



UFC

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL

CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

MARIA GABRIELA LIMA DE OLIVEIRA

**RESIDENT EVIL 4, ORIGINAL E REMAKE: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE
COMPARATIVA COM FOCO EM GAME DESIGN**

FORTALEZA

2025

MARIA GABRIELA LIMA DE OLIVEIRA

RESIDENT EVIL 4, ORIGINAL E REMAKE: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE
COMPARATIVA COM FOCO EM GAME DESIGN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias
Digitais do Instituto Universidade Virtual da
Universidade Federal do Ceará, como
requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio José Melo Leite
Júnior

FORTALEZA

2025

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)

O48r Oliveira, Maria Gabriela Lima de.
Resident Evil 4, original e remake : uma proposta de análise comparativa com foco em game design /
Maria Gabriela Lima de Oliveira. – 2025.
99 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual,
Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2025.
Orientação: Prof. Dr. Antônio José Melo Leite Júnior.

1. Resident Evil 4. 2. Design de jogos. 3. Remake. 4. Jogos. 5. Survival horror. I. Título.

CDD 302.23

MARIA GABRIELA LIMA DE OLIVEIRA

RESIDENT EVIL 4, ORIGINAL E REMAKE: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE
COMPARATIVA COM FOCO EM GAME DESIGN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias
Digitais do Instituto Universidade Virtual da
Universidade Federal do Ceará, como
requisito parcial à obtenção do grau de
bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: 13/03/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antônio José Melo Leite Júnior (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Daniel Rebouças Jaguaribe
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus, por cada dia, cada conquista e cada aprendizado. À minha família, pelo apoio incondicional e por sempre acreditarem em mim.

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho foi possível graças ao apoio e incentivo de muitas pessoas, às quais expresso minha sincera gratidão.

Agradeço primeiramente ao Prof. Dr. Antônio José Melo Leite Júnior por sua orientação, paciência e valiosas contribuições ao longo do desenvolvimento desta pesquisa. Seu conhecimento e apoio foram fundamentais para a construção e finalização deste trabalho.

À minha família, pelo suporte incondicional e por sempre acreditarem em mim e me manterem de pé, especialmente à minha mãe, Maria de Fátima, que sempre esteve ao meu lado em todos os momentos, nas conquistas, frustrações e principalmente quando mais precisei.

Aos meus amigos e colegas, que, de diversas formas estiveram ao meu lado, oferecendo apoio, sugestões e momentos de descontração que tornaram a jornada universitária mais leve.

Agradeço também à Universidade Federal do Ceará (UFC) e ao corpo docente do curso de Sistemas e Mídias Digitais, que proporcionam o conhecimento necessário para a minha formação acadêmica e profissional.

Por fim, a todos que, direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho, meu sincero muito obrigada.

“Os jogos clássicos possuem qualidades mais profundas que, como designers de jogos, devemos aprender a entender.” (SCHELL, 2008, p. 26).

RESUMO

Este trabalho analisa as mudanças no game design de Resident Evil 4 Remake (2023) em comparação com o jogo original de 2005, investigando as particularidades e diferenças entre os dois. O estudo tem como objetivo compreender as adaptações realizadas na nova versão e como elas contribuíram para aprimorar a jogabilidade sem comprometer a identidade do jogo original. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e exploratória, utilizando a Análise Formal de Gameplay de Lakiski e Björk (2015), Heurísticas de Usabilidade por Jakob Nielsen (1994) e Heurísticas de Jogos por Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009) e as Lentes de Jesse Schell (2008) para examinar os presentes objetos de estudo. Os principais resultados indicam que as mudanças implementadas na nova versão tornaram a experiência do jogador mais fluida e equilibrada. Além disso, o estudo discute o papel dos remakes na indústria de jogos, destacando sua relevância para preservação dos jogos clássicos na adaptação para as novas audiências. Conclui-se que Resident Evil 4 Remake moderniza seu antecessor ao incorporar no seu escopo avanços tecnológicos sem descaracterizar a essência do jogo original, servindo como referência para futuros remakes na indústria. Assim, este estudo contribui para a área de game design, oferecendo uma base analítica para auxiliar desenvolvedores na recriação de jogos clássicos.

Palavras-chave: resident evil 4; design de jogos; remake, jogos, survival horror.

ABSTRACT

This study examines the changes in the game design of Resident Evil 4 Remake (2023) compared to the original 2005 game, investigating the particularities and differences between the two. The research aims to understand the adaptations made in the remake and how they contributed to enhancing gameplay without compromising the original game's identity. The study adopts a qualitative and exploratory approach, using Formal Gameplay Analysis by Lakiski and Björk (2015), Usability Heuristics by Jakob Nielsen (1994) and Game Heuristics by Korhonen, Koivisto and Saarenpaa (2009) and Jesse Schell's Lenses (2008), to examine the objects of study. The main findings indicate that the changes implemented in the remake made the player's experience more fluid and balanced. Additionally, the study discusses the role of remakes in the gaming industry, highlighting their relevance in preserving classic games while adapting them for new audiences. It concludes that Resident Evil 4 Remake modernizes its predecessor by incorporating technological advancements without losing the essence of the original game, serving as a reference for future remakes in the industry. Thus, this study contributes to the game design field, providing an analytical foundation to assist developers in recreating classic games.

Keywords: resident evil 4; game design; remake, games, survival horror.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gameplay do jogo 3D Monster Maze (1981)	22
Figura 2 – Perseguição no jogo 3D Monster Maze (1981)	23
Figura 3 – Haunted House (1982)	24
Figura 4 – Gameplay do jogo Alone in The Dark (1992)	25
Figura 5 – Resident Evil (1996)	27
Figura 6 – Silent Hill (1999)	28
Figura 7 – Câmera fixa em Resident Evil (1996)	29
Figura 8 – Inventário em Resident Evil (1996)	30
Figura 9 – Gameplay de Resident Evil 4 (2005)	31
Figura 10 – Modo Mercenários em Resident Evil 4 Remake (2023)	33
Figura 11 – The Last of Us (2013)	35
Figura 12 – A Lente do Jogador	36
Figura 13 – Gameplay de Celeste (2018)	37
Figura 14 – Gameplay de Silent Hill 2 (2001)	38
Figura 15 – Gameplay de DOOM Eternal (2020)	39
Figura 16 – Gameplay de Dead Space (2023)	40
Figura 17 – Gameplay de Red Dead Redemption (2010)	41
Figura 18 – Representação da Metodologia	47
Figura 19 – Combate em Resident Evil 4	50
Figura 20 – Puzzle em Resident Evil 4	50
Figura 21 – Mapa em Resident Evil 4	51
Figura 22 – Leon e Ashley em Resident Evil 4	52
Figura 23 – Ambientação no Castelo em Resident Evil 4	53
Figura 24 – Novo sistema de Mira em Resident Evil 4 Remake	55

Figura 25 – Furtividade em Resident Evil 4 Remake	55
Figura 26 – Mapa em Resident Evil 4 Remake	56
Figura 27 – Aba e itens de crafting em Resident Evil 4 Remake	57
Figura 28 – Maleta, itens e charms colecionáveis Resident Evil 4 Remake	57
Figura 29 – Leon resolvendo Puzzle da Igreja Resident Evil 4 Remake	58
Figura 30 – Leon e Ashley em Combate Resident Evil 4 Remake	59
Figura 31 – Leon interagindo com o cenário Resident Evil 4 Remake	59
Figura 32 – QTE no combate contra o Gigante Resident Evil 4 Remake	60
Figura 33 – Atalho para a seleção de armas Resident Evil 4 Remake	60
Figura 34 – Ashley incapacitada Resident Evil 4 Remake	61
Figura 35 – Câmera em Resident Evil 4 Remake	62
Figura 36 – Gráficos e ambientação em Resident Evil 4 Remake	62
Figura 37 – Missão de Tesouro em Resident Evil 4 Remake	66
Figura 38 – Encontro com primeiro Ganado Resident Evil 4	66
Figura 39 – Encontro com primeiro Ganado Resident Evil 4 Remake	67
Figura 40 – Parry em Resident Evil 4 Remake	70
Figura 41 – Ashley se escondendo em armário Resident Evil 4 Remake	71
Figura 42 – Fogo em Resident Evil 4 Remake	73
Figura 43 – Leon na cutscene inicial Resident Evil 4	75
Figura 44 – Leon sombrio na cutscene inicial Resident Evil 4 Remake	75
Figura 45 – HUD Resident Evil 4	77
Figura 46 – Inventário, maleta e itens Resident Evil 4	78
Figura 47 – HUD Resident Evil 4 Remake	78
Figura 48 – Inventário, maleta e itens Resident Evil 4 Remake	79
Figura 49 – Mapa Resident Evil 4 Remake	80
Figura 50 – Missões principais e secundárias Resident Evil 4 Remake	80

Figura 51 – Seleção de armas em Resident Evil 4	81
Figura 52 – Mira dinâmica no Resident Evil 4 Remake	82
Figura 53 – Atalho de seleção de armas no Resident Evil 4 Remake	82
Figura 54 – Feedback de recursos Resident Evil 4	83
Figura 55 – QTE em Resident Evil 4	84
Figura 56 – Feedback de recursos Resident Evil 4 Remake	85
Figura 57 – QTE em Resident Evil 4 Remake	85
Figura 58 – Desafio e combate em Resident Evil 4	87
Figura 59 – The Brute novo inimigo em Resident Evil 4 Remake	88
Figura 60 – Ambientação em Resident Evil 4	89
Figura 61 – Ambientação em Resident Evil 4 Remake	89
Figura 62 – Primeiro “tutorial” de atirar no Resident Evil 4	90
Figura 63 – Tutorial in game agachar Resident Evil 4 Remake	91
Figura 64 – Tutorial in game atirar Resident Evil 4 Remake	91

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Estrutura narrativa Resident Evil 4 (2005)	49
Quadro 2 – Estrutura narrativa Resident Evil 4 Remake (2023)	54
Quadro 3 – Framework MDA - Mecânicas	64
Quadro 4 – Framework MDA - Dinâmicas	67
Quadro 5 – Framework MDA - Estética	71
Quadro 6 – Framework MDA - Narrativa	73

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MDA	Mechanics, Dynamics, Aesthetics
QTE	Quick Time Event
HUD	Head-Up Display
S.T.A.R.S	Special Tatics And Rescue Service

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	17
1.1	Objetivo geral	18
1.2	Objetivos específicos	18
2	REFERENCIAL TEÓRICO	20
2.1	Jogos eletrônicos	20
2.2	Remakes	21
2.3	Survival Horror	21
2.3.1	<i>3D Monster Maze (1981)</i>	22
2.3.2	<i>Haunted House (1981)</i>	23
2.3.3	<i>Alone in The Dark (1992)</i>	24
2.3.4	<i>Características iniciais</i>	26
2.3.5	<i>Características pós Resident Evil</i>	26
2.4	A Franquia Resident Evil	28
2.4.1	<i>Resident Evil 4</i>	31
2.4.2	<i>Resident Evil 4 Remake</i>	32
2.5	As Lentes de Jesse Schell	34
2.5.1	<i>A lente da experiência (The Lens of Essential Experience)</i>	34
2.5.2	<i>A lente do jogador (The Lens of Essential Player)</i>	35
2.5.3	<i>A lente do desafio (The Lens of Challenge)</i>	36
2.5.4	<i>A lente da curiosidade (The Lens of Essential Curiosity)</i>	37
2.5.5	<i>A lente do controle (The Lens of Control)</i>	38
2.5.6	<i>A lente do feedback (The Lens of Feedback)</i>	39
2.5.7	<i>A lente da narrativa (The Lens of Story)</i>	40
2.5.8	<i>A Lente do Espaço Funcional (The Lens of Functional Space)</i>	41
3	METODOLOGIA	43
3.1	Método de coleta de dados	43
3.2	Heurísticas	44
3.3	Framework MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)	45
3.4	Análise formal de gameplay	46
4	DESENVOLVIMENTO	48
4.1	Análise do gameplay de Resident Evil 4 (2005)	49

4.2	Análise do gameplay de Resident Evil 4 Remake (2023)	54
4.3	Aplicação do Framework MDA	64
4.3.1	<i>Mecânicas</i>	64
4.3.2	<i>Dinâmicas</i>	67
4.3.3	<i>Estética</i>	71
4.3.4	<i>Narrativa</i>	73
4.4	Análise das heurísticas	76
4.4.1	<i>Heurísticas de Jakob Nielsen (1994)</i>	76
4.4.1.1	<i>Interface e usabilidade</i>	76
4.4.1.2	<i>Controle e liberdade</i>	81
4.4.1.3	<i>Feedback, consistência e prevenção de erros</i>	83
4.4.2	<i>Heurísticas de Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009)</i>	86
4.4.2.1	<i>Desafio e dificuldade</i>	86
4.4.2.2	<i>Imersão e atmosfera</i>	88
4.4.2.3	<i>Curva de aprendizado</i>	90
4.4.3	<i>Conclusão das heurísticas</i>	92
4.5	Aplicação das lentes de Jesse Schell	92
4.5.1	<i>Lente da experiência (The Lens of Essential Experience)</i>	93
4.5.2	<i>Lente do jogador (The Lens of the Player)</i>	93
4.5.3	<i>Lente do desafio (The Lens of Challenge)</i>	93
4.5.4	<i>Lente da curiosidade (The Lens of Curiosity)</i>	94
4.5.5	<i>Lente do controle (The Lens of Control)</i>	94
4.5.6	<i>Lente do feedback (The Lens of Feedback)</i>	95
4.5.7	<i>Lente da narrativa (The Lens of Story)</i>	95
4.5.8	<i>Lente do espaço funcional (The Lens of Functional Space)</i>	95
4.6	Conclusão das lentes	97
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	98
	REFERÊNCIAS	100

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento de *remakes* de jogos clássicos tem se tornado uma prática cada vez mais comum na indústria de videogames. Segundo BROWN (2023) à medida que as gerações anteriores de jogadores envelhecem e novas gerações com gostos e expectativas diferentes emergem, a indústria de jogos tem se voltado cada vez mais para remasterizações e remakes, para revalorizar jogos antigos diante das novas condições de mercado. Portanto, oferece-se uma oportunidade para as empresas repensarem e aprimorarem mecânicas antigas, além de reimaginar experiências imersivas para as novas gerações de jogadores. Alguns títulos como *Final Fantasy VII*¹, *Resident Evil 2*², *Dead Space*³, e *The Legend of Zelda: Link's Awakening*⁴ são exemplos de jogos que se adaptaram para as tecnologias atuais.

No entanto, refazer um jogo clássico não é uma tarefa fácil (ROUSE, 1999), no desenvolvimento de remakes, o *game design* desempenha um papel crucial na preservação da essência dos jogos originais, utilizando processos de adaptação que exigem a aplicação de princípios e técnicas específicas do design de jogos (ROGERS, 2014). Conforme Schell (2008, P. 24), o *game design* pode ser definido como “o ato de decidir o que um jogo deve ser”, envolvendo diversas decisões sobre mecânicas, dinâmicas, estética, experiência do jogador, ritmo e recompensas. Para garantir que um remake mantenha a identidade do original enquanto se moderniza, técnicas como análise e iteração, para testar e refinar as mecânicas, balanceamento para ajustar a dificuldade e progressão, atualização gráfica e melhorias na reconstrução da interface são frequentemente utilizadas, pois ajudam a equilibrar o jogo com as expectativas dos jogadores atuais e antigos.

Lançado originalmente em 2005, *Resident Evil 4* é considerado uma obra-prima do gênero *survival horror*⁵, conquistando fãs em todo o mundo, foi tão aclamado que recebeu o prestigioso prêmio Jogo do Ano nos eventos The Game Awards, Golden Joystick Awards, Spike Video Game Awards e IGN's Best of 2005, no mesmo ano de seu lançamento. Em Março de 2023, a Capcom lançou o tão aguardado *Resident Evil 4 Remake*, que apresenta gráficos atualizados e jogabilidade⁶ aprimorada.

¹ Jogo lançado em 1997 pela Square (atual Square Enix), é um marco dos RPGs eletrônicos e teve um remake lançado em 2020.

² Foi lançado em 1998 pela Capcom, teve um remake muito bem recebido, lançado em 2019.

³ Título lançado em 2008 pela EA. Teve um remake lançado em 2023.

⁴ Lançado originalmente em 1993 para o Game Boy. Teve um remake lançado em 2019.

⁵ Gênero de jogos que combina terror, suspense e mecânicas de sobrevivência, como gestão de recursos e fuga de inimigos.

⁶ Refere-se às mecânicas e sistemas que compõem a interação do jogador com o jogo, é o conjunto de elementos que define como o jogo é jogado.

Remakes não apenas modernizam gráficos e tecnologias, mas também escolhas de game design, reavaliando mecânicas, narrativas e estéticas à luz das inovações e tendências no mercado de jogos atuais. Nesse contexto, o Resident Evil 4 Remake surge como um caso emblemático, buscando reimaginar um dos jogos mais influentes da história dos videogames sem perder a essência que o consagrou.

Diante disso, qual é o papel de um remake na indústria de jogos, e como Resident Evil 4 Remake se insere nesse contexto a partir das mudanças em seu game design? Para responder essa pergunta, esta pesquisa adotou uma abordagem comparativa entre os dois jogos, considerando aspectos como mecânicas, dinâmica, narrativa e estética. Esta análise será conduzida por meio de uma revisão abrangente dos elementos presentes em ambos os jogos. O objetivo foi compreender como essas mudanças se adaptaram para as tendências atuais da indústria e como elas impactam a experiência do jogo, tanto para novos jogadores quanto para fãs do original.

A combinação dessas análises e métodos de pesquisa qualitativa (Creswell, J.W. e Creswell, J.D. 2017) permitiu uma análise abrangente e sólida do impacto das mudanças no game design em Resident Evil 4 Remake e sua relevância sobre o papel dos remakes na indústria de jogos e na experiência do jogador.

1.1 Objetivo geral

O objetivo geral desta pesquisa é analisar o papel dos remakes na indústria de jogos, utilizando Resident Evil 4 Remake como estudo de caso, com foco nas mudanças em seu game design em relação ao jogo original. A partir dessa análise, busca-se compreender como o remake equilibra inovação e fidelidade ao legado da obra original, contribuindo para a discussão sobre relevância e práticas de desenvolvimento de remakes.

1.2 Objetivos específicos

- Analisar o conceito do remake e sua importância para a indústria de jogos com o método de análise proposto.
- Identificar e analisar as mudanças no game design de Resident Evil 4 Remake em relação ao jogo original utilizando o framework MDA.
- Investigar como as mudanças no game design do remake afetaram a jogabilidade no geral.

- Identificar e descrever os elementos que foram bem sucedidos em aprimorar a experiência dos jogadores utilizando as lentes de Schell.
- Contribuir para orientação de futuros desenvolvedores na criação de remakes de jogos clássicos.

Este trabalho está dividido da seguinte forma: no Referencial Teórico, são apresentados os principais conceitos e teorias que fundamentam a pesquisa, com base em autores e títulos relevantes para o tema. No capítulo de Metodologia, descrevem-se os métodos e procedimentos adotados para a coleta e análise dos dados, detalhando o tipo de pesquisa e os instrumentos utilizados. No capítulo Desenvolvimento, os dados coletados são interpretados e analisados, relacionando-os ao embasamento teórico, buscando responder aos objetivos propostos. Por fim, o capítulo de Considerações finais é apresentado, destacando os resultados e as contribuições da pesquisa realizada, sugerindo possibilidade para pesquisas futuras.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este estudo aborda o gênero *survival horror*, com ênfase na franquia Resident Evil e em um estudo comparativo do design de jogos entre Resident Evil 4 (2005) e seu remake Resident Evil 4 Remake (2023). A análise investigou como a Capcom⁷, empresa responsável pelo jogo, revisitou e reimaginou elementos da obra original, buscando aprimorar a experiência de jogo e adaptá-la aos padrões atuais para atingir novos públicos. Para aprofundar a discussão, serão apresentadas as lentes teóricas de Jesse Schell, renomado game designer e autor de *A Arte do Game Design*, cujos conceitos auxiliaram na análise das mudanças e seus impactos na narrativa, mecânica de jogo, na estética e em outros elementos que compõem a atmosfera de medo e sobrevivência presente em ambas as versões.

2.1 Jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos são experiências interativas mediadas por tecnologias digitais, que combinam elementos visuais, sonoros e narrativos para criar ambientes virtuais nos quais os jogadores assumem papéis ativos. Segundo Juul (2005), um jogo eletrônico pode ser definido como uma atividade estruturada por regras, com objetivos claros e feedback imediato, proporcionando uma experiência lúdica e imersiva. Para Bogost (2007), os jogos são uma forma de mídia única, capaz de simular sistemas e processos complexos, permitindo que os jogadores explorem, experimentem e reflitam sobre diferentes realidades. Além disso, como destacado por Murray (1997), os jogos eletrônicos são espaços de possibilidade, onde a interatividade e a agência do jogador são centrais para a construção do significado.

Com o avanço tecnológico, os jogos eletrônicos evoluíram de gráficos simples e mecânicas básicas para experiências complexas, com narrativas profundas, mundos abertos e gráficos hiper-realistas, consolidando-se como uma das principais formas de entretenimento e expressão artística da cultura contemporânea.

⁷ Empresa japonesa fundada em 1983, conhecida por franquias como Street Fighter, Resident Evil e Monster Hunter.

2.2 Remake

Os remakes de jogos são produções que revisitam títulos clássicos, modernizando-os com avanços tecnológicos, gráficos e mecânicas de *gameplay*, ao mesmo tempo em que preservam ou não, a essência da obra original. Segundo Collins (2013), os remakes de jogos funcionam como uma ponte entre gerações, permitindo que jogadores mais jovens experimentem títulos icônicos com qualidade contemporânea, enquanto os fãs originais revivem suas experiências de forma renovada.

Os remakes podem variar entre abordagens mais fiéis ao original e outras que optam por uma reinvenção. Por exemplo, *Tony Hawk's Pro Skater 1+2* (2020)⁸ e *Shadow of the Colossus* (2018)⁹ são remakes que mantiveram a essência e a jogabilidade dos originais, focando em melhorias gráficas e de performance para modernizar a experiência. Por outro lado, títulos como *Final Fantasy VII Remake* (2020)¹⁰ e *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (2019)¹¹ se distanciaram mais de suas versões anteriores, introduzindo mudanças no *gameplay*. Esses exemplos ilustram como os remakes podem atender a diferentes propósitos, seja preservando a nostalgia ou reinventando a experiência para novas gerações.

2.3 Survival horror

Survival horror é um subgênero de jogos eletrônicos de ação-aventura que enfatiza a vulnerabilidade, o gerenciamento de recursos e a resolução de *puzzles*¹² em um ambiente temático de terror. De acordo com Wilcox (2010), o survival horror foi popularizado e mais claramente definido após o lançamento do jogo *Resident Evil* (Capcom, 1996), porém, a essência do gênero, com sua mecânica focada na sobrevivência, na gestão de recursos e na atmosfera de tensão, já estava presente em jogos pioneiros como *Haunted House* (1981), para o videogame Atari 2600, e *3D Monster Maze* (1981), para o microcomputador Sinclair ZX81, que apesar das limitações tecnológicas, implementaram jogabilidades inovadoras para a época, que viriam futuramente a estabelecer elementos para o gênero.

⁸ Jogo de esportes desenvolvido pela Vicarious Visions. Disponível em: <https://www.tonyhawkthegame.com>.

⁹ Jogo de ação e aventura desenvolvido pela Bluepoint Games. Disponível em: <https://www.playstation.com/en-us/games/shadow-of-the-colossus-ps4/>.

¹⁰ Jogo de RPG desenvolvido pela Square Enix. Disponível em: <https://ffvii-remake.square-enix-games.com>.

¹¹ Jogo de ação e aventura desenvolvido pela Nintendo. Disponível em: <https://www.zelda.com/links-awakening/>.

¹² Puzzles são desafios ou problemas que exigem raciocínio lógico, estratégia ou criatividade para serem resolvidos.

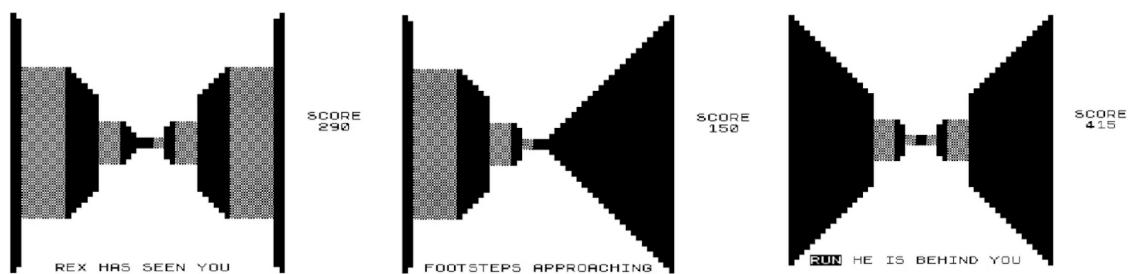
A seguir, serão apresentados alguns títulos, incluindo os já mencionados anteriormente, com o objetivo de destacar características comuns do gênero em análise.

2.3.1 3D Monster Maze (1981)

Lançado em 1981 para o microcomputador Sinclair ZX81 e desenvolvido por Malcolm Evans, 3D Monster Maze é considerado um dos primeiros exemplos do gênero survival horror. O jogo coloca o jogador em um labirinto, perseguido por um Tiranossauro Rex. As mecânicas centrais que definem a experiência de 3D Monster Maze incluem:

- Labirinto em primeira pessoa: a câmera fixa, a perspectiva limitada e a desorientação dentro do labirinto intensificam a tensão, criando uma sensação de claustrofobia. Enquanto o jogador tenta escapar do labirinto, as frases de alerta “*Rex has seen you*”, “*Footsteps approaching*” e “*Run he is behind you*” ecoam na tela, criando um constante estado de urgência (Figura 1).

Figura 1 – Gameplay do jogo 3D Monster Maze (1981)



Fonte: Captura de tela pela autora (YouTube, 2024)

- Persegução: O Tiranossauro Rex é uma ameaça constante e imprevisível, impelindo o jogador a tomar decisões rápidas para evitar ser capturado, introduzindo o elemento de perseguição característico do gênero (Figura 2).

Figura 2 – Perseguição no jogo 3D Monster Maze (1981)



Fonte: Captura de tela pela autora (YouTube, 2024)

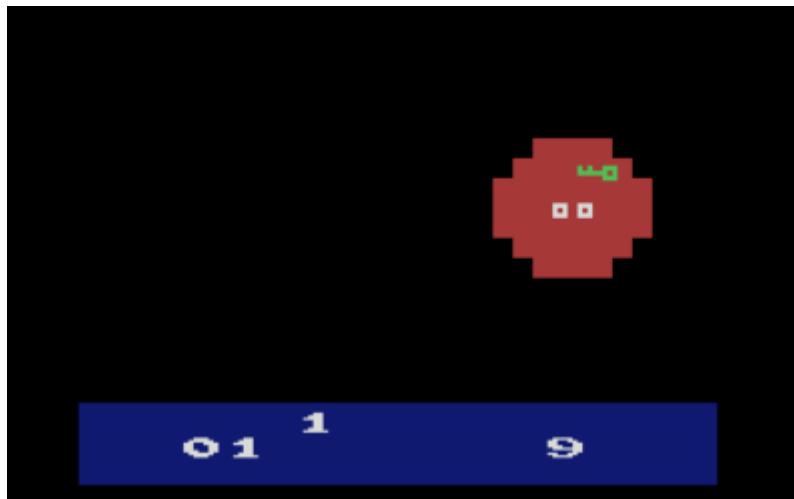
Nas Figuras 1 e 2, são apresentadas as mecânicas do jogo, que, combinadas com a ausência de trilha sonora, resultado das limitações técnicas do microcomputador Sinclair ZX81, e sua simplicidade visual, criam uma atmosfera de suspense e tensão que fascinou os jogadores na época.

2.3.2 *Haunted House* (1982)

Desenvolvido e publicado pela Atari em 1982 para o console Atari 2600, em *Haunted House*, o jogador é um par de olhos que explora uma mansão mal-assombrada em busca de três itens específicos para conseguir escapar. As mecânicas centrais que definem a experiência de *Haunted House* incluem:

- Exploração em ambientes escuros: a escuridão quase total do ambiente e a necessidade de usar fósforos limitados para iluminar o caminho criam uma atmosfera de suspense, levando o jogador a explorar com cautela e a tomar decisões estratégicas sobre quando usar seus recursos (Figura 3).
- Coleta e gerenciamento de itens: a busca pelos itens espalhados pela mansão incentiva a exploração e a resolução de puzzles, a necessidade de gerenciar esses itens e escapar da mansão antes que o tempo se esgote adiciona um elemento de aventura e desafio à experiência.
- Encontros com fantasmas: fantasmas e outras criaturas sobrenaturais habitam a mansão e podem atacar o jogador, drenando sua energia vital. Essa mecânica reforça a sensação de perigo e vulnerabilidade, e obriga o jogador a evitar o confronto direto sempre que possível.

Figura 3 – Haunted House (1982)



Fonte: IGDB.com (2024)

Posteriormente, a década de 90 viu o amadurecimento do gênero com o jogo *Alone in The Dark* lançado pela Infogrames em 1992 para PC. Nele muitas bases para o gênero foram criadas, como: a câmera isométrica fixa¹³, gerenciamento de itens onde a partir da exploração do ambiente, combate limitado que incentiva o pensamento estratégico, atmosfera imersiva construída através de gráficos 3D pré-renderizados, trilha sonora com sons perturbadores de monstros e entidades, e por fim sua narrativa envolvente contada através de cartas durante o *gameplay*¹⁴.

2.3.3 *Alone in The Dark* (1992)

Alone in the Dark (1992) é um jogo de ação e survival horror em terceira pessoa, onde o jogador controla Edward Carnby, um investigador envolvido em eventos sobrenaturais em Nova York. A jogabilidade combina exploração, resolução de quebra-cabeças e combate, com uma forte ênfase no uso de objetos do ambiente para enfrentar inimigos e progredir na história (Figura 4). A mecânica se baseia em:

- Câmera isométrica fixa: sempre posicionada para favorecer ambientes claustrofóbicos, limitando a visão do jogador e aumentando a sensação de vulnerabilidade do personagem.

¹³ Técnica visual que utiliza uma perspectiva isométrica, onde os eixos são desenhados em ângulos de 120° ou 30°, sem rotação ou movimento da câmera.

¹⁴ Conjunto de mecânicas e interações que definem a experiência do jogador.

- Exploração e puzzles: o jogo incentiva a exploração da mansão Decreto, onde o jogador encontra itens e precisa decidir quais levar consigo ou não. A mansão é repleta de salas secretas, passagens ocultas e puzzles que exigem certo raciocínio e atenção aos detalhes para serem desvendados.
- Gerenciamento de recursos: para aumentar a sensação de vulnerabilidade, as armas e os itens de cura encontrados durante a exploração são limitados, fazendo com que o jogador gerencie seus recursos e tente evitar confrontos mais diretos.
- Combate limitado: o jogador enfrenta monstros e criaturas sobrenaturais e precisa decidir entre utilizar armas de fogo ou combate corpo a corpo, incentivando o pensamento estratégico e utilização dos itens encontrados

Além do seu impacto no gênero, em 2008, *Alone in The Dark* recebeu reconhecimento pelo Guinness World Records, com o título de “Primeiro Survival Horror 3D”, consolidando seu lugar como um marco na história dos videogames (GUINNESS WORLD RECORDS, 2008). Embora não tenha explicitamente definido uma fórmula para o gênero, sua influência é inegável e muitos dos elementos presentes no jogo se tornaram características marcantes do survival horror, que influenciou muitos jogos que viriam a seguir.

Figura 4 – Gameplay do jogo *Alone in The Dark* (1992)



Fonte: IGDB.com (2024)

2.3.4 Características iniciais

Os títulos analisados 3D Monster Maze (1981), Haunted House (1981) e Alone in the Dark (1992), exemplificam características fundamentais do gênero para a época que foram lançados. As principais características presentes nos títulos analisados incluem:

- Labirinto e câmera fixa: o uso de câmeras fixas ou anguladas criam uma perspectiva limitada e criam uma sensação de claustrofobia e tensão.
- Persegução: a presença de inimigos imprevisíveis e perseguições frequentes mantém o jogador em estado de alerta.
- Coleta e gerenciamento de itens: a busca por itens essenciais e limitados espalhados pelo ambiente exige planejamento e decisões estratégicas.
- Exploração: a necessidade de encontrar e utilizar recursos limitados, combinada com a sensação de perseguição, cria uma atmosfera de suspense.
- Combate limitado e vulnerabilidade: o combate é restrito, com armas e itens de cura escassos, o jogador evita confrontos diretos e pensa de forma estratégica.
- Atmosfera e narrativa envolventes: a combinação de gráficos, trilha sonora e narrativa cria uma atmosfera imersiva que envolve o jogador na história do jogo.

Essas características combinadas formavam a base do survival horror nos primeiros anos do gênero, criando uma fórmula que equilibrava tensão, exploração e desafio. No entanto, com o avanço da tecnologia, o gênero passou por transformações.

2.3.5 Características pós Resident Evil

Essa fórmula foi redefinida e expandida por Shinji Mikami, criador da icônica série Resident Evil. Mikami em entrevista para o documentário The Making of Resident Evil (2002), definiu os pilares do survival horror como sendo:

- Vulnerabilidade do jogador: o personagem controlado pelo jogador deve ser fraco e ter recursos limitados, como munição e itens de cura para criar uma sensação constante de perigo e tensão.
- Atmosfera de terror: o ambiente do jogo deve ser sombrio, claustrofóbico e cheio de elementos que geram medo no jogador, como monstros, sons e cenários perturbadores.

- Exploração e puzzles: o jogador deve explorar o ambiente em busca de pistas e itens que o ajudem a progredir na história, além de resolver puzzles que exigem raciocínio e lógica.
- Gerenciamento de recursos: o jogador deve gerenciar seus recursos com cuidado, decidindo quando usar munição, itens de cura e outros itens importantes para sobreviver.
- Narrativa envolvente: a história do jogo deve ser interessante e envolvente, com personagens cativantes e reviravoltas que prendem a atenção do jogador.

Para Narciso (2013), um survival horror é a capacidade de infligir desconforto, tanto físico como mental, um mundo totalmente novo, com vida e essências próprias que responde corretamente a certas mecânicas. Esses elementos presentes em Resident Evil (Figura 5), e em outros títulos do gênero criam uma experiência única que desafia jogadores a superar o medo e adversidades com estratégia e lógica. Assim, Mikami (2014) define survival horror como “um equilíbrio entre jogabilidade assustadora e o desafio de superar o medo”.

Figura 5 – Resident Evil (1996)



Fonte: Captura de tela pela autora (Youtube, 2024)

Essa combinação de elementos narrativos, visuais, sonoros e mecânicas é o que torna o survival horror um gênero tão singular e cativante para os jogadores, que evoluiu ao longo

dos anos, diversificando-se em subgêneros como o *Action Survival Horror*¹⁵ no título de *Resident Evil* (1996) e o *Psychological Survival Horror*¹⁶ nos títulos *Silent Hill* (1999) e *Silent Hill 2* (2001) que se destacaram por sua estética perturbadora, inspirada nas obras *Twin Peaks* e *Lost Highway* do diretor audiovisual David Lynch (GALICIA, 2021), e no surrealismo que busca retratar o mundo dos sonhos e do inconsciente, como define André Breton (1924), "a futura resolução desses dois estados, em aparência tão contraditórios, como o sonho e a realidade, em uma espécie de realidade absoluta, de surrealidade". *Silent Hill* utiliza essa abordagem para criar um mundo distorcido onde os medos e traumas dos personagens se manifestam de formas simbólicas e grotescas, o jogo explora temas como trauma, culpa e a fragilidade da mente humana (Figura 6).

Figura 6 – *Silent Hill* (1999)



Fonte: IMDb (2024)

2.4 A Franquia Resident Evil

A franquia, lançada em 1996 para o console Sony Playstation, não apenas se consolidou como um ícone do gênero survival horror, mas também redefiniu e impulsionou sua evolução. De acordo com dados da Capcom (2025), empresa responsável pelo desenvolvimento e publicação da série, *Resident Evil* já vendeu mais de 142 milhões de

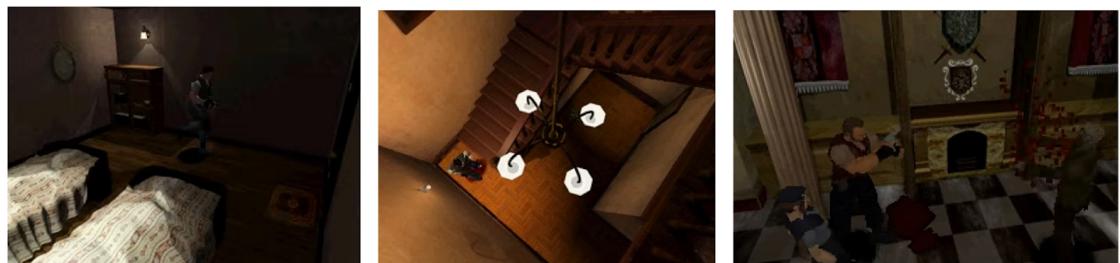
¹⁵ Subgênero que mescla a tensão e a atmosfera de survival horror com mecânicas de ação mais dinâmicas, como combate frequente e movimentação ágil.

¹⁶ Subgênero que prioriza o terror psicológico, utilizando atmosfera, narrativa e sons para gerar medo e desconforto, sem depender de combate ou ação intensa.

unidades em todo o mundo, consolidando-se como uma das franquias de jogos eletrônicos de maior sucesso da história. A trama central da série gira em torno dos experimentos da sinistra Umbrella Corporation, uma empresa farmacêutica que desenvolve o T-Vírus, um agente viral capaz de transformar humanos em zumbis e outras criaturas monstruosas. Ao longo dos títulos, os jogadores assumem o controle de diferentes personagens, como os icônicos Chris Redfield e Jill Valentine, membros da equipe S.T.A.R.S.,¹⁷ e exploram cenários claustrofóbicos e repletos de perigos, como a mansão Spencer¹⁸ e a cidade de Raccoon City.¹⁹

A jogabilidade de Resident Evil é marcada pela atmosfera de tensão, escassez de recursos e puzzles desafiadores. Utilizada nos primeiros jogos, a câmera fixa²⁰ contribuía para a sensação de vulnerabilidade limitando a visão do jogador e mostrando a fragilidade do personagem nos ambientes hostis onde se passava a história. De acordo com Loguidice e Barton (2009), a câmera fixa permite a apresentação de ângulos de câmera dramáticos e predeterminados que funcionam bem para o terror (Figura 7). Enquanto a gestão de munição e itens de cura exigia planejamento estratégico (Figura 8). A série também introduziu elementos de ação e exploração, com combates intensos contra chefes e a necessidade de desvendar segredos para progredir na história.

Figura 7 – Câmera fixa em Resident Evil (1996)



Fonte: Captura de tela pela autora (Youtube, 2024)

¹⁷ S.T.A.R.S. Special Tactics And Rescue Service (Serviço de Resgate e Táticas Especiais, em português) é um grupo de serviço de forças especiais criado pelo Departamento de Polícia de Raccoon City, foi estabelecido para combater atos de terrorismo, crime organizado e emergências.

¹⁸ A Mansão Spencer é o laboratório secreto da Umbrella Corporation para o desenvolvimento de armas biológicas.

¹⁹ Raccoon City é uma cidade fictícia do meio-oeste americano que se torna o epicentro do surto viral em Resident Evil 2 e Resident Evil 3.

²⁰ Técnica visual em que a câmera permanece estática em ângulos predeterminados, criando uma sensação de claustrofobia e imprevisibilidade.

Figura 8 – Inventário em Resident Evil (1996)



Fonte: Captura de tela pela autora (Youtube, 2024)

Ao longo dos anos, Resident Evil passou por diversas transformações, experimentando diferentes perspectivas de câmera, estilos de jogo e narrativa que contribuíram para evoluir e aperfeiçoar a série nos jogos que vieram depois. A franquia expandiu-se para além dos jogos, com filmes, séries, livros e quadrinhos, consolidando-se como um universo transmídia de sucesso. No entanto, nem todos os títulos foram aclamados, enquanto jogos como Resident Evil 4 (2005) e Resident Evil 2 Remake (2019) receberam elogios da crítica e do público, outros, como *Resident Evil 6* (2012) e *Resident Evil: Operation Raccoon City* (2012), foram criticados por afastarem-se do survival horror, adotando um estilo mais focado em ação. Essa variação na recepção mostra que, embora a franquia tenha se mantido relevante ao longo dos anos, nem todos seus lançamentos alcançaram o mesmo nível de sucesso. Assim, Resident Evil deixou um legado duradouro na indústria de jogos inspirando inúmeros outros títulos e franquias como *Silent Hill*²¹, *Dead Space*²² e *The Last of Us*²³.

²¹ Silent Hill é uma franquia de jogos eletrônicos de terror psicológico criada pela Konami. Disponível em: <https://www.konami.com/games/silenthill/us/en/>

²² Dead Space é uma franquia de terror e ficção científica desenvolvida pela EA Redwood Shores. Disponível em: <https://www.ea.com/pt-br/games/dead-space/dead-space>

²³ The Last of Us é uma franquia de jogos de ação e survival horror, que se tornou um marco nos videogames gerando uma sequência e uma adaptação para a televisão. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/the-last-of-us-part-i/>

2.4.1 Resident Evil 4

O quarto título da série, Resident Evil 4 (2005), marcou um ponto de virada na franquia, abandonando a câmera fixa e os zumbis tradicionais em favor de uma perspectiva em terceira pessoa com visão sobre o ombro (*over-the-shoulder*)²⁴ do personagem e inimigos infectados por um parasita, os Ganados. A trama acompanha Leon S. Kennedy, agora um agente do governo americano, em uma missão para resgatar a filha do presidente, Ashley Graham, de um culto na Espanha. A narrativa conta com uma divisão em 16 capítulos, com três atos: Aldeia, Castelo e Ilha.

Figura 9 – Gameplay de Resident Evil 4 (2005)



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

A jogabilidade de Resident Evil 4 reinventou a fórmula da série, segundo Perron (2009), o jogo abandonou elementos clássicos do survival horror, como câmeras fixas e recursos extremamente limitados, para adotar uma abordagem mais dinâmica e focada em ação. Com tiroteios intensos, escassez de recursos, gerenciamento de inventário em tempo real e *Quick Time Events (QTEs)* que são métodos que permitem controle limitado do personagem durante algum ponto de clímax do jogo. Quando um QTE aparece no gameplay, o jogador deve seguir as regras que aparecem na tela e pressionar botões ou executar alguma ação específica, isso adiciona uma camada extra de interação e surpresa para o jogador.

²⁴ Termo em inglês que descreve uma perspectiva de câmera posicionada atrás e ligeiramente acima do personagem.

A atmosfera rural, com aldeões hostis e criaturas adversas e assustadoras, contrasta com os cenários urbanos dos jogos anteriores (Figura 9), proporcionando uma experiência única, descrita pela IGN (2005) como "uma obra-prima do design de jogos de ação... É um jogo que constantemente surpreende e encanta, e é um que eu nunca esquecerei." Inimigos mais inteligentes, chefes finais com mecânicas específicas, experiências visualmente ricas com a possibilidade de exploração em ambientes diferentes e sua narrativa que explora temas fora do terror sobrenatural, essas mudanças abriram caminho para uma nova era de jogos de survival horror com maior ênfase na ação, influenciando títulos subsequentes.

De acordo com dados oficiais da Capcom, o jogo Resident Evil 4 (2005) vendeu mais de 11 milhões de unidades em todas as suas plataformas até 2021. Mas a evolução do survival horror não se deu apenas em termos de jogabilidade e estética, mas também na forma como os jogos foram projetados para causar medo e tensão durante o gameplay.

2.4.2 Resident Evil 4 Remake

Em 2023, a Capcom lançou o remake de Resident Evil 4, para Sony Playstation, Microsoft Xbox e PC, modernizando um clássico e proporcionando uma experiência imersiva e emocionante. O jogo reimagina a jornada de Leon S. Kennedy em sua missão para resgatar Ashley Graham, com gráficos de alta fidelidade, jogabilidade refinada e uma narrativa expandida que aprofunda os personagens e a trama, trazendo mais informações sobre o culto Los Illuminados. O remake mantém seu papel central mas trás detalhes da história de fundo da seita e sua conexão com o parasita Las Plagas, o parasita que infecta e controla seus hospedeiros, transformando-os em servos.

A jogabilidade foi aprimorada, com controles mais fluidos, novas mecânicas de combate e variedade de inimigos, tornando cada confronto uma desafio para o jogador. Além disso, o remake trouxe conteúdo adicional, como missões secundárias e desafios extras, e um modo de realidade virtual exclusivo para o Sony Playstation VR2, proporcionando uma experiência ainda mais imersiva e inovadora.

O remake também trouxe o modo de jogo Mercenários gratuito (Figura 10), que é um modo de jogo *arcade*²⁵ em que o jogador enfrenta ondas de inimigos em mapas específicos do jogo, com o objetivo de acumular a maior pontuação possível dentro de um limite de tempo, é um modo focado em ação intensa, estratégia e eficiência, testando as habilidades do jogador em combate e no gerenciamento de recursos. *O Resident Evil 4 Golden Edition* que é uma

²⁵ Refere-se a um estilo de jogo focado em ação rápida, desafios curtos e pontuação alta.

edição especial do remake que inclui o jogo base, a DLC²⁶ Caminhos Distintos, e uma expansão extra que fornece itens adicionais: skins, armas, mapas e itens cosméticos.

Figura 10 – Modo Mercenários em Resident Evil 4 Remake (2023)



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

O jogo mantém a divisão em 16 capítulos, assim como o original de 2005, com os atos: Aldeia, Castelo e Ilha. Mas existem algumas diferenças nos detalhes narrativos e jogabilidade, os eventos, inimigos e chefes foram ajustados para se alinhar com as mudanças do remake. A recepção crítica foi extremamente positiva, com a IGN (2023) afirmando que “Resident Evil 4 é um remake feito da maneira correta... É um jogo que respeita o original, ao mesmo tempo em que faz melhorias significativas”.

O sucesso do jogo refletiu-se tanto nas vendas quanto no reconhecimento, segundo dados oficiais da Capcom, o remake ultrapassou a marca de oito milhões de cópias vendidas até outubro de 2024, consolidando-se como um dos títulos mais bem-sucedidos da franquia. Além do desempenho comercial, o jogo foi aclamado pela crítica, conquistando o prêmio de Melhor Jogo do Ano para o console Sony PlayStation no Golden Joystick Awards 2023 e sendo indicado ao prêmio de Jogo do Ano no The Game Awards 2023. Essa indicação marcou o remake como o segundo título da série a concorrer na categoria, sendo precedido por Resident Evil 2 Remake (2019), o primeiro remake indicado.

²⁶ O conteúdo para download (DLC) refere-se a expansões, novos modos de jogo, personagens ou missões que podem ser adquiridos separadamente após o lançamento do jogo base.

2.5 As lentes de Jesse Schell

Jesse Schell é um renomado game designer, autor, CEO e professor da Carnegie Mellon University, onde leciona e dirige o Schell Games Studio. Seus títulos mais famosos são *Toontown Online* (2003), *Pitfall!* (1982), *Sea Monster Carnival* (2008) e *Pixie Hollow* (2008). No centro de sua trajetória está o livro *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Schell. 2008), publicado em 2008, que oferece um conjunto de ferramentas e conceitos valiosos para a análise e criação de jogos, chamados de "lentes". Cada lente proporciona uma perspectiva única sobre aspectos específicos do game design, como a experiência do jogador, mecânicas, estética e conteúdo, elas são questões que ajudam a explorar e entender um objeto de estudo.

Este estudo utilizou as lentes de Schell para analisar as decisões de design por trás do remake de Resident Evil 4, examinando como a Capcom abordou o desenvolvimento e o impacto na experiência do jogador. Durante a análise, foram explorados elementos como a experiência essencial que define o jogo, o papel da curiosidade no engajamento do jogador em um mundo familiar e o reequilíbrio da dificuldade e progressão. Ao aplicar as lentes de Schell, busca-se obter uma compreensão mais profunda das escolhas de design do remake e como elas contribuíram para a criação de uma experiência envolvente e memorável para os jogadores.

Para aprofundar a análise do remake de Resident Evil 4, este estudo selecionou 8 lentes específicas das 104 originais propostas por Jesse Schell. A escolha dessas lentes foi baseada em sua relevância para compreender as escolhas de game design da Capcom, considerando aspectos como jogabilidade, narrativa, imersão e experiência do jogador. A seleção foi realizada após a leitura e avaliação de todas as lentes, selecionando aquelas que melhor se adequam aos elementos centrais do jogo. A seguir são apresentadas as oito lentes selecionadas juntamente com exemplos de jogos para melhor compreensão.

2.5.1 A lente da experiência (*The Lens of Essential Experience*)

Esta lente refere-se à experiência central que o jogo proporciona ao jogador, incluindo sensações e pensamentos. Qual é a experiência essencial que o jogo pretende proporcionar ao jogador? Quais emoções o game design busca evocar? O que deve ser destacado que o jogador não pode perder?

O jogo The Last of Us, por exemplo, proporciona uma experiência essencial focada na sobrevivência em um mundo pós-apocalíptico, explorando temas como perda, esperança e o valor das relações humanas (Figura 11).

Figura 11 – The Last of Us (2013)



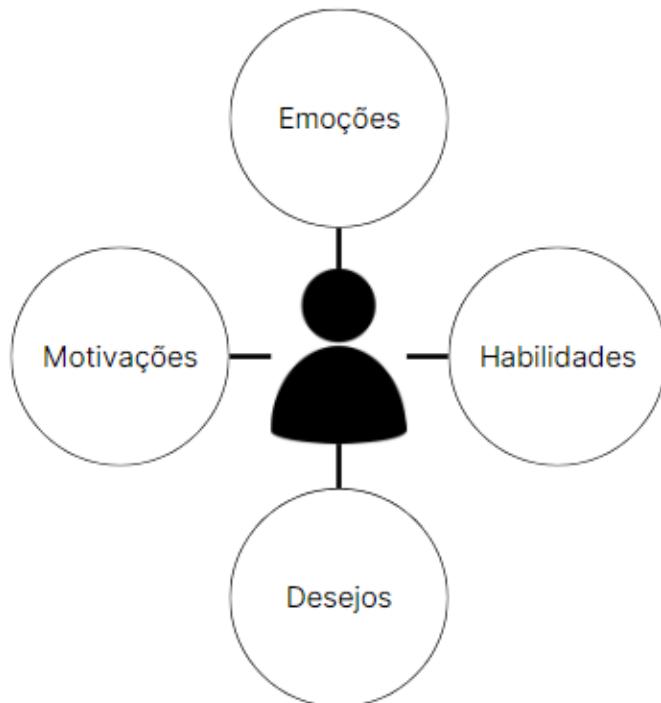
Fonte: naughtydog.com (2024)

A Lente da Experiência Essencial permitirá investigar se o Resident Evil 4 Remake (2023) capturou a essência da franquia, mantendo elementos como o terror, a ação e a sobrevivência do jogo original Resident Evil 4 (2005).

2.5.2 A lente do jogador (*The Lens of Player*)

Essa lente propõe que o designer adote o ponto de vista do jogador para analisar como ele percebe e interage com o jogo. Ela coloca o jogador no centro do processo de design e se concentra em entender as motivações, desejos, habilidades e emoções dele para criar uma experiência que seja envolvente para o público-alvo, como exemplificado abaixo na Figura 12. Com as perguntas: Quem é o jogador? O que o jogador valoriza e busca nas mecânicas do jogo? Como o game design atende a diferentes tipos de jogadores?

Figura 12 – A Lente do Jogador



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

A aplicação dessa lente permite encontrar os pontos onde o gameplay se conecta diretamente com as emoções do jogador e busca destrinchar as etapas da criação de uma experiência de jogo única para cada um. Ela ajudará a entender como o remake foi pensado para atender tanto novos jogadores quanto fãs do original.

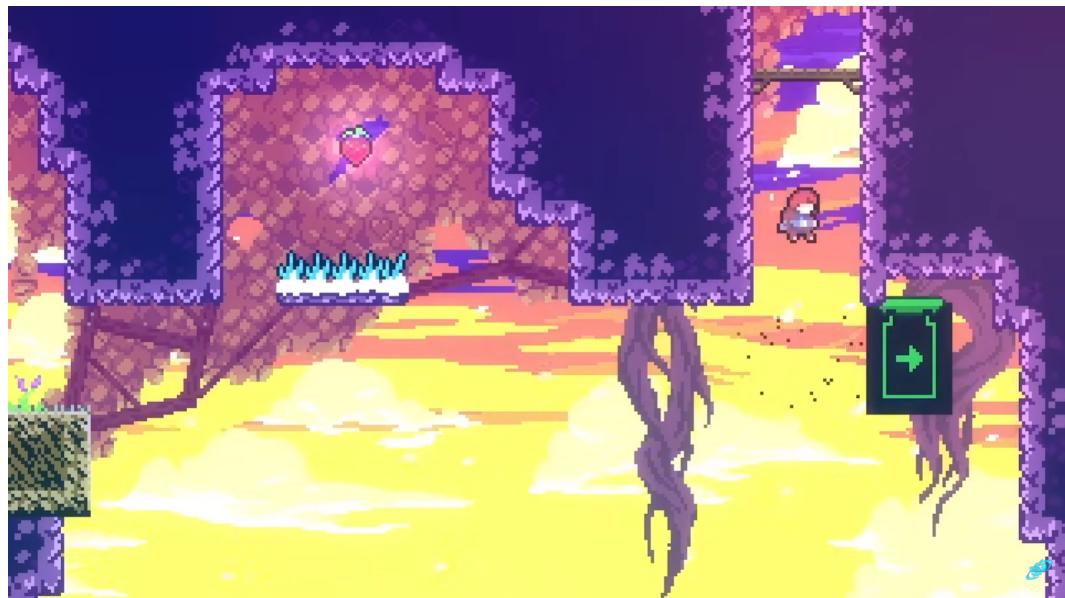
2.5.3 A lente do desafio (*The Lens of Challenge*)

Essa lente examina como o jogo apresenta os desafios e como eles evoluem ao longo da experiência, mantendo o engajamento do jogador. Com as perguntas: Como o jogo oferece um desafio? O desafio é progressivo e permite o crescimento do jogador? O jogo premia o esforço e adaptação do jogador?

Por exemplo, o jogo *Celeste* (2018)²⁷, é um jogo indie de plataforma que combina mecânicas desafiadoras com uma narrativa emocionante sobre saúde mental e superação (Figura 13). A progressão de dificuldade dele foi projetada para ser desafiadora, mas justa, incentivando a aprendizagem das mecânicas.

²⁷ Jogo indie de plataforma desenvolvido pela Maddy Makes Games. Disponível em: <https://www.celestegame.com>

Figura 13 – Gameplay de Celeste (2018)



Fonte: Captura de tela pela autora (Youtube, 2024)

A lente da evolução é aplicada para avaliar como o jogo equilibra a dificuldade e progressão, considerando mecânicas, game design e *level design*²⁸, que oferecem desafios bem elaborados e recompensadores.

2.5.4 A lente da curiosidade (*The Lens of Essential Curiosity*)

Refere-se à capacidade do jogo de despertar e manter a curiosidade do jogador, incentivando-o a explorar, descobrir e aprender mais sobre o mundo do jogo. Ela se baseia no princípio de que a curiosidade é uma ferramenta para manter o engajamento do jogador. Com as perguntas: Como o jogo desperta a curiosidade do jogador? Quais elementos do design incentivam a exploração? O que o jogador quer descobrir ao longo da experiência?

²⁸ Processo de criação de cenários e ambientes, equilibrando desafio, exploração e narrativa em jogos.

Figura 14 – Gameplay de Silent Hill 2 (2001)



Fonte: hype.games (2024)

Por exemplo, Silent Hill 2 utiliza a técnica da curiosidade para manter o jogador envolvido na experiência, especialmente por sua narrativa complexa e cheia de simbolismos com muitos mistérios (Figura 14). Além da criação de ambientes envolventes, como a cidade de Silent Hill que é cheia de neblina e cria uma atmosfera de mistério, locais estranhos e objetos simbólicos fazendo o jogador se questionar o que significam e o que eles podem revelar sobre a história. É importante destacar que a neblina, inicialmente uma limitação técnica para reduzir a renderização de objetos nos consoles da época, transformou-se em uma característica icônica do jogo.

2.5.5 A lente do controle (The Lens of Control)

Essa lente analisa a relação entre o jogador e os controles do jogo, garantindo que a experiência seja fluida. Com as perguntas: O jogador tem controle suficiente sobre a ação e as decisões? O jogo oferece opções e liberdade suficientes para o jogador? O controle é fluido e responsável?

Em *DOOM Eternal* (2020)²⁹, por exemplo, a movimentação rápida e precisa no combate fazem parte do design central do jogo, proporcionando um alto grau de controle e agilidade ao jogador (Figura 15).

²⁹ Jogo de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela id Software e publicado pela Bethesda Softworks. Disponível em: <https://slayersclub.bethesda.net/en>

Figura 15 – Gameplay de DOOM Eternal (2020)



Fonte: Captura de tela pela autora (Youtube, 2024)

A Lente do Controle permitirá examinar as melhorias feitas no sistema de movimentação e combate, verificando se os controles oferecem maior fluidez e precisão, sem comprometer a tensão da experiência.

2.5.6 A lente do feedback (The Lens of Feedback)

Essa lente investiga como o jogo fornece informações ao jogador para guiá-lo de maneira clara e intuitiva. Com as perguntas: O jogo oferece feedback claro e imediato sobre as ações do jogador? O feedback é positivo e instrutivo? Como o feedback afeta a experiência do jogo?

Um exemplo bem executado é Dead Space (2023), que moderniza a interface do usuário, eliminando *HUDs*³⁰ tradicionais e integrando informações diretamente no traje do protagonistas, como a barra de vida no traje que mostra quanto o personagem tem de vida, para transmitir feedback (Figura 16).

³⁰ Sigla para Head-Up Display, uma interface que exibe informações como vida, munição e objetivos na tela durante o jogo.

Figura 16 – Gameplay de Dead Space (2023)



Fonte: Captura de tela pela autora (Youtube, 2024)

A Lente do Feedback permitirá avaliar se o remake aprimorou a comunicação com o jogador por meio dos recursos disponíveis no remake.

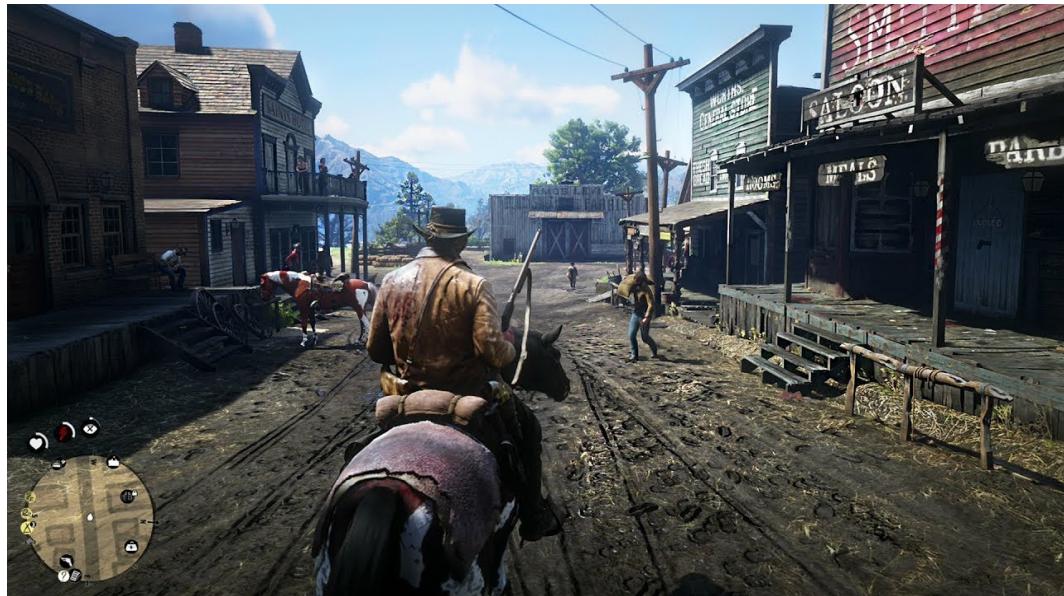
2.5.7 A lente da narrativa (The Lens of Story)

Essa lente analisa como a história do jogo é construída e apresentada ao jogador, garantindo coerência e impacto emocional. Com as perguntas: Qual é a história que o jogo está contando? Como o game design apoia e reforça a narrativa? O jogo cria uma conexão emocional com o jogador?

Por exemplo, em *Red Dead Redemption* (2010)³¹, um jogo de ação e aventura em mundo aberto da Rockstar Games, com tiroteios, exploração e uma narrativa envolvente, pois ela é profundamente integrada ao mundo e às ações do jogador, proporcionando uma imersão natural e envolvente (Figura 17).

³¹ Jogo de ação e aventura desenvolvido pela Rockstar Games. Disponível em: <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption>

Figura 17 – Gameplay de Red Dead Redemption (2010)



Fonte: Captura de tela pela autora (Youtube, 2024)

A Lente da Narrativa ajudará a compreender como vai sendo aprimorada a história, explorando melhor a narrativa linear que o Resident Evil 4 Remake (2023) apresenta, sem perder a essência do jogo original Resident Evil 4 (2005).

2.5.8 A lente do espaço funcional (The Lens of Functional Space)

Refere-se ao espaço físico ou virtual onde o jogo acontece, incluindo o layout dos níveis, disposição dos objetos e a forma como o jogador se move pelo ambiente. Com as seguintes perguntas: O espaço do jogo é organizado de forma clara e funcional? Há uma relação entre áreas abertas e fechadas, incentivando exploração e combate estratégico? Como os elementos do ambiente influenciam o ritmo e o fluxo do gameplay? A seguir, os componentes fundamentais da Lente do Espaço Funcional:

- Layout de níveis: A estruturação dos ambientes, incluindo caminhos pré-definidos e áreas abertas.
- Disposição dos objetos: A colocação de itens, inimigos, e elementos interativos.
- Movimento do jogador: Como o personagem se desloca no espaço e suas mecânicas de movimentação: correr, agachar, pular, essas devem se integrar ao design do ambiente.

Para o survival horror, a lente do espaço funcional é particularmente importante pois a construção do design de ambiente contribui para a sensação constante de tensão e suspense. Ao analisar como esses elementos funcionam em conjunto é possível revelar muito sobre a experiência do jogador e seu impacto no jogo.

3 METODOLOGIA

Este capítulo descreve o percurso metodológico adotado para analisar o game design nos jogos Resident Evil 4 (2005) e seu remake, Resident Evil 4 Remake (2023). A pesquisa adota uma abordagem exploratória, de natureza qualitativa, combinando a análise objetiva das mecânicas dos jogos com as percepções subjetivas da autora que realizou a análise do gameplay e desenvolveu suas observações utilizando como instrumento de pesquisa uma abordagem inspirada na Análise Formal de Gameplay de Lakiski e Björk (2015) do livro Game Research Methods (2015) (Figura 19, p. X) e como instrumentos de estudo e análise as Heurísticas de Jakob Nielsen (1994), as Heurísticas de Jogabilidade de Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009), e as Lentes de Schell, presentes no livro A arte do Game Design (Schell, 2008).

A pesquisa é exploratória e busca desvendar as mudanças no game design nas duas versões do mesmo título, o que permite uma análise comparativa entre o jogo original e seu remake. A pesquisa exploratória é um estudo utilizado quando o tema ou problema em questão ainda não foi amplamente investigado, ou quando há pouca literatura disponível sobre o assunto. Segundo Gil (2019), “a pesquisa exploratória tem como objetivo proporcionar uma visão geral e aproximada de determinado fato, fenômeno ou problema, de modo a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses para estudos posteriores” (p. 27). Esse tipo de pesquisa é caracterizado por sua flexibilidade, permitindo que o autor explore diferentes abordagens e métodos para compreender o objeto de estudo.

O foco exploratório desta pesquisa permitiu a investigação de questões pouco desenvolvidas e pesquisadas na literatura dos jogos, essas sendo as diferenças nos aspectos da jogabilidade, na adaptação do remake aos novos estilos de jogo, aos novos consoles, e seu impacto no alcance de novos públicos e fidelização dos fãs.

3.1 Método de coleta de dados

A coleta de dados foi realizada por meio da observação direta das sessões do gameplay da própria autora, que jogou Resident Evil 4 e Resident Evil 4 Remake no console Microsoft Xbox Series S³². Durante as sessões foram descritas as percepções e pontos referentes à jogabilidade geral dos jogos, proporcionando uma análise prática. A escolha dos

³² Console de videogame da Microsoft, lançado em 2020, conhecido por seu design compacto e foco em desempenho acessível. Disponível em: <https://www.xbox.com/pt-BR/consoles/xbox-series-s>.

jogos se justifica pela relevância histórica de Resident Evil 4 no desenvolvimento de jogos do estilo Survival Horror e pela oportunidade de comparar como as mecânicas e a experiência de jogo evoluíram com o remake lançado 18 anos depois.

3.2 Heurísticas

Na metodologia serão utilizadas heurísticas de usabilidade adaptadas ao contexto de jogos, com base nas propostas de Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009) que oferecem critérios específicos para avaliar a experiência de gameplay e também serão consideradas as heurísticas de usabilidade de Jakob Nielsen (1994), amplamente utilizadas para avaliar a interface e a experiência do usuário em diversas mídias, incluindo jogos digitais.

A escolha das heurísticas de usabilidade de Jakob Nielsen (1994) e Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009) foi baseada na complementaridade desses modelos para avaliar a experiência do jogador. As heurísticas de Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009) são específicas para jogos, oferecendo critérios para analisar aspectos como gameplay, imersão e engajamento. Já as heurísticas de Nielsen, embora mais gerais, fornecem uma base sólida para avaliar a interface do usuário e usabilidade do objeto de estudo, aspectos que garantem uma experiência mais fluida e intuitiva. A combinação desses dois modelos permite uma análise abrangente, cobrindo tanto os elementos específicos do jogo, quanto os fundamentos do design de interface, garantindo uma avaliação bem fundamentada.

As heurísticas de Nielsen fornecem uma base sólida para a análise de aspectos práticos do design como:

- Interface e usabilidade analisando a visibilidade do estado do sistema que avalia se o jogo mantém o jogador informado sobre seu progresso;
- Controle e liberdade do usuário analisando a capacidade do jogador de desfazer erros ou ajustar sua estratégia;
- Consistência e padrões que examinam a uniformidade nos elementos de interface e mecânicas e a prevenção de erros, focada em como o design evita que o jogador cometa erros que possam prejudicar a experiência.

As heurísticas de Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009) permitem uma análise mais objetiva de quatro aspectos fundamentais do game design, essas sendo:

- Controle que analisa a precisão e a facilidade de uso dos comandos.
- Curva de aprendizado para medir a progressão gradual da dificuldade;
- Desafio e recompensa que examina o equilíbrio entre a dificuldade proposta e as recompensas oferecidas.
- Imersão que considera o grau de envolvimento e conexão emocional do jogador com o jogo.

Estas heurísticas combinadas com as lentes de Jesse Schell (2008) forneceram uma base sólida para analisar e comparar as experiências oferecidas pelos jogos.

3.4 Framework MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*)

Para estruturar essa análise de forma mais aprofundada, foi utilizado o *Framework³³ Mechanics, Dynamics, Aesthetics (MDA)*, proposto por Hunckle, LeBlanc e Ubec (2004). Esse modelo permite examinar a relação entre as mecânicas do jogo, dinâmicas que surgem a partir das interações e a estética, que corresponde à experiência final do jogador. Dessa forma a análise será organizada da seguinte maneira:

- **Mecânicas:** Investigação das regras que orientam a jogabilidade, incluindo sistemas de combate, progressão e utilização de recursos.
- **Dinâmicas:** Avaliação de como as mecânicas interagem entre si e influenciam a experiência do jogador, considerando fatores como ritmo de progressão, complexidade dos desafios e balanceamento da dificuldade.
- **Estética:** Análise da experiência subjetiva do jogador, observando aspectos como imersão, tensão, engajamento e satisfação ao longo do gameplay.

A aplicação do MDA permitirá uma avaliação comparativa entre Resident Evil 4 (2005) e Resident Evil 4 Remake (2023), destacando as diferenças de game design e seus impactos na experiência. Com essa abordagem, espera-se fornecer uma visão detalhada das mudanças realizadas no remake, contribuindo para a compreensão de como ajustes no game design podem aprimorar ou modificar a experiência do jogador e servir de referência para o desenvolvimento de futuros remakes.

³³ Estrutura conceitual ou metodológica que fornece diretrizes para organizar e analisar informações.

3.3 Análise formal de gameplay

O capítulo 3 do livro *Game Research Methods* por Lakiski e Björk (2015) apresenta a abordagem *Formal Analysis of Gameplay*, criada para estudar e compreender os elementos do gameplay de um jogo, focado em sua estrutura e nas mecânicas. Essa análise exclui fatores externos, como público-alvo e interações sociais, pois seu objetivo é isolar as características do jogo de influências subjetivas ou contextuais, permitindo uma compreensão técnica mais precisa.

A abordagem tem origem na crítica da arte e disciplinas similares, sendo amplamente utilizada para descrever os componentes centrais do gameplay. Assim como a análise formal na literatura examina a estrutura, a linguagem e as técnicas utilizadas em uma obra, a análise para jogos investiga suas mecânicas, sistemas e regras. Este método permite decompor e estudar um jogo em seus elementos fundamentais, possibilitando uma visão aprofundada de seu design.

Para reconhecer e estruturar os artefatos de estudo, a análise formal de gameplay se divide em três tópicos principais:

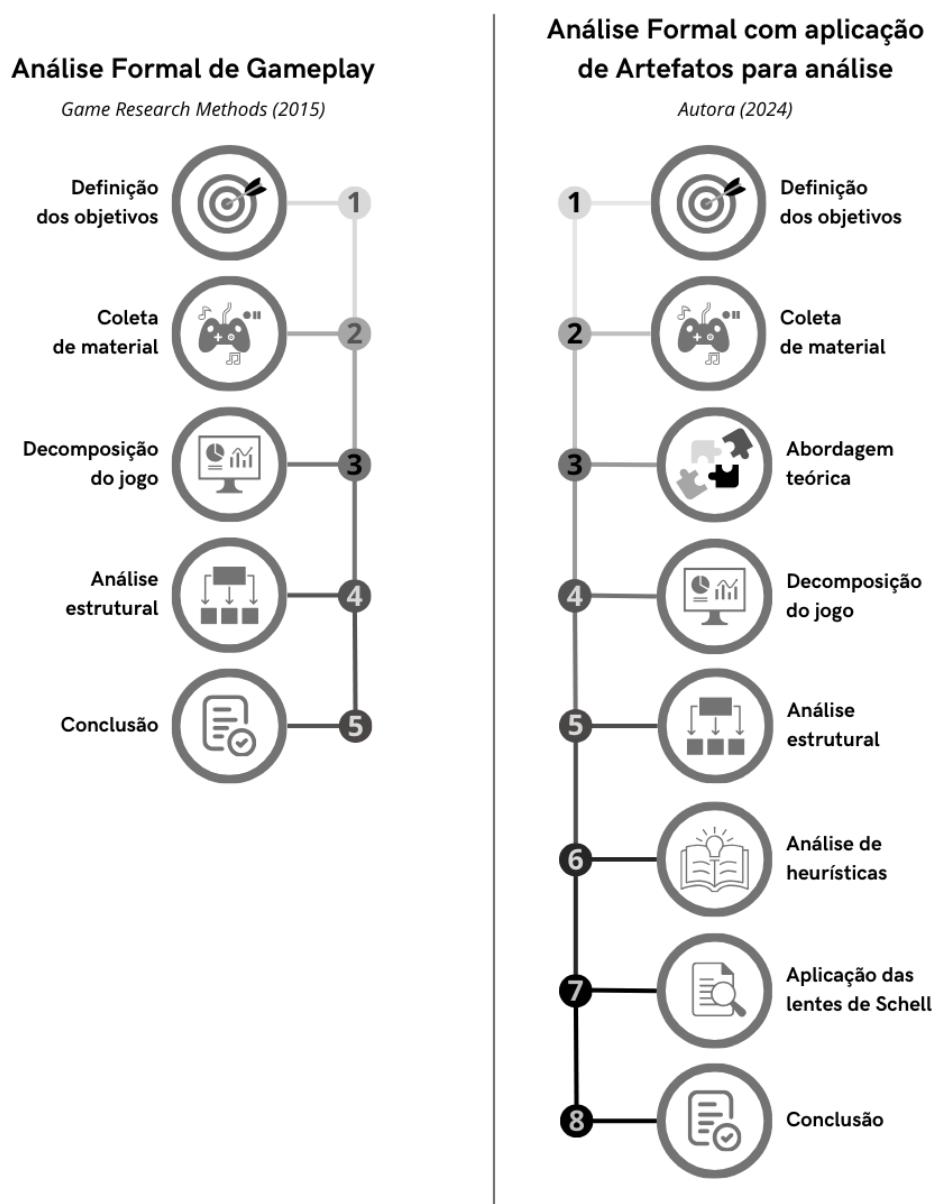
- **Definição de escopo:** O primeiro passo é compreender a estrutura do jogo e os elementos que compõem a experiência do jogador.
- **Componentes-chave:** Na análise, os jogos são observados como sistemas compostos por regras, mecânicas e dinâmicas que envolvem a interação do jogador.
- **Metodologia de análise:** A abordagem se concentra nas qualidades do jogo, não nas experiências individuais dos jogadores. Para isso, utiliza duas formas de gameplay:
 - **Gameplay empírico:** envolve jogar ou observar alguém jogando, permitindo compreender o funcionamento das mecânicas na prática.
 - **Gameplay experimental:** pode incluir o uso de cheats, hacks ou modificações para testar elementos específicos do jogo

O método de análise adotado nesta pesquisa, detalhado na Figura 18, foi construído com base nos fundamentos da Análise Formal de Gameplay apresentados. No entanto, optou-se por não aplicar o método em sua forma original, mas sim adaptá-lo às particularidades deste estudo. A partir dos fundamentos apresentados, desenvolveu-se uma abordagem personalizada, que considera os artefatos mencionados, heurísticas e framework

MDA. Essa adaptação permitiu focar em aspectos narrativos, visuais e mecânicos dos jogos, garantindo uma aplicação mais contextualizada e alinhada ao escopo do trabalho.

A seguir, a Figura 18 apresenta duas metodologias, a original à esquerda, que está presente no livro Game Research Methods (2015), e a direita, a alterada pela autora, destacando as mudanças realizadas para adaptação da análise aos instrumentos de estudo e análise escolhidos.

Figura 18 – Representação da Metodologia



Fonte: Elaborada pela autora (2024)

4 DESENVOLVIMENTO

No capítulo anterior, foi proposta uma análise, que estabelece a divisão dos jogos em três tópicos principais para estruturar os artefatos de estudo. Neste capítulo, essa abordagem foi aplicada de forma prática, utilizando os tópicos descritos: definição de escopo, componentes-chave e metodologia de análise.

Para definir o escopo da análise, foram realizadas sessões de gameplay com ambos os jogos Resident Evil 4 (2005) e Resident Evil 4 Remake (2023), permitindo identificar suas particularidades. Cada capítulo foi salvo individualmente, possibilitando revisitlar momentos específicos e aprofundar a análise. Para registrar essas observações dos componentes-chave de cada versão, foram feitas anotações e capturas de tela, documentando os principais elementos do gameplay. Nesta pesquisa, a metodologia de análise foi o gameplay experimental, realizado integralmente pela autora, porém sem o uso de cheats³⁴, hacks³⁵ ou modificações³⁶. Apenas os saves³⁷ dos capítulos já jogados foram utilizados, permitindo revisitlar momentos específicos sempre que necessário.

A partir deste ponto, aplica-se a análise aos dois jogos selecionados, com foco principal em seus aspectos de game design. Essa abordagem permite uma avaliação detalhada e comparativa dos elementos que compõem o gameplay e a experiência, destacando as semelhanças e diferenças entre os títulos. Para isso, foram analisados os seguintes aspectos, nos quais foi possível observar as mudanças mais significativas entre o jogo original e o remake:

- **Estrutura narrativa:** como a história é dividida e apresentada no jogo.
- **Mecânicas:** regras e sistemas que orientam a jogabilidade.
- **Dinâmicas:** a interação entre as mecânicas e seu impacto na experiência do jogador.
- **Regras e restrições:** os limites impostos ao jogador e como eles influenciam as estratégias.
- **Estética:** elementos visuais, sonoros e imersivos que compõem a identidade do jogo.
- **Elementos inovadores:** características únicas que diferenciam cada jogo.

³⁴ Códigos ou comandos que permitem ao jogador acessar vantagens, como recursos ilimitados ou invencibilidade, sem seguir as regras padrão do jogo.

³⁵ Alterações não autorizadas no código do jogo, para obter vantagens ou modificar funcionalidades.

³⁶ Alterações feitas por jogadores para adicionar ou modificar conteúdo, como novos níveis, personagens ou mecânicas.

³⁷ Refere-se ao sistema de salvamento de progresso em jogos, que permite ao jogador armazenar seu avanço e retomar de onde parou em uma sessão futura.

Abaixo seguem as análises de cada jogo, com foco nos aspectos mencionados.

4.1 Análise do gameplay de Resident Evil 4 (2005)

A seguir, a análise do gameplay do Resident Evil 4 (2005) foi realizada utilizando a metodologia proposta anteriormente. O objetivo foi examinar os elementos do jogo original para criar uma base comparativa para a avaliação do remake de 2023.

- **Estrutura narrativa**

Quadro 1 – Estrutura narrativa Resident Evil 4 (2005)

Ato 1: Vila	Ato 2: Castelo	Ato 3: Ilha
Capítulo 1 - A Missão de Resgate	Capítulo 7 - As Sombras do Castelo	Capítulo 13 - A Última Batalha
Capítulo 2 - A Vila	Capítulo 8 - Laboratório Secreto	Capítulo 14 - A Escapatória
Capítulo 3 - O Primeiro Encontro	Capítulo 9 - A Ilha do Pesadelo	Capítulo 15 - O Resgate
Capítulo 4 - O segredo da Vila	Capítulo 10 - As Profundezas da Ilha	Capítulo 16 - O Fim da Jornada
Capítulo 5 - A caminho do Castelo	Capítulo 11 - A Base Militar	
Capítulo 6 - O Castelo Sombrio	Capítulo 12 - O Confronto Final	

Fonte: elaborada pela autora.

- **Mecânicas**

- **Combate:** Sistema de mira em terceira pessoa, com a câmera posicionada atrás de Leon, o personagem principal jogável. Combate corpo a corpo básico, como chutes e agarrões após atirar em inimigos. Uso de armas variadas, como: granadas, pistolas, espingardas e rifles (Figura 19).

Figura 19 – Combate em Resident Evil 4 (2005)



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

- **Exploração:** Mapas lineares com áreas semi-abertas, incentivando a busca por itens e segredos. Presença de puzzles como pode ser observado na Figura 20, que variam de simples a mais complexos para avançar na história.

Figura 20 – Puzzle em Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

- **Gestão de recursos:** Economia baseada em Pesetas, a moeda do jogo, escassez de munição, itens de cura, materiais de *crafting*³⁸ e facas. Escassez de munição, granadas e itens de cura, exigindo planejamento.
 - **Inventário:** Sistema de maleta com limite de espaços, exigindo organização estratégica.
- **Dinâmicas**
 - **Progressão:** O avanço é linear, com fases que alternam entre combate, exploração e puzzles. O jogador pode seguir o mapa de recompensas para obter mais recursos e melhorias. O jogador pode revisitar áreas anteriores para coletar itens perdidos (Figura 21).

Figura 21 – Mapa em Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

- **Intensidade:** Combates frenéticos intercalados com momentos de exploração e suspense.
- **Interações:** Elementos interativos do cenário, como barris, caixas, armadilhas, portas e janelas. Intereração com *NPCs*³⁹ e objetos específicos do jogo.

³⁸ Mecânica de jogos que permite ao jogador combinar recursos ou materiais para criar novos itens, como armas, ferramentas ou equipamentos.

³⁹ Sigla para *Non-Player Characters* (Personagens Não Jogáveis), que são controlados pelo sistema do jogo e interagem com o jogador, fornecendo informações, missões ou participando da narrativa.

- **Combate:** Enfrentamento de inimigos padrão, chefes de fase e chefes de capítulo. Quick time events em batalhas específicas. Uso de estratégias para lidar com grupos de inimigos.
- **Desafio:** Resistência dos inimigos varia conforme a progressão. Disponibilidade limitada de recursos aumenta a complexidade estratégica.
- **Companhia da Ashley:** Ashley, a filha do presidente segue Leon, podendo alternar em se manter perto ou se afastar, assim como se esconder em locais específicos do jogo (Figura 22). Ela possui uma barra de vida própria, que diminui ao sofrer danos. Se a barra chegar a zero, ela morre e com isso é fim de jogo. Jogabilidade com Ashley é focada em furtividade e exploração.

Figura 22 – Leon e Ashley em Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

- **Regras e Restrições**

- **Economia e gestão de recursos:** O jogador deve administrar munição, itens de cura e dinheiro de forma eficiente. A maleta tem espaço limitado, exigindo decisões sobre o que carregar.
- **Progressão linear:** O jogo segue uma estrutura narrativa fixa, sem ramificações ou escolhas do jogador.

- **Estética**

- **Câmera:** Perspectiva sobre o ombro (over-the-shoulder) em terceira pessoa.
- **Gráficos e ambientação:** Para a época, os gráficos eram considerados de ponta, com modelos 3D detalhados e cenários imersivos (Figura 23).

Figura 23 – Ambientação no Castelo em Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

- **Sons:** design de som realista, com efeitos imersivos como grunhidos dos Ganados, passos e sons de armas.
- **Personagens:** Visuais icônicos de Leon, Ashley e os vilões, como Saddler e Salazar e inimigos como os Ganados e Regenerators.

- **Elementos inovadores**

- Introdução de uma câmera sobre o ombro, que se tornou um padrão para jogos de ação e survival horror.
- Sequências interativas durante cutscenes e combates.
- Quick time events
- Sistema de mira inovador e combate corpo a corpo integrado.

- Dificuldade dinâmica onde o jogo ajusta a dificuldade automaticamente com base no desempenho do jogador.

4.2 Análise do Gameplay de Resident Evil 4 Remake (2023)

A seguir, foi realizada a análise do gameplay de Resident Evil 4 Remake, com foco nas mudanças já destacadas posteriormente, como gráficos modernizados, controles fluidos, novas mecânicas de combate e narrativa expandida. A partir desses elementos, foram examinados aspectos como a jogabilidade, imersão e evolução das dinâmicas, buscando compreender como o remake modernizou a experiência do jogador.

- **Estrutura narrativa**

Quadro 2 – Estrutura narrativa Resident Evil 4 Remake (2023)

Ato 1: Vila	Ato 2: Castelo	Ato 3: Ilha
Capítulo 1 - Missão Aceita	Capítulo 7 - Sombras Interiores	Capítulo 13 - Outro Resgate
Capítulo 2 - Dom no Sangue	Capítulo 8 - Reunião	Capítulo 14 - Deixando o Passado para Trás
Capítulo 3 - Corpo Infestado	Capítulo 9 - Situação Medonha	Capítulo 15 - Vou fazer o meu Trabalho
Capítulo 4 - A Primeira Filha	Capítulo 10 - As Profundezas do Inferno	Capítulo 16 - A Escuridão Antes da Aurora
Capítulo 5 - Lampejo de Esperança	Capítulo 11 - Adios, Caballero	
Capítulo 6 - Adeus, Vilarejo do Terror	Capítulo 12 - A Queda do Castelo	

Fonte: elaborada pela autora.

- **Mecânicas**

- **Combate:** Sistema de mira modernizado (Figura 24). Combate corpo a corpo aprimorado, com o uso estratégico de facas. Gestão de armas e upgrades para

maximizar a eficiência. Introdução da mecânica de furtividade⁴⁰ que permite ataques silenciosos (Figura 25).

Figura 24 – Novo sistema de Mira em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

Figura 25 – Furtividade em Resident Evil 4 Remake

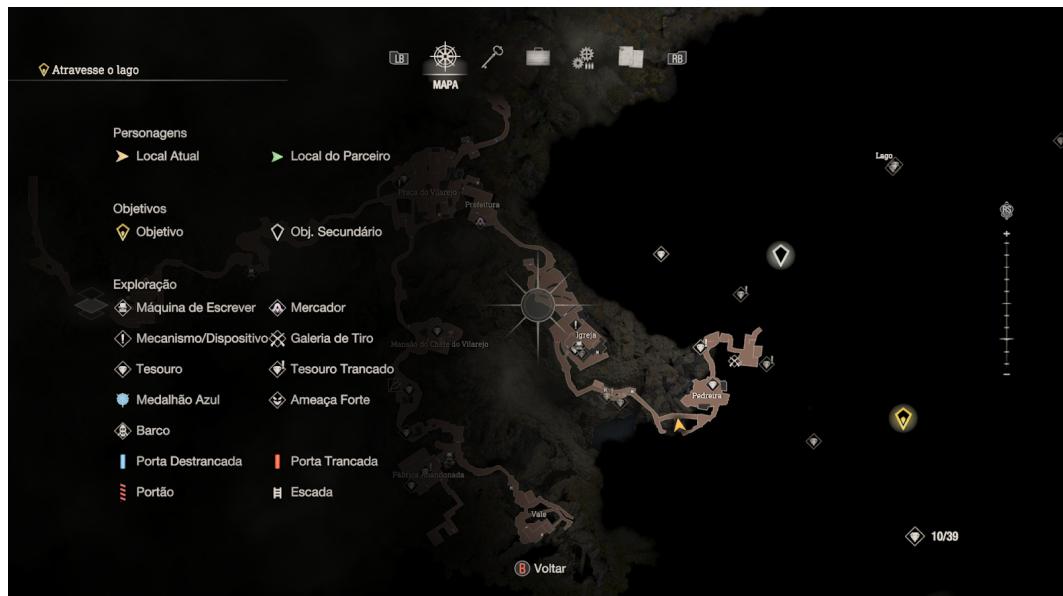


Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

⁴⁰ Refere-se à mecânicas de jogo que permitem ao jogador evitar detecção por inimigos, utilizando movimentos silenciosos, esconderijos ou ataques surpresa.

- **Exploração:** Mapas semi abertos com áreas interconectadas, incentivando a exploração (Figura 26). Presença de segredos, arquivos, colecionáveis e itens ocultos.

Figura 26 – Mapa em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Gestão de recursos:** Economia baseada em Pesetas, a moeda do jogo, inventário, escassez de munição, itens de cura, materiais de crafting e facas (Figura 27).

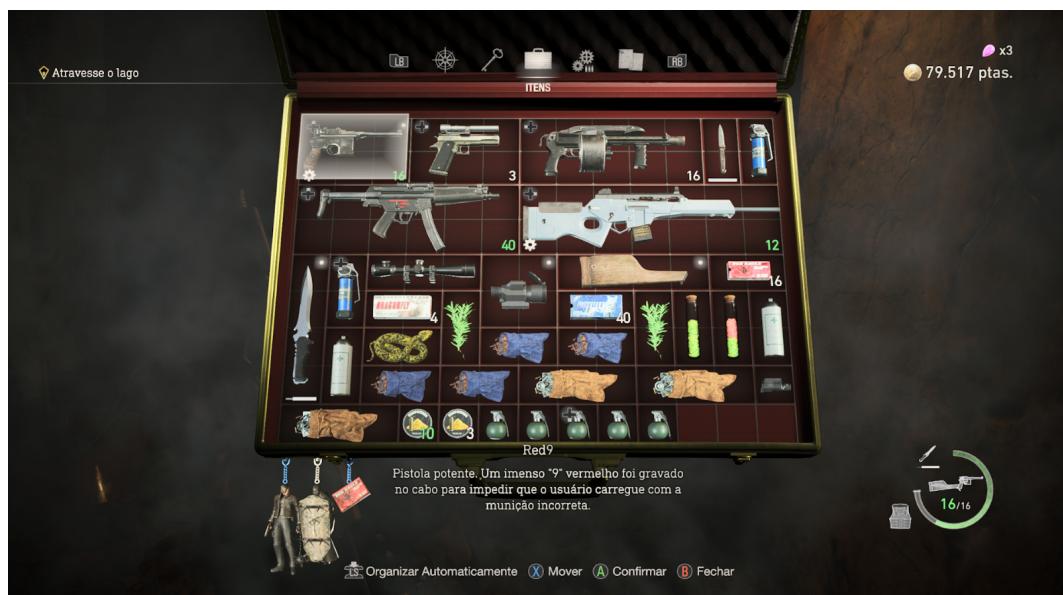
Figura 27 – Aba e itens de crafting em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Inventário:** Sistema de maleta com limite de espaços, exigindo organização estratégica. Introdução do crafting de munição e itens de cura (Figura 28).

Figura 28 – Maleta, itens e charms colecionáveis Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Dinâmicas**

- **Progressão:** O avanço se dá por meio do combate, exploração e resolução de puzzle (Figura 29). O jogador pode seguir o mapa de recompensas para obter mais recursos e melhorias.

Figura 29 – Leon resolvendo Puzzle da Igreja Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Intensidade:** O equilíbrio entre momentos frenéticos de combate e exploração mantém o ritmo do gameplay (Figura 30).

Figura 30 – Leon e Ashley em Combate Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Interações:** Elementos interativos do cenário, como barris, caixas, armadilhas, portas e janelas. Interação com NPCs e objetos específicos do jogo (Figura 31).

Figura 31 – Leon interagindo com o cenário Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Combate:** Enfrentamento de inimigos padrão, chefes de fase e chefes de capítulo. Quick time events em momentos específicos (Figura 32) Atalho para seleção de armas e itens (Figura 33).

Figura 32 – QTE no combate contra o Gigante Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

Figura 33 – Atalho para a seleção de armas Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Desafio:** Resistência dos inimigos varia conforme a progressão. Disponibilidade limitada de recursos aumenta a complexidade e exige estratégia.
- **Companhia da Ashley:** Maior interatividade e utilidade da personagem. Possibilidade de sofrer danos e ficar incapacitada (Figura 34), exigindo a atenção do jogador. Jogabilidade furtiva.

Figura 34 – Ashley incapacitada Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Regras e Restrições**

- **Economia e gestão de recursos:** O jogador deve administrar munição, itens de cura e dinheiro de forma eficiente.
- **Progressão linear:** Apesar da exploração, o jogo segue uma estrutura narrativa predefinida. Cutscenes e momentos interativos durante o gameplay contam a narrativa do jogo.

- **Estética**

- **Câmera:** Perspectiva de câmera sobre o ombro (over-the-shoulder) em terceira pessoa, posicionada atrás do personagem, proporcionando uma visão mais próxima e imersiva do ambiente (Figura 35). Movimentação dinâmica onde a

câmera se ajusta conforme o jogador se move, gira ou mira, oferecendo uma experiência mais fluida e controlável.

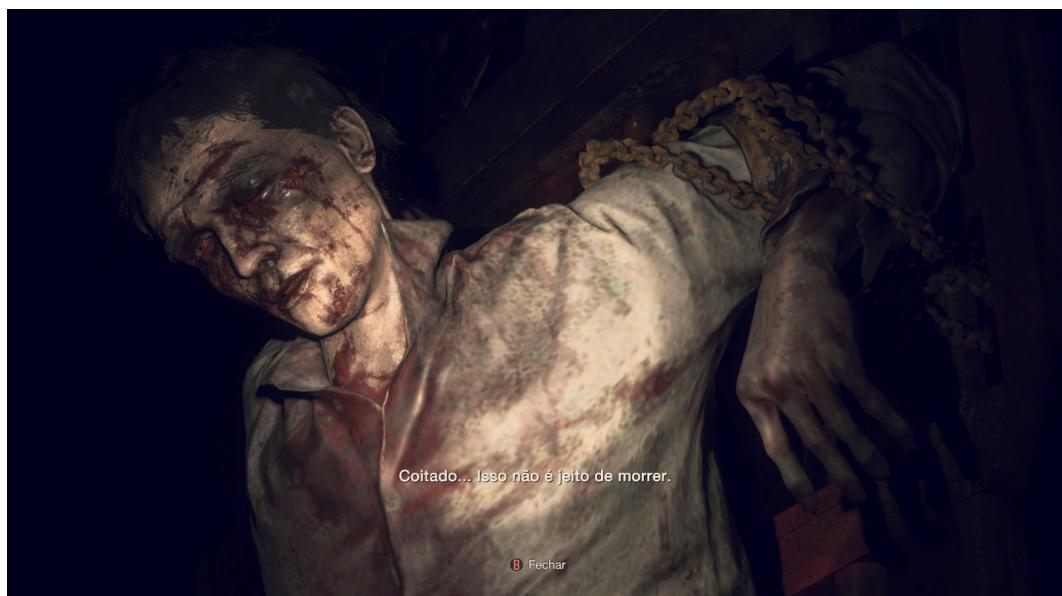
Figura 35 – Câmera em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Gráficos e ambientação:** Gráficos modernos com texturas e iluminação que reforçam a atmosfera sombria e tensão presentes na ambientação e cenários do jogo (Figura 36).

Figura 36 – Gráficos e ambientação em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

- **Sons:** Trilha sonora minimalista, utilizada para criar momentos de suspense e ação. Design sonoro realista, com efeitos imersivos como grunhidos dos Ganados, sons de passos e de armas.
- **Personagens:** Recriação fiel dos personagens, com visuais renovados sem perder a identidade original.

- **Elementos inovadores**

- Sistema de Parry que permite ao jogador usar a faca para desviar de ataques e criar novas possibilidades de combate.
- Pequenas missões secundárias identificadas em bilhetes azuis pendurados pelas áreas do jogo, recompensadas pelo Mercador, ampliando as possibilidades de ganhar dinheiro para melhorar armas e comprar equipamentos.
- Crafting de munição com a possibilidade de combinar recursos ou pólvora para criar mais balas para as armas.
- Configurações de acessibilidade inovadoras tornando o jogo mais inclusivo para diferentes perfis de usuários.

4.3 Aplicação do Framework MDA

Conforme apresentado no capítulo anterior, a análise foi dividida em três partes principais: Mecânicas, Dinâmicas, Estética e Narrativa. Cada um desses aspectos será comparado nos quadros abaixo entre as duas versões do jogo. Os quadros contém as colunas: Elemento, Resident Evil 4 (2005), Resident Evil 4 Remake (2023) e Observações.

4.3.1 Mecânicas

Quadro 3 – Framework MDA - Mecânicas

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Combate	O jogo utiliza mira em terceira pessoa com câmera fixa atrás do Leon, o combate corpo a corpo é ativado após tiros, possui variedade de armas e limitações de movimentação em combate, principalmente ao mirar.	O jogo traz uma mira mais precisa e responsiva que permite movimentação livre ao mirar, combate corpo a corpo aprimorado com facas e movimentos especiais durante confusão inimiga, gestão estratégica de armas e upgrades, além de novas mecânicas como o parry com ação e furtividade.	O remake melhora a fluidez do combate, proporcionando maior precisão e controle, um sistema de facas e ataques especiais mais tático e novas opções de customização e upgrades, tornando a experiência mais dinâmica e acessível.
Exploração	O jogo traz mapas lineares com áreas semi-abertas que incentivam a busca por itens e segredos, com puzzles de diferentes dificuldades e regiões interligadas, mas com caminhos pré-definidos. Possibilidade de comprar um mapa do tesouro.	Mapas semi-abertos e interconectados que incentivam a exploração, guardando puzzles, segredos, arquivos, colecionáveis, achievements ⁴¹ e itens ocultos para descobrir. Possibilidade de comprar um mapa do tesouro com spinels.	O remake expande as áreas jogáveis, oferecendo mais liberdade ao jogador o deixando livre para explorar, ir e voltar quando quiser, enquanto mantém os puzzles tornando-os mais naturais aos ambientes.

Fonte: elaborada pela autora.

⁴¹ São metas ou desafios dentro de um jogo que recompensam os jogadores por ações específicas, incentivando a exploração, a repetição e o aprimoramento da jogabilidade.

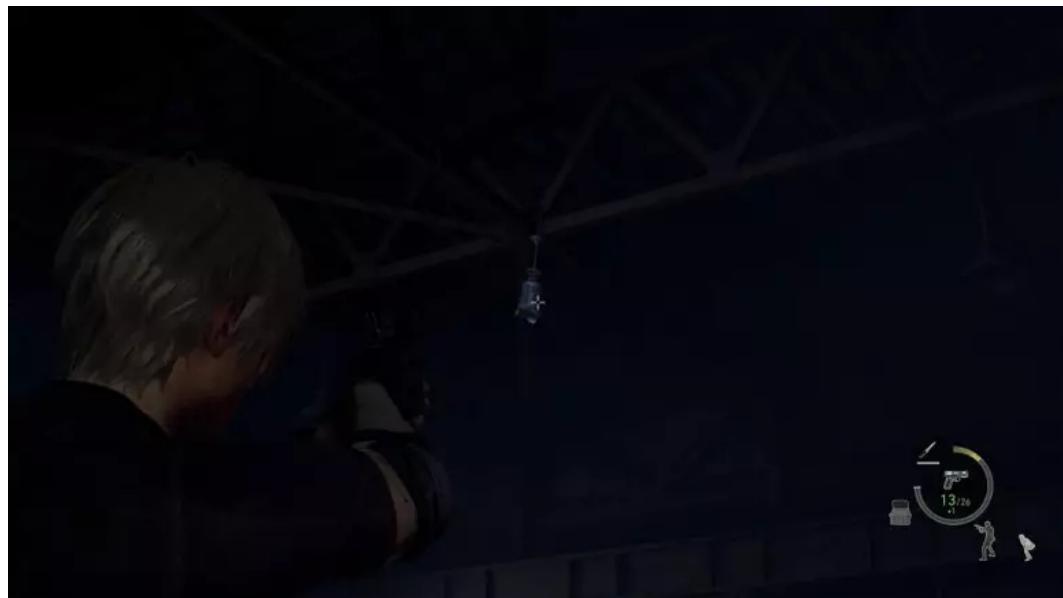
Quadro 3 – Framework MDA - Mecânicas

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Gestão de recursos	A economia do jogo é baseada em Pesetas, com escassez de munição, granadas e itens de cura, exigindo planejamento estratégico, os upgrades nas armas são permanentes.	A moeda do jogo é a Pesetas, introdução de crafting para criar munição e recursos, facas com durabilidade limitada que necessitam de reparo e também recebem upgrades, assim como as armas.	A economia mantém a mesma estrutura mas com mais opções de investimento em upgrades, o sistema de crafting oferece maior flexibilidade na gestão de recursos e a faca ganha um papel mais estratégico no gameplay.
Inventário	O sistema de maleta tem limite de espaços, exigindo organização estratégica.	O sistema de maleta é mantido, mas com uma interface mais intuitiva, também é possível obter Charms colecionáveis que podem ser adicionados à maleta oferecendo bônus passivos, além de armazenar armas no menu Despensa.	O remake melhora a interface do inventário deixando as opções mais compreensíveis, o sistema de crafting oferece maior controle sobre os recursos, e além das passivas adicionais com os charms colecionáveis, é possível guardar armas.

Fonte: elaborada pela autora.

As mudanças implementadas em Resident Evil 4 Remake refletem um esforço para modernizar a jogabilidade sem comprometer os elementos essenciais que tornaram o jogo original um marco do gênero. Por exemplo, os controles foram aprimorados para oferecer maior fluidez e precisão, permitindo movimentos mais ágeis e responsivos, foi adicionada a liberdade de movimentação enquanto mira, o combate corpo a corpo mais fluido e a introdução do sistema de crafting são algumas das melhorias que aumentaram a estratégia e profundidade do jogo, mas a essência da jogabilidade tática do original foi preservada, como a necessidade de gerenciar recursos, missões (Figura 37) e escolher cautelosamente os momentos de combate. A reformulação dos mapas tornando-os mais interconectados e ricos em exploração, reforça a imersão e proporciona novas experiências ao jogador.

Figura 37 – Missão de Tesouro em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

No geral, o remake não apenas atualiza os gráficos e jogabilidade (Figuras 38 e 39), mas também traz ajustes fundamentais que respeitam a essência do jogo original, ao mesmo tempo que conseguiram aprimorar a experiência para atrair novos jogadores e agradar os antigos fãs.

Figura 38 – Encontro com primeiro Ganado Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

Figura 39 – Encontro com primeiro Ganado Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

4.3.2 Dinâmicas

Quadro 4 – Framework MDA - Dinâmicas

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Progressão	O avanço é linear, com fases alternando entre combate, exploração e puzzles. O jogador pode seguir o mapa do tesouro para obter mais upgrades e melhorias, além de revisitar áreas para coletar itens deixados para trás. Durante o gameplay, a narrativa apresenta o desenvolvimento dos personagens e aparição dos chefões e inimigos.	O avanço ocorre por meio de combate, exploração e puzzles, o jogador também pode seguir o mapa de tesouros para não perder nenhum recurso, além de revisitar áreas para coletar itens deixados para trás. Durante o gameplay, a narrativa apresenta o desenvolvimento dos personagens e aparição dos chefões e inimigos.	Apesar da progressão seguir a mesma lógica para ambos, o remake oferece mais liberdade na exploração, mantendo a mesma dinâmica porém com mais espaços e opções de ação.

Fonte: elaborada pela autora.

Quadro 4 – Framework MDA - Dinâmicas

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Mercador	Sistema de compra e upgrade de itens e armas, com comércio simples e sem interações extras.	Sistema de compra e upgrade de itens e armas modernizado, missões secundárias e interações com o Mercador, novo sistema de troca de espinelas por itens raros e únicos.	No remake o sistema de interação com o Mercador é mais dinâmico e próximo, ampliando as opções de progressão, upgrades e recompensas.
Interações	O cenário conta com elementos interativos como barris, caixas, armadilhas, portas e janelas, além da interação com NPCs e objetos específicos do jogo como animais e tesouros.	O cenário conta com elementos interativos como barris, caixas, armadilhas, portas e janelas, além da interação com NPCs e objetos específicos do jogo como animais e tesouros.	O remake mantém a interação com o cenário mas amplia as opções de interação com o ambiente e com NPCs, aprimorando mais os diálogos e comandos para a Ashley.
Combate	O jogo apresenta combates contra inimigos padrão, chefes de fase de capítulo, com QTEs em momentos específicos e estratégias para enfrentar grupos de inimigos.	O jogo apresenta o enfrentamento de inimigos padrão e adição de um novo mini-chef, The Brute. Os chefes de fase e capítulo continuam presentes, com QTEs em momentos específicos. A gestão de armas foi aprimorada junto com um atalho mais eficiente para a troca de armas. Introduz possibilidade de ação após o parry para enfrentar inimigos.	O remake mantém a mecânica de combate adicionando um parry com ações adicionais como golpes corpo a corpo. QTEs continuam presentes e o sistema de gestão de armas foi aprimorado, incluindo um atalho mais eficiente para a troca rápida durante combate.

Fonte: elaborada pela autora.

Quadro 4 – Framework MDA - Dinâmicas

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Desafio	A resistência dos inimigos aumenta conforme a progressão do gameplay, enquanto a disponibilidade limitada de recursos eleva a complexidade estratégica do jogo, além da proteção da Ashley durante todos os momentos.	A resistência dos inimigos aumenta conforme a progressão do gameplay, enquanto a disponibilidade limitada de recursos eleva a complexidade estratégica do jogo, além da proteção da Ashley durante todos os momentos.	A dificuldade é mantida, mas o remake trouxe uma inteligência artificial mais adaptável e imprevisível, tornando os combates mais desafiadores, a escassez continua sendo um aspecto crucial, porém o crafting do remake amplia a adaptação às situações.
Ashley	Ashley segue Leon, podendo alternar entre ficar perto, se afastar ou se esconder. Possui barra de vida própria, que diminui ao sofrer danos, se ficar sem vida, ela morre, resultando no fim do jogo. A jogabilidade com Ashley é focada em furtividade e exploração.	Ashley segue Leon, podendo alternar entre ficar perto, se afastar ou se esconder. Não possui a barra de vida, e pode dar assistência ao jogador na resolução de puzzles, buscar e entregar itens ao Leon. A jogabilidade com Ashley é focada em furtividade e exploração.	No remake, a Ashley foi aprimorada, oferecendo mais utilidade e comandos como para se esconder, se aproximar, se distanciar. O sistema de vida foi suavizado, tornando a dinâmica menos punitiva, mas com ênfase em cuidados estratégicos.

Fonte: elaborada pela autora.

As dinâmicas de Resident Evil 4 e Resident Evil 4 Remake são, em grande parte, semelhantes, mas o remake trouxe diversas melhorias modernizando a jogabilidade e otimizando a experiência do jogador. Por exemplo, a progressão, embora mantenha sua estrutura básica, é mais fluida devido a introdução de missões secundárias espalhadas pelo mapa, que incentivam a exploração e oferecem recompensas adicionais. O combate foi melhorado com o novo sistema de parry, que permite o jogador desviar de ataques com a faca, e com maior mobilidade de mira, o que oferece mais precisão durante os confrontos. Essas mudanças modernizam a jogabilidade e permitem que o jogador enfrente os desafios de maneira mais estratégica.

É possível perceber que o elemento Combate está presente nos quadros de Mecânicas e Dinâmicas, com isso, é importante esclarecer que as mecânicas referem-se às regras e sistemas que definem como o jogo funciona, como os controles, as ações disponíveis e as interações básicas. Já as dinâmicas são os comportamentos e experiências que emergem das mecânicas durante o jogo, ou seja, da interação. Enquanto as mecânicas definem como o combate ocorre, as dinâmicas descrevem o que o jogador sente e como ele se adapta a essas regras durante o gameplay.

Figura 40 – Parry em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

A interação com os cenários, NPCs e objetos continuam sendo uma parte muito importante da jogabilidade como no original. Com isso o remake ampliou as possibilidades de como esses elementos afetam a experiência, especialmente com a melhoria nas interações e na utilidade da Ashley, que também passou por ajustes, deixando a personagem mais útil e estratégica. Como a capacidade de se esconder em armários (Figura 41), introdução de um sistema de comandos mais intuitivo que permite ao jogador instruí-la a ficar próxima ou se afastar durante combates, além disso Ashley agora não possui barra de vida separada, o que elimina a necessidade de curá-la. Essas mudanças tornaram a personagem mais estratégica e útil, contribuindo para uma boa experiência de jogo.

Figura 41 – Ashley se escondendo em armário Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

4.3.3 Estética

Quadro 5 – Framework MDA - Estética

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Câmera	O jogo trouxe a câmera sobre o ombro em terceira pessoa, proporcionando uma visão focada no personagem.	O remake manteve a câmera sobre o ombro, porém mais próxima do personagem, ajustando-se dinamicamente com os movimentos do jogador.	O remake oferece uma experiência mais fluida e controlável,
Gráficos	Gráficos considerados de ponta para a época, com modelos 3D detalhados e cenários imersivos, contribuindo para atmosfera de terror.	Gráficos modernos, com textura e iluminação aprimoradas, reforçando a atmosfera sombria, além de maior fidelidade visual aos cenários e características dos personagens.	A melhoria gráfica no remake proporciona maior profundidade e realismo, com mais foco em detalhes, iluminação e texturas, seguindo os padrões atuais de qualidade utilizando RE Engine.

Fonte: elaborada pela autora.

Quadro 5 – Framework MDA - Estética

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Ambientação	Cenários sombrios e assustadores para gerar uma atmosfera de terror, adaptados à narrativa e ao mundo do jogo.	Os cenários foram renovados com mais interatividade e riqueza visual, mantendo a atmosfera de terror sombria.	O remake adiciona mais camadas de detalhes nos cenários com o aprimoramento dos gráficos, os ambientes tem a imersão ampliada.
Personagens	Visuais icônicos de Leon, Ashley e dos vilões como Saddle e Salazar, inimigos com características únicas como Ganados e Regenerators.	Personagens recriados de forma fiel, com visuais mais modernos e detalhados, mantendo toda a identidade original.	No remake os personagens possuem modelos mais detalhados, animações faciais e movimentos mais realistas.
Sons	Design sonoro com efeitos imersivos como grunhidos dos Ganados, trilha sonora de tensão e sons de armas.	Design sonoro mais realista aprimorado com todos os sons emitidos por inimigos, deixando tudo mais nítido e efeitos ambientais mais detalhados.	O remake oferece uma experiência sonora mais imersiva com maior detalhes nos sons.

Fonte: elaborada pela autora.

A estética dos dois jogos compartilha uma base comum, como por exemplo, a câmera over-the-shoulder foi mantida, preservando a perspectiva icônica que revolucionou o gênero em 2005. Porém o remake traz uma atualização significativa com gráficos mais realistas que espelham o estilo visual dos jogos atualmente, caracterizado por iluminação dinâmica, texturas de alta resolução e efeitos de partículas detalhados, como neblina, fogo, sangue e água. A câmera, embora mantenha a perspectiva clássica, tornou-se mais dinâmica, com ajustes sutis que ampliam o campo de visão e melhoram a sensação de movimento, principalmente em combate. Além disso, a experiência sonora se tornou mais imersiva, com efeitos de som espaciais como passos e gemidos dos inimigos à distância, oferecendo no total uma experiência imersiva e moderna sem perder as características originais que definem o estilo visual e a atmosfera da franquia.

Figura 42 – Fogo no Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

4.3.4 Narrativa

Quadro 6 – Framework MDA - Narrativa

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Desenvolvimento de personagens	Leon é confiante e cheio de frases de efeito, Ashley é passiva e dependente, Luís e Ada são misteriosos, os vilões são caricatos e exagerados.	Leon é mais sombrio e misterioso, Ashley mostra tem mais utilidade, Luís e Ada são mais carismáticos e profundos, os vilões estão mais realistas e ameaçadores.	O remake adiciona mais complexidade emocional, tornando os personagens mais críveis.
Relação Leon e Ashley	Interação superficial com diálogos curtos e sem grande conexão emocional.	Interações mais profundas e diálogos bem elaborados que mostram preocupação mútua e desenvolvimento dos personagens.	O remake fortalece a relação entre os protagonistas tornando-a mais envolvente.

Fonte: elaborada pela autora.

Quadro 6 – Framework MDA - Narrativa

Elemento	RE4 (2005)	RE4 Remake (2023)	Observações
Atmosfera	Mistura de ação, horror e momentos cômicos com diálogos descontraídos.	Tom mais sério focado no horror e tensão psicológica com uma atmosfera mais sombria.	O remake resgata o terror clássico da série.
História	Narrativa linear com poucos detalhes sobre o culto e o passado dos personagens.	Narrativa também linear porém expandida, com mais informações sobre o culto, experimentos e os personagens.	O remake aprofunda a narrativa, deixando a história geral mais coesa.
Final	Final simples com tom leve, sensação de missão cumprida.	Final mais emocional e reflexivo, destacando o impacto psicológico da missão.	O remake dá mais profundidade ao final, tornando-o mais significativo.

Fonte: elaborada pela autora.

A comparação entre os títulos revela como a narrativa foi aprimorada no remake para proporcionar uma conexão mais profunda e coerente. Enquanto o jogo original equilibra a ação e horror com um tom mais leve, o remake adota uma abordagem mais sombria e realista, reforçando a tensão psicológica e o impacto emocional da jornada, como é possível observar nas Figuras 43 e 44, das *cutscenes*⁴² presentes no início de ambos os jogos.

⁴² São cenas cinematográficas inseridas em jogos para avançar a narrativa ou apresentar eventos importantes.

Figura 43 – Leon na cutscene inicial Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

Figura 44 – Leon sombrio na cutscene inicial Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

Além disso, a expansão da trama e dos elementos narrativos no remake permite uma imersão maior no universo do jogo, dando mais profundidade ao culto Los Illuminados e às motivações dos personagens. No geral, Resident Evil 4 Remake não apenas moderniza a jogabilidade e os gráficos, mas também fortalece a narrativa, oferecendo uma experiência

psicológica mais madura. Essas mudanças fazem com que o remake seja uma reinterpretação mais impactante do original, sem perder sua essência.

4.4 Análise das heurísticas

De acordo com o capítulo anterior, para avaliar as diferenças entre Resident Evil 4 (2005) e Resident Evil 4 Remake (2023), foram utilizadas heurísticas de usabilidade e jogabilidade. As heurísticas de Jakob Nielsen (1994) são amplamente aplicadas em análise de interfaces e ajudam a compreender aspectos como feedback do sistema e controle do usuário.

Já as heurísticas de Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009) são específicas para jogos digitais e permitem uma avaliação mais detalhada da jogabilidade, considerando elementos como controle, aprendizado, desafio e imersão.

Para os quadros do MDA apresentados anteriormente, os jogos foram analisados separadamente e depois unidos nos quadros com suas respectivas observações. No entanto, é importante ressaltar que, para as heurísticas, a análise dos dois títulos ocorreu de forma paralela, diferente da abordagem utilizada para o MDA. Isso se deve ao fato de que as heurísticas são avaliadas com base nas informações já obtidas e analisadas nas etapas anteriores, permitindo uma compreensão mais integrada os aspectos apresentados e analisados a seguir, facilitando a compreensão do leitor.

Com base nesses critérios das heurísticas apresentadas, a seguir foram comparados os dois jogos, para identificar melhorias e mudanças na jogabilidade e experiência do jogador.

4.4.1 Heurísticas de Jakob Nielsen (1994)

4.4.1.1 *Interface e usabilidade*

Em Resident Evil 4 a interface do jogo é funcional, mas bastante rígida, o que é compreensível pelo ano de lançamento. A HUD (head-up display) sempre exibe informações essenciais, como munição, barra de vida e comandos textuais (Figura 45), os menus são acessíveis e bem estruturados.

Figura 45 – HUD Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2025)

O inventário é gerido através do *attaché case*⁴³, onde o jogador armazena armas, munição, itens de cura e outros itens essenciais. Ele possui um sistema baseado em grade (*grid inventory system*)⁴⁴, no qual os itens ocupam espaços específicos e o jogador pode organizá-los para otimizar o espaço disponível (Figura 46). O jogador reorganiza seus itens de forma manual, isso oferece uma sensação de controle, mas também pode ser um pouco desajeitado e atrapalhar o fluxo do jogo caso o jogador não tenha noção geral dos itens que precisa carregar consigo ou não.

⁴³ Attaché case é a maleta usada como inventário no Resident Evil 4, exigindo gerenciamento estratégico de espaço.

⁴⁴ O grid inventory system é um sistema de organização de itens em uma grade, comum em jogos e interfaces de gerenciamento.

Figura 46 – Inventário, maleta e itens Resident Evil 4 (2005)



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 45, 202)

No remake a HUD é minimalista, traz as mesmas informações básicas ao lado direito da tela, a arma que está equipada, a quantidade de balas carregadas, a vida do personagem e o status de vida da faca, que indica a durabilidade do equipamento, alertando o jogador quando ele está prestes a quebrar. No entanto essas informações só aparecem durante combate ou na ativação do modo mira, favorecendo a imersão do jogador ao evitar a sobrecarga de elementos na tela (Figura 47).

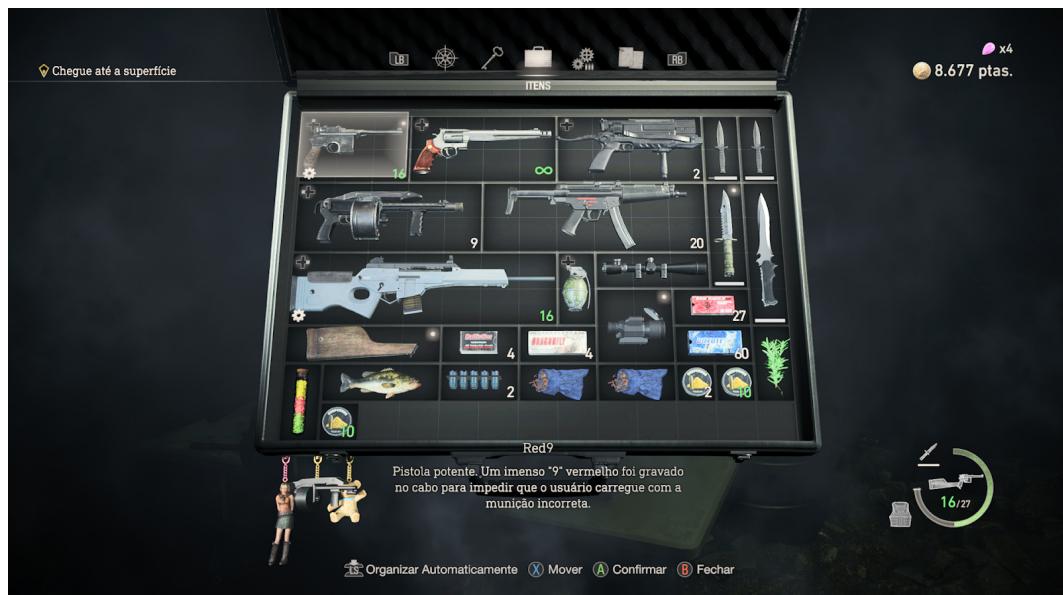
Figura 47 – HUD Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

No remake, a interface foi modernizada, mantendo o estilo clássico da attaché case (Figura 48), mas com maior fluidez e opções de organização, incluindo o atalho no controle com o *thumbstick* esquerdo⁴⁵, que faz o trabalho de arrumar o inventário sozinho e encaixar todos os itens possíveis nos espaços definidos.

Figura 48 – Inventário, maleta e itens Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

Além disso, a navegação pelos menus está mais suave e intuitiva, utilizando os botões L e R do controle do Xbox é possível obter uma movimentação fluida pelas telas do menu inventário. Através dele é possível acessar os menus de mapa (Figura 49), itens e tesouros, maleta e fabricação, uma nova mecânica que permite a fabricação de munição para as armas, e os arquivos, onde ficam guardados todas as cartas que são encontradas durante o gameplay, bem como os pedidos de *sidequest*⁴⁶ (Figura 50), e todos os contatos entre Leon e Hunnigan.

⁴⁵ Pequeno bastão analógico no canto superior esquerdo do controle, usado para controlar movimento e navegação.

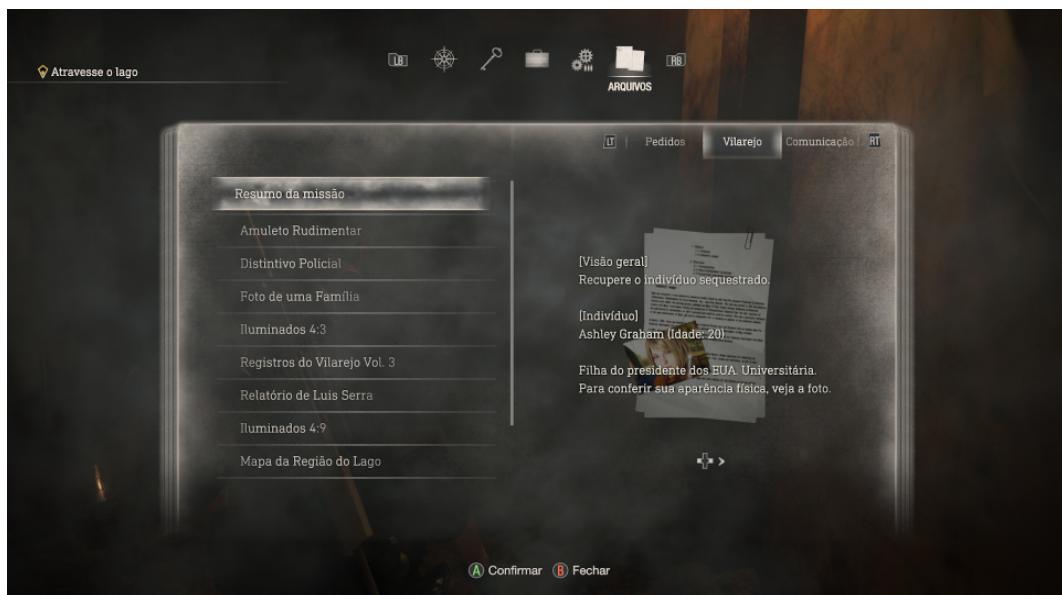
⁴⁶ Missões secundárias são missões opcionais que complementam a história principal, geralmente oferecendo recompensas.

Figura 49 – Mapa Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

Figura 50 – Missões principais e secundárias Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

O remake prioriza a imersão e modernidade, reduzindo a exposição excessiva de informações na tela, mas sem comprometer a clareza e a eficiência na exibição do estado do jogo, mantendo o jogador ciente do seu progresso durante o gameplay. Com as atualizações visuais na interface, ele oferece uma usabilidade mais refinada e alinhada aos padrões atuais,

modernizando a jogabilidade mantendo o estilo característico do original porém adicionando novas funcionalidades.

4.4.1.2 Controle e liberdade

No original, o sistema de controle, especialmente a mira e movimentação, é mais limitado, com Leon se movendo de maneira mais lenta e estática enquanto mira (Figura 45), o que aumenta a sensação de vulnerabilidade. Para trocar as armas é necessário acessar o inventário, ação que pausa o jogo (Figura 51).

Figura 51 – Seleção de armas em Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

No remake os controles são mais responsivos, agora é possível se mover enquanto mira, trazendo assim sistema de mira e movimentação mais dinâmico, isso melhora a usabilidade, tornando o combate mais dinâmico e acessível (Figura 52).

Figura 52 – Mira dinâmica no Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

O menu de armas rápidas permite trocas sem pausar o jogo, aumentando o ritmo e oferecendo um controle maior das decisões estratégicas em tempo real (Figura 53).

Figura 53 – Atalho de seleção de armas no Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

O remake oferece maior liberdade e controle ao jogador, proporcionando uma jogabilidade mais fluida, intuitiva e alinhada com as expectativas atuais, essa ampliação

permite uma imersão mais profunda, modernizando a jogabilidade sem perder a essência do original.

4.4.1.3 Feedback, consistência e prevenção de erros

No original, o jogo oferece feedback claro, mas simples. Sons, animações e reações dos inimigos são comunicados ao jogador. Quando um inimigo é atingido, por exemplo, ao acertar um tiro na perna de um Ganado, ele cai de joelhos momentaneamente, dando ao jogador a oportunidade de se aproximar para um ataque corpo a corpo. Além disso, sons de impacto e gritos de dor dos inimigos reforçam a sensação de que os ataques estão surtindo efeito. No entanto, o feedback visual e sonoro é mais limitado em comparação com os padrões modernos devido às limitações visuais da época e efeitos sonoros menos imersivos (Figura 54).

Figura 54 – Feedback de recursos Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

O uso de QTEs é frequente e imprevisível (Figura 55), forçando o jogador a reagir rapidamente com botões, mas sem sempre uma preparação adequada, muitas vezes causando uma frustração aos usuários que não estão acostumados com essa mecânica.

Figura 55 – QTE em Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

O remake traz um nível de feedback mais rico, com maior detalhe nas reações dos inimigos e um sistema de dano mais realista. Por exemplo, ao atirar em um Ganado, eles sangram à medida que são atingidos (Figura 56) e é possível ver ferimentos específicos no corpo do inimigo, como buracos de bala e membros decepados, que afetam diretamente seu comportamento e movimentação. Além disso, o feedback sonoro e visual foi aprimorado, como os sons detalhados de tiros, grunhidos dos inimigos, os efeitos visuais como respingos de sangue e faíscas que reforçam a imersão no momento de tensão.

Figura 56 – Feedback de recursos Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

Os QTEs (Figura 57) ainda existem mas foram reduzidos, sendo substituídos por interações mais orgânicas e fluidas, como mover objetos de locais, ter ajuda da Ashley para abrir portas. Isso melhorou o ritmo do jogo e ajudou a diminuir a frustração que os eventos rápidos no original às vezes causavam e o sistema de crafting reduz a frustração de ficar sem munição.

Figura 57 – QTE em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

O remake oferece um feedback mais detalhado e responsivo, com melhorias em diversos aspectos, por exemplo, os inimigos agora reagem de forma mais dinâmica aos ataques, exibindo ferimentos e movimentos mais realistas, como cambalear ao levar tiros ou proteger o rosto quando estão prestes a serem atingidos na cabeça. Além disso, o balanceamento foi aprimorado, com ajustes nas dificuldades que tornam os erros menos punitivos, como a redução do dano recebido em níveis mais fáceis e a introdução do parry com ação, que permite se defender dos ataques inimigos e contra-atacar imediatamente. A fluidez nas interações e no combate também foi melhorado, com controles mais responsivos e animações mais suaves e uma câmera dinâmica que se adapta aos movimentos rápidos em situações tensas de combate. Essas mudanças tornam uma experiência mais envolvente, sem sacrificar o desafio característico presente na franquia.

4.4.2 Heurísticas de Korhonen, Koivisto e Saarenpaa (2009)

4.4.2.1 Desafio e dificuldade

No original, o desafio é balanceado, com inimigos que escalam em dificuldade progressivamente, mas sem picos de dificuldade. A sensação de escassez de recursos, como munição, gera tensão e incentiva o gerenciamento cuidadoso dos itens enquanto o jogo se adapta ao ritmo do jogador, oferecendo recompensas se não houver uma progressão clara durante a fase. No entanto, o combate é mais tenso devido à limitação de movimento, e isso pode ser frustrante para jogadores que não estão acostumados com o estilo mais "travado" da jogabilidade, como é possível observar na Figura 58.

Figura 58 – Desafio e combate em Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

O remake oferece um desafio similar, mas os controles mais fluidos e as opções adicionais de combate, como esquivas e contra-ataques, permitem ao jogador ter mais controle sobre as situações. Isso mantém o nível de dificuldade, mas reduz a sensação de rigidez do combate. Os inimigos são mais inteligentes, e os confrontos são mais dinâmicos e os cenários que incentivam estratégias diferentes. Isso aumenta a rejogabilidade⁴⁷, oferecendo novas formas de enfrentar os desafios. Além disso, foi introduzido um novo personagem inimigo, o The Brute, um chefão e obstáculo significativo durante o gameplay (Figura 59).

⁴⁷ Refere-se à capacidade de um jogo de motivar o jogador a jogá-lo novamente, seja por meio de múltiplos finais, desafios extras, modos de dificuldade variados ou escolhas que impactam a experiência.

Figura 59 – The Brute novo inimigo em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

O remake ajusta o desafio, mantendo o equilíbrio do original, mas permitindo maior liberdade ao jogador para lidar com as ameaças, o que proporciona uma experiência mais acessível, sem comprometer a tensão.

4.4.2.2 *Imersão e atmosfera*

A ambientação do original possui uma atmosfera tensa, especialmente nos vilarejos e castelos. A trilha sonora e o design sonoro, apesar de simples, são eficazes em criar um senso de perigo constante. Contudo, os gráficos e animações, embora impressionantes para a época, envelheceram mal (Figura 60), o que pode quebrar um pouco a imersão para jogadores modernos.

Figura 60 – Ambientação em Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

Resident Evil 4 Remake a imersão é amplificada pela qualidade gráfica mais moderna, com texturas detalhadas, iluminação realista e efeitos climáticos de chuva e neblina. O design sonoro foi aprimorado, com efeitos ambientes como o som da chuva ou dos inimigos se aproximando, também presentes no original, porém aprimorados graças ao avanço tecnológico, tornando o jogo ainda mais imersivo.

Figura 61 – Ambientação em Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

A ausência de HUD em momentos-chave contribui significativamente para aumentar a sensação de presença do jogador, isso ocorre porque a remoção de barras de vida, indicadores de munição e ícones da interface, permite que o jogador se concentre totalmente no ambiente e na ação. Essa abordagem reforça uma conexão emocional com o jogo, já que o jogador precisa confiar em pistas visuais e sonoras do próprio cenário, além disso, a ausência de HUD cria uma experiência mais cinematográfica, aproximando o jogador da narrativa e da atmosfera do jogo (Figura 61).

4.4.2.3 Curva de aprendizado

No jogo original, a curva de aprendizado é razoável, mas exige que o jogador se adapte rapidamente aos controles mais rígidos e às limitações de movimento (Figura 62). Isso pode ser uma barreira inicial para novos jogadores, mas é compensado pelo design dos níveis que vão aumentando a dificuldade gradualmente.

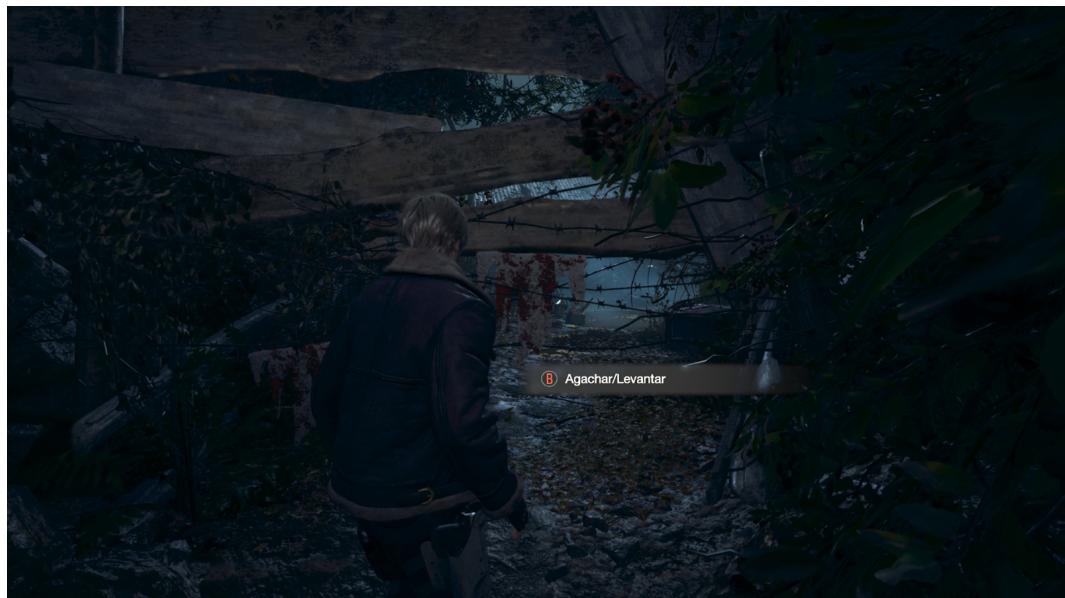
Figura 62 – Primeiro “tutorial” de atirar no Resident Evil 4



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4, 2005)

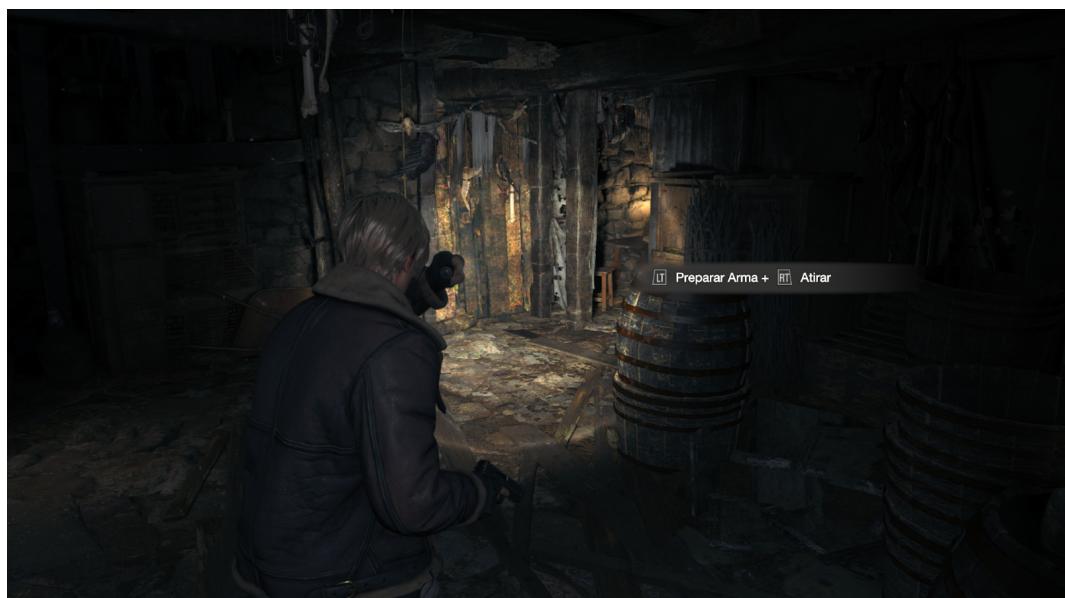
No remake a curva de aprendizado é mais suave, devido aos controles modernizados. O jogo oferece dicas mais claras e uma introdução mais acessível às suas mecânicas (Figura 63 e 64). Isso torna o remake mais convidativo para novos jogadores, sem sacrificar o desafio.

Figura 63 – Tutorial in game agachar Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

Figura 64 – Tutorial in game atirar Resident Evil 4 Remake



Fonte: Captura de tela pela autora (Resident Evil 4 Remake, 2023)

O remake oferece uma experiência mais acessível, com uma curva de aprendizado mais equilibrada, enquanto o original requer uma adaptação maior aos controles e mecânicas sem introduzir as ações de forma natural e fluida.

4.4.3 Conclusão das heurísticas

Sem dúvidas, Resident Evil 4 ofereceu uma experiência de gameplay marcante para a época, com desafios equilibrados e jogabilidade imersiva e envolvente, e merece todo o mérito de ter revolucionado o gênero de survival horror. No entanto, algumas limitações podem ser frustrantes para os padrões atuais.

Graças aos avanços tecnológicos e no game design, o remake moderniza esses elementos aprimorando a usabilidade, feedback, imersão e desafios sem perder a essência do original. Ele consegue preservar o legado do jogo enquanto eleva sua jogabilidade e profundidade, oferecendo uma experiência mais imersiva.

A comparação entre o original e o remake sob as heurísticas de Nielsen e Korhonen, Koivisto e Saarenpaa mostra que o remake moderniza e refina a experiência através de aprimoramento na usabilidade por meio de interfaces mais intuitivas e feedbacks mais naturais, enquanto a jogabilidade se tornou mais fluida, além disso a experiência de gameplay foi enriquecida com uma Inteligência Artificial (IA) mais adaptável que permite uma curva de aprendizado mais acessível e um equilíbrio entre desafio e recompensa. O tom mais tenso e sombrio e a expansão da narrativa consolidam o remake como uma versão mais madura do jogo clássico.

Ambos os títulos têm seus méritos, mas o remake traz ajustes e melhorias que tornam o jogo mais envolvente, acessível e divertido para o público contemporâneo.

4.5 Aplicação das lentes de Jesse Schell

Para analisar as mudanças significativas no game design do remake de Resident Evil 4, utilizaremos as lentes propostas por Jesse Schell (2008). Parte das observações apresentadas aqui tem relação e embasamento direto nas análises que foram feitas anteriormente. Todas as análises realizadas — desde a avaliação da jogabilidade e narrativa até a exploração das mecânicas e dinâmicas — foram responsáveis por fornecer as bases necessárias para a aplicação das lentes de Jesse Schell (2008), que são um conjunto de ferramentas analíticas criadas para avaliar diferentes aspectos do design de jogos. As lentes são questões que ajudam a explorar e entender melhor as propostas e mudanças feitas no remake em relação ao jogo original de 2005.

Cada lente foi aplicada para evidenciar como os desenvolvedores do remake remodelaram o gameplay e experiência do jogador, levando em consideração as análises

aplicadas anteriormente. Dessa forma, as lentes serviram como uma ferramenta para analisar as mudanças no game design propostas pelo remake.

4.5.1 Lente da experiência (The Lens of Essential Experience)

Qual é a experiência essencial que o jogo pretende proporcionar ao jogador? Quais emoções o game design busca evocar? O que deve ser destacado que o jogador não pode perder?

A experiência essencial no remake é a sensação de constante tensão e imersão, com foco no medo psicológico e nas reações emocionais de Leon durante a sua missão. O remake intensifica a atmosfera de terror ao transformar o que era um jogo de action survival horror em uma experiência mais emocional, os detalhes na ambientação, sons e mecânicas tem como objetivo principal causar uma sensação de vulnerabilidade, levando o jogador a se sentir imerso no mundo do jogo e emocionalmente envolvido com Leon, que tem sua história mais introspectiva e centrada na história principal, criando uma experiência mais humana de conexão jogo-jogador.

4.5.2 Lente do jogador (The Lens of the Player)

Quem é o jogador? O que o jogador valoriza e busca nas mecânicas do jogo? Como o game design atende a diferentes tipos de jogadores?

O remake melhora a jogabilidade e adapta-se melhor às expectativas dos jogadores modernos, oferecendo controles mais fluídos e responsivos, a experiência foi moldada para atingir um público mais amplo, desde novos jogadores até os veteranos fãs da franquia. O jogo traz uma mecânica mais estratégica, onde o jogador precisa adaptar-se ao desafio progressivo que o jogo traz e também a uma IA mais inteligente, mecânicas de combate mais complexas porém que garantem que o jogador se sinta desafiado e recompensado pela sua habilidade e evolução ao decorrer do jogo.

4.5.3 Lente do desafio (The Lens of Challenge)

Como o jogo oferece um desafio? O desafio é progressivo e permite o crescimento do jogador? O jogo premia o esforço e adaptação do jogador?

O remake aprimora a curva de dificuldade e aprendizado, proporcionando um desafio equilibrado que cresce junto com a progressão do jogador. A IA inimiga adaptativa e os sistemas de combate exigem que o jogador aprenda e use novas estratégias na medida que avança no jogo, além disso, o jogo recomenda a exploração e a resolução de puzzles, o que faz com que o jogador sinta a progressão contínua. O remake ainda oferece 3 modos de jogo, Facilitado, que possui auxílio de mira a laser, Padrão, onde o auxílio é desativado e o Intenso que oferece vários achievements se o jogador concluir.

4.5.4 Lente da curiosidade (The Lens of Curiosity)

Como o jogo desperta a curiosidade do jogador? Quais elementos do design incentivam a exploração? O que o jogador quer descobrir ao longo da experiência?

A curiosidade é alimentada pela vontade de explorar o que o jogo oferece, pois, o que faria os novos jogadores e fãs antigos jogarem o remake se não houvesse curiosidade no que foi mudado. No remake, ela é estimulada principalmente pela reinterpretação dos ambientes e pela história expandida, o jogo oferece áreas cheias de detalhes e segredos, como salas ocultas, documentos colecionáveis que apresentam mais contexto sobre a narrativa com foco no culto dos Los Illuminados. Além da missão principal, também existem as missões secundárias como “A desgraça da Família Salazar” que consiste em encontrar uma miniatura do Salazar e destruí-la em cada fase, e com a conclusão das missões, vem as recompensas e também as recompensas imediatas de exploração.

4.5.5 Lente do controle (The Lens of Control)

O jogador tem controle suficiente sobre a ação e as decisões? O jogo oferece opções e liberdade suficientes para o jogador? O controle é fluido e responsivo?

Uma das melhorias mais notáveis e importantes no remake é o aprimoramento no controle dos personagens, o jogador agora tem maior liberdade de movimento durante combates, como a habilidade de se mover enquanto mira, selecionar as armas durante o combate, parry aprimorado com ação imediata e também quick time events. O controle é responsivo e intuitivo, permitindo que o jogador crie uma sintonia com as ações do Leon, isso também facilita o combate contra chefes finais e combates com múltiplos inimigos ao mesmo tempo.

4.5.6 Lente do feedback (*The Lens of Feedback*)

O jogo oferece feedback claro e imediato sobre as ações do jogador? O feedback é positivo e instrutivo? Como o feedback afeta a experiência do jogo?

O remake aprimora o feedback tanto visual quanto sonoro, proporcionando uma sensação de imersão maior. Visualmente o jogo apresenta o estado de saúde e vida de Leon e Ashley, indicadores de munição, armas e facas, e mensagens sobre o progresso, missões e perigos do jogo são claras e imediatas, ajudando o jogador a tomar decisões rápidas durante o gameplay e combate. O feedback sonoro aprimorado traz sons imersivos e mais reais, como os grunhidos dos inimigos, passos permitindo ao jogador perceber a aproximação e ameaça que representa, sons de armas, trilha sonora de tensão em momentos de combate. Além disso, a resposta imediata do jogo às ações do jogador faz com que o feedback seja eficaz na aprendizagem e adaptação ao longo do gameplay.

4.5.7 Lente da narrativa (*The Lens of Story*)

Qual é a história que o jogo está contando? Como o game design apoia e reforça a narrativa? O jogo cria uma conexão emocional com o jogador?

O remake apresenta a mesma narrativa do original, porém com um nível de profundidade maior, dando mais atenção aos personagens e enredo e trazendo mais detalhes a trama. A história de Leon é apresentada de uma forma mais complexa, explorando suas motivações, traumas e o impacto psicológico da missão. A relação entre Leon e Ashley também é mais desenvolvida com diálogos que adicionam profundidade emocional, além disso, o remake apresenta vilões mais sombrios com motivações mais claras como Saddler e Salazar. O game design reforça a narrativa ao criar uma atmosfera tensa e missões envolventes e mecânicas aprimoradas, onde o jogador se sente imerso na história e nos desafios que Leon enfrenta.

4.5.8 Lente do espaço funcional (*The Lens of Functional Space*)

O espaço do jogo é organizado de forma clara e funcional? Há uma relação entre áreas abertas e fechadas, incentivando exploração e combate estratégico? Como os elementos do ambiente influenciam o ritmo e o fluxo do gameplay?

No remake, o espaço funcional passou por mudanças, otimizando a navegação e tornando os ambientes mais interativos e dinâmicos. Um dos principais ajustes foi a reformulação dos cenários para ampliar a liberdade de movimento para oferecer novas possibilidades ao jogador, sendo um vislumbre de um jogo da franquia quase que de mundo aberto.

- **Maior fluidez na navegação e combate:** no jogo original, o movimento era mais restrito devido ao sistema de controle. O remake reestrutura os espaços para permitir combate mais fluido, incorporando mecânicas como o parry com ação imediata e a possibilidade de atirar enquanto se movimenta.
- **Reconfiguração do level design:** o remake amplia as áreas de exploração, adicionando novas rotas e espaços interconectados. No vilarejo inicial, o jogador pode utilizar janelas para escapar de inimigos, os telhados para escapar e ter uma visão maior das hordas.
- **Interação e verticalidade:** os espaços no remake são mais verticais e reativos, permitindo novas abordagens de combate e exploração. Telhados, passarelas e varandas adicionam camadas estratégicas, enquanto elementos destrutíveis e obstáculos móveis enriquecem a experiência. No Castelo de Salazar, a introdução de áreas integradas verticalmente novas passagens secretas adiciona um nível de interação maior do jogador com o ambiente.
- **Iluminação e atmosfera:** o remake também utiliza a iluminação e os efeitos atmosféricos para transformar a percepção espacial do jogador, locais anteriormente bem iluminados no original, foram reformulados, para transmitir maior sensação de tensão e perigo, como na casa inicial, onde a disposição do cenário e iluminação intensificam o suspense a sensação de perigo.

A aplicação da Lente do Espaço Funcional evidencia como o remake aprimorou a experiência ao reestruturar os ambientes para maior fluidez. O design dos espaços não apenas respeita a essência do jogo original, mas também introduz melhorias que tornam a experiência mais dinâmica e envolvente.

4.6 Conclusão das lentes

A aplicação das lentes de Jesse Schell ao Resident Evil 4 Remake mostra como o game design foi refinado para proporcionar uma experiência mais desafiadora e emocionalmente envolvente. Cada lente apresentada revela melhorias e adições significativas em relação ao original, seja no aprimoramento do controle do jogador, na evolução da narrativa ou na adaptação da dificuldade e do feedback para um público de jogadores modernos. O remake não apenas atualiza os gráficos e as mecânicas como também aprofunda a conexão emocional do jogador com os personagens e com o mundo criado ao redor.

Embora ambos os títulos sejam amplamente aclamados, é importante destacar que eles apresentam problemas específicos em suas versões. No Resident Evil 4 (2005), a inteligência artificial da Ashley era constantemente criticada por ser pouco eficiente, colocando-se em situações de perigo e exigindo constante proteção do jogador. Os controles de câmera e movimentação, embora revolucionários para a época, eram considerados rígidos e pouco intuitivos por alguns jogadores. Já no remake de 2023 apesar das melhorias significativas, alguns problemas persistem ou surgiram, como dificuldades de balanceamento, que tornava o jogo muito desafiador para jogadores casuais, e dependência excessiva de recursos gráficos, que gera impacto no desempenho em plataformas menos potentes, além disso, o problema de renderização em alguns consoles no mês de lançamento foi bastante criticado. Esses aspectos demonstram que, embora ambos os jogos sejam exemplares em muitos aspectos e sentidos, eles não estão isentos de falhas e problemas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, buscou-se analisar o papel dos remakes na indústria de jogos, utilizando Resident Evil 4 Remake como estudo de caso, com o foco nas mudanças em seu game design em relação ao jogo original. Ao longo da pesquisa, foi possível responder à pergunta problema, a partir de uma abordagem comparativa foi possível identificar as principais alterações nos seguintes elementos: mecânicas, dinâmica, narrativa e estética, bem como avaliar o impacto do remake na experiência de jogabilidade e sua relevância para a indústria, demonstrando que os remakes desempenham um papel crucial na preservação de clássicos, porque permite que os clássicos sejam preservados e reintroduzidos à novas gerações, ao mesmo tempo em que demonstra como a evolução tecnológica e as mudanças nas preferências dos jogadores podem ser integradas a obras consagradas. Dessa forma, o objetivo proposto foi alcançado, evidenciando que o Resident Evil 4 Remake é um exemplo de como os remakes podem equilibrar tradição e inovação, contribuindo para a evolução da indústria de jogos e redefinindo o potencial de títulos clássicos no cenário moderno.

Neste sentido os resultados obtidos demonstram que as mudanças no game design de Resident Evil 4 Remake foram fundamentais para modernizar a experiência do jogo, tornando-a mais alinhada às expectativas de um público contemporâneo, porém, sem abandonar a essência que consagrou o jogo original. A revisão das mecânicas de combate, introdução de controles mais fluidos, atualização dos sistemas de progressão evidenciam um esforço consciente dos desenvolvedores para equilibrar inovação e fidelidade ao legado da obra original. Além disso, a reestruturação de elementos narrativos e a evolução da estética gráfica reforçam o papel do remake como uma releitura que respeita a identidade do jogo original.

A análise comparativa permitiu identificar que as mudanças nas mecânicas de combate e na dinâmica de exploração modernizaram a experiência, tornando-a mais acessível e envolvente. A atualização da IA dos inimigos, balanceamento de dificuldade, sistema de crafting, usabilidade geral aprimorada, tudo isso contribuiu para uma jogabilidade mais polida e adaptada às tendências modernas. Dentre os elementos que se destacaram como bem-sucedidos, estão a atualização gráfica e ambientação, que elevam a imersão aprimorando a atmosfera tensa do original, as mecânicas de combate reimaginadas que adicionam camadas de estratégia e ação ao gameplay sem perder a identidade do original. A narrativa expandida com maior profundidade, a caracterização de personagens e diálogos melhorados também contribuíram para uma experiência envolvente e emocional.

O caso de Resident Evil 4 Remake ilustra o papel dos remakes como ferramentas de preservação e renovação de obras clássicas, destacando-se como um exemplo bem-sucedido de como modernizar um jogo sem perder a sua essência. As escolhas do game design adotadas no remake oferecem *insights* para futuros desenvolvedores, mostrando a importância de equilibrar inovação técnica com a aplicação de ferramentas como as Lentes de Schell e análises Heurísticas, sempre respeitando o legado cultural da obra selecionada. Para a indústria de jogos, esse trabalho reforça a relevância dos remakes como uma prática que não somente reintroduz jogos clássicos a novas gerações, mas também demonstra como a evolução tecnológica e as mudanças nas preferências de jogadores precisam ser levadas em conta no desenvolvimento de remakes, e também, por exemplo, em franquias, onde um jogo será lançado após o sucesso do primeiro, ou até mesmo para melhorar um jogo que está em versão de testes com o público.

No entanto, é importante destacar que este trabalho possui limitações. Primeiramente, as análises foram realizadas por uma única pessoa, o que pode influenciar a subjetividade das conclusões, e o estudo foi conduzido exclusivamente na plataforma Microsoft Xbox Series S, sem testes em outras plataformas, como PlayStation ou Computador, o que pode limitar a abrangência dos resultados. Outra limitação deste estudo reside na seleção e aplicação de múltiplos métodos de análise durante o desenvolvimento da pesquisa. Embora a utilização de diferentes abordagens tenha enriquecido a compreensão do objeto de estudo, é possível que alguns conceitos ou perspectivas tenham sido repetidos ou reforçados excessivamente ao longo da análise. portanto, reconhece-se que a multiplicidade de métodos, embora benéfica para a robustez da análise, exige um equilíbrio cuidadoso para evitar a reiteração desnecessária de ideias. Por fim, a escassez de literatura específica sobre remakes e comparação com os títulos originais também representou um desafio, exigindo uma maior dependência de análises pessoais e fontes secundárias. Apesar dessas limitações, o objetivo proposto foi alcançado.

Portanto, esta pesquisa contribui para a discussão acadêmica sobre o papel dos remakes na indústria de jogos, oferecendo insights práticos que podem orientar desenvolvedores na criação e desenvolvimento de futuras releituras. Para estudos futuros, sugere-se uma investigação mais aprofundada sobre a recepção por diferentes perfis e tipos de jogadores, incluindo fãs do original e os novos jogadores, a fim de compreender como as mudanças no game design impactam diferentes públicos. Dessa forma, este trabalho não apenas inicia uma análise crítica do título Resident Evil 4 Remake, mas também abre caminho para novas reflexões sobre o futuro dos remakes na indústria de jogos.

REFERÊNCIAS

VITOR CONCEIÇÃO. Como o survival horror que conhecemos hoje deve aos clássicos dos anos 90 e 5 games obrigatórios para todo fã. Disponível em: <<https://br.ign.com/games/112177/feature/como-o-survival-horror-que-conhecemos-hoje-deve-aos-classicos-dos-anos-90-e-5-games-obrigatorios-par>>.

WILCOX, Jon. The History of Survival Horror Games. 2010. Disponível em: <https://www.bit-tech.net/reviews/gaming/pc/the-history-of-survival-horror-games/1/>

Survival horror. Disponível em: <https://survivalhorror.fandom.com/wiki/Survival_horror>.

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

First 3D survival-horror videogame. Disponível em: <<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-3d-survival-horror-video-game/>>.

What's the difference between "horror" and "survival horror"? Let Shinji Mikami explain. Disponível em: <https://www.vg247.com/the-evil-within-shinji_mikami-survival-horror>.

IN. Alone in the Dark (1992). Disponível em: <[https://aloneinthedark.fandom.com/pt/wiki/Alone_in_the_Dark_\(1992\)](https://aloneinthedark.fandom.com/pt/wiki/Alone_in_the_Dark_(1992))>. Acesso em: 21 ago. 2024.

BUCHANAN, L. The Horror of Retro - IGN. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2008/10/31/the-horror-of-retro>>. Acesso em: 21 ago. 2024.

COMMANDERGROG. Alone in the Dark (1992) complete playthrough. YouTube, 30 jan. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zsGaVrMr9N8>>. Acesso em: 25 out. 2021

AYA TSINTZIRAS. This Forgotten David Lynch Movie Has Big Silent Hill Vibes. Disponível em: <<https://gamerant.com/lost-highway-david-lynch-horror-movie-similar-silent-hill/#:~:text=M any%20sources%20say%20that%20Silent>>.

GALICIA, C. Silent Hill & Twin Peaks: 10 Similarities Between The Game & The Iconic Series. Disponível em: <<https://screenrant.com/silent-hill-twin-peaks-similarities/>>.

BRETON, A. MANIFESTO SURREALISTA. Disponível em: <<https://www.uel.br/projetos/artetextos/textos/surrealismo.htm>>.

- PERRON, B. *Silent Hill: The Terror Engine*. U.S.A.: University of Michigan Press, 2012.
- NARCISO, A. *Amnesia - The Dark Descent: Experienciar o survival horror sem formas de defesa e a custo da sanidade*. [s.l: s.n.]. Disponível em: <http://vj2013.dei.uc.pt/wp-content/uploads/2013/09/vj2013_submission_16.pdf>.
- NIELSEN, J. *10 Heuristics for User Interface Design*. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>.
- KORHONEN, H., KOIVISTO, E. M. I., & Saarenpaa, H. (2009). *Playability Heuristics for Mobile Games*.
- PETRI LANKOSKI; STAFFAN BJORK. *Game research methods : an overview*. Pittsburgh, Pa: Etc Press, 2015.
- BOGOST, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- COLLINS, K. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury, 2013.
- JUUL, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.
- MURRAY, J. H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
- PERRON, B. *The Survival Horror: The Extended Run of a Cinematic Genre*. In: WHITSON, J. R. (Ed.). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland, 2009. p. 121-144.
- HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. [s.l.] Northwestern University, 2004. Disponível em: <<https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>.
- PURSLOW, M.; CURY, M. E. *O que faz um bom remake de jogo? Shinji Mikami, criador de Resident Evil 4, opina sobre tema*. Disponível em: <<https://br.ign.com/resident-evil-4/131608/feature/o-que-faz-um-bom-remake-de-jogo-shinji-mikami-criador-de-resident-evil-4-opina-sobre-tema>>. Acesso em: 2 jan. 2025.
- BROWN, L. *Rethinking Remakes: Value and Culture in Video Game Temporalization*. Games and Culture, p. 155541202311636, 16 mar. 2023.