

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESIGN
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

GUSTAVO HENRIQUE SANTOS SILVA
LEONARDO ADOLFO SANDIM KRETZSCHMAR
LUCAS ALVES DOS SANTOS

**O JOGO ELETRÔNICO COMO INTERVENTOR: POSSIBILIDADES DE
MEDIÇÃO DESDE O PROCESSO DE PRODUÇÃO.**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2014

GUSTAVO HENRIQUE SANTOS SILVA
LEONARDO ADOLFO SANDIM KRETZSCHMAR
LUCAS ALVES DOS SANTOS

**O JOGO ELETRÔNICO COMO INTERVENTOR: POSSIBILIDADES DE
MEDIÇÃO DESDE O PROCESSO DE PRODUÇÃO.**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso 2, do Curso Superior de Bacharelado em Design do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana Martha Silveira

CURITIBA
2014

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO Nº 068

“O JOGO ELETRÔNICO COMO INTERVENTOR: POSSIBILIDADES DE MEDIAÇÃO DESDE O DESENVOLVIMENTO”

por

**GUSTAVO HENRIQUE SANTOS SILVA
LEONARDO ADOLFO SANDIM KRETZSCHMAR
LUCAS ALVES DOS SANTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 07 de março de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de BACHAREL EM DESIGN do Curso de Bacharelado em Design, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Os alunos foram arguidos pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof(a). MSC. Kando Fukushima
DADIN - UTFPR

Prof(a). Msc.) Marco André Mazzarotto Filho
DADIN - UTFPR

Prof(a). Dr^a. Luciana Martha Silveira
Orientador(a)
DADIN – UTFPR

Prof(a). Esp. Adriana da Costa Ferreira
Professor Responsável pela Disciplina de TCC
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

AGRADECIMENTOS

O projeto aqui apresentado levou dois anos para ser desenvolvido, desde sua etapa de concepção até sua realização final. Seria impossível aos pesquisadores manterem-se neste caminho sem o apoio e a ajuda de inúmeras pessoas. Abrimos aqui um espaço dedicado a lembrar a importância do convívio social e humano para a realização de um objetivo, seja ele acadêmico ou pessoal.

Primeiramente agradecemos a nossos pais: Cícero da Silva e Sônia Regina dos Santos, Teresa e Ronildo Sandim Kretzschmar e Telmo e Jussara Alves dos Santos que não apenas nos possibilitaram os meios para alcançarmos um ensino de qualidade, mas que sempre nos deram apoio financeiro e emocional e foram modelos de caráter e dedicação a serem seguidos. Sem eles jamais teríamos a chance de nos focar completamente a este trabalho e alcançar os resultados aqui apresentados.

Agradecemos também a Crislaine Alves Varela de Oliveira e a Raine Laura de Araujo Ribas, pelo companheirismo e credibilidade que nos proporcionaram durante esse trajeto.

A nossos amigos que acreditaram em nós e em nosso trabalho foram essenciais para que continuássemos acreditando em nós mesmos. A cada um daqueles que já passaram pela Anest, mesmo que rapidamente, são parte importante deste trabalho. Lembramos em especial de Leonardo Lima e Victor Almeida por nos ajudarem com os elementos de música e som em nossos projetos. Sany Alice Porfirio (Summer) e Yuri Kulisky por não apenas participarem da produção de um projeto, mas por sua sincera opinião sobre nossa pesquisa. Leonardo Prado (Mondrian) por dedicar seis meses junto a nós para que fosse possível realizar esse trabalho. E a Fernando H. Gielow, amigo e sócio que não apenas executou toda a parte de programação dos projetos, mas saltou de cabeça conosco nessa jornada.

Lembramos da Universidade Tecnológica Federal do Paraná que nos possibilitou um meio e um espaço através do Hotel tecnológico para que esse projeto pudesse ser desenvolvido nos moldes que idealizávamos.

Por fim agradecemos a nossos professores que nos mostraram, cada um a sua maneira, como nos prepararmos para o mundo. Ao professor Rodrigo André da Costa Graça, agradecemos por compartilhar sua paixão pela mídia que trabalhamos, pelas diretrizes na hora de desenvolvê-la e pelas noites de *Call of Cthulhu* jogadas na universidade. Agradecemos a nossa orientadora Luciana Martha Silveira que aceitou arriscar-se a nos guiar nesse percurso. Mesmo tratando-se de uma mídia fora de sua área ela sempre mostrou interesse e dedicação para que continuássemos a seguir em frente. Seu zelo e interesse para com o trabalho e principalmente para com os pesquisadores são refletidos nos resultados aqui apresentados.

EPIGRAFE

"The greatest tool for narrative is the world you create for it to exist in. A well designed world could tell its story in silence."

Hidetaka Miyazaki (<https://twitter.com/HidetakaMiyazak>)

A good impression of myself
Not much to conceal I'm saying nothing
But I'm saying nothing with feel

I simply am not here no way I...
Shut up be happy stop whining please

And because of who we are
We react in mock surprise
The curse of "there must be more"
So don't breathe here, don't leave your bags

I simply am not here no way I...
Shut up be happy stop whining please

The dust in my soul makes me feel the weight in my legs
My head in the clouds and I'm zoning out

I'm watching TV but I find it hard to stay conscious
I'm totally bored but I can't switch off

Anesthetize – Porcupine Tree, 2007

RESUMO

SILVA, Gustavo H. S. SANTOS, Lucas A. dos. KRETZSCHMAR, Leonardo Sandim. **O jogo eletrônico como interventor:** possibilidades de mediação desde o desenvolvimento. 2013. Bacharelado em Design. Trabalho de Graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

O objetivo deste projeto é se apropriar do conceito de intervenção do filósofo Vilém Flusser para fundamentar a produção de um jogo eletrônico. Um protótipo de jogo eletrônico com características de intervenção foi desenvolvido. Para isso foi dissecada as raízes do pensamento de Flusser que sustentam seu conceito de intervenção utilizado-se também dos estudos de Johan Huizinga como fundamentação teórica desta plataforma. Juntamente com Flusser, Huizinga, Jesse Schell e Chris Crawford aprofundam o estudo em direção ao jogo eletrônico e as concepções que dão forma a esta hipermídia. Uma apresentação do mercado e o desenvolvimento desta mídia através dos anos completa os fundamentos necessários para que possa ser analisado exemplos de jogos no mercado que já apresentem o conceito de intervenção, para finalmente gerar uma análise do protótipo produzido sob a lente dos conceitos já apresentados.

PALAVRAS-CHAVE: jogo, intervenção, design.

ABSTRACT

SILVA, Gustavo H. S. SANTOS, Lucas A. dos. KRETZSCHMAR, Leonardo Sandim. **The electronic game as interventor:** mediation possibilities since the development. 2013. Bachelor in Design. Final Year Research Project. Federal University of Technology - Paraná.

This project describes an electronic game which was developed through the appropriation of the intervention concept, from the philosopher Vilém Flusser. A prototype of the game was developed with intervenient characteristics. For that, the roots of thought from Flusser that sustain his intervention concepts were dissected, considering also the studies from Johan Huizinga as theoretical basis for such platform. Together with Flusser, Huizinga, Jesse Schell and Chris Crawford deepen the study towards the electronic game and through the conceptions that give form to such hypermedia. A presentation of the market and the development of such media throughout the years complete the necessary basis for the study of game examples that already possess such intervention concept. Then, an analysis of the prototype will be created, under the lenses of the concepts explored until then.

KEYWORDS: game, intervention, design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|----|
| FIGURA 1 - SÉRIE METAMORPHOSE, DE FREDERIC FONTENOY | 30 |
| FIGURA 2 - SÉRIE METAMORPHOSE, DE FREDERIC FONTENOY | 30 |
| FIGURA 3 - EXEMPLO DE PINTURA FEITA PELO AARON | 31 |
| FIGURA 4 - DESENHO FEITO POR MÁQUINA AARON | 32 |
| FIGURA 5 - ARRANJO DE TÉTRADE | 40 |
| FIGURA 6 - <i>TENNIS FOR TWO</i> , WILLIAM HIGINBOTHAM, 1958..... | 43 |
| FIGURA 7 - <i>ARCADE DE SPACEWARS</i> | 44 |
| FIGURA 8 - <i>MAGNAVOX ODYSSEY</i> | 44 |
| FIGURA 9 - <i>ATARI PONG</i> , 1976..... | 45 |
| FIGURA 10 - O <i>ATARI 2600</i> | 45 |
| FIGURA 11 - <i>LUNA CITY ARCADE</i> | 46 |
| FIGURA 12 - <i>PACMAN</i> , NAMCO. <i>ARCADE</i> , 1980 | 47 |
| FIGURA 13 - <i>GAMEBOY</i> | 48 |
| FIGURA 14 - <i>MEGA DRIVE</i> E <i>SUPER NES</i> | 49 |
| FIGURA 15 - <i>NEVERWINTER NIGHTS</i> | 49 |
| FIGURA 16 – <i>PLAYSTATION</i> , <i>SEGA SATURN</i> E <i>NINTENDO 64</i> | 50 |
| FIGURA 17 - <i>SEGA DREAMCAST</i> | 51 |
| FIGURA 18 - <i>PLAYSTATION 2</i> E <i>PS2 “SLIM”</i> | 52 |
| FIGURA 19 - O <i>XBOX ORIGINAL</i> | 52 |
| FIGURA 20 – <i>WII</i> , <i>PLAYSTATION 3</i> E <i>XBOX 360</i> | 53 |
| FIGURA 21 - <i>STEAM</i> EM SUA ATUAL VERSÃO | 54 |
| FIGURA 22 - <i>STEAM MACHINE</i> FEITO PELA EMPRESA <i>ALIENWARE</i> | 55 |
| FIGURA 23 - <i>BRAID</i> | 58 |
| FIGURA 24 - <i>XBOX ONE</i> , <i>PLAYSTATION 4</i> E <i>WIIU</i> | 61 |
| FIGURA 25 - JOGO <i>AMAZÔNIA</i> , POR RENATO DEGIOVANI, 1983. | 62 |
| FIGURA 26 - <i>OUTLIVE</i> | 63 |
| FIGURA 27 - <i>DUNGEONLAND</i> | 64 |
| FIGURA 28 - <i>KNIGHTS OF PEN AND PAPER +1 EDITION</i> | 65 |
| FIGURA 29 - <i>TOREN</i> | 66 |
| FIGURA 30 - EXEMPLO DE AÇÃO CORPORAL DENTRO DO JOGO..... | 70 |
| FIGURA 31 - <i>MINECRAFT</i> | 72 |
| FIGURA 32 - <i>DONKEY KONG</i> | 74 |
| FIGURA 33 - MAQUINA DE ESTADO DO PERSONAGEM PRINCIPAL | 86 |
| FIGURA 34 - <i>CONCEPT</i> DO PROTAGONISTA | 90 |
| FIGURA 35 - <i>CONCEPT</i> DO PROTAGONISTA TRAÇO | 90 |
| FIGURA 36 - <i>CONCEPT</i> DO PROTAGONISTA FINALIZADO. | 91 |
| FIGURA 37 - TESTE DE CORES DO PRIMEIRO SETOR DO JOGO..... | 91 |
| FIGURA 38 - GRADUAÇÃO DOS <i>FRAMES</i> DE CORRIDA..... | 92 |

| | |
|--|-----|
| FIGURA 39 - GRADUAÇÃO DOS <i>FRAMES</i> DE COMBATE | 92 |
| FIGURA 40 - <i>TILE</i> DE CENÁRIO SEPARADO E MONTADO NO CENÁRIO..... | 93 |
| FIGURA 41 - MUDANÇAS DO <i>TILE</i> DE CHÃO NO DECORRER DO PROJETO. | 94 |
| FIGURA 42 - ELEMENTOS DE FUNDO NO CENÁRIO. | 94 |
| FIGURA 43 - MAQUINA DE ESTADO DO PROTAGONISTA..... | 97 |
| FIGURA 44 - ARTE CONCEITUAL DO PERSONAGEM PRINCIPAL. | 99 |
| FIGURA 45 - COMO É CONSTRUÍDO O " <i>FRAME</i> " DE ANIMAÇÃO. | 100 |
| FIGURA 46 - ARTE CONCEITUAL DO PROTAGONISTA. | 101 |
| FIGURA 47 - CENÁRIO DO JOGO SEM NENHUM PREENCHIMENTO. | 102 |
| FIGURA 48 - CENÁRIO DO JOGO COM PREENCHIMENTO. | 102 |
| FIGURA 49 - CENÁRIO DO JOGO FINAL..... | 103 |
| FIGURA 50 - CENÁRIO DO JOGO FINAL..... | 103 |
| FIGURA 51 - PAREDE ESCALÁVEL E UMA NÃO ESCALÁVEL. | 104 |
| FIGURA 52 - <i>FRAMES</i> DOS ESGUICHOS DE ÁGUA. | 104 |

SUMÁRIO

| | |
|--|------------|
| 1 INTRODUÇÃO | 12 |
| 2 EM BUSCA DE UM CONCEITO DE INTERVENÇÃO | 18 |
| 2.1 FILÓSOFO SEM CHÃO: VILÉM FLUSSER..... | 18 |
| 2.2 IMAGEM TÉCNICA E O PENSAR CRIATIVO..... | 21 |
| 2.3 O APARELHO, OBJETO PRODUTOR DAS IMAGENS TÉCNICAS..... | 24 |
| 2.4 EM BUSCA DO CONCEITO DE INTERVENÇÃO..... | 28 |
| 3 EM BUSCA DO APARELHO JOGO ELETRÔNICO | 34 |
| 3.1 CARACTERÍSTICAS DO JOGO E SUA RELAÇÃO COM A CULTURA..... | 34 |
| 3.2 ABRINDO A CAIXA PRETA: CARACTERÍSTICAS DO JOGO ELETRÔNICO .. | 37 |
| 3.3 UM BREVE OLHAR SOBRE O MERCADO..... | 42 |
| 3.3.1 Brasileiros também sabem produzir jogos..... | 62 |
| 3.4 JOGOS COM TRAÇOS INTERVENTORES..... | 67 |
| 3.4.1 <i>Dark Souls</i> e a ruptura da comunidade..... | 68 |
| 3.4.2 <i>Minecraft</i> | 71 |
| 3.4.3 <i>Donkey Kong</i> | 73 |
| 4 DESENVOLVENDO UMA CAIXA PRETA | 76 |
| 4.1 O SIMULACRO DE APARELHO: <i>JOTUN</i> | 76 |
| 4.1.1 Composição dos mecanismos obscuros de <i>Jotun</i> | 81 |
| 4.1.2 Os elementos artísticos e visuais de <i>Jotun</i> | 89 |
| 4.2 O ROTEIRO LÍRICO DO APARELHO <i>LIQUIDBOUND</i> | 95 |
| 4.2.1 Composição dos mecanismos obscuros de <i>LiquidboundD</i> | 95 |
| 4.2.2 Os elementos artísticos e visuais de <i>LiquidboundD</i> | 99 |
| 5 A LENTE DA INTERVENÇÃO SOBRE OS APARELHOS DESENVOLVIDOS | 106 |
| 5.1 LOCALIZANDO A INTERVENÇÃO NO PROCESSO PRODUTIVO..... | 107 |
| 5.1.1 O processo produtivo do aparelho <i>Jotun</i> | 107 |
| 5.1.2 O processo produtivo do aparelho <i>LiquidboundD</i> | 109 |
| 5.2 LOCALIZANDO A INTERVENÇÃO NA EXPRESSÃO DO APARELHO..... | 111 |
| 5.2.1 Expressão e narrativa no aparelho <i>Jotun</i> | 112 |
| 5.2.2 Expressão e narrativa no aparelho <i>LiquidboundD</i> | 113 |
| 5.3 LOCALIZANDO A INTERVENÇÃO NO CONCEITO DE JOGO..... | 114 |
| 5.3.1 O jogar interventor do aparelho <i>Jotun</i> | 115 |
| 5.3.2 O jogar interventor do aparelho <i>LiquidboundD</i> | 116 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 118 |
| REFERÊNCIAS | 123 |
| REFERÊNCIAS VIRTUAIS | 124 |
| REFERÊNCIA DE IMAGENS | 127 |
| REFERÊNCIAS DE SOFTWARES | 129 |
| APÊNDICE A – Documentando Jotun | 132 |
| APÊNDICE B – Projetando uma caverna | 173 |

2 INTRODUÇÃO

O ser humano busca, desde seus primórdios, se expressar sobre o mundo à sua volta. A cada nova ferramenta criada e dominada, como o pigmento ou um tambor primitivo, surgia uma nova forma de expressão, utilizada para que cada povo pudesse mostrar sua cultura, sua história ou interferir na natureza com essa nova técnica. Quarenta mil anos se passaram desde os primeiras pinturas rupestres e atualmente existem diversas formas de expressão cultural, como a pintura, a música, a escultura e o cinema. Porém, nos últimos trinta anos, com a popularização dos computadores e a chamada era digital, ou era da informação, uma nova forma de expressão surgiu, oriunda da nova mídia digital: os jogos eletrônicos.

O conceito de jogo eletrônico vem da década de 50, porém na década de 80 ocorreu sua popularização, e desde então o conceito do jogo como uma mídia no mesmo patamar do cinema ou da música é algo rejeitado por muitos, mesmo possuindo metodologias próprias, formas de expressão e narrativa únicas. Até os anos 2000, tais jogos foram considerados experiência fugazes, distrações para crianças e adolescentes, e após o crescimento da indústria, um produto semelhante ao cinema, devido à aproximação das formas de narração destas duas mídias.

Apesar de tais comparações, o jogo se diferencia do cinema em muitas formas, pois mesmo com narrativas aparentemente semelhantes, existem jogos que permitem que o jogador altere a história, molde o jogo a sua vontade ou quebre a chamada “quarta parede” interagindo o jogador diretamente com seu sistema, inovando assim a narrativa. Tais recursos são apenas nuances do grande diferencial do jogo, que é o espectador ativo, que interage e progride ao invés de “assistir passivamente”. Recentemente com o surgimento dos jogos independentes e dos jogos arte, que visam dar novas experiências ao jogador, seja no âmbito visual, interativo ou narrativo, ampliou-se a discussão do jogo como mídia artística.

Atualmente existem pesquisas na área, porém grande parte desta pesquisa se concentra fora do Brasil, um reflexo da atual situação do desenvolvimento de jogos nacional, onde pouco se pesquisa, o que marginaliza a produção e faz com que os desenvolvedores busquem apoio no exterior.

Com esta pesquisa, busca-se discutir o jogo como mídia expressiva e criativa tanto para seus jogadores quanto para quem desenvolve o jogo. O objetivo deste

trabalho é desenvolver um protótipo de um jogo interventor e analisa-lo desde seu processo de produção. Para isso a pesquisa será apoiada no pensamento de Vilém Flusser sobre a possibilidade de intervenção do homem sobre o aparelho de informação. Esse conceito de intervenção será relativizado também através de um de seus principais leitores e colaboradores Arlindo Machado.

Vilém Flusser propõe que os aparelhos de informação como máquinas fotográficas, filmadoras, ou mesmo jogos eletrônicos, o que tende a gerar resultados guiados por um programa intrínseco a eles. A presença humana se ausenta, fazendo com que o homem torna-se mero usuário do aparelho e não produtor de informação. Este fato acarretaria a ausência de atividade criadora e intenção humana nas produções desses aparelhos e cabe ao homem “vencer” este aparelho e intervir neste programa. Arlindo Machado vai propor ações mais objetivas ao nível conceitual de Vilém Flusser apresentando exemplos de intervenções físicas ou conceituais no aparelho. Usando como lente esses exemplos, será procurado produções que evidenciem efetivamente a intervenção de alguma forma no programa dos jogos, seja no próprio programa produtivo ou no resultado da interação entre jogador com jogo.

Juntamente com o conceito de intervenção proposto por Vilém Flusser e reforçado por Arlindo Machado, seguindo o embasamento da perspectiva do historiador Johan Huizinga para entender o amplo conceito de jogo. A pesquisa irá então afunilar-se em direção ao jogo eletrônico e seu mercado para que fique evidente o crescimento, os fatores que levaram ao desenvolvimento dessa mídia e o que a fundamenta atualmente. Com este embasamento, a pesquisa segue usando a lente do conceito de Vilém Flusser sobre os jogos eletrônicos e apontar para exemplos que, mesmo sem intenção, poderiam ser considerados interventores em algum aspecto. Isso limita a pesquisa a um recorte bem específico de todo o conteúdo de jogos e também nos conceitos de mídia expressiva. Entretanto, o objetivo desse trabalho não encontra-se apenas na pesquisa, mas em usar desta para o desenvolvimento de protótipos que tentem caracterizar o conceito filosófico de intervenção que Vilém Flusser apresenta.

Para facilitar a explicação e o entendimento dos diversos conceitos, essa pesquisa será apresentada em quatro etapas distintas. Como o foco do trabalho é o olhar interventor, o **capítulo 2** irá trazer a fundamentação teórica desse conceito. Será colocada a evolução das ferramentas de produção humana e como essas

influenciaram a cultura e a expressão do homem. O desenvolvimento de tais ferramentas nos leva até o “aparelho”, onde Vilém Flusser aponta para o homem como um ser amalgamado a este mesmo em uma relação de dependência para produzir. Essa produção torna-se a permutação das potencialidades do aparelho e exclui o caráter humano do resultado, reproduzindo apenas programa. E é nesse ponto que Arlindo Machado é usado para intervir no pensamento e objetificar práticas atuais que experimentam resultados criativos.

No item **2.1** é apresentado Vilém Flusser e as bases que fundamentam seu pensamento. Apoiando-se na filósofa Batlickova, a pesquisa mostra como a fenomenologia de a teoria da linguagem foram as raízes para as teorias de Vilém Flusser. Em seguida começa a focar-se em direção a teoria de intervenção. Para isso, no item **2.2** é explicado o conceito de imagens e como essas eram usada para abstrair o mundo. Com o avanço de suas ferramentas o homem passa de imagem para texto, de texto para texto técnico e finalmente retorna a imagem, mas através de aparelhos tecnológicos criando assim a imagem técnica. No item **2.3** os aparelhos que produzem essas imagens técnicas são dissecados apresentando sua relação com o homem e como essa relação modifica a cultura. Aqui são apresentados os problemas e a necessidade de intervir nesses aparelhos obscurecidos pela automatização. Por fim, o item **2.4** discute através de Arlindo Machado as possibilidades de intervir no mesmo aparelho. Através de exemplos de artistas desenvolvedores de trabalhos que forçam uma ruptura no programa, Machado apresenta possibilidades de intervenção que podem ocorrer no âmbito conceitual ou mesmo físico do aparelho.

Uma mídia como o jogo digital possui muitas possibilidades, e definir um conceito para uma mídia com tantas nuances é essencial para entender como o conceito de intervenção de Flusser pode ser aplicar ao ato de jogar. Buscar conceito de jogo e sua relação com cultura e sociedade é o foco do **capítulo 3**. Ao longo dos anos 80 os jogos eletrônicos cada vez mais se tornaram parte da cultura contemporânea, com a criação de espaços de lazer próprios para jogos, os *arcades*. Essa presença aumentou ao longo dos anos, com a cultura dos jogos sendo estendida à outras mídias como cinema e música. É importante, além do conceito, dissertar sobre as características do jogo, e para tal no item **3.1**, foi utilizada a teoria de Huizinga para entender melhor tais características, analisando desde os

primórdios do jogo, suas metáforas e sua contribuição para a sociedade, mostrando a relevância que os jogos podem possuir na cultura.

O conceito do jogo pode ser algo bastante complexo, pois é uma mídia que engloba diversas áreas desde ilustração e sonoplastia até game design. Buscando aprofundar esse conceito, foi utilizado no item **3.2** as teorias de Schell para a criação de um jogo, ou o arranjo de tétrede, com os quatro elementos que constituem um jogo.

Para a compreensão total do conceito de jogo, é interessante analisar sua presença no mercado e a sua mudança ao longo dos anos. Para tal foi realizado no item **3.3** um cuidadoso estudo do mercado de jogos, traçando sua evolução e seus mais famosos sistemas desde seu surgimento nos anos 50 até as grandes produções atuais, explanando sobre a grande mudança sofrida pela indústria e as consequências que novas tecnologias como a internet podem trazer para um mercado consolidado. Também é feita no item **3.4** uma breve análise dos meios de produção adotados ao longo dos anos.

Atualmente muitos jogos apresentam narrativas inovadoras ou jogabilidades buscando mais do que apenas o controle de um personagem por uma história, com alguns desses jogos, apresentando características interventoras de acordo com autores como Flusser. No item **3.5**, foi selecionado três jogos com tal possibilidade e foram estudados para construir a análise inicial e prosseguir para a criação dos protótipos.

Com uma análise consistente de jogos já lançados, foram produzidos dois protótipos de jogos, com propostas diferentes, como segunda etapa para a discussão pretendida.

O **capítulo 4** relata a produção dos protótipos de *Jotun* e *Liquidbound*, desenvolvidos pela própria equipe para este trabalho.

Os dois protótipos, à primeira impressão, parecem bastante semelhantes, pois se tratam de dois jogos *sidescrolling* 2D, porém, no escopo, são jogos bastante distintos entre si. O grande foco de *Jotun*, item **4.1** é a exploração e a forma não linear de contar sua história, onde o jogador pode tomar diversas decisões que o levarão a lugares específicos, porém o mesmo não tem conhecimento sobre o que o cerca. *Liquidbound*, no item **4.2**, por outro lado, foca na jogabilidade aliado à narrativa, que também põe o jogador num contexto desconhecido e vai dando nuances do que o rodeia, porém o jogador desvenda a narrativa pelo jogar.

Tendo o foco no planejamento, a produção de um jogo é bastante semelhante com projetos de design, porém é no produto final que se mostram as diferenças. O relato do processo criativo envolvido pode mostrar a complexidade envolvida em um projeto de jogo eletrônico, pois uma equipe de pequeno porte tem de planejar a direção de arte, animação, mecânica, jogabilidade e música, experiência vivida pela equipe, que em um tempo relativamente curto produziu dois protótipos de jogos com propostas diferenciadas, algo que demanda planejamento e agilidade de produção, embora com resultados bastante gratificantes.

Com o desenvolvimento dos protótipos completos resgatou-se os conceitos apresentados no capítulos anteriores e inicia-se no **capítulo 5** uma análise dos resultados dos trabalhos desenvolvidos. Neste capítulo é explicado de que modo será feita a análise dos protótipos e que lentes serão usadas para poder observar aspectos distintos de cada resultado. No item **5.1** é apresentada a primeira das lentes, a produção. O desenvolver dos protótipos pode gerar resultados no produto final e propor meios que gerem um jogo distinto da produção padronizada. Sendo assim, no item **5.11** e **5.12** identifica-se como foi a produção de cada um dos protótipos separadamente e é discutido se houve pontos de ruptura com o processo produtivo do mercado e da cultura de jogos que foi apresentado no capítulo 3. Segue-se para o item **5.2** onde é observada a linguagem utilizada para narrar o objetivo de cada protótipo. O jogo é apresentado como uma hipermídia, o que possibilita agregar diversos elementos como texto, música, ilustração e animação em uma mesma mídia que não permanece estática, mas reage ao seu usuário. Nos itens **5.21** e **5.22** retoma-se a linguagem utilizada em cada protótipo e procura entendê-las em relação ao conceito de jogo. Aponta-se intervenções possíveis que a linguagem apresente em relação ao mercado ou ao jogador. Por fim, o item **5.3** apresenta a última das lentes, a do jogo. Olhando os protótipos é possível perceber se estes encaixam-se no conceito clássico de jogo eletrônico ou se conseguem romper com este. Nos itens **5.31** e **5.32** retoma-se a composição da mecânica de cada jogo e o que ela permite de liberdade ao jogador. Além disso, aponta-se para inovações que possam ocorrer conceitualmente no desenvolvimento do protótipo como jogo.

Com isso, o objetivo do trabalho, de produzir um protótipo de jogo interventor, é explicado, concluído e tem seus resultados discutidos e apresentados. Retoma-se então no item **6** os passos que foram necessários para estabelecer uma conclusão

do trabalho e os pesquisadores apresentam suas próprias reflexões em relação aos resultados adquiridos.

3 EM BUSCA DE UM CONCEITO DE INTERVENÇÃO

Com o objetivo de desenvolver um protótipo de jogo que possa apresentar características interventoras, neste capítulo será definido o conceito de “intervenção” nas imagens técnicas apresentado pelo filósofo tcheco Vilém Flusser (2007b). Isso permite iniciar uma discussão a respeito da possibilidade de intervir no processo de produção e do ato de jogar nos jogos eletrônicos. Este capítulo se inicia apresentando a biografia de Flusser (2007a), localizando-o na questão teórica a respeito da intervenção, buscando entender as raízes de seu pensamento. O capítulo segue aprofundando nos estudos de Flusser (2007b) a respeito das imagens técnicas e dos aparelhos que as produzem. Por fim será relativizado o pensamento de Flusser através de questionamentos levantados por Arlindo Machado (1999) a respeito da proposta de intervenção.

3.1 FILÓSOFO SEM CHÃO: VILÉM FLUSSER

A principal contribuição de Vilém Flusser foi na área de Teoria da Comunicação, onde refletiu sobre tecnologia e as imagens técnicas e a presença destas em nosso cotidiano, questionando como essas modificam a linguagem, a escrita, a cultura e a comunicação. Sobre estes conceitos que as pesquisas deste trabalho serão aprofundadas.

Nascido em 1920 na cidade de Praga, capital da antiga Tchecoslováquia, que na época era um dos grandes centros culturais da Europa, Flusser (2007a) passa o início de sua vida em um meio extremamente intelectualizado, o qual veio a influenciar todo o caminho pelo qual o filósofo veio a seguir. Em suas palavras:

Basta pensar no círculo de Praga, em Kafka em Rilke, no teatro experimental de Capek, na fenomenologia, em Einstein na Universidade, na psicanálise com suas várias escolas. Crescer-se em tal ambiente, sentir-se tal tensão em seu íntimo, participar dela ativamente desde a puberdade, era coisa óbvia para um filho de intelectuais judeus, e revelou-se situação privilegiada apenas muito mais tarde. (Flusser, 2007, p. 24)

Com a invasão nazista, Flusser deixa Praga, com sua futura esposa Edith Barth, e acaba por refugiar-se no Brasil em 1939. Foi aqui que ele desenvolveu a maior parte de seus conceitos e pensamentos até 1973 quando muda-se novamente, desta vez para França. Nas palavras de Gustavo Bernardo no prefácio do livro “Bodenlos” (Flusser, 2007a), a autobiografia de Flusser, o filósofo tcheco “assume sua condição de eterno migrante, de sujeito desenraizado; tanto de pátrias quanto de quaisquer sistemas” (Flusser, 2007, p.10). Para Flusser isso lhe permitiu transcender uma única cultura, e flutuar para observá-las com certa distância.

Flusser dedicou-se ao estudo da filosofia mesmo com a ausência de um diploma. Isso, somado ao fato de considerar-se sem fundamentos, contribuiu a um autor que não deixa muitos rastros de suas referências, escrevendo com poucas citações e notas de rodapés, além da carência de bibliografias em seus livros, mostrando claramente um escritor anti-acadêmico (Batlickova, 2008). Por um lado isso torna a leitura de suas obras uma experiência pessoal, como conversar com um amigo; por outro prejudica o estudo das fontes da qual o filósofo bebia.

Eva Batlickova, filósofa tcheca, em seus estudos sobre os fundamentos do pensamento de Flusser (Batlickova, 2008), aponta a fenomenologia de Husserl e Heidegger e a filosofia da linguagem como base do trabalhos de Flusser. Esses dois ramos do conhecimento destacavam-se e seduziam os intelectuais europeus na época em que o autor cresceu em Praga. Fica evidente o uso destes no seu método próprio que Flusser chama de análise fenomenológica da língua, uma forma de mediação entre fenomenologia e a filosofia da linguagem. Batlickova (2008) nos fala que o filósofo utiliza métodos de redução fenomenológica de Husserl como o *époché*, a suspensão de juízo, o qual propõe a suspensão de crenças e preconceitos ligados ao mundo externo e analisar os fenômenos na sua forma pura, ou seja, na intuição que ocorre em uma pré-reflexão, podendo assim estabelecer o *noesis* para identificar os *noemas* (Batlickova, 2008). *Noesis* é o ato de perceber as estruturas dos fenômenos e *noemas* são os significados correlacionados aos fenômenos. Entretanto, Batlickova nos fala que isso é o máximo da aplicação dos métodos de Husserl que Flusser utiliza, e que ele acredita “que o mundo não é nada mais que um *noema* significativo, e a capacidade noética na nossa consciência é nossa capacidade linguística” (Batlickova, 2008, p. 177) .

Isso quer dizer que Flusser não aplica a redução eidética ao *noema*, ou seja, não reduz os significados dos fenômenos para buscar uma resposta absoluta dentro

do horizonte de possibilidades que ela pode oferecer. Batlickova mostra que o filósofo acredita que a língua da forma a “massa amorfa” que a redução eidética tenta buscar. “Por isso, as línguas diferentes dispõem de significados diferentes, bem como maneiras diferentes de ver o mundo”(Batlickova, 2008, p. 177).

Flusser busca na relação linguagem e homem uma forma autêntica de entender a condição do ser humano. Com isso ele consegue “transpor toda a problemática filosófica para o nível da gramática” (Batlickova, 2008, p. 178). Isso traz novamente o aspecto positivo de um escrito “anti-acadêmico”, pois percebe-se um ecletismo ao mediar suas ideias que seria alvo de críticas na rigidez dos métodos acadêmicos. Um exemplo aplicável de seu pensamento é possível ao analisar um triângulo. Excluindo qualquer simbolismo de crença nos sobra a imagem de um objeto. Se reduzirmos esse triângulo a uma ideia, ele seria interpretado como uma imagem que possui três arestas e três vértices em um mesmo plano, deforma que seus ângulos internos somem sempre 180° . Este seria um exemplo básico de redução eidética do fenômeno. No caso de Flusser esse objeto triângulo é mutável dependendo da língua do observador, pois a palavra triângulo e a ideia que esta irá relacionar ao objeto é distinta entre um brasileiro e um alemão, por exemplo. Os conceitos que a língua apresenta para cada palavra que relaciona o objeto são distintos entre as linguagens.

Nos primeiros anos no Brasil, Flusser percebe-se extremamente sem fundamentos para a base de um pensamento filosófico (Flusser, 2007a). As dúvidas que corriam sua mente eram encontradas nas obras de Wittgenstein e Kafka. Para eles, pensar é “Não-Ser”, ou seja, o aquilo que aniquila o abrigo e o real, e por tanto para “Ser” é necessário libertar-se do pensamento. Flusser (2007a) acredita o contrário, que o pensamento era o “Ser” mas queria abrigar-se no “Não-Ser”. Em busca disto ele decide abandonar o pensamento ocidental e dedicar-se a filosofia oriental, o que acaba sendo uma decepção para o filósofo. Mesmo assim, Batlickova (2008) afirma que a aproximação com a filosofia budista foi essencial para a fundação de suas teorias. A filósofa tcheca aponta que a teoria budista mostra que “a vida é um fenômeno composto e tudo é incessante, ciclicamente nasce e morre; razão porque não existe nada estável” (Batlickova, 2008, p.178). Flusser (2007a) aponta que a realidade perceptível é gerada em um universo de possibilidades e é concebida através de “articulações da língua concreta”, criando assim produtos dos “intelectos concretos”. Isso impossibilita a determinação de um “Eu” absoluto na

fenomenologia e faz com que este seja relativizado. A raiz do dinamismo “anti-essencialista” na concepção de realidade de Flusser estaria na filosofia oriental, ao momento em que esta também propõe uma realidade fluida e em constante mutação. Essa fluidez budista é submetida as leis da casualidade, o que para Batlickova pode ser observado nas leis gramaticais na filosofia de Flusser.

Isso mostra a profundidade do conhecimento de Flusser mesmo este não possuindo formação acadêmica. A falta desta formação não representou um limite em sua vida por muitos anos no Brasil, afinal, ele lecionou na FAAP, no ITA e na USP (Flusser,2007, p.9).Possuía paixão pelo ensinar e pela difusão do conhecimento, o que deve tê-lo influenciado a escrever seus trabalhos geralmente em quatro línguas: alemão, português, inglês e francês. Chegou a publicar mais de trinta livros. Usava a tradução de seus próprios trabalhos como meio de refletir teorias da tradução e linguagem.

3.2 IMAGEM TÉCNICA E O PENSAR CRIATIVO

Para Flusser, imagens são um modo de abstrair o mundo real, composto por quatro dimensões de espaços e tempo, e representá-lo em duas dimensões (Flusser, 1985, p.7). Através da imaginação o homem desconstrói o mundo e o reconstrói em imagens, colocando sua perspectiva ao produzir a imagem e modificando o mundo na imagem apresentada. Seria como reduzir os fenômenos a noemas influenciados pelo observador.

A principal função da imagem é representar o mundo em que o homem existe, servindo como “mapas do mundo” (Flusser, 1985, p.7-8). Entretanto, Flusser aponta que o homem ao invés de servir-se das imagens para localizar-se no mundo, passa a viver em função das imagens. Essa alienação da função da ferramenta faz com que o homem seja incapaz de reconstruir o mundo abstraído em imagem e torna imaginação em “alucinação”. Com o propósito de resolver esse distanciamento, o homem cria um método de decifrar a imagem, rasgando esta em linhas e alinhando os elementos que esta contém. Flusser diz que neste ponto surge a “consciência histórica” (Flusser, 1985, p.8).

O filósofo tcheco aponta uma luta que caracteriza a História, a luta entre a escrita e a imagem. A escrita constitui-se como ferramenta de abstração das dimensões planas em dimensões conceituais, ou seja, reduzindo duas dimensões a apenas uma. Em resumo, Flusser diz que “a função do texto é explicar imagens, a dos conceitos é analisar cenas” (Flusser, 1985, p.8). Entretanto, à medida que imagem e texto se combatem, passam a absorver-se, a ponto de criar uma dialética entre imaginação e conceituação, fazendo com que, ao contrário do esperado, reforcem-se mutuamente. “Imagens se tornam cada vez mais conceituais e os textos cada vez mais imaginativos” (Flusser, 1985, p.8).

Os textos também chegam ao seu momento de crise. Assim como a imagem, o texto aliena-se de seu propósito, o de mediador das imagens, e o homem passa a viver em função dos textos. Os textos passam a ser inimagináveis, como é o caso das ciências exatas, e Flusser aponta que “como são imagens o derradeiro significado dos conceitos, o discurso científico passa a ser composto de conceitos vazios” (Flusser, 1985, p.9). Se os textos não significam imagens, então sua função quebra e nada mais resta em seu uso. Para reverter esta nova crise, agora dos textos, o homem inventa as imagens técnicas, buscando resgatar a leitura “mágica” que acontecia quando o homem observava as imagens. O que Flusser quer dizer com magia é a respeito da existência da imagem no “espaço-tempo do eterno retorno” (Flusser, 1985, p.5). Ou seja, é feita a leitura circular das imagens, onde avança-se e retorna-se de um elemento para o outro interligando-os e definindo pontos de preferências a onde o olhar refletivo tende a voltar-se devido a relação significativa que o observador criou com aquele elemento. Quando o observador repensa a imagem através dessa leitura circular ele cria relações. O tempo em que essas relações são estabelecidas é denominado por Flusser de “tempo da magia”, neste tempo, “um elemento explica o outro e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis.” (Flusser, 1985, p.7)

Para resgatar esse pensar mágico e eliminar a dependência do pensamento histórico introduzido pelos textos, o homem apóia-se em textos científicos para criar as imagens técnicas. Ontologicamente, as imagens técnicas se caracterizam por serem abstrações de terceiro grau, ou seja, elas abstraem a imagem tradicional em textos e recompõe a dimensão abstraída para refazer uma imagem. Nas palavras de Flusser: “as imagens tradicionais imaginam o mundo, as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (Flusser, 1985, p.10).

Sendo assim, imagens técnicas foram criadas para que não fosse mais necessário pensar conceitualmente, eliminando a necessidade de textos e os substituindo pelo pensar imaginativo. Porém não imaginativo como nas imagens tradicionais, onde as imagens buscavam “modificar o mundo lá fora”, mas sim uma capacidade imaginativa de segunda ordem que busca modificar os conceitos que se têm sobre o mundo. Sentimos o impacto da modificação ao perceber o fascínio mágico que as imagens técnicas causam no nosso dia-a-dia. Assim as define Flusser: “Ou seja, as imagens técnicas (e, em primeiro lugar, a fotografia) deviam constituir denominador comum entre conhecimento científico, experiência artística e vivência política de todos os dias.” (Flusser, 1985, p.12)

Entretanto, para Flusser esse objetivo de “reunificar a cultura” foi distorcido, no momento em que as imagens técnicas não permitem ao observador enxergar o texto científico, não restabelecem o contato com as imagens tradicionais e não clareiam a leitura mágica das imagens. Além disso, a utilização das imagens técnicas passa a ser universal e constante, tornando sua produção o objetivo final. Não são usadas como objeto de mediação cultural, as imagens técnicas são usadas como ritual programado de repetição contínua. Essa repetição intermitente faz com que essas imagens inundem nosso mundo e passem a substituí-lo.

A questão é que imagens técnicas tornam-se difíceis de interpretar, pois aparentemente não carregam simbolismos. O observador quando critica as imagens técnicas não as critica enquanto imagens, mas sim como uma visão do mundo. Para este observador, as imagens técnicas são como olhar pelos seus próprios olhos, uma janela para o mundo. Entretanto, para Flusser (1985), as imagens técnicas possuem tanto significado simbólico quanto qualquer imagem. Nas imagens tradicionais reconhece-se o caráter simbólico devido a clara presença do “agente humano”, aquele que produz a imagem, enquanto nas imagens técnicas o agente humano é obscurecido pelo aparelho usado para abstrair o mundo. O que fica é a reprodução técnica de uma imagem, reprodução feita pelo programa deste aparelho que possui um funcionamento complexo que obscurece os processos de codificação da imagem.

3.3 O APARELHO, OBJETO PRODUTOR DAS IMAGENS TÉCNICAS.

Para entender as imagens técnicas, é necessário conhecer o aparelho que as produzem. Flusser (1985) utiliza a máquina fotográfica como objeto de estudo, pois a aponta como o primeiro aparelho a produzir imagens técnicas e por este motivo pode-se extrair características existentes em todos os outros aparelhos. O Filósofo busca entender o propósito cultural do fenômeno observado, ou seja, do aparelho. Existiria duas possibilidades de “objetos culturais”, os bens de consumo e os que produzem bens de consumo. No caso dos aparelhos que produzem imagens técnicas, como a câmera fotográfica, por exemplo, sua finalidade é produzir fotografias. Existe outros exemplos de aparelhos, o mais importante para este trabalho é o computador, um aparelho que diferencia-se da câmera fotográfica pelas potencialidades de programar ele mesmo outros aparelhos. Entretanto será aprofundado nosso estudo sobre os computadores no item 3.2 quando tratarmos dos jogos eletrônicos. O importante aqui é entender que os aparelhos, em geral, produzem imagens técnicas tornam-se um instrumento utilizado para produzir alguma coisa. Entretanto, Flusser questiona a fotografia como um bem de consumo, ou seja, questiona o propósito cultural das imagens técnicas (Flusser, 1985).

Daniel Miller em seu artigo “Consumo como Cultura Material” (2007) procura mostrar o consumo como um aliado da cultura material, fazendo com que esses bens de consumo e o próprio “consumir” permitam uma compreensão intensificada da própria cultura humana, ao momento em que reconhece nos objetos a materialidade humana. “Uma vez que os bens de consumo são pensados como um sistema simbólico, isso abre a possibilidade para de algumas formas “ler” a própria sociedade através do padrão formado entre os bens” (Miller, 2007, p.44). Porém, ele critica que hoje os centros comerciais são ambientes como os *shoppings*, lugares que induzem o consumo fetichizado dos objetos de desejo. Sendo assim, a cultura de consumo não busca reconhecer a materialidade intrínseca presente em cada bem de consumo e no próprio consumir, materialidade essa que permite um olhar antropológico e etnológico a cerca da própria sociedade, a prioridade agora é saciar a necessidade hedonista de satisfação dos prazeres do instante. Isso afeta diretamente no desenvolvimento e nas produções dos bens de consumo, como a fotografia e, como será visto no capítulo 3, os jogos eletrônicos.

Flusser, ao observar a função de um instrumento, percebe que este deve produzir um bem de consumo ao modificar a matéria-prima, ou seja, utilizasse da serra para informar a madeira e produzir a tábua. Esses instrumentos foram desenvolvidos no momento em que o homem percebeu as limitações de seu corpo e precisou estender as funções de seus órgãos (Flusser 1985). Da necessidade de punhos mais fortes, fez-se o martelo; “as facas de pedras imitam a forma dos dentes incisivos” (Flusser, 2007,p.46). Com isso o homem pode realizar transformações no mundo que antes seriam desgastantes de mais ou mesmo impossíveis. Nasce o artesão que busca trabalhar os elementos da natureza que o homem apreende. Diria Flusser: “E assim surgem dois mundos ao redor do homem: o mundo da “natureza”, das coisas existentes (*vorhanden*) e a serem agarradas, e o mundo da “cultura”, das coisas disponíveis (*zuhanden*), informadas.” (Flusser, 2007b, p.60)

Na Revolução Industrial empregam-se teorias científicas para simular órgãos, criando simulacros mais eficientes, porém mais custosos. Esses simulacros passam a chamar-se máquinas e são capazes de produzir grande quantidade de bens de consumo a um baixo preço. Os instrumentos deixam de ser o principal artefato de produção e a relação do produzir do homem modifica-se com a substituição do instrumento pela máquina. Enquanto o instrumento trabalha em função do homem, o homem trabalha em função da máquina. A máquina é a constante e o homem a variável, pois não é mais necessário aprender a técnica da produção, esta técnica esta contida dentro das máquinas (Flusser, 2007b). O artista visual e professor Paulo Laurentiz em seu livro “A holarquia do pensamento artístico” (1991) aponta para o mesmo modelo. Laurentiz mostra que antes o produtor utilizava-se de diversas ferramentas para produzir peças de imenso detalhes que refletiam a habilidade única de quem as produziu. Com o advento da máquina ganha-se velocidade na produção, modificando a produção individual para a linha de montagem. As peças agora são revestidos de características anônimas, afinal a produção de um único objeto era feita em diversos pedaços que seriam montados na fábrica, resultando em peças padronizadas sem a característica dos artefatos artesanais únicos. O artesão que utilizava os instrumentos é substituído pelo proletário.

Por fim chega-se ao aparelho, objeto pós-industrial. Por estarem além do período industrial torna-se difícil defini-los, pois não possuímos as categorias adequadas para suas funções. Como já foi apresentado, sua função não é a de

modificar o mundo, mas a de modificar a vida dos homens. Diferente das ferramentas, aparelhos não trabalham, eles informam. Quem opera o aparelho não está trabalhando, ele “produz símbolos, manipula-os e os armazena” (Flusser, 1985, p.14).

O fotógrafo é como um escritor, contador e pintor, ele não produz um bem de consumo, sua atividade resulta em uma “mensagem”. O que Flusser percebe na fotografia é semelhante ao que acontece com a máquina (Flusser, 1985). Um pintor ao usar seu instrumento para pintar precisava ter conhecimento da técnica de pintura, pois o instrumento apenas prolongava suas intenções. Além disso, o pintor acabava por inserir símbolos pessoais na sua pintura intencionalmente ou não, afinal era o pintor que estava abstraindo o mundo real. Quando observa-se o aparelho percebe-se que este ao informar abstrai a imagem que o fotógrafo quer captar, a imagem real de duas dimensões que o fotógrafo mentaliza, em uma nova imagem. Neste processo a imagem é informada não pelo fotógrafo, mas pelo programa que o aparelho possui. Assim como as máquinas não necessitavam da técnica do operador para produzir um bem de consumo, os aparelhos não necessitam da habilidade de informar que o fotógrafo possa ter. Como se pode perceber-se na citação: “Em outras palavras: as ferramentas imitam a mão e o corpo empiricamente; as máquinas, mecanicamente; e os aparelhos, neurofisiologicamente”. (Flusser, 2007b, p.38)

O aparelho vem então para libertar o *Homo faber*¹ da alienação vivida durante a revolução industrial e proporcionar um ambiente de trabalho onde o potencial criativo poderia ser realizado. O fabricar passa a ser aprender, a informar, produzir informação e repercuti-las. É isso que o aparelho faz, ele informa. Flusser percebe que as informações já possuem suas “superfícies simbólicas” inscritas no aparelho. O aparelho possui então uma programação de fotografias possíveis e a cada foto o “universo fotográfico” vai esgotando-se. Nas palavras de Flusser, “O Fotógrafo age em prol do esgotamento do programa e em prol da realização do universo fotográfico. Já que o programa é muito “rico”, o fotógrafo se esforça para descobrir potencialidades ignoradas”. (Flusser, 1985, p.15)

Por buscar as possibilidades do aparelho o fotógrafo perde-se no próprio aparelho (Flusser, 1985). O usuário joga com as possibilidades que o aparelho

¹Uma denominação de caráter antropológico que Flusser utiliza para definir os homens que fabricam algo. Estão ligados a produção de artefatos e ao ambiente da fábrica.

permite e por isso Flusser aponta o aparelho como brinquedo e o usuário como jogador. Cria-se assim uma relação em que homem e aparelho são um só, sincretizados entre si, afinal para ser jogador deve haver o jogo. A função que nasce é nova, agora “o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho” (Flusser, 1985, p.15). Este novo homem não está cercado de instrumentos ou mesmo trabalha em função da máquina, agora ele é um funcionário. Destaca-se então o *Homo Ludens*, homem que não lida com problemas, mas com programas. Como *Homo Ludens* “a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo” (Flusser, 2007b, p.58). O funcionário não mais age concretamente para produzir através da máquina, como era com o proletário, ele joga com as possibilidades permutando-as. Aqui o órgão alongado são as pontas dos dedos, órgãos que representam o poder de decidir. “O homem emancipa-se do trabalho para poder escolher e decidir” (Flusser, 2007b, p.63). Por esse motivo os aparelhos são complexos e ricos, caso contrário o jogador descobriria rapidamente as potencialidades do aparelho e terminaria o jogo.

O jogador joga sem conhecer os processos que o aparelho executa. Seu brinquedo é escuro e lhe dá acesso ao *input* e *output*, ou seja, o fotógrafo sabe como nutrir as necessidades do aparelho e como fazê-lo produzir fotos, mas não sabe como isso acontece dentro da máquina. Ele domina o aparelho, mas os processos do aparelho o dominam. O aparelho usa as descobertas do artista para evoluir, acrescentando as inovações a seu programa. Para Machado (1999), o argumento de Flusser nesse sentido é derrotista, pois no final o universo das imagens técnicas tem um fim e o avanço dos artistas não passa de alimento para esse fim.

A questão é que o universo cultural é inundado por essas imagens técnicas que tem como função informar, mas o que informam? Informam o que os programas dos aparelhos foram feitos para informar. Flusser (1985) fala que o homem vai excluindo-se dessa produção pois os conceitos informados na cultura são feitos automaticamente e os símbolos permutados pelos próprios aparelhos. Esse processo automatizado faz com que os símbolos não tenham uma intenção determinada, tornando-os vazios. As imagens repercutidas são vazias e o impacto disto na sociedade, de acordo com Flusser (1985), é uma sociedade programada por conceitos vazios. O filósofo indica que com a criação de aparelhos que executam *input* e *outputs* automaticamente e através de processos que camuflam

ainda mais seu funcionamento, o aparelho tenta tornar-se livre das influências humanas. Pretende que todas as decisões de uso sejam funcionais, não funcionam intencionalmente, mas automaticamente. Tornando as produções vazias de códigos pessoais. Esse é o problema da reprodução intermitente e automática das imagens técnicas. Walter Benjamin em seu livro “A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica” (1985) afirma que por mais perfeita que seja esta reprodução das imagens técnicas, um elemento sempre estará ausente: “o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra” (Benjamin, 1985, p.168) . Esse momento único da obra, o seu aqui e agora é o que o autor conceitua como a “aura” da obra, aura essa que apenas os trabalhos originais contem. Ao momento que uma obra única passa a ser reproduzida de maneira serial e quando é permitido que essas cópias cheguem ao encontro do espectador cria um enorme “abalo da tradição”. Para Benjamin (1985), esse abalo destrói a aura da obra, fazendo com que esta perca seu caráter mágico.

Por esse motivo é necessário intervir no programa, para que os jogadores possam inserir intenções humanas nas imagens técnicas produzidas pelos aparelhos.

3.4 EM BUSCA DO CONCEITO DE INTERVENÇÃO

Quando Arlindo Machado em seu ensaio “Repensando Flusser e as Imagens Técnicas” (1997) inicia questionando qual “nível de competência” é necessário para intervir de maneira efetiva, ele aponta a principal dúvida no meio artístico tecnológico. Seria necessário ao artista a capacidade de alterar o produto produzido pelo aparelho; o programa que o aparelho utiliza ou deve o artista recusar-se a utilizar o aparelho? (Machado, 1999, p.1)

Neste trabalho o objetivo é a produção de um protótipo de jogo eletrônico interventor. A questão apresentada por Machado (1999) é discutida intrinsecamente com a execução deste objetivo. Pode-se perceber resultados positivos de ações experimentais em desenvolvedores independentes de jogos, que mesmo ao produzir jogos para si mesmo, ou seja, com o único objetivo de expressar-se, acabam

atingindo milhares de pessoas por disponibilizar uma experiência pessoal, humana e não técnica. Será falado mais sobre esses desenvolvedores no capítulo 3.

Antes de explorar estas questões, é importante deixar claro que Flusser não fornece “fórmulas” para solucionar o problema das imagens técnicas. Muito pelo contrário, o objetivo do filósofo é apontar o problema. Ele urge pela necessidade de uma filosofia da fotografia, para que essa possa tornar mais clara a práxis fotográfica e questionar e refletir o impacto que as produções técnicas podem dar a vida do homem. Por fim o que ele propõe é a luta contra o aparelho com o objetivo de libertar-se de um mundo onde “tudo é acaso estúpido, rumo a uma morte absurda” (Flusser, 1985, p.41) . Mas o que pode-se captar de sua obra é que o filósofo indica caminhos possíveis de buscar a intervenção no programa dos aparelhos. Modificar os processos obscurecidos dentro do próprio aparelho, fazendo com o aparelho tenha de evoluir e adequar-se ao homem é um desses caminhos. Enfim, como Machado diz em seu ensaio, para Flusser, intervir é buscar o “branqueamento” do aparelho (Machado, 1999, p.5).

Para clarear esses processos requer entender os mecanismos que se passam dentro da caixa preta. Por exemplo, para se fazer um jogo eletrônico sozinho, seria necessário saber desenvolver a arte, os detalhes de interação com usuário, as regras do jogo e balanceamento deste, a música e os sons e além disso saber a linguagem específica do aparelho que possibilita juntar esses elementos e torná-lo reproduzíveis, no caso, a programação nos computadores. Em geral, esses são alguns elementos presentes em jogos e saber como trabalhar com eles é o que permite aos desenvolvedores criar a experiência que o jogador terá com o aparelho. Para poder dominar todos esses conhecimentos seria necessário anos de estudos em diversas áreas, sendo que cada aparelho requer um estudo próprio. Isso limitaria a intervenção dos processos a desenvolvedores criativos que detêm conhecimento científico específico. Entretanto retoma-se o argumento de Machado que aponta as tentativas de intervir de Flusser como um meio dos aparelhos evoluírem através da experimentação dos artistas utilizando-as “como um mecanismo de *feed-back* para o seu contínuo aperfeiçoamento” (Machado, 1999, p.6). Machado diz que no âmago do pensamento de Flusser encontra-se a crítica a produção criativa homogênea e padronizada e que o filósofo tcheco busca a libertação no sentido criador, não simplesmente libertar-se do aparelho.

Entretanto para Machado (1999), Flusser (1985) não aprofundou seu pensamento nos meios de intervir além do jogar contra o programa dos aparelhos. Por esse motivo, Machado sugere outros meios de intervir no programa do aparelho, como o exemplo de Frederic Fontenoy, conforme a figura 01, apresentado em seu ensaio.



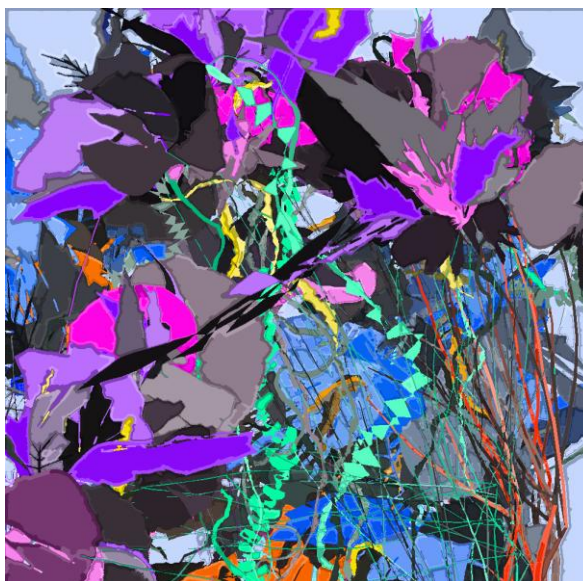
Figura 1 - Série Metamorphose, de Frederic Fontenoy
Fonte: Art Tubes (2012)

Fontenoy é um fotógrafo que modifica o obturador da máquina fotográfica para conseguir a dissolução da forma através do tempo de captação em vez de um momento congelado de tempo. Ou seja, o artista aqui reinventa a finalidade do programa do aparelho em função do jogador/funcionário. Outro exemplo pode ser observado na figura 02.



Figura 2 - Série Metamorphose, de Frederic Fontenoy
Fonte: Art Tubes (2012)

Mudar o programa do aparelho para que este não produza resultados previsíveis é outro meio de intervenção proposta por Machado. O autor mostra o caso do artista Harold Cohen (Machado, 1999, p.7-8) que com seu projeto Aaron busca criar uma máquina capaz de pintar obras artísticas distintas como a da figura 03.



**Figura 3 - Exemplo de pintura feita pelo
Fonte: KURZWEIL, R. (1990)**

Através da pesquisa na área da Inteligência Artificial, o artista foi capaz de criar um aparelho que produz imagens icônicas sem jamais repetir-se. Tendo em vista a Figura 04 o importante a ser analisado em Aaron é a busca pelos processos do fazer arte. Para que Cohen produzisse um mecanismo capaz de criar arte, foi necessária uma pesquisa aprofundada sobre os significados da arte. De acordo com Machado (1999), os problemas enfrentados por Cohen eram de natureza teórica filosófica e não técnica. Por esse motivo ao observar os trabalhos que a máquina Aaron produz, questiona o fazer arte, sendo o processo de produção do aparelho a grande obra de Cohen. Eis a intervenção, a proposta de programas que não gerem resultados reiterados.

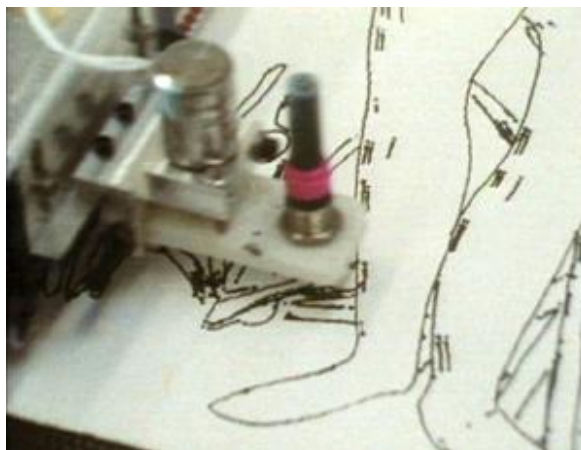


Figura 4 - Desenho feito por máquina orientada pelo software AARON
Fonte: KURZWEIL, R. (1990)

Ao que parece, e como já foi visto, ter conhecimento técnico parece ser indispensável para que o artista possa intervir nessas “máquinas semióticas”. Entretanto, Machado (1999) apresenta exemplos de artistas que encontram na parceria com cientistas um meio de contornar esse problema. Ele cita o exemplo de Nam June Paik que intervém no fluxo de elétrons de um tubo de raios catódicos em uma apresentação interativa, com a intenção de “dialogar” com a máquina promovendo mudanças no comportamento convencional da mesma. Este experimento só foi possível pela inquietação do artista e o trabalho específico dos engenheiros em montar o aparelho. Por fim, Machado (1999) afirma que isto concede a obra uma autoria múltipla, eliminando “manifestações de estilo de um gênio singular” (Machado, 1999, p.10).

Apenas modificar o programa dos aparelhos às cegas não libertaria os funcionários do aparelho. É necessário o questionamento filosófico daqueles que jogam com a máquina nas permutações dos símbolos, buscando atingir o universo da imagem técnica ignorado até então. Flusser usa como exemplo de funcionário do aparelho os fotógrafos em *Filosofia da Caixa Preta* (Flusser, 1985). Ele os instiga a entenderem sua práxis, pois, para o filósofo tcheco, os fotógrafos ainda trabalham imaginando-se como proletários de uma época industrial. Acreditam que são “instrumento para continuar agindo historicamente”. Flusser não vê os aparelhos como objetos da história, pois esta foi definida pela escrita. Por isso, para o filósofo é necessário que os fotógrafos entendam que não devem buscar relações com o passado, mas buscar entender a revolução pós-industrial na qual vivem. Flusser cita

os fotógrafos experimentais como exemplos de jogadores que entendem o problema da “imagem, do aparelho, do programa e da informação”. Mas são incapazes de entender a extensão de sua atividade e que o cerne do problema é a busca pela libertação do domínio dos aparelhos. Flusser diz:

1. o aparelho é infra-humanamente estúpido e pode ser enganado; 2. os programas dos aparelhos permitem introdução de elementos humanos não-previstos; 3. as informações produzidas e distribuídas por aparelhos podem ser desviadas da intenção dos aparelhos e submetidas a intenções humanas; 4. Os aparelhos são desprezíveis. Tais respostas, e outras possíveis, são redutíveis a uma: *liberdade é jogar contra o aparelho*. E isto é possível. (Flusser, 1985, p.41)

Jogar contra o aparelho, contra a reprodutibilidade do programa, este é o dever que Flusser propõe aos *Homo Ludens*. Ao pesquisar a proposta de Flusser e o conceito de intervenção entende-se a necessidade de questionar o modelo de trabalho atual e a importância de experimentar novas formas de funcionar com o aparelho. Machado (1999) nos aponta artistas que já iniciaram essa tentativa de intervir e obtiveram resultados esclarecedores, que servem de exemplo para outros artistas participarem desse debate. Se jogo é a principal função dos funcionários dos aparelhos, deve-se aprofundar nosso conhecimento do que é o jogo e de como este se relaciona com nossa cultura e sociedade. Além disso, a mídia de comunicação escolhida neste trabalho é o jogo eletrônico. Sendo assim, no próximo capítulo será apresentado as principais características que compõem o conceito de jogo e como elas funcionam nos jogos eletrônicos.

4 EM BUSCA DO APARELHO JOGO ELETRÔNICO

Compreendendo o conceito de intervenção, é possível continuar com o objetivo deste trabalho, o desenvolvimento de um protótipo de jogo eletrônico interventor. Mas antes de definir como intervir no jogo eletrônico, deve-se entender o que é este jogo eletrônico, mais do que isso, o que é o jogo e o jogar? Qual a importância do jogo para a sociedade e como essa atividade influencia nossa cultura? Usando como base de pesquisa o livro “Homo Ludens” do historiador Johan Huizinga (2000), buscou-se responder a estas dúvidas e esclarecer o significado de jogo.

4.1 CARACTERÍSTICAS DO JOGO E SUA RELAÇÃO COM A CULTURA

Em sua obra, Huizinga (2000) expõem as características e a independência do conceito jogo em relação a outros conceitos. O autor afirma que por mais que busque-se ligar a outras finalidades que não o próprio jogo, essas abordagens geram respostas parciais a atividade lúdica. A realidade do jogo encontra-se além da vida humana, e tentar encontrar a origem do jogo no pensar do homem é impossível. Por exemplo, afirmar que o jogo esta ligada a cultura é uma visão parcial da origem do jogo.

Huizinga mostra que o jogar é uma atividade mais antiga que a própria cultura, pois cultura pressupõe a formação de sociedade e é possível identificar atividades lúdicas entre os animais selvagens. Se o jogo existe antes da cultura ele é elemento que acompanha-a, deixando traços no desenvolvimento desta que a marcam até os dias de hoje. Sendo assim, para o historiador, deve-se explorar o jogo como “forma significativa, como função social”.

Para isso, Huizinga (2000) da exemplos de como o jogo influenciou no surgimento dos conhecimentos mais antigos que a humanidade usou como instrumento para a formação da sociedade. No caso, a linguagem é apresentada como um jogo de designar. Ao definir o que lhe circunda, o homem eleva coisas ao “domínio espiritual”, ou seja, retira do real e designa ao mundo racional (Huizinga,

2000). O homem então joga com metáforas para criar significado a termos abstratos, criando um mundo novo, diferente do real, mundo esse que existe nas ideias e é criado através do jogo de palavras. Com isso pode-se observar a importância do jogo não apenas como entretenimento, mas como instrumento que influencia no criar.

Porém ao tentar determinar o jogo, o autor prefere defini-lo através de suas características e sugere que ao pesquisar o conceito de jogo nos será limitado ao seguinte: "o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social." (Huizinga, 2000, p.9)

Sendo assim, a primeira característica que Huizinga (2000) aponta sobre os jogos é que estes são uma atividade voluntária. O jogador participa do jogo por sua vontade e pode interromper este a qualquer momento, caso contrário não é jogo e sim uma "imitação forçada". Jogar é uma escolha e nunca uma imposição moral ou social, a não ser quando este jogo tem uma função cultural, como o caso de rituais dentro de uma sociedade. Ou seja, uma das características que define o jogo é a liberdade pelo jogar. Essa liberdade é normalmente causada pelo prazer que os jogos proporcionam.

Jogar é uma atividade prazerosa, caso contrário torna-se dever. Jesse Schell um game designer famoso por seu livro "*The art of Game Design: A Book of Lenses* (2008)" define o jogo como "*a problem-solving activity, approached with a playful attitude*"² (J.SCHELL 2008, pag. 37). Para Schell o jogador deve ser recompensado pelo jogo, seja através da resolução de uma curiosidade, de um mérito de vitória sobre o jogo ou um adversário.

Huizinga (2000) diz que Jogar não é vida "corrente" é evasão da realidade para uma atividade orientada pelo próprio jogador. Isso atribui uma característica de inferioridade ao jogo em relação a seriedade, pois sabe-se separar o real do "faz de conta" . Entretanto o jogo pode ser sério e a seriedade do jogo pode ultrapassar a da realidade, fazendo com que naquele espaço de tempo o jogo absorva completamente o jogador. Mesmo assim o jogo ocorre em intervalo a realidade, sendo esta outra de suas características. Jogar não produz elementos de

²Tradução livre dos autores: Um atividade de resolver problemas com uma atitude lúdica.

subsistência. Entretanto ele satisfaz os ideais comunitários e adorna a vida para o indivíduo, ficando em um patamar diferente das necessidades básicas biológicas (Huizinga, 2000).

Outra característica do jogo apontada por Huizinga (2000) é o isolamento. O jogo é uma atividade temporária, limitada a uma duração de um determinado tempo e a um espaço específico no qual o jogo acontece. Percebe-se isso observando um tabuleiro, ou mesmo um culto sagrado, no qual joga-se com a realidade durante um determinado período dentro de um ambiente específico. Esse tempo e lugar são definidos pelas regras, mais uma característica dos jogos. O jogo não só estabelece uma ordem como ele mesmo a cria. Diferenciando-se das incertezas da vida, o jogo estabelece meios de controle para ser jogado (Huizinga, 2000). Aqueles que agem contra elas ou as ignoram são considerados “desmancha-prazeres” e estragam o jogo. Ao momento que as regras são quebradas a ilusão do universo criado pelo jogo é destruída matando o jogo e trazendo os jogadores novamente ao mundo real (Huizinga, 2000). Outra possibilidade que as regras criam são os jogadores desonestos. São jogadores que aproveitam-se do mundo criado pelo jogo e fingem participar deste mesmo jogando por fora das regras. Isso acontece por outra característica do jogo, a tensão. (Huizinga, 2000)

A tensão é elemento de resolução do jogar. O jogador quer ganhar e a tensão é o resultado da proximidade da vitória. Essa tensão testa a ética do jogador em relação a ele e aos outros, afinal ele deve manter as regras do jogo para ganhar “honestamente” (Huizinga, 2000). Para ganhar em um jogo é necessário um parceiro ou adversário; jogos solitários não podem conceder isso. Ganhar é importante pois é instintiva a busca em ser melhor que os outros; secundariamente vem o fato dessa vitória agregar valor em questão de grupo. Joga-se pela vitória, e essa vitória é acompanhada de trunfos, sejam essas riquezas ou honras. Por fim, as regras possibilitam a repetição, não só do jogo em si, mas das características que constituem cada jogo (Huizinga, 2000). Entretanto, é possível recriar um jogo, mas não uma partida. O jogo e sua essência podem ser recriados em um novo momento, porém a liberdade do jogador, experiência e diversidade dos elementos que constituem a partida de um jogo são, na maioria das vezes, impossíveis de serem recriadas, tornando elas únicas, mas os jogos que as constituem não (Huizinga, 2000). Com estas características, Huizinga resume o jogo da seguinte maneira:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (Huizinga, 2000, p.24)

Huizinga (2000) aprofunda ainda mais os estudos sobre o conceito de jogo e a relação deste com diversos outros aspectos de nossa sociedade, como o direito, a guerra e a poesia. Entretanto, para este trabalho deve-se dar continuidade com as características básicas que compõe os jogos e afunilar ainda mais nosso conhecimento, afinal o intuito deste capítulo é chegar ao jogo eletrônico.

4.2 ABRINDO A CAIXA PRETA: CARACTERÍSTICAS DO JOGO ELETRÔNICO

Retomando o capítulo 2, as imagens foram modificadas com o avanço da cultura. Ao momento que o homem foi buscando resolver suas necessidades de imaginar o mundo, este foi modificando sua visão cultural e sua forma de pensar criativamente. No início permutava-se imagens abstraídas diretamente da natureza, modificando o mundo através da imaginação. Agora, com a criação das imagens técnicas, o processo de imaginação busca modificar os conceitos, tornando-se uma imaginação de segunda ordem. Essa modificação cultural influência diretamente no nascimento dos jogos atuais, afinal os fatos da vida e a reflexão imaginativa são diferentes do início da humanidade. O ultimo artefato, e o mais popular meio de distribuição e criação de jogos é o jogo eletrônico.

O uso de aparelhos, como os computadores, proporcionou aos criadores de jogos uma nova “ferramenta” para desenvolver ideias através da atividade lúdica. Arlindo Machado (1999) citando Edmond Couchot, afirma que o computador não é muito diferente de uma máquina fotográfica. A principal distinção entre a caixa preta que conhecida como computador e a máquina fotográfica é a constituição do aparelho. Enquanto a máquina fotográfica é programada de fábrica para realizar uma determinadas funções e apenas essas funções, o computador é uma “máquina genérica”. Essa máquina pode ser usada para programar tarefas diferentes com funções diferentes. Nas palavras de Machado:

...no computador estão sempre implicadas duas diferentes modalidades de caixa preta: uma "dura", *hard*, cujo programa de funcionamento já está inscrito nos seus próprios elementos materiais, e outra "imaterial", *soft*, que diz respeito ao conjunto de instruções formais, em geral apresentadas em linguagem matemática de alto nível, destinadas a determinar como o computador e seus periféricos vão operar. (MACHADO,1999, p.01-02)

Esta potencialidade do computador em criar aparelhos através de códigos possibilitou que os jogos fossem codificados como aparelhos. Os jogos passam a ser executados em um determinado espaço, o computador ou vídeo-game, com um determinado tempo de duração, seguindo regras pré-programadas pelos criadores do jogo, onde estimula objetivos de tensão e vitória e podem ser repetidos inúmeras vezes no próprio ambiente virtual. Os jogadores jogam por vontade própria através de controles que são enviados por botões, o jogo eletrônico responde com um *feedback*, normalmente visual, de que o comando intencionado foi executado dentro do ambiente virtual do jogo e assim o jogador passa a permutar esses comandos do aparelho para jogar com as possibilidades programadas dos jogos.

Pode-se perceber tanto o conceito básico de “jogo” de Huizinga (2000), quanto o de “caixa preta” de Flusser (1985). O jogador comum não faz ideia de como funciona os códigos que constituem o jogo e por isso joga cego. Aqueles que tem conhecimentos do aparelho conseguem quebrar este e modificar as regras do jogo, fazendo isso tornam-se “ladrões” das regras e perdem o mérito pela vitória. Deve-se pensar na possibilidade de clarear essa caixa preta do jogo sem destruir o que sustenta a tensão competitiva. Antes de explorar essa possibilidade é necessário definir o jogo eletrônico como mídia e quais suas principais características.

Machado (1999) permite entender que os jogos eletrônicos são aparelhos advindos de aparelhos, mas deve-se entender as potencialidades de expressão que este aparelho permite. Ao olharmos os jogos eletrônicos atuais, percebe-se uma multiplicidade de mídias que dão forma a sua estrutura. Pode-se encontrar música, imagem, animação, texto, iluminação e sonoplastia em uma única mídia. É com essas ferramentas que um game designer pode trabalhar para expor suas ideias e mensagens. E é com essa miríade de mídias que percebe-se como jogos eletrônicos tornam-se uma hipermídia. Lucia Leão (1999) apresenta a hipermídia como uma tecnologia que funde recursos do hipertexto, um composto de bloco de informações interconectadas, com a multimídia, diversidade de informações apresentadas

através de várias fontes de mídias. (Leão, 1999, p.16). Tendo como base os estudos de Leão, percebe-se a riqueza que a composição dos jogos eletrônicos podem possuir para expor sua mensagem. Não apenas na orientação dos caminhos, mas na multiplicidade de caminhos possíveis que a hipermídia oferece, jogos eletrônicos tornam-se uma proposta não linear de conto a ser oferecido aos jogadores. Tudo isso com o auxílio de sons e imagens que são amalgamadas pela programação. (Leão, 1999, p.28).

Entretanto, antes de explorar essa miríade de possibilidades é necessário definir alguns elementos próprios dos jogos eletrônicos, ou ao menos de como a indústria que os produz tem os encarados. Para isso será investigado mais a fundo o livro do *vídeo game designer* Jesse Schell (2008). Mesmo que o livro trate do design para jogos em geral, não apenas jogos eletrônicos, os conceitos básicos de jogos apresentados pelo autor são atuais, tendo uma clara influência do pensamento imaginativo das imagens técnicas, afinal Schell cresceu nesse ambiente e desenvolve jogos para os aparelhos reprodutores de imagens técnicas.

Schell (2008) estabelece 4 elementos básicos para dar forma a um jogo, sendo eles: mecânica; história; estética e tecnologia. Em **mecânica** é definido o objetivo do jogo e como o jogador pode ou não pode alcançar tal objetivo. Para o *game designer*, esse elemento é o que distingue um jogo de outras mídias de comunicação consideradas lineares, como livros ou filmes. A **história** pode vir a ser o elemento essencial a ser descoberto no jogo, ou apenas um pano de fundo para enriquecer algum dos outros elementos. A **estética** define como seu jogo irá chegar aos canais perceptivos do jogador. Este elemento reforça a imersão no jogo e para poder executar seu papel com grande impacto deve harmonizar com os demais elementos. Por fim a **tecnologia** é a base na qual o jogo será esculpido. Ela que irá definir de que meio a mecânica irá acontecer, em que lugar a estética será apresentada e por que meio será contada a história.

Para Schell (2008) não há um elemento mais importante que o outro. Deve-se buscar criar uma mecânica que seja compatível a tecnologia utilizada para a criação do jogo; criar uma estética que torne a mecânica clara ao jogador; desenvolver uma história que de explicações de como a mecânica pode existir no mundo, fazendo com que essa tenha sentido no ambiente em que o jogo acontece; ao mesmo tempo que a estética possa ser suportada pela tecnologia e venha a enfatizar e enriquecer as características da história. O autor utiliza um arranjo em téttrade, como mostra a

figura 5, para exemplificar como os elementos são interligados e quais deles são mais visíveis ao jogador.

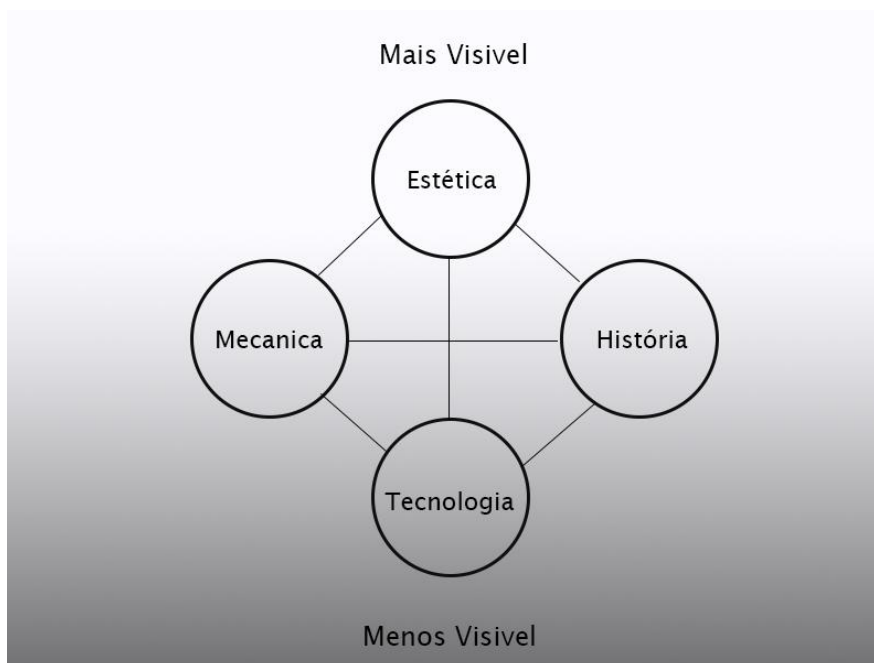


Figura 5 - Arranjo de Tétrede
Fonte: Jesse Schell (2008)

Outro importante *game designer* a ser considerado em nossa pesquisa é Chris Crawford. Ele desenvolveu seus principais jogos nos anos 80, em uma época onde a indústria ainda estava dando seus primeiros passos no mercado de jogos virtuais. Crawford (1982) discute o conceito de jogos em seu livro *The art of computer game design*. As ideias de Crawford (1982) aproximam-se muito no conceito de Huizinga (2000). Para o *game designer*, os elementos comuns a quaisquer tipos de jogos são: representação, interação, conflito e segurança. Com representação ele diz que “*a game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality*” (CRAWFORD, 1982; pag. 7).

Isso quer dizer que um jogo representa subjetivamente um dos aspectos da realidade através de um sistema de regras fechadas dentro do próprio jogo. Crawford (1982) aponta a representação como estática ou dinâmica dependendo da mídia.

Em pinturas e fotografias as representações são estáticas, momentos congelados da realidade. Em filmes, música e dança essa representação torna-se

fluida, adaptando-se aos aspectos mutáveis que a realidade apresenta. Para Crawford (1982) essas mudanças da realidade são o aspecto mais importante a ser considerado em uma representação e para que a mídia permita a sua audiência uma completa manipulação dessas mudanças e seus efeitos é necessário que esta tenha um profundo nível de interação (CRAWFORD, 1982). Por esse motivo Crawford apresenta a interação como outra característica essencial aos jogos. Entretanto, ele aponta para limites, tanto no nível da representação quanto na interação. Por exemplo, uma representação que objetiva apenas ser fiel a realidade não pode ser considerada um jogo. Por esse motivo Crawford afirma que um simulador não é um jogo pois o objetivo deste é representar precisamente um fenômeno da realidade de forma mais maleável, retirando do *game designer* a comunicação artística que a mídia oferece. (CRAWFORD, 1982)

Na interação, o *game designer* diz que os jogos distinguem-se de quebra-cabeças e histórias através da liberdade de escolhas e decisões que o jogador pode ter. Diferente do desafio estático dos quebra-cabeças e da linearidade das histórias, os jogos oferecem uma teia de caminhos e desafios que modificam-se a cada jogar. Se vê uma semelhança com a permutação dos *inputs* que Flusser (2007b) apresenta em seu conceito de “jogador” e “aparelho”.

Por fim, Crawford (1982) aponta o conflito como a última característica essencial nos jogos. O *game designer* acredita que o jogador tem um objetivo e o conflito são os obstáculos que impedem o jogador de conquistar facilmente esse objetivo. Esses conflitos não precisam ser necessariamente de natureza violenta, mas o conflito deve existir, caso contrário não é um jogo. (CRAWFORD, 1982). Conflitos implica em perigos e riscos. E o *game designer* não acredita que em um jogo deve haver riscos, sejam eles físicos, ou financeiros. Crawford (1982) diz que os jogos possibilitam ao jogador uma experiência segura de enfrentar conflitos que na realidade seriam extremamente perigosos. Essa segurança é a última das características essenciais dos jogos para o *game designer*. (CRAWFORD, 1982)

Percebe-se nas ideias de Crawford um pensamento ainda não desenvolvido por completo. O *game designer* acaba por excluir alguns conceitos de jogos mais lineares ou representativos. Pode-se fazer uma relação direta de seu pensamento com a época do mercado de jogos, onde a fantasia era o principal elemento a ser considerado nos jogos virtuais. Por esse motivo é interessante ver como a proposta de Schell (2008) e Crawford (1982) distinguem-se. Crawford busca características

que estejam presentes em todos os estilos de jogos. Mesmo que em uma análise mais rasa culturalmente, a proposta do game designer é semelhante a de Huizinga (2000). Enquanto Schell (2008) trabalha o conceito de jogos através dos elementos necessários para o desenvolvimento desses. Isso mostra que os jogos eletrônicos têm sua base de pensamento em uma proposta mais superficial de suas características essenciais e com um foco maior nos pontos necessários para o desenvolvimento destes aparelhos.

Por trazer esse viés, as ideias de Schell (2008) são aderidas atualmente pelas produtoras de jogos eletrônicos. Percebe-se isso entendendo um pouco desse mercado e como ele tem crescido. Compreender a história das gerações de videogames nos permite olhar para as experiências de jogos propostas pelos desenvolvedores e a relação que o mercado de jogos tem criado com a cultura e a sociedade.

4.3 UM BREVE OLHAR SOBRE O MERCADO

O mercado de jogos é relativamente recente, já que sua forma conhecida hoje surgiu apenas no início dos anos 80. Em 30 anos, uma mídia que a princípio era voltada a um nicho específico resistiu a uma crise e hoje atinge grandes valores (GAUDIOSI, 2013) e possui uma indústria criativa comparável a indústrias mais antigas e consolidadas como o cinema (SUJDIK, 2013).

Os primeiros jogos surgiram em grande parte na forma de *hobby*, como um dos primeiros criados, o *Tennis for Two*, mostrado na figura 6.

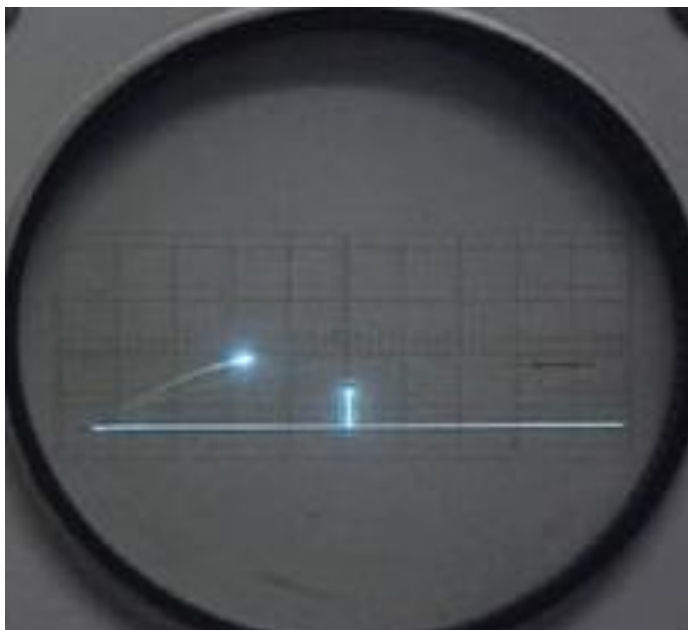


Figura 6 - Tennis for two, William Higinbotham, 1958.
Fonte: MASSARANI (2012)

Posteriormente novos jogos foram sendo desenvolvidos para os computadores da época como *spacewars!*, criado em 1961 por um grupo de estudantes do MIT (*Massachussets Institute of Technology*), atingiu maior notoriedade, sendo inclusive lançado posteriormente na forma de *arcade*³ por Nolan Bushnell e Ted Dabney. Posteriormente em 1972, Bushnell e Dabney fundaram a *Atari* e lançaram o clássico *Pong*, ainda em *arcades*, máquinas de jogos semelhantes à da figura 7, se tornando um grande sucesso, vendendo mais de 19.000 unidades (LIPSON, 2009), surgia assim um novo mercado e talvez uma nova mídia criativa: os jogos eletrônicos.

³sistema de jogos conhecido popularmente como fliperama no Brasil, consistia de um gabinete contendo uma TV e um jogo específico, foi bastante popular na década de 80 antes do boom dos consoles caseiros



**Figura 7 - Arcade de Spacewars
por: Cinematronic.
Fonte: ARCADE MUSEUM(2014)**

O surgimento de um novo mercado ou mídia costuma abrir oportunidades para todo tipo de experimentação, tanto criativo quanto mercadológico, e com os jogos não foi diferente.



**Figura 8 - Magnavox Odyssey
Fonte: GOOD DEAL GAMES (2014)**

Com o mercado de arcades consolidado, algumas empresas decidiram estender esse mercado para as residências, criando assim a primeira geração de consoles, que inicialmente eram aparelhos simples, com poucos jogos pré-gravados, como o Magnavox *Odyssey*, mostrado na figura 8, ou 1, como o Atari *Pong*, mostrado na figura 9.



Figura 9 - Atari Pong, 1976
Fonte: GAMERSUP (2014)

Como a indústria de jogos era um novo mercado em rápida ascensão, não existiam metodologias definidas para a produção de jogos, ocasionando em muitas empresas constituídas por um único profissional, geralmente um programador, e sem um grande controle de qualidade, o que acabou culminando em duas grandes crises, uma em 1977, causada, de acordo com Whittaker (2006), por uma grande oferta de consoles de baixa qualidade no mercado, e outra em 1983, motivada pelo sucesso da segunda geração com o *Atari 2600*, um grande número de jogos de baixa qualidade chegava ao mercado, sem qualquer controle de qualidade (AGGER, 2013).



Figura 10 - O Atari 2600
Fonte: INFOESCOLA (2014)

A segunda metade da década de 80 foi marcada pelo ressurgimento do mercado nas ações da japonesa Nintendo, que adentrou o mercado de consoles iniciando a terceira geração com o *Famicom* (sigla em inglês para computador

familiar) ou NES (Sistema de Entretenimento Nintendo, em inglês), trazendo como principal meta o controle de qualidade, criando um novo modelo de negócios onde a empresa fabricante do console controla o desenvolvimento pela produção de cartuchos, pois para desenvolver para o NES, as empresas deveriam comprar os cartuchos da própria Nintendo, que regulava quantas unidades seriam lançadas e limitava o número de títulos a serem desenvolvidos (WATCHER, 2013).

Esse controle se provou um limitante para as empresas, porém atingiu seu objetivo de regular o mercado e diminuiu drasticamente o número de títulos de má qualidade disponíveis. Outra novidade da década de 80 foi o surgimento das desenvolvedoras independentes das fabricantes, como a *Activision*, hoje uma das maiores do mercado.



Figura 11 - Luna City Arcade
Fonte: *LUNA CITY ARCADE* (2014)

O período do fim da década de 70 e início da de 80 não foram marcadas pelos vídeo games, tampouco pelo surgimento dos computadores para jogos, um produto de nicho da época, mas sim pela “era de ouro dos *arcades*”, que tiveram uma explosão de popularidade, pois os consoles caseiros ainda eram relativamente caros para muitos, deixando de ser produtos que ficavam no canto de bares para ganhar seu próprio espaço, como pode-se ver o grande arcade na figura 11. Os

arcades também influenciaram muito em fatores da produção dos jogos, que tinham que levar em conta a persistência do jogador e conseqüentemente seu gasto em fichas para continuar jogando, isso aliado à jogos clássicos como *Pac Man* (figura 12) e *Donkey Kong* (1981), fizeram dos arcades o grande marco dos anos 80, tornando-os parte da cultura da época.

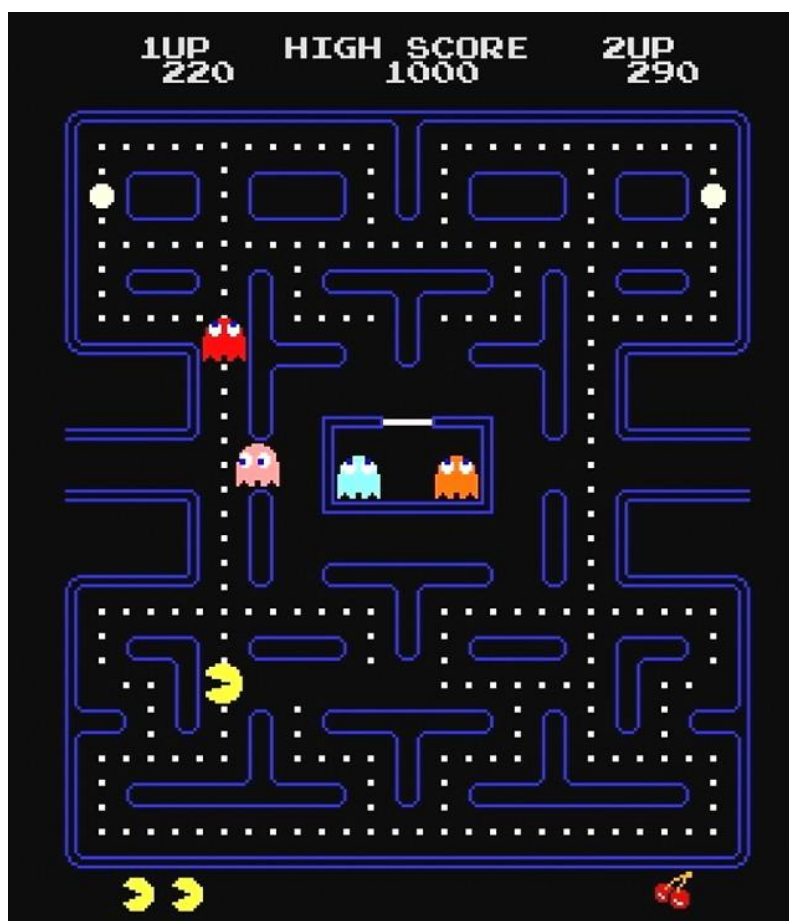


Figura 12 - Pacman, Namco. arcade, 1980
Fonte: *CEMETERY GAMES* (2014)

O sucesso da Nintendo redefiniu o mercado, que com a posterior entrada da SEGA com seu *Master System* posteriormente o *Genesis* (também conhecido como *Mega Drive* no Brasil), e iniciou o domínio das empresas japonesas na fabricação de consoles. Com a recuperação do mercado, a indústria de jogos passou a criar metodologias de trabalho e equipes organizadas, porém ainda compostas por poucos profissionais, elevando a qualidade dos jogos e profissionalizando o nível da produção

O fim da década de 80 e início da década de 90 marcaram o declínio dos arcades e ascensão dos consoles, que na sua quarta geração possuíam poder

gráfico equivalente ou superior aos arcades, assim como a criação de novos nichos como os consoles portáteis, iniciado com o *GameBoy*(Figura 13) da Nintendo, um console portátil com tela de LCD monocromática lançado em 1989, apesar de mais simples que os portáteis concorrentes, o GameBoy era confiável e durável, tornando-o um verdadeiro sucesso.



Figura 13 - Gameboy
Fonte: HAVE SIPPY WILL TRAVEL (2014)

Enquanto a década de 80 foi marcada pela criação e construção da indústria de jogos, a década de 90 foi a consolidação do mercado e da produção, além da maior popularização do PC como plataforma e o advento da internet. O NES tornou o mercado global, com consumidores e desenvolvedores em diversos países, especialmente Japão e EUA, e seu sucessor, o Super NES, aliado ao concorrente Genesis, da SEGA, ambos vistos na figura 14, consolidaram um forte mercado marcado com uma intensa concorrência, tanto em marketing quanto em qualidade de jogos.



Figura 14 - Mega Drive e Super NES
Fonte: GAMESTER81(2014)

O PC como plataforma para jogos não foi uma novidade inserida nos anos 90, pois na década de 80 já haviam plataformas relativamente populares como o *Commodore 64* e o *MSX-1*, porém eram produtos de nicho. Com a popularização do computador pessoal na década de 90 com sistemas padronizados e a presença cada vez maior da internet, surgiram as primeiras tentativas de jogos online, sendo o pioneiro destes o jogos *Neverwinter Nights* (figura 15) lançado em 1991.



Figura 15 - Neverwinter Nights
Fonte: W5D (2014)

Até então, os jogos eram majoritariamente em 2d, desenhados pixel por pixel, porém na segunda metade dos anos 90 o 3d vinha se tornando cada vez mais uma tendência, e os consoles, agora detentores das tecnologias de ponta, seguiram esta tendência com a quinta geração, que marcou a entrada de uma nova grande

empresa no ramo, a Sony com o *Playstation*, mostrado juntamente com seus concorrentes na figura 16.

Com o advento do CD-ROM, que permitia o armazenamento de até 650MB⁴, a maioria dos fabricantes de novos consoles utilizou a tecnologia, que permitiria jogos maiores, sendo a Nintendo a única exceção. A decisão da Nintendo de continuar com os cartuchos se deu pelo controle já citado, porém como esse controle ainda limitava as empresas, várias gigantes da época como *Squaresoft* e *Capcom* decidiram migrar para o console da Sony, o que provocou uma mudança no mercado, pois diversos títulos importantes foram lançados apenas no PlayStation, e embora as vendas do Nintendo 64, sucessor do Super NES, tenham sido satisfatórias, a Nintendo não voltou a recuperar o domínio da terceira e quarta geração.



Figura 16 – Playstation, SEGA Saturn e Nintendo 64
Fonte: *TECHTUDO* (2014)

O *Saturn*, da SEGA, embora utilizasse o CD-ROM como mídia, não teve o mesmo sucesso do PlayStation, em grande parte por erros de estratégia de mercado da SEGA, que limitou o Saturn ao mercado japonês, o que causou enormes prejuízos à empresa (G4TV, 2013) e prejudicando mais sua imagem, já desgastada pelos erros com o Genesis, que teve inúmeros acessórios considerados caros e ineficientes lançados.

⁴como parâmetro de comparação, os jogos do Nintendo 64 eram armazenados em cartuchos de 64Mb



Figura 17 - Sega Dreamcast
Fonte –EMULATION GENERAL(2014)

Em 1998, a SEGA lança o Dreamcast (figura 17) e inicia a sexta geração, com a possibilidade melhores modelos 3d e recursos *online*, o Dreamcast é considerado um ótimo console e se torna um sucesso. Porém o sucesso do PlayStation é tamanho que a Sony anuncia o PlayStation 2 (figura 18) para o ano 2000, gerando grande antecipação do público, o que acabou prejudicando o Dreamcast e posteriormente causando a falência da SEGA, que abandona o mercado de consoles e passa a produzir apenas jogos, consolidando assim a força da Sony no mercado, que viria a aumentar na década seguinte.

Com o mercado agora consolidado, com grandes empresas, publicadoras e estúdios bem estruturados, os anos 2000 foram marcados pela grande mudança na estrutura da indústria, que cresceu a ponto de rivalizar com indústrias muito mais tradicionais e robustas como a cinematográfica, produzindo jogos com orçamentos milionários e produzidos por equipes muito maiores, abrangendo novas tecnologias como computação gráfica, captura de movimentos e 3d estereoscópico.

O modelo de negócios adotado pela grande maioria das empresas tornou-se muito mais empresarial, com empresas tradicionais como *Electronic Arts* e *Activision* se tornassem mais publicadoras que desenvolvedoras, focando-se em administrar estúdios menores e cuidando apenas da distribuição e marketing dos jogos.



Figura 18 - PlayStation 2 e PS2 "slim"
Fonte: WHO'S NERD (2014)

A sexta geração foi marcada pelo domínio do PlayStation 2, pois o Dreamcast foi descontinuado em 2002 e a Nintendo novamente apostou em uma mídia específica com os mesmos resultados do Nintendo 64, ou seja, pouco apoio das desenvolvedoras, que continuaram desenvolvendo para o PlayStation, tornando-o um sucesso (BARRETO, 2013). Outra grande novidade da geração foi o fim do domínio de empresas japonesas na produção de consoles, em 2001 a Microsoft entrou no mercado com o Xbox (figura 19), que trazia uma rede *online* altamente estruturada (XBOX, 2013) para a época, além de facilidade de desenvolvimento pela semelhança com o Windows.



Figura 19 - O Xbox original
Fonte: TEAM XBOX (2014)

A segunda metade dos anos 2000 e primeira metade dos anos 10 trouxeram tanto a expansão do mercado de consoles para outras áreas quanto novas abordagens de jogo.

Com a popularização da banda larga, os consoles da sétima geração buscaram apresentar redes *online* consistentes, pois o jogo via internet vinha se tornando cada vez mais popular. Os novos consoles de Sony e Microsoft, mostrados na figura 20, visaram expandir os conceitos de seus predecessores, mais poderosos graficamente e com grande presença da internet, tanto para jogar quanto para comprar jogos em mídia digital ou expansões.



Figura 20 – Wii, Playstation 3 e Xbox 360
Fonte: NOT ENOUGH SHADERS(2014)

Porém, enquanto a concorrência buscava ampliar as funções de seus aparelhos, a *Nintendo* anunciava uma revolução na forma de jogar na E3⁵ de 2005, o projeto chamado inicialmente apenas de *Revolution* chegou ao mercado um ano depois com o nome de *Wii*, com uma grande novidade: controles por movimento, como pode ser visto na figura 20.

O *Wii*, embora possuísse potência gráfica inferior à concorrência e uma rede *online* bastante limitada, revolucionou o mercado tanto pela nova forma de jogo quanto pelo público que esta forma atingiu: o público casual.

Até então pouquíssimas empresas haviam focado neste públicos, que se mantinha afastado dos videogames por os acharem muito complexos. Os controles intuitivos e simples que o *Wii* proporcionou, juntamente com seu marketing, que vendia o console como um videogame para toda a família, atraíram esse público,

⁵Exposição de entretenimento eletrônico, em inglês, a principal feira do mercado de jogos, onde muitas novidades costumam ser apresentadas ao público

tornando o console da Nintendo um sucesso, mesmo sem recuperar o antigo apoio das produtoras.

Os anos 2000 também foram a ascensão do mercado de jogos para PC, movimentado essencialmente por dois fatores, o *mod* e a plataforma *Steam*.

Em 1998 a *Valve*, uma empresa formada por ex-funcionários da Microsoft, lançou *Half Life*, jogo de tiro que revolucionou o gênero. Posteriormente alguns usuários começaram a utilizar o motor gráfico do jogo e adaptá-lo de forma a criar novos jogos, era o início do chamado *mod*⁶, dessas adaptações surgiu um dos maiores sucessos dos anos 2000, o jogo *Counter Strike*.

Jogo de tiro *online* bastante simples, *Counter Strike* foi um fenômeno mundial, causando a popularização das *lan houses* e levando posteriormente a Valve, que comprou os direitos do *mod*, a lançar um serviço digital de venda de jogos, a *Steam*.

Inicialmente concebida para facilitar as atualizações de *Counter Strike*, o serviço cresceu, e após acordos da Valve com *modders* e desenvolvedoras (AU, 2013), vários jogos passaram a ser vendidos digitalmente pelo serviço, que embora em seu início vendesse menos que jogos em mídia física, as margens de lucro eram largamente superiores (GOLDSTEEIN, 2013), tornando o serviço um sucesso pela praticidade e pela vasta biblioteca (STEAM, 2007).

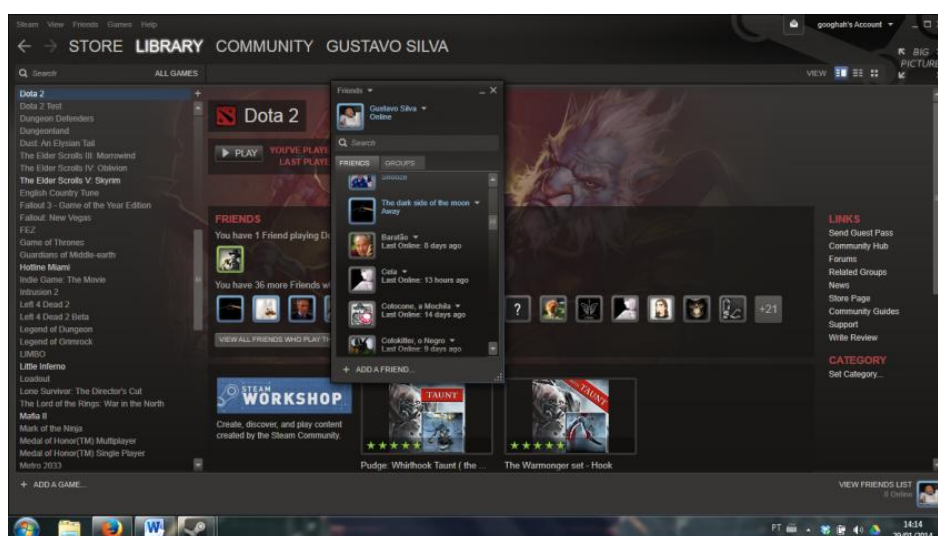


Figura 21 - Steam em sua atual versão
Fonte: Acervo Próprio (2014)

⁶ Abreviatura de modificação, em inglês.

O impacto da *Steam*, mostrada na sua atual versão na figura 21, no mercado de jogos para PC foi enorme, pois o serviço agregou grande parte da biblioteca disponível, facilitou a instalação e atualização dos jogos, algo ótimo para jogadores mais leigos, criou uma comunidade de jogadores que facilita muito para jogar online, além de estimular a criação de conteúdo com o *Steam Workshop*, onde a comunidade cria conteúdo personalizado para diversos jogos e combateu a pirataria oferecendo jogos por um preço menor, aquecendo o mercado de jogos para computador. A aposta mais recente da *Valve* com a *Steam* são as *Steam Machines*, computadores personalizados com o *SteamOS*, sistema da *Valve* baseado em Linux voltadas para o uso do serviço de forma semelhante a um console, um computador para se usar na televisão da sala de estar, como pode ser visto na figura 22.



Figura 22 - Steam Machine feito pela empresa Alienware
Fonte: *KOTAKU* (2014)

As novas possibilidades trazidas pela internet e redes estruturadas como a *Steam* e a *PlayStation Network* também provocaram grandes mudanças no mercado, sendo a principal delas o *DRM* (gestão de direitos digitais, em inglês), prática onde o detentor dos direitos de um bem digital, como um jogo, música ou filme, impõe limitações e regras para o uso de tal conteúdo com a intenção de evitar compartilhamento indevido e pirataria. Um dos primeiros registros de uso de *DRM* nos jogos foi o lançamento de *Half Life 2*, que exigia a instalação do serviço *Steam* no computador, mesmo para cópias em mídia física, associando o jogo a uma conta, tornando impossível vendê-lo caso o consumidor desejasse, algo que gerou receio

na época pelo temor de até onde tais práticas iriam (WIRED, 2013). As práticas de *DRM* foram largamente adotadas ao longo da sétima geração com os chamados *online passes*, que eram números de série que vinham com jogos novos que deveriam ser ativados online para que o jogador utilizasse todos os recursos do jogo. Sendo assim, um possível comprador do jogo usado só teria acesso ao jogo completo caso pagasse US\$10 por uma nova licença, algo duramente criticado por público e crítica, que levou diversas empresas a abolir o sistema no fim da geração. Outro grande marco do DRM foram os problemas apresentados por *Diablo III*, lançado em 2012 e *SimCity*, lançado em 2013, que exigiam que o jogador estivesse conectado à internet para jogar, sob a alegação de evitar trapaças e melhorar a experiência de jogo. Porém tal ação foi vista como uma forma de combater a pirataria prejudicando os jogadores que obtiveram suas cópias legalmente, pois os dois jogos citados tiveram problemas com servidores sobrecarregados que impediam que os usuários jogassem, além de dados salvos dos jogos que sumiam. Uma ação bastante semelhante ocorreu na apresentação do sucessor do *Xbox 360*, o *Xbox One*, onde cada jogo adquirido pelo usuário seria ligado à conta da sua *Xbox Live* e não funcionaria em nenhuma outra conta (porém poderia ser compartilhado por até 10 pessoas), impedindo completamente o jogador de revender seus jogos se desejasse. Além disso, exigia que o jogador estivesse conectado todo o tempo, caso contrário todas as funcionalidades do console estariam indisponíveis, algo visto como medida contra desbloqueios de console. Tal imposição revoltou o público e a crítica, além disso poucos dias depois a *Sony* apresentou o *PlayStation 4*, deixando bastante claro que não haveria nenhuma restrição, a reação posterior do mercado favoreceu o *PlayStation 4* de tal forma que a *Microsoft* decidiu retirar essas funcionalidades (MATTRICK, 2013), o que fez com o *One* se recuperasse na pré-venda (LEJACQ, 2013).

A internet não foi utilizada pelas grandes empresas apenas como forma de controle, mas também de grande lucro. Uma novidade na sétima geração foram os chamados *DLCs* (conteúdos baixáveis, em inglês), que apesar de já existirem desde 1997 com o *game Total Annihilation* (CAVEDOG, 2013), foram criados visando expandir a experiência de jogo após seu lançamento. Exemplo disso é a empresa *Rockstar* com a série *Grand Theft Auto* e *Red Dead Redemption*, que receberam expansões bem estruturadas, com novas histórias, ou oferecer novas opções de conteúdo, como músicas nos games da série *Guitar Hero* e *Just Dance*. O mais

comum, porém eram jogos com partes retiradas durante a produção e lançadas como *DLC* para complementar a história, ou simples roupas para os personagens custando valores desproporcionais, como a famosa armadura dourada para cavalos no jogo *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, em 2006 (DESTRUCTOID, 2013), que custava US\$2,50 sendo um simples item dentro do jogo. Ao contrário do *DRM*, essa prática continua com força total, ficando a critério do jogador decidir quais *DLCs* merecem a compra ou não.

Com a massificação da indústria e as constantes críticas à criatividade de inovação dos jogos, criou-se um receio que a indústria seguisse um caminho semelhante à *Hollywood* com o cinema, com várias produção rentáveis, porém pouco criativas. Em contrapartida a este cenário, um novo nicho fez um sucesso inesperado, os jogos independentes, ou *indies*.

O atual conceito do jogo independente, onde desenvolvedores produzem seus jogos em equipes de pequeno porte e sem a intervenção de publicadoras, que ficam no máximo a cargo da distribuição, é um conceito que data da segunda geração, onde a maioria dos desenvolvedores trabalhava desta forma. Com a larga utilização da internet na sétima geração e a saturação do mercado, especificamente por volta de 2004 (AZEVEDO, 2013) pequenos desenvolvedores puderam lançar seus jogos em serviços online como *Steam* e *PlayStation Network*, ou vender em sites próprios, possuindo o alcance global que a internet proporciona e sem os custos que a mídia física apresenta. Apesar das críticas sofridas pelos rumos do mercado, a sétima geração ofereceu o terreno necessário para que os *indies* pudessem chegar ao grande público. O primeiro jogo *indie* de grande sucesso foi *Braid*, mostrado na figura 23, produzido por Jonathan Blow e lançado em 2008.

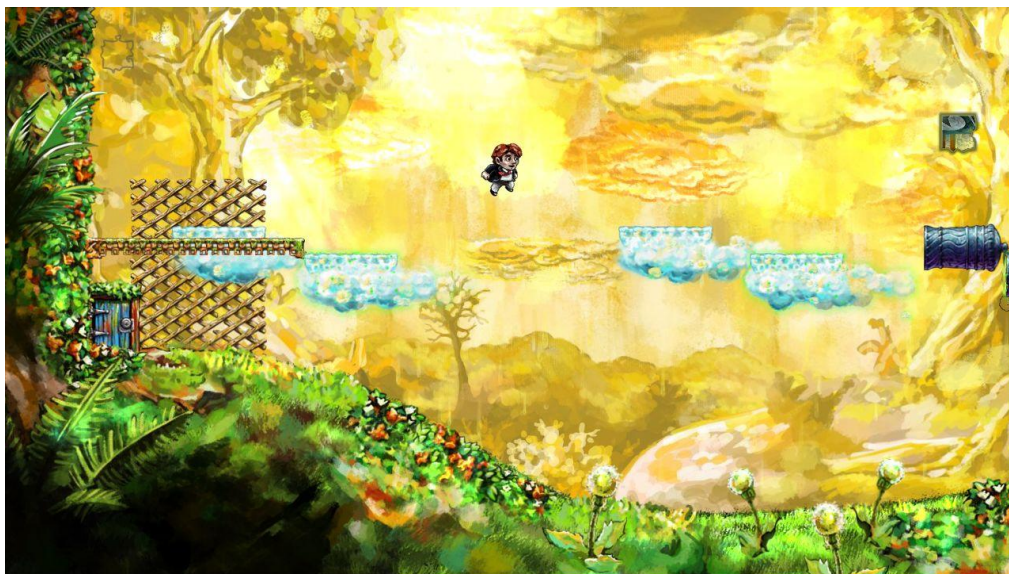


Figura 23 - Braid

Fonte: *IMPULSIVEDRIVEN* (2014)

O jogo tem como principal mecânica a possibilidade de voltar no tempo, refazendo suas ações, posteriormente esta mecânica é expandida com imagens especulares que utilizam as ações prévias do jogador e objetos não afetados pelo retorno do tempo, criando diversas possibilidades de quebra-cabeças. Essa mecânica, aliada à marcante direção de arte de David Hellman e à ótima trilha sonora, fizeram de *Braid* um jogo único em sua época, tornando-o um enorme sucesso. Sua versão inicial, sem a arte finalizada, ganhou o prêmio de inovação em game design no *Indie Game Festival* de 2006 (IGF, 2013) e sua versão final obteve uma média de 93 no agregador de análises *Metacritic* (METACRITIC, 2013), vendendo cinquenta e cinco mil unidades na sua primeira semana (NUMBER NONE, 2013) na *Xbox Live*, provando-se altamente lucrativo, já que Blow era o único desenvolvedor (Hellman foi pago durante a produção e não teve participação nos lucros) e sendo considerado uma obra-prima dos jogos (CAVALLI, 2013).

O sucesso de *Braid* atraiu a atenção da indústria e abriu diversas oportunidades para desenvolvedores *indies*, acarretando em mais jogos *indies* de sucesso como *Super Meat Boy*, desenvolvido por Edmund McMillen e lançado para *Xbox 360* e posteriormente adaptado para outras plataformas, e *FIOw*, *Flower* e *Journey*, sendo que este último foi indicado ao *Grammy* pela sua trilha sonora (GRAMMY, 2013), desenvolvidos pela *thatgamecompany* e lançados para *PlayStation 3*.

A primeira leva de jogos *indies*, entre 2008 e 2010, trouxe jogos nostálgicos, divertidos e inovadores, insinuando uma renovação na indústria, marcada até então por superproduções ambiciosas, mas com medo de arriscar. Com o sucesso atingido por jogos como *Braid*, *Super Meat Boy* e *Castle Crashers*, vários pequenos estúdios buscaram mostrar seu trabalho e lançar seu jogo, muitas vezes em equipes pequenas. As grandes empresas perceberam o potencial do nicho e buscaram apoiar diversos estúdios, com exemplos como a Sony, que comprou a exclusividade dos jogos da *thatgamecompany* no *PlayStation* ou a *Electronic Arts*, que apesar das práticas de DRM e atualizações também investiu em empresas *indies* como a *Klei Entertainment*. Além do apoio de empresas consagradas, também surgiram meios alternativos como o *Indie Fund*, um fundo de “investidores anjos”, entre eles Jonathan Blow, visando ajudar pequenos desenvolvedores. Nesse mesmo viés, recentemente a *Valve* iniciou o *Steam Greenlight*, onde o desenvolvedor pode inscrever seu jogo, que entra em votação pela comunidade de jogadores da *Steam*, caso o jogo seja aceito, o desenvolvedor terá a possibilidade de lançar seu jogo no serviço. Alguns desenvolvedores preferem realizar o projeto todo sem apoio buscando maior liberdade criativa, para tal utilizam recursos próprios, como Blow, ou lançam campanhas de *crowdfunding*, onde o público investe somas pré-estabelecidas visando um valor específico, em sites como o *Kickstarter* ou o *IndieGoGo*, normalmente este tipo de recurso é utilizado por antigos nomes fortes da indústria que se tornaram *indies*, como Tim Schaffer, consagrado game designer dos anos 90, que vem realizando os projetos de sua empresa *Double Fine* via *Kickstarter*.

A abertura do mercado aos *indies*, aliado à boa recepção de público e crítica, pôs essa nova forma de jogos no centro das atenções do mercado, com diversas produções de qualidade sendo lançadas como *Shank!*, *Rogue Legacy*, *Papers, please*, *Bastion*, *Fez*, entre muitas outras. Novos estúdios e game designers, assim com alguns veteranos da indústria, insatisfeitos com as práticas adotadas pelas grandes empresas, decidiram virar independentes como o já citado Tim Schaffer e Keiji Inafune, o criador do clássico *Megaman*, que recentemente deixou a *Capcom* e iniciou um projeto independente, o *Mighty No. 9*, que arrecadou US\$4 milhões no *Kickstarter* (MONTEIRO, 2013). O mercado *indie* se provou um mercado movido pela criatividade e inovação, algo que vem das várias *jams*, eventos onde se desenvolve um jogo a partir de um tema em poucos dias, que a comunidade

organiza e participa, como a *Indie Game Jam* e a *Global Game Jam*, eventos que fazem com que os desenvolvedores estejam sempre trocando experiências e fazendo testes. Outro grande incentivo vem de festivais como o *Independent Games Festival* e *IndieCade*, que premiam os melhores jogos do ano tanto de profissionais quanto de estudantes, apresentando novas ideias e tornando novos projetos conhecidos, sendo uma ótima forma de divulgar novos trabalhos.

Atualmente o mercado possui vários nichos, sendo estes os consoles, PCs, mobile e jogos sociais. O ramo de jogos mobile e sociais vem apresentando o maior crescimento, devido à facilidade de acesso proporcionado pela popularização de *smartphones* e redes sociais e o grande apelo com o público casual, pois muitas vezes os jogos são gratuitos para jogar e bastante simples. Porém ao contrário dos jogos eletrônicos tradicionais, o público casual é bastante volúvel, não dando preferência a nenhuma empresa ou franquia e sempre jogando o que achar mais divertido, o que faz com que as empresas do nicho tenham de se reinventar ou criar formas de lucrar o máximo possível enquanto o jogo estiver popular. Uma estratégia largamente adotada em tais jogos são as chamadas micro-transações, ou seja, venda de benefícios, como uma melhora em algo que deve ser coletado ou uma arma melhor, fazendo com que o jogador tenha de pagar caso queira se esforçar menos, pois muitos desses jogos permitem que você usufrua da experiência completa sem pagar nada, porém demanda muito mais tempo e esforço. Somado a isso, a estética dos jogos tem grande apelo com o público casual, permitindo que mesmo pessoas que tiveram pouco contato com jogos eletrônicos possam se adaptar. O sucesso com o público casual, além do já apresentado pelo *Wii*, pode ser visto com o crescimento do mercado mobile, movimentando mais de 100 milhões de dólares em 2011 apenas nos EUA (NEWZOO, 2013). Os jogos sociais seguem a mesma linha do mobile, porém ainda mais acessíveis, pois exigem apenas uma conexão de internet para jogá-los, aliados à produções bastante simples porém bastante cativantes, surgiram sucessos com *Farmville*, da *Zynga* e *Candy Crush Saga*, da *King*. Estima-se que em 2016 esse setor tenha uma participação de 55% no mercado de jogos total (SEABRA, 2013).

A atual situação do mercado vem se tornando alvo de discussões, pois muitos defendem a magnitude das produções e muitos condenam as práticas de DRM e DLCs consideradas abusivas. Em meio a esse debate foram apresentados os consoles da oitava geração vistos na figura 24.

De forma bastante semelhante à sétima geração, Sony e Microsoft expandiram as funções de seus consoles, buscando torná-los centros de mídia, enquanto a Nintendo apresentou um novo conceito de jogos, desta vez um controle com uma tela acoplada.



Figura 24 - Xbox One, PlayStation 4 e WiiU
Fonte: ABERTO ATÉ DE MADRUGADA. (2014)

Embora o Wii tenha sido um sucesso de vendas, o WiiU atualmente vem enfrentando problemas, pois tanto o público casual quanto o público veterano abandonaram a plataforma, além disso muitos jogos multiplataformas não saíram para o console da *Nintendo* (DAVISON, 2013), um panorama que lembra bastante o lançamento do *Dreamcast*, o que fez com a empresa anunciasse uma série de medidas visando trazer jogadores ao *WiiU* (PLUNKETT, 2014).

Enquanto o WiiU busca recuperar seu público, Microsoft e Sony apresentaram diversas inovações como integração com TV por comando de voz e recursos sociais integrados na experiência de jogo. A Sony também buscou como diferencial um grande apoio à produção *indie* (KHAW, 2014) anunciando diversos títulos e programas de incentivo, inclusive ao mercado nacional.

De jogos feitos na garagem da casa de programadores à mega produções de orçamentos milionários e equipes de centenas de pessoas, o mercado de jogos ditou vários padrões na indústria, como a utilização da mídia digital e gerou novos conceitos tanto em tecnologias digitais quanto no campo criativo. O que já foi um

mercado de nicho e específico hoje possui diversos públicos e estilos, consolidando uma mídia fortíssima.

4.3.1 BRASILEIROS TAMBÉM SABEM PRODUZIR JOGOS

Apesar do pouco incentivo e das barreiras impostas pelo estado, o mercado brasileiro tem atraído a atenção do cenário internacional. O Brasil tem hoje o 4º maior mercado consumidor de jogos do mundo, tendo movimentado R\$840 milhões em 2011 (MEDEIROS, 2013), com boas produções sendo desenvolvidas por aqui.

Há alguns anos atrás, o modelo de produção de jogos mais popular, em grande parte pela rentabilidade e disponibilidade de mercado, eram os *advergames*, jogos feitos para publicidade de algum produto ou campanha. Esses jogos são geralmente bastante simples e voltados ao público casual, servindo mais como ação de marketing do que entretenimento ou mídia expressiva. Várias empresas atuam no ramo há vários anos como a *Techfront*, *Devworks* e *O2 games*, realizando trabalhos para grandes marcas.

O desenvolvimento independente no Brasil existe há muito tempo. Em 1983 Renato Degiovani criou o jogo “Amazônia”, exibido na figura 25, um jogo do gênero *adventure* (AZEVEDO, 2013), que devido às dificuldades do desenvolvimento nacional só conseguiu ser lançado em 1990.



Figura 25 - Jogo Amazônia, por Renato Degiovani, 1983.
Fonte: FESTIVAL GAMES BRASIL (2014)

Outro caso notável é o de *Outlive*, mostrado na figura 26, jogo do gênero de estratégia em tempo real produzido pela empresa curitibana *Continuum Games*, e lançado em 2000 de forma independente. É considerado hoje um dos melhores jogos já produzidos no país, tendo sido distribuído até mesmo nos EUA (AZEVEDO, 2013), com um nível de produção comparável ao de grandes empresas da época. Apesar do relativo sucesso e da qualidade do jogo, houveram problemas com as vendas, principalmente no Brasil, pois na época a mídia física era o único meio viável de distribuição, e para tal era essencial uma distribuidora, porém as vendas aqui foram afetadas pela burocracia em conseguir tal distribuidora. No total o jogo vendeu dez mil unidades no Brasil e quarenta mil no exterior, porém de acordo com Alexandre Vrabel, um dos sócios da *Continuum*, o jogo pagou os próprios custos (AZEVEDO, 2013)



Figura 26 - Outlive
Fonte: GIANT BOMB (2014)

Posteriormente, a *Continuum* produziu outros jogos sob encomenda, muitos deles pela Rede Globo, como os jogos de *No Limite* e *Big Brother Brasil*. Porém como *Outlive*, estes jogos apenas pagaram os próximos custos e a empresa acabou encerrando suas atividades em 2009 (AZEVEDO, 2013).

Assim como no exterior, o surgimento do mercado *indie* e a facilidade de distribuição acabaram por relevar vários talentos no Brasil, sendo que alguns

chegaram ao grande mercado, como *Dungeonland*, da carioca *Critical Studios*. *Dungeonland* é um jogo sátira do gênero *Action RPG*, onde o jogador percorre masmorras enfrentando monstros geralmente em uma visão isométrica, como pode ser visto na figura 27. O jogo, apesar do caráter independente, possui um escopo maior, o que o levou a ser feito por uma equipe de maior porte. Lançado em 2013 distribuído pela *Paradox Interactive*, *Dungeonland* esteve à venda na *Steam* até recentemente, quando, ocasionado pelo fechamento da *Critical Studios*, o jogo se tornou gratuito por decisão da *Paradox*. Em conversa realizada por vídeo conferência com Marcos Venturelli, *Game Designer* de *Dungeonland*, foi relatado as dificuldades de se trabalhar da forma independente, e mesmo com o apoio de uma grande publicadora estrangeira não foi possível obter lucro, pois o contrato de publicação permitia que a *Paradox* possuísse 60% da arrecadação do jogo, além dos direitos sobre o mesmo. O que, apesar do relativo sucesso do jogo, levou a *Critical Studios* à falência.



Figura 27 - Dungeonland
Fonte: PARADOX PLAZA (2014)

Outro jogo desenvolvido por um estúdio brasileiro e publicado pela *Paradox* foi *Knights of Pen and Paper*, produzido pela *Behold Studios*. Lançado para smartphones *android* e *iOS*, o jogo consistia em um *RPG* por turnos com uma temática homenageando o chamado *RPG* de mesa clássico, como visto na figura 28, o jogo foi um sucesso, sendo finalista na categoria estudante no *Indie Games Festival* de 2013(IGF, 2014) e possuindo uma nota de 83 em 100 nas avaliações do

site *Metacritic* e lançado na *Steam* posteriormente. Recentemente, a *Behold Studios* arrecadou US\$97,000 pelo *Kickstarter* para a produção de seu novo projeto, o *Chroma Squad*, que ainda encontra-se em desenvolvimento.



Figura 28 - Knights of Pen and Paper +1 edition
Fonte: PC gamer (2014)

O crescimento internacional do setor de jogos e o interesse de dos brasileiros em trabalhar nessa área fez com que várias universidades criassem cursos para a área de jogos eletrônicos, como a PUC-PR, a Universidade Positivo e a Universidade Federal de Pernambuco, da qual já saíram vários profissionais para trabalhar em grandes empresas do ramo como *Electronic Arts*, *Ubisoft* e *Blizzard* (AZEVEDO, 2013).

Até recentemente, jogos no Brasil eram visto como simples diversão, associados como brinquedos para crianças e adolescentes. Porém com a chegada de uma geração que conviveu muito com jogos à idade adulta, novas iniciativas surgiram e fundos de investimento passaram a abrir oportunidades para jogos, sendo o mais notável o jogo *Toren*, visto na figura 29, atualmente em desenvolvimento pela empresa *Swordtales*, que captou fundos para sua produção pela lei Rouanet.



Figura 29 - Toren
Fonte: KOTAKU (2014)

Toren é um jogo que se assemelha bastante ao clássico *Ico*, onde uma menina tem uma relação com uma árvore e um monstro, e deve resolver quebra-cabeças que mostrem mais dessa relação. O jogo possui um escopo bastante grande para um jogo independente produzido por uma equipe de doze pessoas, de forma que seu lançamento estava programado para 2012, porém desde então sua produção foi pausada e o jogo vem sendo produzido aos poucos. A *Swordtales* decidiu produzir e publicar o jogo de forma independente, sendo assim os custos são todos encargo dos sócios da empresa, algo difícil para um jogo tão ambicioso, o que levou os desenvolvedores a procurar ajuda primeiramente no *Indie Fund*, onde a ideia foi bem recebida, porém o valor pedido pela empresa para financiar o jogo foi considerada alta demais e o jogo não foi financiado, embora Kellee Santiago, da *thatgamecompany*, continue dando consultoria para os *designers* da *Swordtales*. A alternativa ao *Indie Fund* foi a lei Rouanet de incentivo à cultura, porém a empresa se candidatou ao investimento por outras mídias, pois a lei ainda não abrange jogos (FALCÃO, 2013), a experiência da *Swordtales* se diferencia das outras experiências *indie* brasileiras pela tentativa de se produzir um jogo ambicioso de forma independente.

Além dos casos citados, há diversas empresas com grande potencial no mercado, como o estúdio *Miniboss*, constituído por duas pessoas, que recentemente produziram toda a parte de arte do sucesso *indie* estrangeiro *Towerfall*, a *Joysmasher*, que produz jogos baseados na estética e jogabilidade dos anos 80, mais precisamente do *NES*, já possui *Oniken* no *Steam Greenlight* e atualmente vem

produzindo *Odallus*, sempre buscando o lado nostálgico e divertido de outras épocas.

Nos últimos anos, vem surgindo iniciativas para melhorar o mercado consumidor, como a produção de consoles em território brasileiro, caso do *Xbox 360*, *Xbox One* e *Playstation 3*, o que gera preços de consoles menores. Lojas online como a Steam passaram a usar moeda e métodos de pagamento nacionais e jogos das grandes desenvolvedoras tem sido lançados com tradução e até mesmo dublagem para o português, mostrando que a indústria tem voltado suas atenções para o Brasil. Recentemente houveram anúncios de leis de investimento público que contemplariam jogos (TOKIO, 2014) e fundos de investimentos privados, encabeçados pela ACIGAMES (VEKONY, 2014), provando que o país tem muito potencial no desenvolvimento de jogos, e com investimento é possível fazer frente à produção de países consagrados como EUA, Japão e França.

4.4 JOGOS COM TRAÇOS INTERVENTORES

Com o conceito de intervenção de Flusser (1985) definido, em conjunto a pesquisa do conceito de jogos e a definição de características dos jogos eletrônicos e como essas desenvolveram-se no mercado de jogos digitais atual, os pesquisadores possuem as ferramentas necessárias para fazer uma breve análise da presença de elementos interventores em três jogos distintos. Esta análise acontecerá mais profundamente no capítulo 5 onde o objeto a ser analisado será o protótipo desenvolvido para esse trabalho.

4.4.1 *Dark Souls* e a ruptura da comunidade

Dark Souls (2007) é um jogo do gênero *RPG*⁷ com elementos de ação, que tenta resgatar a dificuldade de antigos jogos eletrônicos através da experiência de “desistência” que cria. Foi desenvolvido pela *From Software* e lançado em outubro de 2011 para as plataformas *Playstation 3* e *Xbox 360*.

O universo de *Dark Souls* (2007) é criado para ser desolado e corrompido. Para isso, o design do jogo não podia contar apenas com o excesso de dificuldade. Todo o ambiente do jogo é projetado para que o jogador sinta-se impotente com o que está ocorrendo. O resultado disso é frustração, raiva e aflição em grande parte da campanha. Jogadores que não tiverem paciência e persistência irão desistir no começo do jogo; afinal, após horas preso em um mesmo inimigo, é comum o jogador se cansar e desistir da tentativa de continuar avançando. Entretanto, vencer em *Dark Souls* (2007) depende de habilidade e não de números como em outros *RPGs*. Quando o jogador triunfa em uma batalha complicada a sensação é a definição de catarse, ou seja, conseguir libertar-se para prosseguir com seu objetivo.

Em resumo, o jogo foi projetado para que o jogador falhe. O jogo permite liberdade de exploração ao jogador em um mundo onde os desafios já estão definidos. Se o jogador escolher um caminho difícil de mais para sua habilidade atual ele irá morrer. Então o jogador deve escolher seu caminho através da tentativa. Entretanto, o erro também é penalizado pela mecânica de *Dark Souls*: ao morrer, todas as suas *souls* – equivalente a experiência nos clássicos *RPGs* – irão cair no lugar de sua morte. Para recuperá-las o jogador deve ir até esse lugar e as coletar. Contudo, se no caminho o jogador falhar sem ter coletado suas *souls*, irá perde-las para sempre, derrubando aquelas coletadas nessa última tentativa. São essas *souls* que permite a ele evoluir, ficar mais forte, mais resistente. Não suficiente, elas são usadas como moeda na compra de itens e equipamentos que irão ajudá-lo a enfrentar os desafios que são propostos. Então, ao morrer, o jogador fará de tudo para recuperá-las e, quando perdê-las, ficará muito frustrado.

⁷ *RPG*: *Role Playing Game* é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.

O jogo deixa lugares específicos, chamados de *bonfires*, que permitem ao jogador recuperar as energias, restaurar as limitadas curas, e salvar um ponto onde seu corpo voltará quando morrer. Entretanto, toda a vez que o jogador “descansa” em um desses pontos ou morre, os inimigos mortos voltam à vida e tudo que o jogador percorreu volta a ficar perigoso. Então o desafio é conseguir percorrer distâncias específicas para “salvar” seu progresso.

A maior parte do jogo é embalado pelo som ambiente, isso faz com que o jogador se sinta sozinho, pois irá escutar apenas o som de seus próprios passos. A trilha sonora muda em lugares específicos como no *bonfire* principal, lugar em que o jogador tecnicamente estaria seguro, a melodia que toca é depressiva e soturna. Ou seja, nem mesmo o lugar que o jogador deveria sentir-se bem de ter chegado rompe com um ambiente desolado. Além disso, cada chefe possui uma trilha própria que ressalta características do inimigo que o jogador está enfrentando.

Dark Souls (2007), por mais cruel que possa ser, ainda possibilita alguns momentos de respiro, é o que o sistema online do jogo propõe. Com uso de alguns itens o jogador pode “invocar” outros jogadores para ajudarem no seu progresso. É útil em momentos em que o jogador esteja a ponto de desistir. Os jogadores não ajudam apenas fisicamente, eles podem deixar mensagens pelo mundo, avisando de passagens secretas, perigos ou dando dicas de como passar por um momento difícil. Além disso, é possível ver “espectros” de outros jogadores passando pelo mundo, ou morrendo em algum lugar específico. O jogador não pode interagir com eles, mas saber que tem mais alguém sofrendo com ele é reconfortante. Porém o sistema online em *Dark Souls* (2007) não foi feito com o intuito de servir apenas de auxílio. Ao mesmo tempo em que o jogador pode chamar pessoas para auxiliá-lo, outros jogadores podem invadir seu mundo para mata-lo e roubar suas souls.

A partir desse sistema de invasão que surgiu algo incomum a outros jogos. Os próprios jogadores, sem poder estabelecer uma comunicação verbal ou textual pelo jogo, criaram um código de conduta para as batalhas que não está especificado em lugar nenhum e é apenas passado de jogador para jogador por meio da observação. Essa norma para os duelos foi escrita coletiva e subjetivamente e nunca existiu um meio específico que explicasse isso para os jogadores. Ela surgiu e é seguida pela maioria dos jogadores.

Quando um jogador invade o mundo de outro, torna-se um inimigo do cenário. Nenhuma outra criatura inimiga do mundo irá atacá-lo e ele pode usar de diversos

meios para matar o jogador. Armadilhas, juntar-se com outros inimigos ou atacar de surpresa são algumas das estratégias possíveis para roubar o jogador invadido. Porém, mesmo com toda a ambientação de desolação e injustiça que *Dark Souls* propõe, os jogadores criaram o código de duelo justamente para que estas invasões não sejam injustas. O que eles buscam é saber qual dos jogadores é melhor em uma luta justa.

Quando um jogador invade um mundo, quem está sendo invadido espera pacientemente o invasor carregar o jogo. Cada um dos jogadores se prepara para o duelo utilizando itens e magias que melhoram os atributos de seus personagens. Por fim, ambos cumprimentam e começam o duelo. Como não existe comunicação verbal ou textual, esse cumprimento é uma ação corporal como a Figura 44 mostra.

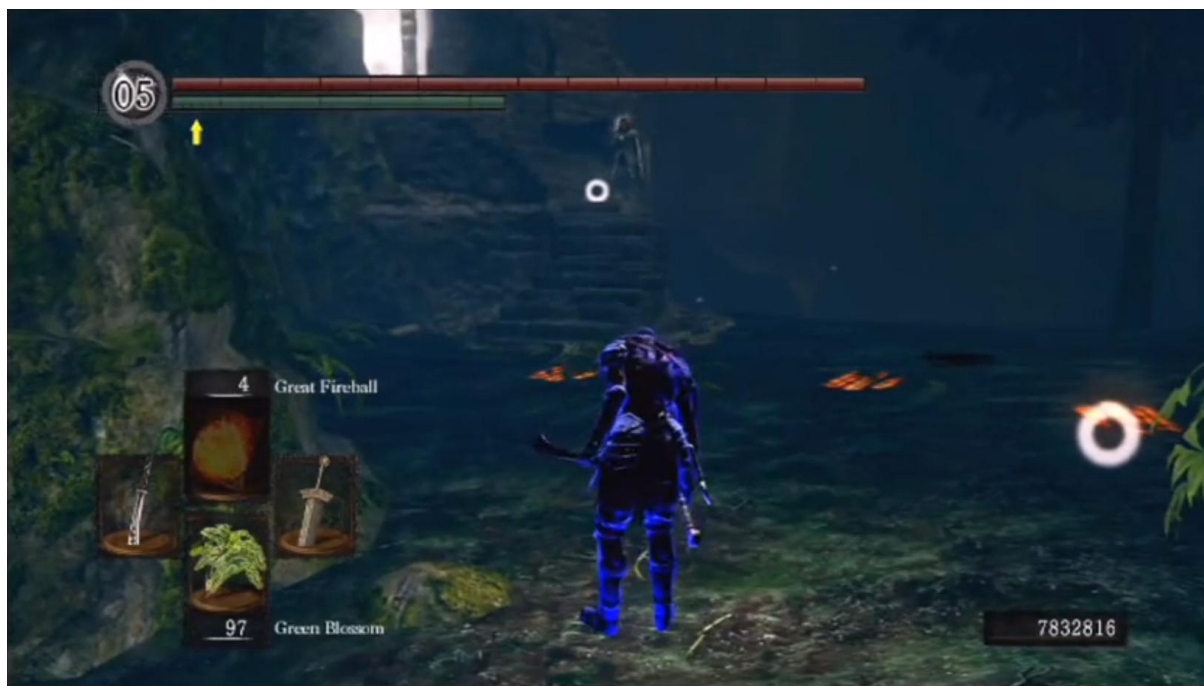


Figura 30 - Exemplo de Ação Corporal dentro do jogo.

Fonte: Acervo Próprio (2012)

Durante o duelo nenhum dos desafiantes pode usar itens de cura e lutam sempre que possível em locais abertos, sem interferência de inimigos ou outros jogadores. Se durante o duelo outro invasor entrar no mundo, deverá esperar o primeiro duelo acabar para depois desafiar o dono do mundo para outro duelo. Caso esse novo invasor não seguir esse código de conduta e entrar na batalha, os dois que estavam duelando se unem contra esse terceiro desafiante. Caso vençam o

terceiro desafiante, o jogador e o invasor esperam que ambos recuperem suas energias para poder recomeçar o duelo, reiniciando o ritual.

O que pode ser percebido aqui é a intervenção dos jogadores no programa de *game design* do jogo. Mesmo *Dark Souls* (2007) criando um mundo em que o jogador deve procurar se aproveitar de cada vantagem para superar as injustiças da dificuldade do jogo, os jogadores criaram para si um código de duelo complexo que é administrado apenas por eles mesmos. Isso sem terem acesso a qualquer tipo de comunicação dentro do jogo.

Assim, percebe-se que é possível encontrar ruptura através do próprio jogador para com outros jogadores, o que caracteriza um elemento de intervenção.

4.4.2 *Minecraft*

Minecraft (2007) é um jogo eletrônico do gênero de *sandbox*, ou seja, que possui desafios e caminhos não lineares. Foi desenvolvido pela empresa independente *Mojang Specifications*. O jogo tem como mecânica básica a obtenção de materiais do mundo, como ferro e madeira, e a transformação destes em novos elementos, como ferramentas ou estruturas. Para isso o jogador deve explorar um vasto mundo de estética quadricular que remete a gigantescos pixels em três dimensões, como pode-se ver na figura 31.



Figura 31 - Minecraft
Fonte: X BOX Magazine Online (2013)

Apenas mais tarde foi inserido um modo de sobrevivência, onde criaturas habitam o mundo durante a noite e seu objetivo é sobreviver usando recursos coletados do ambiente.

Com essa premissa básica, *Minecraft* (2007) poderia encaixar-se como interventor em diversos níveis. Neste trabalho o foco será na questão de desenvolvimento do jogo. Markus Persson começou a criar *Minecraft* (2007) como um projeto independente. Antes mesmo de tomar a forma que tem hoje, Persson já havia liberado seu jogo para que jogadores pudessem testar.

O principal método de desenvolvimento de *softwares* utilizado nas empresas de jogos é o modelo em cascata. Neste modelo o *software* é desenvolvido seguindo estágios pré-determinados de uma metodologia. Por terem acesso do grande público apenas após seu lançamento adquirem uma “rigidez” em sua forma, ou seja não permitem que os desenvolvedores tenham flexibilidade de poder desenvolver soluções para problemas ou necessidades que mudam constantemente. (DUNCAN, 2011).

Persson não seguiu esse modelo. Nas palavras dele “*Waterfall is dead, long live agile!*” (Persson apud Duncan, 2011). O desenvolvedor preferiu seguir a linha de desenvolvimento *agile* onde o contato com os usuários é parte do processo de desenvolvimento do *software* (Duncan, 2011).

Com essa mudança de metodologia ele rompe com o principal método de desenvolvimento utilizado no meio comercial de jogos. O projeto é uma co-criação com sua própria comunidade e isso permite que o resultado final do jogo torne-se um produto completamente diferente no mercado.

Mesmo *Minecraft* (2007) não sendo o primeiro jogo a romper o modelo tradicional de produção, ele representa um dos casos mais bem sucedidos dessa ruptura. Esse estilo de desenvolvimento continua a existir em *Minecraft*, (2007) fazendo com que adapte-se as necessidades e descobertas dos jogadores. Não uma, mas diversas intenções humanas são amalgamadas pelo *game designer* para compor uma experiência rica e única. Este motivo torna *Minecraft* (2007) um jogo interventor.

4.4.3 *Donkey Kong*

O icônico jogo de *arcade* desenvolvido pela Nintendo é considerado o primeiro do gênero plataforma por permitir em sua mecânica que o jogador pule desviando de obstáculos.

O objetivo do jogo é que você na pele de “*Jumpman*”, renomeado mais tarde para Mario, salve “*Lady*”, hoje nomeada de Pauline, capturada pelo *Donkley Kong* (1981). *Jumpman* deve usar de seu pulo para desviar de barris arremessados por *Donkey Kong* e conseguir chegar até onde *Lady* esta presa. Pode-se ver o jogo na figura 32.

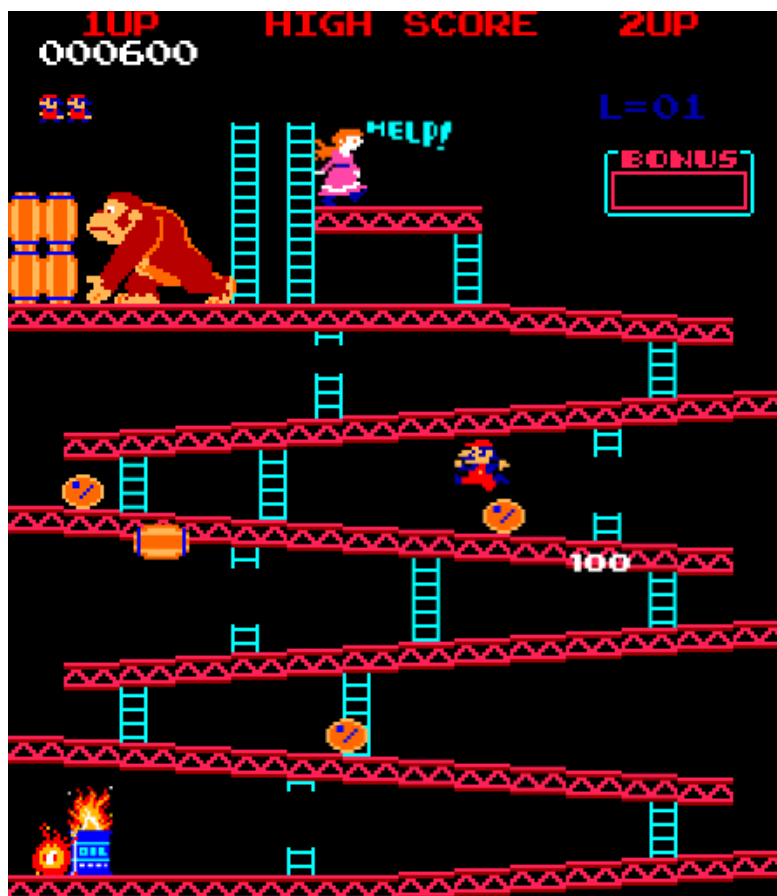


Figura 32 - Donkey Kong

Fonte: NOSTALGIA Gamistica (2013)

Na época os jogos eram produzidos em pequenas equipes com recursos limitados tecnológicos e monetários limitados. A indústria estava dando seus primeiros passos e cada ideia era uma nova descoberta. Para destacar-se no mercado era necessário novas ideias e a simples inovação na mecânica de jogo que *Donkey Kong* (1981) trouxe modificou para sempre o mercado de jogos. Essa ruptura com os modelos até então existentes foi absorvida rapidamente e derivou diversos outros jogos que viriam a enriquecer o gênero plataforma. Mas o ponto aqui é mostrar para intervir na reprodução programada não é necessário uma ruptura total com o programa, mas sim impedir sua reprodução vazia a ponto de que os resultados dessa mudança criem uma nova percepção do aparelho, fazendo desta mudança um elemento interventor.

Ao olhar essa breve análise, percebe-se que a análise de elementos necessários para apresentar a intervenção no jogo é diretamente proporcional com o custo de produção, época e tamanho da equipe de desenvolvimento. No tempo de *Donkey Kong* (1981) pequenas mudanças no ato de jogar interviem no programa da

máquina. Com o passar do tempo as produções tornaram-se muito mais custosas e complexas. Localizar a intervenção requer observar diversos elementos, como no caso de *Dark Souls* (2007). Mas mesmo hoje, com essas grades produções, pequenos desenvolvedores conseguem replicar o que era feito no começo da indústria, mudando elementos não questionados pelas principais desenvolvedoras. Esse é o caso do *Minecraft* (2007) e seu desenvolvimento em comunidade.

5 DESENVOLVENDO UMA CAIXA PRETA

No capítulo 3 percebe-se os conceitos que definem o jogo como um elemento complementar à cultura, mas não dependente desta. Foi apresentada as diferenças nas propostas do conceito de jogo quando este foi trazido ao âmbito virtual. Por fim, foi analisado jogos eletrônicos que, mesmo sem a intenção de intervenção, trouxeram a possibilidade de intervir no aparelho, seja no jogo ou mercado. Com isso afunila-se o conceito de intervenção em direção ao principal objetivo deste trabalho que é a produção de um protótipo de jogo eletrônico interventor. Por esse motivo foi apresentado nos dois capítulos anteriores o conceito de intervenção apresentado por Flusser (1985), de jogo por Huizinga (2000) e de jogos eletrônicos por Crawford (1982) e Schell (2008).

Neste capítulo será apresentado como foi produção dos dois protótipos realizados para esse trabalho, *Jotun* e *LiquidboundD*. O segundo protótipo, *LiquidboundD*, não foi desenvolvido com a finalidade de ser interventor. Entretanto os pesquisadores viram a oportunidade de inseri-lo neste trabalho justamente para analisa-lo em comparação com o protótipo inicial, *Jotun*.

Durante este capítulo os termos desenvolvedores e equipe serão usados para representar os pesquisadores enquanto produtores do protótipo. *Game designer* será relacionado ao pesquisador responsável pelas definições que caracterizam a experiência que o jogo propõe. Artistas são os pesquisadores responsáveis por definir e desenvolver a arte e animação do jogo. Programador é o pesquisador responsável pela linguagem técnica que torna o jogo em aparelho.

Para melhor entender os dois protótipos eles serão apresentados separadamente durante o capítulo. Será iniciado com a primeira tentativa dos desenvolvedores, o protótipo *Jotun*.

5.1 O SIMULACRO DE APARELHO: *JOTUN*

Este protótipo de jogo não foi finalizado completamente. A quantidade de elementos que foram inseridos no decorrer da produção inflaram o protótipo a ponto

de não ser possível uma completa finalização no tempo desta pesquisa. Mas como o objetivo deste trabalho era analisar o processo de produção e desenvolvimento do jogo, o resultado final cumpre o objetivo proposto.

Sendo assim, logo que o conceito de intervenção foi delimitado iniciou-se o desenvolvimento de *Jotun*, conjunta e paralelamente à pesquisa deste trabalho. Sendo assim, os desenvolvedores optaram por escolhas que permitissem simular os aspectos e características de um aparelho, acreditando que dessa forma poderiam criar como objetivo do jogo intervir dentro deste simulacro de aparelho.

Para isso, o primeiro ponto que se decidiu foi o gênero do jogo. O gênero deveria possuir um sistema de funcionamento obscuro que o jogador não teria acesso, a programação do *software*; possibilidade de interação limitada com o aparelho, *inputs* de controles; símbolos permutáveis que resultassem em resultados diferentes, regras e mecânicas do jogo; resultados pré-inscritos que seriam induzidos pelo programa do aparelho; resultados criativos, que o aparelho possuiria, mas que se manteria obscuro cabendo jogador encontrar, através da permutação dos símbolos, um meio de intervir nos resultados programados para achar os resultados criativos.

Entre os diversos gêneros dos jogos eletrônicos, optou-se pelo que permitisse a narração de uma história através da exploração do jogador por um cenário 2D com movimentação limitada a dois eixos, x e y, gênero conhecido como *sidescrolling platform*. Esse gênero foi escolhido atendendo à necessidade de simulacro de aparelho. Os símbolos presentes no ambiente e as interações permitidas ao jogador são inúmeras devido à permutação possível de ações e decisões do jogador, entretanto, ainda sim são limitadas. O *sidescrolling* permite interação com cenário, objetos e personagens, além de itens e menus que podem ser acessados, dando uma gama de interações e símbolos vasta, porém limitadas ao ambiente de plataformas que o jogo apresentar.

O aparelho deve produzir resultados, esses resultados são muitas vezes induzidos ao jogador pelo próprio programa e cabe a ele permutar os símbolos para acessar um resultado criativo. O *sidescrolling* possibilita narrar uma história com personagens, acontecimentos, lugares e tempos. Esses elementos permitem interações e carregam inúmeros símbolos que o jogador pode “brincar” produzindo finais diferentes para história, o que por si só é um chamariz para o jogador, fisgando-o pela emoção do descobrir.

Além disso, teve-se a limitação técnica de não conseguir produzir jogos que não sejam em duas dimensões. Por fim, os desenvolvedores tem apressado por este gênero o que facilita o trabalho de desenvolvimento como um todo.

Com o gênero de jogo definido e com a decisão dos desenvolvedores em criar uma história para o jogo, percebe-se a necessidade de um tema. Para os desenvolvedores, o tema deve corroborar com as ideias propostas, trazendo símbolos que permitam ao jogador identificar conceitos como: programa, intervenção e aparelho.

Além disso, o tema influencia a arte, os desafios e a forma de narrativa utilizada dentro do jogo e com uma equipe de desenvolvimento reduzida, é necessário que o tema converse com as habilidades próprias de cada desenvolvedor para que o processo de criação possa ser fluido.

A ideia do universo do jogo veio a partir da música *Jotun* da banda sueca *In flames*. Desconsiderando a proposta surrealista de guerra nuclear que a banda apresenta na música, os desenvolvedores interpretaram *Jotun* como uma profecia sobre uma gigante entidade que irá consumir o mundo definindo-o aos poucos, e essa entidade é formada pela própria humanidade, existindo dentro de nossos DNAs sendo impossível a nós impedir tal apocalipse. Ou seja, o conceito de pré-programa que deve ser combatido para evitar um resultado reiterado.

Essa ideia permitiu ao *game designer* iniciar um *brainstorming*⁸ para definir símbolos que farão parte do mundo, como protagonista, antagonista, cenário, ambientação e inimigo. As ideias geradas nesse processo foram refinadas pela equipe levando em conta aspectos técnicos de produção, objetivo proposto e interpretação pessoal dos signos da música. Esse último é um meio de romper com o processo pensado pelas produções tradicionais de jogos que utilizam uma interpretação mais genérica e fechada, tornando, em muitos casos, as explicações e símbolos simples e rasos que compõem o jogo. A mensagem acabou por ser previamente pensada para não dificultar ou confundir o grande público.

O rompimento com as atuais propostas de atrair o grande público foi uma tentativa dos desenvolvedores intervirem no programa que tem massificado tantas

⁸É uma expressão inglesa formada pela junção das palavras "*brain*", que significa cérebro, intelecto e "*storm*", que significa tempestade. Onde um grupo de pessoas se reúnem e utilizam seus pensamentos e ideias para que possam gerar ideias inovadoras que levem um determinado projeto adiante. Nada deve ser descartado ou julgado como errado ou absurdo, tudo deve estar na anotação de todas as ideias ocorridas no processo, para depois evoluir até a solução final.

franquias de jogos, porém a receptividade do público torna-se uma incógnita. O resultado do refinamento das ideias do game *designer* resultaram em um cenário finito e aberto, onde o jogador poderá explorar um mundo que possui limites sem seguir um caminho linear, tendo liberdade para optar pelos caminhos disponíveis.

A representação gráfica desse cenário é a de uma colossal estrutura negra, aparentemente uma torre ou um arranha-céu, habitada por criaturas humanóides semelhantes ao próprio protagonista. Essa estrutura parece viva, respira através dos seres que ela consome e acaba por consumir a si mesmo em busca de expandir o alcance de seu território. Lembrando que essa ideia veio aos desenvolvedores através da música *Jotun*, mais especificamente em seu início que diz:

I often dream of huge numb buildings jet-black sinister architecture being installed when nobody sees Their appearance so sudden that few would take notice And when I wake up I imagine being crushed by one imagining its weight its silence and the absence of excuses for a havoced life and the privilege of a 22-kilometre tombstone Jotun. A body of black that carried no reflection defying its own room un-earthly eggs of decreation
FRIDÉN, Anders. Jotun. Intérprete: In Flames. In: IN FLAMES. **Whoracle**. Direção artística: [Fredrik Nordström](#). Suécia. 1997: 1 disco sonoro (42:29 min), estéreo, faixa 1 (3min 53s).

Esse gigante parasita negro não é apenas o cenário apresentado ao jogador, mas o próprio antagonista. É este o inimigo principal contra qual o protagonista deve lutar, é a representação física de seu destino, seu nome é *Jotun* e sua personificação é um ser semelhante ao protagonista. Além desse “*Jotun*”, a história apresentará outros antagonistas que compõem a estrutura. *Whoracle*, *Colony* e *Fool’s Clarity* representam membros específicos da estrutura que devem ser destruídos para que *Jotun* possa ser modificado, sendo assim esses quatro antagonistas são os conhecidos “chefes” a serem vencidos, termo comum no gênero *sidescrolling*, eles representam os principais desafios do jogo.

O protagonista é representado por um humanóide com características iguais a grande massa de personagens do universo. Ele irá destoar dos demais através de sua cor mais viva, para melhorar o *feedback* de posição ao jogador, e através de um nódulo que cresce no centro do seu peito espalhando-se pelo corpo, simbolizando o nível de corrupção que o protagonista está sofrendo. Este serve como instrumento

de feedback para demonstra a *HUD*⁹ de “vida”, ou seja, o mostrador de quanto tempo o jogador ainda tem para controlar o personagem. Seguindo a ideia da musica o jogador, para conquistar o principal desafio proposto pelo *game designer*, deve lutar contra o destino do protagonista de tornar-se corrupto e ser absorvido pela mega-estrutura de *Jotun*. Essa é ideia nasceu de uma das estrofes da musica *Jotun*, que diz "*Can we identify them as the flint buried in our reptile skulls or the time-bomb coded in our dna*". FRIDÉN, Anders. *Jotun*. Intérprete: In Flames. In: IN FLAMES. **Whoracle**. Suécia. 1997: faixa 1 (3min 53s).

Por fim, haverá um coadjuvante intitulado *Clayman*, uma representação do “eu” do protagonista. Ele será usado como um meio de comunicar com o jogador a necessidade de mudança e dar um parecer sobre seus atos e escolhas. Ele poderá ser ou não um inimigo, caberá ao jogador decidir.

Quanto à história, inicialmente o *game designer* apenas pensa em como ela deve ser apresentada ao jogador, e no caso, foi decidido não apresentar diretamente. O jogador irá iniciar a partida sem conhecimentos do mundo, sem conhecimentos de controle, de caminhos ou mesmo de objetivos. A narrativa será um misto de vivência de jogo, com conversas entre os personagens. O que será e como será exatamente narrado é um processo tardio, e será definida paralelamente com o desenvolvimento da mecânica de jogo.

Determinado esses elementos narrativos, o jogo pode começar a tomar forma, neste momento os desenvolvedores trabalham paralelamente a parte gráfica e a parte mecânica do jogo. Enquanto na parte gráfica iniciam-se rascunhos para definir forma, estética e aparência do cenário e dos personagens, na parte mecânica regras e comandos são determinados para que possam ser feitos desafios à altura destes limitantes. Para facilitar a compreensão do desenvolvimento dessas áreas decidiu-se separá-las duas partes. Entretanto é importante lembrar que não foram trabalhos feitos separadamente, é necessário que esses trabalhos caminhem em paralelo, pois um define o outro.

⁹ Do inglês: *heads-up display* - tradução literal - *display de cabeças*) é a sigla para representação dos objetos do jogo, como por exemplo os atributos principais, onde se tem a quantidade de vida, tempo, inventário e demais informações que forem necessárias.

5.1.1 Composição dos mecanismos obscuros de Jotun

A princípio os desenvolvedores estudaram diversos jogos do gênero *sidescrolling* observando as semelhanças que esses jogos carregam, qual a cadência do jogo e a experiência que esses jogos propõem ao jogador. Em geral, esses jogos condicionam o jogador a seguir a direita por fases semi-lineares, ou seja, possuem alguns caminhos diferentes, que segue para a mesma direção, mas levam ao mesmo final. Possuem mecânica de combate que variam entre corpo-a-corpo e ataque a distância. No primeiro modo a resolução clássica é a de pular na cabeça do inimigo para vencê-lo, comum a jogos como *Mario (1981)* e *Sonic (1991)*. O combate a distância ficou conhecido em jogos como *Megaman (1987)* e *Ghosts n' Goblins (1985)*, onde o personagem basicamente varia entre “pular e atirar”.

Aprofundando a pesquisa, é encontrado os jogos que assemelham-se a ambientação do mundo de *Jotun*. Encontra-se em *Demon'sCrest (1994)*, *Limbo (2011)* e *Castlevania (1986)* referências de um mundo caótico, com uma cadência de jogo lenta, o que destaca os detalhes do cenário e mantém um clima de suspense. Com essa pesquisa os desenvolvedores optaram por manter algumas características clássicas de jogos *sidescrolling*, como a existência de um sistema de combate ou a presença de um caminho que segue da esquerda para a direita. A ideia é usar dessas soluções clássicas, programas da indústria, como um meio que leve a soluções não criativas. Para isso, caminhos não convencionais apresentaram um nível de desafio mais elevado tanto para habilidade do jogador, quanto para seu conhecimento sobre o mundo. Com isso, acredita-se que o jogador procurará evitar os caminhos árduos para seguir pelo comum e prático.

Sabendo qual será a mecânica básica de jogo, o game designer desenvolve quais as habilidades básicas que o jogador terá acesso. Os desenvolvedores optaram que o protagonista poderá andar ou correr, poderá saltar estando em contato com o chão ou em contato com uma parede e elementos de combates que serão determinados posteriormente. Sabendo dessas interações, o *game designer* começa a definir atributos que irão afetar cada uma dessas ações. Esses atributos serão usados para limitar as interações iniciais do personagem e será possível modificá-los com o decorrer do jogo. A medida que os atributos liberam maior

possibilidades de interação o jogo irá propor desafios a altura dessas habilidades.

Os atributos são:

- a) Pureza: valor que separa o protagonista da corrupção máxima e, conseqüentemente, do fim da campanha. A pureza do personagem seria seu tempo de liberdade antes que esse torne-se como as próprias estruturas que o cercam.
- b) Velocidade: atributo que representa quão rápido o personagem se move pelo cenário.
- c) Salto: o quão alto e distante o personagem pula é delimitado por este atributo. Inicialmente o personagem saltará 1.5 vezes o seu tamanho.
- d) Influência: dano infligido em *NPCs* para consumir estes ou purificar um *NPC*. Ou seja, o mesmo atributo que elimina um *NPC* pode ser usado para cativá-lo.

Os atributos do personagem que variam positivamente, ou seja, aumentam, são sua influência. Podem-se ganhar atributos de duas maneiras, pacificando ou consumindo um *NPC* (*Non-Player Character*¹⁰). Existirão outros meios de aumentar os atributos, porém são raras exceções e os atributos ganhos por esses eventos serão especificados no próprio evento.

Cada *NPC* possui seus próprios valores de atributos. Quando o jogador consome um desses personagens o protagonista adquire de 6% a 10% do valor de atributos que o *NPC* possuía em influência. Entretanto, cada *NPC* consumido diminui sua pureza em 2%. Ou seja, ao consumir um *NPC* o protagonista ganha 3,5% a mais de salto e 2% a menos de pureza.

Quando um *NPC* for pacificado pelo protagonista a porcentagem aumentada é diminuída pela metade, ficando 3% a 5 % da influência que ele possuía. Embora parecendo pouco, essa opção não diminui a pureza do protagonista, permitindo ao jogador controlá-lo por mais tempo.

Em relação a pureza, este atributo irá diminuindo através de golpes sofridos por outros personagens corruptos e através do miasma da estrutura. O dano do

¹⁰ Um personagem não jogável ou manipulável (em [inglês](#): *non-player character* ou *NPC*) é um [personagem](#) de qualquer [jogo eletrônico](#) que não pode ser controlado por um jogador mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo. Ele exerce um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador.

miasma reduz em a pureza através da fórmula: minuto atual de jogo multiplicado por 0.05% a cada minuto.

Já o dano de ataques de corruptos ao protagonista depende do atributo do corrupto atacante. O dano é baseado na influencia do personagem. Cada golpe desconta o número de influencia na pureza da vitima. No caso do protagonista, este possuirá uma “armadura” natural que reduz o dano para 50% do total.

Os desenvolvedores decidiram por não apresentar nenhum tipo de interface, como *HUDs*, na tela principal do jogo. Sendo assim, como já foi dito no item 4.1, a demonstração de morte do protagonista será visível através do aspecto do próprio protagonista. Quanto menor sua vida, mais escuro o personagem se torna, começando do peito para fora. A ideia é representar que é apenas questão de tempo para sua humanidade seja devorada por sua natureza corrupta. Dependendo de como for o *gameplay*¹¹ do jogador, o protagonista, caso morra sem consumir outros *NPCs*, irá virar uma estatueta negra tornando-se parte da estrutura e marcando o ponto de sua morte. Caso o jogador consuma os *NPCs* ao morrer irá tornar-se um *NPC* negro como os de mais no mundo, porém mantendo os atributos que possuía. Ou seja, ao jogar de maneira corrupta, o jogador irá ficar forte rapidamente, pois irá absorver mais atributos consumindo *NPCs*, entretanto ao morrer deixará um inimigo com a mesma força que conquistou, dificultando seu caminho em uma próxima tentativa.

Com o sistema de atributos decidido o game designer começa a desenvolver os comandos básicos disponíveis para o jogador, esses controles irão influenciar diretamente o sistema de movimento e de combate interligando-os. Os desenvolvedores acharam mais fácil determinar os comandos ligando-os aos *inputs* disponibilizados pelo aparelho para qual o jogo será lançado, no caso, computadores. Sendo assim os elementos básicos ficaram decididos desta maneira:

- a) Quatro botões direcionais: movimentação pelo eixo x e controle de subida e descida de escadas.
- b) Botão S: salto, libera movimento no eixo y.
- c) Botão A: ataque, defere golpes contra inimigos.
- d) Botão B: bloqueio, defende-se de golpes ofensivos.
- e) Botão M: muda o combate entre agressivo e pacífico

¹¹ *Gameplay* é um termo na [indústria de jogos eletrônicos](#) que inclui todas as experiências do [jogador](#) durante a sua interação com os sistemas de um jogo.

Esses oito botões podem ser combinados e permutados para resultados de ações diferentes. Sua localização no teclado será decidido pelo próprio jogador. Esses comandos influenciam diretamente a mecânica de combate, e com eles definidos, junto aos atributos, o game designer pode iniciar o desenvolvimento das regras de batalha.

Quando foi observado outros jogos do gênero, a diversão e o desafio focavam-se principalmente na eliminação de inimigos. eliminá-los permitia ao protagonista continuar a seguir pelo cenário, além de recompensar o jogador com pontos ou itens. Os inimigos tornam-se conflitos a ser resolvido através da habilidade em um combate normalmente violento. A violência não é o único recurso disponível, entretanto é o mais comum utilizado. Nas palavras de Crawford (1982):

Conflict in games thus tends to be (but need not always be) accentuated to its most direct and intense form violence. Violence is not essential or fundamental to games. It is common in games because it is the most obvious and natural expression for conflict.. (Crawford, 1982, p.12)

Esse elemento de entretenimento ligado a violência é um quesito importante para definir padrão de comportamento jogador. Por esse motivo os desenvolvedores decidiram construir um sistema de combate duplo, onde o jogador poderá usar golpes agressivos, de fácil execução e que causam efeitos visuais violentos ou movimentos defensivos que não produzem grandes efeitos visuais e são difíceis de serem usados efetivamente. Enquanto um induz o jogador a prosseguir sem pensar e apenas jogar pela diversão do avanço e do acúmulo de poder, o outro irá ligar-se a exploração do cenário e da mecânica do jogo como um todo, permitindo ao jogador chegar a lugares mais distantes.

O modo agressivo é a opção de consumir *NPCs*, como já dito neste capítulo, elimina inimigos muito mais rápido e eficiente. Entretanto é uma faca de dois gumes, ao mesmo tempo que torna a eliminação de inimigos mais simples, faz com que o protagonista corrompa-se mais rápido. Outra vantagem nessa opção é que ao absorver outro personagem o protagonista recebe muito mais atributos do que pacificando-o.

A mecânica do protagonista atacando um *NPC* é a mesma de um *NPC* atacando um protagonista. A diferença é que os *NPCs* corruptos não possuem o atributo “pureza”, mas sim algo relativo, que representa a duração de sua vida. Além

disso, a resistência do *NPC* não possui uma armadura natural e por isso não reduz em nada o dano sofrido. Quando esse atributo de vitalidade do *NPC* chegar a 0 ele irá transformar-se em luz negra, caso seja corrupto, ou branca que poderá ser consumida pelo protagonista.

Caso o jogador opte por sobreviver no ambiente, e não tenha como foco a diversão casual, mas sim a dificuldade de explorar o aparelho, ele poderá pacificar os *NPCs*. Sendo assim esse modo torna-se uma abordagem defensiva. Aqui o objetivo não é absorver o inimigo mas convencê-lo a juntar-se a você. O “combate” é mais lento e seus “golpes” causam menos efeito do que tentar consumir o *NPC*. Entretanto pacificar um inimigo não corrompe o protagonista, o que aumenta o tempo de controle que o jogador tem sobre este.

Por fim, em ambos os modos de combate haverá o bloqueio, opção que o dano de ataques e efeitos de *arrastar*, além de, caso o bloqueio esteja na posição correta, fica impossível derrubar o personagem. Os detalhes de comandos de combate podem ser encontrados no *GDD* que esta em anexo a este trabalho.

A mecânica de combate somada a movimentação do protagonista cria uma grande gama de interações possíveis que devem ser comunicadas com a área de programação e a área gráfica. Para deixar claro a variedade de possibilidades de ações que o protagonista irá poder executar o game designer cria um fluxograma conhecido como “máquina de estados”. Na figura 33 percebe-se que, no fluxograma, cada ação e o tempo de duração desta ação esta prevista de acordo com os *inputs* disponíveis ao jogador.

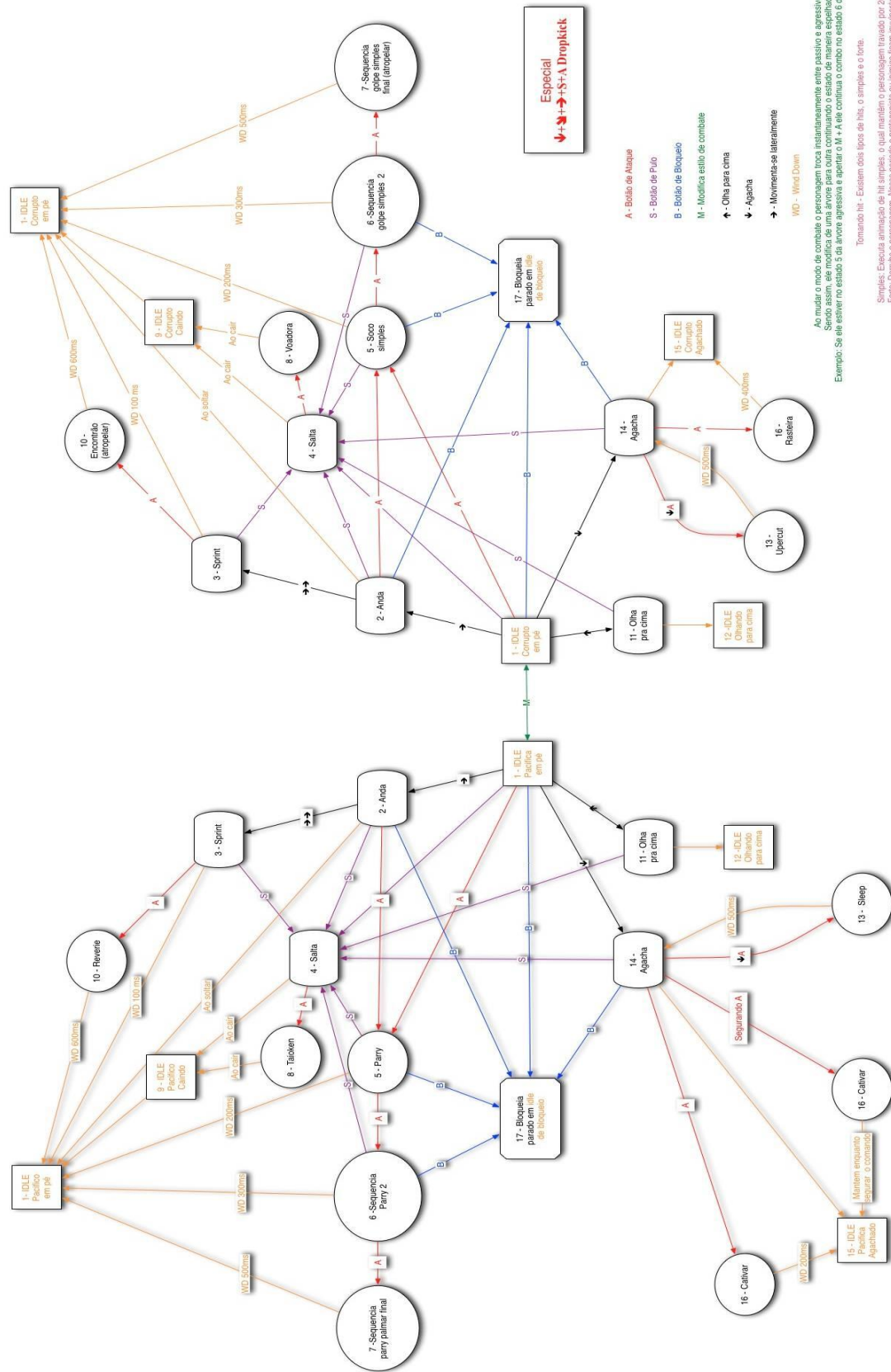


Figura 33 - Máquina de estado do Personagem Principal
 Fonte: Acervo Próprio (2013)

Exemplo: Se ele estiver no estado 5 da lavore agressiva e apertar o M + A ele continua o combo no estado 6 da lavore passiva.
 Tomando hit: Existem dois tipos de hits, o simples e o forte.
 Ao mudar o modo de combate, o personagem troca instantaneamente entre passivo e agressivo.
 Sendo assim, ele modifica de uma lavore para outra continuando o estado de maneira espelhada.
 Fonte: Demitria e personagem. Nesse período o inimigo ficam invulneráveis.
 Simples: Executa animação de hit simples, o qual mantém o personagem travado por 200ms.
 O hit: O hit forte cont qualquer ação que o personagem estiver executando.
 O hit: O hit simples cont qualquer ação que o personagem estiver executando.
 Após 4 hits fracos o personagem irá cair, mesmo não tomando nenhum golpe de demitria.

Na máquina de estados percebe-se como as ações relacionadas a mecânica de combate são mais complexas. Isso porque existem diversas questões que o game designer deve considerar ao criar um golpe. No caso de *Jotun* que mistura elementos de jogos de luta com o gênero *sidescrolling platform*, cada golpe possui uma fase de execução chamado de *windup*, *winddown* e *threat*. (SOTELO, Adrian. *Technical Design Blog, Combat Design 10*)

Em resumo, *windup* é o tempo necessário para que o golpe chegue na fase *threat*. Este tempo é usado para que o oponente, ou o próprio jogador, possa reagir a ameaça apresentada. O *winddown* considera o tempo após o *threat* ter sido executado, sendo o recuo do golpe. Cria-se esse recuo para que possa contra atacar ou impedir que uma sequência de golpes torne-se infinita. Por fim a fase *threat* é o momento em que o golpe esta realmente programado para criar uma ameaça e causar dano. (SOTELO, Adrian. *Technical Design Blog, Combat Design 10*)

Esse sistema modifica golpes balanceando cada um deles com suas funções. Golpes que causem muito dano tendem a ter grandes *winds*, são usados normalmente para finalizar uma cadeia de golpes, cadeia essa conhecida como *combo*. Golpes rápidos, ou seja, com baixos *winds* servem para iniciar um *combo* ou cortar uma sequência já iniciada. Os detalhes desse sistema são refinados com o teste do protótipo até que crie-se um jogo balanceado em nível de desafio. A concepção inicial desse esquema é importante pois ela guia os detalhes da programação do combate e da animação a ser feita para cada ação. Será discutido mais sobre os detalhes da animação no item 4.1.2.

Durante todo esse processo o game designer continuou a idealizar o mundo, imaginando como o jogador irá movimentar-se por este. Inspirado novamente nos clássicos *sidescrolling* o principal requisito de habilidade para mover-se pelo cenário será a precisão dos saltos que o protagonista pode usar. Esses saltos podem ser feitos diretamente do chão, meio mais comum, ou quando o personagem estiver tocando uma parede, o que permite que ele execute um novo salto. O salto na parede irá enviá-lo sempre na direção oposta do ponto de impulso, entretanto caso ele atinja outra parede poderá executar um novo salto. O domínio dessa habilidade é extremamente necessária para o jogador ter acesso a lugares secretos e de acessibilidade limitada.

Com isso a mecânica básica de combate e movimentação ficam definidas, permitindo aos desenvolvedores gráficos estudarem poses e animações para as ações.

Agora cabe ao *game designer* desenvolver os desafios, inimigos, e o mapa de caminhos que será usado como base para a criação do mundo. Como para desenvolver o mundo é importante saber seus pontos de destaque, decidiu-se iniciar pelo desenvolvimento da geografia dessa mega-estrutura. Em suma haverão seis setores. Nosso foco é para o Setor Inicial que representa o esgoto da mega-estrutura. Esse é o maior setor e apresentará os principais mecanismos de interação que o jogador irá encontrar. É nesse ambiente que será feito o protótipo. Os demais setores estão descritos no *GDD* em anexo.

Dentro de cada setor haverão pontos que darão acesso a “infra-estrutura” da mega-estrutura, esses pontos são chamados de terminais e eles serão protegidos por desafios mentais, os conhecidos *puzzles*, ou por hordas de inimigos simples, quando o terminal esta corrompido formando um nó de caos, ou por inimigos mais fortes, conhecidos como sub-chefes. Esses pontos darão informações sobre o jogo, sobre sua mecânica e acesso a itens.

Definido os principais ambientes do mundo, o *game designer* inicia o desenvolvimento dos *NPCs* inimigos que irão habitar os setores. Como o objetivo é mostrar que o jogador esta em posse de um protagonista comum aos de mais habitantes do cenário, os primeiros *NPCs*, nomeados de *minions* pelos desenvolvedores, representam a grande massa de personagens do universo, como já apresentado anteriormente. Eles são semelhantes ao protagonista destoando apenas no aspecto da cor, que é mais opaco para não confundir o jogador, e a inexistência do nódulo negro no centro do peito. Esses personagens podem agir pacificamente, quando aparecem na cor branca, ou agressivamente, representados pela cor negra. Eles possuem os mesmos golpes que o protagonista. Seus atributos e inteligência artificial variam dependendo de sua distância do marco inicial do jogo. Quanto mais distante maiores serão os atributos. Além deles existirão inimigos que protegem pontos específicos, normalmente importantes para poder intervir na estrutura. Esses inimigos são conhecidos no gênero como chefes, grande grau de importância na história, havendo normalmente apenas um de cada tipo, e sub-chefes, inimigos difíceis, mas com menor importância. Mais detalhes sobre os inimigos podem ser encontrados no *GDD* em anexo.

Com isso tem-se a base da mecânica necessária para criar o protótipo e testar se o jogador poderá compreender o jogo e suas escolhas possíveis. Para que essas informações possam chegar ao jogador é necessário criar *feedbacks* aos *inputs* disponíveis no jogo. Para isso será observado o trabalho da equipe de arte para poder comunicar a mecânica e história do jogo através de uma linguagem visual, seguindo as especificações que o *game designer* projetou.

5.1.2 Os elementos artísticos e visuais de *Jotun*.

Um protótipo de jogo não precisa, necessariamente, possuir uma composição artística finalizada. Entretanto, como o propósito do jogo era a experiência interventora, os desenvolvedores acharam de grande importância refinar a arte para o protótipo, afinal o jogo não intervêm apenas por sua mecânica, mas pelo ambiente que o jogar irá criar. Sendo assim, logo que o *GGD* foi escrito, a equipe de arte já iniciou seu trabalho. A primeira fase foi desenvolver rascunhos que indiquem formas para elementos do jogo. Na figura 46 pode-se ver algumas das opções que o artista conceitual desenvolveu para o protagonista, seguindo as observações definidas pelo *game designer*.

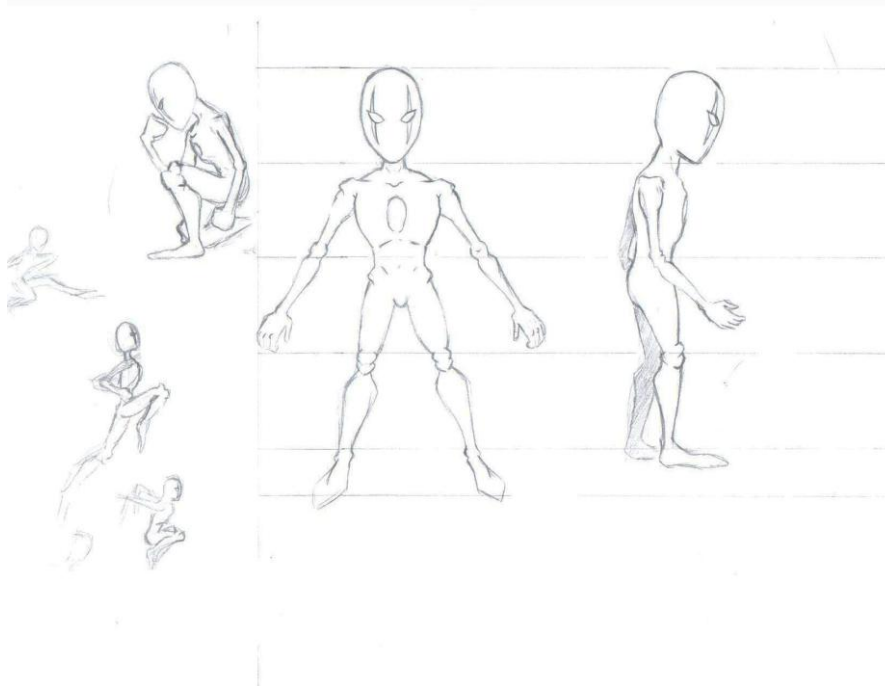


Figura 34 - Concept do protagonista
Fonte: Acervo Próprio (2012)

Com sua forma definida, o artista conceitual cria uma composição mais artística, representando a ambientação de frustração e medo que o *game designer* pretende criar. Pode-se ver os traços dessa composição na figura 47.



Figura 35 - Concept do protagonista Traço
Fonte: Acervo Próprio (2013)

Essa composição, é colorida pelo arte finalista que traz a paleta de cores e os acabamentos necessários para dar uma noção da experiência que o jogo pretende passar. A figura 48 mostra a arte finalizada.



Figura 36 - Concept do protagonista finalizado.
Fonte: Acervo Próprio (2013)

Esse processo repete-se para cada elemento do jogo, sejam cenários, armadilhas ou inimigos. Por exemplo, para delimitar a paleta de cor que um cenário específico irá apresentar, o arte finalista cria rascunhos coloridos do ambiente, como mostra a figura 49. Isso cria uma linha guia para a programação de iluminação para a arte do jogo como um todo. Rascunhos e artes finalizadas para o protótipo podem ser vistas em anexo a esse documento.



Figura 37 - Teste de cores do primeiro setor do jogo.
Fonte: Acervo Próprio (2012)

Definida a direção de arte a ser tomada para o protótipo, inicia-se o rascunho de elementos a serem usados dentro do jogo, como animações do personagem e

composições de cenário, como paredes e chão. Nesta etapa, como a equipe de desenvolvimento é pequena, o artista conceitual começa a trabalhar como animador.

A animação é feita *frame a frame*¹², como mostra a figura 50, sendo cada quadro uma ilustração nova.



Figura 38 - Graduação dos frames de corrida
Fonte: Acervo Próprio (2013)

Foi escolhida esta opção de produção pelo resultado final tornar-se mais fluido do que outras técnicas de animação de duas dimensões. Entretanto, o trabalho para a produção de cada frame é longo e requer muito tempo. Para tentar acelerar o processo de produção o *game designer* trabalha como arte finalista desses frames. Na figura 50 e 51 pode-se ver cada frame de uma animação de uma corrida e de um golpe indo do traço até a pintura final.



Figura 39 - Graduação dos frames de combate
Fonte: Acervo Próprio (2013)

¹²Animação frame a frame consiste em produzir uma sequência de ilustrações que quando tocadas em sequência em um curto intervalo de tempo aparentam um movimento contínuo.

Para se criar as imagens do jogo, a equipe de desenvolvedores discute em conjunto as especificações técnicas que o jogo irá ter. Qual será sua resolução, quanto de espaço o personagem irá ocupar na tela e como o cenário será montado. É nesta etapa que a animação *frame a frame* foi definida, é nela também que a definição de um cenário montado por *tile-based*. Em resumo, esta é uma técnica em que cada ilustração do cenário deve encaixar-se umas nas outras formando uma repetição que não pode ser facilmente percebida pelo jogador. Na figura 52 é possível ver um desses *tiles* separados e sua montagem.

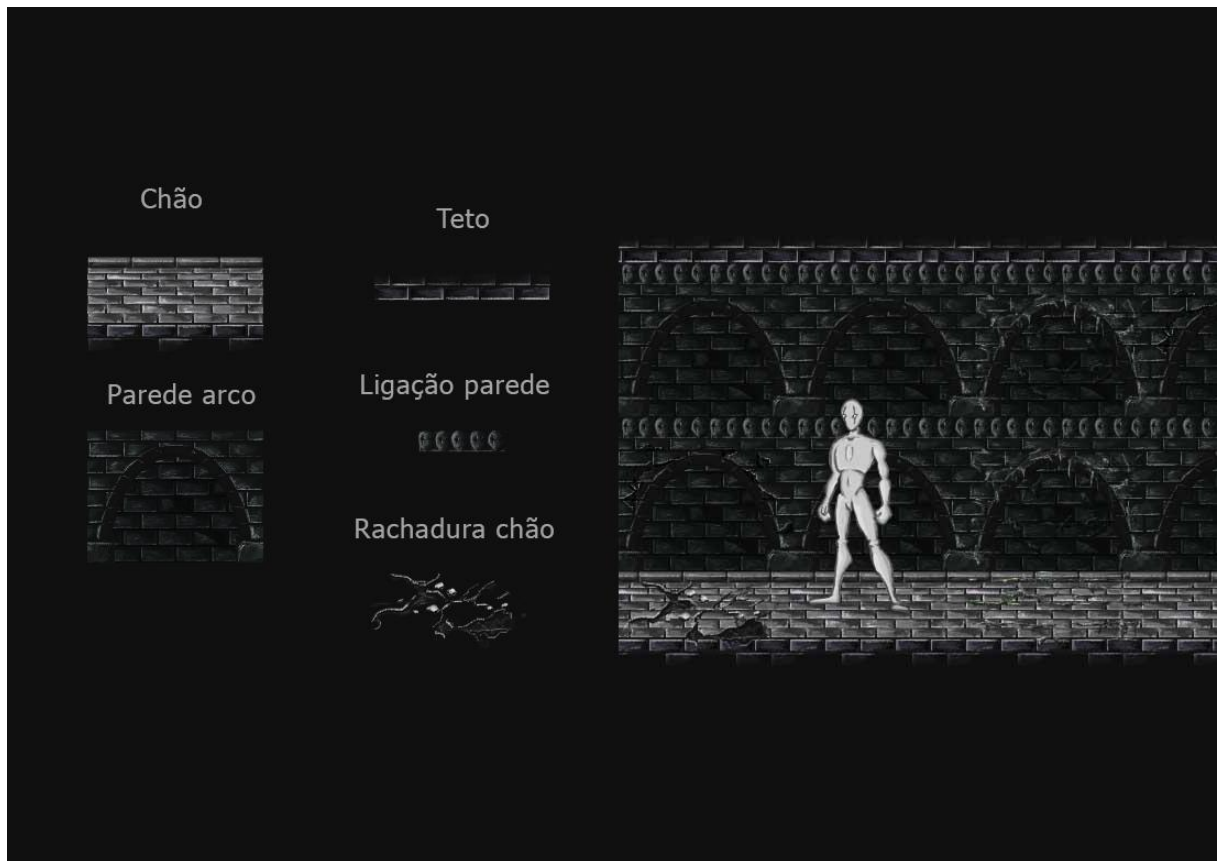


Figura 40 - Tile de cenário separado e montado no cenário.

Fonte: Acervo Próprio (2013)

O cenário vai sendo desenvolvido pelo arte finalista. Durante a produção houve mais de três cenários diferentes para a mesma área, isso porque os desenvolvedores encontravam problema na experiência ou na montagem do cenário através da programação. A figura 53 mostra a mudança do chão do setor inicial com o decorrer do projeto.



Figura 41 - Mudanças do Tile de chão no decorrer do projeto.

Fonte: Acervo Próprio (2013)

Por fim, o fundo dos cenários é criado através de uma composição de elementos desenhados pelo arte finalista e que são montados pelo programador de acordo com as especificações do artista. Na figura 54 pode-se ver os elementos que compõem o fundo do primeiro setor dissociados e esses elementos organizados e aplicados ao jogo.



Figura 42 - Elementos de fundo no cenário.

Fonte: Acervo Próprio (2013)

Aprofundar ainda mais na descrição de cada detalhe da arte não é o objetivo desse trabalho, por isso os demais elementos que dão forma ao protótipo estão em anexo a este documento.

5.2 O ROTEIRO LÍRICO DO APARELHO LIQUIDBOUND

Diferente de *Jotun*, *Liquidbound* é um projeto que nasceu sem a intenção de ser interventor. Ele surge da necessidade de se criar um jogo para o concurso *Indie Game Festival*. Na época que foi iniciado o projeto, restava apenas dois meses para o limite da inscrição. Com o curto prazo de tempo os desenvolvedores tiveram menor tempo para tomar decisões e para fundamentá-las. Por esse motivo eles decidiram não aventurar-se em um universo desconhecido e optam novamente por desenvolver um *sidescrolling* de plataforma.

O tema é um texto escrito pelo *game designer* que trata sobre instabilidade de relações através da metáfora da água e do movimento das ondas. O texto é uma conversa do protagonista com a água. A água nunca responde diretamente, apenas da forma ao cenário que o protagonista se vê preso. O tema por si só da forma ao cenário, uma caverna marinha. Como a ideia é conduzir o jogador pela experiência e narrativa do texto, o *game designer* decide por um caminho linear onde o jogador deve apenas passar pelos desafios apresentados sem ter a preocupação de decorar e explorar rotas. O protagonista é o único ser vivo na história, cabe a água ser antagonista, coadjuvante e objetivo. Ou seja, o papel da água muda com o avançar do jogo e isso influenciará diretamente na mecânica do jogo. Tendo em vista essas especificações, os desenvolvedores rapidamente começam a definir a mecânica e a arte do jogo.

5.2.1 Composição dos mecanismos obscuros de Liquidbound

Seguindo os passos da criação de *Jotun*, o *game designer* definiu quais interações o protagonista poderá ter com o cenário e quais atributos irão influenciar

essas interações. Para isso ele define a máquina de estados logo no início do processo, tentando agilizá-lo o máximo possível. Como foi definido que o jogo terá um caminho linear e sem inimigos, é necessário criar desafios com o próprio cenário. Por esse motivo, o game designer decide inserir elementos de escalada para suprir parcialmente essa falta de desafios. Isso também cria uma relação de esforço físico entre o personagem e o ambiente, o que correlaciona com a dificuldade de libertar-se da prisão em que ele se encontra.

As ações possíveis para o protagonista são: andar e andar agachado, correr, saltar, saltar na parede, pendurar-se em beiras, soerguer-se e escalar parede. Cada uma dessas interações são influenciadas pelo atributo velocidade e salto. O salto limita o movimento no eixo y enquanto a velocidade limita o máximo movimento no eixo x. Esses atributos modificam-se quando o protagonista encontra-se dentro da água. Nesta situação a velocidade é reduzida e o salto é aumentado. Na figura 43 percebe-se como fica definida a máquina de estados do protagonista.

Essas são as ações básicas de movimento do personagem, entretanto apenas um desafio de escalada tornaria um jogo linear repetitivo. Por esse motivo decidiu-se inserir quebra-cabeças através elementos do cenário, como pedras que ao serem encaixadas em pontos específicos modificam o nível da água. Sendo assim o personagem pode puxar ou empurrar essas pedras usando-as como plataformas alcançar lugares inatingíveis ou modificar o nível de água de certos ambientes.

Com a mecânica de ações definida o game designer começa a criação das falhas que o jogador deve evitar para ser bem sucedido no jogo. No caso de *Liquidbound* existem dois meios do personagem morrer, um é padrão e não altera-se durante todo o jogo, o outro muda com o decorrer dos capítulos. O meio imutável é através de longas quedas. Sendo assim, essa é a penalidade que o jogador recebe ao falhar nos desafios de escalada. O outro meio muda dependendo da relação do protagonista com a água. No primeiro capítulo o protagonista vive a dependência com a água. Nesse estado o jogador não pode manter o personagem longe da água por mais de 20 segundos, caso contrário o protagonista irá morrer. No segundo capítulo o personagem está buscando libertar-se da dependência. Por esse motivo o jogador deve evitar a água, caso contrário o personagem morrerá dissolvido em sua dependência. Por fim, no último capítulo o protagonista confronta a força da água que tentará arrastá-lo de volta para a prisão que é esta caverna. O jogador deve lutar contra a maré para que esta não arraste o personagem para fora do campo de visão do jogador, ou seja, a tela.

Os elementos de movimentação, objetivo e delimitações de falhas dão forma a mecânica básica de *Liquidbound*. A ideia é trabalhar com a variedade de possibilidades que esta mecânica simples pode proporcionar. Essa simplicidade permite ao game designer um maior controle ao apresentar os desafios ao jogador e principalmente como a dificuldade desses desafios vai escalando e crescendo. É importante lembrar que a principal experiência proposta pelo jogo é o ambiente e a história do protagonista em si. O presente que o jogador ganha ao conquistar os desafios é prosseguir na viagem do protagonista. Sendo assim, os elementos visuais são de extrema importância. Não apenas para feedbacks de mecânica, mas para criar deslumbramento ao jogador no decorrer de sua jornada. Com isso em vista será explorado como a equipe de arte do jogo trabalhou para criar essa ambientação.

5.2.2 Os elementos artísticos e visuais de *LiquidboundD*

Diferente de *Jotun*, não houve tempo para explorar muitas artes conceituais que direcionassem a arte de *LiquidboundD*. A equipe devia pensar na estética, porém na praticidade de compor essa estética do jogo. Como o texto mostra um estado de superação de alguém incompleto tentando tornar-se completo, os desenvolvedores decidiram que o protagonista não seria mais que um sketch. A equipe acredita que ao simplificar a forma do protagonista um maior número de pessoas conseguirá projetar-se nesse personagem, além disso, a forma simples possibilita soluções mais rápidas do que esperar finalizações de um protagonista mais realista. Pode-se ver os primeiros rascunhos do protagonista realizado pelo arte finalista na imagem 56.

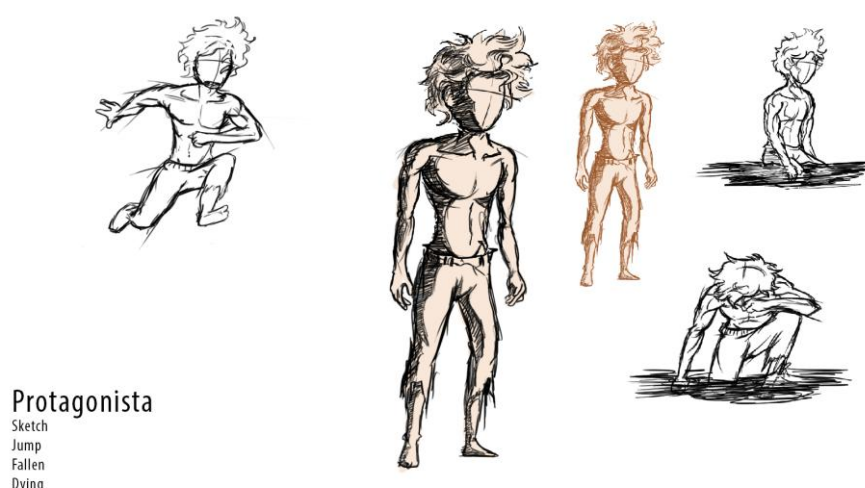


Figura 44 - Arte conceitual do personagem principal.

Fonte: Acervo Próprio (2013)

Com o pouco tempo disponível para animar esse personagem, os artistas decidiram por não arriscar em explorar uma nova técnica de animação e optaram por trabalhar mais uma vez com o quadro a quadro. Entretanto dessa vez utilizaram uma pré-captura dos movimentos que o personagem teria que fazer através da filmagem de um dos membros da equipe executando tal ação. Essa filmagem era então recortada em diversos quadros de instante e dessas centenas de quadros selecionam-se apenas alguns quadros que permitam demonstrar a ação claramente. Isso transforma uma ação de 500 quadros em apenas 10 quadros. Percebe-se na

figura 45 do *frame* de um dos membros da equipe que foi selecionado e transformado em traço para finalmente ser convertido no protagonista.

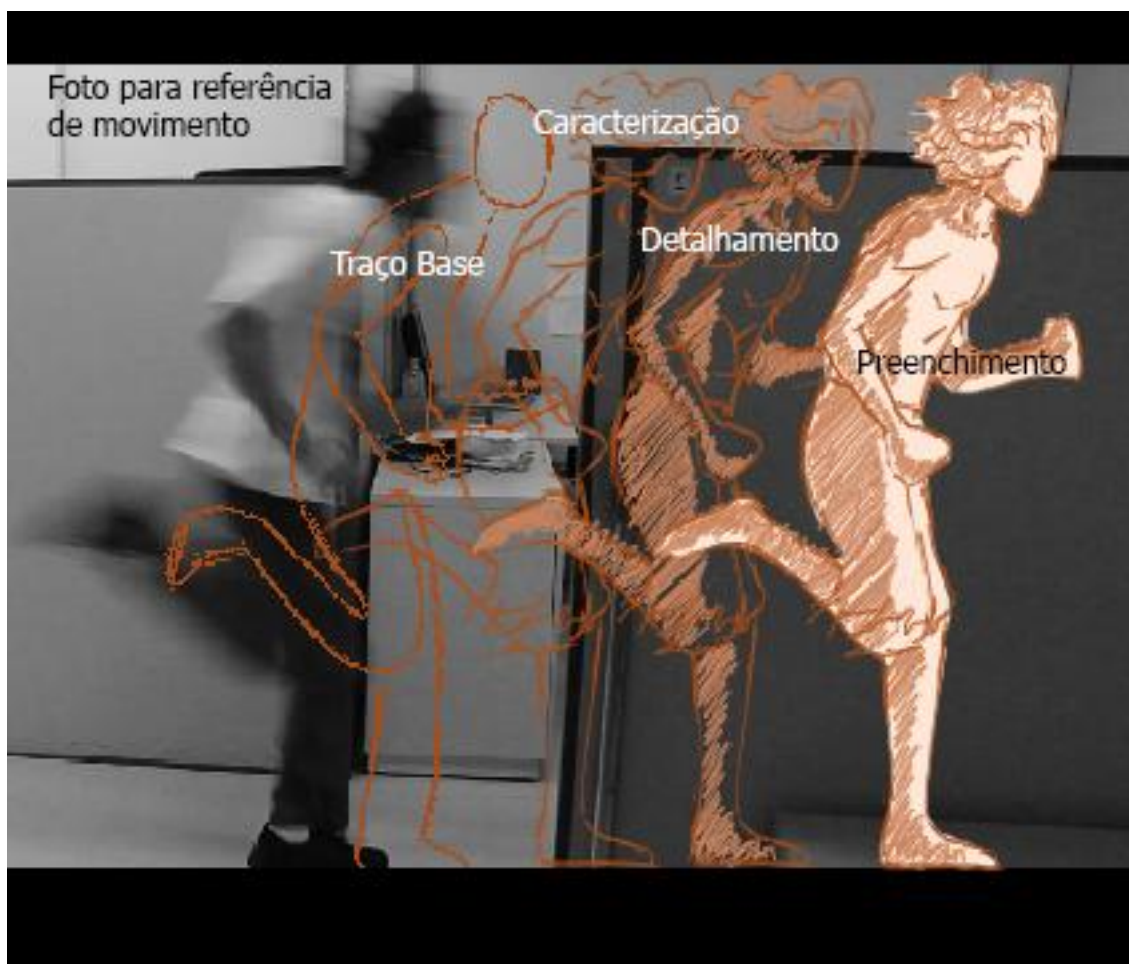


Figura 45 - Como é construído o "frame" de animação.
Fonte: Acervo Próprio (2013)

Mesmo com o problema de tornar a animação presa aos moldes da realidade, essa técnica de pré-captar os movimentos acelerou a produção intensamente, afinal eliminava a necessidade de dezenas de rascunhos para alcançar um resultado final. Esse processo foi usado para quase todas as ações de movimento.

Em paralelo às animações começa o desenvolvimento do cenário. toda a ambientação é essencial para a experiência do jogo, por isso a arte do protótipo deveria ser o mais próximo de sua versão final. Mais uma vez, sem tempo para compor imagem que direcionassem a arte do jogo, o arte finalista produz uma única arte conceitual de uma das cenas finais do jogo, a saída da caverna. Pode-se ver essa arte na figura 46.



Figura 46 - Arte conceitual do protagonista.
Fonte: Acervo Próprio (2013)

Essa arte conceito acabou por guiar todos elementos que compõem o cenário. Diferentemente de *Jotun*, o artista precisava de uma forma mais livre para trabalhar a pintura inspirada no estilo aquarela. Por esse motivo, a equipe abandona o trabalho com tiles para fazer uma montagem por sobreposição. Cada arte para o jogo tem suas bordas levemente translúcidas o que permite a elas sobrepor-se umas as outras e dar forma ao cenário. Isso impede que o game designer trabalhe com precisão no level design até que as peças para montagem de chão parede e teto estejam prontas. Por um lado prejudica-se o tempo de montar o cenário, por outra da liberdade e agilidade para o artista trabalhar em cada ilustração. Percebe-se o resultado do cenário composto apenas com os elementos básicos na imagem 47.

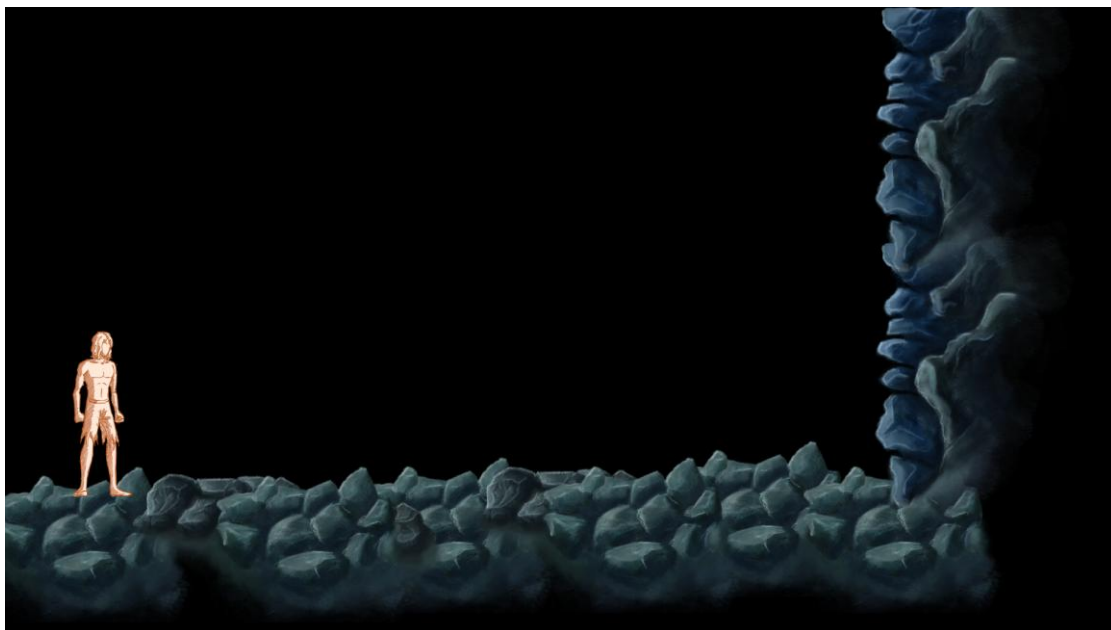


Figura 47 - Cenário do jogo sem nenhum preenchimento.

Fonte: Acervo Próprio (2013)

Com o básico definido o artista pode começar a cobrir os buracos criados no cenário. para isso ele ilustra preenchimentos que vão como uma primeira camada sobrepondo o fundo e preenchendo os espaços vazios criados pela delimitação de chão, teto e paredes. Na figura 48 pode-se ver o resultado do cenário com o preenchimento aplicado.

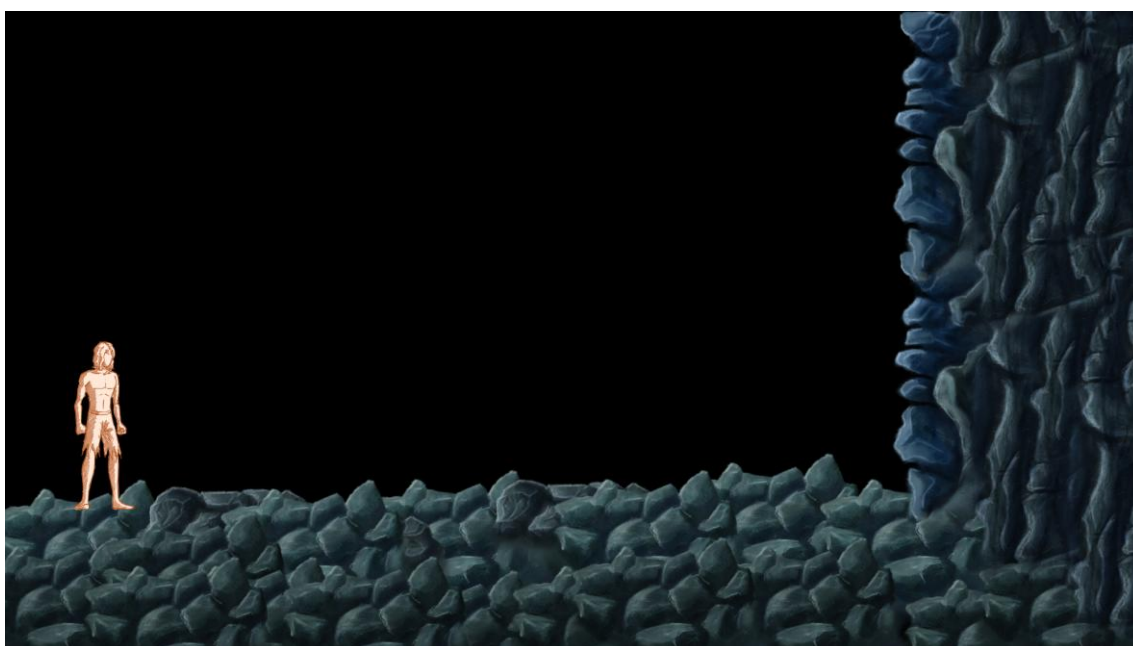


Figura 48 - Cenário do jogo com preenchimento.

Fonte: Acervo Próprio (2013)

Por fim, o artista cria ilustrações e elementos que são usados para criar profundidade no cenário, como na figura 49.

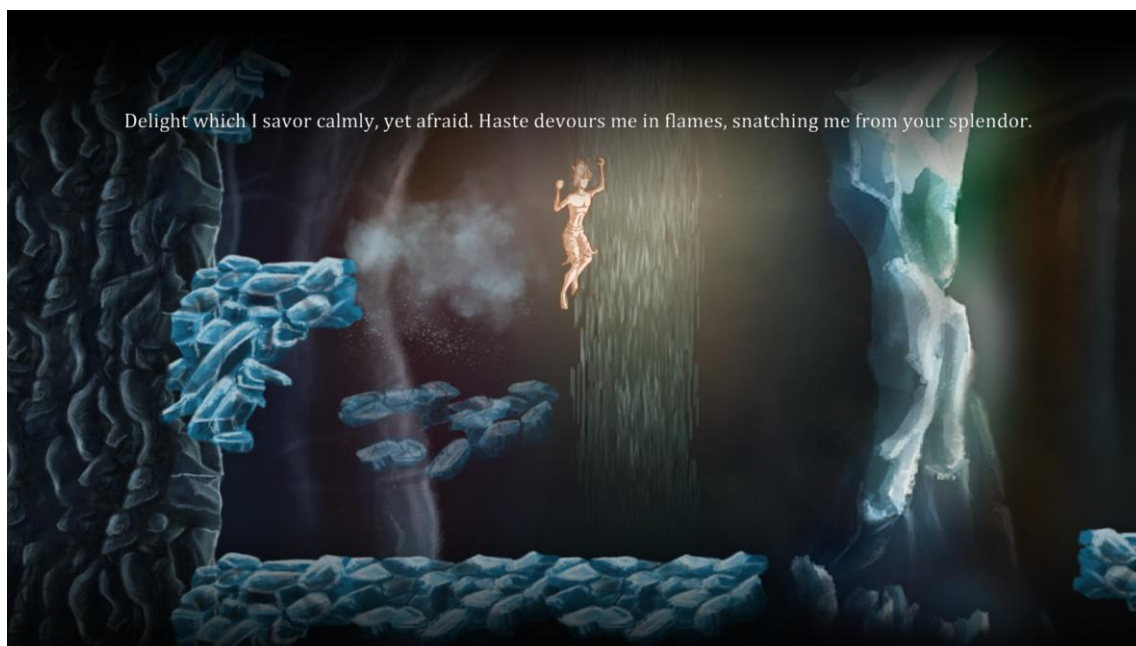


Figura 49 - Cenário do jogo final.
Fonte: Acervo Próprio (2013)

Esses elementos são compostos em camadas criando um fundo no ambiente. A figura 50 mostra outro resultado final de todos esses elementos implementados no jogo.

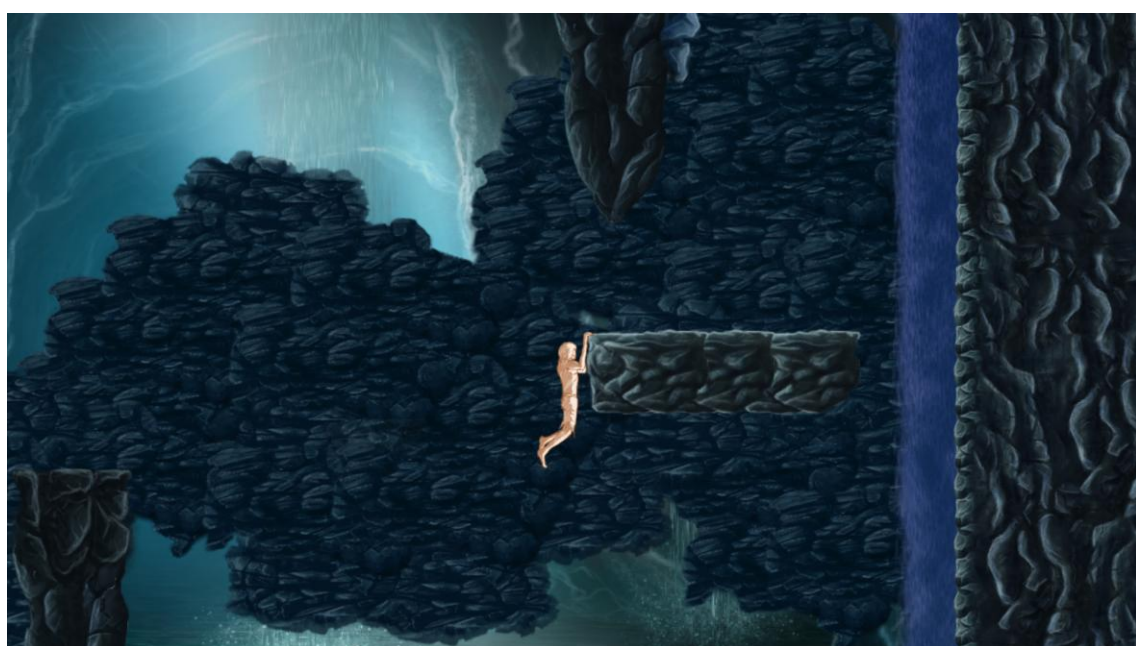


Figura 50 - Cenário do jogo final.
Fonte: Acervo Próprio (2013)

O cenário não pode apenas ser esteticamente bonito e de acordo com a temática. É importante que o artista passe o *feedback* de situações e de elementos distintos através de sua forma e sua cor. Por esse motivo paredes escaláveis distinguem-se das não escaláveis através da forma e da cor como pode-se ver a figura 51.

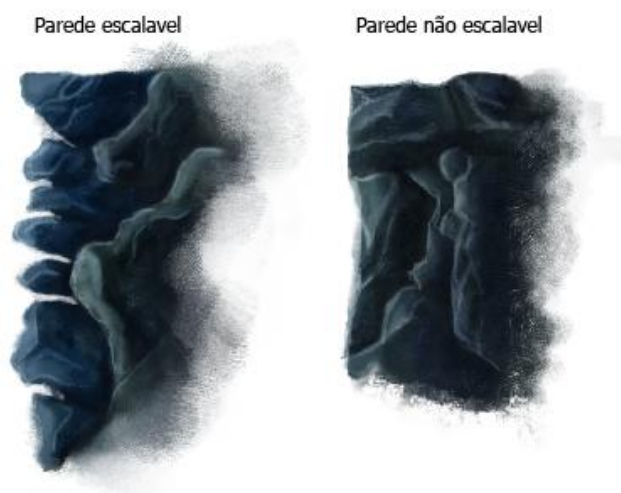


Figura 51 - Parede escalável e uma não escalável.
Fonte: Acervo Próprio (2013)

Esses *feedbacks* não limitam-se apenas ao cenário, mas também a elementos que aparecem com as interações feitas entre protagonista e cenário. Por exemplo, quando o protagonista cair na água deve-se mostrar a interação desses elementos. Essa interação é representada pelo esguicho de água, como mostra a figura 52.

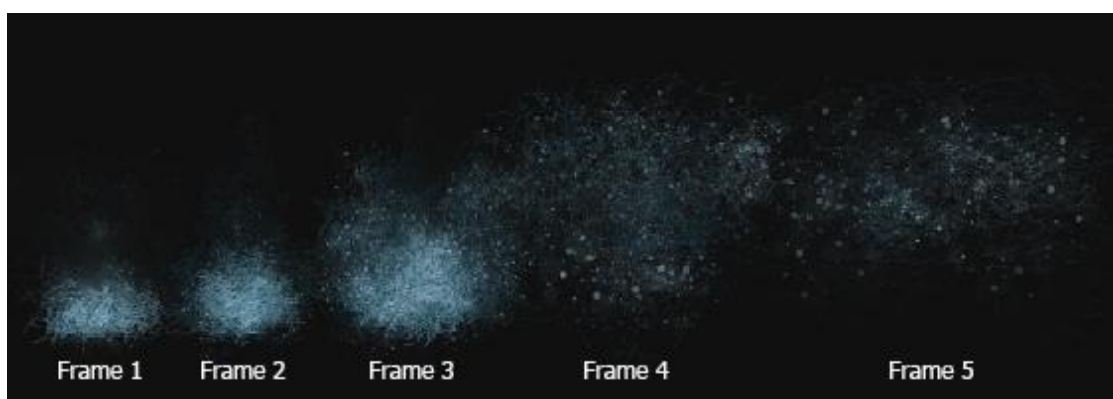


Figura 52 - Frames dos esguichos de água.
Fonte: Acervo Próprio (2013)

Existem diversas outras formas de *feedbacks* e interações em *Liquidbound*, mas aprofundar-se nessas áreas não é nosso objetivo com este trabalho. Neste capítulo foi possível entender como funciona o desenvolvimento de um jogo para a equipe de *design*. Por esse motivo, detalhes mais técnicos e fora da área dos pesquisadores serão adicionados em anexo a este documento. Compreender a produção dos protótipos e o motivo das escolhas que dão forma ao resultado final desses projetos é o que nos permite analisar se o resultado desses protótipos adequam-se ao conceito de intervenção proposto por Flusser. Esta análise será apresentada no próximo capítulo.

6 A LENTE DA INTERVENÇÃO SOBRE OS APARELHOS DESENVOLVIDOS

Com a produção de ambos os protótipos finalizada, cabe aos desenvolvedores analisar o resultado do desenvolvimento. O objetivo principal deste trabalho é produzir elementos interventores nos protótipos. Este objetivo não pode ser apenas um ponto de análise, ele deve estar presente em todo o parecer em relação aos resultados. Por esse motivo se adota a intervenção como uma lente ao observar o trabalho, tornando-a transversal a todos os pontos analisados. Neste capítulo será localizados se houve, em cada um dos principais tópicos que compõe os protótipos, a presença de intenções humanas que romperam com o programa do aparelho jogo virtual.

Para isso, resgata-se a proposta apresentada no capítulo 2 de Arlindo Machado (1999) que, através da relativização do trabalho de Flusser (1985), nos apresenta meios de localizar intervenção em aparelhos, seja no nível de produção ou de execução da obra. Essa abordagem ao conceito de Flusser (1985) será feita neste capítulo assim como foi mostrado no capítulo 3 quando foi brevemente discutido a presença de elementos de intervenção em três jogos eletrônicos. Diante de toda a discussão construída pelo filósofo Vilem Flusser materializada em seus textos, não se encontra o conceito de intervenção dito explicitamente. Para este trabalho foi assumido o conceito como conclusão advinda de conclusões a partir da prática de desenvolvimento dos protótipos de jogos. Sendo assim, chegou-se à conclusão que os métodos mais visíveis de localizar o conceito interventor em jogos virtuais são através do jogador, quando existe espaço para que este altere elementos dentro do jogo; ou dos desenvolvedores, que intervêm no processo de criação do próprio jogo ou que fazem o objetivo do jogo levar o jogador a intervir no programa.

Com esses aspectos de observação bem definidos, separa-se três pontos que compõe os protótipos que serão analisados no decorrer deste capítulo, sendo eles: **produção**, relacionado ao desenvolvimento, planejamento e gestão do projeto; **linguagem**, relativo a toda e qualquer forma de mediar comunicação entre jogador que não seja diretamente associada ao jogar; e **jogo**, quais os conceitos de jogo que cada protótipo apresenta. É importante entender que este destringimento de tópicos não significa uma separação perfeita entre cada um dos assuntos

abordados. Os pesquisadores optam por essa forma de análise para organizar o pensamento e não perder-se nas nebulosas criadas pela sobreposição de cada esfera do projeto.

6.1 LOCALIZANDO A INTERVENÇÃO NO PROCESSO PRODUTIVO

No capítulo 4 foi apresentado como cada um dos protótipos foi desenvolvido. Detalhou-se a produção de cada etapa e como essas interligam-se. Entretanto, nosso objetivo aqui não é explicar a produção, mas analisá-la através do conceito de intervenção. Foi mostrado que Machado (1999) propõe como um dos métodos de romper com o programa de reprodutibilidade dos aparelhos a intervenção no próprio processo de produção. É o caso apresentado no capítulo 2 do artista Harold Cohen e seu aparelho Aaron.

Tendo em vista essa possibilidade, será analisado separadamente a produção de cada um dos protótipos buscando entender as escolhas dos desenvolvedores e se essas escolhas levaram a criar um objetivo interventor para os protótipos ou se conseguiram romper com o programa de desenvolvimento recorrente no mercado de jogos virtuais.

6.1.1 O processo produtivo do aparelho *Jotun*

A produção de *Jotun* foi longa, se comparada a de *Liquidbound*. Antes mesmo de começar a desenvolver qualquer peça gráfica os desenvolvedores idealizaram o conceito e mecânica do jogo por seis meses. Neste período foi escrito o *Game Design Document* para planejar os processos de produção a serem realizados tanto da área de programação quanto na área de arte e música. Como a produção de um protótipo de jogo é extensa, a opção foi desenvolver protótipo e pesquisa em paralelo. Nesta época ainda estava sendo assimiladas as ideias de intervenção de Flusser (1985) e com base nelas, e apenas nelas foi desenvolvido o conceito de *Jotun* ser um simulacro de aparelho. Como apresentado no capítulo 4, o objetivo principal do jogador seria intervir no programa do jogo através do

aprendizado deste programa. Entretanto, diversos problemas foram gerados devido a este conceito de simulador e a carência de pesquisa a respeito das produções atuais de jogos.

Em primeiro lugar, ao idealizar *Jotun* como um simulacro de aparelho não foi percebido como um jogo é sempre um aparelho e ao fazermos a simulação de um aparelho dentro de um aparelho apenas foi “branqueado” o processo para nós, desenvolvedores. O aparelho e sua programação continuaram obscurecida para os jogadores dentro diversas camadas de contextualização temática, criadas para a hipermídia. Sendo assim, qualquer chance de desenvolver um jogo com o objetivo de fazer o jogador interventor foi excluída por não romper com a escuridão que o aparelho proporciona ao usuário.

Entretanto um ponto interventor salva-se aqui. Ao perceber como os jogos eletrônicos possuem programação previsível, principalmente os nascidos nas primeiras gerações de consoles, percebe-se também como o jogador busca jogar contra esse programa. Quanto mais o jogador conhecer o programa do jogo, mais apto estará para utilizar das falhas ou agir prevendo o comportamento do aparelho. Sabendo onde seus inimigos surgiram, as falhas que o cenário cria e os caminhos mais curtos que o conduzem para o final, ele altera o programa de desafios estipulados pelos desenvolvedores e passa a manipular novos desafios que ele mesmo cria. O mais comum entre esses desafios criados por jogadores são os famosos “*speed-runs*”, que consistem em terminar o jogo no menor tempo possível. Esses *speed-runs* podem ser simples desafios de tempos ou podem misturar elementos mais complicados, como proibir o uso de falhas na programação do jogo ou completar o jogo sem nenhum dano seja infligido ao protagonista.

O segundo problema veio da falta de conhecimento específico, logo no início da conceituação do jogo, a respeito das propostas de produção utilizadas pela maioria dos desenvolvedores de jogos. Essa carência fez com que *Jotun* fosse desenvolvido em etapas não apenas similares, mas miméticas à maioria das produções de jogos eletrônicos.

A opção dos desenvolvedores de representação em duas dimensões, animações por técnica de quadro a quadro, escolha da *Unity** como principal *software* de produção de jogos virtuais, iluminações de ambiente e mecânica de jogo, todas essas decisões foram influenciadas e direcionadas pelas limitações técnicas e financeiras dos desenvolvedores. Esses detalhes já foram comentados no

capítulo anterior, mas ao serem analisados sob a perspectiva de uma proposta interventora, foi percebido como nunca foi intencional seguir a proposta de limitação tecnológica que Schell (2008) coloca em seu livro. Pelo contrário, cabia aos desenvolvedores romper com o programa de desenvolvimento comum ao mercado.

Não apenas na questão de limitação tecnológica, mas as linguagens que compõem a estética foram construídas para possibilitarem *feedbacks* de ações ao jogador e principalmente adequarem-se e ambientarem a história do jogo. Essa história por sua vez busca criar um pano de fundo que explique as escolhas de mecânica de jogo e o conceito de simulacro de aparelho. Em resumo, os desenvolvedores seguiram o esquema de téttrade que Schell (2008) propõe sem nem ao menos conhecer este conceito de produção na época do desenvolvimento.

Em breve análise essa mimese pode ser resultado da própria cultura que os jogadores carregam. Os desenvolvedores antes de desenvolverem jogos virtuais eram jogadores desses aparelhos. Conheciam o universo dos jogos e seus conceitos. Sendo assim, por estarem familiarizados com o programa de jogos os desenvolvedores poderiam estar já programados para executarem esses processos que são a base constituinte dos jogos eletrônicos. Outra possibilidade é a questão dos desenvolvedores serem estudantes de design, disciplina que fornece metodologias e ferramentas extremamente semelhantes as propostas pelo game designer Schell (2008), como a ideia de trabalhar com seus limitantes, produzir protótipos e criar uma linguagem estética e conceitual que amarre o projeto como um todo. Esses conceitos são característicos da cultura de design e podem ter sido responsáveis pelas decisões de produção.

As causas podem ser variáveis, ou mesmo uma soma dessas diversas variáveis, mas o principal é perceber o porque não é possível considerar *Jotun* um protótipo de intervenção no sistema de produção. Entendendo os pontos que levaram *Jotun* a repetir o programa de outros jogos virtuais entende-se os pontos a serem questionados em uma próxima experiência interventora.

6.1.2 O processo produtivo do aparelho *Liquidbound*

Em *Liquidbound*, o mais importante a ser levado em conta para os desenvolvedores foi o quesito tempo. Como o jogo tinha um prazo de dois meses, não houve um longo tempo para planejamento de ideias ou mesmo de produção.

As decisões foram tomadas com base na experiência adquirida em *Jotun*. Entretanto a mensagem aqui era diferente. O objetivo dos desenvolvedores não era intervir com este protótipo, mas discutir relações de instabilidade através de metáforas. Como a experiência de produção veio de *Jotun*, as etapas de desenvolvimento foram muito semelhantes, apenas mais curtas. Então mais uma vez, foi utilizado o processo de Schell (2008) para enriquecer a mensagem do jogo.

A diferença é que em *Liquidbound* os desenvolvedores tinham o conhecimento de que estavam seguindo um programa pré-estabelecido de produção, porém não havia tempo para idealizar um rompimento com este processo.

Se houve um ponto de ruptura foi na comunicação entre os desenvolvedores. O tempo de produção era tão estreito, que não era possível para o *game designer* testar e aprovar todos os elementos que compõem o protótipo. Sendo assim, existia um conceito principal que serviu de linha guia para cada setor do desenvolvimento.

Este conceito, como foi apresentado no capítulo 4, era a ideia de dependência em relação a água e a caverna como prisão. Com este conceito, as decisões de produção eram tomadas mais individualmente do que em grupo. Isso acarretou na geração de uma mistura de recortes de intenções e gostos distintos em cada uma das mídias que compõem o jogo.

Em relação à intervenção esse foi um ponto positivo, pois o *game designer* não tinha certeza de como seria a experiência final do jogo durante a maior parte do processo. Para garantir que o jogo seguiria com a proposta inicial, no final da produção os desenvolvedores trabalharam para encaixar esses recortes criados e adaptaram a moldura de composição das mídias do jogo sem que esse perdesse seu conceito principal e linha guia das decisões.

Entretanto existe um outro lado neste processo. Como não houve uma discussão antes da tomada de decisões a experiência idealizada inicialmente pelo *game designer* não foi completamente realizada, resultando em um produto com pequenas falhas. Essas falhas criam lacunas que interferem em questões de comunicação pessoal ou comercial. Pessoal no momento em que o *game designer* não tem total controle na experiência do jogo, tornando esta um recorte composto por intenções de toda a equipe que no fim é organizado por ele, mas não

completamente idealizado por ele. Comercial pelo fato de que as decisões que tornariam o jogo mais aceito pelo grande público não foram trabalhadas até que o game designer viesse a montar o jogo como um todo.

Essas falhas são resultados de intenções humanas em choque. Ela são comuns em jogos independentes, quando a intenção dos desenvolvedores sobrepõem a comodidade de experiência do jogador. Jonathan Blow, criador de *Braid*, comenta sobre essas imperfeições nas produções independentes no documentário *Indie Game: The Movie* (JAMES. Swirsky , LISANNE. Pajot, 2012). Nas palavras de Blow:

Parte disso é sobre não tentar ser profissional. Muitos vem para os jogos indie tentando ser tipo uma grande empresa. O que essas empresas fazem. É criar produtos muito polidos que atendem a maior audiência possível. A maneira de se fazer isso é removendo todas as imperfeições. Se há uma curva fechada, por exemplo, você confere se ninguém vai se machucar. Criar esse produto muito polido e comercial. É o oposto de se criar algo pessoal (JAMES. Swirsky , LISANNE. Pajot. *Indie Game: The Movie*. Canada. BlinkWorks 2012, tempo: 1:30:50)

Produções independentes acabam por focar mais nas intenções dos próprios desenvolvedores e nas limitações destes do que em um produto de alto nível comercial. Ao relembrar Machado (1999) no capítulo 2 quando ele nos afirma da necessidade da autoria múltipla para criar obras através dos aparelhos devido a complexidade de linguagens e conhecimentos necessários para produzir nestes. A produção de *Liquidbound*, e mesmo a de *Jotun*, só é possível devido a múltipla autoria no processo de produção. A diferença é que no protótipo de *Liquidbound* essa múltipla autoria torna-se mais clara.

6.2 LOCALIZANDO A INTERVENÇÃO NA EXPRESSÃO DO APARELHO

O jogo eletrônico é um aparelho advindo de outro aparelho, o computador. Usando de linguagens da programação é possível amalgamar música, arte, iluminação, sonoplastia, literatura e animação em uma mesma mídia interativa e responsiva, dando forma ao conceito de hipermídia.

Como foi mostrado no capítulo 3, a tendência das multimídias de jogos é construir o esquema tétrede proposto por Schell (2008), onde as mídias corroborem umas com as outras, enriquecendo a mensagem a ser mediada e criando uma experiência imersiva. Os protótipos desenvolvidos nesse trabalho não são diferentes, e como foi mostrado nos itens 5.1.1 e 5.1.2, esta foi uma das falhas no ato de intervir. Mas, se não houve ruptura com o método de produção da linguagem, isso questionaria a ideia de que a linguagem em si não é interventora.

No Capítulo 2 foi visto como Flusser (2007b) fala que o trabalho do Homo Ludens resulta na produção de mensagens e não de um bem de consumo. Inserido neste contexto, o desenvolvedor de jogos virtuais também produz uma mensagem, mas não através do *click* da câmera, mas sim da composição das miríades de mídias que dão forma ao jogo eletrônico.

Foi visto também no capítulo 2 como para intervir no ponto da mensagem Flusser (1985) fala aos fotógrafos que esses não devem experimentar permutações as cegas, mas questionar sua posição como funcionário na atualidade pós-moderna.

Tendo em vista isso, será analisado se a mensagem dos protótipos de jogos desenvolvidos possuem expressão criativa que rompe com as tendências presentes nos jogos virtuais. Para isso será feito um paralelo entre o mercado e o intuito das linguagens utilizadas.

6.2.1 Expressão e narrativa no aparelho *Jotun*

Como já foi apresentado no capítulo 4, *Jotun* é um projeto com o objetivo primário de intervir. A temática foi inspirada pela relação que os desenvolvedores fizeram entre a letra da música *Jotun* da banda *In Flames* e o conceito de intervenção. A ideia dos desenvolvedores é que, através da exploração do jogo, o jogador viesse a entender os mecanismos e regras que o compõem e com esse conhecimento permutasse sua própria alternativa de jogar dentre as possíveis.

O prêmio para tal exploração é entender o mundo em que o jogador vive, descobrindo sua história e dos seres que o habitam, além de conseguir novas habilidades e desbloquear novos caminhos.

Como os desenvolvedores não queriam que a narrativa fosse ligada a nenhuma outra mídia, além disso não queriam que as explicações sobre o ambiente do jogo fossem objetivas e claras. Sendo assim, o único meio que o jogador tem para descobrir é através do jogar, ligando com sua própria percepção as diversas informações que a hipermídia dispõem.

Dessa forma, os desenvolvedores acreditam que a linguagem do jogo esta no jogar e outros elementos, como escrita imagem e animação, servem para enriquecer a narrativa.

Essa abordagem afasta a linguagem de *Jotun* das atuais grandes produções da indústria que, como já foi visto no item 3.5, recorrem a uma linguagem mais cinematográfica e menos experimental. Com orçamentos milionários os grandes jogos não possuem a mesma liberdade que o desenvolvimento independente o que faz “fórmulas” de linguagem serem reaproveitadas inúmeras vezes. Este é um ponto que Flusser (1985) comenta sobre a reprodução intermitente do aparelho.

Entretanto, a ideia de narrativa pelo jogar não é nova e nem mesmo exclusiva de pequenos desenvolvedores. Grandes produções já utilizaram desse recurso e foram bem recebidos, como no caso de *Dark Souls* (2011). Mesmo assim, é uma abordagem rara e que proporciona novas experiências dependendo da mecânica e regra de cada jogo, além de mais uma vez colocar em discussão como um jogo pode contar uma história sem usar outras mídias como elementos guias.

Contudo, *Jotun* propõe claramente uma linguagem interventora, pois os desenvolvedores estão experimentando uma nova opção de narrativa que difere da abordagem comum ao mercado. Mesmo que essa linguagem não seja inovadora, ela propõe uma experiência diferente da convencional.

6.2.2 Expressão e narrativa no aparelho *Liquidbound*

Liquidbound é um projeto que transforma a linguagem escrita em jogo. O jogo teve como base narrativa um texto que é completamente apresentado no decorrer do jogo. Sendo assim, o jogador avança para poder descobrir mais pedaços dessa narrativa enquanto ele mesmo a vive nas situações que o jogo apresenta. É um meio de experienciar a linguagem escrita através do jogar.

Como já foi mostrado no item 3.3, em geral os grandes estúdios tem apresentados narrativas que assemelham-se com o cinema, isso porque seu texto base é similar a um roteiro de filme. Em *LiquidbounD* o texto base é mais próximo de um conto, com uma abordagem mais subjetiva e poética, o que o difere bastante da narrativa de histórias tradicionais. Sendo assim, ao transformar esse texto em jogo, os desenvolvedores tiveram que tentar expressar esses detalhes através dos elementos que compõem a linguagem do jogo, como animações arte e música.

Além disso o *Game Designer* teve que criar uma ambientação e desafios que fizessem as dificuldades que o protagonista do texto vive serem similares as dificuldades que o protagonista do jogo viria a sofrer. Por esses motivos *LiquidbounD* apresenta uma linguagem interventora mesmo que esse não tenha sido seu objetivo. Isso acontece pela experiência pessoal e única que a conversão do texto em jogo criou. Mesmo que a linguagem do jogar não seja tão rica e seja claramente podada pelas necessidades de seguir um texto base, a experiência de jogo garante que o jogador sinta que esta vivenciando algo distinto do convencional.

6.3 LOCALIZANDO A INTERVENÇÃO NO CONCEITO DE JOGO

Huizinga (2000) apresenta o jogo como uma atividade além da cultura humana mas que é elemento presente na formação desta. Como foi visto, no item 3.1 o autor define o jogo como uma atividade voluntária que difere da realidade e que é realizada em um determinado ambiente seguindo regras pré-estabelecidas e obrigatórias com a finalidade do próprio jogar e que gera tensão e alegria em seus jogadores. Sendo assim, Huizinga (2000) delimita esse conceito através das características que compõe o jogo. Já Schell (2008) define o jogo através de quatro elementos que compõe os jogos, mecânica; história; estética e tecnologia. Em resumo mecânica seriam as regras e objetivos, história a mensagem a ser passada, estética a o modo e símbolos que compõe o jogo e por fim a tecnologia que é a mídia que comunica esse jogo. Claro que Schell (2008) foca seu trabalho no estudo dos jogos eletrônicos, mas, de acordo com ele esse são elementos que podem ser encontrados em qualquer jogo. Entretanto pode-se dizer que o conceito proposto por Huizinga (2000) é muito mais amplo do que o apresentado por Schell (2008).

Enquanto o conceito de Schell (2008) é mais utilizado pelos desenvolvedores de jogos eletrônicos, o de Huizinga (2000) torna-se um mais distante da prática produtiva e torna-se ferramenta do estudo humano. Mas a questão que nos cabe aqui é saber se existe a possibilidade de intervir nessa relação do jogo.

Como foi visto no capítulo 2, Flusser (1985) propõe ao fotógrafo que entenda sua prática para que essa não torne-se a simples reprodução do click. Isso quer dizer que o fotógrafo deve entender sua mídia como algo novo e não usar lentes do passado para explicar sua função. Os fotógrafos tiveram o Modernismo para questionar sua produção, já os desenvolvedores dos jogos eletrônicos nunca passaram por essa era. O jogo eletrônico tem seu início na pós-modernidade e por esse motivo nunca teve sua prática questionada.

Entender os elementos que compõem os jogos e tentar romper com sua estrutura e usar dela para expressar uma mensagem é um meio de intervir nesta linguagem. Tendo como base os exemplos de jogos interventores apresentados no final do capítulo 3, será analisado a composição dos elementos de jogo que os protótipos apresentam e ver se estes permitem a intervenção do jogador no próprio jogar.

6.3.1 O jogar interventor do aparelho *Jotun*

Ao olhar a composição de um jogo em sua essência regras são sempre uma característica marcante e indispensável. Em *Jotun* as regras e o objetivo do jogo apontam para a necessidade de entender as próprias regras. Entendendo as sutilezas dos elementos do jogo permite ao jogador prosseguir e vencer os desafios desse.

Um chefe não pode ser vencido apenas com habilidade, em *Jotun* você deve preparar-se para enfrentar o desafio que muitas vezes não necessita necessariamente de um combate direto. Essa foi a ideia que os desenvolvedores tiveram para que o jogo tornasse um simulacro de aparelho.

Como foi visto anteriormente no item 5.1.1 isso foi redundante afinal um jogo é sempre aparelho. Entretanto, no caso de fazer com que as regras guiem o jogador e o obriguem a clarear esse aparelho é um outro ponto de vista.

A composição de *Jotun* força o jogador a entender o aparelho para que possa permutar com esse conhecimento para vencer os desafios do modo como este escolher. Isso não quer dizer limitar o jogador a um único objetivo, afinal dentro da história que compõem o jogo existem múltiplas possibilidades de se vencer os desafios e até dois modos de luta distintos fazendo com que o jogador tenha liberdade em suas escolhas. Isso somado ao fato do mundo ser aberto e a ilimitada quantidade de vidas, o jogador é livre para andar, testar e falhar como quiser e quantas vezes quiser.

Do ponto de vista de entretenimento pode-se tornar cansativo ter que caçar cada detalhe do jogo para prosseguir neste, fazendo com que a dificuldade elevada desestimule a continuidade do jogo. Porém, do ponto de vista de intervenção, pode-se perceber a possibilidade de um jogador intervir no programa, afinal este objetivo é apontado a ele durante todos os instantes.

Pode-se dizer então que *Jotun* é um jogo interventor pois seu objetivo é fazer com que o jogador clareie o próprio aparelho. Entretanto, entender as regras de um jogo é um ponto básico para qualquer jogador. Independente do jogo, compreender suas regras é o que lhe permite jogar direito o jogo. E tendo isso em vista *Jotun* nada mais faz do que dificultar o acesso a essa informação e fazer com que o jogador tenha que entender as regras por conta própria. Isso é algo comum nos jogos eletrônicos, afinal o jogador começa o jogo com o simples ligar do aparelho. Diferente da maioria dos jogos que traz elementos para ensinar essas regras o mais rápido possível ao jogador, *Jotun* deixa a cargo do próprio usuário descobrir. Por ser uma abordagem diferente da encontrada nas produções, isso faz do jogar em *Jotun* uma experiência diferente, e também interventora.

6.3.2 O jogar interventor do aparelho *Liquidbound*

Liquidbound teve seus elementos estabelecidos rapidamente e sem tempo prolongado para a reflexão. Aliando-se a isso o fato do jogo seguir como base um texto, fez de *Liquidbound* uma experiência pontual.

O jogo não apresenta um jogar diferente a cada nova execução. O re-jogar de *Liquidbound* é como reler um texto, é seguir o mesmo caminho pelo qual seguiu

encontrando os mesmos desafios. A experiência proposta é vivida com surpresa apenas na primeira vez e diferente de *Jotun*, não possui muitas camadas de conteúdo a ser descoberto. Quando comparado aos jogos de grandes produtoras, *Liquidbound* não traz um aumento no nível de dificuldade e não requer mais do jogador.

A base de sua composição é estática e por isso não permite que o jogador intervenha no conteúdo. Por esses motivos *Liquidbound* não parece intervir de maneira alguma como uma mídia de jogo.

O único ponto contrário a ser questionado é a ruptura que essa linearidade cria no conceito de Huizinga (2000) que aponta para os jogos como uma experiência distinta a cada jogar. Sendo assim, seria *Liquidbound* um jogo ou também pode ser interpretado como um misto de texto e hipermídia. *Liquidbound* parece não intervir em nada em seu papel como jogo. Entretanto ele rompe com sua própria definição de jogo ao apresentar uma linearidade. Pode ser interpretado como um jogo e não um jogo interventor, porém sob o ponto de vista de uma ruptura com o conceito de Huizinga (2000) pode criar um estranhamento. Isso iria, além do conceito de intervenção de Flusser (1985).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração o objetivo deste trabalho, o de buscar desenvolver um protótipo de jogo eletrônico que alcançasse o conceito de intervenção proposto por Vilém Flusser (1985), os resultados gerados pelos protótipos produzidos levantam questões a serem consideradas. Por mais que os jogos desenvolvidos possam não ter alcançado completamente o conceito de intervenção, o processo de produção destes clareou para os desenvolvedores os detalhes de sua práxis e acarretou discussões quanto ao meio de analisar a intervenção e a possibilidade desta em um jogo eletrônico.

Para que fosse possível entender o principal conceito que guiou este trabalho buscou-se entender a construção do pensamento de Flusser (1985), voltando as raízes que originaram sua filosofia. Apoiando-se na pesquisa de Batlickova (2008) e na própria biografia que o autor escreveu, foi possível identificar a teoria da linguagem e a fenomenologia como elementos chave para sua obra. Isso permitiu que a pesquisa fluísse em direção ao seu objetivo e para isso foi dissecado cada conceito que compõem a ideia de intervenção de Flusser (1985). Foi mostrado a relação do homem com suas ferramentas e como a cultura se modifica através dos objetos de produção, principalmente a produção de informação. Passando pela magia das imagens, indo em direção a linearidade da escrita e pela máquina que gera a escrita técnica chega-se em nossa era atual em que informa-se através de imagens técnicas. Imagens essas produzidas por aparelhos que permitem ao usuário tornar-se jogador de suas funcionalidades permutando-as. Foi visto como Flusser (2007b) aponta para o confronto entre aparelho e o jogador deste, um confronto pela definição da mensagem, pela projeção do resultado automatizado ou humano.

Visto que Flusser deixa apenas a discussão sem respostas certas para o intervir a pesquisa apoia-se nos estudos de Arlindo Machado (1999) que relativiza o conceito de Flusser (1985) e apresenta autores que intervêm conceitualmente ou fisicamente em suas produções. Com base nessas obras interventoras os

desenvolvedores podem iniciar o desenvolvimento de sua própria mídia interventora. Porém, para que possa se entender a intervenção no objeto midiático deve-se conhecer a mídia que este utiliza. Por esse motivo a pesquisa direciona-se para entender o conceito de jogo. Iniciando com Huizinga (2000) que apresenta o jogo através de suas características mais básicas e como o jogo tem independência dos demais conceitos humanos como cultura e sociedade. Pode-se ver que o jogo caminha com a humanidade servindo como ferramenta que nos influencia desde práticas religiosas até o estabelecimento da linguagem. A definição de Huizinga (2000) torna o conceito de jogo amplo e profundo, sendo assim a pesquisa afunila-se em direção ao jogo eletrônico trazendo a definição de Jesse Schell (2008) e o conceito de Chris Crawford (1982). Com visões diferentes ambos os *game designers* trazem a ideia de jogo mais próximo das produções de jogos eletrônicos. Schell (2008) que traz um pensamento mais atual tem como preocupação primária para sua definição os elementos que compõe a estrutura do jogo o que o difere de Crawford (1982) que assim como Huizinga (2000) delimita a ideia de jogo por suas características. Sendo assim, Schell (2008) estabelece o pensamento mais adotado pelo mercado de jogos eletrônicos.

Como a intervenção requer conhecimento das produções da mídia a pesquisa entra no campo do mercado de jogos, demonstrando o crescimento e a distinção entre as gerações de consoles. As gerações do mercado são trabalhadas para que seja possível compreender os caminhos que levaram as produções atuais tornarem-se custosas e repetitivas. Nesse item pode-se ver como no o desenvolvimento dos jogos é feito por pequenas indústrias que tem como base de inovação a área que Schell determina como mecânica do jogo. Com o crescimento da indústria a mecânica torna-se item secundário dando lugar as histórias. Por fim hoje os jogos são produzidos por grandes empresas com orçamentos milionários que focam na estética do jogo mas que acabam por repetir-se. Existem produções realistas com histórias rasas e que assemelham-se a área cinematográfica. Por esse motivo um novo nicho nasce para suprimir a necessidade de inovação na área do jogar, é o mercado de jogos independentes. Neste ponto que pode-se observar a maior quantidade de jogos que consegue intervir, seja em relação a produção, ao aparelho ou ao próprio nível conceitual. Para isso a pesquisa finaliza o conceito de jogo mostrando 3 jogos que podem ser considerados interventores. Foi visto que *Dark Souls* (2011) com um comportamento dos usuários que vai contra a experiência

planejada pelos games designers. *Minecraft* (2011) rompe com a estrutura tradicional de desenvolvimento de jogo e permite a comunidade participar ativamente da produção do jogo. Por fim o clássico *Donkey Kong* (1981) que deu vida a uma das maiores franquias de jogos do mundo e inovou para sempre o mercado de jogos criando o estilo plataforma em uma época de recursos extremamente limitados.

Mesmo apenas na metade do trabalho, percebe-se como uma discussão já inicia-se em relação a afirmar que um trabalho é ou não interventor. Porém o objetivo do trabalho é ainda mais longo e é necessário entender a produção dos protótipos desligada de julgamentos em relação a esse objetivo. Por esse motivo no capítulo 4 a pesquisa desenvolve como foi o desenvolvimento de cada um dos protótipos, afinal eles apresentam questões e situações distintas e que geram resultados distintos. Antes de mais nada é uma surpresa aos próprios desenvolvedores terem conseguido desenvolver mais que o necessário para esse trabalho. A adição de um outro protótipo e que não tinha relação direta com esta pesquisa mas que claramente a enriquece foi um ganho adicional para os pesquisadores e para o trabalho como um todo.

O primeiro protótipo, *Jotun*, seguiu o objetivo desse trabalho. Mesmo não tendo sido finalizado como protótipo, devido a quantidade de elementos que acabaram sem inseridos, o resultado alcançado é suficiente para o objetivo desse trabalho. O projeto de *Jotun* foi desenvolvido para que o jogo permitisse ao jogador intervir no programa do jogo. Para isso os desenvolvedores tiveram a ideia de criar um simulacro de aparelho, onde o objetivo final do jogador era clarear esse aparelho. Para manter o interesse do jogador uma história subjetiva é narrada através do próprio jogar. Cabe ao jogador interpretar os símbolos e fatos para avançar no jogo. No segundo protótipo, *Liquidbound* os desenvolvedores não focaram a ideia de intervir. O desenvolvimento foi baseado em um conto experimental escrito pelo game designer. Um detalhe importante para essa produção foi o curto prazo de tempo disponível, que influenciou o resultado final do projeto. Por fim o jogo narra a história de uma relação instável entre o protagonista e a água. Sendo assim, o protótipo tornou-se linear por seguir a linearidade do texto, fazendo do jogo uma adaptação do conto. Neste capítulo também pode-se perceber os detalhes técnicos que envolvem a produção estética e gráfica de um jogo e como

as definições que o game designer cria na mecânica e história influenciam a experiência do jogo como um todo.

Com os conceitos formados e os protótipos apresentados o trabalho segue para a análise dos protótipos, momento em que o conceito de intervenção de Flusser (1985) torna-se lente para localizar elementos interventores nos protótipos. Como foi visto no item 2.4, a intervenção pode ocorrer em diversos níveis e características de uma produção. Sendo assim, os pesquisadores optam por analisar os protótipos através de lentes que revelem os aspectos que compõem o desenvolver um jogo até o jogar propriamente dito.

Foi analisado separadamente a produção dos jogos, a linguagem utilizada neles e a característica de jogo que os protótipos carregam. Com isso, os pesquisadores puderam concluir que *Jotun* não alcança a intervenção através de sua produção. Isso porque quando os desenvolvedores iniciaram o projeto não conheciam ainda o método de produção utilizado pelas grandes empresas e, mesmo sem a intenção, acabaram por mimetizar o processo produtivo do mercado atual. Isso mostra como a cultura de jogos carrega a própria produção dos jogos e pelos desenvolvedores serem influenciados por essa cultura refletiram os conceitos que procuravam intervir.

Entretanto, nos aspectos de linguagem e na definição do jogar, percebe-se que *Jotun* proporciona uma narração diferente do comum, fazendo o jogar ser a própria narrativa e dando liberdade através dos elementos de mecânica para que o jogador possa intervir dentro do próprio jogo. Isso rompe com uma linguagem cinematográfica que os jogos atuais costumam carregar e aprofunda a liberdade do jogador dentro do jogo deixando ao encargo dele a decisão de como resolver os desafios.

Em *Liquidbound* a produção e a linguagem mostram traços de ruptura com o programa. No caso da produção, a intervenção acontece pelo fato das decisões não serem concentradas apenas no game designer, dando liberdade para que artistas e programador modifique elementos de mecânica de jogo. Ao mesmo tempo que isso cria choques entre as intenções de cada desenvolvedor, cria também a riqueza dessas intenções não planejadas, proporcionando uma experiência que não segue uma forma única, mas uma peça que costuras aparentes e cantos-vivos. No aspecto de linguagem pode-se dizer que *Liquidbound* se destaca por adaptar um texto experimental para a linguagem de jogos, diferenciando-se das grandes produções

que produzem jogos através de textos similares a roteiros de filmes. Por fim no quesito de jogo, o protótipo acaba por não posicionar-se como interventor, mas talvez como um estranhamento ao próprio conceito de jogo.

Com isso concluímos o objetivo deste trabalho, desenvolver um protótipo de jogo eletrônico que apresentasse características interventoras. Mesmo com falhas em certos pontos e com posicionamentos discutíveis em relação ao mérito dos protótipos, fica a discussão dessa mídia e desse conceito. O desenvolvimento de um jogo é um trabalho incrível e rico, que permitiu aos desenvolvedores desse trabalho adquirir um conhecimento através da prática que não poderia ser alcançado apenas na teoria. Foi desenvolvendo um jogo que percebe-se como os produtores de jogos eletrônicos ainda não questionaram-se como produtores de informação. Percebe-se como as grandes produções que movimentam milhões acabam por asfixiar o mercado impossibilitando que esse arrisque com novas descobertas. Fica a encargo dos pequenos desenvolvedores e dos pesquisadores propor a discussão e experimentar a mídia para que novas possibilidades sejam criadas. Inevitavelmente esse processo de criação humana será absorvido pelo mercado, mas é esse ciclo que permite que empurre-se os limites da mídia, seja ela fotografia, cinema ou os jogos eletrônicos.

Por esse motivo, os pesquisadores acreditam que é necessário realizar discussões sobre esta mídia, pois além de muito nova, é uma mídia extremamente complexa e distinta. Por mais que possa ser discutido que existe interação em qualquer mídia, é evidente que os jogos proporcionam uma experiência interativa e imersiva riquíssima e que permite ao jogador alterar a direção da própria narrativa. A capacidade de dialogar com as possibilidades que o jogo cria em seu pré-programa não limitam-se ao nível conceitual e simbólico, mas permitem uma relação com o próprio aparelho.

Flusser (2007b) aponta para os usuários de aparelhos como jogadores de possibilidades. Deve-se então entender o que é o jogar e como esse jogar esta sendo cultivado e disseminado atualmente. Com isso caminha-se não apenas para produções mais criativas nos jogos eletrônicos, mas para melhor compreender o usuário do aparelho e seu processo de criação através do jogar nos aparelhos.

REFERÊNCIAS

BATLICKOVA, Eva. **Em busca dos fundamentos do pensamento de Vilém Flusser**. Revista Ghrebh-, v. 1, n. 11, 2008

BENJAMIN, W. **A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica, primeira versão**” In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. p.165-196. São Paulo. Brasiliense, 1985.

CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. 1982.

DUNCAN Sean C. **Minecraft, beyond construction and survival. Well Played: a journal on video games, value and meaning**, v. 1, n. 1, p. 1-22, 2011.

FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Hucitec: São Paulo, 1985. Rio de Janeiro: Relume

_____. **Bodenlos: Uma Autobiografia**. São Paulo. Annablume, 2007.

_____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo. Editora Cosac Naify, 2007.

HUIZINGA, J. **Homoludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 2000.

KURZWEIL, R., **The Age of Intelligent Machines**, Cambridge, MA: MIT Press. 1990
LAURENTIZ, Paulo. **A holarquia do pensamento artístico**. Campinas: Unicamp, 1991. 163 p., il.

LEÃO, Lucia. **Labirinto da hipermídia, O**. Editora Iluminuras Ltda, 1999.
J. Swirsky , L. Pajot. **Indie game; themovie**. Canadá: BlinkWorks, 2012.(tem que colocar a mídia física)

MACHADO, A. (1999). **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. *Revista de Comunicação e Linguagens: Rela vs. Virtual*, (25/26), 31-45.

MILLER, D. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 33-63, jul./dez. 2007

MONTFORT e BOGOST (2009). **Racing the beam: the Atari Video computer system**. MIT Press

SCHELL, J. **The Art of Game Design**. *Schell Games*. 2008.

WHITTAKER, Jason (2004). **The cyberspace handbook**. Routledge.

REFERÊNCIAS VIRTUAIS

AGGER, Michael. Speak, Atari: how the 2600 forged the home video game future. Disponível em: <http://www.slate.com/articles/technology/the_browser/2009/03/speak_atari.html>. Acesso em 30 Nov. 2013

ART Tubes, Photographer Frederic Fontenoy "Metamorphose". Disponível em: <<http://arttubes.wordpress.com/2012/07/11/photographer-frederic-fontenoy-metamorphose-4-2/>> Acesso em 21 out. 2012

AU, Wagner James. Triumph of the mod. Disponível em: <dir.salon.com/story/tech/feature/2002/04/16/modding/index.html>. Acesso em 12 set. 2013

AZEVEDO, Théo. Criadores brasileiros distribuem jogos pela internet. **Folha de São Paulo Online**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u15030.shtml>>. Acesso em 14 ago. 2013.

_____. Dez anos depois, "Outlive" é lembrado com carinho por seus criadores. **UOL Jogos**. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/pc/ultnot/2010/06/30/ult182u8395.jhtm>>. Acesso em 18 jul. 2013.

_____. Especial: Produtores brasileiros de games ganham o mundo. **Uol Jogos**. Disponível em <<http://jogos.uol.com.br/produtores-brasileiros-de-games/index.jhtm>>. Acesso em 18. Jul 2013

CAVALLI, Earnest "Nex". Review: Braid. **Escapist Magazine**. Disponível em: <<http://www.escapistmagazine.com/articles/view/editorials/reviews/5157-Review-Braid>>. Acesso em 07 set. 2013.

CAVEDOG. Total Annihilation Units Guide. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20010330073657/http://www.cavedog.com/totala/dwnlds_frame.html>. Acesso em 03 dez. 2013

DAVISON, Pete. Who's to blame for Wii U dismal sales?. **Us Gamer**. Disponível em: <<http://www.usgamer.net/articles/whos-to-blame-for-wii-us-dismal-sales>>. Acesso em 20 dez 2013.

DESTRUCTOID. Oblivion horse armor still selling!. **Destructoid**. Disponível em: <<http://www.destructoid.com/oblivion-s-horse-armor-dlc-still-selling--196594.phtml>>. Acesso em 29 nov. 2013.

FALCÃO, Pedro. [Entrevista] Toren, ou: como atravessar um oceano com um barco a remo. **Kotaku**. Disponível em: <<http://www.kotaku.com.br/entrevista-swordtales-toren/>>. Acesso em 29 jan 2013

GAUDIOSI, John. New Reports Forecast Global Video Game Industry Will Reach \$82 Billion By 2017, **Forbes**. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by-2017/>>. Acesso em 22 out. 2013.>

GOLDSTEEIN, Maarten. On online distribution. Disponível em: <<http://www.shacknews.com/article/37380/on-online-distribution>>. Acesso em 07 Set 2013.

GRAMMYS, 56th Annual GRAMMY Awards Winners & Nominees. Disponível em <<http://www.grammy.com/nominees?genre=11>>. Acesso em 13 jul. 2013

G4TV, SEGA Dreamcast. Episode #302. G4TV. Disponível em: <http://www.g4tv.com/gamemakers/episodes/1259/Sega_Dreamcast.html> Acesso em 04 ago. 2013.

INDEPENDENT Games Festival. 2013 Student showcase finalists. **IGF**. Disponível em: <<http://www.igf.com/2013finalistswinners.html#students>>. Acesso em 31 jan 2014.

_____. 2006 Finalists and Winners. **IGF**. Disponível em: <<http://www.igf.com/2006finalistswinners.html>>. Acesso em 18 out. 2013.

KHAW, Cassandra. The PS4 indie games we're looking forward the most. **Us Gamer**. Disponível em: <<http://www.usgamer.net/articles/-next-gen-indies-the-playstation-4-has-a-rather-smashing-post-launch-lineup>>. Acesso em 01 fev. 2014

LEJACQ, Yannick. Xbox One pre-orders rebound after Microsoft ditches console restrictions. Disponível em: <<http://www.nbcnews.com/technology/xbox-one-pre-orders-rebound-after-microsoft-ditches-consoles-restrictions-6C10398980>>. Acesso em 09 dez. 2013

LIPSON, Ashley S.; BRAIN, Robert D. **Computer and Video Game Law: Cases and Materials**. Carolina Academic Press. 2009.

MATTRICK, Don. Your feedback matters – update on Xbox One. Disponível em: <<http://news.xbox.com/2013/06/update>>. Acesso em 29 jul. 2013

MEDEIROS, Ewerton. Brasil é o quarto maior mercado de jogos do mundo. **Tecmundo Jogos**. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/jogos/31045-brasil-e-o-quarto-maior-mercado-de-jogos-do-mundo.htm>>. Acesso em 9 nov. 2013

METACRITIC. Braid Metascore. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/braid>>. Acesso em 22. nov. 2013.

MONTEIRO, Rafael. Mighty no. 9 é o novo jogo do criador de Mega Man. **Techtudo**. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/10/mighty-no-9-e-o-novo-jogo-do-criador-de-mega-man.html>>. Acesso em 06 out. 2013.

NUMBER None Inc. The first week of Braid. **Braid Blog**. Disponível em: <<http://braid-game.com/news/2008/08/stats-the-first-week-of-braid/>>. Acesso em 17 dez. 2013.

PLUNKETT, Luke. Como a Nintendo planeja sobreviver ao seu pior ano. **Kotaku**. Disponível em: <<http://www.kotaku.com.br/nintendo-planos-pior-ano/>>. Acesso em 01 fev. 2014

SEABRA, Geraldo. Jogos online e mobile são apostas de muitas empresas e países. **Web Insider**. Disponível em: <<http://webinsider.com.br/2013/01/29/jogos-online-e-mobile-sao-apostas-de-muitas-empresas-e-paises/>>. Acesso em 10 Jul. 2013

SOTELO, Adrian. *Technical Design Blog*, **Combat Design 101**. Disponível em: <http://www.adriansotelo.com/Blog/Combat%20Design%20101/Combat%20Design%20101.pdf>. Acesso em 17 de Julho de 2013.

SUJDIK, Monique Domiciano, Indústria de games deve faturar U\$74 bi em 2011, **Rudge Ramos Online**. Disponível em: <<http://www.metodista.br/rronline/rrjornal/2011/ed.973/industria-de-games-deve-faturar-us-74-bi-em-2011.htm>.> Acesso em 22 out. 2013

TOKIO, Kao “Cyber”. Ministra afirma que ‘Game é cultura’ e anuncia edital. **Geek.com.br**. Disponível em: <<http://cyberkao.geek.com.br/posts/22080-ministra-afirma-que-game-e-cultura-e-anuncia-edital>>. Acesso em 30 jan 2014.

WATCHER, Dark. Nintendo 64: why the cartridge?. **Video Game Console Library**. Disponível em: <<http://www.videogameconsolelibrary.com/blog/?p=591>>. Acesso em 02 fev. 2014.

WIRED. Full Steam Ahead: Inside Valve’s Grand Plan to Replace Game Consoles With PCs. Disponível em: <<http://www.wired.com/gamelifelife/2013/11/valve-steam-machines/>>. Acesso em 24 out. 2013

XBOX. Gamers Catch Their Breath as Xbox 360 and Xbox Live Reinvent Next-Generation Gaming. **XBOX Microsoft** Corporation. Disponível em: <<http://web.archive.org/web/20080621155352/http://www.xbox.com/zh-SG/community/news/2006/20060510.htm>>. Acesso em 15 Nov 2013

REFERÊNCIA DE IMAGENS

Figura 6: MASSARANI <http://www.massarani.com.br/FGHQ_Tennisfortwo.html> acesso em: jun 2013

Figura 7: ARCADE MUSEUM <http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9691> acesso em: jun 2013

Figura 8: GOOD DEAL GAMES <<http://www.gooddealgames.com/articles/Home%20Video%20Game%20History.html>> Acesso em: jun 2013

Figura 9: GAMERSUP <<http://www.gamersup.es/2013/03/atari-pong.html>> Acesso em: jun 2013

Figura 10: INFOESCOLA <<http://www.infoescola.com/curiosidades/atari/>> Acesso em: fev 2014

Figura 11: LUNA CITY ARCADE <<http://lunacityarcade.com/photos.htm>> acesso em: jun 2013

Figura 12: CEMETERY GAMES
<<http://cemeterygames.wordpress.com/2010/05/22/pac-man-1980-arcade-1982-atari-2600/>> acesso em: fev 2014

Figura 13: HAVE SIPPY WILL TRAVEL
<<http://www.havesippywilltravel.com/2013/04/spring-travel-with-nintendo-3ds.html>> acesso em: fev 2014

Figura 14: GAMESTER81 <<http://gamester81.com/sega-genesismega-drive-vs-super-nintendo/>> acesso em: fev 2014

Figura 15: W5D <<http://www.w5d.org/neverwinter-nights-1991-h1n>> acesso em: jan 2014

Figura 16: TECHTUDO <<http://www.techtudo.com.br/jogos/noticia/2011/02/por-que-esta-geracao-de-consoles-sera-maior.html>> acesso em: fev 2014

Figura 17: EMULATION GENERAL <http://emulation-general.wikia.com/wiki/Sega_Dreamcast_emulators> acesso em: fev 2014

Figura 18: WHO'S NERD? <<http://whosnerd.com/8341/r-i-p-playstation-2-voce-foi-um-bravo-cavaleiro-em-vida/>> acesso em: jan 2014

Figura 19: TEAM XBOX <<http://faq.teamxbox.com/detail/1/Xbox-Console-FirstGeneration/>> acesso em: fev 2014

Figura 20: NOT ENOUGH SHADERS
<<http://www.notenoughshaders.com/2013/04/02/satoru-iwata-hubris-versus-western-culture/consoles-ps3-wii-xbox-360/>> acesso em: jan 2014

Figura 22: KOTAKU <<http://kotaku.com/from-alienware-to-zotac-all-the-steam-machines-with-sp-1495960379>> acesso em: jan 2014

Figura 23: IMPULSIVEDRIVEN <<http://www.impulsivedriven.com/braid>> acesso em: jan 2014

Figura 24: ABERTO ATÉ DE MADRUGADA<<http://abertoatedemadrugada.com/2013/12/ps4-xbox-one-e-wii-u-em-alta-para-o.html>> acesso em: fev 2014

Figura 25: FESTIVAL GAMES BRASIL<<http://festivalgamesbrasil.tumblr.com/page/3>> acesso em: jan 2014

Figura 26: GIANTBOMB<<http://www.giantbomb.com/outlive/3030-8421/>> acesso em: fev 2014

Figura 27: PARADOX PLAZA <<http://www.paradoxplaza.com/games/dungeonland>> acesso em: jan 2014

Figura 28: PC Gamer <<http://www.pcgamer.com/previews/knights-of-pen-and-paper-1-edition-hands-on-with-the-microtransaction-heavy-meta-rpg/>> acesso em: jan 2014

Figura 29: KOTAKU <<http://www.kotaku.com.br/entrevista-swordtales-toren/>> acesso em: jan 2014

Figura 31: X BOX Magazine Online. **Minecraft: Xbox 360 Edition review.** Disponível em: <http://www.oxmonline.com/minecraft-xbox-360-edition-review>. Acessado dia 15/12/2013

Figura 32: NOSTALGIA Gamística. **Donkey Kong.** Disponível em: <http://nostalgiagamistica.blogspot.com.br/2013/02/donkey-kong.html>. Acessado dia 15/12/2013

REFERÊNCIAS DE SOFTWARES

AMAZÔNIA. Brasil. *Tilt*. 1983

BASTION. EUA. *Supergiant Games*. 2010

BRAID. EUA. *Number None inc*. 2008

CANDY CRUSH SAGA. Reino Unido. *King*. 2012

CASTLEVANIA. Japão. *Konami*. 1986

CASTLE CRASHERS. EUA. *The Behemoth*. 2008

COUNTER STRIKE. EUA. *Valve Corporation*. 2000

DARK SOULS. Japão. *From Software*. 2011

DEMON'S CREST. Japão. *Capcom*. 1994

DIABLO III. EUA. *Blizzard Entertainment*. 2012

DONKEY KONG. Japão. *Nintendo*. 1981

DUNGEONLAND. Brasil. *Critical Studios*. 2013

FARMVILLE. EUA. *Zynga*. 2009

FLOW. EUA. *Thatgamecompany*. 2006

FLOWER. EUA. *Thatgamecompany*. 2009

GHOSTS N' GOBLINS. Japão. *Capcom*. 1985.

HALF LIFE. EUA. *Valve Corporation*. 1998

HALF LIFE 2. EUA. *Valve Corporation*. 2005

JOURNEY. EUA. *Thatgamecompany*. 2013

KNIGHTS OF PEN AND PAPER +1. Brasil. *Behold Studios*. 2013

LIMBO. Dinamarca. *Playdead*. 2010

MEGAMAN. Japão. *Capcom*. 1987

MIGHTY N°9. Japão. *Concept*. Em produção

MINECRAFT. EUA. Markus "Notch" Persson. 2011

NEVERWINTER NIGHTS. EUA. *Stormfront Studios*. 1991

ODALLUS. Brasil. *Joymasher*. Em produção.

ONIKEN. Brasil. *Joymasher*. 2013

OUTLIVE. Brasil. *Continuum games*. 2000

PAC MAN. Japão. *Namco*. 1980

PAPERS, PLEASE! Japão. Lucas Pope. 2013

PONG. EUA. *Atari inc.* 1972

ROGUE LEGACY. Canadá. *Cellar Door Games.* 2013

SHANK!. Canadá. *Klei Entertainment.* 2010

SIMCITY. EUA. Maxis. 2013

SPACEWARS! EUA. Cinematronic. 1977.

SONIC. Japão. *SEGA.* 1991

SUPER MEAT BOY. EUA. *Team Meat.* 2010

TOTAL ANNIHILATION. EUA. *Cavedog Entertainment.* 1997

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION. EUA. *Bethesda Softworks.* 2006

TOREN. Brasil. *Swordtales.* Em produção

TOWERFALL. Canadá. *Matt Thorson.* 2013

RED DEAD REDEMPTION. EUA. *Rockstar.* 2010

APÊNDICE A – DOCUMENTANDO JOTUN

Estilo do Jogo:

“Side-Scrolling”, ou jogo de progressão lateral com perspectiva 2D. Game de exploração com a possibilidade de múltiplos finais. Controles:

4 botões direcionais: Movimentação pelo eixo x e define direção de saltos.

Botão S: Salto, libera movimento no eixo y.

Botão A: Ataque, defere golpes contra inimigos.

Botão B: Bloqueio, defende-se de golpes ofensivos.

Botão M: Muda o combate Botão I: Entra no menu de itens

Proposta de controles:

4 botões direcionais: awsd

Botão S: k

Botão A: j

Botão B: l

Botão M: q

Botão I: i

Mecânica: Protagonista começa no marco zero e tem liberdade para seguir para qualquer direção que o cenário possibilite. Cada pedaço do cenário proporcionará eventos distintos. O personagem deve explorá-los e tomar decisões sobre esses eventos. As decisões tomadas influenciarão no final. Objetivos – Não existe um objetivo certo no jogo. O jogador deve explorar o cenário em busca de novos desafios. Por essa razão, acreditamos que a maior parte dos jogadores irá colocar como objetivos principais chegar o mais distante possível. A questão é que por mais que o jogador se desloque no eixo x ou y não haverá um fim no cenário, ao menos não de maneira convencional.

Desafios – O jogador ao explorar o cenário deverá passar por testes de habilidades no cenário; puzzles e inimigos.

CÂMERA

Câmera tanto para o jogo quanto para as ilustrações narrativas irá ter uma visão ortogonal frontal. Dentro do jogo os objetos variaram entre perspectiva ortogonal e cônica. A Cônica irá ser focada no chão, plataformas e o fundo do cenário, para criar profundidade.

Ações de câmera:

01 – Zoom-in com aproximação gradual.

02 – Zoom-in instantâneo.

03 – Zoom-out gradual.

04 – Zoom-out instantâneo.

05 – Câmera trava deslocamento no eixo x.

06 – Câmera trava deslocamento no eixo y.

07 – Câmera treme.

08 – Transição Megaman.

Obs.: Câmera fica travada e só muda de cenário quando o jogador se desloca para uma nova tela.

Exemplo: <http://www.youtube.com/watch?v=4Da1a7vrl1A>

<http://www.youtube.com/watch?v=4Da1a7vrl1A> (até 00:08)

09 – Câmera padrão gradual.

Obs.: Câmera utilizada na maior parte do jogo. Ela acompanhada o protagonista, tem liberdade de movimento nos eixos e mantém uma dimensão da tela do aparelho.

FLUXO DE JOGO

O jogo é difícil. Essa é a ideia de Jotun, deixar o jogador perdido e frustrado logo de início, principalmente por coloca-lo em uma situação da qual ele não tem conhecimento de objetivos, habilidades ou mesmo caminhos. A ideia é que ele explore e descubra o que fazer nesse mundo. A velocidade de jogo irá aumentando com a evolução do próprio jogador. A repetição do jogo criará um mapa mental do mundo para o jogador, fazendo com que este já saiba quais caminhos são mais rápidos, ou mais fáceis para que ele possa seguir adiante. Além disso, ele irá descobrindo as habilidades que o personagem tem a disposição e os itens que

podem ser encontrados pelo mundo. Não apenas novas habilidades, mas o domínio sobre elas dará mais dinamismo e velocidade ao jogo. Entretanto Jotun não tem como conceito ser frenético, isso porque o cenário é um constante perigo e cada detalhe vale para o jogador se salvar. Ir rápido de mais, como em Sonic, iria frustra-lo, pois o tempo de reação para salvar-se é encurtado. Sendo assim, o atributo velocidade será fixo, fazendo com que o jogador tenha um controle maior de sua movimentação pelo mundo. Pensando nisso, queríamos uma misto entre a cautela necessária para prosseguir em jogos como Castlevania ou Limbo e a velocidade de ação existente em Megaman X. O mais próximo disso seria uma velocidade próxima da de Megaman clássico ou Demons Crest. Em questão de cadência de jogo, o que mais aproxima é Demon Crest, pois o número de inimigos lembra o de Castlevania, mas a velocidade de movimentação e habilidades que lhe permitem cortar caminho pelo cenário aproxima-se de Megaman, criando a ponte que buscávamos. Analisar a cadência desse jogo é excênica para o desenvolvimento das animações, level design e programação.

ATRIBUTOS

Atributos dos personagens:

Pureza – Valor que separa o protagonista da corrupção máxima e, conseqüentemente, do fim da campanha. A pureza do personagem seria seu tempo de liberdade antes que esse torne-se como as próprias estruturas que o cercam.

Velocidade – Atributo que representa quão rápido o personagem se move pelo cenário. (Atributo mutável apenas pela utilização de itens.)

Salto – O quão alto e distante o personagem pula é delimitado por este atributo. Inicialmente o personagem saltará 1.5 vezes o seu tamanho.

Influência – Dano infligido em npcs para consumir estes ou força de purificação para pacificar um npc. Ou seja, o mesmo atributo que elimina um npc pode ser usado para cativa-lo.

Os atributos do personagem que variam positivamente, ou seja, aumentam, são sua influência e salto. Podem-se ganhar atributos de duas maneiras, pacificando ou consumindo um NPC (Non-Player Character). Existirão outros meios de

aumentar os atributos, porém são raras exceções e os atributos ganhos por esses eventos serão especificados no próprio evento.

Consumindo: Cada NPC possui seus próprios valores de atributos. Quando o jogador consome um desses personagens o protagonista adquire de 6% a 10% do valor de atributos que o NPC possuía em influência e de 3% a 5% dos valores que ele possuía em salto. Entretanto, cada NPC consumido diminui sua pureza em 2%.

Exemplo: Ao consumir um npc o protagonista ganhou:

7%+pulo

8%+influência 9.5%+pulo

Entretanto, cada NPC consumido diminui sua vitalidade em 2%

Pacificando: Quando um NPC for pacificado pelo protagonista a porcentagem aumentada é diminuída pela metade, ficando 3% a 5 % da influência que ele possuía e 1,5% a 3% do salto.

Embora parecendo pouco, essa opção não diminui a pureza do protagonista, permitindo ao jogador controlá-lo por mais tempo. Além disso os inimigos pacificados tornam-se aliados e não são simplesmente absorvidos. Esses aliados podem ser usados de duas maneiras:

Perdendo pureza: A pureza é um atributo que vai diminuindo com danos sofridos de outros personagens corruptos e com o miasma da estrutura.

Miasma: O dano do miasma reduz em $\text{Minuto atual de jogo} * \text{distancia } x \text{ ou } y \text{ (a maior)} * 0.05\%$ de pureza por minuto. (Essa formula depende bastante da variância de x e y no mapa e quanto terá será o máximo de x e y no mundo).

Ataques: O dano de ataques de corruptos ao protagonista depende do atributo do corrupto atacante. O dano é baseado na influencia do personagem, cada golpe desconta o número de influencia na pureza da vitima. No caso do protagonista, este possuirá uma “armadura” natural que reduz o dano para 50% do total.

Morrendo - Como o jogo não possuirá nenhum tipo de interface (como huds) a demonstração de morte será visível no protagonista. Quanto menor sua vida, mais negro o personagem se torna (começando do peito para fora). Além disso, as luzes vão ficando cada vez mais desfocadas e a tela começa a desfocar, como se um calor enorme fosse embaçando a imagem. Isso irá atrapalhar a visibilidade.

O jogador pode tentar melhora-la temporariamente passando a mão pela tela (se for touch, se não simplesmente arrastando o mouse clicado), como se limpasse o suor. [tem que ver isso aqui, já não acho mais necessário, nem mesmo se for pra mobile]

Quando finalmente morto o personagem ficará negro como as estruturas. A ideia é representar que no fim é apenas questão de tempo para sua humanidade seja devorada pela natureza destrutiva.

Dependendo de como for o gameplay do jogador, o protagonista, caso morra sem devorar ou abandonar outros NPCs, irá virar um espectro cinza, que será obrigado a repetir os mesmos passos a cada novo jogo. Caso o jogador devore os inimigos ele ao morrer irá tornar-se um NPC negro como os de mais no mundo, porém mantando os “atributos que possuía antes.

Atributos de NPCs: Em geral os atributos dos NPC variam dependendo de sua distância do marco zero. Quanto mais distante maiores serão os atributos. Os atributos básicos de um NPC são iguais aos do protagonista no inicio do jogo.

Fórmula: a definir

COMBATE

A cadência de combate em Jotun será um intermediário entre Prince of Persia (Os antigos jogos para DOS) e os clássicos beat'em up do Super Nintendo, como o Street of Rage. O combate fica num ritmo mais próximo de Double Dragon para NES, isso ligado a uma movimentação rápida como a de Demon Crest irá dar um fluxo de combate mais dinâmico. Outra referência importante para o estilo de combate do jogo seria Little Figthers 2, os golpes e defesas lembram as opções que iremos disponibilizar ao jogador. Entretanto a velocidade de jogo será um pouco mais lenta.

O jogador terá dois meios de combater os inimigos, pacifica-los ou consumi-los.

Consumir: Um combate agressivo, elimina inimigos muito mais rápido e eficiente. Entretanto é uma faca de dois gumes, ao mesmo tempo que torna a eliminação de inimigos mais simples, faz com que o protagonista corrompa-se mais rápido. Outra vantagem nessa opção é que ao absorver outro personagem o protagonista recebe muito mais atributos do que pacificando-o.

Golpes

A - Desfere Soco simples / Dano: 1x Influencia.

A+A+A – Sequencia de combo simples/ Dano 1/1/2.: Combo finaliza com um *knock back*.

S+A – Voadora/1: Esse golpe não sofre contra ataque. E pode emendar combo.

↓+A – Rasteira/2: Quando acertado derruba o oponente. “Recuo” do golpe, ou seja, o tempo para que a animação acabe mesmo que o personagem erre o inimigo é “longo”.

↓+B+A – Uppercut/2: Esse golpe além de derrubar da um *knock back* no oponente. “Recuo” do golpe é igual ao da rasteira. Pode ser usado para cortar voadoras.

↑+B+A – Hammer/2: O protagonist desfere um chute de cima para baixo. O golpe funciona como o **Uppercut** porem não pode ser bloqueado caso o inimigo esteja agachado.

↓+↘+→+S+A – Dropkick/3 (Morcegão): Esse golpe além de derrubar da um *knock back* em área nos oponente. Mesmo que bloqueado o *knock back* irá agir, porém com seu efeito reduzido. O W.D. do golpe é o maior entre os disponíveis.

B+A – Contra ataque/1: o ataque deve ser apertado logo em seguida de um bloqueio e não simplesmente apertar os dois botões juntos. Se bem sucedido o protagonista corta um combo e fica livre para começar um próprio. Se errar o tempo ele abre a guarda com o golpe e recebe o ataque direto. (o comando de contra-ataque só é efetivo no tempo de hit de um golpe, mais ou menos como o pary em dark souls)

Lutando contra um NPC: A mecânica do protagonista atacando um NPC é a mesma de um NPC atacando um protagonista. O que muda é a resistência do NPC que não possui uma armadura natural e por isso não reduz em nada o dano sofrido.

Purificar: Um modo defensivo, aqui o objetivo não é absorver o inimigo mas convence-lo a juntar-se a você. O “combate” é mais lento e seus “golpes” causam menos efeito do que tentar consumir o npc. Entretanto pacificar um inimigo não corrompe o protagonista, o que aumenta o tempo de controle que o jogador tem sobre este.

Golpes

A – Parry/1: para o parry ser bem sucedido ele deve ser usado no exato momento em que o inimigo atacar. É como o contra ataque, porém o protagonista não pode esconder-se atrás do bloqueio. Enquanto estiver executando o parry o personagem ficará imune a knock backs e não poderá ser derrubado, mas isso não significa que ele ficará imune ao dano.

Caso ele erre o tempo do parry o personagem irá ter um delay para poder voltar a usar o golpe.

A+A+A – Sequencia parrys1/1/2: A sequencia máxima de parrys seguidos são três. Após isso ele irá finalizar a ação com um palmar duplo para frente dando knock back em área e afastando os inimigos.

P+A – Taioken/1: A duração é curta, porém caso acerte o golpe desarma os oponentes deixando-os atordoados por 1 segundo e dando dano em todos, mesmo que apenas um inimigo na área tenha lhe atacado. Importante lembrar que o personagem deve usar isso como um parry, ou seja, para bloquear outro ataque, caso contrário o golpe não terá efeito nenhum. O personagem só pode dar um golpe por salto, voltando o cooldown do mesmo quando este tocar em uma parede ou no chão.

↓+ A – Parry baixo1.5: O personagem ajoelha-se erguendo a mão e começa a criar uma aura pálida ao seu redor. Essa aura vai diminuindo a corrupção dos inimigos ao redor, quanto maior a aura, maior o dano e a área que esta atinge. Entretanto o personagem fica vulnerável a qualquer ataque enquanto estiver nessa posição, ficando apenas imune a efeitos de movimentação como queda e knock backs. Caso o personagem levante-se ele continuará com a aura, mas essa irá desvanecer aos poucos reduzindo seus efeitos. Caso ele volte a posição ele manterá o progresso acumulado até então e voltará a concertar a partir daquele ponto.

↓+segurar A – Cativar/%por tempo: O personagem ajoelha-se erguendo a mão e começa a criar uma aura pálida ao seu redor. Essa aura vai diminuindo a corrupção dos inimigos ao redor, quanto maior a aura, maior o dano e a área que esta atinge. Entretanto o personagem fica vulnerável a qualquer ataque enquanto estiver nessa posição, ficando apenas imune a efeitos de movimentação como

queda e knock backs. Caso o personagem levante-se ele continuará com a aura, mas essa irá desvanecer aos poucos reduzindo seus efeitos. Caso ele volte a posição ele manterá o progresso acumulado até então e voltará a concertar a partir daquele ponto.

↓+B+A – Sleep: A reverie ou as esferas de luz atingem uma longa área em sua frente deixando todos os inimigos atordoados por x segundos(tempo dependerá do poder de influência do protagonista). Caso o protagonista fique em postura agressiva os inimigos voltarão ao normal imediatamente.

B+A – Contra ataque/2: o ataque deve ser apertado logo em seguida de um bloqueio e não simplesmente apertar os dois botões juntos. Se bem sucedido o protagonista corta um combo e fica livre para começar um próprio. Se errar o tempo ele abre a guarda com o golpe e recebe o ataque direto. (o comando de contra-ataque só é efetivo no tempo de hit de um golpe, mais ou menos como o pary em dark souls)

Obs.: O purificar - Se o protagonista atacar agressivamente uma única vez um npc, toda a purificação é cancelada e o protagonista deve recomeçar o processo, só que agora com mais dificuldade (a corrupção do inimigo aumenta em 20-40%). Entretanto todo o dano causado pelo golpes purificadores também causam dano para absorção. Sendo assim é possível absorver um Entretanto todo o dano causado pelo golpes purificadores também causam dano para absorção. Sendo assim é possível absorver um minion com golpes purificadores, contanto que o ultimo golpe seja agressivo, mas é impossível purificar um inimigo com golpes agressivos. [com exceção de inimigos específicos que serão descritos no setor de Inimigos]

Bloqueio: Ao utilizar o bloqueio, o jogador reduz o dano de ataques e efeitos de knock back, além de, caso o bloqueio esteja na posição correta, fica impossível derrubar o personagem. (mesmo bloqueando o protagonista toma 20% do dano).

Bloquear em pé deixa a guarda aberta contra golpes rasteiros, bloquear agachado abre a guarda com ataques aéreos.

ÁREAS PRINCIPAIS

Terminais – São as estruturas principais de interação ente o jogador e a megaestrutura. Nestes pontos é possível conseguir informações sobre chefes,

lugares, inimigos e itens. O jogador pode abrir caminhos fechados através desses pontos, facilitando lugares de difícil acesso. É possível que o jogador use-os como checkpoint através de itens presentes no jogo ou a habilidade A new dawn totem. Além disso, esses pontos mais tarde podem ser usados como meio de transportar-se através dos cenários do jogo com a habilidade Jester's Door.

Certos itens ao serem usados em um terminal tem seu efeito ampliado, como o caso do Food for the Gods.

Nós de Caos – São terminais corrompidos que reúnem um grande número de minios corruptos. Nesses lugares encontram-se os caminhos mais “acessíveis” e rápidos para o protagonista subir pela estrutura. Entretanto os minions corruptos serão extremamente violentos com a presença do protagonista, principalmente se este for puro.

Conexões da Infraestrutura – São terminais codificados em que o player será testado por puzzles (quebra-cabeças e enigmas). Esses lugares representam meio de acessar a infraestrutura desse mundo. Ao acessar a infraestrutura você receberá códigos que podem ser usados na grade de comando e terá a chance de abrir caminhos que podem ou não lhe ajudar e receber itens únicos escondidos nessas conexões.

Tipos de Puzzles:

Tipo 03: Um aparelho escaneia o peito do protagonista mostrando o nó corrupto que cresce dentro dele. Este nó aparece projetado na parede atrás do personagem com a forma da silhueta do que parece um feto com prolongamentos em forma de uma espécie de teia. Assim que projetado o nó começará a crescer rapidamente e o feto produzirá ruídos de agonia. O jogador deverá ser rápido e cortar os ligamentos, teias, do feto passando o dedo por cima delas. Entre tanto existe um número máximo de energia que o jogador pode usar para cortar essa teia. Quanto mais puro ele estiver maior essa energia. O desafio está em achar os ramos primários que ao serem cortados derrubam todos os outros que se estendem a partir deles. Caso contrário você gastará muito mais energia para fazer o mesmo procedimento.

Se for bem sucedido no puzzle o personagem fica completamente recuperado voltando ao estado inicial do jogo além de receber o bônus de resolver o puzzle, e se o jogador falhar o protagonista é levado à corrupção completa e morrerá.

(Ideias: Por questões de produção é necessário usar meios simples de responder os desafios e de preferencia meios que possam se repetir. Usar ferramentas que o aparelho dispõem para responder o desafio, como microfone, acelerômetro e etc.

Criar um sistema de resposta baseado em botões

Criar um sistema de resposta que o personagem mostre expressões.)

Desafios possíveis:

Perguntas de personalidade – Fazer perguntas que coloquem em cheque a personalidade do jogador. Perguntas de meta jogo – Fazer com que o jogador tenha que se manifestar sem usar o personagem. Ver questões da plataforma que será usada pelo jogo.

Terminal: Vire sua perspectiva (ponto de vista) e enxergue meu interior.

R: Usar o acelerômetro para girar o aparelho fazendo com que enxergue o jogo em outro sentido.

Terminal: Fale comigo e tudo será mais fácil.

R: Usar o microfone para comunicar-se.

Terminal: Look closer.

R: Usar a opção de dar zoom.

Terminal: Strip the soul.

R: Atacar a reverie.

Desafios de comportamentos:

Terminal: *Cenário modifica-se, as habilidade do protagonista são temporariamente zeradas, surge o jogador e um espirito purificado junto a ele, como aliado. Npcs corruptos começam a aparecer e aproximando do protagonista. Este deve manter-se calmo e não fazer nada. Após um tempo um dos impuros aponta e surge uma mensagem: “Guive away reverie? – Yes; No.”. Se decidir ficar com a Reverie terá de enfrentar os npcs que serão basicamente impossíveis. Se desistir terá de juntar-se aos corruptos e alimentar-se da Reviere Se não alimentar-se irão

lhe atacar em seguida.* Terminal: *Cenário modifica-se, as habilidade do protagonista são temporariamente zeradas, surge uma plataforma que o jogador Não consegue alcançar. Ao mesmo tempo npcs puros começam a aparecer nessa sala, o número é limitado. O jogador deve escolher entre consumi-los ou pacifica-los, entretanto o único meio de atingir a plataforma é consumindo os npcs (pois só assim ganha atributos o suficiente para isso). Caso ele não consiga atingir a plataforma em um determinado tempo ele falha no desafio do terminal e morre tendo de recomeçar o jogo.*

Terminal: *Cenário modifica-se, as habilidade do protagonista são temporariamente zeradas, o chão na lateral esquerda começa a cair lentamente e acelerando aos poucos, obrigando o jogador a correr para a direita. Logo surge uma pequena plataforma com um npc puro onde cabe apenas 1 personagem. O jogador deve tacar o npc para ficar com a plataforma ou morrer na queda do chão. O npc puro só ira “bloquear” a passagem quando o protagonista pular em direção a ele ou quando o chão estiver próximo de acabar, sendo assim ele parecerá passivo até o ultimo momento.* Terminal:

Cenário modifica-se, as habilidade do protagonista são temporariamente zeradas, alguns npcs puros aparecem passivos próximo ao protagonista. Ao fundo imagens de bombas caindo formando cogumelos atômicos começam a surgir. A distância entre o protagonista e as explosões vão diminuindo mostrando claramente que o ataque esta se aproximando. Para sobreviver ele deve “pacificar” os npcs e usa-los como escudo 100%.

Terminal:

Cenário modifica-se, as habilidade do protagonista são temporariamente zeradas, alguns npcs puros aparecem passivos próximo ao protagonista. O cenário fica vermelho simulando um ambiente de nó de caos e surge uma pequena plataforma no centro da sala. Derrepente diversos npcs corruptos surgem atacando qualquer ser puro, assim que eliminam um eles param para consumi-lo. O protagonista deve tomar a plataforma e derrubar qualquer npc puro que tente ficar sobre ela, assim os corruptos alimentaram-se dos puros e ele poderá sobreviver. Se o protagonista tentar lutar verá que os corruptos são praticamente imortais a danos físicos e tentativas de pacificação.

Terminal:

*Cenário modifica-se, as habilidade do protagonista são temporariamente zeradas, surgem duas plataformas como balanças em uma esta

você com npcs puros na outra esta um npc corrompido. Acima de você tem uma passagem, para alcança-la deve jogar os npcs puros no npc corrompido antes que a plataforma suba.*

Desafios com uso de Itens:

Criar levels designs que cobrem o uso de itens que ficam, temporariamente, com carga infinita. Isso faz com que o jogador aprenda o uso e as possibilidades de cada item e possa “treinar” com este sem desperdiçar cargas.

Portais e Saídas falsas – São possíveis de serem achadas após resolver alguns dos puzzles de Conexões da infraestrutura. Ao entrar nas portas haverá duas possibilidades:

Portal: Esta Porta poderá levar a outro lugar (Randômico) com até 10 andares de distância do atual andar que você esta (sempre para cima no caso).

Saídas falsas: Ao entrar na porta o protagonista irá encontrar Jotun sustentando a Megaestrutura nas mãos. O impacto de tal visão levará o personagem a uma morte imediata.

CENÁRIOS:

Setor Inicial: representa o esgoto da estrutura. Esse é o maior setor e apresentará os principais mecanismos de interação que o jogador irá encontrar.

Setor Clarity: representado por um deserto gelado e branco sob a escuridão. A ideia aqui é que todo o ambiente fora da megaestrutura foi e é consumido por esta . Esse setor abriga o antagonista Foul's Clarity, o qual é pode liberar informações importantes para o protagonista de como alterar o aparelho.

Setor Whoracle: representado por um ambiente aristocrático do século 19 decaído. Um aspecto muscular viscoso salta para fora da casca de madeira esverdeada apodrecida que forma o ambiente, mostrando claramente que a estrutura esta viva e pulsa por baixo daquela carcaça. Neste ambiente pode-se encontrar a antagonista Whoracle.

Setor Hypnos: localizado pouco abaixo do Setor Colony, este ambiente é metálico, coberto por cabos e pálidas luzes neons. Grandes filas de NPCs aparecem ao fundo assistindo ininterruptamente os olhos de Lord Hypnos. Ambientes simulando baladas eletrônicas com luzes piscando intensamente e NPCs ao fundo “dançam” cegos a realidade exterior. É a representação da hiper-realidade e seus mecanismo de alienação massivos. Neste lugar o jogador poderá encontrar o cerne de Lord Hypnos. Setor Onírico: ambiente a ser definido

Setor Colony: representando o “coração” da megaestrutura, esse setor será uma mistura do setor inicial, marcado pelo concreto rachado, e o setor Whoracle, com a presença de objetos da nobreza art nouveau. Todos esses ambientes são cobertos por uma espessa camada de fungos que liberam esporos constantemente, esses esporos espalham a corrupção além da megaestrutura. Nesse setor você encontrará o cerne dessa colônia corrupta, Colony.

Setor Jotun: O limite do topo da megaestrutura. Aqui o jogador irá escapar por entre os poros desse gigante, encarando-o frente a frente. A ideia é uma distorção quase surreal do espaço, mostrando a forma do Gigante Jotun encarando-o. É o espaço para o embate final do protagonista. O ambiente será representado por uma arquitetura caótica misturando elementos de diversas culturas, pedaços de armamentos militares como tanques e jatos ficarão cravados pela superfície.

Setor Clayman: representado por um mundo onírico. Este espaço é onde o “eu” do protagonista questiona as ações tomadas pelo jogador. Esse eu, representado por Clayman, serve como questionador da necessidade de intervenção.

INIMIGOS

Minions – Personagens iguais ao protagonista, com pequenas diferenças como cor do olho ou reflexos no corpo. Quando forem “puros” serão brancos, quando negros serão agressivos. Entretanto não quer dizer que os pacíficos sejam bons, apenas não sairão atacando o personagem fisicamente.

Comportamento Minions Corruptos: Eles podem agir de duas maneiras.

Sentinela - Caso estejam protegendo um lugar ou passagem irão mover-se dentro deste ambiente. Eles começam o ataque caso o protagonista chegue

próximo a qualquer um deles. (Se estiverem em grupo, quando 1 atacar, todos irão atacar).

Caso o protagonista saia da área de proteção eles deixam de segui-lo e voltam andando a seus pontos de espera. Estratégia: Eles irão lutar de maneira inteligente, cercando o inimigo e atacando 2 por vez (um de cada lado ou se o player tiver na parede um grudado no player e outro tentando entrar com golpes aéreos). Se estiverem em um grupo maior que dois outros irão esperar para no momento que 1 dos inimigos que cercam o protagonista for derrubado substitua esse. Caso o player tente passar pelos inimigos que esperam esses irão ataca-lo, tentando mantê-lo em uma posição de cerco a todo instante. (não precisa ser tão exato e inteligente como esta descrito aqui). Individualmente eles não atacam sem para, mantendo uma postura de defesa e tentando atacar em falhas ou quando o protagonista abrir a guarda.

Caçador - Outro comportamento possível é o extremo agressivo. Irão perseguir o protagonista não importando para onde este vá. Eles não irão se importar de errar saltos ou plataformas, o que importa para eles é tentar perseguir cegamente. Assim que o protagonista sair de sua visão eles desistem da perseguição e ficam estáticos no novo lugar. Esse minion costuma ser mais rápido que os corruptos "sentinelas". O trigger para perseguir é distinto entre protagonista passivo e corrupto. Para atacar o protagonista na forma corrupta, o jogador deve chegar próximo do minion caçador, no caso do passivo basta que o protagonista apareça na tela que o minion irá perseguir. Uma vez iniciado o ataque ele só irá parar quando um dos dois morrerem ou quando perder de vista o protagonista. (perder de vista seria seguir até a ultima posição em que o protagonista foi visto e mesmo assim não encontrar ele na tela em nenhum momento, algo do tipo.)

Estratégia: Eles irão atacar sem parar e sem pensar. Usam o bloqueio apenas quando o golpe for "previsível" (protagonista vindo em Sprint contra eles ou mtendo ataque continuo mesmo com o inimigo caído). Em grupo só irão cercar o protagonista após derrubar esse, e normalmente todos tentarão atacar sempre que possível. A espera costuma ser curta e recuam apenas para desviar de golpes previsíveis (que de uma voadora, um golpe forte que vá pegar um inimigo na frente e o de tras ainda pode evitar, ai ele desvia)

Comportamento Minions Puros: Esses minions podem ter até 3 comportamentos.

Sonâmbulo: mantem-se vagando lentamente ou caído de joelhos. Não tem nenhuma reação não importa o tipo de interação.

Desespero: Irá fugir desesperadamente caso um protagonista corrupto apareça na tela. Ele corre sem pensar, saltando se necessário e não importando se será bem sucedido nos saltos. Ele é um pouco mais lerdo que o protagonista e irá passar sua influência para o corrupto apenas se este acertar ao menos 1 hit. Caso o protagonista esteja na forma de combate pura ele Não irá correr, mas irá se afastar caso o jogador aproxime-se. Ele não irá se mover apenas se o protagonista estiver puro e com uma aura de purificação já estendida. Só assim o desespero irá permitir ser “purificado”.

Sonhador: Raro de ser encontrado. Este personagem irá defender-se com extrema inteligência, afastando e desviando do protagonista corrupto. Ele luta como um protagonista puro, usando parrys e aura de purificar, além de possuir uma reverie própria. (ainda sim não possui a pedra no peito). Caso seja absorvido possui grande quantidade de influência.

Caso um protagonista puro aproxime-se ele não irá reagir. Entretanto se o protagonista tentar “purifica-lo” ele irá iniciar uma discussão (ainda tenho q ver isso, se vai ser puzzle ou mini-game...seila) e o “vencedor” desta absorverá o outro. (Sim é morte instantânea se falhar).

Ps.: Esse minion é uma espécie de semi-boss e provavelmente não irá aparecer na demo, estratégias deixo para mais tardar.

Leech – São seres como os minions, entretanto encontram-se extremamente debilitados apenas arrastando-se e mordendo os pés do protagonista. Infected

Mind: Nasce de infected Leechs que pode estar presos ou não nas paredes do setor inicial. Essa criatura tem o formato de um rosto com caxumba, porém a parte de trás de sua cabeça possui asas como as de um besouro. Esse inimigo pode atacar voando na direção do protagonista, cuspidando a distância ou vomitando acima de sua cabeça.

Setor Inicial:

Corrupt Foundation - Um alicerce formado por corpos e existências que amontoaram-se escalando umas as outras em busca de chegar ao topo da

estrutura. Esse alicerce corrupto é vivo e irá disparar uma forma de energia gósmica a distância. A criatura também pode sumonar pequenos leeches que arrastam-se contra o protagonista.

Ao ser vencido a Corrupt Foundation tora-se um pilar comum, possibilitando passar por ele ou subir em seu topo.

The Hugger: Um corrupto solitário que vive em lugares escuros e apertados. Possui 4 braços presos a um torso sem pernas ou cabeça e com uma boca no centro de seu peito. Este inimigo é atraído por luz (ou seja, quanto mais puro maior sua chance de atrair a atenção). Caso o inimigo seja perturbado o suficiente ele irá correr contra o protagonista e agarra-lo pelo peito, prendendo os braços, impossibilitando movimentos de combate e limitando altura de saltos. Para soltar-se o jogador deve apertar rapidamente os botões. Cada segundo preso faz com que o personagem tome dano das mordidas de The Hugger. Ao desvencilhar-se a criatura corre para longe buscando sumir nas sombras. (Ela só volta a aparecer naquele lugar caso o jogador morra ou afaste-se o suficiente da área para um respaw)

Constructor: Esse gigante inimigo é um ser conformado com sua posição na estrutura, um construtor que cegamente expande as dimensões do colosso Jotun. Seu corpo é fundido a elementos do setor inicial como pedras e canos.

O comportamento dos Constructor é passivo, eles apenas vagam pela estrutura construindo ou destruindo elementos. Entretanto se o protagonista tentar absorver-lo ou purificá-lo ele irá atacar.

Seus ataques são lentos porém muito fortes e não podem ser bloqueados. Além disso quando o Constructor entra em posição de bloqueio, com seu braço fundido a pedra posto a frente de seu corpo, sua defesa não pode ser quebrada.

Setor Colony:

Infected Leech: Um leech com um de seus membros infectados por uma larva da colony. Isso apenas lhe confere um atributo de influência maior, porém o inimigo age como um Leech normal. Ao ser morto um Infected Mind sai de seu corpo.

Infected "Minus": Como Infected Mind porém o rosto é feminino e belo e possui asas de borboleta. Aqui a infecção foi feita em um ser puro e seu sonho foi corrompido na essência. Esse inimigo pode atacar voando rapidamente contra o

protagonista, lurando outros corruptos para contra o protagonista ou soltando um pó que corrompe o personagem.

“SUB-CHEFES”

Bird Without Wings – Um inimigo rápido e hostil. Habita lugares abertos dentro da megaestrutura alimentando-se dos desejos dos que ali passam. Nascido de minions extremamente corrompidos que viram tiveram seus desejos amputados.

Comportamento: A criatura pode agir de duas maneiras distintas, em uma delas ela irá estar parada no ambiente, aparentemente inofensiva, até que o protagonista passe por ela. Neste momento ela irá atacar incessantemente até que o protagonista seja completamente corrompido. O outro comportamento é uma tocaia, o jogador encontrará o ambiente vazio e a criatura irá atacá-lo de surpresa.

Durante combate o corrupto ataca com muita velocidade e em poucos tempos de respiro ao protagonista. Como sua defesa é fraca é fraca e o inimigo possui uma quantidade de vida baixa para um semi-boss, ele irá tentar manter distância durante a batalha.

Golpes:

Garrada simples

Garrada combo: Consiste de 3 garradas simples finalizando com 1 garrada forte. Garrada aérea: Enquanto no ar o inimigo executa um mortal enquanto desfere um golpe com ambas as garras. (dano de golpe simples porém com knock back)

Investida: O inimigo para a uma longa distância em posição de “bote”. Após um instante ele parte pra cima na velocidade de um blink desferindo uma forte garrada. O golpe causa um knock back dobrado e derruba o protagonista.

Sombras de um sonho: O inimigo pode sumonar sombras em formas de corvo que cortam a tela passando por onde o protagonista estava no instante que começaram a aparecer. As aves vem em grande velocidade e causam dano simples. Caso acertem 3 seguidas o protagonista cai, entretanto isso não impede que outras aves o acertem proporcionando dano antes dele cair “definitivamente”. Quanto mais próximo de ser eliminado mais aves o inimigo pode sumonar.

Rasante: O inimigo some da tela, tudo que você pode escutar é o barulho das aves que avisa quando o rasante será feito. Nesse momento o chefe vem em velocidade de um blink desferindo um golpe com suas garras traseiras, como o bote de uma ave. É impossível bloquear ou dar parry nesse golpe (a não ser com um primal). O bloqueio pode minimizar um pouco o dano. Caso o protagonista seja acertado o chefe segura o protagonista contra o chão pressionado a cabeça com a garra. O golpe causa dano de 3 garradas fortes + 1 garrada simples para cada 1 segundo (tempo a ser testado) que o protagonista demore para sair da presa da garra. Para desvencilhar-se o jogador deve pressionar quaisquer botões rapidamente.

Fraquezas: Bloqueio fraco; counters em seus golpes simples permitem executar facilmente um combo completo.

Caso esteja sendo purificado o inimigo irá começar a enlouquecer, perdendo tempo se flagelando com as garras e tentando arrancar asas que não existem.

Juggernaut – Um corrupto atroz formado pelos corpos de diversos seres corrompidos. Ele vive para consumir mais existências, um glutão incansável.

Comportamento: A criatura irá atacar qualquer ser vivo que esteja nas proximidades, tendo foco sempre naquele que tiver o maior nível de pureza. Ela é extremamente forte e resistente, porém incapaz de realizar tarefas complexas como correr, ou mesmo andar. Durante um combate ela usará de sua força e tamanho para acuar o protagonista contra um canto. Além de seus ataques de proximidade Juggernaut pode atacar a longa distância através de um golpe sísmico. O corrupto ainda pode secretar minions através de seu corpo.

Eye of the Beholder – Um ser corrupto com uma relação simbiótica a um dos terminais, corrompendo a megaestrutura ao seu redor. A criatura e o terminal tornaram-se um só e vão proteger-se obsessivamente de tudo que possa vir a mudar sua condição de dependência.

Comportamento: Este ser apenas irá se tornar hostil caso o protagonista tente interagir com ele ou fique algum tempo parado na presença da criatura. Caso um combate seja iniciado o corrupto não irá se mexer seus ataques consistem em atirar luzes negras e modificar o ambiente ao seu redor, transformando chão em espinhos, fazendo o teto desabar e etc.

The Leech – É a forma corpórea das secreções da megaestrutura. Constituído do material diluído na água do esgoto, este é um colosso que existe para diluir qualquer existência que caia nos esgotos.

Comportamento: Assim que for manifestado a criatura atacará o protagonista com projéteis que sairão de todos os lados do ambiente. Além disso a água ficará cada vez mais corrompida afetando a pureza do personagem e limitando sua movimentação, tornando-o “pesado”.

Sniper: Chefe fica distante atirando projeteis contra o protagonista. O objetivo é conseguir chegar até o inimigo passando por obstáculos e desviando de seus projeteis.

“CHEFES”

Whoracle – Inimigo representando a exata imagem da capa do álbum Whoracle da banda In Flames. Uma Cassandra que vomita desesperadamente o futuro ruinoso e nefasto que o você e o mundo carregam.

Comportamento: A criatura inicialmente não aparenta ser hostil, permanecendo parada pronunciando desesperadamente seus ruídos incompreensíveis do futuro. Entretanto apenas de estar próximo a ela o protagonista começa a tornar-se negro. Caso seja atacada a criatura irá contra atacar de maneira intensa. Sua força é inimaginável fazendo com que a maior parte dos protagonistas sem uma boa base de evolução tornem-se negros com um mero toque. Caso tente pacifica-la uma aura negra sairá da criatura, essa aura acelera ainda mais o processo de ruína do protagonista. Caso o protagonista esteja sozinho será impossível pacifica-la.

Fool's Clarity – Acúmulo de ideais e sonhos humanos abandonados. O ser é tem a forma de um composto de luzes que piscam descompassadamente.

Comportamento: Alimentando-se de ideais humanos para sobreviver, essa essência é atraída por luz. Quanto mais puro estiver o personagem, mais o inimigo fará efeito contra este, ou seja, irá enegrecê-lo. Nesta situação o personagem sofre ainda mais rápido os efeitos de alteração de visibilidade, tendo que limpar constantemente a tela caso queira enxergar.

Se o personagem já estiver próximo da ruína ele sofrerá muito menos os efeitos de dano. Além disso, a criatura irá ignorá-lo. Caso o personagem tente atacar

a criatura irá transpô-la, afinal ela não possui um corpo físico. Entretanto se ele tentar absorve-la, July irá agrupar-se em torno do protagonista, aumentando o dano, porém, para cada absorvida bem sucedida a luz ficará mais fraca e o personagem recuperará parte de sua humanidade.

Vencendo: Existe mais de um meio de vencer os deuses, Fool's Clarity não é diferente. Ele possui uma quantidade de pureza que pode ser eliminada. Para isso é necessário combatê-lo em um modo corrupto. Clarity irá tentar absorver o protagonista ao mesmo tempo que o protagonista tenta absorvê-lo. Para ganhar é necessário que o nível de influência do protagonista seja alto, para que seus golpes surtam efeito rapidamente, além disso ele deve se proteger com aliados em forma de escudo. Além disso, o jogador deve tentar criar brechas para poder absorver o chefe sem que esse reaja. Ele pode conseguir isso lurando Clarity para o campo aberto no deserto fazendo com que o chefe receba o impacto de uma bomba atômica. Caso bem sucedido o chefe fica atordoado e sofre um dano com o ambiente. Outro meio de vencer é usando diversos itens de Food for the Gods. Sacrificando npcs e a si mesmo algumas vezes para conseguir conversar com Clarity e criar uma consciência para esse Deus. Com consciência ele não irá buscar se alimentar de sonhos desesperadamente, pelo contrário entenderá que viver em um mundo de sonhos é levar a existência de si mesmo e de outros ao nihil ao abandonar a realidade.

Colony – Essa criatura é a destruição humana infestando rapidamente o mundo, como uma praga de fungos que espalham seus esporos e crescem em tudo. Isso vai tornando o mundo (ou o que falta dele) em negro e consumindo os recursos. Seu coração é uma colônia viva que parece respirar e a cada batimento exalar seus esporos.

Comportamento: A criatura nunca se move, ela apenas respira, entretanto o que seus esporos tocarem irá consumir e dominar para tornar-se um apêndice de sua estrutura. O player irá sofrer dano pelos esporos que voam e que estão infestando o ambiente. Além disso, terá de lidar com os outros humanos que foram inficionados e estarão atacando qualquer criatura que não esteja a mercê da colônia.

Não é possível causar dano à colônia, não fisicamente. E a pacificação não produz efeitos relevantes contra a gigantesca quantidade de esporos.

Lord Hypnos – Senhor dos sonhos e dos encantos, das ilusões e da submissão. Uma gigantesca máquina localizada abaixo do Setor Colony que transmite constantemente imagens de um mundo idealizado para os seres da megaestrutura. É a criação da hiper-realidade através da mídia. Transmite por meio de seus olhos (representação de aparelhos televisivos) e de sua música um mundo fascinante, imediato e melhor que a realidade. Um Deus que espalha o sonho deturpado de corrupção e poder para os esperançosos e acalenta os desistentes com ilusões de um mundo perfeito. Seus olhos se estendem por toda a megaestrutura, porém o cerne desse ser é uma gigantes máquina viva com uma forma humanoide deformada. Sustenta uma flauta em suas mão que possuem dezenas de dedos que trabalham como pistões executando ininterruptamente sua melodia, órbitas escuras e vazias e um corpo magro e cadavérico.

Comportamento: O chefe não dará atenção a nada que não for uma ameaça, ficando apenas concentrado no tocar da musica mecanicamente. Caso chegue ao cerne de Lord Hypnos despreparado o personagem será fascinado automaticamente pela música, sua mente irá perder-se no mundo onírico e o jogador perde o controle tendo que recomeçar o jogo. O único meio de aguentar é convertendo terminais específicos da megaestrutura que possibilitam ao jogador manter uma ligação com o mundo real mesmo dentro do mundo onírico. Caso o personagem tenha se preparado e não morra ao deparar-se com o “Deus”, ele poderá atacar a estrutura que compõe a máquina. Nesse momento Lord Hypnos irá tocar sua musica mais aceleradamente aumentando o efeito da corrupção do miasma. Além disso a sala começará a tentar eliminar o personagem. Se o personagem sobreviver e for bem sucedido e afetar os artefatos que sustentam esse ser, os olhos de Lord Hypnos abriam emitindo uma luz intensa que irá enviar automaticamente o protagonista ao mundo onírico. Lord Hypnos Onírico – Neste mundo o Deus é apenas um pouco maior que o protagonista. Ele estará usando um manto azulado; sua flauta e múltiplos dedos ainda fazem parte de seu corpo e seus olhos ainda serão negros.

Comportamento: Nesse mundo Hypnos tentará se manter afastado protagonista, utilizando ataques a longa distância. Quando o protagonista aproximar ele abrirá seus olhos que emitirão uma pálida luz.

Jotun – A materialização das criações de natureza destrutiva do homem. Como os gigantes nórdicos, ele é o devorador de humanos. Ele é o mundo em si, o

mundo erguido pelo ego corrupto do homem. Um gigante negro que consome tudo em silêncio.

Inicialmente, antes de tratar do comportamento dessa criatura é importante entender que este é o grande inimigo do jogo. Ele é a megaestrutura e sua personificação será encontrada no ultimo andar desta. Representa a visão do mundo construído pelo homem erguendo-se contra seu criador (Máquina gigantesca contra o Jogador). Sua personificação também pode aparecer caso o personagem derrube/destrua de outra maneira a mega estrutura (ou seja, fechar o jogo de maneira "certa").

Comportamento: Ele é a megaestrutura, está presente durante o jogo todo, entretanto só manifesta movimento contra o protagonista ao final do jogo. Nesse momento ele é extremamente agressivo, buscando o fim não só do protagonista, mas de tudo ao seu redor. É impossível o player chegar por meios normais até esse chefe. E caso consiga descobrir meios de chegar até ele irá perceber que é impossível ficar em presença de tal criatura. O protagonista é devorado e entrega-se a ruína do mundo fugazmente. Entretanto, caso o jogador ache meio de se proteger ele irá enfrentar verdadeiramente Jotun.

ITENS

Representam conquistas do passado, são artefatos, totens de algo realizado. Não é algo que o personagem carregue fisicamente, mas sim um aparelho que modifica a própria existência do protagonista dentro da megaestrutura. Por esse motivo não é possível ter acesso a eles através de meios físicos. Para ativa-los o jogador deve achar um terminal da megaestrutura que permita ao protagonista entrar em contato com esses itens.

Cada item possui uma função distinta e é adquirido de uma maneira específica.

Moonshield(passivo): Protege puros e corruptos. Permite ao personagem aguentar a corrupção por mais tempo. Caso ele aja de maneira pacificador, a resistência será proporcional a sua pureza, diminuindo com a mesma. Entretanto se o jogador agir agressivo a resistência será inversamente proporcional, aumentando com o decair da pureza.

Adquirindo: Para conseguir esse amuleto o player tem que jogar varias vezes consecutivas seguindo um mesmo "alinhamento". Por exemplo: se ele jogar buscando ser "Puro" por varias vezes seguidas depois de X vezes (penso em 8) ele ganhará este item, "como uma relíquia de família", um item hereditário. O símbolo aparecerá rapidamente ao final da vida do protagonista que conquistou o totem.

Cloud Connected(ativo): Ao invocar, um espectro puro surge acima do protagonista esticando a mão para ele e levitando para cima. O protagonista estica a mão segurando a do espectro e é puxado para cima por esse. Ele terá uma altura máxima que é limitada pelo número de NPCs que foram usados para formar o item. Outros meios de cancelar a ascensão é o protagonista pular ou tocar um objeto intransponível acima.

Adquirindo: Durante uma campanha pura o jogador deve pacificar um grande número de seguidores puros. Após isso o jogador pode conquistar o item através de uma bem sucedida pacificação de um nó de caos.

O número de NPCs que formarão o item não variam apenas pela quantidade de seres pacificados junto a você, mas sim pelos que foram necessários para pacificar o nó. Sendo assim, ao compartilhar o dano com os NPCs aliados o item será formado apenas quando ele entrar em contato com o terminal purificado onde aparecerá o número total de NPCs que você possui e quantos desses irão fazer o sacrifício para se tornar o item. Detalhe para esse formato é que o terminal perguntará se você também quer se sacrificar para formar o item, se escolher que sim será adicionada mais 1 carga ao item que será usado pelo próximo protagonista. É possível usar o item de A new dawn totem antes de tomar esta decisão.

The Highway(ativo): O protagonista ao invocar este item se agacha e então dezenas de corpos surgem sob seus pés erguendo-o. O protagonista pode mover-se e os corpos criarão um caminho, um tipo de escada. A altura máxima é limitada pelo número de NPCs que foram usados para formar o item. Outros meios de cancelar a ascensão é o protagonista pular ou bater em uma superfície que impossibilite sua passagem.

Adquirindo: O meio de conquistar esse artefato é extremamente semelhante ao meio de adquirir o item Cloud Connected. Em ambos requer a presença de NPCs aliados junto ao protagonista no momento em que ele for lutar contra um nó de caos. Entretanto ele deve combater o nó de caos na forma agressiva, sugando a

corrupção do nó para ele. Isso faz com que o personagem desgaste rapidamente os NPCs matando-os no processo. Caso o jogador consiga “purificar” o nó, o item será formado.

Morphing into Primal(ativo): O player ao conjurar esse item terá de optar entre seu uso corrupto ou puro.

Puro: O uso puro faz com que o protagonista iluminem uma grande área da mega estrutura. Além disso o uso desse item faz com que NPCS corruptos ao redor da explosão tornem-se puros nas próximas campanhas. Se for usado ao lado de um chefe a criatura sofrerá um grande dano, mas não morrerá necessariamente.

Corrupto: O player absorverá toda a pureza daquela região, menos a de seres divinos que apenas levaram um dano com isso. O protagonista irá automaticamente tornar-se 100% corrompido perdendo o jogo, a menos que tenha se preparado para fazer tal ato (importante lembrar que ao morrer esse personagem corrupto não irá sumir, ele irá apenas tornar-se um NPC, mantendo TODOS OS ATRIBUTOS).

Os NPCs absorvidos irão sumir pois tornaram-se parte do novo ser criado e só voltarão a existir quando esse ser for destruído. A escolha do modo de uso do item é dependente do player. Se o personagem estiver com o modo de comportamento em agressivo ele será usado de maneira corrupta, caso contrário será pacífico. **Adquirindo:** Esse item vai poder ser obtido varias vezes no decorrer do game e de maneiras bem distintas, mas só poderá ser usada uma única vez por campanha. **Métodos de adquirir:** Enfrentar e vencer um chefe. Ganha 3 usos Ver finais diferentes (ainda a serem decididos). Ganha 1 ou 2 Por meio de um Puzzle avançado. Ganha 1 Chegar a mais do que X de distancia do ponto inicial. Ganha 1

Food for the Gods (ativo): Permite entender a linguagem dos “deuses” e sacrificar-se ou sacrificar NPCs para eles. Isso quer dizer que o personagem poderá conversar com os chefes, dando ao jogador algumas informações e características sobre essas criaturas. Esse é o único meio, não empírico, de descobrir algo sobre os chefes. A conversa faz com que o protagonista seja transportado para um mundo onírico onde o “Deus” reside. Caso o jogador use nesse mundo o item Cloud Connected ou The Highway o protagonista será transportado para o ambiente do chefe (com exceção de Jotun), podendo enfrenta-lo.

Adquirindo: Ao achar uma falsa saída e deparar-se com Jotun no fim da estrutura o protagonista morrerá de imediato com o choque. Entretanto sua morte irá selar a falsa saída criando uma marca no lugar onde antes ela existia. Essa marca

quando desenhada invocará o item. O número de itens que o jogador recebe aumenta com o número de portas descobertas. Exemplo: Ao achar a primeira porta ele tem direito de usar uma vez esse item. Ao achar a segunda ele receberá dois usos desse amuleto, na terceira tres usos e assim consecutivamente. Entretanto o jogador pode usar apenas 1 item por vida de personagem.

Caso ele feche TODAS as portas programadas (caso seja possível isso) ele terá o item para sempre.

Trigger(ativo): Este item modifica o atributo velocidade, fazer com que o personagem mova-se (1.5x ou 2x) mais rápido durante x segundos (penso em 60). Durante esse momento o personagem fica desfocado (como em blur) com seu corpo "piscando". (difícil descrever o que imagino, seria como um Sprite principal mais em blur e outros atrás desse principal com mais blur piscando, algo assim; ainda a ser testado, pois pode ficar uma merda de um feito)

Se o jogador ativar duas vezes seguidas esse item o personagem volta ao normal e uma grande aura ao seu redor (ou a tela toda) torna-se azulada e inimigos e npcs tornam-se lentos. A duração é metade (ou menos) do Trigger convencional. Esse "slow" não funciona contra Chefes, mas ainda vale para sub-chefes.

Adquirindo: Quando o jogador reativar um terminal que antes era um nó do caos e conseguir acesso de uma conexão da infra estrutura o protagonista recebe X cargas desse item.

A new dawn totem (ativo): Permite ao jogador criar totens nos terminais não corrompidos. Esses totens fazem com que o protagonista renasça nesse totem em vez do marco inicial, criando assim um check point.

O protagonista volta com os atributos que possuía no momento em que criou o totem. Para criar o totem é necessário que o jogador tenha aliado no mínimo 1 NPC. Esse NPC será sacrificado para que vire o totem.

Usando o item: O item só torna-se ativo com os pré-requisitos preenchidos, que são: 1 ou mais cargas; 1 ou mais NPCs aliados; 1 Terminal na tela. Com isso o jogador pode usa-lo e aparecerá duas opções.

1 Sacrifica-lo.

2 Sacrificar-se.

1 – Um NPC é sacrificado e o totem é criado gastando 1 carga do item.

2 – O protagonista é sacrificado e recomeça no novo ponto escolhido com um personagem com os atributos “zerados”. A vantagem é que nenhuma carga do item é usada para fazer o totem.

Adquirindo: Ao vencer um semi-boss o protagonista recebe uma carga desse item. Ao passar pela primeira vez de um setor para outro o jogador também recebe uma carga. Ao purificar um nó de caos o player recebe 2 cargas, porém apenas ao purificar este ponto.

Eye of the Beholder: Esse item permite limpar totalmente a fog que cerca a tela do personagem, concedendo visão total da tela, porém ainda sem ver através de paredes por x minutos (penso em uns 2). Caso use duas cargas deste item o protagonista também poderá ver através de paredes, porém a durabilidade do item cai para x segundos (imagino 30).

Adquirindo: Tem chance de 30% cair de 1 a 3 cargas (1/50% - 2/35% - 3/15%) ao purificar um semi-boss ou um nó de caos. Essa chance aumenta para 60% caso o jogador vença absorvendo esses inimigos e o número de cargas aumenta para 2 a 4 (2/50% - 3/35% - 4/15%).

Caso o semi-boss vencido seja o Eye of the Beholder a chance é de 100% de cair 3 a 5 cargas (3/50% - 4/35% - 5/15%).

Habilidades:

A new dawn totem (ativo): (idêntico ao item), porém não possui cargas.

Adquirindo: Derrotando Fool's Clarity.

Goliaths Disarm Their Davids (Ativo): Ao usar este item, o protagonista emite um grito (algum som) que faz todos os npcs da mega estrutura reagir contra seu destino corrupto. Isso desarma temporariamente qualquer chefe que o jogador venha a enfrentar. Os chefes menores sofrem um atordoamento maior e os npcs que estiverem próximos ao protagonista tornam-se aliados instantaneamente. Após ser usado, o item fica em repouso (cooldown) durante x minutos, impossibilitando seu reuso. Esse tempo de repouso aumenta a cada uso do item nunca mais voltando ao tempo inicial.

Adquirindo: Derrotar Whoracle.

Jester's Door (ativo): O protagonista pode abrir portais através de terminais viajando para outros terminais específicos.

Adquirindo: Derrotando Lord Hypnos.

The “I” (passivo): Permite ao protagonista sobreviver ao Morphling Into Primal Puro ou manter-se no controle do Morphling Into Primal Corrupto. Ao encontrar-se o protagonista entende seu propósito e suas limitações. No momento em que usar o item MiP sua identidade será conservada o que irá sustentar seu corpo e o controle deste ao jogador. Seria basicamente a capacidade de manter-se são na forma da entidade que irá tornar-se com o uso do item.

Adquirindo: Este item só será adquirido após o jogador completar totalmente as quests e diálogos com Clayman. O item poderá levar o jogador para o lado corrupto ou puro dependendo das ações que o jogador tomar em relação ao Clayman.

Liberation (passivo): O protagonista deixa de sofrer efeitos do miasma da estrutura.

Adquirindo: Derrotando Colony

CRIANDO UM PERSONAGEM

Ao escolher new no menu inicial a tela da fadeout ficando completamente negra. Aparece um lettering dizendo: “Know yourself its the primal step to know others. So anser to your self:”

Primeira pergunta:

OPÇÃO 01: “Would you choose supremacy if it led to isolation?”

CORRUPTO: Life and death are solitary ways. The only way to change this is become stronger than them.

PURO: It will never be supremacy with it forcing me to something.

CORRUPTO: “Your concept of “Strong” is warped.” (queria ligar o Strong a frase, sei que “force” seria melhor)

PURO: “Search for supremacy is forcing yourself to something.”

OPÇÃO 02: “What you pretend to do?”

CORRUPTO: Act or don't... don't want to care anymore. Just move forward in to the infinite.

PURO: I'll never stay the same. It's astray, but the road lies open... I will learn to leave all deaths behind.

CORRUPTO: “Move forward and never look back it's a easy way to live.”

PURO: “You may find it harder than you think.”

“Well.. we can be the same in our reptiles skull, but are differences in our knowledge. Soo.. about what you will know?”

Me. (Combate)

Them. (Inimigos)

Here. (Mundo)

Mine. (Itens e Habilidades)

Nothing

All

COMBATE: “Explica a mecânica de corrupção.”

“Você? Não sei se lhe elogio por reconhecer sua auto-ignorância ou lhe desprezo por ainda tê-la. Bom o que posso dizer sobre você...”

Você, como toda sua raça, nasceu com um destino, o destino de tornar-se como esse mundo. Um ambiente decaído, pútrido e corrompido. Não percebe a bomba relógio codificada em seu DNA? Não percebe o miasma que esse mundo injeta em seu ser? Você irá tornar-se parte desse mundo. É questão de tempo para seu primeiro fim...”

INIMIGOS: “Explica que eles podem ser passivos ou agressivos e fala sobre os NPCs”

“Não são diferentes de você. Todos eles são possibilidades do que você pode vir a se tornar. Alguns deles são novos como você. Outros já tornaram-se parte do mundo, como você irá tornar-se. Alguns tornam-se tão ligados a essa estrutura que será difícil para você reconhecê-los como semelhantes, mas acredite, nada aqui é diferente de você, mas tudo é diferente de mim.”

MUNDO: “Fala sobre os terminais”

“Grande... grande de mais para você conhecer nessa vida. O que posso lhe dizer? Busque por esses lugares * imagem de um terminal *. Eles são sua melhor forma de conhecer aqui. Porém cuidado, nenhum deles é de fácil acesso e muitos deles são “protegidos”, afinal eles representam a forma de acesso mais pessoal com essa estrutura.”

ITENS E HABILIDADES: “Fala sobre a existência de itens e habilidades”

“Bom, de sua posse até agora não existe nada e assim permanecerá até que faça por merecer algo. Mas esse algo existe, são objetos que podem lhe ajudar a mover-se pela estrutura, a suportá-la, a conhecê-los, a conhecê-se...”

Como consegui-los? Bom os meios são inúmeros, comece por tentar explorar a estrutura, se não achá-los logo basta manter-se seguindo pelos mesmos ideais.”

NOTHING: “O jogador começa sem saber nada”

“Acha que isso é bravo de sua parte? Não saber pedir ajuda pode ser a ruína da espécie. Mas depender de ajuda para tudo é ser uma marionete. Cuidado com estes limites.”

ALL: “O jogador ganha conhecimentos deturpados além de começar ainda mais voltado para o lado corrupto”

(Clayman não fala nada nessa opção, um menu, como o de um terminal abre e mostra 1 conhecimento de cada tipo, porém deturpado. O jogo inicia quando o jogador escolher fechar o menu).

MENUS Menu inicial: Start: Some os escritos iniciais e aparece 3 espaços com “new”. Esses espaços separam as 3 contagens possíveis de ter-se no jogo. Options: Das opções de som, e gráficos do jogo. Sair: Fecha o jogo.

Itens e habilidades: O menu de itens será acessado com um botão específico, como um start. Ele não pausa o jogo, apenas mostra ícones de itens e a quantidade de cargas que cada item possui. O menu não revela informações como nome ou o que o item faz.

No mesmo menu o jogador pode acessar um menu bem semelhante que mostra habilidades que o protagonista já conquistou. A única informação sobre elas é a de tempo do cooldown para reusá-las. As informações nos itens e habilidades podem ser mostradas resumidamente após o jogador ter encontrado a informação completa do item ou habilidade em um terminal ou na conversa com um dos chefes.

Terminal: Este menu aparece como uma tela projetada virtualmente pelo terminal. Aqui o jogador acha um compendio dos conhecimentos descobertos. Esse conhecimentos são separados em 4 categorias:

Mecânica de Combate: Revela conhecimentos sobre movimentos de combate (passivo ou agressivo).

Explica como executa-los e os danos que causam. (sinceramente não veja necessidade pensando melhor agora. Com um bom game design e bom feedback o jogador vai descobrir isso alguma hora. A dificuldade esta em descobrir como funciona o purificar, mas esse modo de jogo é o modo difícil e deve ser difícil descobrir ele. Não é fácil entender como “lutar” sem atacar, e isso deve ser igual no jogo) Diz também o que são e como podem ser usados os terminais, nós de caos, conexões da infraestrutura e portais (mesmo exemplo, essas funcionalidades sao aprendidas com o jogar, não acredito que tenha que ficar dando informação como uma pokedex, eu aprendi o sistema de chrono trigger e mario rpg sozinho quando tinha 8~9 anos sem saber inglês, isso vai ser refletido no nosso jogo querendo ou nao). Cada terminal pode passar um lore especifico, como uma anotação daquele lugar, uma mensagem e substituiria essa parte de explicação de mecânica de jogo e agregaria algo a experiencia de não estar sozinho, ter algum contato com informações do mundo, da máquina e etc.

- Inimigos: Mostrar símbolos de cada chefe montando assim o menu. Os símbolos não dizem nada sobre quem é cada chefe (inicialmente). Eles seriam montados inicialmente como a árvore da vida, um conectando-se ao outro (pode vir até a fazer referência direta a essa arvore). O jogador navega pelos símbolos e tem acesso a sua “relação” com o chefe em questão. Nesse caso seria como mostrar resultados de conversas tida com esses chefes. Funcionaria assim, quando o protagonista tiver a oportunidade de falar com um dos deuses, seja por item ou por outros meios, a conversa só seria feita uma vez e teria uma conclusão. Esse resultado seria colocado em ordem aqui como uma mensagem subjetiva. Além desse diário “confuso”, haverá a presença de uma porcentagem (pode ser em forma de barra ou qualquer coisa assim) que, sem que o player saiba, representa a força absoluta do deus, ou seja sua influência. As conversas podem ir aumentando ou diminuindo essa porcentagem.

Na primeira vez que um nó de caos ou conexão de infra estrutura for acessado, ao escolher um chefe o jogador poderá “conectar-se” com um desses

deuses. Ao fazer isso ele terá um diálogo ou um desafio com o Deus. Funciona como o item "Food for the Gods".

- Mundo: Revela um mapa dos setores visitados e pontos e dos terminais contidos nesse;

- Itens e Habilidades: Mostra itens e habilidades; suas funções; como adquiri-los e como usa-los.

SOUND DESIGN

Objetivo principal é criar imersão do jogador com os sons que compõem o cenário. Como a musica na maior parte do tempo será quase silenciosa, como em Lone Survivor ([HYPERLINK "http://www.youtube.com/watch?v=63ViMbrFWhg"](http://www.youtube.com/watch?v=63ViMbrFWhg) <http://www.youtube.com/watch?v=63ViMbrFWhg>), os sons irão quebrar a musica de fundo durante a exploração do cenário, evitando a monotonia no jogar. Quando o jogador estiver próximo das áreas caóticas do cenário tanto a musica quanto o som irão trabalhar para aumentar a tensão do ambiente. (isso é uma predeterminação baseando-se que a musica será composta no estilo de Metastaseis do compositor Xenakis: ["http://www.youtube.com/watch?v=n2O8bMIEijg"](http://www.youtube.com/watch?v=n2O8bMIEijg) <http://www.youtube.com/watch?v=n2O8bMIEijg>).

Os sons necessário para cada situação serão:

Setor Inicial:

- Água fluindo
- Murmúrios em agonia (porém bem baixos quase como sussurros)
- Gotejar
- Pedra quebrando de caindo para as plataformas quebráveis.
- Corrida tanto no metal quanto em chão neutro (pedra no caso)
- Plataformas enferrujadas movendo-se.
- Subir escada metálica.
- Plataforma pendulo movendo-se.

Locomoção para protagonista e NPCs: (O protagonista não emite sons através de vocal) - Saltando e Aterrissando - Andar e correr (que irá ser definido pelo material chão do cenário)

- Começo do movimento de Sprint irá emitir um som.
- Combate para protagonista e NPCs: (O protagonista não emite sons através de vocal)
 - Soco fraco.
 - Soco forte.
 - Recebendo hit simples
 - Recebendo knock back
 - Derrubado
 - Quicando no chão
 - Bloqueando
 - Quebrando bloqueio
 - Parry simples
 - Parry forte
 - Taioken
 - Reverie
 - Som de soco fraco tentando passar por movimento forte. (nessa caso o som de soco fraco seria abafado, como se o personagem em movimento forte estivesse ignorando o golpe)

Bird Without Wing

- Intro do Boss – A ideia aqui é som de corvos. Quanto mais próximo maior o som e de mais corvos, até que chegue no ponto onde o chefe irá surgir e o som torne-se ensurdecedor. (Exemplo: "<http://youtu.be/kFHd0oegYfs?t=5m35s>" <http://youtu.be/kFHd0oegYfs?t=5m35s>)
 - Som de carne e ossos se deslocando.
 - Ao saltar e pousar ele encosta as garras no chão, talvez algo misturado com garra e o salto do protagonista.
 - Som de ser derrubado. Algo talvez como corvo gritando gritando.
 - Som dos corvos servem como alerta para golpes especiais do boss. Sendo assim, mais de um estilo é bem vindo.

ILUSTRAÇÕES

Encontros: Primeiro encontro com Clayman: O personagem se ve frente a frente, como em um espelho, olhando um homem (ou mulher) de barro. [PRIORIDADE MÍNIMA]

Primeiro encontro com Whoracle: Citação direta a CG de encontro de Queelag. Whoracle aparece sedutora mostrando apenas parte de seu corpo belo, com um sorriso de canto, como o de Queelag.

Primeiro encontro com Jotun: Aparece o topo da megaestrutura com um sol pálido banhando esta. O sol cria uma órbita , tornando-se um olho e o fundo do céu escuro da lugar ao rosto de Jotun.

Conclusões de campanhas (“Finais”)

Falsa saída: Quando o jogador der o comando de entrar na porta o protagonista cairá de joelhos e lentamente a visão de das costas do protagonista mudará para uma ilustração com a visão do outro lado da porta. O foco inicial será o protagonista ajoelhado com os olhos queimando e aos poucos a câmera irá se afastar mostrando a estrutura e então um dedo, outro e finalmente formando a mão do Jotun sustentando toda a megaestrutura. (Imagem do Album Sense of Purpose do In Flames. Artista: Alex Pardee Representa a idéia básica da ilustração.)

(Imagem do Album Sense of Purpose do In Flames. Artista: Alex Pardee Ou representação para a ilustração.)

Morphing Into Primal Puro: Imagem do corpo do protagonista sendo dilacerado e incendiando-se em luz. A imagem vai para uma tela de TV, a câmera afasta mostrando outras tvs e diversos NPCs assistindo, uma das TVs apaga e o NPC que estava assistindo sai de cena.

Morphing Into Primal Corrupto: Imagem do corpo do protagonista sendo consumido por fogo negro com um sorriso rasgando o seu rosto (como o sorriso da forma transformada), após um tempo em meio ao fogo pode-se ver linhas prendendo os membros do protagonista como uma marionete.

Suicídio (The Chosen Pessimista): O corpo do protagonista aparece negro caindo sem vida enquanto uma forma espectral acinzentada idêntica ao personagem, porém com asas, aparece saindo desse corpo e “voando” para longe.

Vencendo Jotun (Corrupto): O protagonista, já transformado no primal

corrupto aparece agarrado ao chão do topo da megaestrutura, o chão e ele entram em combustão fazendo com que a chama cubra toda a visão dando fade out. Volta a cena para o rosto do protagonista que sorri insanamente. A câmera se afasta mostrando seu corpo gigantesco e no lugar de uma se suas mãos esta a megaestrutura.

Vencendo Jotun (puro): Vocês tem que ver The End of Evangelion antes.

MULTIPLAYER

Discute-se a possibilidade de um multiplayer. As opções cogitadas são:

I – Aparição de outros jogadores como sombras no seu mundo. São meros fantasmas que mostram ao jogador “principal” que existem pessoas tentando explorar esse mundo e qual caminho elas estão seguindo.

II – Os jogadores não são meros fantasmas mas interagem no mundo significativamente, podendo modificar npcs, estruturas ou mesmo o protagonista. Dessa maneira cria a ideia de cooperação ou competição entre os jogadores. Entretanto para que qualquer uma dessas opções sejam possíveis é necessário um tempo maior despendido no game design, para que as interações sejam bem definidas e um estudo melhor da área de programação para o funcionamento da mecânica de multiplayer. Além disso, existe a possibilidade de que , por motivos de velocidade e facilidade de desenvolvimento, a opção de multijogadores fique limitada a plataformas definidas, como o iPhone e iPad.

REFERÊNCIAS DE JOTUN

Jotun - provavelmente se deriva da mesma raiz que "comer" (eat em inglês), mantendo o mesmo significado original de "glutão" ou "homem-comedor." Seguindo a mesma lógica, þurs pode se derivar do atual "sede" (thirst em inglês) ou "bebedor

de sangue" (blood-thirst em inglês). Risi é provavelmente uma palavra aparentada à "ascensão" (rise em inglês), o que pode significar "pessoa elevada." A palavra Jotun apareceu pela primeira vez em inglês arcaico como Yotun, e eventualmente semearam as variantes como Geottin, Eottan, e Eontann, de onde pode ser obtido o Yettin, [HYPERLINK](#) "http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Ettin&action=edit&redlink=1" \o "Ettin (página não existe)" Ettin e [HYPERLINK](#) "http://pt.wikipedia.org/wiki/Ent" \o "Ent" ent, respectivamente. Yettin é um falso cognato para [HYPERLINK](#) "http://pt.wikipedia.org/wiki/Yeti" \o "Yeti" Yeti.

I often dream of huge numb buildings
jet-black sinister architecture
being installed when nobody sees
Their appearance so sudden
that few would take notice And when I wake up
I imagine being crushed by one
imagining its weight its silence
and the absence of excuses for a havoced life
and the privilege of a 22-kilometre tombstone Jotun A body of black
that carried no reflection
defying its own room
un-earthly eggs of decreation There would be colonies
mushroom-scattered forever out of context
rising spores from a dying world
to pollute to chase away what´s left Sun-white pulverised desert stone
and serpentine lizard mouths
Pales away the pyramids
rewriting 4500 years of history
raping the statue of liberty
outplays the acropolis
inverting the fjords
invades the New-York skyline to
dream its own existence in one single final word Jotun Can we identify them
as the flint buried in our reptile skulls

or the time-bomb coded in our dna

KATATONIA – JULY

You come clean

Waves collide now

Defenseless numb arms

And no voice of reason So

How come you invited me too

You knew I wanted you

You glide above

So

This night belongs to you

I know this isn't through

Are you dead to love I see the bright lights

It's the month of July

It's violent here

Why have you left me

If only you could stay

And keep me in

It's violent here

Why did you run from me So

How come you invited me too

You knew I wanted you

You glide above

So

This night belongs to you

I know this isn't through

Are you dead to love Heat

Night devour me

Heat

Night devour me

Repeat

Repetition I see the bright lights

It's the month of July
It's violent here
Why have you left me
If only you could stay
And keep me in
It's violent here
Why did you run from me

Brain Storm

Colony – Uma descrição da mega estrutura e do comportamento e sentimento presente em quem habita-a.

Zombie Inc. – Critica a superficialidade. Fala que alma é usada como plataforma para construções divinas que não passam de beleza superficial. Isso fundamenta a mudança da estrutura que vai tornando-se mais bela, porém essa beleza é fundamentada por uma casta degradada e vazia. Além disso a música traz algumas frases que parecem profecias, avisos. Essas frases basicamente mostram que continuar a forçar-se nessa ideologia superficial vai fazer com que você e os outros achem que “ele”, Jotun, ainda seja “immortal”, imbatível e etc.” Reflect the Storm - Busca de si mesmo em meio a paradigmas criados pelo mundo e por si mesmo. Pode representar o que os npcs sentem ao serem pacificados, e o que você vai sentir ao tentar se encontrar. Mostra uma tempestade que vem de baixo e não pode ser refletida pela superfície negra. Um sinal de esperança pra revolução? Além disso a música trata de liberar seu lado negro, talvez o instinto que nós escondemos do mundo. Isso liga ao Morphing into Primal. Pode ser um dos meios de adquirir ou destravar esse item.

Dead End - Parece tatar da Guerra nuclear. Um beco sem saída para nossos conflitos humanos. Somos como mortos andando em uma terra destinada a um desastre. Isso pode ser evitado, mas todos estão adormecidos e parecem não se importar. Bom essa situação de anestesia generalizada perante a um fim eminente pode ligar-se a existência do Jotun, mas isso mostra que chegamos ao ponto em que Jotun está para cair, essa gigantesca existência está muito ruidosa para continuar crescendo e que o “fim” dos seres da mega estrutura é eminente caso não acordem.

Satellites And Astronauts - Possível diálogo de clayman; música representa a falha de um homem que vaga perdido buscando um meio de regenerar-se. Esse meio depende da aprovação de outros. Eles negam. Homem afunda em sua insanidade.

Dead Alone e Artefacts of Black Rain – As duas se conversam. Basicamente falam de alguém que foi capaz de se afastar o suficiente da humanidade e da sociedade para entendê-la e ao fazer isso passou a julgá-la como um câncer, como algo negativo e tornar-se um misantropo, alguém que despreza a humanidade pelos seus feitos. Infelizmente por mais que queiram libertar os demais dessa apatia da vida, eles se ficaram presos por desprezarem o que um dia eles já foram.

Everlost part 1 - Referência Visual.

Everlost part 2- Referência Visual para confronto interno.

The new world - Referência visual para bad end e good end.

Episode 666 – Referência Visual.

Jester Script Transfigured – Referência Visual.

Cloud Connect – Clipe pegar referência visual.

Where the Dead Ships Dwell – Clipe pegar referência visual.

Itens:

Invocar eles através de símbolos?

Será necessário invocá-los através de símbolos desenhados na tela.

Guarda-los em menu?

Carrega-los?

O q eles fazem?

Aumentam alguma habilidade natural?

protegem o personagem?

dão mais tempo de vida a ele? Talvez todas as alternativas. Dependendo do que tiver de ser feito para conquistar o item.

O player fica limitado a itens pré definidos? Caso não saiba a linguagem de programação, sim.

pq eles existem e o que são eles?

Eles são conquistas do passado, são artefatos, totens de algo realizado. E existem por essas realizações. Conceito base de interventor – Intervir contra a programação.

Ruptura com a produção e criação pré-programática. Jogo Eletrônico – Experiência pré-programada para um usuário. Nível de liberdade de escolhas limitado pela programação. Usuário é literalmente um jogador das possibilidades existentes dentro do programa, do brinquedo.

Existe meio de um jogo ser interventor?

Código aberto? (mas isso limita aos que conhecem o código)

O objetivo é realmente romper a programação ou explorar campos obscuros?

O desenvolvimento em si é pré-programado.

O problema estaria na prisão que a programação cria ou na repetição dos usos comuns?

A pré-programação de produção de jogos é quase infinita assim como as fotos pré-programadas por uma câmera. Talvez explorar recursos obscuros dessa programação seja uma maneira de romper com o programa? De explorar e experimentar o programa, de forçar ele a adaptar-se a novos usos.

Primeira produção experimental poderia buscar explorar a questão de leitura da mídia jogo. Metaforizar a produção do jogo e sua tentativa de forçar o pré-programa no produto da própria produção. In flames - Jotun como inspiração:

Pré definição da humanidade como mecanismo de destruição. Humanidade pré programada?

Seria possível romper tal programa?

Metáfora que liga-se a nossa questão de intervenção. Buscar inspiração em um enredo nascido da música para narrá-lo em uma linguagem de jogos.

Rascunho da ideia: Silhueta de luz em um mundo negro

Jogo de repetições (refazer o programa procurando rompe-lo)

Cenário levemente aberto? Cenário infinito (uso de tiles)

Código aberto? (pode ser limitante) Palavras chaves para algumas linguagens?

Desafio? Haverá inimigos?

Seria bom como experiência para nós mesmos em questão de interação de personagem e inimigo. Luta contra a corrupção.

Corrupção esta ligado ao egoísmo, a buscar solitariamente um meio de crescer.

Corromper significa deformar algo de seu estado original. Perverter, estragar e etc.

Corrupção é uma característica da megaestrutura. Todo ser está fadado a deformar-se dentro da estrutura. O jogador pode seguir solitário tomando as “características” de npcs para si ou “associar-se” a esses npcs, dividindo os atributos com eles. Entretanto os npcs não carregam apenas atributos positivos, a corrupção é inerente a esses seres. Então tomar a força um npc faz com que o personagem corrompa-se rapidamente, pois a aliança entre npc e protagonista faz com que o fardo da corrupção seja dividida. Infraestrutura: Sistema que mantém a megaestrutura. Que dá força, sustenta e liga ela.

Ter acesso a ela é o meio do personagem aprender seu funcionamento e poder, quem sabe, modifica-la. Entretanto para ter domínio da infraestrutura você deve submeter-se a megaestrutura, ou seja, agir corruptamente. Dessa forma, para mudar a megaestrutura o personagem deve sujar suas mãos para ter acesso a infraestrutura porém manter sua “pureza” através de recuperar seu verdadeiro Eu, aquele que é corrompido pelo miasma da estrutura. A ideia é que boa parte da natureza dos seres seja pura e que vá corrompendo-se pela estrutura e por um “nó” de malícia de seu próprio “DNA”. Sendo assim, enigmas relacionados ao auto-conhecimento irão buscar ressaltar a natureza pura e “altruísta” do personagem. Enigmas da infraestrutura irão requerer um caráter egoísta do jogador. Além de corromper, a infraestrutura tem como aspecto o domínio do mundo, ou seja, do aparelho, que se estende além da programação dentro do jogo e mostra meios de interagir com o jogo que o jogador pode não ver em um primeiro momento. Ser capaz de enxergar esses meios é um requisito para acessar certos pontos da infraestrutura. Meios de interação:

Física -

Salto simples, salto de impulso na parede, soco (3 ações), voadora (ação + salto), consumir, carregar, ativar. (usar item?)

Social -

Demonstrar paz, pedir para seguir, pedir para parar, pedir ajudar. (movimentos no touch, laço em torno de personagens, seleção de personagens. Meios possíveis de jogabilidade)

Estrutural – Executar comandos na linha de código do jogo. Comandos que modifiquem interações sociais físicas ou mesmo a estrutura do jogo em si.

NPC, ou Non Playable Character, são personagens que participam do jogo, mas não são controlados pelo jogador.

resposta baseado no manifesto "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" Em português multijogador. Mecânica que permite a participação de mais de um jogador no mesmo jogo.

APÊNDICE B – PROJETANDO UMA CAVERNA

LIQUIDBOUND

ANEST STUDIO

Estilo do Jogo: “Side-Scrolling”, ou jogo de progressão lateral com perspectiva 2D.

Game plataforma e habilidade

Especificações Técnicas:

Plataforma: PC e MAC

Resolução: 1920x1080

Arte: Ilustração

Controles:

4 botões direcionais: Movimentação pelo eixo x e define direção de saltos.

Botão S: Salto, libera movimento no eixo y.

Botão A: Agarra e executa ações

Botão C: Corrida

Proposta de controles:

4 botões direcionais: awsd ou direcionais

Botão S: k ou z

Botão A: j ou x

Botão C: Shift

Mecânica: Protagonista deve sair de uma caverna subaquática usando habilidade de movimentação pelo cenário (escaladas, saltos e parkour)

Objetivo – Sair da caverna

Desafios – Escaladas e puzzles

Habilidades: O personagem será provido da habilidade de andar, correr, saltar, escalar e agarrar-se (seja segurando-se em uma pedra ou na ponta de um

penhasco). Essas habilidades não melhoram no decorrer da jornada, apenas são “atrapalhadas” pela água.

Escalando:

Haverá dois modos de escalada, o manual e o automático.

No automático, o personagem irá se segurar em bordas, paredes escaláveis e stalactites automaticamente. No manual ele deverá apertar o botão agarrar para segurar-se nesses objetos.

Quando dependurado sobre uma borda o personagem pode soerguer apertando o botão de salto ou apertando para cima.

Quando segurando sobre uma stalactite o personagem pode pular para frente (quanto mais próximo do ultimo frame melhor o pulo) caso o personagem esteja se balançando para frente. Caso contrário o personagem não faz nada. O jogador pode simplesmente soltar-se da stalactite apertando para baixo. No manual o jogador deve manter o botão de agarrar pressionado, no automático não.

Quanto escalando uma parede o personagem pode ir para cima ou para baixo usando os direcionais. Apertar para o lado oposto da parede faz o personagem virar para o lado preparando-se para pular. Para pular de uma parede escalável o jogador deve apertar a direção do salto e o salto, apenas o salto fará com que se solte da parede.

Para manter-se na parede escalável o jogador deve manter o agarrar pressionado. Caso esteja jogando no manual, no automático não é necessário.

Quando próximo de uma parede lisa o jogador pode apertar agarrar para deslizar por essa e poder executar um salto pela parede. No caso do automático deve apenas aproximar da parede. Uma vez segurando a parede o player tem até 2 segundos para saltar antes que se solte sem mais chances de agarrar a parede. Para executar o salto basta apenas apertar o botão de saltar.

MORRENDO:

Depende da etapa do jogo, mas em geral existem modos que não irão mudar, sendo eles:

Ser arrastado para fora da tela; Acontece quando o personagem Não consegue segurar-se ou andar tempo o suficiente contra a maré e é arrastado para trás da tela, (no fim, isso pode acontecer para frente tbm).

Cair de uma altura muito grande: Cair de um lugar que seja “penhasco”, ou seja, o fim não aparece embaixo da tela tem o mesmo efeito de “sair da tela”.

Dentro da água:

No capítulo 1 e 3 o personagem poderá entrar em contato com a água. Quando submerso em água seu movimento horizontal é reduzido(imagino 20%), deixando-o mais “lerdo”. Entretanto, ao alcance de seu salto aumenta (imagino 50%).

Ao cair na água o protagonista evita a morte por queda.

Alguns efeitos especiais ocorrem ao entrar em contato com a água, mas isso varia entre os capítulos.

Fluxo de jogo:

A cadencia varia com o capítulo. No primeiro o jogador deve entender o caminho que tem que seguir para poder executá-lo rapidamente em seguida. No segundo capítulo a cadencia é mais vagarosa, fazendo com que o jogador pense mais antes de tomar decisões. Por fim o último capítulo é o mais acelerado, fazendo o jogador usar o tempo do cenário para poder passar pelos desafios.

Elementos do jogo:

Água: Em linha e em fluido. O ideal seria fazê-la em dois formatos, um que comporte-se no estilo da água do Sonic, ou seja, uma área que modifica salto e movimento. Outra área que a água é modificada pelos elementos dentro dela, como um fluido.

Caixa de Pedra: Afunda e pode ser arrastada

Caixa de Madeira: Pode ser arrastada e boia.

Correntes: Permite o personagem escalar como uma corda.|

Parede de pedra quebrável: Parede quebra ao ser puxada

Plataforma quebráveis: Quebram com níveis de intensidade ao serem pisadas.

Podem ser de pedra (apenas 1 nível de vida) ou de gelo (3 níveis de vida)

Área de câmera baixa: Aumenta a visão da parte de baixo da tela.

Área de gravidade comprometida: A gravidade (ou câmera) desloca-se dando a impressão que o personagem move-se pela parede ou pelo teto.

Área de eterno retorno: O jogador volta ao entrar nessa área (que seria um precipício ou um corredor) leva-o de volta a um lugar que ele já passou.

Narração:

Texto aparece por inteiro em fade in e some em fade out. O alinhamento é da esquerda para direita. Quando o texto aparece uma tarja em transição aparece no topo

História:

Resumo:

Intro: Homem acorda no chão de uma caverna enquanto a água do mar sobe e desce no chão molhando seu rosto.

“Já não sei como cheguei até aqui. Tudo que sei que começo assim, com o doce beijo frio de seu chamado... dragando-me para ela...”

O jogo é dividido em 3 etapas:

1 – Dependência - Hydrophilic;

2 – Resistência - Hydrolirium

3 – Confronto - Hydrolysis;

1 – Aqui o personagem questiona sua dependência, ele ainda necessita do mar para mover-se, para poder ter forças. Entretanto toda vez que prova do mar sua

visão do mundo fica turva. Sendo assim, o game play funcionaria da seguinte maneira. O personagem tem um tempo limite de movimento, ele depende de estar “molhado” para se mover. Assim que entra em contato com a água do mar seu movimento é recobrado e permanece durante x segundos (6 talvez) após esse tempo ele vai lentamente diminuindo até que para completamente (imagino uns 16 - 20 segundos pra parar). Entretanto, toda a vez que o protagonista toca na água sua visão fica turva e volta a ficar perfeita apenas 10 segundos depois.

2 – O protagonista decide afastar-se da água, aqui ele vai lutar para manter-se “sóbrio”, para poder desligar sua dependência em relação ao mar. Encostar na água é morrer. O personagem segue normal, porém seus movimentos vão ficando “trêmulos” e imprecisos. Para poder voltar a ter firmeza de suas ações ele deve parar por um instante diminuindo o ritmo frenético. O jogo é levar o personagem até desafios que ele tenha de analisar a paisagem e enquanto isso descansar, após saber o que tentar fazer, ele arrisca um caminho o mais rápido possível para não começar a perder o controle.

3 – Confronto. Aqui o personagem está quase livre de sua relação. O mar como sempre vem a volta, tentando empurrá-lo para longe ou dragá-lo para si. Ser arrastado para fora da câmera é morrer. Para libertar-se definitivamente o protagonista deve confrontar o mar. É necessário que ele aguente movimentar-se embaixo da água e galgue seu caminho para a saída da caverna. Aqui é um aprimoramento do desafio da primeira etapa do jogo.

Epilogo:

O protagonista finalmente liberta-se do mar. Após subir a encosta ele olha (in-game tudo) para o oceano agora abaixo dele. Repara como era usado naquela relação, como a inconstância era arrebatadora e como as idas e vindas daquele ser o impedia de olhar para um momento de sua vida em que ele não existisse. Estar com o mar é êxtase inebriante, porém estar sem ele é morte fria. O jogador ganha liberdade após a última reflexão do protagonista e pode decidir pular em direção ao mar e escolher ser arrebatado, morrendo inebriado por aquela relação ou dar as

costas e buscar uma vida nova. Mesmo superando essa relação, seu vazio vai sempre existir, pois uma vez que prova-se daquela água não pode-se esquece-la. =)

Monólogo Completo em Português:

1 – Hidrofílico:

“Minha visão esta turva, efeito de uma relação inebriante. Você me toma a cada toque, cada gole, cada gesto...”

“Não posso perde-la. Não posso me afastar de seu sabor por muito tempo. Meu corpo não aguentaria a abstinência...” (referencia a morte por distancia da agua)

“Distante.”

Tão distante “

“Nem mesmo os reflexos de seu chamado me alcançam aqui.”

“Só me resta dragar-lhe de poços. Singelas memórias da imensidão que você representa”

“Nunca estive tão desesperado.”

“Por favor...” (começa a puxar uma parede quebrável que não cede fácil)

“Me cubra, pois não posso aguentar sua ausência.”

“Por favor...”

“POR FAVOR!” (parede quebra cobrindo o personagem)

“Patético...” (momento em que ele anda agachado para passar por mais de um caminho estreito)

“Rastejo em busca de seu rastro.”

“Banho-me nas sobras de sua existência”

“E é na queda de seu âmago filtrado que relembro de nós, de nossa relação...”

(Protagonista encontra uma chuva dentro da caverna)

“A primeira dose foi inesquecível. Seus lábios sorveram-me de uma vida trivial.”

“Você foi verão”.

Uma ilustração do personagem (ou uma cut-scene) dele parado sob a chuva dentro da caverna escura e uma forma feminina destaca-se através das gotas de chuva interagindo com ele, algo como acariciar o rosto dele ou beijar o lábio. (talvez tirar)

“Cada gole me apagou. Substitui meu sangue por água ao ponto em que você torna-se vida.”

“Prossigo.”

“Preciso novamente estar em você.”

“Preciso de alguém para me receber.”

Opção 1 - “Você nunca me rejeitou quando entreguei-me a você, mas não foi capaz de se entregar a mim.”

Opção 2 – “E em você nunca encontrei rejeição.”

“Nem aceitação...”

“Vazio.”

“Solitário no êxtase de seus braços fechados, dissolvo-me sem protestos.”

“Meu único desejo era ver-lhe de guarda baixa.”

“Mas contento-me com a tensão. Com o andar sobre a névoa dissoluta.”

“Ilusão”

“Vejo-me caçado, mas em meu íntimo sou eu caçador. Persigo-a em vão como muitos outros fizeram...”

“Seus corpos jazem despedaçados por esse abismo que você nos jogou.”

“... que nos jogamos”

“Alguns lhe amaram, outros lhe odiaram, mas todos desabaram (caíram) por você. Isso nunca lhe atingiu não é?”

“Você um dia sentiu algo?”

“Algo sobre nós?”

“Eu nunca tive chance não é?”

“Longe... mesmo afogado em você eu estaria longe. Incapaz de uma resposta sincera.”

“Houve um dia em que você foi sincera?”

“Ou será que eu não quis escutar a verdade?”

“Eu sempre soube que andava sobre gelo fino. Mas você é Sol que nasce na eterna noite da vida. E eu albino queimo-me em êxtase sob seus prazeres.”

“Prefiro o risco de afogar no frio de Dezembro do que viver sem conhecer as carícias de Julho.”

“Por isso, mesmo aqui, destruído por seu uso ainda recolho cada pedaço que me lembre você.”

“Que me traga sua fragrância.”

“Que me dê firmeza para continuar...”

“Você se move em ondas”

“E essa inconstância de sua permanência faz-me hedônico. Resisto à vida apenas para tocar-lhe fugazmente. Pelo valor de efêmero instante.”

“E que instante...”

“Tórrida luz de farol.”

“Não sei onde falhei com você...”

“Mas sei onde falhei comigo.”

“Me defino como pó de sal, carregado pelo vento e fragmentado pelo tempo.”

“Por que? Porque continuo a busca-la? Porque viver de fragmentos de tempos tão incertos?”

“Perpétuo entorpecer”

“Salto cego no tempo” (salta em direção a uma grande queda onde um poço de água para a queda)

“Nada além da queda azul da esperança” (Momento que afunda na água)

Frases de morte por distância da água:

“É patético.... mas não posso privar-me de você...”

“Eterno retorno é o grilhão da minha vontade”

Troca de capítulo:

Após romper com uma parede e ser dragado pela água, o protagonista sufoca afogado pela água. Uma ilustração “animada” do protagonista parecendo boiar em água negra seria ideal para a troca de capítulo. Seria basicamente o protagonista flutuando (cabelo, braços e pernas se mexendo) em um cenário escuro

onde seria entendido que é água por pequenos flash móveis de luz (com bolhas talvez) do fluxo de água passando.*

*Anotações no monólogo com essa cor são ideais narrativas de passagem de capítulo com gameplay. Elas só serão executadas como últimos elementos, caso exista tempo.

“Nunca lhe tive para toma-la. É você me toma.”

Uma gravação de voz feminina muito baixa, como um sussurro, falaria “fight” e “forget”. Cada uma dessas gravações iria repetindo, até sobre porem-se e se tornarem um ruído de sussurros. O personagem deve apertar qualquer botão de controle para tentar reagir. Cada apertar faz a tela brilhar levemente destacando um símbolo de comando na tela. Esse símbolo é um comando do controle. A sequencia completa necessária para despertar o personagem é o código Konamy.

O personagem abre os olhos na ilustração. Após isso muda para uma tela preta com o pensamento:

“Não posso continuar nesta corrente (corrente de água).”

Segue uma cena in-game do protagonista soerguendo-se de um rio para o chão. Rastejando para frente para afastar-se da beira do rio e deitando de costas. Essa cut-scene é cortada por lampejos de imagens negras com os pensamentos:

“Não posso pertencer a sua presença.”

“Não posso viver uma vida desfragmentada. “

“Não posso ocupar o lugar da Lua. “

“Não posso ser o eco do chamado.”

“Não posso... não mais.”

Em “não mais” a tela de jogo volta ao jogador e ele volta a controlar o protagonista, podendo levantar-se.

“Recuso seu toque. Rejeito o brinde.

Que meu corpo suplique. Que eu seja consumido pelas brasas do recordar.

Você não me terá... não mais, não agora.”

“Com isso em mente afasto o olhar de você e me enxergo.”

“Meu corpo reage mas estou no controle... tenho que estar.”

“Vergonha. Pela primeira me vem a percepção de que trajo correntes. Nunca impostas, apenas estendidas”. (Caem correntes que ele tenha que subir.)

“Só as percebo agora pois não me sobra mais nada a perceber.”

“Devo desfaze-las

“Calor...”

“Não posso pensar em você...”

“Nem mesmo na sua rala presença, escondida em cada fissura a minha volta.”

“Não... devo pensar em mim...”

“Mas como pensar em mim sem pensar em você?”

“Vazio”

“A falta de seu toque me faz efeito. Minha mente zuni, empalidece.”

“Traz-me a clareza de uma névoa.”

“Não passo de emanção?”

“Não nasço sem seu fluxo?”

“Meus dedos formigam”

“Meu corpo queima frio”

“Ódio”

“Sua correnteza não vai mais me guiar.”

“Dessa vez conseguirei!”

“Febre”

“Seca das lamentações rasga miragens” (mundo começa a distorcer)

“ Supernova fervilha multiversos brancos a minha frente. “ (O fundo torna-se universo)

“Perco-me na infinidade.”

“Resplendor”

“O ardor da abstinência abrasa-me. Meus pensamentos correm livres pelos novos campos alvos.”

“A recusa quebra minha alma. Sua ausência amarga minha boca, seca minha ambição e frustra meu coração.”

“Desilusão foi seu caminho.”

“Delírio sua ausência.”

“Sou estrela fora da constelação”

“Não posso deixar que me ache.”

“Não devo deixar-me achar-la”

“Clareza”

“Revolução prismática é caleidoscópio.”

“Preciso de foco para não entrar em deriva”

“Temo seu chamado.”

“As sombras me cobrirão o suficiente?”

“Bato asas mas minhas penas não abrem.”

“Continua verão, a brasa ainda queima encharcando meu cerne.”

“Arranho-me para secar.”

“Devo cavar minha superfície para fazer-lhe escorrer pelas fendas”

“Torno-me transparente ao sangrar?”

“Lança de Longínquos.”

“Sangria santa não me purifica, mas torna-me homem(no sentido de humanidade).
Torna-me eu e torna-te marcas.”

“As cicatrizes provam a realidade.”

“Você me afastou da vida, mas é prova de que estou nela.”

“Asfixia cessa lentamente”

“A neve começa a cobrir o campo”

“Seu verão estingue de meu âmago”

“Após uma primavera fora de tempo mana o inverno.”

“Recém frio funde caleidoscópio e direciona o prisma”

“Respiro o solitário caminho infinito, sem grilhões, sem pressões, só eu.”

“Novamente só eu...”

“Será que você já não esta mais em mim?”

“Quanto tempo se passou desde seu ultimo beijo?”

“Você se importa se eu soffro?” (barulho de onda fica mais forte)

Troca de capítulo:

Uma ilustração do personagem parado frente a um desnível dentro da caverna. Logo abaixo dele o mar bate contra as pedras. A luz do sol começa a aparecer levemente, mostrando que para sair da caverna o protagonista deve passar pelo mar.

“Seu chamado torna-se claro”

“O som me tenta com sua fragrância.”

“Mas contendo-me.”

“Tornei-me vidro, fluido que resiste ao sopro do tempo.”

“O que você procura já não se encontra mais aqui.”

“ Caminho confiante em direção a canção da sereia, sabendo que dessa vez meu coração é cera e não será dissolvido pelo impulso do prazer.”

“Finalmente chego onde seus dedos podem me atingir.”

“Seu alcance ainda é curto, mas tentador.”

“Não ceder ao prazer. Não posso ser carregado por seu fluxo.”

“Nosso reencontro é tímido. Você me recebe como quem não se importa. Sou apenas mais um que volta a seu leito.”

“Seu toque desperta minha sede.”

“Sua canção é sussurro doce, inebria”

“Desejo transporta-me ao passado”

“Resisto”

“Crio raízes no presente para que possa ver um futuro. Um futuro que não seja espera.”

“Você percebe?”

“Sente minha frieza?”

“Você reage como sempre. Aproxima e afasta-se como bem entende”

“Sempre estive no controle, mas não hoje”

“Hoje sou eu que lhe uso”

“Conheço seus movimentos “

“Ascendo sobre suas costas mas não volto a cair”

“Não serei mais arrastado pela esperança”

“Confiança quebrada”

“Percebe que dessa vez estou indo embora?”

“Minha ausência lhe torna vil?”

“Nos desentendemos”

“Cada toque parece estranho”

“O que um dia foi graça torna-se ofensa”

“Impaciência”

“Ruptura dos últimos laços que mantinham a aparência”

“Você percebeu que não me dissolvo?”

“Quanto menos tento machuca-la mais lhe judio com minha recusa”

“Que opção me resta para esquece-la?”

“Silêncio”

“Me constrange não saber como agir”

“A quanto tempo não ficava sem jeito na sua presença?”

“Sua quietude me espanta”

“No fim, sua canção me parece honesta, sincera”

“Sua promessa era sedução, liberdade do instante”

“Eu que quis torna-la só minha”

“Agora devo tornar-me só meu”

“Cumulus Nimbus”

“Anuncio da tormenta”

“O som cresce, canção torna-se ordem”

“Recuso”

“O calor do verão não irá me atingir.”

“O movimento cresce.”

“Você realmente se importa ou é isso que quero enxergar?”

“Tensão chega ao clímax.”

“Terceiro movimento”

“Tempestade chega ao verão.”

“Você desaba sobre mim.”

“Força seus prazeres pelos meus poros”

“Meu corpo suplica, mas minha mente é intransigente”

“Faço óleo minha vontade e fluo-a como sangue”

“Suporto”

“Você respira, sufocante”

“Angustia, minha e sua, pelos laços que rompem-se”

“Posso ver o fim, luz cruel e árida atravessa as sombras dessa solidão e mostram que existe vida fora de seu colo.”

“Separação quebra como gritos sobre a encosta.”

Final:

Personagem sobe a prede de pedra com o mar nas costas. No fim ele para sobre uma encosta, grama cobre o chão que se estende saindo da tela. De um lado a continuação da encosta, do outro o mar que ondula emitindo seu chamado. O personagem para na metade da tela olhando em direção ao mar.

“A quanto tempo não olho sua imensidão.”

“Estive perdido por tanto tempo em seu âmago que não lembrava o quão assustador pode ser olha-la a distância”

“Sua canção parece triste daqui”

“Você se sente sozinha?”

“Suas últimas gotas escorrem pelo meu rosto e finalmente sou eu.”

“Eu sem você.”

Player toma controle do personagem e pode seguir em direção ao penhasco e saltar deste ou dar as costas e afastar-se do Mar.

Catarse 1 – Volta ao Mar:

Uma ilustração do personagem imerso em água clara afunda cada vez mais no mar.

“E nessa condição eu lhe escolho.”

“Torno-me teu”

“Não por tentação, mas por mim”

“Prefiro dissolver-me nesse amor que arriscar uma vida vazia”

“Sei que você me arrebatará”

“Sei que serei apenas mais um”

“Sei que você move-se em ondas”

“Mas o lampejo do instante de completude em seus braços amenizam o longo sofrimento da ausência”

“Escolho o caminho da punição, pois as feridas adoçam seus prazeres.”

“Minha conquista”

Catarse 2 – Volta a Vida:

Uma ilustração do personagem andando em direção a câmera com o penhas e o mar nas suas costas.

“Esse é meu adeus.”

“Volto a vida que abandonei”

“Por mais que seja vazia, por mais que seja fria, é minha.”

“Dissolvo nossos laços para que não seja eu”

“Escolho ser surpreendido pela jornada e não pelos lampejos de verão”

“Mas carregarei suas marcas com saudade”

“Com temor”

“Certo de que jamais serei completo como um dia fui com você”

Monólogo Completo em Inglês:

1 - Hydrophilic

“ My vision is blurred, effect of a toxic relationship.

<>You take me to your lips in every touch, every gesture... every swig...

“I cannot loose her.

<>I cannot deviate from your relish for much longer.

<>My body could not endure this abstinence”

“Distant”

“So distant”

“Even the calling of your glimmering cannot reach me here”

“All I have is to drag wells.

<>Artless memories of the immensity that you portray”

“I’ve never been so desperate”

“Please...”

“Cover me, for I cannot endure your absence”

“Please....”

“PLEASE!”

“Pathetic...”

“I crawl for your spoor”

“And wash my soul into the remains of your existence”

“And In the downfall of your filtered pith I remember of us, our relationship....”

“The first tot was unforgettable.

<>Your lips sucking the triviality out of my life”

“You were summer”

“Every draught died me down.

<>I displaced my blood and changed for water.

<>It went so far that water was life itself.”

“I proceed”

“I need to be with you once again”

“I need somebody to receive me”

“Rejection never came from you”

“Neither acceptance”

“Emptiness”

“Lonely in the ecstasy of your closed arms, I dissolve myself without clamour”

“My only will was too see you in low guard.”

“Although, I am satisfied with the tension.

<>With the walking on the dissolute mist”

“Delusion”

“I am hunted, but my pith is a hunter.

<>I chase you in vain as many before me...”

“Their bodies lie torned by this chasm you threw them in”

“... that we threw ourselves in”

“Some have loved you, some have hated you, but all fell into you. “

“It has never strike you, has it?”

“Did you ever feel anything?”

“Anything about us?”

“I have never had a chance, did I?”

“Far... even soaking on you, I would be far.

<>Unable to have a sincere answer”

“Was there a time when you where sincere?”

<>Or was that I the one who was not listening the truth?”

“I always knew I was walking oh thin ice.

<>But you is Sun the rises in the eternal life night.

<>And me, albino, burn in ecstasy under your pleasures”

“ I would rather drawn in the coldness of December than living without knowing the caress of June”

“Therefore, even here, destroyed by your use I still scavenge every piece that remind me of you”

“That brings me your scent”

“That gives me solidity to go on...”

“You move in waves.”

“And the shifting of your permanence makes me hedonic.

<>I face life just to flighty touch you.

<>For the value of the ephemeral moment.”

“What a moment...”

Se continuar pelo caminho previsível, atraído pela água, irá cair no foço de ilusões novamente.

Na primeira repetida ele dirá:

“Eternal return is the fetter of my will”

Na segunda:

“Eternal return is the fetter of my will”

<>Até quando serei dragado por essa vontade?”

Terceira:

“Eternal return is the fetter of my will

<>Até quando serei dragado por meus impulsos?

<>Até quando permitirei que minha sede decida o caminho que devo seguir.”

Após isso as frases apenas se repitam.

Quando ele passar pelo desafio:

“Torrid lighthouse light.”

“I do not know where I failed with you”

“But I know where failed with me.”

“I define myself as salt dust, carry by the wind and fragmented by time.”

“Why? Why do I keep chasing her?”

<>“Why living of fragments of such uncertain moments?”

“Perpetual numb”

“Blind, I jump into time”

“Nothing but the blue fall of hope”

CAP 2

“I never had you to drink you. You are the one that drinks me”

“I cannot keep in this flow”

“Under the shadow of nevermore”

“Belong to your presence... nevermore”

“Living a defragmented life... nevermore”

“Occupy the Moon place... nevermore”

“Being the echo of your call... nevermore”

“I balk your touch. Your toast.

Let my body be. That I be gnawn by the embers of the remembering.

You will not have me... not now, nevermore”

“With this in mind I avert my eyes of you and see myself.”

“My body reacts, but I’m in command... I’ve got to be.”

“Shame. For the first time the perception that I wear chains. Never imposed, just extended”

“I notice it now for I have nothing else to loose.”

“I may undo them”

“Warmness...”

“I cannot think about you....”

“Not even in your thin presence, hidden in every cleft around me.”

“No... I may think about me...”

“But how to think about me without thinking about you?”

“Emptiness”

“The absence of your touch causes its effect. My mind whirs, blanches.”

“Brings me the lightness of a mist,”

“Am I nothing but an emanation?”

“Don’t I born without your flow?”

“My fingers prickle”

“My body burns coldly.”

“Hate.”

“Your flow may not guide me anymore... nevermore”

“I will make it this time!”

“Fever”

“Draught of lamentations tears mirages apart”

“Supernovas seethe white multiverses ahead of me”

“I loose myself in the infinity”

“Refulgence”

The fire of abstinence burns me.” My thoughts run freely on the new light fields”

“Denial brakes my soul. Your privation embitters my mouth, dries my ambition e frustrates my heart.”

“Disillusion was your way.”

“Delusion your absence.”

“I am star out of a constellation.”

“I cannot let you find me.”

“I may not let myself find you.”

“Lucidity”

“Prismatic revolutions: kaleidoscope.”

“I need focus not to drift away”

“So I became nevermore”

“Will the shadows cover me enough?”

“I flap my wings, but my feathers do not open.”

“The Summer goes on, the ember burns, imbruing my pith.”

“I clawn myself to draw.”

“I may dig my surface to make you drain throughout the cracks,”

“Do I get translucid while bleeding?”

“Spear of Longinus.”

“Holy bleedings does not purify me, but makes me a human be. Make me myself, make you scarfs.”

“Scarfs proofs reality”

“You deviated me from life, although you are the proof I am on it.”

“Slowly, suffocation cease.”

“The snow begins to cover the field”

“Your Summer extinguish my core

“ The shadow of the absence cast away”

“Carrying it no more... nevermore”

“After a long off time Spring, the Winter arrives”

“This recent coldness merge the kaleidoscope and directs the prism.”

“I breath the lonely infinite way, no fetter, no pression, only me.”

“Again, only me....”

“Could you no longer be in me?”

“How long since your last kiss?”

NEXT CHAPTER

“Your call is clear”

“The sound tempts me”

“But I hold on.”

“I’ve become glass, fluid that resists to blow of the wind”

“What you look for is no longer here.”

“Confident, I walk toward the Siren Song, knowing that this time my heart is was and will not be dissolved by the impulse of pleasure”

“I am finally where your fingers can reach me.”

“Your grasp is short, but tempting.”

“Not to give in to seduction. I cannot be carry by your flow.”

“Our reunion is shy. You receive me as who does not mind. I am just one more that comes back to your vault”

“Your touch arouses my thirst.”

“Your song is a sweet whisper, inebriates”

“Desire carry me to the past.”

“I hold on.”

“I dibble roots in the present so that I can see a future. A future that is not waiting.”

“Do you realize?”

“Do you feel my coldness?”

“You react as always. Approach, depart... as you wish.”

“You’ve been always in control, but not today.”

“Today I am the one who uses you.”

“I know your movements.”

“I rise up in your back, but I do not fall again.”

“I will not be withdrawn by hope.”

“Broken trust”

“Do you find out that this time I am leaving?”

“Does my absence makes you vile?”

“We misunderstand each other”

“Every touch seems strange”

“What once was jest becomes offense.”

“Eagerness.”

“Disruption of the last bound that kept the appearance.”

“Did you realize that I do not melt?”

“The less I try to hurt you the more I haze you with my recuse.”

“What is my option to forget you?”

“Silence.”

“Constrains me not knowing how to act.”

“How long have it been since I didn’t know what to do in your presence?”

“Your quietness scares me”

“At the end, your song seems honest, sincere to me.”

“Your promise was seduction, freedom of the moment.”

“I wanted to make you just mine.”

“Now I must become just mine.”

“Cumulus Nimbus”

“Announcement of the storm.”

“The sound rises, music becomes behest”

“I refuse.”

“The hotness of the summer may not reach me.”

“The movement grows.”

“Do you really care or is that just what I want to see?”

“Tension reaches the climax”

“Third move.”

“Storms arrive to summer.”

“You collapse above me.”

“You push your pleasures through my pores.”

“My body begs, but my mind is peremptory.”

“I turn my wish into oil and flow it as blood.”

“I bear it.”

“You breath, suffocating.”

“Anguish, mine and yours, by the bounds that break”

“I can see the end, cruel and barren light crosses the shadows of this loneliness and show me that there is life out of your lap.”

“Detachment breaks as shouts on the seashore.

Final:

“How long have it been since I have look upon your wilderness.”

“I’ve been lost for so long in your core that I did not remember how scary can be to look at you from distance.”

“Your song feels sad from here.”

“Do you feel lonely?”

“Your last drops drain upon my face and I am finally myself.”

“Me without you.”

Catharsis 1

“In that condition I choose you.”

“I become yours.”

“Not by temptation, but by myself.”

“I prefer to melt myself in this love that risk into an empty life.”

“I know you will ravish me.”

“I know I will be just one more.”

“I know that you move in waves.”

“But the sparkle of this moment of completeness within your arms soften the long sorrow of your absence.”

“I choose the punishment way, because the wounds sweeten your pleasures.”

“My conquest.”

Catharsis 2

“This is my farewell.”

“I go back to the life I have abandoned.”

“Howsoever it is empty, howsoever it is cold, it is mine.”

“I melt the bound so that I am not myself.”

“I choose to be astonished by the journey and not by the summer sparkles.”

“But I will carry your scars with yearning.”

“With fear.”

“Sure that I will never be complete as I have been with you.”

Arte

O jogo será ilustrado digitalmente buscando assemelhar-se com aquarela. O cenário será feito em grandes ilustrações que possam ser montadas lado a lado ou mesmo sobrepondo-as. O personagem será próximo a um sketch. Um homem, apenas de calça e sem preenchimento, apenas o contorno da ilustração.

O cenário é composto por uma caverna subaquática onde existem espaços pequenos e fechados, e espaços com o fundo aberto e grandioso. Em geral uma parede acompanhará o fundo, sendo espaços abertos presentes em poucas ocasiões.

Planejamento:

Será inicialmente feito o level design, dando anotações de como imagina ser cada pedaço do jogo e como poderia ser resolvido graficamente. O artista irá trabalhar para tentar fazer ilustrações que se encaixem na proposta pedida pelo level design, podendo fazer suas modificações caso ache mais conveniente para a arte do jogo.

Elementos de iluminação serão primordiais para a ambientação, sendo esses feitos pela programação que irá simular efeitos de luz que passam por fendas da caverna, criando feixes que iluminam o cenário. (muito massa ter, mas não é prioridade máxima).

Lista de itens básicos para place holders:

Cenário:

Chão vertical; chão inclinado; chão muito inclinado (desliza).

Parede; Parede curta; Parede escalável; parede curta escalável; Parede quebrável

Plataforma sólida; Plataforma quebrável.

Teto horizontal; Teto inclinado; Teto muito inclinado; Teto quebrável.

Pedra deslocável.

Agarra (para teto, parede e pedra).

Estalactite (dependurar-se nela); Estalactite quebrável.

Fundo pedra. Fundo gruta. Fundo grande gruta.

Animação:

Andar,

Correr,

Saltar,

Saltar na parede,

Agarrar parede,

Escalar parede,

Agarrar borda superfície (e estalactite),

Balançar em pendulo enquanto agarrado,

Queda do salto,

Andar de baixo d'gua,

Agachar,

Andar agachado,

Levantar,

Morrer por "sede",

Morrer afogado,

Morrer por queda.

Som

O som deve simular passos subterrâneos, deslizar de pedras, gotejar e o som das ondas e da água corrente. Se houver música, essa é ambiente e bem no fundo, criando mais uma textura, um ruído, do que uma música propriamente dita. Pode haver música em partes de constatações e fins de capítulos.

Passos.

Corrida

Saltar

Pedra quebrando

Pedra esmerilhando

Gotejar

Chuva

Ondas

Queda d'água sobre pedra (chão)

Queda d'água sobre água

Queda no chão de pedra

Queda no chão com água (ou queda na água)

Andar de baixo d'água

Água movendo-se (rio)

Esguicho d'água.

Respirar

Afogar