

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**Explorando a indução de reflexões no *design* de *Witcher 2: Assassin of Kings***

**Vinicius de Lima Alvim**

Juiz de Fora

2014

**Vinicius de Lima Alvim**

**Explorando a indução de reflexões no *design* de *Witcher 2: Assassin of Kings***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como pré-requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr.: Francisco José Paoliello Pimenta

Juiz de Fora

2014

Alvim, Vinicius de Lima.

Explorando a indução de reflexões no design de Witcher 2:  
Assassin of Kings / Vinicius de Lima Alvim. -- 2014.  
107 p.

Orientador: Francisco José Paoliello Pimenta

Coorientador: Jairo Getúlio Ferreira

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de  
Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-  
Graduação em Comunicação, 2014.

1. Design de Jogos. 2. Tétrade Elemental. 3. Indução de  
Reflexão. 4. The Witcher. I. Pimenta, Francisco José  
Paoliello, orient. II. Ferreira, Jairo Getúlio, coorient.  
III. Título.

Vinicius de Lima Alvim

**Explorando a indução de reflexões no *design* de *Witcher 2: Assassin of Kings***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como pré-requisito para a obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta.

Dissertação aprovada em \_\_\_ / \_\_\_ /2014.

---

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta (UFJF) – Orientador

---

Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior (UFJF)

---

Prof. Dr. Cícero Inacio da Silva (UFRJ) – Convidado

---

Conceito obtido

Juiz de Fora  
2014

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a cada passo dado, não importa o quanto machuquem, pois com cada um deles fico mais distante do passado.

Agradeço ao apoio de minha família, tão especial, única e cujas narrativas se entrelaçam de maneira tão fundamental com a história da minha vida.

Agradeço ao colega orientador Chico Pimenta, com quem pude aprender fatores essenciais e inerentes da vida acadêmica. Agradeço ao professor Junito, pelas boas discussões e cujas perspectivas sobre comunicação e arte me apresentaram interessantes reflexões. Agradeço ao professor Jairo Ferreira, pela amizade e companheirismo acolhedores enquanto estivo no Rio Grande do Sul. Agradeço ao professor Tiago Lopes, pelas discussões sobre narrativas. Agradeço também ao professor José Luiz Braga, pela maneira inspiradora em que ministrava suas aulas. E agradeço à Ana, da secretaria, que sempre é tão prestativa comigo e com os demais alunos do PPGCOM.

Agradeço aos meus amigos da UFJF e da UNISINOS; ao Felipe pelas caminhadas filosóficas no regresso à casa; ao Tiago, pelo ânimo e pela arte; à Camila, pelo guia e pela consciência, e à Mariana, pela luta partilhada.

Sobretudo devo agradecer aos amigos que vieram em minha ajuda quando tudo ficou tão difícil. Sem eles, não haveria presente.

## RESUMO

A dissertação explora o *design* do segundo jogo da série *Witcher* de jogos eletrônicos, visando focar e evidenciar aspectos do *design* que levam a determinadas correntes de pensamento e reflexão entre seus jogadores. Para tanto, buscamos compreender perspectivas fundamentais do *design* de jogos - explorar como seus *designers* criam e pensam os jogos eletrônicos, assim como evidenciar os termos e nomenclaturas utilizados dentro da área para determinadas práticas e correntes de pensamento. Utilizamos então das publicações teóricas de game *designers* e outros pensadores que voltaram suas reflexões sobre esta mídia - entre eles Katie Salen, Eric Zimmerman e Jesse Schell. Após apresentar estes conceitos ao leitor, analisamos *Witcher 2: Assassin of Kings* sob a ótica destas perspectivas, evidenciando elementos fundamentais de seu *design* e observando especialmente aquelas características que acreditamos serem importante para a indução de determinados tipos de reflexão. Por fim, exploramos os fóruns oficiais da CD Projekt em busca de indícios que poderiam nos mostrar como certas escolhas feitas pelos *designers* na criação desta série de jogos impactaram a experiência de seus jogadores.

**Palavras-chave:** *Design* de jogos; Tétrade elemental; Indução de reflexão; *Witcher*.

## ABSTRACT

This dissertation explores the *design* of the second title in the *Witcher* series of videogames, aiming to focus and reveal aspects of the game's *design* that lead to certain trends of thoughts and reflections among its players. With that goal in mind, we strive to understand fundamental perspectives of game *design* - explore how the *designers* of videogames create and think about them. Also, we introduce our reader to the terms and jargons used in this field of knowledge to describe certain practices and trends of thought. To do this, we use the theoretical works of game *designers* and other researchers who dedicated their minds to this media - among them Katie Salen, Eric Zimmerman e Jesse Schell. After describing these concepts to our reader, we analyze *The Witcher 2: Assassin of Kings* under the gaze of such perspectives, pointing out fundamental elements on its *design* and emphasizing those traits that we believe are important for the induction of specific thought patterns. In the end, we explore the official forums of CD Projekt, looking for evidence that could show us how certain choices made by the *designers* of this videogame series influenced the experience of its players.

**Keywords:** Game *design*; Elemental tetrad; Induction of thoughts; *Witcher*.

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introdução</b> .....                                      | <b>10</b> |
| <b>Capítulo 1 – <i>Design</i> de jogos eletrônicos</b> ..... | <b>17</b> |
| 1.1 Comunicação e Game <i>Design</i> .....                   | 18        |
| 1.2 Conceitos básicos .....                                  | 19        |
| 1.3 A téttrade elemental e outros conceitos .....            | 24        |
| 1.4 Experiências dos jogadores.....                          | 41        |
| <b>Capítulo 2 – O <i>design</i> de Witcher 2</b> .....       | <b>46</b> |
| 2.1 A origem de Witcher .....                                | 46        |
| 2.2 As mecânicas de Witcher .....                            | 46        |
| 2.3 A estética de Witcher.....                               | 48        |
| 2.4 A narrativa de Witcher .....                             | 58        |
| 2.5 A tecnologia de Witcher .....                            | 64        |
| <b>Capítulo 3 – Reflexões dos jogadores de Witcher</b> ..... | <b>67</b> |
| 3.1 O fórum da série Witcher .....                           | 68        |
| 3.2 Tópico 01, 02 de agosto de 2011, seção ato III .....     | 71        |
| 3.3 Tópico 02, 03 de agosto de 2011, seção epílogo .....     | 72        |
| 3.4 Tópico 03, 01 de novembro de 2011, seção ato II.....     | 73        |
| 3.5 Tópico 04, 19 de abril de 2012, seção epílogo.....       | 75        |
| 3.6 Tópico 05, 09 de maio de 2012, seção epílogo.....        | 76        |
| 3.7 Tópico 06, 16 de maio de 2012, seção ato III.....        | 78        |
| 3.8 Tópico 07, 16 de junho de 2012, seção ato III .....      | 79        |
| 3.9 Tópico 08, 30 de agosto de 2012, seção epílogo .....     | 80        |
| 3.10 Tópico 09, 06 de setembro de 2011, seção aberta .....   | 81        |
| 3.11 Tópico 10, 04 de abril de 2012, seção aberta .....      | 83        |
| 3.12 Tópico 11, 29 de julho de 2012, seção aberta .....      | 84        |
| 3.13 Tópico 12, 31 de julho de 2012, seção aberta .....      | 85        |
| 3.14 Tópico 13, 30 de novembro de 2012, seção aberta .....   | 87        |
| 3.15 Tópico 14, 04 de março de 2013, seção aberta .....      | 88        |
| 3.16 Tópico 15, 20 de agosto de 2013, seção aberta .....     | 90        |
| 3.17 Tópico 16, 10 de setembro de 2013, seção aberta .....   | 91        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>3.18 Tópico 17, 27 de abril de 2013, seção aberta.....</b>     | <b>92</b>  |
| <b>3.19 Tópico 18, 17 de maio de 2012, seção aberta.....</b>      | <b>93</b>  |
| <b>3.20 Tópico 19, 26 de abril de 2012, seção aberta.....</b>     | <b>95</b>  |
| <b>3.21 Tópico 20, 09 de fevereiro de 2013, seção aberta.....</b> | <b>95</b>  |
| <b>Conclusão .....</b>  | <b>96</b>  |
| <b>Referências Bibliográficas .....</b>                           | <b>105</b> |
| <b>Anexo - Imagens, vídeos e tópicos analisados em DVD</b>        |            |

## INTRODUÇÃO

Hoje, os jogos eletrônicos estão mais difundidos do que nunca entre a população. O que no passado foi um produto de nicho, hoje afeta milhões de pessoas ao redor do globo. De suas origens como programas criados por programadores curiosos em 1958 até os dias atuais de um mercado que movimenta mais dinheiro que a indústria de filmes de Hollywood, essa mídia passou a permear diversas camadas da sociedade. A esfera de conceitos do *design* de jogos se espalhou por diversas perspectivas - desde os incessantes convites de aplicativos de jogo nas redes sociais até os grandes jogos ditos "AAA" da indústria<sup>1</sup> com preços de produção que podem chegar a exorbitantes 200 milhões de dólares<sup>2</sup>, temos jogos voltados para os mais variados públicos e produzidos pelos mais diversos grupos.

E por mais que os jogos hoje tenham um alcance muito maior do que tinham em seus primórdios - e mesmo maior do que muitos autores chamam de sua "Era de Ouro", de 1979 a 1983 (KENT, 2001, p. 149) - ainda há muito para se entender a respeito desta mídia - de suas peculiaridades, dos seus efeitos, das possibilidades que este meio trás para nós. A importância da relação do homem com o jogo não é nenhuma novidade - Johan Huizinga já percebe a relevância do "brincar/jogar" em 1938 com seu *Homo Ludens*. Em seu livro, Huizinga expõe justamente as diversas teorias que existiam até aquele momento para tentar compreender qual o valor do "jogo" para a vida humana - e embora perceba seus valores, ele acredita que “não passam de soluções parciais do problema” (HUIZINGA, 1955, p. 4). Afinal, se acreditarmos na abertura de seu livro que diz que o jogo é anterior à cultura, a atividade do jogar/brincar faz parte intrínseca da natureza humana, e suas raízes vão fundo em nossa essência.

---

<sup>1</sup> Fazendo referência aos jogos que poderiam ser considerados os "melhores", os de "maior qualidade".

<sup>2</sup> <http://www.businessinsider.com/gta-v-cost-more-than-nearly-every-hollywood-blockbuster-2013-9>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

Na medida que a sociedade vai se tornando cada vez mais midiaticizada e onde o espaço digital vai se tornando cada vez mais prevalente em nossas vidas, não é de se admirar que os jogos eletrônicos tenham ganhado tanta proeminência e tenham passado a cobrir tantas perspectivas. Os campos virtuais de nosso mundo digital permitiram que os jogos tomassem novas formas - com novas regras e conceitos exclusivos de seu ambiente.

Marshall McLuhan expõe pensamentos interessantes sobre os jogos em seu livro *Os Meios de Comunicação como Extensão do Homem* - suas perspectivas são paradigmas que aceitamos para este trabalho. É McLuhan quem diz que "os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. (...) Como extensões da resposta popular às tensões do trabalho, os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica" (MCLUHAN, 2011, p. 263).

Em seus textos, tanto Huizinga quanto McLuhan estão falando de "jogo" numa ampla perspectiva - em nossa dissertação, trataremos especificamente das peculiaridades de um dos muitos tipos de jogos produzidos dentro da sociedade humana, apenas mais uma das diversas maneiras que o ser humano inventou para brincar com os elementos que o cercam. Nas últimas décadas, desenvolvemos tecnologias que antes eram domínio apenas da ficção científica. Não é de se admirar que toda esta tecnologia venha sendo cada vez mais experimentada e testada, não só nos seus campos de aplicação óbvios, mas também nos campos artísticos e no campo lúdico dos jogos. Os videogames e demais jogos eletrônicos são uma das mais recentes apropriações dessa tecnologia na ampliação de suas fronteiras lúdicas. É um destes jogos que pesquisamos para buscar pistas sobre como os jogos tem afetado a nossa sociedade.

O interesse principal por trás desta pesquisa foi tentar compreender de alguma forma, como estes jogos eletrônicos têm impactado seus jogadores - que tipo de experiências

eles fornecem? Como eles afetam o seu público? Entretanto, no seu curto prazo de existência, os criadores destes jogos criaram centenas de gêneros diferentes de jogos, cada qual priorizando determinadas experiências de jogo e com amplo grau de variedade nos conceitos que precisam ser manipulados para explorar o jogo em sua completude. Permeando estes vários gêneros, estão também as realidades de mercado e de publicação destes jogos - o escopo e possibilidades de um jogo criado por um único indivíduo limitado às suas capacidades de *design*, arte e programação são evidentemente bem diferentes daqueles títulos que contam com centenas de *designers*, artistas e programadores. Foi fundamental então estabelecer um recorte dentro deste material que possibilitasse uma pesquisa dentro do período disponível para o mestrado e que fosse de relevância para a área. Vários jogos foram cogitados e pensados durante este processo de recorte - desde títulos do mercado independente de jogos até grandes franquias com jogos cuja narrativa perpassasse múltiplos títulos. Inicialmente pensamos em explorar um gênero específico de jogos eletrônicos, ou um agrupamento de títulos - mas dado o escopo do mestrado, logo percebemos que tal pesquisa, para ser realizada com a devida profundidade, necessitaria de muito mais tempo do que aquele que dispúnhamos. Optamos por trabalhar então ou um agrupamento de títulos mais curtos ou um único jogo maior. Por fim, após considerar jogos como *Loneliness*, *Passage*, *Dear Esther* e a trilogia *Mass Effect*, escolhemos nos aprofundar em *The Witcher 2: Assassin of Kings*, um jogo que usa como pano de fundo para a sua narrativa os romances do escritor polonês Andrzej Sapkowski.

Este título possui diversos atributos que acreditamos fazer dele o melhor candidato para as questões desta pesquisa. Queríamos um jogo que fosse conhecido por instigar discussões e debates no seu público, e tais debates precisariam ter volume o suficiente para tornar a pesquisa significativa e também serem acessíveis para nós. A série *Witcher* causou grande repercussão entre os consumidores típicos dos jogos eletrônicos quando foi

lançado - tanto pelo seu conteúdo adulto quanto pela surpresa que um jogo com tal popularidade tivesse vindo de uma então desconhecida desenvolvedora de jogos, a CD Projekt. Com o sucesso de seu lançamento inicial, a CD Projekt lançou então um segundo jogo da série, que visava competir com os demais títulos de grande porte do mercado *mainstream* dos jogos eletrônicos. Devido ao sucesso inesperado do primeiro título, a história do segundo jogo da série, embora seja uma continuação da primeira, foi criada para ser compreendida mesmo pelo público que não chegou a jogar o primeiro jogo. *Witcher 2* é, portanto, um título que pode ser estudado largamente como unidade individual (diferentemente dos jogos da série *Mass Effect*) - o que permitiria um melhor aprofundamento no mesmo ao longo do período disponível para a pesquisa. Além disso, como um jogo voltado para o mercado *mainstream* de jogos, *Witcher 2* utiliza muitos dos conceitos de *design* prevalentes nessa área de publicação de jogos eletrônicos, o que poderia permitir uma maior gama de analogias por meio dos resultados da pesquisa. O título se tornou então a escolha mais propícia para tentar compreender como os *designers* destes jogos *mainstream* estão fazendo para gerar reflexão sobre determinados temas e assuntos que eram do interesse da pesquisa.

Ao iniciar nosso projeto, a nossa pergunta era: O que os jogos eletrônicos contemporâneos estão fazendo para instigar reflexões sobre valores sociais e filosóficos em seus jogadores? Em nossa pesquisa inicial, acreditávamos que a possível resposta viria das narrativas propostas por estes jogos - a história seria a chave para compreender como estes diversos títulos instigariam discussões e debates sobre política e justiça entre seus jogadores. Para tanto, buscamos autores como Tzvetan Todorov e Gérard Genette, reconhecidos autores na área da literatura e da narratologia. Suas perspectivas sobre a narrativa nos dariam então a base para analisarmos a estrutura narratológica dos videogames contemporâneos.

Entretanto, no contato com nosso objeto de pesquisa, tornou-se cada vez mais aparente que a narrativa por si só não seria capaz de responder de forma satisfatória à nossa pergunta. Focar nossa ótica no aspecto narratológico seria eclipsar todos os demais fatores que fazem de um jogo eletrônico, um jogo. Foi quando começamos a nos aprofundar mais nos trabalhos de game *designers*, como Jesse Schell, Kate Salen e Eric Zimmerman, que descobrimos um corpo teórico mais capaz de manipular as questões do cerne dos jogos eletrônicos. A definição de Jesse Schell para os elementos essenciais que constituem um jogo foi fundamental para que pudéssemos nos aproximar do objeto com outra ótica e observar facetas anteriormente inexploradas no mesmo. Com base no modelo da tétrade elemental de Jesse Schell, um jogo é constituído de quatro elementos - a narrativa, a estética, mecânicas e tecnologia - e como este autor menciona, “é importante entender que nenhum dos elementos é mais importante que os outros” (SCHELL, 2008, p. 43, tradução nossa)<sup>3</sup>.

Através das idéias expostas por estes autores, conseguimos nos aproximar então de aspectos do nosso objeto que são tão importantes quanto a sua narrativa para determinar a experiência de jogo e de incentivar a reflexão de determinados valores. A proposta de jogabilidade de *Witcher 2*, a estética exposta no título assim como as capacidades técnicas que permitiram a criação deste software são tão importantes quanto a narrativa que a série apresenta. Pudemos assim trabalhar para melhor compreender a nossa questão: Que conceitos de *design* um jogo da indústria mainstream como *Witcher 2* operava para gerar reflexão de valores simbólicos sobre a nossa sociedade?

Queríamos com isso explorar uma questão ainda pouco explorada no que tange os jogos eletrônicos - que tipo de impacto ele possui sobre seus jogadores. É evidente que uma pesquisa que fosse analisar *todo* o impacto causado aos seus consumidores não seria do escopo de um mestrado, mas poderíamos analisar uma parte desta questão: como os jogos

---

<sup>3</sup> Do original "It is important to understand that none of the elements is more important than the others".

afetam ou evidenciam os pensamentos dos jogadores? Que tipo de *design* faz com que um jogo como *Witcher 2* gere discussões sobre "certo e errado", "justo e injusto", "bem e mal"? A nossa hipótese é a de que um jogo como *Witcher 2* promoveria a discussão e debate destes valores através das realçadas características de imersão e agência presentes nos videogames. Diferente de outros meios como o livro e a TV, um jogo eletrônico possibilita imersão e agência em níveis muito mais elevados - como nota Janet Murray em seu *Hamlet on the Holodeck*. Ao propor aos jogadores que tomem, eles mesmos, as escolhas que definirão o curso da narrativa, *Witcher 2* tornaria os eventos que se passam em seu mundo fictício muito mais pessoais para seu usuário. Dessa forma, as consequências das escolhas feitas pelo jogador no mundo virtual ecoariam no próprio jogador - qualquer um destes poderia ser confrontado com a pergunta: "Por que você tomou esta decisão?" - o que desencadearia um processo de reflexão pela justificativa desta escolha. Isto faria então com que os jogadores fossem incentivados a refletir sobre os valores de sua decisão dentro do jogo. Por sua parte, isso só seria possível se o fator de imersão no jogo for adequado - quanto mais imerso o jogador estiver no mundo de jogo, mais relevante seria a sua reflexão sobre a sua escolha. Como McLuhan aponta, "os jogos que uma pessoa joga revelam muito sobre ela" (MCLUHAN, 2011, p. 265).

Com estas perguntas e hipótese em mente, prosseguimos então para tentar testar esta hipótese sobre nosso objeto. Primeiramente, seria preciso nos aprofundar melhor em conceitos das teorias de *game design*, para compreender como autores da área pensam os jogos eletrônicos. O nosso maior suporte aqui foi Jesse Schell, através de seu livro *The Art of Game Design*. A sua "tétrade elemental" definiu como optamos por nos aproximar do nosso objeto de estudo.

O capítulo 1 trata então sobre diversos conceitos essenciais ao *design* de jogos eletrônicos - o que são as mecânicas de jogo, quais são os elementos estéticos relevantes na

criação do título, quais são as possibilidades narrativas do meio e como os limites e suportes tecnológicos possibilitam a integração destes elementos são o assunto principal da primeira parte da dissertação. Acreditamos com isso, fornecer ao leitor uma boa base para que possa compreender as características específicas do *design* de *Witcher 2*, assim como comparar as escolhas de *design* feitas por outros jogos que usamos como exemplo de ilustração destes conceitos nesse capítulo.

No capítulo 2, pegamos esses diversos conceitos explicados na primeira parte e os evidenciamos na nossa análise do *Witcher 2*. Com apoio em entrevistas feitas com os *designers* a respeito das questões de criação dos dois jogos da série, desvelamos as escolhas feitas pelos criadores do jogo e os objetivos de *design* que planejaram alcançar com seu jogo. Utilizamos aqui a divisão da tétrede elemental de Jesse Schell, explicando os elementos narrativos, estéticos, mecânicos e tecnológicos do jogo. Buscamos descrever os elementos do jogo da maneira mais completa quanto possível, para que o leitor pudesse compreender as características únicas ao *Witcher 2* e que pudesse tecer suas próprias conclusões acerca do jogo. Dotado de maior conhecimento do título, acreditamos também que o leitor poderia acompanhar mais eficientemente a trajetória da pesquisa e nossas conclusões a respeito da mesma.

Já no capítulo 3, realizamos análise documental de indícios nos fóruns oficiais de discussão de *Witcher 2* que são essenciais para testar a nossa hipótese. Estes fóruns apresentam um repositório de milhares de posts feitos por jogadores e fãs de *Witcher 2* - onde eles podem se encontrar para debater diversos aspectos do jogo. Dados os interesses da pesquisa e da vasta quantidade de informações nos fóruns, selecionamos vinte tópicos cujo assunto principal eram os pontos de decisão disponíveis dentro da experiência de jogo de *Witcher*. Nestas discussões, procuramos destacar trechos e falas que evidenciam certos padrões em comum nestes debates, e também amostras que demonstram perspectivas e

experiências dos jogadores quando confrontados com estes pontos de decisão em *Witcher 2*. Todos estes tópicos estão também salvos em modo off-line no DVD anexo ao trabalho, para garantir que a pesquisa possa ser acessada futuramente mesmo que os servidores e tópicos hoje disponíveis fiquem fora do ar.

Por fim, expomos em nossa conclusão o raciocínio ligando os indícios e conceitos demonstrados ao longo do desenvolvimento, observando o resultado do teste de nossa hipótese, assim como nossas considerações pessoais sobre o tema.

Com esta pesquisa, buscamos apresentar então uma breve análise de uma das facetas da experiência de um jogo de sucesso na indústria *mainstream*, na intenção de que o conhecimento acerca das questões únicas sobre como o público destes produtos utiliza-se deste meio possa servir para despertar mais interesse pelo estudo do fenômeno da comunicação no campo dos jogos eletrônicos.

## **1. DESIGN DE JOGOS ELETRÔNICOS**

Para estudar a maneira como *Witcher 2: Assassin of Kings* foi criado para gerar a experiência que gera, é necessário compreender alguns conceitos básicos de *game design*. É uma área que possui uma grande variedade de conceitos e fundamentos que foram estabelecidos por estudiosos e profissionais ao longo da existência desta mídia. Porém, talvez pela história relativamente curta e recente desta área, mais do que em outros campos de estudo de *design*, os conceitos e fundamentos do *design* de jogos eletrônicos ainda são muito debatidos e discutidos, com diversas propostas, pensamentos e perspectivas diferentes somados à tendências novas emergindo a cada dia. Este capítulo busca abordar conceitos e fundamentos que os mais diversos *designers* e estudiosos da área considerariam elementos básicos no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Baseado nos trabalhos de Kate Salen, Eric Zimmerman e especialmente no pensamento de Jesse Schell, esse capítulo busca explorar as

questões mais básicas e recorrentes na criação de jogos para assim podermos observar melhor as escolhas de *design* feitas em *Witcher 2*.

### 1.1.COMUNICAÇÃO E *GAME DESIGN*

O vasto campo de estudo da comunicação apropria-se do conhecimento teórico de dezenas de disciplinas de pensamento, cada qual fornecendo as mais variadas perspectivas para a compreensão de um importante fenômeno na sociedade humana. Neste trabalho, optamos por usar o corpo teórico do *design* de jogos (ou *game design*) para nos aproximar de nosso objeto de estudo, cientes de que esta aproximação é apenas uma de inúmeras que poderia ser realizada para analisar as complexas teias de sentido que se estendem de uma obra como *Witcher 2*.

Katie Salen e Eric Zimmerman, ao buscar explicar os conceitos teóricos por trás de suas reflexões acerca da criação de jogos, fazem interessantes apontamentos sobre os aspectos que acreditam ser mais relevantes para *game design*. Eles nos dão bons indícios de como este campo pode ser operacionalizado no estudo da comunicação para melhor compreensão de objetos de estudo como este escolhido para esse trabalho. Após deixar claro que há diversos significados para a palavra *design*, os autores nos fornecem a seguinte definição para ser trabalhada ao longo de seu texto: “*Design* é o processo na qual um *designer* cria contexto para ser encontrado por um *participante*, de onde emerge significado” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 41, tradução nossa)<sup>4</sup>. Tal trecho concebe *design* então como algo intrinsecamente ligado ao intuito de um indivíduo na criação de significado para um outro indivíduo.

Na introdução de sua obra, estes autores se esforçam para usar os conceitos de semiótica de diversos estudiosos da área para melhor elucidar os mecanismos de *design*, em

---

<sup>4</sup> Do original "Design is the process by which a *designer* creates a *context* to be encountered by a *participant*, from which *meaning* emerges".

especial quando eles tangem à criação de jogos. Em um de seus exemplos, eles trabalham justamente o conceito de signo demonstrando sua importância para a prática do design:

Desta forma, compreender que o signo significa “alguma coisa para alguém” faz parte fundamental de qualquer prática de *design*. Um *designer* gráfico, por exemplo, utiliza signos tipográficos (as fontes) representando palavras para criar um livro; um *designer* de moda utiliza seda como um signo representando “beleza” ou “feminidade” numa nova linha de primavera; um *game designer* usa as classes Guerreiro, Mago, Ladrão e Clérigo num jogo de fantasia para representar quatro tipos de personagens dentro desse jogo. Dessa forma, signos são a unidade mais básica do estudo da semiótica, e podem ser compreendidos como indicadores de significado. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 42, tradução nossa).<sup>5</sup>

Para eles, o significado do jogo emerge do sistema criado pelos designers para ser experienciado por seus jogadores, e de como este jogo irá interagir com os sistemas maiores representados pela sociedade e pela cultura de seus participantes. Nossa questão em relação ao *Witcher 2: Assassin of Kings* parte diretamente desta faceta de sua experiência – que tipo de reações podem ser observadas em seus consumidores no processo de experienciar este título? É nesse amálgama de questões comunicacionais e da criação do jogo que optamos por buscar nossas respostas.

## 1.2. CONCEITOS BÁSICOS DE GAME DESIGN

Antes de adentrar mais propriamente no *design* de jogos, é importante definir o que consideramos *design* de jogos, em si. No seu nível mais simples, poderíamos dizer que fazer o *design* de um jogo é criar um jogo. Nos grandes títulos da indústria de jogos, a criação de um jogo eletrônico é uma atividade que requer a coordenação de diversos profissionais de variadas áreas, trabalhando em conjunto para gerar diferentes aspectos do jogo. Paul Schuytema cria uma comparação interessante para definir o *design* de jogos: “(...) *design* de

---

<sup>5</sup> Do original "Similarly, understanding that signs mean “something to somebody” is at the core of any design practice. A graphic designer, for example, uses typographic signs (letterforms) representing words to design a book; a fashion designer uses silk as a sign representing “beauty” or “femininity” in a new spring line; a game designer uses the classes of Fighter, Wizard, Thief, and Cleric in a fantasy role-playing game to denote four kinds of player-character within a game. Thus, signs are the most basic unit of semiotic study and can be understood as markers of meaning”.

games é a planta baixa de um game. *Designer* é a pessoa designada para criar a planta baixa e, a partir dela, com a combinação adequada de talento e esforço, surgirá um *game*.” (SCHUYTEMA, 2008, p. 3). A definição de Schuytema é interessante – o *design* de jogos se preocupa em criar o projeto do jogo – os passos que devem ser seguidos para formar o jogo. Assim como a planta baixa de um prédio necessitará de operários e máquinas diversas para poder transformar aquele projeto em realidade, um jogo eletrônico necessitará de vários outros profissionais, entre eles artistas, engenheiros de computação, escritores, atores, dubladores e muitos outros para tornar-se um jogo real. Evidente que há diferenças enormes numa planta baixa e num projeto de jogo – e mesmo o processo de criação tem facetas bem diferentes, mas a comparação de Schuytema é válida, e para os propósitos deste texto é apropriada para definir os conceitos que vamos abordar durante este capítulo.

Como dito anteriormente, o campo teórico de *game design* é ainda muito recente, onde diversos autores realizam um esforço para gerar pensamentos e reflexões a respeito do tema e buscam encontrar pontos em comum em suas percepções. Uma visão popular, por exemplo, é a de que um *game designer*, ao criar um projeto e ajudar na criação de um jogo não está simplesmente criando um *game*. Ele está criando uma experiência – é através de sua interação com o ser humano que o jogo toma realmente forma. De muitas formas, o jogo existe somente na mente humana. As peças e um tabuleiro de xadrez não são o jogo – o jogo é o que acontece quando dois seres humanos se reúnem diante o tabuleiro e dão significado àquelas peças. Um *game designer*, quando projeta um destes títulos, estará pensando principalmente na *experiência* de jogá-lo, e isso irá definir várias de suas decisões. É um fator importantíssimo porque o *game* depende dessa interação – e num jogo eletrônico, cabe ao *game designer* definir quais serão as maneiras válidas de interagir com aquele jogo e principalmente, *prever* a maneira como os jogadores estarão interagindo com o mesmo. É através dessa busca de gerar uma experiência de jogo interessante que o *design* de jogos irá

definir seus parâmetros. Quando se toma uma decisão como “aumentar a dificuldade de determinada fase” ou “criar uma interface que seja mais acessível ao usuário”, o *game designer* está pensando diretamente na experiência que um usuário terá ao interagir com seu título. Como Katie Salen e Eric Zimmerman colocam em seu livro *Rules of Play*: “O *designer* projeta *diretamente* as regras do jogo, mas só pode projetar a experiência dos jogadores *indiretamente*” (tradução nossa).<sup>6</sup> E *game designers* ao longo destes cinquenta anos do meio vêm tentando criar as mais variadas experiências em seus jogadores – testando os limites do mesmo e expandindo o repertório sensível da mídia em suas experimentações.

E para criar uma boa experiência neste meio, os *designers* precisam se certificar de que seu jogo possua “meaningful play”. “Meaningful play’ ocorre quando a relação entre as ações e os resultados dentro de um jogo são ambas *discerníveis* e *integradas* no contexto maior do jogo. Criar ‘meaningful play’ é o objetivo de um *design* de jogo bem sucedido” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 34, tradução nossa)<sup>7</sup>. Sem isso, as mecânicas de um jogo trabalharão contra a criação da experiência desejada. É em busca dessa experiência visceral que os *designers* buscam criar jogos eletrônicos que induzam a imersão e o fluxo<sup>8</sup>. A idéia é que um jogo eletrônico deve gerar uma experiência que capture a atenção de seus jogadores pela maior quantidade de tempo e intensidade possíveis. Um jogo imersivo realmente transporta a mente de seu jogador para um outro ambiente – cerca o jogador de uma realidade completamente diferente. Se um jogo consegue criar um ambiente profundamente imersivo, ele tende também a deixar seus jogadores em estado de fluxo – um estado onde um indivíduo está completamente focado no que ele está fazendo, a ponto de perder completamente a sensação de tempo e do espaço ao seu redor. “Chamamos esse estado de foco constante,

---

<sup>6</sup> Do original "A game designer designs the rules of the game directly but designs the player's experience only indirectly".

<sup>7</sup> Do original "*Meaningful play* occurs when the relationships between the actions and outcomes in a game are both *discernable* and *integrated* into the larger context of the game. Creating meaningful play is the goal of successful game design".

<sup>8</sup> Tradução feita pelo autor do termo *flow*, como este é utilizado por Jesse Schell em seu livro *The Art of Game Design*.

prazer e diversão de ‘fluxo’” (SCHELL, 2008, p118). De certa forma, é possível pensar que é justamente pelos *designers* de jogos estarem tão interessados em gerar uma experiência imersiva de fluxo que os jogos eletrônicos costumam ser vistos como “viciantes”. Um bom jogo gera imersão e fluxo, e estas são sensações que buscamos em diversos outros meios (como quando vemos um filme ou lemos um livro), e os jogos eletrônicos bem construídos têm fortes tendências a manter seus jogadores em estado de fluxo por longos períodos de tempo.

Geralmente, a palavra “gameplay” ou “jogabilidade” acaba sendo utilizada para representar essa experiência de jogo. Ou seja, o *gameplay* de um jogo, é a experiência do ato de jogá-lo. Essa é a definição que estaremos utilizando ao longo do nosso texto. No caso, todo jogo definirá seu *gameplay* a partir da base que o constitui – isto é, cada jogo gera *gameplay* diferenciado de acordo com a maneira como foi projetado e construído. Novamente, não há teorias ou definições aceitas universalmente sobre o que constitui um jogo, mas Jesse Schell apresenta uma maneira interessante de definir os elementos constituintes de um jogo eletrônico. Para ele, um jogo é constituído em quatro elementos básicos – estética, mecânica, história e tecnologia<sup>9</sup>. Ele os chama de tétrede elemental, e diz que todos eles devem estar em equilíbrio para gerar um bom jogo.

As mecânicas de um jogo são as regras e procedimentos que definem o jogo. É evidente que existem variados tipos de regras e maneiras de como classificá-las, mas o que Schell quer dizer é que a mecânica do jogo são as regras que determinam como ele será jogado, o que é válido, etc. Elas são partes essenciais de qualquer jogo eletrônico (e de fato, de qualquer jogo), porque um jogo *não existe* sem regras, e mesmo que a experiência de jogo não possa ser definida *somente* pelas suas regras, um jogo é amplamente classificado e definido pelas regras que utiliza. Assim sendo, as mecânicas de um jogo eletrônico são as

---

<sup>9</sup> Aesthetics, Mechanics, Story e Technology, em seus termos originais apresentados por Schell em *The Art of Game Design*.

regras que definem os parâmetros do jogo: quais objetivos devem ser cumpridos, como se ganha pontos, como diferentes valores mecânicos interagem com os demais, etc.

A história de um jogo são todos os elementos deste que sugerem uma narrativa. Muitas vezes, os jogos fornecem uma narrativa linear e pré-construída, mas outros jogos, especialmente jogos mais recentes, fornecem narrativas emergentes ou com vários caminhos possíveis de se trilhar. É notável que à medida que mais jogos foram criados, existiram diversas tentativas de criar narrativas mais complexas e detalhadas dentro da experiência lúdica do jogo eletrônico – empresas como a CD Projekt e a BioWare são conhecidas por produzirem franquias de narrativas elaboradas e que englobam múltiplos títulos.

A estética para Schell são todos os aspectos sensíveis de um jogo – no caso de *games* eletrônicos, geralmente fortemente ligados aos aspectos audiovisuais, mas os movimentos realizados no ato de jogar e mesmo o aspecto tátil dos periféricos de interface também são considerados parte deste elemento da tétrede. Bons jogos sabem utilizar os aspectos estéticos do jogo em conjunto com os demais elementos, reforçando a experiência que os *designers* desejam gerar nos jogadores. O elemento estético do jogo pode ser um dos mais fundamentais para gerar uma experiência de imersão e fluxo adequada. Os jogos trabalham com diversos elementos estéticos próprios e se apropriam de diversas outras mídias, especialmente de meios mais audiovisuais. Muitos conceitos de posicionamento de câmera de cinema e fotografia podem ser usados nos jogos eletrônicos para gerar os mais variados tipos de experiência para o jogador.

Por fim, a tecnologia se refere a todos os elementos físicos e de *hardware* que permitem que um jogo eletrônico possa ser jogado. Num jogo de PC por exemplo, a tecnologia consiste em todos os aparatos do computador que são necessários para que o jogo funcione, assim como quaisquer periféricos extras e exclusivos que sejam necessários. Os *game designers* estão constantemente explorando os limites das tecnologias disponíveis para

eles, e a experimentação com elas é que costuma gerar idéias interessantes de diversos tipos de jogo.

Evidente que essa classificação de Jesse Schell não é perfeita, mas ela fornece uma perspectiva muito útil para podermos estudar os jogos eletrônicos. Como já foi dito, embora o *game designer* seja responsável por lidar com os aspectos do “projeto” do jogo, há diversos outros profissionais trabalhando com ele para possibilitar a criação do *game*, e como Schell menciona, cada profissional acaba pensando que um determinado elemento é mais importante que os demais: os engenheiros acreditam que a tecnologia é o elemento mais importante, os escritores enfatizam a importância da história, artistas dão mais valor aos elementos estéticos e por aí vai, mas como dito anteriormente, é a combinação de todos estes elementos que gera um jogo - logo, todos são essenciais para a sua existência. É justamente um bom equilíbrio entre esses variados aspectos que gera experiências de jogo interessantes. Os melhores jogos eletrônicos não focam somente em um aspecto, mas em todos eles de maneira a fornecer uma experiência coesa e intensa de jogo. Inclusive, quaisquer mudanças nestes elementos básicos podem gerar experiências de jogo bem diferentes – uma representação eletrônica de um jogo de xadrez pode conter a mesma aura de “seriedade” e “intelectualidade” que cerca o original, mas se um *designer* optar por representar as peças do tabuleiro com versões caricatas e cômicas de reis, rainhas, bispos e cavalos e adicionar animações humorísticas quando uma peça capturar a outra, a experiência de jogo será bem diferente, provavelmente perdendo sua aura “séria e intelectual”. E tudo o que foi feito foi uma mudança “meramente” estética no jogo original.

Tendo definido estes aspectos básicos dos jogos eletrônicos e do *design* de jogos, podemos aprofundar um pouco mais em alguns processos e conceitos essenciais do *design* desta forma de entretenimento.

### **1.3. A TÉTRADE ELEMENTAL E OUTROS CONCEITOS**

Como dito anteriormente, o objetivo de um *game designer* ao criar um jogo eletrônico é fornecer uma determinada *experiência* que só é possível quando um jogador interage com sua criação. Se vamos observar como estes aspectos em *Witcher 2* são configurados para gerar uma reflexão sobre valores simbólicos, precisamos conhecer a fundo o que define cada um dos setores da tétrede elemental de Jesse Schell.

Um dos atributos que definirá a gama de experiências possíveis são as limitações tecnológicas que o jogo terá. Na prática, cada estúdio e empresa tem um orçamento específico que pode gastar com *softwares* e *hardwares* necessários para a criação do jogo, além é claro, de um número limitado de programadores e técnicos de informática. Os jogos eletrônicos só são possíveis apropriando-se dos conceitos destas tecnologias, e as tecnologias disponíveis para os engenheiros de *software/hardware* serão fundamentais para determinar que tipo de jogo será possível criar. Os primeiros jogos eletrônicos, por exemplo, possuem efeitos sonoros bem simples, porque esses efeitos simples eram os únicos capazes de serem produzidos. Só quando o *hardware* dos jogos começou a ter mais capacidade de som é que o elemento de som nos jogos começou a ser explorado em direções mais amplas – os *designers*, que antes estavam limitados ao que conseguiam produzir com “bipes”, puderam começar a explorar novos sons, efeitos sonoros e sua relação com os jogos. Um jogo como *Guitar Hero*, como é visto hoje, simplesmente não poderia ocorrer antes da tecnologia permitir que ele explorasse a gama de produções musicais que explora.

As decisões tecnológicas influenciam em vários outros fatores – uma desenvolvedora de jogos de *console* precisa analisar adequadamente qual console lhe fornece as melhores ferramentas para que ela crie seu jogo. As empresas que criam *consoles* tanto sabem dessas necessidades que entram em contrato com diferentes desenvolvedores para garantir que eles desenvolvam jogos para a *sua* plataforma. No PC, por exemplo, uma desenvolvedora precisa definir que gama de máquinas buscará atingir com seu jogo. Jogos

como *Crysis* foram criados para rodar apenas em máquinas bem construídas e com acesso à tecnologia de ponta – o que garante que a experiência de jogo fará bom uso das diversas tecnologias de partículas e renderização do jogo. Já os desenvolvedores de *Starcraft 2* buscaram criar um jogo que pudesse rodar na maior gama de máquinas possível – permitindo variados ajustes para que ele se adapte à máquina do usuário. Um jogador que possui um PC mais velho pode não ter todos os efeitos gráficos interessantes de um jogador que tem uma máquina mais potente, mas uma das preocupações principais da desenvolvedora foi em criar um jogo que tenha potencial para se tornar e-sport, e para isso, fazer com que o jogo rode no maior número de PCs possível é uma excelente idéia.

A importância da tecnologia na diferenciação dos jogos eletrônicos é tanta que há empresas que investem em vender tecnologia para criação de jogos:

Por conta dos jogos e dos *engines* de jogos serem entidades únicas e separadas, muitos desenvolvedores adquirem licenças de *engines* de outros jogos para usá-las para produzir e rodar seus próprios jogos. Essa é uma prática comum na indústria de hoje. (SAULTER, 2006, p. 122, tradução nossa)<sup>10</sup>

Várias grandes empresas produzem *engines* para rodar seus jogos próprios, e descobriram que uma maneira de ganhar uma boa renda pelo seu investimento na criação de um *software* próprio é vender posteriormente sua *engine* de jogo. Para empresas que possuem o dinheiro para comprar uma destas *engines*, isto facilita enormemente o processo de produção, pois com uma *engine* pronta, os programadores podem se concentrar em programar diretamente o jogo ao invés de serem obrigados a criar *softwares* para criação.

Os aspectos estéticos do jogo também não podem ser negligenciados. Jesse Schell realça bem a relevância dos mesmos no seguinte trecho:

---

<sup>10</sup> Do original "Because games and game engines are unique and separate entities, many developers license game engines from other developers and use them to build and run their own games. This is common practice in today's industry".

Alguns *designers* de jogos têm um desdém pelas considerações estéticas de um jogo, taxando-as de meros “detalhes superficiais” que nada têm a ver com o que eles consideram importante – as mecânicas do jogo. Mas precisamos sempre estar cientes de que não estamos apenas projetando mecânicas de jogo, estamos projetando uma experiência inteira. E considerações estéticas fazem parte do que torna essa experiência mais proveitosa. (SCHELL, 2008, p. 347, tradução nossa)<sup>11</sup>

E realmente, os aspectos estéticos são parte fundamental da experiência proporcionada por um jogo eletrônico. Os bons jogos fazem o melhor proveito dos aspectos estéticos para aprimorar a jogabilidade e maximizar as possibilidades de imersão e fluxo dentro do jogo. Além disso, os artistas da equipe podem fornecer ilustrações e arte conceitual para diversos segmentos do jogo, o que ajuda o grupo a entender melhor sobre o que exatamente tratará o seu produto. É justamente através de uma boa organização estética que um jogo eletrônico pode reforçar um tema, sentimento ou ambiente – e outras soluções interessantes para problemas do *design* podem surgir a partir dos elementos estéticos.

Por exemplo, o jogo *Paper Mario: The Thousand-Year Door* cria um ambiente interessante através de algumas escolhas de apresentação visual. Ao invés de apresentar um ambiente tridimensional como em *Super Mario 64*, os criadores optaram por apresentar o universo típico dos jogos do Mario como um universo de “papel”. Todas as estruturas, personagens e elementos são como “papeis” sobrepostos colados na tela formando uma composição. Mantendo esta idéia, ao invés dos objetos agirem da forma como agem nos jogos tradicionais dos personagens, tudo segue a temática de “papel”. Dessa forma, em certos momentos do jogo, Mario pode ser dobrado até virar um aviãozinho para passar por um fosso, ou virar um rolinho de papel. O ambiente também segue firmemente esta idéia – salas secretas podem ser encontradas “rasgando” uma parte específica do mapa, ou “descolando objetos” para revelar elementos que estavam sobrepostos. É uma idéia simples, mas que fornece uma

---

<sup>11</sup> Do original "Some game designers have disdain for aesthetic considerations in a game, calling them mere "surface details" that have nothing to do with what they consider important - the game mechanics. But we must always remember that we are not designing just game mechanics, but an entire experience. And aesthetic considerations are part of making any experience more enjoyable".

experiência diferente do que se os *designers* tivessem optado por um mundo completamente 3D.

Inclusive, decisões estéticas podem implicar em considerações importantes sobre as mecânicas de jogo. Os jogos da série *Worms* são um bom exemplo de como decisões estéticas podem ter impactos profundos na jogabilidade. Tradicionalmente, os jogos da série *Worms* são jogos bidimensionais onde um jogador e seus oponentes movem minhocas por ambientes “non sense”, armados com diversos equipamentos de destruição – inclusive armamento exótico e já clássico da série, como ovelhas explosivas, pombos bomba teleguiados, e outras bizarrices. Quando a renderização de três dimensões tornou-se mais prevalente nos jogos eletrônicos e cada vez mais jogos estavam experimentando com polígonos e ambientes tridimensionais, os *designers* de *Worms* optaram por utilizar dessa nova possibilidade estética para o jogo. O ponto importante é que o *gameplay* clássico de *Worms* depende exclusivamente dos elementos bidimensionais. Ao optar por criar ambientes em três dimensões, os *designers* estavam optando também por rever e criar novos conceitos mecânicos para o jogo *Worms* funcionar neste novo ambiente. Embora os jogos tridimensionais da série tenham angariado um público razoável de fãs, grande parte dos jogadores tradicionais não gostaram das mudanças que vieram com o 3D – de fato, os jogos envolviam habilidades diferentes e continham elementos mecânicos díspares. Posteriormente, os desenvolvedores de *Worms* voltaram a produzir jogos na série utilizando do padrão bidimensional, onde ela se originou.

Um outro exemplo onde as considerações estéticas num jogo eletrônico tiveram grande impacto na jogabilidade foi no jogo *Left 4 Dead*, lançado em 2008. *Left 4 Dead* é um jogo de tiro em primeira pessoa onde os jogadores, junto de outros três sobreviventes, tentam navegar por ambientes contemporâneos infestados de zumbis para alcançar resgate. O jogo conta com forte influência dos filmes de apocalipse zumbi (como os de George Romero) e faz

diversas referências claras a vários filmes de terror nessa linha, especialmente aos filmes *trash*. Para manter essas referências claras e passar a sensação ao jogador de estar na pele de um dos protagonistas desse tipo de filme, o jogo foi produzido com diversos efeitos típicos do gênero. Os vários segmentos deste título contêm todos um “pôster de filme”, com os personagens do jogo como protagonistas. A tela é salpicada de “film grain”, para reforçar a aparência de produção cinematográfica. Além disso, luzes, cores e sombras foram modificados para não serem realistas, mas cinemáticos e dramáticos.

Isso tudo contribui para um ambiente imersivo, mas talvez os elementos mais interessantes da estética de *Left 4 Dead* sejam os elementos que guiam o comportamento dos jogadores. Inicialmente, na produção do jogo, cada nível iria consistir de um ambiente tridimensional com múltiplas possibilidades de navegação – os jogadores começam num ponto A e podem seguir caminhos múltiplos até o ponto B, onde terminam a fase. Na prática, isso se tornou um problema, porque, ao invés de se sentirem livres, os jogadores começaram a ficar perdidos pelos ambientes. Os jogadores ficavam frustrados e confusos tentando encontrar um caminho que levasse ao ponto B – e uma vez que descobriam um caminho que funcionasse, ignoravam qualquer outra opção de navegação para manter essa primeira opção “memorizada”. Dessa forma, os *designers* optaram por “criar um caminho” dentro das fases para guiar os jogadores até o ponto B. A maneira como eles atingiram esse objetivo foi ingenuamente simples, mas eficaz. Mantendo o tema do jogo, os ambientes estão sempre mal iluminados – as cidades estão cheias de zumbis e há pouquíssima luz. Eles descobriram que os jogadores iam naturalmente para os ambientes que continham mais luz, porque afinal, é só nestes lugares que os jogadores conseguem facilmente enxergar seus oponentes. Desta forma, para criar um “caminho” do ponto A ao B, bastou que eles colocassem na fase, pontos estratégicos de iluminação. Entre variadas salas escuras, o caminho “correto” é pelas salas que ainda contém luz. Nas ruas, um farol de carro aceso chama a atenção dos jogadores e os vai

guiando pelo cenário. É uma mera decisão estética a do posicionamento da iluminação da fase, mas ela tem uma função vital para evitar que o jogador se perca completamente, e uma que se encaixa perfeitamente dentro do tema proposto do jogo.

Jogadores astutos percebem também que há várias dicas de áudio na música dentro do jogo. Em *Left 4 Dead*, os jogadores estão sendo constantemente atacados por hordas de zumbis que aparecem de surpresa, assim como zumbis “especiais” que possuem habilidades superiores à grande massa de oponentes que os jogadores enfrentam. Todos esses zumbis especiais têm rugidos, grunhidos e sons característicos, então um jogador sabe quando um destes se aproxima simplesmente ao ouvir os grunhidos de determinado “zumbi especial” – de fato, ao ouvirem esses barulhos, os avatares dos personagens costumam falar entre si e demonstrar o medo pela aproximação da criatura. Mas uma dica de áudio ainda mais sutil são as notas que são acrescentadas à música ambiente do jogo toda vez que um destes “zumbis especiais” aparece na fase. Cada um deles tem uma “nota” especial – e quando o computador insere estes zumbis no jogo, essa nota é adicionada e tocada na música ambiente por um breve instante. Os jogadores experientes sabem, portanto, que tipo de “zumbis especiais” estão em seu encalço muito antes de ouvir sua aproximação, basta prestar atenção nas notas tocando na música de fundo.

Outro elemento importante da estética de um jogo está na informação que ela providencia aos jogadores. Os elementos visuais serão geralmente um dos elementos mais importantes para passar aos jogadores pontos vitais sobre as mecânicas de jogo. É fundamental que, em sua apresentação visual, o jogo seja informativo e intuitivo. Chamamos os elementos visuais criados para informar os jogadores dentro do jogo sobre os elementos mecânicos de GUIs (Graphical User Interfaces). Joseph Saulter menciona alguns aspectos interessantes da GUI:

A tendência nos jogos modernos é fazer com que a GUI seja o menos intrusiva quanto possível para mostrar uma visão mais ampla do mundo de jogo, mas o modelo usual de moldura das GUI serviu no passado um propósito diferente. Muitas *engines* de jogos antigos não eram capazes de renderizar uma imagem convincente em tela cheia. GUIs esteticamente agradáveis bloqueavam então parte da tela, diminuindo a janela para o mundo de jogo. (SAULTER, 2006, p. 93, tradução nossa)<sup>12</sup>

Não é à toa que a tendência nos jogos modernos é criar GUIs não intrusivas. As GUIs devem ser capazes de passar as informações vitais para que o jogador possa tomar suas decisões no jogo, e deve fornecer fácil navegação a outros tipos de informação que o jogador possa vir a desejar/necessitar. Com GUIs não intrusivas, o potencial para imersão e fluxo é aumentado. GUIs bem criadas funcionam como um dos elementos principais para encurtar a curva de aprendizado<sup>13</sup>: uma GUI confusa ou mal pensada costuma ser justamente um dos perigosos inibidores do aprendizado sobre determinado jogo.

A GUI é uma das áreas dos jogos eletrônicos que está sempre em constante experimentação. Cada jogo e gênero de jogo vai trazendo novos tipos de GUI, e os *designers* estão sempre experimentando com GUIs que funcionem mais eficientemente ou tenham mais apropriação estética com o seu tema de jogo ou com as mecânicas. Por exemplo, o jogo *Diablo* inovou em sua época: ao invés de mostrar os típicos medidores de HP e Mana<sup>14</sup> que mostravam num canto da tela o número de pontos que o jogador possuía, na interface de *Diablo*, os pontos de vida são representados por uma orbe vermelha erguida por um diabo, que domina o canto inferior esquerdo da tela, e os pontos de mana são representados por uma orbe azul erguida por um anjo, que domina o canto inferior direito da tela. Na medida em que

---

<sup>12</sup> Do original "The trend in modern games is to make the GUI as unobtrusive as possible to display a larger view of the game world, but the common picture frame style of GUI has also served a different purpose. Many older game engines were not able to render a convincing full-screen image. Aesthetically pleasing GUIs would block a large portion of the screen, shrinking the game world window".

<sup>13</sup> Uma curva num gráfico que informa o tempo que um jogador demora para apreender os aspectos essenciais de um determinado jogo. A maioria dos jogos busca gerar uma "reta" íngreme e curta nesse gráfico, idealmente, o jogador deve aprender os conceitos básicos de um jogo eletrônico o mais rápido possível, para que ele possa realmente desfrutá-lo.

<sup>14</sup> HP é a abreviação de "hit points", comumente pontos que representam a "vida" ou "saúde" de um personagem de jogo. Mana é um sistema similar de pontos que usualmente representa "força mágica", que vai sendo gasta na medida que o jogador utiliza "magias".

o personagem vai sofrendo dano, a orbe com os pontos de vida vai ficando vazia, e a orbe azul esvazia quando o jogador utiliza as magias. Dessa forma, o jogador apreende rapidamente informações relevantes para ele dentro do jogo – quanto de dano ainda posso tomar? Quantas magias ainda posso usar? A representação visual das orbes fornece um meio rápido e simples de verificar essas informações.

Os *designers* inclusive experimentam efeitos da retirada de elementos da GUI ou mesmo de não utilizar uma GUI da maneira convencional (através de molduras), mas integrá-las no próprio ambiente de jogo. O jogo *Dead Space* é um bom exemplo. Nele, todas as informações mecânicas que o jogador deve ter conhecimento para tomar suas decisões são incorporadas no ambiente de jogo. Ao invés de medir os pontos de vida com um mostrador em algum lugar da interface, a própria armadura do personagem contém essa informação, na forma de uma espiral de luz que vai enfraquecendo à medida que o personagem sofre dano. Até os menus necessários para jogar o jogo são projetados pela armadura do personagem, como se ele próprio estivesse fazendo as modificações em seus aparatos para lidar com seu ambiente. É uma maneira interessante de utilizar a GUI, e que incentiva a imersão. Mas nem sempre a GUI tem função de facilitar o uso das informações, em alguns casos, há projetos de GUI que visam justamente criar complicadores ou adicionar complexidade a algum elemento do jogo.

De fato, no sucessor do jogo mencionado acima, *Left 4 Dead 2*, há um modo de jogar que os *designers* chamaram de “modo realista”, um modo mais difícil de jogo para jogadores veteranos. O modo realista nada mais é que o modo convencional de jogo do *Left 4 Dead 2* com uma pequena modificação – *eliminam-se* diversas informações de GUI. Por exemplo, no jogo normal, quando o ponteiro do mouse passa próximo de algum objeto com o qual o jogador pode interagir, ele é delineado em azul. Isso facilita bastante quando você quer achar uma determinada arma que está no meio dos corpos e vísceras de centenas de zumbis –

mesmo que você não *veja* a arma, se você estiver próximo e passar o mouse sobre ela, o jogo a delinea para você. Mas não no “modo realista”. Outro elemento importante – no modo normal, sempre que seus colegas sobreviventes se afastarem de você, você verá o mesmo contorno azul sobre eles e seus nomes acima de suas cabeças. Isso quer dizer que se o grupo se separar, é fácil saber onde todos estão porque o jogo te aponta isso. No modo realista, esse pequeno detalhe da GUI é retirado – o que faz com que eventos que espalhem os sobreviventes pela fase sejam muito mais perigosos, pois o grupo pode ter dificuldades de se reunir novamente antes que um membro isolado pereça diante as hordas de zumbis.

Todos esses pontos funcionam em favor da mecânica, outra peça chave primordial para os jogos eletrônicos. Embora todos os elementos da tétrede elemental sejam vitais para os jogos eletrônicos, é seguro dizer que as mecânicas de um jogo são parte essencial de sua definição como tal. Mecânicas são as regras do jogo, e todo o jogo precisa ter regras.

Jogar um jogo é seguir suas regras. As regras são uma das qualidades essenciais dos jogos: todo jogo possui seu conjunto de regras. Da mesma forma, todos esses conjuntos de regras definem o jogo. As regras são a estrutura formal do jogo, as linhas guias abstratas fixas que descrevem como o sistema do jogo funciona. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 117, tradução nossa).<sup>15</sup>

E de uma forma ou de outra, as mecânicas serão parte fundamental da identidade de um jogo. Por mais que a tecnologia, história e estética estejam bem pensados, se o jogo não tiver uma mecânica que promova um bom *gameplay*, dificilmente ele será considerado um bom jogo eletrônico. Este é um dos elementos com o qual o *designer* terá mais envolvimento, já que esta é uma das partes que definem fundamentalmente a identidade do jogo. Um jogo de estratégia em tempo real englobará mecânicas bem diferentes de um jogo de tiro em primeira pessoa, por exemplo, e dificilmente haverá chance de mudar tão radicalmente o jogo na produção a ponto de que ele mude de gênero. As mecânicas geralmente são pensadas logo na

---

<sup>15</sup> Do original "To play a game is to follow its rules. Rules are one of the essential qualities of games: every game has a set of rules. Conversely, every set of rules defines a game. Rules are the formal structure of a game, the fixed set of abstract guidelines describing how a game system functions".

etapa de pré-produção, quando o *designer* está montando o projeto do jogo. Durante a produção elas certamente irão sofrer mudanças, mas sempre com o intuito de testar, aprimorar e reforçar o projeto mecânico criado na pré-produção.

De longe, as mecânicas de um jogo eletrônico são um dos elementos que mais afastam esse tipo de mídia de outras como os filmes, os quadrinhos e os livros. Um jogo precisa ser pensado a partir da experiência que irá produzir nos seus jogadores, e essa experiência é ditada primariamente pelas regras que o jogo utiliza. Jogos que utilizam de mecânicas parecidas irão produzir experiências mais próximas uns dos outros que jogos de mecânicas dissimilares.

É interessante notar também que os jogos eletrônicos trazem alguns conceitos de mecânica que os distanciam de jogos tradicionais, o que traz características que podem ser exploradas de maneira criativa pelos *game designers*, assim como certos parâmetros a que eles têm de estar cientes. Num jogo de xadrez tradicional por exemplo, as “regras de como jogar” o jogo estão exclusivamente na mente dos dois jogadores - se os dois participantes se esquecessem, por exemplo, que o bispo pode movimentar um número de casas ilimitadas na diagonal e jogassem com um bispo movendo apenas três casas, eles teriam uma experiência bem diferente de jogo do que aquela prevista nas regras do xadrez clássico. De fato, é importante que os dois conheçam bem os parâmetros de regra pela qual estão jogando – se um jogador fizer uma movimentação errada ou não perceber um “xeque”, o outro precisa estar ciente do erro para fazer a correção ou, naquele instante, pode haver uma quebra das regras que ambos estão buscando seguir. Num jogo eletrônico, as regras são *programadas* – o que quer dizer que, a não ser que os jogadores modifiquem o programa, ele rodará sempre com os mesmos parâmetros de regra. Num jogo de xadrez eletrônico, por exemplo, é comum programar a movimentação exata de cada peça – se um jogador acidentalmente mover uma peça de maneira incorreta, o programa diz apenas que o movimento é ilegal e impede a ação.

Da mesma forma, se o jogador não perceber um xeque, o programa deixará bem claro que um xeque está ocorrendo.

Essa mesma noção de que as mecânicas de jogo num jogo eletrônico são programadas, assim como os artifícios de inteligência artificial necessários para programar um “oponente” aos jogadores, traz também algumas perspectivas e pensamentos interessantes entre os jogadores. Num jogo de pôquer virtual, por exemplo, um número de jogadores pode não achar justa a idéia de um oponente artificial – afinal, o *programa* do jogo sempre saberá quais cartas foram dadas para cada participante, e esse é o mesmo programa que está tomando as decisões pelo seu oponente virtual. Para muitos, é como se o jogo “trapaceasse”.

E em grande parte, são essas regras programadas que irão guiar a identidade principal do jogo, assim como os públicos que o jogo irá atingir. Jogadores de jogos de estratégia em turno, como *Age of Wonders* e *Civilization*, por exemplo, não são necessariamente o mesmo público de jogos de estratégia em tempo real, como *Starcraft* e *Age of Empires*, e ambos os públicos não necessariamente seriam jogadores de jogos de tiro em primeira pessoa, como *Doom* e *Quake*. As mecânicas que regem estes diferentes jogos geram experiências que são valorizadas de forma diferente pelo público. O *designer* precisa estar ciente do seu público quando irá criar suas mecânicas, pois certas decisões podem não agradar ao público usual daquele tipo de jogo.

Mais importante, os jogos eletrônicos estão sempre tentando investigar novos caminhos de mecânicas de jogo, em todos os seus aspectos. No lançamento do *Wii*, por exemplo, tivemos um “revival” da tecnologia de *motion sensor*, e diversas empresas explorando esse aspecto de jogabilidade que não estava sendo explorado há muito tempo. Na medida em que novos jogos vão sendo produzidos, certos conceitos de *design* das mecânicas vão se tornando “*mainstream*” enquanto outros se tornam menos populares. Eventualmente, velhas tendências de *design* ressurgem, resgatam idéias antigas ou mesmo as combinam com

novas tecnologias ou conceitos. Para o jogador dedicado, essa variedade de jogos e mecânicas gera inclusive uma percepção clara de “estilos de jogo”, assim como o ajuda a definir que tipos de experiência ele busca com os jogos eletrônicos. Para esses jogadores é fácil perceber (ainda que às vezes não de forma consciente) que, embora *Super Mario World* seja um jogo de plataforma assim como *Megaman X* e ambos sejam do mesmo período, são jogos que têm estilos bem diferentes de mecânicas, e fornecem experiências igualmente diferentes.

Definir o funcionamento dessas mecânicas será então uma das tarefas mais importantes do *game designer* – é principalmente através delas que ele molda a identidade e a experiência do jogo. Saber operar com mecânicas de jogo e identificar os efeitos dessas operações será provavelmente a função principal do *game designer* ao longo de todo o processo de criação e desenvolvimento de um jogo eletrônico.

Há vários comentários que poderiam ser feitos sobre conceitos mecânicos essenciais que o *designer* deve possuir para desenvolver bons jogos, mas podemos resumir, de modo grosseiro, que o *designer* deve saber criar mecânicas que desafiem e envolvam os jogadores de uma maneira lúdica com o jogo eletrônico. E isso pode parecer um conceito muito simples de se dominar, mas na prática, é uma habilidade que requer estudo e treinamento para ser realizada de forma profissional.

Na criação dos jogos eletrônicos é necessário, por exemplo, uma boa capacidade de medir o desafio que as mecânicas estão fornecendo ao jogador, e determinar quais são as habilidades que o jogo está requisitando de seus participantes. Isso é essencial porque um jogo fácil demais não mantém a atenção do jogador, e um que seja difícil demais para ele logo o frustrará. Para fornecer uma boa experiência de fluxo, o jogo deve estar constantemente desafiando os jogadores, e nunca pender para um lado ou para o outro. É por isso que a estrutura de “fases” é tão popular nos jogos eletrônicos: elas permitem que os *designers* criem uma estrutura que vá gradualmente aumentando de dificuldade, na medida em que os

jogadores vão dominando as habilidades necessárias para jogar o jogo. A primeira fase costuma ser bem fácil e simples, para que o jogador comece a explorar e dominar as habilidades que o jogo pede – como fazer as sequências certas de botões para conseguir pontos, como mirar com o mouse para acertar oponentes, como administrar seus recursos de modo a conseguir sucesso, etc. Na medida em que o jogo progride, as novas fases vão oferecendo novas habilidades que devem ser compreendidas para que o jogador possa progredir, ou então requerem maior domínio das habilidades que ele aprendeu na primeira fase. A cada fase, as habilidades necessárias vão aumentando, assim como o desafio ao jogador, na medida em que ele aprende a lidar com os desafios propostos anteriormente.

É justamente por essa preocupação com a dificuldade do jogo que, ao longo do tempo, diversas técnicas e conceitos foram desenvolvidos para gerar o melhor ajuste possível de dificuldade em relação ao jogador. Por exemplo, vários jogos possuem uma escala de dificuldade ajustável pelos jogadores – que podem encontrar a dificuldade apropriada à suas habilidades. Da mesma forma, os *designers* aprenderam também a criar o maior número possível de parâmetros dentro de seus programas que avaliem as habilidades do jogador e se ajustem às suas habilidades. Em certos jogos de estratégia em tempo real, por exemplo, o IA dos oponentes “aprende” e “antecipa” as táticas dos jogadores humanos. Após o jogador executar a mesma tática um determinado número de vezes, o IA pode aprender a impedi-la, ou mesmo a copiá-la e usá-la contra o jogador. É o tipo de programação que fornece um desafio dinâmico e mais ajustado às habilidades específicas do jogador.

Outro ponto interessante é notar um conceito que hoje é bem popular nos jogos de corrida. Como dito anteriormente nesse texto, o jogo precisa estar sempre desafiando os jogadores e fornecendo um meio para que ele alcance seus objetivos – se em algum momento ele achar que não pode mais alcançá-los, ele se frustrará. *Designers* de jogos de corrida aprenderam então a programar carros adversários que “desacelerem” para permitir que o

jogador possa alcançá-los. Ordinariamente, se as velocidades e habilidades dos carros controlados pelos oponentes computadorizados fossem constantes, um jogador que cometer vários erros no início da corrida não teria chance de alcançar o líder que está muito à sua frente – e não teria mais motivo real para correr, já que a partida já está “perdida”. Dessa forma, é bem comum que os oponentes “desacelerem” ou comecem a cometer mais erros durante a corrida para permitir que o jogador os alcance e tenha chance de vitória. O inverso também costuma ocorrer, e a velocidade dos oponentes aumenta se o jogador estiver muito à frente deles. Esse é o tipo de interferência mecânica que garante um bom desafio ao jogador, mas que precisa ser bem pensada em sua execução e divulgação, já que não é incomum ver jogadores que se sentem prejudicados quando o computador “permite” que eles ganhem.

Isso nos leva a outro aspecto mecânico importante – equilíbrio. Os jogadores, especialmente em jogos que permitem o confronto entre oponentes humanos, aspiram por mecânicas bem equilibradas. Num confronto entre oponentes humanos, espera-se que suas condições de vitória e derrota sejam bem equilibradas e dependam primariamente de suas habilidades, e não exclusivamente da sorte ou da exploração de elementos inerentemente desequilibrados. E o fator equilíbrio não deixa de ser essencial na criação de mecânicas para jogos onde o jogador está jogando “contra a máquina”.

Geralmente, desequilíbrio mecânico irá afetar algo que é fundamental para o aspecto de jogo – a gama de opções viáveis. Se num jogo de RPG<sup>16</sup>, por exemplo, forem oferecidas três classes de personagem, mas uma delas possua grandes vantagens em cima das outras duas, o *designer* destruiu a “escolha”. Ao invés do jogador ter efetivamente “três escolhas”, só existe uma, porque as outras duas não se comparam em termos mecânicos: “escolha o mago porque ele é classe mais forte do jogo e que permite acesso a mais fases”. Se num jogo de tiro há múltiplas armas, mas uma delas é mais eficiente que todas as outras, não

---

<sup>16</sup> Sigla para *role-playing game*, que costuma ser traduzida para o português como "jogo de interpretação de papéis".

há razão para escolher as outras. Da mesma forma, se uma delas for completamente ineficaz, ela deixa de ser uma opção razoável para os jogadores.

O resultado usual de mecânicas desequilibradas é a criação de uma estratégia dominante:

Quando as escolhas são oferecidas ao jogador, mas uma delas é obviamente melhor do que as outras, chamamos isso de **estratégia dominante**. Uma vez que uma estratégia dominante for descoberta, o jogo não é mais divertido, porque o desafio do jogo foi resolvido – não há mais escolhas para se fazer. Quando você descobrir que um jogo em que você está trabalhando possui uma estratégia dominante, você precisa mudar as regras (equilibrar as coisas) para que esta estratégia não domine mais as regras e o jogo possa oferecer escolhas significativas novamente. (SCHELL, 2008, p. 180, tradução nossa)<sup>17</sup>

É por esse motivo que as empresas investem no teste de seus jogos – um jogo bem testado antes de ser lançado tem menos chances de conter uma estratégia dominante que não foi percebida ou pensada pelos criadores do jogo. E também por esse motivo que *patches*<sup>18</sup> são tão comuns e parte fundamental da pós-produção – à medida em que o jogo vai sendo jogado e novas estratégias e táticas imprevistas vão aparecendo, é necessário que o *designer* fique atento e forneça *patches* para corrigir e reestruturar o jogo de modo a garantir o equilíbrio.

O outro elemento que deve ser levado em conta na criação de um jogo é o elemento narrativo – a história do jogo. Antes de tudo, é importante dizer que uma das maneiras de se classificar os elementos narrativos de um jogo eletrônico é dividi-los em duas categorias: narrativa gravada e narrativa emergente<sup>19</sup> (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 383). Narrativa gravada é todo o conteúdo narrativo pré-planejado dentro do jogo, é o

<sup>17</sup> Do original "When choices are offered to a player, but one of them is clearly better than the rest, this is called a dominant strategy. Once a dominant strategy is discovered, the game is no longer fun, because the puzzle of the game has been solved - there are no more choices to make. When you discover that a game you are working on has a dominant strategy, you must change the rules (balance things) so that this strategy no longer dominates, and meaningful choice can be restored to the game".

<sup>18</sup> "Patches" são atualizações do software realizadas após o mesmo ser lançado. Geralmente, os patches visam corrigir conteúdo defeituoso descoberto após o software ser inserido no mercado.

<sup>19</sup> "Embedded and emergent narrative", nos termos originais apresentados no livro dos autores.

conteúdo narrativo que existe antes mesmo dos jogadores fazerem escolhas. É a história criada pelos *designers* e escritores para ligar os eventos que acontecem no jogo em determinada ordem. Quando o jogador segue explorando o jogo *Resident Evil*, por exemplo, está experienciando narrativa gravada quando segue pelos atos já pré-programados da história do jogo. Narrativas emergentes são as narrativas que emergem do ato de jogar – e não são controladas diretamente pelos programadores e normalmente emergem de maneira inesperada aos *designers*. Como jogos eletrônicos são sistemas complexos, a interação com os mesmos pode gerar eventos narrativos variados. Quando um jogador escolhe experienciar um jogo eletrônico de futebol, por exemplo, ele poderá contar sobre como ele levou seu time à vitória na Copa do Mundo e o quão tensa foi a partida da final. Entretanto, essa história em particular não foi pré-planejada ou programada nessa exata forma pelos *designers* do jogo – é o fato do jogo eletrônico ser um ambiente de relações complexas que permite que o jogador o experiencie de maneira narrativa e relate posteriormente como a sua seqüência de decisões e efeitos gerou uma história interessante. O mais importante, os jogos geralmente possuem elementos narrativos de ambos os tipos: “A experiência narrativa total do jogo inclui tanto os elementos gravados quanto os elementos emergentes, unidos para formar uma única estrutura de jogo.” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 385, tradução nossa)<sup>20</sup>.

Tendo dito isto, a relevância da história e da narrativa nos jogos eletrônicos é algo muito discutido, e algo que está constantemente em debate. Na prática, é importante lembrar que um jogo não é *só* uma narrativa, e focar exclusivamente neste elemento pode ser tão desastroso como focar demais nos outros elementos da téttrade elemental de Jesse Schell. Paul Schuytema diz ainda que “os games não devem existir apenas como veículo para exposição de uma história: todo aspecto significativo do game também deve ter um elemento do gameplay.” (SCHUYTEMA, 2008, p180). E realmente, esse é o aspecto mais relevante para

---

<sup>20</sup> Do original "The total narrative experience of the game includes both embedded and emergent approaches, woven together within a single game structure".

pensar a narrativa dentro dos jogos eletrônicos. Assim como um livro se propõe a expor uma história a partir de letras, palavras e frases numa encadernação de certas páginas, um filme se propõe a expor uma história utilizando de som e vídeo, um jogo *pode* se propor uma história utilizando dos elementos de *gameplay*.

Os bons jogos conseguem gerar um bom equilíbrio entre os elementos da tétrede, e uma narrativa apoiada por bons elementos tecnológicos, mecânicos e estéticos pode ser uma experiência bem interessante para os jogadores. A autora Janet Murray em seu livro *Hamlet on the Holodeck* inclusive analisa diversos jogos e gêneros de jogo para indagar sobre possíveis formatos para narrativas usando meios eletrônicos e programação. De fato, há empresas de jogos, como a já citada BioWare que se propõe justamente a explorar o campo narrativo dentro dos jogos eletrônicos.

Todos esses conceitos contribuem para gerar uma experiência única de jogo. É equilibrando as diferentes facetas envolvidas nos jogos eletrônicos que o *designer* gera uma experiência interessante para seu público, de preferência, uma que irá deixá-los em estado de fluxo e imersão pela maior quantidade de tempo possível.

#### **1.4. EXPERIÊNCIAS DOS JOGADORES**

No fim, o *designer* de um jogo está oferecendo com as suas escolhas e decisões uma experiência única aos seus jogadores – ele está tomando decisões conscientes para gerar um tipo específico de experiência. Mas cada jogador experiencia um jogo à sua maneira, e para garantir que a experiência desejada seja transmitida para seu público, o *designer* precisa entender muito bem os jogadores que busca atingir. É preciso saber que sensações e sentimentos um jogo eletrônico desperta no seu usuário. É por isso que é importante para o *game designer* entender porque alguém opta por jogar – e o que essas pessoas têm a dizer a respeito do seu jogo.

Como dito anteriormente, o ser humano vem jogando jogos desde o início de sua existência. Não é de se admirar portanto que haja pessoas dispostas a jogar jogos eletrônicos. E o que motiva as pessoas a jogar tais jogos? Além das experiências usuais que qualquer tipo de jogo providencia: socialização, competição, exercício físico e mental, jogos eletrônicos oferecem uma grande gama de *experiências*, algumas inclusive que seriam impraticáveis em outros meios. De muitas maneiras, “jogos eletrônicos” é uma categoria tão vasta quanto “livros” ou “filmes” ou “histórias em quadrinhos”. As pessoas não se cansam facilmente de “ver filmes” ou “ler livros” porque ambos os meios podem providenciar experiências amplas e diversas – filmes e livros podem tratar de variados temas e assuntos, assim como os jogos eletrônicos. Assim como a experiência de ver um filme não se resume a sentar e observar uma tela e a experiência da leitura não consiste de segurar um bocado de papel à sua frente e mover seus olhos para ler as linhas, estes jogos fornecem variadas experiências que vão além dos meros processos físicos que são utilizados para fazer as coisas acontecerem na tela.

E claro, nem todos os jogadores buscam as mesmas experiências. Os variados gêneros de jogos eletrônicos garantem que diferentes jogadores buscarão estilos de jogos diferentes. Assim como em outras mídias, certos jogadores irão jogar apenas jogos dos gêneros que mais lhe agradam, rejeitando qualquer outro tipo de experiência que lhe seja oferecido, às vezes inclusive menosprezando outros gêneros. Outras vezes, o jogador irá transitar por variados gêneros de jogo, de acordo com seu humor e preferências para determinado local ou situação.

No seu cerne, poderíamos fazer uma primeira grande divisão para classificar os tipos de jogadores de acordo com a atenção que dedicam aos jogos eletrônicos: *core gamers* e *casual gamers*. Para os *core gamers*, “jogos eletrônicos são mais do que um passatempo, são sua forma predileta de entretenimento.” (SAULTER, 2006, p. 19, tradução nossa)<sup>21</sup>. Eles

---

<sup>21</sup> Do original "For core gamers gaming is more than an enjoyable pastime; it is their favorite form of entertainment".

seriam equivalentes aos “cinéfilos” ou outros entusiastas de outras mídias e formas de entretenimento. *Core gamers* passam boa parte de seu tempo consumindo jogos eletrônicos e indagando e debatendo sobre os mesmos. Estão sempre experimentando jogos e pensando sobre eles, e logo, são o público usual para quem as grandes empresas de jogos criam seus *softwares*.

Já os *casual gamers* são jogadores que jogam de forma mais casual, para quem os jogos eletrônicos não são a forma primária de entretenimento. Eles “demandam simplicidade em todos os níveis. O jogo precisa ser fácil de instalar e de aprendizado intuitivo.” (SAULTER, 2006, p. 20, tradução nossa)<sup>22</sup>. Para eles, os jogos eletrônicos são um passatempo curto, e normalmente não se sentam para jogar por mais de 20 a 30 minutos num determinado momento – e esperam que o jogo seja capaz de lhes oferecer algo interessante neste curto espaço de tempo.

Além disso, podemos dividir os jogadores ainda em relação aos seus hábitos e preferências nos jogos eletrônicos. O *game designer* Richard Bartle criou uma divisão que separa os jogadores em quatro campos: conquistadores, exploradores, socializadores e assassinos<sup>23</sup>. Conquistadores são jogadores que querem conquistar os objetivos do jogo – querem conseguir terminar todas as fases, vencer todos os desafios, desvendar todos os segredos. Se interessam primeiramente pelos desafios que o jogo lhes apresenta. Exploradores querem explorar o escopo inteiro do jogo, descobrir tudo o que há para se descobrir, navegar pelos espaços virtuais e pelas possibilidades fornecidas pelo jogo. Socializadores são jogadores que estão interessados em formar relações com outros grupos de pessoas. Formar clãs, grupos de jogo, times, conversar com outros usuários, este é seu interesse primário dentro dos jogos eletrônicos. Por fim, os assassinos estão interessados em competir e derrotar outros jogadores, são movidos primeiramente pela disputa.

---

<sup>22</sup> Do original "Casual gamers demand simplicity at all levels. The game must be easy to install and intuitive to learn".

<sup>23</sup> Achievers, explorers, socializers and killers, nos termos originais em inglês. (SCHELL, 2008, p110)

Essa forma de classificação por si só é interessante para o *game designer*, para que ele entenda melhor os jogadores e os tipos de experiências que eles buscam, mas há outros meios de classificar os jogadores, que separam ainda mais os diversos tipos de experiência que cada indivíduo busca. Joseph Saulter apresenta em seu livro uma outra forma de classificação, que se assemelha à de Bartle em diversos pontos, mas ela contém algumas nuances extras, que podem ser interessantes de se estudar. Ele divide os jogadores em sete arquétipos: o bárbaro, o detetive, o sedento por poder, o estrategista, o socializador, o ator e o frustrante<sup>24</sup>. O bárbaro é o jogador que quer destruir tudo em seu caminho. Bons jogos para ele são jogos que recompensem a violência e que tenham sistemas interessantes de combate, como *Doom* ou *Quake*. O detetive é o oposto, e busca métodos mais cuidadosos de resolver os problemas. Ele prefere jogos que recompensem pensamento lógico e investigação, como *Myst* ou *Thief*. O sedento por poder é aquele tipo de jogador que gosta de acumular recursos, e prefere jogos que lhe permitam acumular recursos que façam dele um personagem mais poderoso. Ele sempre quer mais itens, mais níveis, mais poder: como alguns jogadores de *Diablo* ou *World of Warcraft*. O estrategista é o equivalente a um jogador de xadrez, e seu maior prazer é em explorar táticas e estratégias de jogos com regras complexas. Ele gosta de jogos como *Age of Wonders* e *Starcraft* justamente porque são jogos com regras complexas e que permitem grande gama de estratégias. O socializador é idêntico ao do modelo de Bartle – é um jogador que está mais interessado nas experiências sociais fornecidas pelo jogo que pelo jogo em si. Ele é atraído por jogos onde o componente social é mais visível, como *Ragnarok* ou *World of Warcraft*. O ator é jogador que gosta do “faz de conta” que existe nos jogos eletrônicos. Ele é atraído por jogos que permitam que ele explore outras personalidades e vivencie uma experiência narrativa, como *Dragon Age* e *Mass Effect*. Por fim, o frustrante é similar ao assassino de Bartle – é o tipo de jogador que tem prazer frustrando outros

---

<sup>24</sup> The berserker, the detective, the power-leveler, the strategist, the socializer, the thespian and the griefer em seus termos originais. (SAULTER, 2006, p. 21)

jogadores, só que enquanto o assassino de Bartle é um jogador movido pelo conflito, o frustrante é movido apenas pelo “prazer de causar desprazer”.

É importante ressaltar que essas classificações não são uma regra fundamental, na qual todos os jogadores se encaixam perfeitamente – muito pelo contrário, assim como muitas outras formas de classificar o comportamento humano, elas são apenas modelos abstratos que o *game designer* pode utilizar para conhecer melhor seus jogadores e as experiências que eles buscam. Na prática, os jogadores têm múltiplos interesses, e poderiam se encaixar facilmente em duas ou três destas categorias acima.

Essas classificações só foram cunhadas também porque é fácil perceber que jogadores diferentes anseiam por experiências diferentes. Inclusive, um mesmo indivíduo pode perceber que ao longo de sua história como jogador, teve interesses por experiências diversas em pontos determinados de seu contato com jogos, transitando entre as diversas alcunhas acima.

E ao explorar variadas experiências como essas fornecidas pelos jogos eletrônicos, é necessário entender como elas atingem e modificam os jogadores que passam por elas. Assim como a sociedade passou por diversas mudanças quando impactada com o surgimento de novas mídias, a popularização dos jogos eletrônicos certamente terá impactos na sociedade – e é importante tentar prevêê-los:

Nós estamos apenas começando a entender como os jogos nos modificam. É imperativo que nós aprendamos mais sobre como eles o fazem, porque quanto mais soubermos, mais teremos a capacidade de usá-los não apenas como forma de entretenimento, mas como uma valiosa ferramenta para melhorar a condição humana. (SCHELL, 2008, p. 452, tradução nossa)<sup>25</sup>

E acreditamos que a perspectiva de Schell é relevante. Precisamos pensar como os jogos que nossa sociedade produz e consome nos afeta. Se queremos nos certificar de que o

---

<sup>25</sup>Do original "We are just starting to understand how games can change us. It is imperative that we learn more about how they do, because the more we learn, the more we can use them not just as an amusement, but as a valuable tool for improving the human condition".

impacto dos mesmos seja positivo, será necessário *designers* conscientes e que dominem bem a expressão através deste meio.

## **2. O DESIGN DE WITCHER 2**

Uma vez apresentados os conceitos mais relevantes sobre o *design* de jogos, podemos agora analisar como estes elementos foram organizados e pensados na criação de *Witcher 2: Assassin of Kings*. Olharemos para o jogo com a perspectiva da téttrade elemental de Jesse Schell, nos apropriando então dos conceitos apresentados no primeiro capítulo para nos aprofundar na experiência de jogo e possibilitar assim a reflexão acerca de seus elementos intrínsecos. Optamos por nos utilizar dos diários de desenvolvimento do jogo produzidos pela equipe de criação de *Witcher 2*, por nos fornecerem a visão dos próprios *designers* acerca das metas e objetivos que buscaram alcançar ao produzir *Assassin of Kings*.

### **2.1. A ORIGEM DE WITCHER**

Para compreender os objetivos de *design* de *Witcher 2*, é preciso entender primeiro de onde surge a série e quais eventos nos levam até a criação do segundo jogo da franquia. O nome "*Witcher*" foi a tradução escolhida para a localização americana dos contos de fantasia escritos pelo escritor polonês Andrzej Sapkowski. Seus primeiros contos foram reunidos posteriormente em dois livros e deram lugar a uma série de livros - "The Witcher Saga", ou, no seu original em polonês, "Saga of Wiedźminie". Andrzej já era um escritor de fantasia famoso na Polônia, mas seus trabalhos ainda eram pouco conhecidos fora de seu país pela falta de tradução do material.

Entretanto, a obra de Andrzej se torna bastante conhecida quando uma então nascente desenvolvedora de jogos polonesa, a CD Projekt, decide criar um jogo baseado no universo das histórias de Sapkowski. Em 2007, ela lança *The Witcher*, um RPG eletrônico que

usa como base as histórias do autor polonês. Já neste momento, podemos ter uma idéia dos objetivos do *design* através dos comentários dos *designers*. O *designer* chefe de *The Witcher*, Michal Madej, nos dá a seguinte informação em sua entrevista no site *Gamespot*, em 2007:

**Gamespot:** Este é um jogo de RPG bem maduro, e ele lida com diversos temas adultos. Isto acontece em parte porque ele é baseado numa popular série de fantasia polonesa, mas como vocês lidam com isso no jogo?

**Michal Madej:** Antes de mais nada, nós definimos que queremos tratar os jogadores de maneira séria. Nós não queremos vender a eles uma história barata sobre um grande herói salvando o mundo. Quando tomamos essa decisão, não imaginávamos o quão a sério nós a levaríamos. Nós tivemos que trabalhar todos os detalhes para manter nossa história "madura". Em seus livros, Andrzej Sapkowski nunca evitou temas polêmicos como violência ou racismo. Nós decidimos não mudar o seu estilo, e por isso fizemos de *Witcher* um jogo mais maduro. Nós queremos conseguir a atenção de jogadores que estão interessados numa história profunda e nas conseqüências que se seguem ao realizarem decisões difíceis ao longo do jogo. (Entrevista na *Gamespot*, tradução nossa.)<sup>26</sup>

O jogo recebeu excelentes críticas e foi um grande sucesso comercial. Sua recepção abriu caminho para que a CD Projekt, agora com um novo capital e com um projeto muito mais ambicioso para a sequência de seu primeiro jogo, pudesse então lançar em 2011 o *Witcher 2: Assassin of Kings*. Em 2013, as vendas da série *Witcher* alcançaram a marca dos seis milhões de unidades<sup>27</sup>. A desenvolvedora que em 2007 era completamente desconhecida e havia acabado de lançar seu primeiro jogo, catapultou-se com o sucesso de sua franquia e é uma das desenvolvedoras mais populares na comunidade de jogadores da atualidade.

---

<sup>26</sup> Do original, "GS: This is a very mature role-playing game, and it deals with a lot of adult themes. This is partly because it's based on a popular Polish fantasy series, but how have you approached this in the game? ; MM: First of all, we established that we want to treat gamers seriously. We don't want to sell them a cheap story about some great hero saving the world. When we made this decision we didn't realize how serious a step it was going to be. We had to work out every detail that would make our story "mature." In his books, Andrzej Sapkowski never avoided harsh topics like violence or racism. We decided not to change his style, and to make *The Witcher* a more mature game. We want to get the attention of gamers who are interested in a deep story and the consequences that come along with making tough decisions throughout the game.", localizado em <http://www.gamespot.com/articles/the-witcher-qanda-making-a-fantasy-role-playing-game-for-grown-ups/1100-6171783/>; acessado pela última vez em 27/03/14

<sup>27</sup> <http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-10-25-the-witcher-series-sales-top-6-million-in-6-years>; acessado pela última vez em 27/03/14

## 2.2. AS MECÂNICAS DE WITCHER

Para começar então nossa aproximação de *Witcher 2*, observaremos um dos aspectos primordiais mencionados por Jesse Schell: as mecânicas do jogo. De fato, Katie Salen e Eric Zimmerman nos apontam a importância primordial deste aspecto dos jogos, já que a existência destas regras é base para definir algo como “um jogo”. É mais propício então começar nossa análise por este aspecto da téttrade elemental.

*Witcher 2* é um jogo de RPG eletrônico, e esta sua classificação de gênero define muitas de suas mecânicas e demais aspectos formativos. O RPG é originalmente um jogo de mesa, para vários jogadores, onde um dos integrantes toma o papel de narrador e os demais interpretam personagens dentro da história desenvolvida em grupo. Em 1974, Gary Gygax e Dave Arneson lançaram o primeiro RPG de mesa como conhecemos hoje, chamado *Dungeons & Dragons*. Neste jogo, Gygax e Arneson se inspiraram nas obras de escritores de fantasia, como J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard e Jack Vance, para criar uma ambientação medieval fantástica onde os jogadores interpretavam heróis que desciam sob calabouços para enfrentar monstros e coletar tesouros. Com o tempo, o RPG de mesa se desenvolveu em várias vertentes e ambientações que enfatizavam diferentes aspectos do jogo.

Não é de se admirar então que os jogos eletrônicos que começaram a se popularizar na década de 80 eventualmente fossem beber do RPG. Elementos típicos das regras de *Dungeons & Dragons*, como progressão de “níveis” para os personagens (que determinam o quão forte o personagem é em relação ao mundo de jogo), a coleta de itens mágicos que aprimoram as capacidades dos heróis e a aquisição de novos poderes e habilidades são encontrados em diversos jogos eletrônicos, desde jogos muito antigos, como *Zork* e *Ultima*, até títulos recentes e de grande peso, como *World of Warcraft* ou *Diablo*. Assim como os RPGs de mesa posteriormente se diversificaram e passaram a fornecer variadas gamas de experiências de jogo, os RPGs eletrônicos também fornecem formas

diferentes de se aproximar do gênero. *Diablo III* e *Elder Scrolls V: Skyrim* são ambos classificados como jogos de RPG eletrônico, mas ambos fornecem experiências bem diferentes entre si. O traço comum entre eles, além das mecânicas partilhadas, parece ser justamente o foco na história de um personagem heróico que deve passar por desafios e adquirir novas capacidades para resolver um problema que lhe aflige - um padrão narrativo bem estudado por Joseph Campbell em seu trabalho *O Herói de Mil Faces*.

*Witcher 2* apresenta diversos elementos clássicos dos RPG de mesa, e diverge bastante também do primeiro jogo da série. Tradicionalmente, RPGs têm interfaces e mecânicas complexas, onde o jogador precisa estar ciente de diversas variáveis que afetam o jogo - itens, poderes, habilidades e escolhas narrativas todas afetam a capacidade do jogador de transpor os desafios do jogo. Para resolver eficientemente os desafios propostos, conhecimento e domínio destes elementos se fazem necessários. É justo por esse motivo que jogos de RPG tendem a ter uma curva de aprendizagem mais longa, e para o segundo jogo da série, a CD Projekt buscou simplificar e dinamizar diversos dos elementos encontrados no primeiro *Witcher*, de modo a ampliar o leque de jogadores que poderiam ser atraídos pelo jogo. *Witcher 2* é, de muitas maneiras, um "action RPG", isto é, reflexos no controle são tão importantes quanto as estratégias de construção do personagem e de utilização dos itens.

*Witcher 2: The Assassin of Kings* é um jogo *single-player* (cada vez mais raros hoje em dia), isto é, sua experiência é pensada para um único jogador. Também diferente dos jogos de RPG mais recentes, o jogador não pode criar seu próprio avatar - ele encarna o papel de Geralt de Rivia, um "witcher" e personagem titular da série. O jogador observa o personagem através de uma visão de "terceira pessoa", podendo então ver o corpo inteiro de Geralt na tela. O teclado e o mouse são utilizados para navegar com o personagem através de ambientes tridimensionais e, na maior parte do jogo, a interface é sucinta na tela – deixando maior espaço da mesma para visualização da ação. Um mini-mapa no canto superior direito

ajuda o jogador a se localizar, e outras informações essenciais para os momentos de ação do jogo estão localizadas no canto superior esquerdo.

Como usual num RPG, os “objetivos” do jogo estão diretamente relacionados com a narrativa. Por exemplo, num jogo como *Super Mario World*, o jogador progride pelo jogo passando por fases e acumulando pontos até chegar numa fase final onde o jogo se encerra – para progredir, o jogador precisa usar seus reflexos nos controles para passar por fases que testam cada vez mais estas capacidades. Em RPGs eletrônicos, este tipo de desafio existe lado a lado da resolução de mistérios, exploração do ambiente e de interação narrativa. Em *Witcher 2: Assassin of Kings*, o jogador precisará utilizar de seus reflexos nos controles para passar pelos combates, mas precisará também resolver mistérios dentro do universo de jogo, decidir como melhor desenvolver as habilidades e os poderes dos personagens, e também tomar decisões que avançam a narrativa. O jogo procede desta forma até que o jogador tenha concluído uma sequência de escolhas dentro da história do jogo – que o leva para um desfecho daquela história. “Chegar ao final da história” é então o objetivo último das mecânicas de *Witcher 2*.

Como dito anteriormente, o uso hábil do teclado e do mouse define as cenas de combate em *Witcher 2*, mas este aspecto do jogo é complementado por outras características típicas dos RPGs. Se o jogador contar meramente com seus reflexos nos combates, não conseguirá transpô-las – é preciso utilizar os itens, poderes e estratégias corretos para adquirir capacidades fundamentais que permitirão que o jogador complete os desafios de combate. Uma grande gama de atividades no universo de jogo é recompensada com “pontos de experiência”, que o jogador acumula ao longo do jogo. Na medida em que estes pontos são acumulados, o jogador pode gastá-los em novos poderes e habilidades para Geralt, o que amplia o leque de estratégias para o jogador durante os combates. Não é possível adquirir todas as habilidades disponíveis no jogo de uma única vez, desta forma, as escolhas que o

jogador faz sobre *onde* gastar os seus pontos determina que tipos de estratégias de combate ele poderá utilizar. Além disso, existe um complexo sistema de itens que podem ser equipados para aprimorar as capacidades de Geralt – armas, armaduras, botas, anéis e livros são capazes tanto de aumentar capacidades diretas de combate quanto ampliar o conhecimento do jogador (e do personagem) sobre fraquezas dos inimigos ou sobre mais detalhes do universo de jogo. Muitos desses itens são manufaturados pelo próprio jogador, misturando ingredientes para poções ou coletando metais necessários para forja de armas e armaduras. Para ser capaz de transpor os desafios do jogo da maneira mais eficiente, se torna então necessário coletar os ingredientes para criação destes itens e também de explorar o máximo que for possível do ambiente para coletar itens mais raros e poderosos.

Por fim, é necessário salientar os aspectos mecânicos que dizem respeito à narrativa e à exploração do ambiente. Como dito anteriormente, é impossível prosseguir no jogo sem interagir com estes elementos. A resolução de mistérios e desafios, assim como a tomada de decisões a respeito da história são parte tão fundamental das mecânicas de *Witcher* quanto as mecânicas de combate. O jogador passar boa parte do seu tempo tentando encontrar soluções para problemas e desafios propostos pela perspectiva do universo de jogo, e as decisões que ele toma enquanto interage com os personagens definem que tipo de desafios ele irá enfrentar ao longo de sua jornada e como estes indivíduos responderão à sua presença.

Explorando seu ambiente, Geralt encontrará personagens com diversas necessidades, ambições e temores – e ao interagir com eles, o jogador terá oportunidade de ajudá-los ou explorá-los para seu próprio benefício. Alguns deles podem pedir ajuda diretamente à Geralt, outros podem querer atrapalhá-lo e alguns podem ser de ajuda para os próprios objetivos do *witcher*. De acordo com suas respectivas narrativas, interagir com estes personagens pode envolver variados tipos de desafios: desde ajudar um aldeão a encontrar um presente adequado para a moça por quem ele está apaixonado quanto investigar um

assassinato que está repercutindo na cidade. Como o jogador lida com esses desafios define as interações futuras com os personagens da região.

Estas interações descritas acima fornecem um objetivo claro dentro do universo do jogo – são problemas para serem resolvidos. Há ainda decisões mais puramente narrativas, que afetam a história experienciada pelo jogador e que não podem ser definidas como mera “resolução de um problema”. Muitos dos personagens encontrados pelo jogador têm extensas linhas de diálogo, e o jogador tem opção de respostas diferentes para muitas destas. Algumas dessas decisões e opções são simples – como optar por agir de maneira arrogante ou então agir mais diplomaticamente ao conversar com um frequentador da taverna local. Outras têm peso maior na narrativa geral – impactando significativamente o mundo de jogo. Neste último caso, o jogo inclusive dá um tempo limite para que o jogador tome sua decisão – em determinados pontos da história, alguns dos personagens principais podem morrer (inclusive o próprio Geralt!) ou ter seu destino alterado drasticamente pelas decisões do jogador. Levando em conta o extenso cenário fantástico retirado dos contos de Sapkowski, assim como os diversos personagens que aparecem na história, o jogador pode acessar nos menus descrições e as histórias de vários dos locais mencionados ou visitados, assim como monstros, personagens e um resumo de suas últimas atividades dentro do universo de jogo.

### **2.3. A ESTÉTICA DE WITCHER**

Como visto no primeiro capítulo, a estética é um fator fundamental para estabelecer a experiência de jogo. No caso de *Witcher 2*, o *design* deste elemento da téttrade existe primeiramente para reforçar o sentimento de imersão do jogador no universo fictício apresentado. Janet Murray define bem imersão como “a experiência de ser transportado para um elaborado ambiente simulado, que é um prazer em si mesmo, independente do conteúdo

fantástico.” (MURRAY, 1997, p. 98, tradução nossa)<sup>28</sup>, e este fator está presente nas decisões estéticas tomadas em *Witcher 2*.

*The Witcher 2: Assassin of Kings* foi criado com o intuito de fornecer uma experiência madura para os jogadores, e a CD Projekt investiu pesado no *hardware* necessário para a criação de um jogo que utilizasse das últimas tecnologias de processamento gráfico de seu tempo. Por consequência, a empresa pôde construir assim uma experiência audiovisual com renderização realista e cinematográfica – a direção de arte para os personagens e locais de *Witcher 2* têm forte influência dos filmes de ação típicos do cinema hollywoodiano. Contudo, para gerar imersão não basta apenas que o *engine* do jogo fosse capaz de reproduzir uma imagem realística de uma paisagem ou do corpo humano, mas gerar um ambiente crível e condizente com nossas expectativas reais, e isso requer uma direção de arte eficiente.

Para que estes elementos estéticos gerem então imersão e uma experiência coesa e que atinja os objetivos de *design*, os artistas de *Witcher 2* não pouparam esforços nos detalhes gráficos e na seleção de músicas para os diversos momentos do seu jogo. Por exemplo, os menus e ícones da interface – elementos que são, efetivamente, fora do universo de jogo *per se*, ainda assim são pensados de forma a evocar os temas e ambiências do universo de *Witcher*. O uso de tons pastéis pela maior parte da interface, por exemplo, nos remete ao amarelo de velhos tomos e mapas antigos. O próprio mapa detalhado, acessado por atalho no teclado, é representado por um desenho que, quando na sua maior escala, se transforma num autêntico mapa medieval com delimitações dos reinos ao longo do continente. Outro exemplo relevante pode ser encontrado na tela onde o jogador escolhe os poderes de Geralt. As opções são dispostas ao jogador em árvores de escolhas que se parecem com células vistas sobre um microscópio – e até a animação destes elementos quando selecionados pelo jogador visam inspirar essa correlação. Ao fundo desta tela, é possível ver

---

<sup>28</sup> Do original “The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content”.

uma textura vagamente líquida, com mais elementos celulares e veias. Pode parecer uma escolha equivocada para um jogo ambientado num cenário de fantasia medieval, mas é importante perceber que o universo de *Witcher* é bem anacrônico. Embora o ambiente em si seja medieval, seus personagens, suas atitudes e diversas organizações são claramente e abertamente deslocadas de seu tempo – Geralt chama-se a si mesmo (e os de sua ordem) de mutantes, porque para se transformar num *witcher*, é preciso mudar sua própria estrutura genética. Nada mais adequado então que os “poderes” do *witcher*, quando escolhidos pelo jogador, remetam à genética e a estruturas celulares...

Mais do que fornecer uma interface em harmonia com o universo de jogo, a própria apresentação dos elementos gráficos “*in game*” precisa ser coerente se quiser ser adequadamente imersiva. Isto pode ser bem observado na representação e caracterização dos personagens da trama, assim como no *design* de localizações por onde o personagem passa. O visual de um personagem é uma parte fundamental de sua caracterização ao jogador. Por exemplo, quando no início do jogo, podemos ver Geralt sem camisa e percebemos que ele possui dezenas de cicatrizes, é fácil inferir que este é um indivíduo que passou por maus lençóis no passado. Igualmente relevante, quando o personagem é preso e capturado (também no início do jogo), o jogador se vê despido de suas armas e armaduras, aprisionado num calabouço, e com as costas em sangue marcadas pelo chicote – sabemos assim que Geralt não foi meramente aprisionado, mas *torturado*. A representação visual do elfo rebelde Iorveth também fornece pistas interessantes ao jogador. Na trama, Iorveth é um dos elfos que luta contra os reinos humanos que oprimem a sua decadente raça. Para os humanos, ele é um terrorista que matou dezenas de inocentes. É interessante notar então que na armadura de Iorveth (de couro cru, formada com pedaços de várias outras armaduras), ele possui brasões das forças especiais de diversos reinos humanos presos ao peito. O jogador sabe então que

este elfo não só é um terrorista famoso, mas um terrorista capaz de lidar com as melhores forças dos reinos humanos.

Este é outro elemento importante na estética de *Witcher 2* – na história do jogo, Geralt interage com agentes de diversos reinos humanos do cenário – e os *designers* tiveram o esforço para criar estilos específicos para cada uma das facções apresentadas no decorrer do jogo. Isto é extremamente relevante, pois, logo no início da trama, Geralt se vê envolvido pelo jogo político destes diversos reinos, e de fato, todos os grandes eventos da história são motivados por questões políticas destas diversas facções. Se a direção de arte for efetiva, o jogador pode identificar então facilmente as diferentes facções por sua indumentária e símbolos únicos – assim como inferir mais elementos acerca destes reinos e seus povos através destas questões visuais. Num dos vídeos de desenvolvimento do jogo, os *designers* Pawel Mielniczuk e Jan Marek explicitam bem estas diferenças estéticas entre os reinos:

**Pawel Mielniczuk:** Os exércitos de Teméria apresentam tropas que se parecem bastante com os típicos cavaleiros europeus. Por outro lado, as tropas de Kaedwen são um pouco mais primitivas.

**Jan Marek:** O povo de Kaedwen usa roupas para o frio, eles são como uns brutamontes do Norte. Eles devem fazer com que as pessoas pensem em ursos, javalis e carvalhos.

**Pawel Mielniczuk:** Seus rostos também refletem um estilo mais rusítico, quando comparados ao povo de Teméria. (Vídeo no YouTube, tradução nossa)<sup>29</sup>

Ou seja, não se trata apenas da heráldica e cores nas armaduras, mas também sobre o estilo e ambiência de cada uma destas facções. Um outro momento onde essa coerência visual se faz notar no jogo é quando o jogador descobre que uma das magas que o ajudou durante parte do percurso é, na verdade, uma espã de um poderoso império ao sul. Ela aparece posteriormente trajando as roupas do império de Nilfgaard, e o jogador pode

---

<sup>29</sup> Do original “Pawel Mielniczuk: The Temerian armies feature troops looking like typical medieval European knights. Kaedweni troops, on the other hand, are somewhat more primitive. Jan Marek: The people of Kaedwen dress warmly, they’re just thick-boned dudes from the North. They should remind people of bears, boars and oaks. Pawel Mielniczuk: Their faces also reflect a certain rustiness in comparison to Temerian troops”, localizado em <http://www.youtube.com/watch?v=dBjeA2Tn4M8&list=PLCF573774F410D5C0>; acessado pela última vez em 27/03/14

reconhecer sua aliança facilmente porque o jogo o deixou bem informado a respeito do estilo estético desta facção.

Essa fidelidade pode ser observada não apenas no *design* dos personagens, mas também na criação dos próprios cenários por onde o jogador navega. Ao longo de sua jornada, Geralt passa por vários locais que possuem amplas descrições e históricos nos trabalhos de Andrzej Sapkowski, e se faz relevante então criar vistas que sejam adequadas tanto às necessidades do jogo quanto ao detalhamento providenciado pelo autor. Da mesma forma que os personagens das diferentes facções portam um visual diferenciado de acordo com a sua cultura, suas estruturas arquitetônicas também devem apresentar uma identidade única e condizente com o que poderia se esperar de acordo com as suas próprias características. Marek Ziemak, um dos responsáveis pelo *design* de ambientes em *Witcher 2* diz justamente que durante a criação do jogo, eles trabalharam constantemente na criação de novos estilos arquitetônicos para as raças presentes no cenário<sup>30</sup>.

Novamente, estes variados estilos são, por sua vez, capazes de comunicar diferentes informações aos jogadores. Os elfos do universo de *Witcher* tiveram no passado grandes reinos pelo mundo, mas seu tempo se foi, e com a chegada dos humanos, seus reinos caíram e os elfos remanescentes se tornaram pedintes, mendigos, prostitutas e vagabundos nas cidades humanas. Os elfos que Geralt encontra ao longo do jogo são maltrapilhos e errantes, tentando fazer o possível para viver com as migalhas que roubam dos territórios humanos. Entretanto, ao explorar alguns dos locais ancestrais desta raça, o jogador irá notar ruínas que representam os elfos de maneira bem diferente daqueles que ele encontra – pois estas ruínas foram construídas por uma raça em ascensão e no poder, antepassados dos combalidos descendentes que Geralt encontra em sua jornada. Esse nível de preocupação com a representação visual das localizações pode ser visto em diversos pontos do jogo, desde o

---

<sup>30</sup><http://www.youtube.com/watch?v=-ycO1ghAZfU&list=PLCF573774F410D5C0>; acessado pela última vez em 27/03/14

estilo único das ciclópicas ruínas ancestrais onde se passam os eventos finais do jogo às diferenças nos acampamentos dos variados reinos que você encontra durante o jogo. Todos esses fatores trabalham para fortalecer a imersão do jogador no ambiente de jogo, pois fornecem a necessária verossimilhança para que o usuário mantenha sua “suspensão da descrença”.

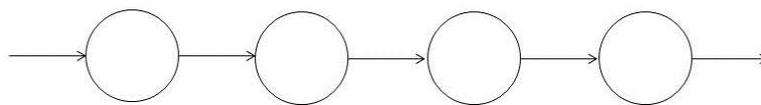
Além dos elementos estéticos que buscam reforçar e facilitar a imersão, há também decisões tomadas nesse campo para gerar drama, tema e ambiência. No aspecto visual, luz e cores são escolhidos cuidadosamente para ajudar a gerar certos tipos de resposta no jogador. Ao chegar nos momentos finais de uma investigação de assassinato, por exemplo, os *designers* optam por criar um ambiente com menos luz e cores mais frias, antecipando visualmente o que o jogador está por descobrir e buscando facilitar a sensação de horror. Quando Geralt precisa adentrar num campo onde espectros travam uma batalha histórica repetidas vezes, o ambiente todo muda, e o cenário ganha tons vermelhos e alaranjados, refletindo o sangue e as flechas incendiárias prevalentes por toda a cena do combate. A música é um forte elemento para guiar os sentimentos do jogador – em momentos calmos durante o jogo, uma orquestra lenta irá servir de pano de fundo para a aventura. Nos combates, porém, a orquestra é deixada de lado em favor de uma batida rápida e frenética, causando rápida mudança no estado mental do jogador – se a música acelerou, é certo que um combate está para começar. Em outros momentos (especialmente nas explorações que ocorrem à noite), a música adquire tons mais soturnos, para realçar a atmosfera de suspense.

Por fim, é interessante salientar outra decisão estética realizada no jogo e que serve para manter o jogador imerso nos eventos que se desenrolam durante sua jornada. Geralt sofre de amnésia – e não tem conhecimento perfeito de suas origens. Ao longo do *Witcher 2*, ele vai lentamente recuperando suas memórias, e nos trechos em que isso acontece, o jogador assiste a cenas animadas com traços desenhados e que muito diferem do estilo artístico do

jogo em si. Este mesmo traço também é utilizado quando Geralt resume para o jogador eventos que estão ocorrendo no mundo do jogo. Esta escolha faz com que se separe claramente o “universo de jogo” das *memórias* de Geralt, que são apresentadas com um traço completamente diferente. Os *designers* poderiam facilmente optar por cenas usando do material já produzido pelo *engine* do jogo, mas separar os estilos artísticos do “cenário de *Witcher*” e das “memórias de Geralt” gera uma experiência mais elaborada do que se simplesmente fizessem uma animação com os modelos já presentes no jogo.

#### 2.4. A NARRATIVA DE WITCHER

No primeiro capítulo, mencionamos que a narrativa é uma das partes fundamentais para a composição de um jogo de acordo com a tétrede elemental de Jesse Schell. Este autor nos diz que existem, basicamente, dois métodos dominantes para a construção de narrativas em jogos eletrônicos - um que ele denomina de "Cordão de Pérolas"<sup>31</sup> e outro como "Máquina de Histórias"<sup>32</sup>. O primeiro método pode ser bem representado com o diagrama abaixo:



As setas representam um momento não-interativo na história - como a exposição de um texto, uma sequência de imagens ou uma animação. Depois da mesma, o jogador entra num período de movimentação interativa (os círculos), onde ele tem um objetivo singular. Quando atinge este objetivo, ele passa por mais uma seta até um outro círculo. Ou seja, este é o formato clássico de "animação, fase de jogo, animação, fase de jogo". Este método permite que uma história seja contada de maneira linear, onde a agência do jogador interfere nos

<sup>31</sup> *String of Pearls*, no original. Tradução do autor.

<sup>32</sup> *Story Machine*, no original. Tradução do autor.

aspectos mais próximos das mecânicas de jogo e menos no conteúdo narrativo pré-programado pelos *designers*. Outros *designers* chamam este tipo de narrativa de "narrativa intrínseca" ao jogo, pois é a narrativa programada e estabelecida pelos seus criadores no momento de concepção de um jogo eletrônico.

O segundo método de Schell, a "Máquina de Histórias", é baseado no que outros *designers* chamam de "narrativa emergente", isto é, a narrativa única que cada jogador experiencia ao jogar um jogo. Pense, por exemplo, num jogo eletrônico de futebol. O jogo pode conter times reais, assim como ligas e copas famosas. O *gameplay* pode consistir, primariamente, de escolher um time e usar o controle para levar o seu time à vitória. Um jogador, ao descrever sua experiência com o jogo, poderia facilmente descrever uma sequência de eventos como "quando levou seu time favorito ao final da copa" ou como "a partida final foi resolvida em tensos momentos nos pênaltis". Estas histórias não foram planejadas neste exato formato pelos *designers*, mas ao construir um sistema complexo e com intensa agência<sup>33</sup>, estas formas narrativas emergem do *gameplay*. Jogos como *The Sims* - onde o jogador cria personagens do "cotidiano urbano contemporâneo" e deve conseguir emprego, família, amigos e "viver sua vida", são criados com o intuito de serem este tipo de "máquinas de histórias", nas quais narrativas emergentes são vivenciadas pelos jogadores de maneira única a cada jogo.

A narrativa nos jogos eletrônicos é fortemente atrelada à intensidade da agência que pode existir neste meio. Por conta da mesma, o ambiente dos videogames permite uma boa dose de "exploração", e de momentos claros de resultados de suas ações anteriores dentro daquele universo. A agência pode ser usada para explorar a narrativa de maneiras que outros meios não podem facilmente fazer. É uma experiência muito diferente ler um livro de terror descrevendo um corpo num banheiro mal iluminado e jogar um jogo eletrônico onde você se

---

<sup>33</sup> Janet Murray define agência como "o impacto que nossas ações têm no ambiente eletrônico" (MURRAY, 1997, p126)

depara com um corpo num banheiro mal iluminado. O jogo conta com a interatividade dos jogadores e pode providenciar detalhes narrativos para o jogador através da exploração de um ambiente virtual. Uma história de detetive providencia uma experiência bem diferente se ao invés de ler ou assistir a um detetive, seja você quem precise ficar atento às pistas ao seu redor e solucionar um mistério. Os videogames permitem experienciar conceitos narrativos tradicionais de maneiras que poucos outros meios podem providenciar.

Entretanto, há alguns jogos que divergem um pouco dos dois métodos prevalentes apontados por Jesse Schell - ou mesmo combinam ambos em sua experiência. A narrativa em *Witcher 2: Assassin of Kings* segue uma proposta similar ao cordão de pérolas, mas com uma fundamental diferença: há setas que levam para outros círculos, fazendo com que o trajeto do jogador não ocorra de forma linear e seja possível experienciar "rotas alternativas" no percurso da história. O próprio Jesse Schell aponta em seu livro *The Art of Game Design* que é praticamente impossível programar um jogo com muitos caminhos alternativos - se, por exemplo, após o primeiro círculo tivéssemos três setas diferentes para três outros círculos e cada uma destes círculos nos levasse a mais três resultados diferentes, teríamos uma progressão geométrica que logo ficaria impraticável de ser programada com as ferramentas e esforços que possuímos atualmente. Ainda assim, nos jogos mais recentes que prezam pelo aspecto narrativo, temos visto tentativas de realizar essa proposta de múltiplos caminhos a serem percorridos de forma não-linear de um modo que a mesma possa ser executada efetivamente num jogo eletrônico.

Para tanto, há dois métodos simples que permitem que o número de possibilidades dentro do jogo seja realizável e que mantem o forte sentimento de agência da proposta. Por exemplo, para manter o número de permutações viável, ao invés das setas levarem sempre a novos círculos, após certo ponto da narrativa, os diversos caminhos começam a convergir para círculos centrais novamente - ou seja, embora o jogador possa realizar diversos trajetos, o

resultado final do percurso é similar para todas as viagens possíveis dentro da árvore de possibilidades. Além disso, como apontado por James Portnow em seu videocast *Extra Credits*, é possível dar ao jogador o senso de agência com coisas pequenas dentro da narrativa maior, a *ilusão* da escolha é uma ferramenta tão útil para o *designer* quanto as escolhas em si<sup>34</sup>. Por vezes, basta uma linha de diálogo para fazer com que o jogador sinta que uma decisão feita anteriormente teve peso no universo de jogo. Se no começo do jogo há uma cena onde Geralt pode optar por participar de uma briga de bar ou impedir que ela aconteça, basta uma linha de diálogo posterior sobre o evento escolhido para fazer com que o jogador sinta que sua decisão teve impacto na história.

Os *designers* de *Witcher 2* utilizam efetivamente dos métodos apontados acima para gerar uma narrativa repleta de escolhas (com impactos diferenciados na narrativa principal) aos jogadores - e uma parte fundamental do *gameplay* de *Witcher* é realizar estas escolhas narrativas e escolher que caminhos seguir na história. Como usual para um RPG, a história apresentada é um dos pontos focais da experiência de jogo, como pode ser evidenciado pela fala do *designer* Mateusz Kanik:

**Mateusz Kanik:** Existem quatro níveis de dificuldade em nosso jogo, cada um deles voltado para um tipo específico de jogador. O nível mais fácil de dificuldade é voltado para jogadores que não querem ou não têm tempo de aprender os segredos de combate e querem se focar no que nosso jogo oferece de melhor - a história. (Vídeo no YouTube, tradução nossa)<sup>35</sup>

Já mencionamos os elementos estéticos que reforçam o fator de imersão, assim como as interfaces que existem para acessar informações mais detalhadas sobre os personagens e localizações do jogo. A história de *Witcher 2: Assassin of Kings* é dividida num

<sup>34</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=45PdtGDGhac&list=PLhyKYa0YJ\\_5AbJCmY5GzfzJHL3acHeI\\_N&index=2](http://www.youtube.com/watch?v=45PdtGDGhac&list=PLhyKYa0YJ_5AbJCmY5GzfzJHL3acHeI_N&index=2); acessado pela última vez em 27/03/14

<sup>35</sup> Do original “Mateusz Kanik: There are four difficulty levels in our game, each of them tailored to a different kind of gamer. The easiest difficulty level is aimed at gamers who don’t want or don’t have the time to explore the secrets of combat and want to focus on the best stuff our game has to offer – the story”, localizado em <http://www.youtube.com/watch?v=q0FqJQyvr50&list=PLCF573774F410D5C0>; acessado pela última vez em 27/03/14

prólogo, capítulos 1 a 3, e num epílogo - uma estrutura clássica para contar uma história. Ao longo do jogo, vemos diversos exemplos de detalhes que são modificados na narrativa maior a partir da escolha dos jogadores - um personagem poupado no capítulo 1 pode vir a lhe ajudar no capítulo 3, ou determinadas áreas ou cenas podem ser acessadas de acordo com as escolhas feitas pelo jogador. Talvez o mais relevante seja justamente o ponto em que os caminhos disponíveis no jogo se separam fortemente - no final do capítulo 1, o jogador precisa escolher entre trabalhar ao lado das forças leais ao rei ou se juntar à rebelião dos não-humanos, e esta escolha define que ambiente o jogador irá explorar no capítulo 2. Há duas "tramas principais" no capítulo 2, e as escolhas do jogador no primeiro capítulo é que definem qual será a versão experienciada posteriormente. Da mesma forma, a chegada no capítulo 3, onde a trama volta a convergir largamente nas mesmas localizações, a estrutura da história e os objetivos do jogador serão diferentes de acordo com suas decisões. No fim, estas decisões e escolhas feitas ao longo do jogo definem qual dos 16 finais possíveis para a trama o jogador irá experienciar. Com 23 mil linhas de diálogo programadas em *Witcher 2*, abre-se um amplo leque de possibilidades para os jogadores, permitindo assim este forte senso de agência e a imersão na narrativa.

É justo este aspecto da tomada de decisões que achamos relevante em *Witcher*

2. Os *designers* da CD Projekt têm este aspecto com um dos pontos mais importantes do jogo, algo que vemos na fala de Michael Madej:

**Gamespot:** Um dos aspectos mais intrigantes do jogo é o fato de que ele apresentará aos jogadores várias escolhas difíceis que podem ter consequências a curto e a longo prazo. Será que você poderia nos dar um exemplo de como esse sistema de escolhas é apresentado no jogo? O quão desafiador foi criar todas essas possibilidades narrativas?

**Michal Madej:** Não dá para fazer um bom RPG sem fornecer aos jogadores a capacidade de tomar escolhas. *The Witcher* não é uma exceção. Um de nossos objetivos originais para o jogo foi o de fornecer ao jogador uma ampla liberdade de decisões, e garantir que as escolhas dos jogadores tivessem um impacto significativo na trama. O mundo de *The Witcher* é um mundo onde não há distinções claras entre bem e o mal, então ocasionalmente, os jogadores terão de fazer algumas escolhas

bem difíceis. Uma das novas características que acrescentamos é um sistema de flashbacks que informa aos jogadores algumas das decisões recentes que ele tomou e que resultaram em eventos mais atuais na trama. Têm sido uma boa maneira de mostrar aos jogadores o impacto de suas ações. (Entrevista na *Gamespot*, tradução nossa)<sup>36</sup>

A "dificuldade" destas decisões está diretamente ligada aos efeitos da agência e da imersão na narrativa de *Witcher*. Ao fornecer ao jogador um ambiente altamente imersivo e situá-lo dentro de uma narrativa onde ele determina o prosseguimento da mesma através de suas escolhas, *Witcher* propõe questões ao próprio jogador - questões fora de seu escopo cotidiano imediato e que, pelo investimento feito na narrativa, têm peso real para quem as experienciam. Uma das passagens mais interessantes no livro *Hamlet in the Holodeck*, de Janet Murray, é quando ela expõe a experiência de um de seus colegas após jogar o simulador de combate espacial *Tie Fighter*, baseado no universo da saga *Star Wars*. Ela aponta que, diferente dos outros jogos da série, onde o jogador toma o papel dos mocinhos, em *Tie Fighter*, ele deve lutar pelos vilões do Império Galáctico, ajudando a esmagar as forças rebeldes. E a experiência de seu colega é mencionada no livro porque ao lutar do lado do Império, ele se percebeu, de fato, odiando os mocinhos e simpatizando com os ideais fascistas dos vilões da saga. E embora o jogador possa se aproximar de *Tie Fighter* apenas pela emoção de pilotar as naves imperiais, ela diz que a experiência de jogo de seu colega demonstra um

---

<sup>36</sup> Do original “GS: One of the game's most intriguing aspects is that it will give players lots of hard choices that have short- and long-term consequences. Can you give us a new example of how this choice system comes into play in the game? How challenging is it to create all the possible story outcomes?; MM: You can't really make a good RPG without giving players the ability to make choices. The *Witcher* is no exception. One of our original goals for the game was to provide the player with great liberty of decision, and to ensure the player's choices would have a significant impact on the plot. The world of *The Witcher* is one where there is no clear distinction between good and evil, so the player must occasionally make very difficult decisions. One of the newer features we've implemented is a flashback system that conveys to the players some of the decisions he's made to trigger recent plot events. It's proven to be a great way to show players the impact of their actions. I'd really rather not provide any new examples, as flashbacks are generally very important to the plot and we don't want to say too much about the story; we want players to make these decisions themselves. I can assure you that you'll find many opportunities to make meaningful decisions and see the consequences in *The Witcher*”, localizado em <http://www.gamespot.com/articles/the-witcher-qanda-making-a-fantasy-role-playing-game-for-grown-ups/1100-6171783/>; acessado pela última vez em 27/03/14

promissor sinal do potencial dramático deste tipo de mídia (MURRAY, 1997, p. 147). De fato, perante este exemplo, ela faz o seguinte apelo:

Precisamos encontrar substitutos para a ação de "atirar com uma arma" que irão oferecer o mesmo efeito imediato mas que permitam um conteúdo narrativo mais complexo e interessante. Nós precisamos encontrar maneiras de interessar o jogador tão profundamente no ponto de vista de um personagem que uma mudança de posição levante sérias questões morais. Nós precisamos tomar vantagem do drama simbólico do formato de conflitos que criem suspense e tensão dramática sem que o jogador foque no aprimoramento de habilidades. (MURRAY, 1997, p. 147, tradução nossa)<sup>37</sup>

O que nos remete à fala de Mateusz Kanik - os *designers* de *Witcher 2* fornecem uma opção de dificuldade que diminui a necessidade do desenvolvimento de habilidades dependentes de reflexo e estratégias de jogo e que permite um foco maior em experienciar a história do mesmo. É algo similar ao que Jennifer Hepler desejou para os jogos da série *Mass Effect*, outro RPG eletrônico onde escolhas narrativas fazem parte essencial do *gameplay*.<sup>38</sup> O aspecto narrativo de *Witcher* é uma peça essencial para a experiência que os *designers* buscaram criar, e nos é particularmente relevante para a análise das discussões que esta narrativa causa entre seus jogadores.

## 2.5. A TECNOLOGIA DE WITCHER

*Witcher 2: Assassin of Kings* foi criado pela CD Projekt após uma excelente recepção de seu primeiro jogo, *The Witcher*. Nele, a então desconhecida empresa optou por utilizar uma *engine* já pronta para criação de RPGs, a *Aurora Engine*, utilizada na série *Neverwinter Nights*, da BioWare. Com as devidas modificações, foram capazes de criar um

---

<sup>37</sup> Do original “We need to find substitutes for shooting off a gun that will offer the same immediacy of effect but allow for more complex and engaging content. We need to find ways of drawing a player so deeply into the situated point of view of a character that a change of position will raise important moral questions. We need to take advantage of the symbolic drama of the contest format to create suspense and dramatic tension without focusing the interactor on skill mastery”.

<sup>38</sup> <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/columns/experienced-points/9535-In-Defense-of-Hepler-Mode>; acessado pela última vez em 27/03/14.

jogo adequado para o seu tempo sem ter de arcar com altos custos para desenvolver seu próprio *software*. Com o sucesso de seu primeiro jogo, no entanto, a empresa adquiriu recursos suficientes para bancar uma ambiciosa visão para a sua sequência. *Witcher 2* seria desenvolvido com uma *engine* própria da CD Projekt e projetado para se utilizar de todos os recursos que os computadores pessoais poderiam dispor naquele período.

Desenvolveram então a RED Engine, um *software* interno para a criação de *Witcher 2*. Este programa foi criado não apenas pelos programadores da empresa, mas por todos os setores responsáveis pela criação do jogo. Isto garante então que o programa final conte com a visão de diferentes profissionais, e sirva para os diversos aspectos da criação de um jogo da magnitude de *Witcher 2* - sensibilidades artísticas, possibilidades narrativas e as necessidades dos programadores. Além disso, ao desenvolver seu próprio *software*, a empresa garante que todas as suas necessidades sejam cumpridas para a criação do jogo em si - a própria *engine* se torna parte da visão que os *designers* têm do jogo.

Mesmo assim, há diversos outros aspectos de desenvolvimento do jogo que podem ser acelerados pelo uso de programas já prontos e disponibilizados por outras empresas. O programador-chefe Tomasz Wójcik expõe esta questão num dos diários de desenvolvimento do jogo:

**Tomasz Wójcik:** Ao criar sua própria *engine*, não faz sentido re-inventar novas tecnologias que já foram inventadas e que funcionam. É por isso que decidimos usar *middleware* na *engine* de *The Witcher 2*, isto é, tecnologia de outras companhias, usadas em coisas como animações ou aspectos físicos. (Vídeo no YouTube, tradução nossa)<sup>39</sup>

Por exemplo, uma dessas tecnologias *middleware*, o Havok, é responsável por todos os aspectos de "física" do ambiente do universo de jogo - quando um objeto cai, quando

---

<sup>39</sup> Do original "When making one's own engine, there's no sense in re-inventing technologies someone already invented and that work. That's why we decided to use middleware in the Witcher 2's engine, that is technologies from outside companies, used for such things as animations or physics", localizado em <http://www.youtube.com/watch?v=Sg7RxvB2ELk&list=PLCF573774F410D5C0>; acessado pela última vez em 27/03/14

o vento bate numa bandeira, quando um inimigo é arremessado pelo impacto de uma magia, é este *software* que calcula e determina os efeitos dentro do jogo. Inserindo parâmetros de massa e força, os *designers* podem obter efeitos realísticos dos objetos de jogo sem ter de animar cada uma destas possibilidades por si mesmos. Além de permitir um ambiente muito mais realista, a escolha desse tipo de *software* permite que os *designers* gastem mais tempo em outros aspectos da criação do jogo.

Vale lembrar também que todos esses programas de uso interno dos desenvolvedores do jogo têm como objetivo final gerar um programa (o jogo) para rodar nos computadores pessoais dos jogadores e, no caso de *Witcher 2*, não só em PCs como também nos consoles da época (o X-Box 360, para ser preciso). Isto exige então que o *software* seja compatível com múltiplas plataformas e também que o próprio jogo sofra mudanças de interface para melhor se adequar à plataforma onde está rodando - os menus que funcionam bem para o *setup* de "teclado e mouse" não são exatamente os mais adequados para o controle de um console. E no caso de computadores, há mais uma questão para se levar em conta:

**Grzegorz Rdzany:** Nós dedicamos muito esforço em fazer com que nossa *engine* fosse o mais maleável quanto possível. Dessa forma, as pessoas poderão jogar *The Witcher 2* mesmo com hardware mais fraco (Vídeo no YouTube, tradução nossa)<sup>40</sup>

Ou seja, por mais que os *designers* e desenvolvedores queiram uma *engine* capaz de gerar gráficos formidáveis, há que se levar em conta o *hardware* necessário para rodar o resultado final de todo esse processo. Com a *engine* adequada, é possível fazer com que o jogo seja adaptável a uma variada gama de máquinas com poucos ajustes do próprio usuário.

Todas estas tecnologias são essenciais para o jogo, pois são elas que sustentam e definem todas as possibilidades dos demais aspectos da tétrede elemental de Schell. A

---

<sup>40</sup> Do original "We put much effort into making our engine as scalable as possible. This way people will be able to play *The Witcher 2* using even weaker hardware", localizado em <http://www.youtube.com/watch?v=Sg7RxvB2ELk&list=PLCF573774F410D5C0>; acessado pela última vez em 27/03/14

tecnologia de um jogo é o seu suporte, e os *designers* estão, no final das contas, limitados às capacidades do suporte que possuem. A estética realista e cinematográfica, as mecânicas fluídas de combate, as milhares de linhas de diálogo e as centenas de personagens só são possíveis por conta do suporte tecnológico por detrás das mesmas.

De fato, um dos fatores que mais pesam nesse tipo de jogo está fundamentado por trás dessa tecnologia - os *designers* mencionam diversas vezes que querem que o jogador tome decisões difíceis ao longo da narrativa de *Witcher*, e como sabemos, *The Witcher 2: Assassin of Kings* é o segundo jogo da série. Não seria muito coerente se as escolhas dos jogadores fossem obliteradas de um jogo para outro, e por isso os *designers* implementaram no programa a capacidade de carregar as escolhas feitas no jogo anterior da série. Um jogador que tenha acompanhado a série há mais tempo pode pegar o seu progresso em *The Witcher* e importá-lo para *Witcher 2: Assassin of Kings*. Desta forma, mesmo no início do jogo, as escolhas feitas no início da série ainda interferem nos eventos que se passam no segundo jogo da mesma.

Todos estes fatores visam gerar o ambiente imersivo que será crucial para fazer com que o processo de tomada de decisão em *Witcher 2* signifique algo para os jogadores. É preciso que eles invistam nesta narrativa para fazer com que as decisões que tomem os afetem e sejam relevantes para si mesmos.

### **3. REFLEXÕES DOS JOGADORES DE WITCHER 2**

Nos capítulos anteriores, tratamos dos fundamentos de *design* de jogos e analisamos o jogo *The Witcher 2: Assassin of Kings* com ajuda da perspectiva de autores como Jesse Schell e Janet Murray. Como dito previamente nas palavras de Paul Schuytema, os *designers* de um jogo trabalham no intuito de apresentar e gerar uma determinada experiência nos jogadores - todos os fatores de sua composição irão convergir para gerar uma

experiência de jogo específica. Nosso intuito ao explorar melhor o *design* de *Witcher 2* é compreender como essa experiência de jogo pode gerar os tipos de reflexões que gera em seus jogadores. Ao pensar na sua experiência com *Assasin of Kings*, que tipo de valores os jogadores refletem em seus comentários?

Para tentar nos aproximar da resposta para esta pergunta, utilizamos da análise documental de diversos tópicos nos fóruns oficiais da série *Witcher*, disponíveis na internet. Nessa comunidade *on-line* criada pelos próprios desenvolvedores do jogo, os jogadores podem participar de discussões sobre os diversos aspectos dos jogos da série. Levando em conta que estamos analisando especificamente o segundo jogo, nossos esforços se concentraram no fórum "Plot and Quest Discussion" (que poderia ser traduzido como "Discussão de Enredos e Missões"). Atualmente, há mais de 4.000 tópicos neste fórum, com dezenas de comentários e discussões sobre o assunto. Muitos dos tópicos inclusive revisitam ou repetem discussões passadas, onde por vezes outros usuários cadastrados discutem estas questões antigas sob outras óticas.

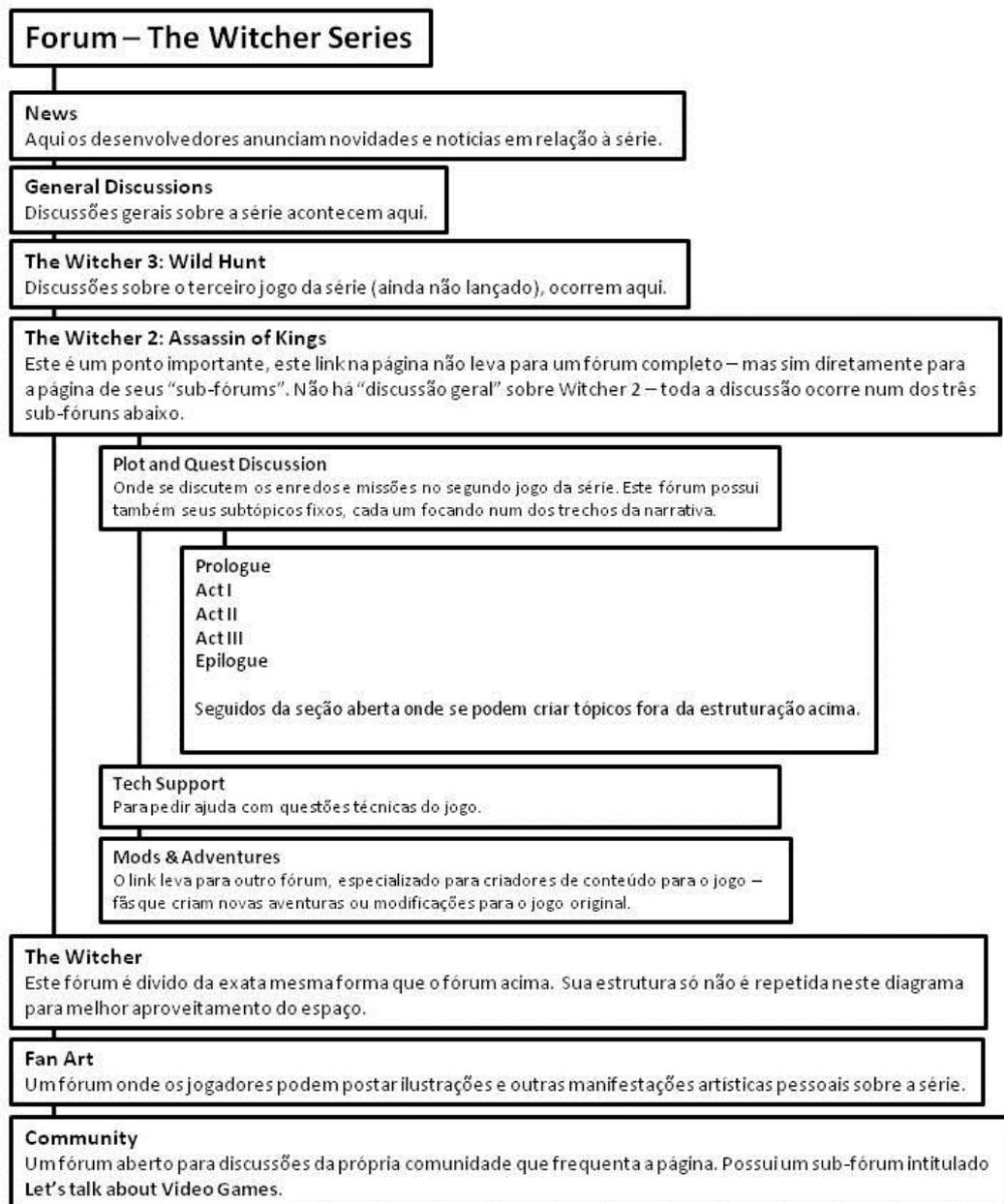
Após estudar diversos destes tópicos ao longo dos meses de pesquisa, escolhemos então por analisar de maneira mais próxima uma amostra de vinte tópicos dentro destes fóruns, que acreditamos serem representativos do tipo de discussão realizada nos tópicos presentes no fórum de *Witcher 2* quando o assunto tratado diz respeito das escolhas propostas ao jogador. Todas estas discussões estão salvas, com todas as suas páginas e posts, no DVD anexo a este trabalho. Neste capítulo, analisamos estes tópicos um a um e destacamos trechos que acreditamos apontarem indícios relevantes para a questão da dissertação. Para critérios de referências e facilidade de leitura, os *links* atuais de cada uma destas páginas também são fornecidos ao longo da análise.

### **3.1. O FÓRUM DA SÉRIE WITCHER**

O fórum de discussão da série *Witcher* funciona como tantos outros fóruns típicos da atualidade que existem na internet. Os desenvolvedores criam várias categorias de discussão e usuários cadastrados podem postar tópicos sobre os assuntos que desejarem. Outros usuários podem então responder ao post inicial em determinado tópico como bem quiserem. Dada a natureza do meio, a discussão via fóruns é, normalmente, um processo longo. Diferente de um chat, os tópicos e fóruns permanecem abertos à interação por longo tempo - e um usuário pode facilmente responder numa discussão iniciada dias, meses ou anos atrás. Focamos nosso interesse no "sub-fórum" "Plot and Quest Discussion" relativo ao segundo jogo da série. Abaixo, segue um diagrama com representação das chaves de discussão criadas pelos desenvolvedores da CD Projekt<sup>41</sup>, focando especificamente nos fóruns relevantes para a pesquisa:

---

<sup>41</sup> <http://forums.cdprojektred.com/forums/6-The-Witcher-Series>; acessado pela última vez em 27/03/14.



Nossa análise retira sua amostra dos tópicos no fórum "Plot and Quest Discussion", em qualquer uma de suas sub-seções organizadas ou da parte aberta fora da estruturação de atos. Estas informações, assim como as datas de início de cada discussão, estão contidas no título de cada sub-seção deste capítulo. Todos os tópicos e suas discussões são realizados no inglês, logo, todos os títulos e trechos de debate seguintes são de tradução do autor.

### 3.2. TÓPICO 01, 02 DE AGOSTO DE 2011, SEÇÃO ATO III

Neste tópico<sup>42</sup>, criado pelo usuário "yman" e intitulado "**Por acaso a Triss ficaria brava com Geralt se ele escolhesse Iorveth/Roche ao invés de salvá-la?**", o usuário inicia uma discussão a respeito do interesse romântico do protagonista da série: a feiticeira Triss Merigold. Em suas cinco páginas de discussão, vários usuários expõem suas perspectivas sobre o assunto e sobre a pergunta realizada no post inicial. Na trama de *Witcher 2*, o jogador precisa escolher, eventualmente, se irá salvar seu interesse romântico ou se ajudará uma das amizades que realizou ao longo do jogo. O jogo leva a acreditar que, sem a sua assistência, Triss morrerá. Entretanto, jogadores que tiverem explorado todas as opções de jogo irão perceber que Triss não morre, independente da escolha feita pelo jogador - sua escolha porém afeta a personalidade da personagem, assim como a explicação do porquê ela está viva. A questão de yman é: "Se você escolher ajudar Roche/Iorveth, ela ficará brava com você no próximo jogo?".

O questionamento é interessante porque, dada a experiência com os jogos anteriores da série, podemos presumir que no terceiro título, as consequências das ações do jogador nos primeiros jogos serão transportadas para a próxima parte da história. A preocupação de yman, no caso, é inteiramente fundamentada na idéia de que a história que ele irá experienciar no próximo jogo não seja aquela que ele deseje caso tome uma determinada decisão em *Witcher 2*. É um momento onde esta simples escolha fornecida ao jogador afeta como será a sua experiência final com o jogo.

Seus colegas de fórum lhe respondem com suas próprias perspectivas da personagem: como mostrado na história, Triss é uma pessoa compreensível e entende a decisão tomada pelo jogador/Geralt. Ainda assim, como apontado pelo usuário "knightofphoenix", se a escolha do jogador for por ajudar seu colega ao invés de seu interesse

---

<sup>42</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/8077-Would-Triss-be-mad-a-Geralt-if-he-chose-to-help-Iorveth-Roche-instead-of-saving-her>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

romântico, na cena de seu reencontro no fim do jogo não há abraços e Triss lhe chama de "*witcher*" ao invés de Geralt. O usuário "coastie65" inclusive oferece a seguinte frase, na segunda página do tópico: "Essa é uma excelente questão. Falando como uma pessoa que se divorciou e que esteve em várias relações ao longo dos anos, eu posso lhe dizer que elas são imprevisíveis"<sup>43</sup>.

No restante do tópico, os usuários comentam sobre a personalidade de Triss (como percebida por cada um deles) e justificam suas decisões de acordo com suas próprias perspectivas.

### 3.3. TÓPICO 02, 03 DE AGOSTO DE 2011, SEÇÃO EPÍLOGO

Neste tópico<sup>44</sup>, criado pelo usuário "yman" e intitulado "**Qual o simbolismo da joaninha na mão de Geralt?**", o usuário indaga sobre o simbolismo e o significado de uma das cenas finais do epílogo. Ao sair da fortaleza onde Geralt realiza o confronto final com seu antagonista durante o jogo, uma joaninha pousa em sua mão e sai voando posteriormente - um momento especificamente destacado pelos *designers* na construção da cena.

Os *designers* não deram nenhuma resposta a respeito desta cena, cabendo então ao usuário significar e interpretar a cena. A pergunta de "yman" gerou quatro páginas de comentários, onde diversos usuários postam suas próprias interpretações do possível significado da cena com a joaninha. Vários deles citam superstições de suas respectivas regiões a respeito do inseto - para "Guy N'wah", por exemplo, se uma joaninha sai voando de sua mão, a direção que ela escolhe é a direção onde você irá encontrar amor de verdade. Na região de "nucta", você deve fazer um pedido quando a joaninha voa após pousar em você.

---

<sup>43</sup> Do original "This is a very good question. As someone who is divorced and has been through a few relationships over the years, I can tell you they are unpredictable."

<sup>44</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/8095-Lady-bug-on-Geralt-s-hand-what-s-the-symbolism-of-that>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

O usuário "kaseigunsou" menciona que, como leitor dos livros originais de Andrzej Sapkowski, ele sabe que não há nenhuma ligação com o material base para a narrativa dos jogos da série *Witcher*. Ele enfatiza no entanto que o "Destino" tem um papel importante na série e acredita que a joaninha está ali propositalmente.

Qualquer que tenha sido a intenção dos *designers* ao montar tal cena, é interessante notar como mesmo este pequeno detalhe é capaz de mobilizar discussões entre a base dos jogadores, tanto pelo simbolismo do ato quanto pela sua possível relevância para a narrativa.

### 3.4. TÓPICO 03, 01 DE NOVEMBRO DE 2011, SEÇÃO ATO II

Neste tópico<sup>45</sup>, criado pelo usuário "dragonbird" e intitulado "**Pergunta sobre a Súcubo**", o usuário questiona sobre uma das muitas missões que estão disponíveis no jogo. No caso, esta acontece quando um elfo chamado Ele'yas pede à Geralt que investigue assassinatos que vêm ocorrendo na região. Todas as vítimas são homens novos, e investigando suas pistas, o jogador logo pode descobrir o covil de uma súcubo próximo à cidade onde se passa este trecho da história. A súcubo é um demônio de contos medievais que aparece nos sonhos dos homens para seduzi-los através da atividade sexual. Em diversas lendas, repetidos encontros com a súcubo trariam a morte para o indivíduo. A súcubo de *Witcher 2* é de fato uma criatura demoníaca que seduz homens, mas se o jogador optar por não matá-la logo que avistada, ele adiciona outras informações à sua investigação. De acordo com a criatura, não foi ela quem matou as vítimas dos assassinatos, mas sim Ele'yas, com ciúmes das relações da súcubo com outros indivíduos além dele. As evidências que são possíveis de coletar não são suficientes para corroborar completamente a história de nenhum

---

<sup>45</sup><http://forums.cdprojektred.com/threads/7647-Succubus-Question-%28Will-contain-spoilers%29>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

dos dois indivíduos (e ambos clamam ser inocentes) e cabe ao jogador tomar uma decisão a respeito do que fazer.

É interessante notar que, levando em conta que um dos sub-temas típicos das narrativas da série *Witcher* é a idéia de "monstros que agem de maneira humana" e "humanos que agem de maneira monstruosa", uma das decisões mais populares para este particular ponto na narrativa é apoiar a súcubo. O usuário "dragonbird", entretanto, está questionando a real culpa (ou não) do elfo Ele'yas. Interessa-nos particularmente como os participantes do tópico se dividem facilmente entre suas opiniões, e diversos argumentos e percepções são feitos para tentar obter uma "verdade" por trás de todas as evidências disponíveis no jogo.

O usuário "e-ahmet" faz o seguinte comentário: "Esta missão foi uma das mais difíceis, em termos de escolha. Eu acabei por acreditar em Ele'yas, porque se ele a ama, ele não iria querer que eu a matasse. (...) De qualquer forma, eu senti que falhei nesta missão"<sup>46</sup>. Após o usuário "username\_3497665" escrever um longo texto com as evidências para cada um dos lados da investigação, "dixxn" compartilha com a comunidade o seguinte pensamento:

"Essa realmente foi uma missão interessante, e talvez uma das razões pela qual podemos dizer com certa segurança (...) que *The Witcher* não é para crianças. Essa me fez pensar tanto em minha decisão, foi tão complicada que me confundiu. Mesmo que eu tenha optado por acreditar em Ele'yas no final, eu não consigo ter certeza se tomei a decisão correta. Nunca tive esse tipo de sentimento ao jogar um jogo antes. Eu observei ambos os resultados, tanto de acreditar em Ele'yas, quanto o de acreditar na súcubo. Ainda assim, é uma decisão difícil para tomar."<sup>47</sup>

Embora existam recompensas de perspectiva gamista/mecânica para qualquer uma das escolhas feitas pelo jogador (de qualquer forma, o jogador é recompensado mecanicamente por sua escolha), o fato de que não é possível estabelecer uma "certeza" sobre

---

<sup>46</sup> Do original "That quest was one of hardest, choices-wise. I ended up believing Ele'yas because if he loved him, he wouldn't have me kill her. (...) Anyway, I felt like I failed that quest."

<sup>47</sup> Do original "This is one very interesting quest, and maybe one of the reason to safely say that (...) The Witcher isn't a game for kids. This one got me thinking so hard, plotted so good it confused me. Even though I chose to believe Ele'yas in the end, I can't be sure that I made the right decision. Never had this kind of feeling playing a game before. I've checked the results of both believing Ele'yas or the Succubus. And still, it's a tough decision to choose."

o culpado é suficiente para fazer com que diversos jogadores pesem e ponderem sobre terem tomado a "decisão correta".

### 3.5. TÓPICO 04, 19 DE ABRIL DE 2012, SEÇÃO EPÍLOGO

Neste tópico<sup>48</sup>, criado pelo usuário "username\_3586968" e intitulado "**Primeiras Impressões das mudanças feitas para o Epílogo**", temos três páginas de uma interessante discussão a respeito de mudanças no *design* realizadas para a "*Enhanced Edition*" de *Witcher 2*. Uma das estratégias típicas da CD Projekt no lançamento de seus títulos é lançar uma "*Enhanced Edition*" (ou "Edição Aprimorada") após algum tempo de lançamento do jogo original. Essa versão geralmente conta com algumas pequenas adições e ajustes ao jogo básico e, neste tópico, um dos membros do fórum está discutindo justamente o impacto dessas mudanças.

Em seu longo post original, "username\_3586968" aponta diversas das mudanças estéticas realizadas entre a edição original do jogo e a "Enhanced Edition", e diz: "Tenho de dizer que, embora eu tenha gostado das novas missões e conteúdo para o Ato 3, eu me senti um pouco desapontado com algumas das mudanças mais cosméticas feitas nas horas finais do jogo, pois elas afetaram a minha imersão"<sup>49</sup>. Ele prossegue então para apontar como as mais variadas mudanças causaram variação em sua imersão no jogo ou mudaram sua perspectiva original dos eventos. Outros jogadores prosseguem para dar seus próprios pareceres e dentre as mudanças estéticas debatidas, temos desde mudanças de detalhes no cenário final (a cor do céu, quantidade de corpos após um grande combate) até mudanças na trilha sonora. Há aqueles que tiveram sua experiência aprimorada pelas mudanças, e aqueles que tiveram sua experiência diminuída pelas novidades.

---

<sup>48</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/8136-First-Impressions-of-the-changes-made-to-the-Epilogue-%28Spoilers%29>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

<sup>49</sup> Do original "Got to say that while I enjoyed the new content and quests to ACT 3 I was bit disappointed by some of the more cosmetic changes made to the game's final hours in the way it affected my immersion."

O interessante é notar como estes "detalhes" estéticos influenciam na percepção do jogo e, em alguns dos usuários, são capazes de causar divergência com relação sua apreensão inicial daquela experiência. É um reforço que nos aponta como todos os elementos da tétrade elemental são de fato fundamentais para definir a experiência final do jogo. Uma simples mudança de "cor do céu" pode redefinir o significado do título para um jogador.

### 3.6. TÓPICO 05, 09 DE MAIO DE 2012, SEÇÃO EPÍLOGO

Neste tópico<sup>50</sup>, criado pelo usuário "username\_3266374" e intitulado "**Decisão sobre Letho: qual você tomou?**", o usuário faz a seguinte indagação sobre o antagonista principal de *Witcher 2*, o personagem Letho: "Considerando tudo que Letho fez em *The Witcher 2*, será que ele merece morrer ou sua dívida para com Geralt lhe dá um certo suporte e ele deve ser deixado livre? O que todos vocês acham disso e por quê?"<sup>51</sup>.

Letho é o antagonista principal da trama, o agente da narrativa que está por detrás dos eventos desde o início da história. Entretanto, é interessante notar que as ações de Letho são *políticas* - ele (quase) nunca age contra o protagonista diretamente. Pelo contrário, está sempre tentando evitar conflito com Geralt. Suas maquinações nos reinos da história causam grande desequilíbrio de forças políticas e instabilidade entre as nações - e estas são as fontes dos problemas que Geralt precisa enfrentar. As ações de Letho porém não têm como objetivo primário impedir ou atrapalhar o personagem principal - qualquer problema que o jogador enfrenta é efeito colateral das manobras políticas de Letho. Essas não são informações que o jogador tem logo no início da trama - onde as evidências apontam apenas que Letho busca antagonizar Geralt. É ao longo da história que esses motivos são revelados aos poucos e o jogador descobre também que Letho ajudou Geralt diretamente no passado e fez o possível

<sup>50</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/8090-Letho-decision-where-do-you-stand>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

<sup>51</sup> Do original "Considering everything that Letho did in The Witcher 2 does he deserve to die or did his debt to Geralt give him a measure of slack and he should be set free. Where does everyone stand on this, and why?".

em suas ações recentes para que o *witcher* não sofresse em demasia pelas consequências de suas manobras políticas. Quando Geralt confronta Letho para o típico "duelo final" deste tipo de narrativa, o jogador pode optar por, justamente, não combatê-lo e apenas deixá-lo ir.

É compreensível então que a decisão de matar ou não o vilão da história tenha um certo apelo entre os jogadores, e gere discussões de sete páginas como este tópico em análise. O *post* original não define a escolha do próprio autor, meramente indaga sobre a decisão dos demais jogadores da comunidade e vários membros do fórum aparecem com suas perspectivas e pensamentos sobre o assunto, justificando suas decisões e defendendo suas opiniões. Muitas dessas argumentações podem gerar pensamentos interessantes a respeito dos próprios usuários. O membro "username\_3526176", por exemplo, diz: "Eu o matei, porque pensei que ele poderia acabar agindo de maneira ainda mais estúpida no futuro, colocando em risco milhares além daqueles que ele já arriscou, apenas para satisfazer seu próprio ego/ganância."<sup>52</sup>. Outro usuário, "username\_3266374", faz referência a um fator narrativo apresentado no primeiro jogo - *witchers* devem ser politicamente neutros, e Letho (que também é um *witcher*) não cumpre essa diretiva quando ajuda a causar discórdia entre os reinos do norte pelo interesse do Império de Nilfgard.

Muitas vezes, essas opiniões e perspectivas a respeito de "bem e mal", "certo e errado", acabam gerando conflitos entre os usuários do fórum. "Chewin3", por exemplo, diz o seguinte: "Eu o deixei ir, sem hesitação. (...) Seus motivos e intenções não foram malignos, seu objetivo sempre foi garantir a reconstrução dos Witchers da Escola da Serpente. Ele não tinha uma visão idealizada do mundo, mas sim uma perspectiva realista."<sup>53</sup> Recebe posteriormente a seguinte resposta de "Lightice":

---

<sup>52</sup> Do original "I killed him, as I thought he might behave even stupider in the future, and endanger the lives of more thousands than he did already, just to satisfy his own ego/greed."

<sup>53</sup> Do original "I let him go, without hesitation. (...) His intentions and his agenda weren't evil, his goal was always to ensure the rebuildment of the Witchers of the Viper school. He didn't have an idealistic view on the world, but rather a realistic one."

"Acho engraçado, vocês todos são um bocado míopes em relação aos objetivos de Letho, e eu digo isso como uma pessoa que prefere deixá-lo ir. Letho mata milhares com apenas um golpe toda vez que ele assassina um rei, inteiramente consciente de que o Norte irá queimar se sua missão for cumprida corretamente. Mas vocês pensam que isso é justificável porque irá melhorar as condições de, na melhor das hipóteses, meia dúzia de indivíduos perseguidos pela sociedade. Sim, eu deixei que Letho saísse vivo por curiosidade, mas eu não consigo conceber como suas ações podem ser ao menos remotamente justificáveis"<sup>54</sup>

A discussão segue por diversas páginas, e claro, nem todos apresentam motivos tão arraigados em julgamentos sobre "certo" ou "errado" quanto os usuários acima - vários deles simplesmente optaram de uma forma ou de outra porque acharam que a história ficaria mais interessante ou seriam recompensados de alguma forma por sua decisão. É importante notar entretanto como um ponto de decisão como esse é capaz de suscitar argumentação sobre questões que não pertencem exclusivamente ao universo do jogo, mas que vão além da experiência ali contida.

### 3.7. TÓPICO 06, 16 DE MAIO DE 2012, SEÇÃO ATO III

Neste tópico<sup>55</sup>, criado pelo usuário "gibb\_geralt" e intitulado "**Anais ou Triss**", há mais uma discussão sobre uma decisão para ser tomada dentro do jogo. No caso, este é o mesmo ponto da narrativa mencionado no Tópico 01 - Geralt deve escolher entre ajudar um amigo (Roche/Iorveth, dependendo das escolhas anteriores do jogador) ou salvar a sua amada, Triss Merigold. A escolha no "caminho de Roche" (como os jogadores denominam os eventos que ocorrem na narrativa caso se escolha "Roche" para o Ato II da trama), entretanto, é bem difícil - Geralt deve escolher entre ir resgatar Triss sozinho ou ajudar Roche a salvar Anais La Valette da morte certa. A decisão de ajudar Anais tem seu peso político - ela é a única capaz de manter o reino de Temeria "intacto" após a morte de seu rei. Entretanto, há um fator

<sup>54</sup> Do original "It's funny, you guys are actually a bit myopic about Letho's goals, and I say this as someone who prefers to let him go. Letho kills thousands with one hit every time he takes down a king, fully aware that the North will burn if his mission is properly fulfilled. But you think it's justified because it improves the lot of a few dozen discriminated people at best. Yeah, I let Letho go out of curiosity, but I seriously can't see how his actions can be considered to be remotely justified."

<sup>55</sup><http://forums.cdprojektred.com/threads/8061-Anais-or-Triss>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

adicional - Anais é uma criança inocente e está sendo usada como "bode expiatório" por forças políticas além de seu controle. Deixá-la morrer é deixar uma criança inocente morrer - enquanto Triss, embora interesse romântico do protagonista, teve envolvimento direto com as tramas políticas que arruinaram os reinos do Norte. Como dito por "Guy N'wah": "Você está certo; essa é uma decisão difícil."<sup>56</sup>

Segue-se então uma discussão sobre diversos pontos de vista - desde visões políticas sobre a decisão até quais caminhos narrativos fariam mais sentido para Geralt e para a história como um todo, assim como a dificuldade relativa da decisão na perspectiva de cada jogador. É interessante que, na primeira página, após a discussão se intensificar e alguns usuários apresentarem sua opinião, "wichtat" faz o seguinte comentário:

"Escolhas, escolhas e mais escolhas. Por favor, seja minimamente honesto consigo mesmo e admita que, muitas vezes, na vida real, você precisaria de tomar a sua decisão de um jeito ou de outro também. Uma decisão não depende apenas da sua personalidade, mas de seu humor, da pessoa que está com você, e algumas vezes, até mesmo o lugar e o tempo influenciam em sua decisão (...) A fortuita diferença entre o jogo e a vida real é que no jogo você pode voltar e mudar sua decisão quantas vezes você quiser. Logo, aproveite!"<sup>57</sup>

É outro ponto de decisão que influencia na discussão dos jogadores e na maneira como eles apreciam o jogo.

### 3.8. TÓPICO 07, 16 DE JUNHO DE 2012, SEÇÃO ATO III

Neste tópico<sup>58</sup>, criado pelo usuário "willowhugger" e intitulado "**Você leva a culpa por ele?**", o autor do tópico menciona um dos momentos mais interessantes que

<sup>56</sup> Do original "You're right; this is a hard decision."

<sup>57</sup> Do original "Choices, choices and more choices. Please, be a little honestly with yourself and admit that often in real life you would have your act in one way or another either, a decision not only depends on one's own personality but your mood, or the person who is with you at that time influences, and the site too, and even the time of day does it (...) The lucky difference between play and real life is that the first you can go back and change to a different action any times you want. So enjoy it!"

<sup>58</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/8056-Do-you-take-the-blame-for-it-%28Roche-s-path-SPOILERS%29;> acessado pela última vez em 27/03/2014.

experienciou durante o jogo. No "caminho de Roche", Roche pode assassinar um dos reis do norte durante a trama. Eventualmente, Geralt é questionado sobre a identidade do assassino e, dentre as opções disponíveis, há a opção de tomar para si a culpa pelo assassinato do rei Henselt.

Nos comentários que se seguem, é interessante notar que muitos tomam a decisão de aceitar a culpa por "respeitar" o personagem Roche ou por acreditar que ele precisava de um amigo real nessa situação que estivesse disposto a ajudá-lo. Como dito pelas palavras de "Guy N'wah": "Roche estava tendo dificuldades pela perda de seus Listras Azuis, e o assassinato de Henselt não o ajudou a sair de sua miséria, pelo contrário, apenas a piorou. É hora de Geralt dar um passo à frente e tomar responsabilidade por seu amigo"<sup>59</sup>.

Outros já acreditam que, levando em conta que Geralt poderia ter impedido Roche de assassinar o rei deixar que aquilo ocorra representa uma decisão consciente de sua parte, o jogador é, de fato, o assassino. De acordo com "apollozen", "Dar a um homem a sua vingança e depois culpá-lo é baixo"<sup>60</sup>.

### **3.9. TÓPICO 08, 30 DE AGOSTO DE 2012, SEÇÃO EPÍLOGO**

Neste tópico<sup>61</sup>, criado pelo usuário "token-not-found" e intitulado "**Perguntas sobre a história e decisão sobre Letho**", o autor busca discutir a questão já apresentada no Tópico 05 - matar ou não Letho? Entretanto, ao expor suas opiniões sobre a política dos reinos fictícios da trama, há uma curta troca de mensagens entre os usuários que é interessante ressaltar.

---

<sup>59</sup> Do original "Roche has been having a hard time over the loss of his Blue Stripes, and the killing of Henselt has not relieved his misery but only compounded it. It's time for Geralt to step up and take responsibility for his friend."

<sup>60</sup> Do original "Giving a man his vengeance than ratting him out is scummy."

<sup>61</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/8100-Lore-questions-and-Letho-decision>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

Em seu post inicial, o autor do tópico diz que "Eu só me importo com melhorar o padrão de vida do homem comum, quero separação racial (terras separadas) e, com isso, paz entre as raças e caminhar na direção de mais liberdade civil/política para o homem comum"<sup>62</sup>. Uma de suas dúvidas seria, justamente, qual das decisões apóia melhor esse ideal apresentado: organizar os reinos do Norte ou permitir a invasão do totalitário Império de Nilfgaard?

Em resposta, o usuário "demut" tenta estabelecer os prós e contras dos reinos envolvidos (chegando à conclusão de que ambos são péssimos lugares para o homem comum) e se espanta com a defesa de segregação racial feita pelo autor do tópico: "Uau... isso é bem racista, cara."<sup>63</sup>. "Pelargon" responde diretamente para "demut" no próximo post: "Qual o problema? Ele está certo. É obvio que essas diferentes raças não conseguem conviver juntas."<sup>64</sup>.

Evidentemente, é apenas uma discussão sobre reinos e raças fictícias - mas o exemplo de Janet Murray a respeito do colega que se percebeu "fascista" ao jogar do lado do Império Galáctico num jogo de Guerra nas Estrelas nos faz pensar o quanto as perspectivas dos próprios jogadores em relação a estes temas influenciam nas decisões que tomam no jogo e nas justificativas que apresentam para tais escolhas.

### **3.10. TÓPICO 09, 06 DE SETEMBRO DE 2011, SEÇÃO ABERTA**

Neste tópico<sup>65</sup>, criado pelo usuário "Blothulfur" e intitulado "**Niilismo Élfico**", inicia-se um debate de treze páginas sobre as atitudes e comportamento dos elfos ao longo da série *Witcher*. No universo do jogo, os elfos, uma vez nobres e altivos, vivem hoje em decadência e em vias de extinção após serem caçados e perseguidos pelos humanos ao longo

---

<sup>62</sup>Do original "I only care about rising the standard of life for the common man , i want racial segregation (separate lands) and thus peace between races and a move towards more civil/political freedom for the common man."

<sup>63</sup> Do original "Woah ... that's pretty racist, mate."

<sup>64</sup> Do original "What? He's right. It's obvious the races can't live together."

<sup>65</sup><http://forums.cdprojektred.com/threads/7483-Elven-Nihilism>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

de séculos. "Blothulfur" questiona a representação dos elfos nos jogos e nos livros, que por vezes parecem *abraçar* o seu declínio e a ameaça de extinção. Seus comentários iniciais abrem um extenso debate sobre os diversos motivos e perspectivas dos indivíduos desta raça, além de observações sobre as resoluções políticas possíveis dentro de *Witcher 2*.

Vários usuários apresentam suas próprias reflexões a respeito dos elfos deste universo, utilizando do seu conhecimento do jogo assim como dos livros de Andrzej Sapkowski, com questionamentos que vão desde sua relação com outras raças e organizações do cenário quanto as perspectivas dos próprios personagens frente aos eventos históricos deste ambiente fictício. Nas palavras de "Chiefje", "os elfos se tornaram desesperados, eles perderam tudo. Os humanos ganharam cada vez mais terreno, e os elfos continuaram a fugir, acreditando que os humanos iriam embora caso eles esperassem tempo suficiente."<sup>66</sup>.

Para ilustrar sua argumentação sobre o ponto de vista dos elfos e seu lugar no cenário, o usuário "saintmagician" expõe um dos possíveis desfechos para a narrativa do personagem Iorveth, um elfo terrorista que matou centenas de humanos:

"No final do jogo, quando você conversa com Saskia e pergunta sobre o que irá acontecer com Iorveth, ela diz: 'Ele precisa ganhar respeito por contra própria, e talvez, em algumas gerações, os humanos irão esquecer'. A palavra é 'esquecer', não 'perdoar'. E significa exatamente isso. Não importa qual é a questão, seja a decisão prática ou realista a tomar, as pessoas seguem suas emoções. É preciso tempo, é preciso de gerações, antes que as pessoas *possam* esquecer certas coisas e seguir em frente. Os humanos vão precisar de gerações para esquecer o que Iorveth fez a eles."<sup>67</sup>

O autor do tópico responde à "saintmagician" logo no seguinte post: "Uau, excelente post 'Saintmagician'. O fato de que os elfos ainda são capazes de lembrar serem os

<sup>66</sup> Do original "Elves have become desperate, they lost everything. Humans kept on gaining ground, and elves kept retreating, hoping that the humans would go away if they waited long enough."

<sup>67</sup> Do original "At the end of the game when you talk to Saskia and talk about what will happen with Iorveth, she says: *'He must earn respect on his own, and perhaps, a few generations on, humans will forget.'* It's 'forget', not 'forgive'. And it means exactly that. No matter what the practical or realistic thing to do is, people follow their emotions. It takes time, it takes generations, before people *\*can\** forget some things and move on. Humans will need generations before they forget what Iorveth did to them."

líderes antes da ascensão da humanidade deve ser uma amarga pílula para as gerações mais velhas da raça."<sup>68</sup>.

A discussão nos faz atentar para a vastidão de informação proposta pelo cenário utilizado pelo jogo - ao escolherem basear seu universo de jogo nos trabalhos de Andrzej Sapkowski, os *designers* possibilitam o uso de um rico pano de fundo narrativo capaz de trazer mais significados para a história contada nos títulos da série. É algo que possibilita ao jogo exceder um pouco os próprios limites do seu meio, pois conecta a sua narrativa a um todo maior.

### 3.11. TÓPICO 10, 04 DE ABRIL DE 2012, SEÇÃO ABERTA

Neste tópico<sup>69</sup>, criado pelo usuário "trekker1982" e intitulado "**Qual lado você escolheu e porquê**", o autor inicia uma discussão de três páginas com uma pergunta simples e direta. Ela faz alusão aos "lados" que podem ser escolhidos nos jogos da série *Witcher*. No primeiro jogo da série, havia duas facções que demandavam atenção do jogador - a Ordem da Rosa em Chamas, uma facção humana, xenófoba e religiosa que acredita ser seu dever exterminar monstros; e os Scoia'tael, o grupo de não-humanos rebeldes que lutam contra a opressão humana por quaisquer meios necessários. Os eventos do jogo compeliavam o jogador a se posicionar com uma delas, e apenas através de meticuloso planejamento era possível terminar a narrativa do primeiro jogo com relação "neutra" com as duas facções. Em *Witcher 2*, por sua vez, a dicotomia é entre os Scoia'tael e os "Listras Azuis", de Roche, um grupo de agentes especiais do reino de Temeria que faz o possível para vingar a morte de seu rei no prólogo do enredo. Desta vez, não é possível permanecer "neutro" no conflito e, inclusive, a

---

<sup>68</sup> Do original "Wow good post Saintmagician, the fact that the elves can still remember ruling before the ascent of humanity must be a bitter pill for the older generations to bear."

<sup>69</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/7617-whitch-side-id-you-pick-and-why?highlight=side>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

escolha do jogador define todo o Ato II da narrativa - com dois ambientes completamente diferentes dependendo das escolhas realizadas.

Novamente, diversos usuários expressam suas escolhas e justificativas para tal. O comentário que achamos digno de nota destacar foi o do usuário "jjavier": "Eu tenho que admitir que no *Witcher 2*, escolher os elfos lhe dá uma melhor experiência de jogo, mas para mim, matar civis é errado. E ambos os lados fazem isso. (...) Meu Geralt sempre é o mais neutro quanto possível."<sup>70</sup>. E, de fato, as escolhas típicas na série dificilmente são simples questões de "bem e mal", e é importante notar como os jogadores justificam suas decisões ao longo da narrativa de acordo com seus próprios conceitos sobre o tema.

### 3.12. TÓPICO 11, 29 DE JULHO DE 2012, SEÇÃO ABERTA

Neste tópico <sup>71</sup>, criado pelo usuário "username\_3615831" e intitulado "**O Alojamento - bom ou mal?**", o autor incita uma discussão sobre o valor do "Alojamento"<sup>72</sup>, uma organização no universo de *Witcher* composta exclusivamente de feiticeiras, e que tem fundamental importância para os eventos mostrados em *Witcher 2*. Para o autor do tópico, tomar decisões ao longo do jogo que apoiam o Alojamento é a "melhor solução" para o dilema político apresentado em *Witcher 2* - as feiticeiras do Alojamento, embora sedentas por poder, são líderes mais aptas que os reis do norte e mais capazes de defender a região do Império de Nilfgaard.

Outros usuários aparecem para discutir a questão e discordam do ponto de vista do autor do tópico em alguns pontos interessantes. "Blothulfur" diz, por exemplo: "Bem, deixando de lado a noção de bem e mal, que não se encaixa muito bem no mundo de *Witcher*, eu diria que elas são exatamente a mesma coisa que tantos outros grupos que buscam poder

<sup>70</sup> Do original "I had to admit in TW2 elves will give you a better game-play, but in mine mind, killing civillians is wrong. And both sides do that. My geralt stays as neutral as he can."

<sup>71</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/7390-The-Lodge-good-or-bad-SPOILERS>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

<sup>72</sup> Lodge, no original.

no norte"<sup>73</sup> e prossegue para comparar o Alojamento com as demais facções do jogo. "zzyzx" complementa o comentário com o seguinte texto:

"O Alojamento, como você diz, quer estabilidade no Norte para se opor ao Império de Nilfgaard. Deixando de lado todo o drama, apenas uma coalizão pode resistir contra uma invasão imperial. O problema é que, historicamente, coalizões desconfiam de seus membros tanto quanto os seus próprios inimigos. Quem iria unir e liderar uma coalizão?"<sup>74</sup>

É relevante notar neste tópico a discussão sobre os valores que o Alojamento poderia trazer para a situação da narrativa proposta no jogo. Ao apresentar um grupo fictício detalhado e que é relevante ao longo da trama para o jogador, os mesmos tomam decisões e posicionamentos de acordo com as proposições feitas dentro daquele universo de jogo e de acordo com suas próprias perspectivas no assunto.

### 3.13. TÓPICO 12, 31 DE JULHO DE 2012, SEÇÃO ABERTA

Neste tópico <sup>75</sup>, criado pelo usuário "username\_3615831" e intitulado "**Moralidade vs Defesa contra Nilfgaard**", ocorre uma longa discussão de onze páginas a respeito dos tipos de decisões encontradas em *Witcher 2*. O autor do tópico propõe que há uma dualidade nas escolhas fornecidas pelo jogo - o jogador pode optar tanto por fazer uma escolha "moral" (e os membros do fórum utilizam a expressão "escolha moral" como sinônimo de "escolha moralmente correta") ou tomar uma decisão que, embora não seja "moralmente correta", aumenta as chances de defesa dos reinos do Norte contra o Império de Nilfgaard. Em seu post original, o autor apresenta vários desses momentos de escolha e a

<sup>73</sup> Do original "Well putting aside the notion of good or bad, which doesn't really fit in the world of the Witcher, i'd say that they're exactly the same as every other group of power brokers in the north."

<sup>74</sup> Do original "The Lodge as you say wants a stabil North to balance the Nilfguard Empire. All drama aside only a coalition can stand against the Imperial invasion. The problem is historically coalitions distrust their members as much as the enemy. Who will assemble and lead the coalition?"

<sup>75</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/7365-Morals-vs-Defence-against-Nilfguard-SPOILERS>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

dualidade entre a "escolha moral" e a escolha por aumentar a defesa nortenha contra o império sulista.

O autor é imediatamente contestado por diversos outros membros da comunidade.

Dentre estes, destacamos os comentários do usuário "aaden":

"Você me parece decidir muito casualmente o que é uma escolha moral e o que não é. Eu li apenas umas poucas, mas: Eu não consideraria assassinar Henselt como uma escolha moral. Vingança não é um motivo na qual eu embasaria uma escolha moralmente boa (...). As decisões nesse jogo não podem ser simplesmente divididas entre aquelas que são morais e aquelas que são benéficas<sup>76</sup>. Elas são mais complicadas e diversas do que isso, e acredito que para a maior parte de nós, é por isso que gostamos tanto delas. No mínimo, posso dizer que estou surpreso que você ache tantas escolhas óbvias e inclusive fico um bocado preocupado no quão rapidamente você está disposto a matar se isso servir ao propósito da vingança (chegando até mesmo ao ponto de defender vingança como uma causa moral!)."<sup>77</sup>

O comentário de "aaden" é rapidamente apoiado por "Costin" e "knightofphoenix". A discussão se estende, pois logo entram em jogo os valores morais de cada um dos usuários do fórum - e, por vezes, quando estes valores são conflitantes, algumas discussões podem ficar bastante acirradas. O tópico inteiro está repleto de comentários e reflexões sobre estas questões. Selecionamos alguns exemplos do debate na conversa entre o usuário "vincevalentine", "Costin" e "knightofphoenix":

**"vincevalentine:** Não quero com isso de maneira alguma questionar a sua moralidade, mas se eu tivesse que julgar as ações de Iorveth e seus elfos, eu iria voltar no tempo e examinar as causas e as razões que o levaram a optar por esse tipo de guerrilha. (...) Mesmo Geralt pode sentir o ódio que os humanos têm no coração contra tudo que não seja humano: no campo de Henselt, metade dos soldados lhe chama de 'aberração' ou 'mutante' toda vez que ele passa por perto deles. Num conflito como esse, não há inocentes. Ambos os lados têm sangue em suas mãos e são mutuamente responsáveis.

<sup>76</sup> O usuário utiliza "benéfica" aqui como "benéficas aos reinos do norte", estabelecendo uma dualidade entre uma "escolha moralmente correta" e uma "escolha utilitária".

<sup>77</sup> Do original "You are quick to decide what's a moral choice and what is not. I read but a few, but: - Killing Henselt I would not consider to be the moral choice. Revenge is not a motive upon which I would base a morally good choice. The decisions in this game cannot simply be split up into moral and beneficial. They're more complicated and diverse than that and I think for most it's what we so love about it. To say the least, I'm surprised that you see deem so many choices obvious and also a little worried about how quick you are in dealing death if it serves purpose of revenge (even calling revenge a moral cause!)."

**Costin:** Então a sua resposta contra a discriminação seria massacrar todos aqueles que odeiam os elfos<sup>78</sup>, e dessa forma causando AINDA MAIS ódio entre humanos e elfos. Esse ponto de vista... bem, você me desculpe, mas eu sinto apenas desprezo por aqueles que acreditam em algo tão estúpido quanto isso! É mesquinho e de pouca visão. Se você quer lutar contra a discriminação, então aspire ser como Martin Luther King Jr.

**knightofphoenix**<sup>79</sup>: E como isso altera o fato de que eles são terroristas? Se eles são justificados em suas ações ou não é irrelevante. Terrorismo é uma tática, nada mais, nada menos (...) Não importa se o lado que estiver usando da mesma tem ou não tem justificativa (...). E em relação à idéia de que não há inocentes nesse tipo de conflito, eu não consigo apoiar esse tipo de frase extremista com a qual alguém poderia efetivamente justificar genocídio."<sup>80</sup>

Enfim, quando os usuários começam a postar e discutir seus próprios valores morais ao refletir sobre decisões e opções dentro do jogo, visões conflitantes podem servir de base para longas discussões e até mesmo atrito entre os membros da comunidade.

### 3.14. TÓPICO 13, 30 DE NOVEMBRO DE 2012, SEÇÃO ABERTA

Neste tópico<sup>81</sup>, criado pelo usuário "vokshev" e intitulado "**Explicação lógica para as Escolhas de Geralt?**", o autor faz uma pergunta simples e que culmina num tópico curto, mas com alguns comentários que achamos relevantes destacar. "Vokshev" está questionando sobre a organização lógica dos eventos da série *Witcher*, caso o jogador opte por tomar certos caminhos dentro da narrativa. Num enredo com múltiplas escolhas e opções como os da série *Witcher*, faz sentido que certos dos caminhos narrativos pareçam mais

<sup>78</sup> No caso, a referência que "Costin" está fazendo é em relação aos Scoia'tel, que estão dispostos a matar humanos inocentes para atingir seus objetivos.

<sup>79</sup> Também em resposta ao comentário de "vincevalentine".

<sup>80</sup> Do original "**vincevalentine:** This is by no means anything near questioning your morals, but if I had to judge Ioverth's and his Elves' actions I would go back in time and examine causes and reasons that led him to resort to this kind of fighting. (...) Even Geralt can feel the hate rooted in humans' hearts for anything non-human: at Henselt's camp half of the soldiers call him "freak" or "mutant" whenever he walks by. In a conflict such as this there are no innocents. Both sides have had blood in their hands and they are mutually responsible. **Costin:** So your response to discrimination would be to slaughter all those who hate elves, so as to cause even MORE hatred between humans and elves. Such a view...well excuse me if I feel only contempt for those who believe something as foolish as that! It's petty and short-sighted. You want to fight discrimination then aspire to be Martin Luther King Jr. **knightofphoenix:** And how does all that change the fact that they are terrorists? Whether they are justified or not is irrelevant. Terrorism is a tactic, nothing more and nothing less (...) It has nothing to do with whether the side using it is justified or not (...) As for the claim that there are no innocents in such a conflict, I do not subscribe to such an extremist statement with which one can ultimately justify genocide."

<sup>81</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/7281-Logical-explanation-of-Geralt-s-Choices>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

coerentes e coesos do que outras escolhas que poderiam ser tomadas. O autor está questionando que justificativas existem para certas escolhas dada a personalidade apresentada para o personagem Geralt - que, para o autor, é um personagem que busca sempre o caminho neutro.

O usuário "henridelbosque" clarifica que na verdade, "as escolhas de Geralt não o conduzem a um caminho neutro, mas ao menor dos males. Há algumas coisas em que ele simplesmente não pode permanecer neutro, por isso ele sempre (ao menos de acordo com os livros) escolhe aquilo que ele acredita ser o menor dos males"<sup>82</sup>. Entretanto, é "FoggyFishburne" que escreve um texto sobre o tipo de escolhas na série *Witcher* que define de forma interessante o papel do jogador nas escolhas que toma por Geralt:

"Bem, eu acredito que essa é a beleza dos jogos do *Witcher*. Quem faz a escolha é você, e é sua parte explicar e validar a ética por trás de suas decisões. Dessa forma, há uma coerência entre suas escolhas que outras pessoas também podem ser capazes de deduzir se as analisarem cuidadosamente. (...) Meu ponto é, enquanto você tiver a chance de se expressar no jogo e o mundo lhe der uma resposta, você poderá sempre validar sua posição no contexto do mundo que você está ocupando."<sup>83</sup>

E de fato, o que vemos repetidas vezes pelos tópicos do fórum "Plot and Quest Discussion" quando se discutem pontos de escolha dentro do jogo são jogadores defendendo suas decisões com uma variada gama de argumentos - desde aqueles que partem de um pressuposto exclusivamente mecânico até os que apresentam elaboradas justificativas éticas ou filosóficas por suas ações.

### 3.15. TÓPICO 14, 04 DE MARÇO DE 2013, SEÇÃO ABERTA

<sup>82</sup> Do original "Geralt choices are not about the neutral path, but about the lesser evil. There are some things he just cannot stay neutral, so he always, at least according to the books, choose what he thinks is the lesser evil."

<sup>83</sup> Do original "Well, I guess that's the beauty of the *Witcher* games. The choices are yours to make and it is up to you to explain and validate the ethics behind them. That way, there's a coherence between your choices which other people may also deduce if they carefully analyse your choices. (...) My point is, as long as you get a chance to express yourself and the world gives you feedback, you can always validate your position in the context of the world you're occupying."

Neste tópico<sup>84</sup>, criado pelo usuário "agrippadarippa" e intitulado "**Simpatia à Nilfgaard**", o autor inicia uma interessante discussão. Tendo em vista o enredo dos dois jogos lançados até então para a série (e, nessa data, uma noção da trama do terceiro), sabemos que há um grupo misterioso de elfos de outro plano, a Caçada Selvagem, que foi muito relevante para os eventos pessoais acerca de Geralt (são eles que fazem com que ele tenha perdido a sua memória, por exemplo). Há a especulação de que a horda da Caçada Selvagem planeja invadir o plano de Geralt e, se isso for verdade, o autor questiona se não seria melhor se o totalitário Império de Nilfgaard de fato sobrepujasse todos os reinos do norte para garantir que o mundo estivesse sob controle de um reino mais avançado que os nortenhos da série *Witcher*.

Os pensamentos de "agrippadarippa" logo inspiram um debate sobre a natureza do Império de Nilfgaard, onde a extensão do totalitarismo do fictício reino é pesada e discutida, incitando inclusive comparações com o Império Romano ou o Terceiro Reich. Alguns usuários, como "chippings", concordam que "Nilfgaard não é necessariamente o maior dos males; Letho pode estar certo. (...) No entanto, eu tive a impressão de que sua cultura e sistema político eram autoritários."<sup>85</sup>.

Os questionamentos se intensificam justamente quando o usuário "fantasywind" escreve uma série de longos posts com a sua visão sobre o assunto: "Eu não consigo compreender toda essa simpatia pelo Império de Nilfgaard, eu não tenho simpatia alguma a ele. Pessoalmente, acredito que dizer que 'ele não é assim tão ruim' é como dizer que os Nazistas eram gente boa."<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/6913-Nilfgaardian-Sympathy>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

<sup>85</sup> Do original "I agree that Nilfgaard isn't necessarily the greater evil; Letho may be right. (...) I was under the impression, however, their culture and political system is authoritarian."

<sup>86</sup> Do original "I don't quite understand all this sympathy for Nilfgaard Empire, I have none towards it. Personally I think that calling it „not that bad" is like calling Nazi nice guys"

O usuário "new&improved\_vivaxardas" é quem realiza contrapontos às perspectivas de "fantasywind", mas é ele quem tem a última palavra na discussão quando menciona as noções de "raça superior" que os nilfgardianos têm em relação aos seus vizinhos nortenhos. É outro exemplo onde visões políticas e éticas dos jogadores são confrontadas na discussão a respeito dos elementos fictícios da narrativa de *Witcher 2*.

### 3.16. TÓPICO 15, 20 DE AGOSTO DE 2013, SEÇÃO ABERTA

Neste tópico<sup>87</sup>, criado pelo usuário "princeola" e intitulado "**O quanto importante são as escolhas**", temos mais um exemplo interessante do peso que os jogadores dão para suas decisões dentro da série *Witcher*. Nas palavras do próprio "princeola": "Irei direto ao ponto: Eu fiz algumas escolhas no primeiro *Witcher* e no *Assassin of Kings* de que eu não gostei (...) Meu final no primeiro *Witcher* também foi uma escolha ruim."<sup>88</sup>. De acordo com o autor, são "detalhes menores" na narrativa que ele não gostou do modo como os resolveu. Sua preocupação é a de que esses detalhes menores podem ter peso no terceiro jogo da série, e ele gostaria de refazê-los sem ter que jogar novamente os dois títulos. Com aproximadamente 60hs de jogo para completar cada um dos jogos, seria realmente necessário um grande investimento de tempo para que ele refizesse suas escolhas.

Os demais usuários do fórum o compelem a jogar mais vezes os títulos da série, nas palavras de ".Volsung.", "Há tanto conteúdo que é impossível experienciar todo ele em um, dois ou até mesmo três *playthroughs*<sup>89</sup>". Inclusive, seus colegas de comunidade lhe dizem que o terceiro jogo da série dificilmente levará em conta todo detalhe menor de cada decisão tomada nos demais títulos - e que provavelmente contará com um sistema que permite que o

<sup>87</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/7010-How-important-are-choices>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

<sup>88</sup> Do original Hello. I'll go straight to the point: I made some choices in the original *Witcher* and *Assassins of Kings* that i did not like. (...) My ending for the original *witcher* was also a bad choice.

<sup>89</sup> Termo usado para referenciar uma "sessão completa do jogo", uma sessão do início ao fim. No caso de um jogo como *Witcher 2*, o conteúdo completo do jogo só pode ser experienciado se, de fato, o jogador realizar mais de uma sessão de jogo para observar as consequências das decisões que não tomou em sessões anteriores.

jogador defina "escolhas prévias" nos jogos anteriores da série sem que tenha de jogar todo o conteúdo novamente.

Tendo dito isto, o que achamos mais relevante no tópico é, novamente, a noção de tomar uma "decisão errada" ou "ruim" que pode acometer a um jogador da série. Sabendo que suas escolhas poderiam ter afetado a narrativa de forma diferente, é possível experienciar o jogo uma primeira vez e se arrepender das decisões tomadas. Quando estas mesmas decisões continuam tendo repercussões ao longo dos títulos da série, é compreensível que os jogadores se preocupem em tomar as decisões "corretas" e a justificar suas escolhas.

### 3.17. TÓPICO 16, 10 DE SETEMBRO DE 2013, SEÇÃO ABERTA

Neste tópico<sup>90</sup>, criado pelo usuário "thtai" e intitulado "**E se Henselt viver?**", destacamos alguns comentários relevantes sobre as escolhas de *Witcher 2*. A pergunta do autor do tópico é simples - no trecho da narrativa onde o jogador pode deixar que Roche assassine Henselt, ele deve intervir e deixá-lo vivo ou deixar as coisas seguirem seu curso e acabarem com a morte deste rei? "knightofphoenix" lhe explica sucintamente que tipo de consequências existem por deixá-lo vivo, e pouco tempo depois "thtai" retorna para pedir ajuda com outra decisão do jogo. Há duas respostas que merecem nossa atenção, a de "didymos1120" e a de "secondchildren". O primeiro usuário diz: "Você deve fazer o que quer que você queira. É uma escolha. Não gostou dos resultados? Carregue um *save*<sup>91</sup> anterior e tente a outra alternativa."<sup>92</sup>. Já "secondchildren" partilha o seguinte com "thtai": "Não existe

---

<sup>90</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/6840-What-if-henselt-lives>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

<sup>91</sup> O jogador pode "salvar" o jogo em qualquer ponto do enredo. A sugestão feita por "didymos1120" é a de que o autor salve o jogo antes de sua decisão e observe ao menos as consequências imediatas de ambas as escolhas antes de se decidir.

<sup>92</sup> Do original "You should do whatever you want. It's a choice. Don't like the results? Then reload an earlier save and try it the other way."

uma escolha certa/errada. Qualquer que seja a sua decisão, ele terá consequências boas e ruins. Você deveria fazer ao invés disso a seguinte pergunta: qual você prefere?"<sup>93</sup>.

Posteriormente, na medida em que outros usuários entram na discussão, novamente temos um debate de valores e argumentações sobre as escolhas "certas e erradas" de acordo com o ponto de vista de cada um dos participantes, estendendo-se por sete páginas. É interessante notar como os jogadores caem facilmente nesse padrão, e em como a agência incomum de *Witcher 2* pode causar dificuldades aos jogadores ao lhes pedir para tomar decisões a respeito do enredo do jogo que estão experienciando.

### 3.18. TÓPICO 17, 27 DE ABRIL DE 2013, SEÇÃO ABERTA

Neste tópico<sup>94</sup>, criado pelo usuário "twistedbiscuit" e intitulado "**Por acaso mais alguém sente que havia uma escolha clara entre certo e errado no final do segundo capítulo?**", observamos mais uma discussão onde um jogador se sente incomodado quando um dos momentos de decisão fornecido pelo jogo lhe parece "claro demais". De fato, uma escolha que possua uma alternativa "claramente correta" deixa de ser efetivamente uma escolha. O momento em questão é, novamente, o assassinato ou não do rei Henselt.

É interessante para nós salientar a reação dos outros jogadores - "slimgrin", por exemplo, diz: "Matar Henselt é uma resposta emocional. Deixá-lo vivo é a opção lógica. Pessoalmente, eu não acho que isso é o que Geralt ou um *witcher* faria, eu escolho como eu escolheria na vida real. Essa é minha maneira de jogar em ambos os jogos da série."<sup>95</sup>. A idéia de "tomar decisões no jogo como as tomaria na vida real" esbarra diretamente na nossa curiosidade a respeito de que tipo de reflexões estes jogadores estão realizando ao

<sup>93</sup> Do original "There is not a right/wrong choice. Whatever you take, it has good or bad consequences. You should ask this question to yourself instead: what do you prefer?"

<sup>94</sup> <http://forums.cdprojektred.com/threads/7115-Does-anyone-else-feel-like-there-was-a-clear-cut-right-and-wrong-decision-at-the-end-of-Ch-2>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

<sup>95</sup> Do original "Killing Henselt is an emotional response. Sparing him is the logical one. Personally, I don't think of what would Geralt or a Witcher do, I respond as I would in real life. That's my canon approach for both Witcher games."

experienciar *Witcher 2*. O ponto de vista de "slimgin" não é incomum nas conversas disponíveis no fórum, e fornece uma importante pista para nossa pesquisa.

Em luz do comentário desse usuário, a fala de "new&improved\_vivaxardas" pode obter um novo significado. Para o autor do tópico, a opção "clara" é assassinar Henselt - new&improved\_vivaxardas reforça esse comentário quando diz que a escolha é clara quando aponta duas ações realizadas pelo rei que justificariam a sua morte - o enforcamento dos Listras Azuis e o estupro da agente Ves. Se um jogador diz que esta seria a decisão que ele tomaria na "vida real", o que podemos inferir sobre seus pontos de vista em relação à sua sociedade?

O mesmo membro do fórum acima explica também ao autor que, na verdade, o jogo não favorece nenhuma decisão dentre aquelas que apresenta:

"O jogo não chega realmente a lhe forçar a tomar determinada decisão. Qualquer que seja a sua escolha, você irá ver uma breve cena sem qualquer tipo de 'aprovação' ou 'desaprovação' moral - apenas um reconhecimento da lógica por trás de sua decisão. As escolhas no jogo não são aleatórias, você pode fornecer bons argumentos para cada uma delas, e para mim, isso é que mais me importa."<sup>96</sup>

Como é usual, o tópico suscita uma discussão a respeito dos valores e argumentos relevantes à tomada dessa decisão.

### 3.19. TÓPICO 18, 17 DE MAIO DE 2012, SEÇÃO ABERTA

Este tópico<sup>97</sup>, criado pelo usuário "pnathan28" e intitulado "**Iorveth ou Roche?**", contém comentários de diversos membros do fórum que são dignos de nota. Em seu post inicial, o autor está impressionado com as diferenças de jogo que ocorrem no segundo ato, quando o jogador deve decidir qual de seus amigos irá seguir. Ele incita a discussão sobre os

---

<sup>96</sup> Do original "The game does not really force any choice on you. Any way you choose - you get a cut-scene without any moral approval or disapproval, but simply an acknowledgement of your reasoning behind your choice. Choices in a game are not random, you can give good reasons for each of them, and for me it's what matters most."

<sup>97</sup><http://forums.cdprojektred.com/threads/7132-Iorveth-or-Roche>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

motivos que levaram cada um a optar por um ou pelo outro e, dentre os mais variados motivos, há aqueles que defendem suas escolhas por perspectivas simbólicas e narrativas. O próprio autor diz: "pessoalmente, eu preferi me juntar à Iorveth porque eu senti que a causa dos não-humanos de lutar pelos seus direitos e por uma vida melhor era mais justa para mim, mas esse é apenas meu ponto de vista."<sup>98</sup>.

É um tópico de doze páginas, onde os jogadores estão novamente defendendo seus pontos de vistas e suas escolhas. Nota-se novamente que para que estas escolhas sejam viáveis, não deve haver uma escolha "clara", "óbvia" ou "certa" - nas palavras do usuário "dracolich55": "Essa é a beleza dos jogos da série Witcher - não há escolha certa ou errada"<sup>99</sup>. Os comentários e defesas ao longo do tópico são bem diversos, com membros defendendo suas escolhas com base em perspectivas filosóficas, de narrativa ou de atitude assim como jogadores se justificando pelo valor de entretenimento de uma escolha ou de outra. É no final deste tópico que o usuário "rageface" faz uma justificativa que chama a nossa atenção:

"Iorveth é muito irritante e arrogante. Eu consegui aguentar sua chateação ao longo do *playthrough*, mas eu achei a sua maneira de pensar limitada e preconceituosa. Eu vivo nas Filipinas. Há um sultão muito estúpido aqui ao sul que está tomando terras perdidas no território malasiano em Bornéu. Ele está enviando para lá um exército privado que ninguém sabia que existia e está fazendo com que todos os Filipinos sejam mal vistos em Bornéu. Acho que Iorveth é como ele, em minha opinião."<sup>100</sup>

A situação referenciada por "rageface", num post do dia 06 de março de 2013, foi notícia no Washington Post<sup>101</sup>. É importante notar como uma situação política na região do jogador foi capaz de afetar as suas decisões dentro do jogo - a ponto do mesmo traçar

<sup>98</sup> Do original "personally i liked siding with Iorveth because i felt like the cause of the non-humans fighting for a better life and their rights felt righteous to me but that's just my view."

<sup>99</sup> Do original "That's the beauty of The Witcher games, no wrong or right choice"

<sup>100</sup> Do original "Iorveth is very arrogant and very annoying. I was able to stand him throughout the playthrough, but I believe his way of thinking to be closed-minded and prejudicial. I live in the Philippines. There's this really stupid sultan in the south who's claiming lost land in Malaysian territory in Borneo. He's sending a private army that no one knew existed there and he's making all the Filipinos in Borneo look bad. Iorveth's kind of like that in my opinion."

<sup>101</sup> [http://www.washingtonpost.com/world/asia\\_pacific/sultan-of-sulu-invasion-of-borneo-creates-problems-in-malaysia-philippines/2013/03/04/b33829a8-84f2-11e2-98a3-b3db6b9ac586\\_story.html](http://www.washingtonpost.com/world/asia_pacific/sultan-of-sulu-invasion-of-borneo-creates-problems-in-malaysia-philippines/2013/03/04/b33829a8-84f2-11e2-98a3-b3db6b9ac586_story.html); acessado pela última vez em 27/03/2014.

paralelos entre um personagem fictício e um indivíduo bem real, cujas ações repercutiam de alguma maneira neste usuário.

### **3.20. TÓPICO 19, 26 DE ABRIL DE 2012, SEÇÃO ABERTA**

Este tópico<sup>102</sup>, criado pelo usuário "norlak" e intitulado "**Temas que você gostaria de ver explorados em TW3**", temos uma discussão sobre que temas narrativos os demais membros do fórum gostariam de ver explorados no terceiro jogo da série.

É interessante notar que, ao longo dos comentários neste tópico, podemos perceber um pouco mais dos temas narrativos que os jogadores esperam ou desejam da série, assim como o tipo de escolhas dramáticas que gostariam de fazer. O usuário "227" pede que o próximo jogo fale mais sobre "sacrifício", especificamente, o dos colegas de Geralt. Como é usual, a exposição de personagens que recebem quase tanta atenção quanto o personagem principal faz com que o jogador crie vínculos com estes personagens. 227 quer que o jogo potencialmente coloque a vida destes personagens em risco para que as decisões do jogo tenham ainda mais peso, e impactem mais o jogador.

Seu pedido por mais "sacrifício" nos temas narrativos de *Witcher* são ecoados entre os jogadores, e temos também o post de "kinghtofphoenix", que gostaria de ver mais discussão sobre política e sociedade com o pano de fundo fictício do universo de *Witcher*. É curioso notar os desejos destes jogadores em face dos objetivos dos *designers* ao criarem a série *Witcher*. Os criadores do jogo desejavam contar uma história madura e propor difíceis decisões ao seu público e vemos que este último, de fato, parece ávido em consumir essa proposta de jogabilidade.

### **3.21. TÓPICO 20, 09 DE FEVEREIRO DE 2013, SEÇÃO ABERTA**

---

<sup>102</sup><http://forums.cdprojektred.com/threads/7418-Themes-you-want-explored-in-TW3>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

Neste tópico<sup>103</sup>, criado pelo usuário "Lurtz\_Of\_Orthanc" e intitulado "**Quais escolhas você está planejando usar para o seu primeiro *playthrough* de *Witcher 3*?**", vemos o quanto as escolhas nos jogos da série *Witcher* são parte essencial da sua jogabilidade e são componente fundamental do sentimento de agência experienciado pelos jogadores. Nele, o autor indaga sobre quais "escolhas" os jogadores pretendem importar para o terceiro jogo e, ao exporem suas diferentes decisões ao longo dos jogos, os usuários do fórum também justificam e argumentam suas decisões, gerando dez páginas de discussão.

O ponto relevante para notarmos é que estamos falando de decisões feitas dentro de um ambiente fictício, e que os jogadores esperam que irão afetar os eventos e a narrativa do próximo jogo da série. Os *designers*, ao criarem uma narrativa cujas ações dos jogadores afetam a experiência ao longo de múltiplos títulos, fazem com que seu público invista ainda mais nesse aspecto do jogo. Mais relevante, tal escolha de *design* estimula maior reflexão sobre as decisões tomadas - já que as consequências poderão ser vistas e sentidas em mais de um título da série.

Mesmo que estas reflexões não sejam sempre de natureza do significado simbólico destas escolhas para o próprio jogador, estes pontos de escolha suscitam interessantes discussões entre a comunidade, e mostram como os *designers* que criam jogos para a grande indústria podem criar uma experiência de jogo que possibilita e incentiva estes tipos de reflexões e debates.

## CONCLUSÃO

De posse de todas estas informações, podemos então realizar algumas considerações finais a respeito do tema, expondo a nossa linha de raciocínio e nossas

---

<sup>103</sup><http://forums.cdprojektred.com/threads/6766-Which-Choices-Are-You-Planning-To-Use-For-Your-First-Witcher-3-Playthrough>; acessado pela última vez em 27/03/2014.

conclusões retiradas da análise deste conjunto de indícios levantados durante a pesquisa. O jogo *The Witcher 2: Assassin of Kings*, provou-se ser um vasto objeto, com muitas facetas que poderiam se revelar de diferentes maneiras de acordo com as perspectivas da pesquisa. Tanto pelo seu escopo quanto pelo seu impacto entre os consumidores de jogos eletrônicos, foi necessário pensar, em algum grau, não somente o segundo título da série como também os livros que a originaram e os demais jogos que compõe esta trilogia ainda incompleta.

Ao buscarmos compreender que conceitos são operados na criação de um jogo eletrônico para gerar determinados tipos de reflexão, nos deparamos com um tema por demasiado vasto para o escopo de uma dissertação de mestrado - ficou evidente logo no início, então, que seria necessário um recorte bem mais preciso para que pudéssemos tentar ao menos, galgar os primeiros degraus desta pergunta mais ampla que fomentou o interesse inicial pela pesquisa. O desafio, porém, foi realizar um recorte que permanecesse relevante para o campo da comunicação e que não sofresse do problema oposto: ser específico demais. Foi só através da análise de diversos jogos eletrônicos que pudemos então escolher um candidato que fornecesse um bom objeto que permitisse realizar observações que seriam potencialmente interessantes para a pesquisa. Na medida em que nos aprofundávamos na observação de *Witcher 2*, pudemos perceber, então, que dali poderíamos retirar indícios relevantes para o nosso ímpeto inicial da pesquisa: a pergunta havia se tornado como os *designers* deste jogo haviam feito para induzir o tipo de reflexões, pensamentos e discussões que observamos serem realizados nos fóruns deste jogo e em outros locais da internet.

Foi nosso objetivo então buscar um arcabouço teórico que permitisse aproximar-nos de certas perspectivas de nosso objeto de maneira que pudéssemos produzir posteriormente conhecimento do nível acadêmico que se espera para este tipo de pesquisa. Após explorar por muito tempo um ângulo narratológico, descobrimos finalmente que havia um grupo de pensadores que havia produzido material teórico sobre jogos como este e cujas

perspectivas poderiam nos servir bem para perseguir a nossa questão: os próprios *game designers*. Aliados a demais conceitos da comunicação, podíamos assim codificar os aspectos estruturais de *Witcher 2* de uma maneira que nos permitisse ir mais a fundo na observação deste objeto e de seu público.

Entretanto, no mar de informações a respeito do jogo, nas múltiplas discussões disponíveis na internet a respeito das experiências de seus jogadores, como escolher uma amostra que fosse válida e representativa da *gestalt* que contemplávamos diante de nós? Dentre os mais variados métodos que poderíamos utilizar para perseguir nossa questão, optamos por realizar um recorte das discussões a partir do próprio fórum da desenvolvedora do jogo. Limitávamo-nos assim a um mini-representante da discussão coletiva que víamos na internet. E mesmo nessa escolha, havia tópicos demais para serem analisados em sua completude no período designado para uma pesquisa de mestrado. Escolhemos então tópicos dentre esse corpo que acreditamos serem representativos das recorrentes discussões e debates sobre a experiência de jogo de *Witcher 2*. Nos vinte tópicos escolhidos, acreditamos ter sido capazes de conter um microcosmo representativo da discussão de volume muito maior do que teríamos chance de analisar em sua totalidade.

Ao analisar esse binômio do *design* de *Witcher 2* e as reflexões de seu público, começamos a descobrir interessantes indícios e indicadores que aprimoraram as nossas próprias reflexões sobre o tema. *Assassin of Kings* é um jogo "*singleplayer*", isto é - foi criado para ser jogado por um único jogador. Você não interage no universo do jogo com avatares de outros jogadores, como é tão comum nos jogos de hoje em dia. Entretanto, existe jogo jogado no vácuo? O jogo é sim, para "um único jogador", mas o mesmo foi jogado por *milhares* de "únicos jogadores" ao redor de todo o globo. Quando estes jogadores passam então a se comunicar uns com os outros e a partilhar suas experiências, triunfos e decisões no escopo

deste jogo, será mesmo que podemos falar que a experiência de jogo de *Witcher 2* é uma experiência "para um jogador"?

Acreditamos que não. A classificação de um jogo como "*singleplayer*" meramente faz referência à quantidade de participantes no jogo imediato - naquela partida ou *playthrough* específico. Mas a teia de relações dos jogadores vão muito, muito além - e com a rápida aceleração do processo de midiaticização de nossa sociedade, isso também modifica a experiência dos jogadores de videogame. Quando os jogadores têm em suas mãos condições de expor textos, opiniões, dicas e guias em tempo real uns com os outros, a atividade de experienciar um jogo *singleplayer* será vastamente diferente do que quando esta troca de informações era mais lenta ou impossível. No caso específico que analisamos, ficou claro para nós que a comunidade de jogadores de *Witcher 2* é parte fundamental para analisar a experiência completa deste jogo. Através de seus debates e discussões on-line, os jogadores contribuem ainda mais para a reflexão sobre as decisões que seus demais colegas realizam no escopo virtual de *Assassin of Kings*.

É importante notar que, embora estivéssemos focados no processo de reflexão em *Witcher 2*, é evidente também que *todos* os meios são capazes de gerar reflexão nos seres humanos. De fato, praticamente tudo em nossa vida desperta indagações, questionamentos e ponderações de nossa parte - por que então nos interessar pelas reflexões comuns na comunidade de jogadores consumidores de um jogo eletrônico? Como se "mede" ou se "classifica" uma reflexão? Como presumir ou detectar a existência de reflexões apropriadas? Bem, nunca foi intenção deste trabalho *valorar* as reflexões comumente causadas pela experiência de *Witcher 2*. Sabíamos que a discussão e o debate sobre valores simbólicos como "bem e mal", "certo e errado" eram recorrentes na comunidade, mas não fazemos aqui uma distinção se tais reflexões são, em si mesmas, "boas ou ruins" ou "certas ou erradas". Parece-me evidente que o processo de reflexão humana - nossa capacidade de questionar, ponderar -

é válido por si só, venha de onde vier. Interessamo-nos mais em entender o que os *designers* estavam fazendo para favorecer e facilitar essas reflexões, pois, embora não possamos determinar quando um processo de reflexão irá ocorrer, podemos avaliar que elementos induzem determinadas reflexões. Buscamos entender então que elementos de *Witcher 2* levavam à determinadas correntes de pensamento e que tipos de pensamentos eram esses.

Mais importante, parece-nos interessante pensar como este processo ocorre nos jogos eletrônicos dadas às suas características intrínsecas. Embora o espectador não seja um agente passivo em meios como a TV, o rádio e os livros; nos jogos eletrônicos há um senso de agência muito maior. As ações do jogador têm peso direto no mundo virtual, e num jogo como *Witcher 2*, que visa providenciar uma grande imersão nesse ambiente virtual, essas escolhas e tomadas de decisão podem nos dizer muito sobre os jogadores e a sua própria natureza.

Dadas as informações que coletamos, acreditamos que a resposta para os elementos indutores de reflexão em *Witcher 2* estão mesmo nos conceitos de *game design*. Criar um jogo é, sobretudo, criar uma *experiência* de jogabilidade - o uso de imagens, áudio e texto no mesmo servem funcionalidades intrínsecas a este meio. No caso de *Witcher 2*, ao propor aos jogadores sua forma específica de *gameplay*, ele delimita e escolhe que tipo de experiências está propondo ao jogador. Este título é eficiente em induzir a reflexão de valores simbólicos porque seus *designers* têm domínio de suas habilidades e realizaram um bom equilíbrio dos elementos da tétrede elemental de Jesse Schell para atingir sua meta declarada de *design* - contar uma história adulta em que os jogadores tivessem de tomar decisões difíceis.

Ao optar por se embasar num universo já criado e detalhado numa coleção de livros e contos, os *designers* permitem uma expansão do escopo da sua narrativa que poucas empresas têm capacidade de utilizar nos limites de seu suporte. Os trabalhos de Andrzej

Sapkowski fornecem à série de jogos *Witcher* amplo material para ser utilizado no jogo, assim como um universo fictício já bem organizado e coeso. Investindo no *hardware* do jogo, a CD Projekt pôde sustentar também uma ambiciosa visão estética para o seu projeto. Com uma forte direção de arte e minuciosa atenção aos detalhes, o ambiente de *Witcher* parece ter vida própria para seus jogadores. Diferente de tantos outros jogos, o jogador precisa tomar decisões que têm forte impacto no enredo que ele experiencia - fazendo com que ele invista muito mais nessa história. São todos elementos fundamentais para garantir a imersão do jogador nos eventos dessa narrativa - e é ao trazer o jogador cada vez mais para dentro do mundo virtual proposto que os *designers* conseguem cumprir a sua diretriz de *design*.

Um aspecto fundamental para que os diversos momentos de decisão no jogo promovam a reflexão em seus jogadores é fazer com que as alternativas propostas não sejam evidentemente "boas ou más", "certas ou erradas". O universo de Sapkowski já é, em si, bem cinza e foge da usual dicotomia entre "bem e mal" de tantas outras histórias de fantasia. Os *designers* da CD Projekt souberam aproveitar isso bem ao propor decisões aos seus jogadores que não podem ser encaixadas facilmente nesse binômio comum. Quando o jogador não pode determinar facilmente o que é "certo ou errado" e está investido e imerso na narrativa proposta, é muito provável que o mesmo vá parar para ponderar o que é "certo e errado" naquele contexto. E como este contexto, embora fictício, pode ser capaz de encontrar analogias em nossa realidade, a reflexão do jogador é também relevante para o pensamento da sua própria realidade. Temos evidências desse fator na fala de diversos dos usuários dos fóruns de *Witcher*. Quando dizem: "tomo as decisões como as tomaria se fossem reais" ou "não tomo tal decisão por conta da situação política do meu país vizinho", estão demonstrando, justamente, essa analogia. É o ponto que chamou a atenção do amigo de Janet Murray. É um ponto a que nós, que estudamos comunicação, devemos ficar atentos.

É interessante notar também o que estas perspectivas de *design* podem nos demonstrar acerca do duradouro debate dos "ludólogos" e dos "narratólogos", que diz respeito à função da narrativa nos jogos eletrônicos. Nem todo jogador de *Witcher 2* realiza as suas escolhas no campo virtual do jogo baseado nos conceitos narrativos ou em suas próprias concepções acerca dos temas propostos na história. De fato, os fóruns oficiais do jogo estão repletos de discussões acerca de valores estritamente mecânicos: "Qual a melhor arma? Qual a melhor técnica para derrotar tal chefe? Como conseguir o maior número de habilidades?". Toda vez que um jogador, quando confrontado com um dos momentos de decisão, pesa os seus valores, apoiando-os somente nas regras do jogo (Qual caminho me dá mais pontos de habilidade? Qual opção fornece os melhores itens?), o discurso dos "ludólogos", que defendem jogos eletrônicos como processos primariamente lúdicos e distantes da narratologia, ganha peso. Entretanto, todo jogador que, quando confrontando com um momento de decisão narrativa pesar os seus valores apoiando-se primeiramente na sua própria percepção de "certo e errado", de acordo com a perspectiva do jogo, reforça a opinião dos "narratólogos" de que os jogos eletrônicos podem sim, ser formas primariamente narrativas. Entretanto, pelo prisma do *game design*, a distinção proposta pelo debate é ilusória - a narrativa é parte essencial do jogo, tanto quanto as suas mecânicas. A *experiência* de jogo depende de ambos os fatores, e na ausência ou diminuição de um destes, muda-se a experiência do jogo. Jogos são uma atividade lúdica e narrativa.

Não deixemos de perceber também o peso que o aspecto da interação social e do escopo da história proposta têm para a promoção de reflexão de valores simbólicos. Quando os mais variados membros da comunidade de jogadores de *Witcher* interagem entre si sob a égide dos fóruns da CD Projekt, cria-se ali um campo para o debate e discussão dos elementos do jogo. "Certo e errado" pode deixar de ser uma reflexão íntima e pessoal para se tornar uma questão de debate e discussão entre diversos indivíduos. A partir do momento em que um

jogador é instigado a *argumentar e defender* as perspectivas por trás de uma decisão que fez no jogo, cria-se aí um novo modo de interação e um novo ponto de reflexão destes valores simbólicos. Não basta mais achar a resposta para "si", é preciso convencê-la de sua validade para os "outros".

Também relevante, a experiência "completa" de *Assassin of Kings* não pode ser obtida num único *playthrough*. Para compreender melhor o peso de suas ações, o jogador precisaria jogar a série diversas vezes, explorando as diversas permutações de escolhas apresentadas para ele. Novamente, a comunidade se torna um ponto fundamental para a experiência de jogo quando tais jogadores podem acessar vastos documentos criados em iniciativas de grupo para lhe ajudar a compreender as consequências de suas ações durante o jogo. Na medida em que mais e mais jogadores vão "completando" o jogo e compartilhando suas escolhas com a comunidade, mais a experiência dos jogadores pode ser comparada e discutida de diversos ângulos propostos pela própria história do jogo.

Por fim, baseado nesses indícios, acreditamos que a nossa hipótese de que são estes pontos de decisão durante o *gameplay* que são os principais indutores da reflexão de valores simbólicos para a sociedade entre os jogadores de *Witcher 2*, está correta - o público de *Assassin of Kings* é levado a discutir e pensar estas questões por que os *designers* escolheram fazer do processo de tomada decisões análogas à realidade do jogador parte fundamental da experiência do jogo. Para "vencer" *Witcher 2*, o jogador precisará tomar estas decisões relativas ao enredo do jogo e que por si só questionam e problematizam valores como "bem e mal", "certo e errado", "justo e injusto". Propiciando então um ambiente imersivo e complexo, o jogador é puxado para este mundo virtual e incentivado a usar suas próprias perspectivas e pensamentos para tomar estas decisões.

Entretanto, a pesquisa revelou também outro importante fator - a metodologia de *design* usada pelos *designers* pode ser a principal fonte dessa indução à reflexão, mas os

fóruns (e outros espaços públicos) onde os jogadores se congregam para discutir e argumentar suas decisões são parte tão fundamental quanto a primeira. A partir do momento em que uma decisão virtual precisa ser defendida ou debatida perante colegas, geram-se novas reflexões e questionamentos acerca dos valores propostos pelo jogo e por seu enredo. É uma importante adição para a nossa perspectiva sobre o assunto, pois demonstra a possibilidade de novas questões e nos deixa claro que nossa pesquisa, por mais que tenha buscado detalhar ao máximo os processos do *design* de *Witcher 2*, está longe de contemplar o nosso objeto de estudo em sua totalidade. O interesse de nossa dissertação foi em explorar e observar o efeito das diretrizes de *design* de *Assassin of Kings* nas reflexões, debates e discussões de seus jogadores; mas há muito mais que poderia ser explorado em nosso objeto e nos campos adjacentes aos temas de nossa pesquisa.

É de nossa esperança que ao trabalhar a observação de um grande jogo de sucesso da indústria *mainstream* de jogos eletrônicos, as evidências aqui exploradas possam servir para despertar mais interesse e possibilitar inserções mais profundas nos temas de *design* de jogos e de reflexões do público consumidor desta mídia. Embora nossas conclusões e pensamentos acerca de *Witcher 2* só contemplem, de fato, a características intrínsecas a este jogo, é da natureza do *design* bem sucedido se tornar prática comum em seu campo. As escolhas de *design* que levaram *Witcher 2* a se tornar um jogo de sucesso são escolhas que serão analisadas pelos *designers* de outros jogos. que poderão optar por utilizar as mesmas idéias para gerar experiências similares. Os caminhos de *design* perseguidos em jogos como *Assassin of Kings* podem vir a se tornar práticas comuns aos jogos do gênero, o que tornaria a análise atual destes elementos ainda mais válida.

Esperamos que, ao analisar nosso objeto pela vertente do *game design*, tenhamos conseguido demonstrar como as perspectivas teóricas deste campo podem ser produtivas para analisar o fenômeno da comunicação nos jogos eletrônicos, contribuindo assim com futuras

pesquisas sobre este meio ainda pouco explorado na área acadêmica. Analisar os jogos de nossa sociedade e o seu impacto em seus jogadores é analisar a própria sociedade e a condição humana - e buscar por mais conhecimento acerca de nós mesmos é sempre um processo útil para todos nós.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Livros e artigos

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

BURHAM, Van. **Supercade: a visual history of the videogame age**. Cambridge, MIT Press, 2001.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997.

GENETTE, Gérard. **Frontier of Narrative**. New York: Columbia Univ. Press, 1952.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph 2009.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games**. New York: Three Rivers Press, 2001.

MCLUHAN, Marshall. [1964] **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Rio de Janeiro: Cultrix, 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. New York: Free Press, 1997.

PIMENTA, Francisco J. P. **Comunicação multicódigos e pensamento mutante**. No prelo, 2013.

SALEN, Kate; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SAULTER, Joseph. **Introduction to Video Game Design and Development**. Career Education, 2006.

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

SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games: uma abordagem prática.** Cengage Learning, 2008.

SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de Teoria e Pesquisa de Comunicação e dos Media.** Porto, 2006.

THOMPSON, Jim; BERBANK-GREEN, Barnaby; CUSWORTH, Nic. **Game design: principles, practice, and techniques - the ultimate guide for the aspiring game designer.** Hoboken, New Jersey: Wiley, 2007.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas.** São Paulo: Perspectiva, 1969.

#### Filmes

STAR Wars. Direção de George Lucas e produção de Gary Kurtz. LucasFilm, 1977.

#### Jogos

AGE of Empires, Ensemble Studios, 1997.

AGE of Wonders, Triumph Studios, 1999.

CIVILIZATION, MicroProse, 1991.

CRYSIS, Crytek Frankfurt, 2007

DEAD Space, EA Redwood Shores, 2008.

DEAR Esther, thechineseroom, 2012.

DIABLO. Blizzard North, 1997.

DIABLO III. Blizzard, 2012.

DOOM, id Software, 1993.

DRAGON Age Origins, BioWare Edmonton, 2009.

DUNGEONS & Dragons. Gary Gygax and Dave Arneson, 1974.

GUITAR Hero, Harmonix Music Systems, 2005.

LEFT 4 Dead 2, Valve Corporation, 2009.

LEFT 4 Dead, Turtle Rock Studios, 2008.

LONELINESS, Jordan Magnuson.

MASS Effect, BioWare, 2007.

MEGA Man X, Capcom, 1993.

NEVERWINTER Nights, BioWare, 2002.

MYST, Cyan, 1993.

PAPER Mario: The Thousand-Year Door, Intelligent Systems, 2004.

PASSAGE, Jason Rohrer, 2007.

QUAKE, id Software, 1996.

RAGNAROK Online, Gravity Co. Ltd, 2002.

RESIDENT Evil, Capcom, 1996.

STAR Wars: TIE Fighter, Totally Games, 1994.

STARCRAFT II: Wings of Liberty, Blizzard Entertainment, 2010.

STARCRAFT, Blizzard Entertainment, 1998.

SUPER Mario 64, Nintendo, 1996.

SUPER Mario World, Nintendo, 1990.

THE ELDER Scrolls V: Skyrim. Bethesda Softworks, 2011.

THE SIMS, Maxis, 2000.

THE WITCHER. CD Projekt, 2007.

THE WITCHER 2: Assassin of Kings. CD Projekt RED, 2011.

THIEF: The Dark Project, Looking Glass Studios, 1998.

ULTIMA Online, Origin Systems, 1997.

WORLD of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

WORMS, Team17, 1995.

WORMS 3D, Team17, 2003.

ZORK, Infocom, 1977.