storytelling, o que já é ótimo, mas é apenas a ponta do iceberg.

Hoje, vamos abordar mais dois tópicos, design de personagens e mecânicas, iniciando por pensar em como os personagens de uma obra podem dizer muito mais do que a própria história, Mesmo sem diálogos extensos, sem cenas elaboradas, só o character design e como ele interage com o meio pode nos contar muito sobre o mundo daquele filme, livro ou jogo, e sobre quem ele realmente é.

Você já deve ter visto aquela analogia que em filmes de animação, os personagens bondosos e inocentes têm formatos mais arredondados, enquanto os vilões são pontudos, isso é um princípio psicológico de percepção subconsciente, até que bem funcional, mas construir um personagem pode ser bem mais complexo do que parece, afinal, é ele que carrega a responsabilidade de se conectar com o público, se vai ser amado, ou propositalmente odiado, se vai ter uma fanbase, se vai gerar cosplays... é uma elaboração muito complexa, uma vez que todos nós somos influenciados por mascotes de marcas, artistas famosos e personalidades diariamente.

Então para facilitar, vamos limitar a exemplos práticos, dentro do contexto do game design e então partir para metroidvanias

O design de personagens é um meio para transmitir elementos de história de maneira sutil, através de **aspectos visuais**, como a roupa, a postura, as expressões faciais e até a maneira como o personagem se movimenta. Esses detalhes expressam o estado emocional e as reações ao cenário sem que uma única palavra precise ser dita. Por exemplo, um personagem coberto de cicatrizes pode sugerir um passado de batalhas. Uma armadura desgastada e quebrada pode indicar um herói cansado, lutando contra todas as probabilidades < ilustrar >.

Essa prática de contar histórias por meio do design se estende muito além dos personagens principais. Pense nos NPCs (personagens não jogáveis) ou até mesmo nos inimigos e chefes que enfrentamos nos jogos. Cada um deles pode ter elementos visuais que nos contam sua própria história, desde seu nível de poder até suas motivações. Um ótimo exemplo disso, voltando a abordagem anterior é o jogo **Hollow Knight**, onde os personagens silenciosos, com seus grandes olhos inexpressivos e armas improvisadas, falam profundamente sobre o mundo sombrio e decadente em que vivem. Agora, atualizando a situação para um novo jogo indie, desenvolvido pela Motion Twin, chegamos em Dead Cells.

*Dead Cells* é um jogo roguelike plataforma com uma narrativa emergente. Ele compartilha elementos de metroidvanias como aprimoramentos permanentes, enquanto sua história suporta o ciclo de tentativas dos tradicionais rogue-like.

Aqui é onde o jogo brilha. *Dead Cells* é um jogo sem diálogos complexos ou uma história centralizada, mas o design de seu protagonista e dos inimigos desempenha um papel fundamental na construção do universo do jogo. O personagem principal, por exemplo, é uma figura sem rosto – uma massa de células reanimadas. E isso é um elemento de design que nos entrega parte da narrativa: ele é um ser sem identidade própria, preso em um ciclo interminável de morte e renascimento. Não precisamos de uma longa explicação para entender sua luta;

Essa escolha de design não é acidental; Diferente de outros jogos, onde o herói tem uma personalidade forte e bem definida, aqui o jogador é forçado a projetar suas próprias ideias e emoções no personagem. Ele é uma tela em branco.

< Suspira > Impactante né, mas não para por aí, até agora tudo isso pode ser usado em uma animação, mas o que vai realmente transformar esses elementos em um jogo, é a presença de mecânicas, Elas não são apenas parte da jogabilidade, podem ser a própria narrativa.

Conheçam *Unsung*, < inserir imagens de trailer > um metroidvania indie de ação e aventura, nele você controla Alma, uma autômata que vive em uma distopia cyberpunk. O jogo tem mecânicas de combate, parkour e crafting de equipamentos, mas o conceito central do jogo gira em torno do tempo, que está sempre se esgotando. Cada personagem, inclusive a protagonista, tem um limite de vida, representado por uma contagem regressiva. Aqui, o jogador não apenas assiste a essa luta contra o tempo, ele a vive. As escolhas sobre como gastar cada segundo tornam-se pessoais, e o jogador sente o peso do tempo, criando uma experiência de urgência que não poderia ser transmitida apenas por palavras ou imagens.

O grande diferencial de *Unsung* está na forma como o tempo influencia cada aspecto da jogabilidade. À medida que o tempo passa, personagens vitais para a história, amigos e aliados de Alma, começam a sucumbir à condição "unsighted", um estado em que perdem sua consciência e se tornam inimigos (como um zumbi robótico). O jogador tem escolhas difíceis a fazer: salvar aqueles que considera importantes ou usar o tempo para se fortalecer e completar o jogo com mais eficiência.

Essa mecânica de tempo não é apenas uma ferramenta de pressão, mas uma metáfora sobre a efemeridade da vida. Cada segundo gasto em batalha, cada decisão de explorar ou salvar um aliado, tem impacto na história. A contagem regressiva constante faz com que o jogador experimente a mesma ansiedade e peso emocional que os personagens sentem.

Um desenvolvimento de uso disso é que qualquer npc amigável pode ter o tempo de vida aumentado com alguns raros itens limitados que você encontra durante o jogo, liberando mais diálogos e presentes de volta deles, porém se você usar esse item em si mesmo, aumentando sua janela para finalizar o jogo esses personagens não são imunes ao avanço do tempo, e julga sua conexão emocional de forma muito mais profunda. Sabendo que você pode perder um aliado por não agir rapidamente, o jogo obriga você a se perguntar: "Quem devo salvar? Quem vale a pena sacrificar?". Essas são perguntas que normalmente não seriam feitas em um jogo onde os NPCs são eternos.

Outro ponto interessante é que o jogo permite que o tempo passe mesmo durante diálogos ou enquanto você está navegando pelos menus. Isso reforça a ideia de que o tempo é implacável, não importa o que você esteja fazendo. Ele corre para todos e está sempre esgotando.

Essa abordagem não é comum em muitos jogos, talvez o que mais encontre disso sejam nos rpgs analógicos, mas a reflexão final que fica é: e se mais jogos explorassem as mecânicas como parte da narrativa?

Mais do que apenas definir o sucesso ou falha da progressão, mas com consequências que impactam a ramificação da história, será esse o caminho para tornar os jogos mais imersivos?

Bom, agradeço por ter chegado até aqui, recomendo que confira o artigo completo, disponível [aqui](#) na descrição ou nos comentários, e comenta, qual jogo com design de personagens ou mecânica mais diferente que te marcou, é isso, e até a próxima.