

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

Nathalia Carvalho de Oliveira

HOUSE OF SECRETS:
**uma experiência de realização, roteirização e documentação de
game de aventura.**

**São Paulo
2024**

Nathalia Carvalho de Oliveira

House of Secrets:
uma experiência de realização, roteirização e documentação de game de
aventura.

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Departamento de Artes
Visuais da Escola de Comunicações e Artes
da Universidade de São Paulo, para obtenção
do título de Bacharelado em Artes Visuais.

Orientadora: Prof. Dra. Silvia Regina Ferreira
de Laurentiz

São Paulo

2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Dados inseridos pela autora

Oliveira, Nathalia Carvalho de
House of Secrets:: uma experiência de realização,
roteirização e documentação de game de aventura. /
Nathalia Carvalho de Oliveira; orientadora, Sílvia Regina
Ferreira de Laurentiz. - São Paulo, 2023.
107 p.: il. +
<https://nathalia-de-oliveira.itch.io/house-of-secrets>.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Artes Plásticas / Escola de Comunicações
e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Roteiro. 2. Documentação. 3. Game. 4. videogame. 5.
Comandos de texto. I. Ferreira de Laurentiz, Sílvia
Regina. II. Título.

CDD 21.ed. - 700

Agradecimentos

À minha família, pela assistência e apoio durante a graduação e os demais períodos educacionais e todos os esforços que não foram medidos para que eu estivesse aqui.

À Sarah Sprengel, pelo carinho incondicional e paciência durante o desenvolvimento deste projeto. Assim como pelo encorajamento e ajuda com as revisões e opiniões sempre bem pontuadas.

À Prof. Dra. Silvia Regina Ferreira de Laurentiz, pelo apoio, ajuda, cuidado, paciência e ensinamentos que me guiaram durante o curso e me assistiram no desenvolvimento deste projeto.

À Cléo, pelo seu trabalho, que muito influenciou neste processo e aos outros profissionais que me ajudaram de forma direta e indireta emocionalmente.

Aos meus colegas de graduação e do rugby, que me incentivaram e foram companheiros em momentos de descontração e tensão antes dos jogos e momentos difíceis. Em especial ao Vinicius, que realizou em conjunto parte deste *game*.

Resumo:

Games passam por diversas etapas até finalmente serem distribuídos. Deste as ideias iniciais, desenvolvimento de mecânicas próprias, sons, artes e programação é preciso que todas as ideias e etapas sejam registradas em documentos, assim como a história e a narrativa. *Games* possuem roteiros com formatos próprios, assim como livros, filmes e HQs e o seu processo de documentação percorre por diversas características específicas do *game* que será feito. Este trabalho de conclusão de curso ilustra algumas características dos *games* presentes em roteiros. reúne exemplos de roteiro de *games* de aventura com comandos de texto e relata o processo de documentação e desenvolvimento de um *game* o “*House of Secrets*”

Palavras-chave: Roteiro; Documentação; Game; Videogame; Comandos de texto

Abstract

Games go through several stages before they are finally distributed. From the initial ideas to the development of the game's own mechanics, sounds, art, and programming, all the ideas and stages need to be recorded in documents, as well as the story and narrative. Games have their own script formats, just like books, films and comics, and the process of documenting them goes through various specific characteristics of the game to be made. This end-of-course work illustrates some of the characteristics of games that are present in scripts. It brings together examples of adventure game scripts with text commands and reports on the process of documenting and developing a game called "House of Secrets".

Keywords: Script; Documentation; Game; Videogame; Text commands

Sumário

Introdução.....	9
1. Roteiro.....	11
1.1. Roteiro para games.....	11
1.2. Elementos do roteiro para games.....	14
1.2.1. Jogabilidade e gameplay.....	15
1.2.2. Narrativa.....	18
1.2.3. Interface.....	20
1.2.4. Agência.....	22
1.2.5. Gênero.....	25
2. Games de Aventura.....	27
3. Análise de caso: Mystery House.....	41
3.1. História do desenvolvimento.....	41
3.2. Narrativa de jogabilidade.....	42
4. Desenvolvimento do game House of Secrets.....	46
4.1. Godot Engine.....	46
4.2. Primeiras versões.....	47
4.3. Produção das artes.....	51
4.4. O lampião.....	52
4.5. Uma nova história.....	54
5. Documentação.....	56
5.1. Interface.....	56
5.1.1 Texto.....	56

5.1.2. Avisos.....	59
5.1.3. Inventário.....	59
5.1.4. Avisos.....	59
5.1.5. Menu inicial.....	59
5.1.6. Lampião.....	60
5.2. Mecânicas.....	60
5.2.1. Dinâmica orientada pelo lampião.....	60
5.2.2. Duas histórias.....	63
5.2.3. Inimigos e game – over.....	63
5.2.4. Painel de investigação (removido).....	64
5.3. Comandos de texto.....	67
5.3.1. Navegação por comandos de texto.....	68
5.4. História e personagens.....	72
5.5. Itens.....	76
Considerações finais.....	103
Referências.....	105

Introdução

O desenvolvimento de um jogo eletrônico passa por diversas etapas. Assim como este trabalho de conclusão de curso, que começou como um projeto de iniciação científica¹. Durante o desenvolvimento do *game*, observamos a importância da roteirização e de uma documentação clara para facilitar o desenvolvimento do protótipo que foi realizado.

Roteirização, programação, produção das artes e efeitos sonoros, testes, balanceamento, pós-produção e distribuição. Dentre estas etapas, o roteiro e a documentação estão presentes e em constante atualização durante o processo de produção de um *videogame*.

O roteiro é importante para diversos tipos de mídia, como em filmes, séries, curtas, HQs, livros e em *games*. Cada mídia demanda diferentes tipos de roteiros. Roteiros de séries têm algumas especificidades que não estão presentes em roteiros de filmes e vice-versa. O mesmo acontece em *games*². *Games* de aventura são, em comparação aos *games* competitivos, *FPSs*, jogos de luta e *Hack-n-Slash*, mais focados em história do que em mecânicas que exigem respostas rápidas do jogador. Logo, sua documentação é diferente.

Esta pesquisa busca enunciar algumas questões específicas em roteiros, exemplificar roteiros de *games* de aventura, fazer uma análise de caso de “*Mystery House*” (1980) e, ao fim, produzir o roteiro e o protótipo de um *game*.

Em jogos de *videogame*, os roteiros devem levar em consideração características específicas, como, por exemplo, a narrativa, o *gameplay* e a jogabilidade. Essas características serão exploradas no primeiro capítulo, onde pontuamos elementos presentes em roteiros de *games* que são compartilhados por filmes e livros, mas também especificamos alguns componentes próprios.

Depois, exploramos a história dos *games* de aventura. *Games*, assim como filmes e livros, possuem gêneros. Cada gênero tem características próprias e, como o roteiro

¹ A pesquisa “REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica: Narrativa e game arte”, que precedeu este Trabalho de Conclusão de Curso, teve apoio financeiro do PUB – Programa Unificado de Bolsas da Universidade de São Paulo, nº do projeto 2022-3212.

² Neste Trabalho de Conclusão de Curso utilizaremos a palavra ‘jogo’ de maneira genérica, preferencialmente para os não-eletrônicos, e ‘*game*’ quando nos referirmos aos *videogames*.

de protótipo desenvolvido se refere a um *game* de aventura, optamos por dedicar um capítulo a uma breve história do gênero. Nele, abordamos *games* que, ou tiveram grande importância para o gênero, ou, *games* que tivemos acessos a roteiros completos ou excertos de roteiros disponibilizados online.

No terceiro capítulo, foi feita uma análise de caso do *game* “*Mystery House*”, que foi um dos primeiros *games* de aventura com comandos de texto a incorporar gráficos. Além disso, “*Mystery House*” é a principal referência para o *game* que foi desenvolvido na etapa prática deste trabalho.

No quarto capítulo, foi descrito o processo de desenvolvimento do *game* “*House of Secrets*” que passou por diversas etapas. O protótipo foi iniciado durante a pesquisa “REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica: Narrativa e game arte”, onde nos ocupamos principalmente do papel da jogabilidade na narrativa em *games*. Além disso, o protótipo foi iniciado com o Vinicius Hiroshi Tida Omatsu através da pesquisa “REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica *Mystery House: Narrativa nos Graphical text adventures*”³, que focou no tema arte para *games*. O quinto e último capítulo é o roteiro completo escrito durante o desenvolvimento de “*House of Secrets*”.

³ A pesquisa “REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica *Mystery House: Narrativa nos Graphical text adventures*”, realizada por Vinicius Hiroshi Tida Omatsu teve apoio financeiro do CNPq, nº do projeto 2022-3362.

1. Roteiro

“Texto que resulta do desenvolvimento do argumento de um filme, já dividido em planos, sequência e cenas, com as devidas rubricas técnicas, trilha sonora e todos os diálogos” (RISCO, 2023).

O roteiro é um documento que reúne informações, indicações, diálogos, cenas, posições da câmera, horário, localização, entre outros dados. Apesar de ser conhecido pela sua importância na produção de filmes, outras mídias também têm roteiros, como livros, séries e *videogames*. Cada um com suas características e demandas próprias.

1.1. Roteiro para *games*

Segundo DENARDI, FRIGO e POZZEBON (2014) existem 5 elementos básicos na narrativa em *games*: os personagens, o tempo, o espaço, o foco narrativo e as atividades do jogador.

Os personagens são aqueles que participam dos eventos, seja dando suporte, ou criando desafios para o jogador. No caso dos *games*, a participação dos personagens no avanço da narrativa pode ser descrita como quando o jogador precisa de algum item, como uma chave, para ter acesso a alguma região do mapa, e algum personagem recebe como recompensa por alguma missão.

Em “*The Elder Scrolls V – Skyrim*” (2011), jogo de *RPG* e ação desenvolvido pela *Bethesda Game Studios*, o jogador irá se passar por um personagem (feito por ele mesmo) numa terra com conflitos, desafios, monstros, clãs e dragões onde conhecerá personagens não jogáveis dispostos a acompanhá-lo na sua jornada. Na comunidade de *Skyrim*, estes personagens que dão suporte ao jogador durante a aventura são chamados de ‘*followers*’ (que significa: seguidores).

Nos *games*, os personagens podem ser classificados em dois tipos: os que o jogador pode controlar (personagens jogáveis) e os que o jogador não controla, que normalmente são referenciados como *NPCs* (*non-playable-character*). Ou seja, são aqueles que fazem parte e atuam na história ou cenário do *game*, mas não podem ser

controlados pelo jogador, sendo controlados apenas pela máquina. Os *followers* de *Skyrim* são exemplos de *NPCs*.

Outro elemento presente nos roteiros é o tempo. O tempo se refere ao período em que as situações acontecem, sejam elas anteriores, atuais ou posteriores às ações do jogador. E, além do tempo dos acontecimentos dentro do *game*, também é importante ponderar sobre os acontecimentos fora dele, ou seja, os acontecimentos do mundo físico.

Em “*Introduction to Game Time*” (2003), Jasper Jull destaca o *event time* e o *play time*. Para JULL (2003), o tempo em que acontecem os eventos dentro do jogo pode ser chamado de *event time*, já o tempo que passamos no mundo físico, enquanto jogamos, é o *play time*. O *event time* e o *play time* podem ser equivalentes ou não. No *RPG* citado anteriormente, “*The Elder Scrolls V– Skyrim*” (2011), o ciclo de dia-e-noite leva, em média, 72 minutos. Já em “*The Longing*” (2020) (Figura 1) o *event time* equivale ao *play time*. Nele, o jogador controla o ‘*Shade*’, uma criatura do reino subterrâneo que precisa esperar o despertar do seu rei adormecido por 400 dias, sendo que os 400 dias dentro do jogo equivalem a 400 dias reais.



Figura 1: *The Longing* - https://store.steampowered.com/app/893850/THE_LONGING/ - Acesso em 29 de dezembro de 2023

Semelhante aos livros e filmes, o espaço é onde as coisas acontecem, ou seja, é o local fictício onde estão os personagens, o jogador, os inimigos e outros. Nos *games*, o espaço visível para o jogador está, necessariamente, conectado ao que é modelado pela equipe de arte, equipe de programadores, e o desempenho da máquina do jogador. Sendo assim, durante o desenvolvimento de um roteiro para *games*, é importante considerar essas especificidades.

Mas um roteirista mesmo podendo imaginar universos incríveis, a exemplo do escritor, terá que lidar com as limitações de modelagem e desempenho de máquina que porventura existirem no momento de desenvolver o *game* em questão (DENARDI, FRIGO e POZZEBON, 2014, p.563).

Assim como a câmera do cinema, o foco narrativo é aquilo que aparece na cena. Na fotografia, o foco pode ser entendido como aquilo que aparece em destaque. Nos *games*, o foco narrativo pode ser associado a câmera. Esta câmera pode estar focada no jogador: em primeira pessoa (mostrando apenas as mãos do personagem, por exemplo) ou em terceira pessoa (atrás do personagem que o jogador controla). Em alguns casos, ou gêneros específicos, a câmera pode estar conectada ao ambiente, às salas, itens etc. Também é comum que o foco narrativo seja ajustado conforme o avanço da história.

A atividade do jogador é o único elemento exclusivo dos *games*. Ela se refere às ações do jogador e a forma que ele se insere na história, interage com os *NPCs* e toma decisões. A narrativa do *game* só avança conforme o jogador completa missões, faz escolhas e resolve desafios.

Em “*The Elder Scrolls V – Skyrim*” (2011) (Figura 2), o jogador é inserido num contexto de guerra civil: o Império quer manter seu domínio sobre *Skyrim* e unir os povos de todas as cidades para que eles lutem contra o *Aldmeri Dominion*. Enquanto isso, os *Stormcloaks* acreditam que eles, os nórdicos, são os verdadeiros merecedores do comando e que o Império se rendeu ao *Aldmeri*.

Nesse ambiente, as escolhas do jogador dentro das missões sobre a Guerra Civil irão influenciar significativamente no mapa, na história e na narrativa do jogo. Se o jogador decidir se unir ao Império, algumas cidades serão cercadas. Caso se una à rebelião *Stormcloack*, outras cidades sofrerão o ataque.



Figura 2: *The Elder Scrolls V – Skyrim* - https://store.steampowered.com/app/489830/The_Elder_Scrolls_V_Skyrim_Special_Edition/ - Acesso em 29 de dezembro de 2023

As escolhas do jogador também interferem na narrativa de outras formas em “*The Elder Scrolls V – Skyrim*”. Por exemplo, se o jogador decidir se unir à Guilda dos Ladrões, ele terá algumas facilidades se for pego com itens roubados. Além disso, os diálogos com alguns *NPCs*, principalmente com os guardas das cidades, também podem mudar.

Em suma, a forma com que o jogador se insere no mundo do jogo, seja nas missões principais (como as relacionadas a Guerra Civil) quanto nas secundárias (como as da Guilda dos Ladrões) interfere em diversas situações dentro dele. A Atividade do Jogador também se relaciona com o conceito de agência, que será desenvolvido posteriormente.

1.2. Elementos do roteiro para *games*

Além dos 5 elementos de DENARDI, FRIGO e POZZEBON (2014): personagens, tempo, espaço, foco narrativo e atividades do jogador, outros elementos presentes em *games* também podem ser bastante relevantes para a organização e escrita de um roteiro.

Durante a produção de um *game*, é importante que o roteiro sofra adaptações que facilitem a compreensão da equipe de desenvolvimento e seja capaz de agregar novas informações relevantes que possam surgir. Sendo assim, o primeiro roteiro escrito não é a sua versão final, sendo reescrito e revisto conforme as demandas da equipe de desenvolvimento e do próprio *game*.

É descrito em “Roteirização em *Games*: uma breve análise sobre as iniciativas atuais” (DENARDI, FRIGO e POZZEBON, 2014) que cada estúdio tem o seu próprio método de escrever roteiros para seus jogos. Entretanto, estes roteiros são pouco divulgados devido a necessidade de proteger os métodos de produção frente aos competidores na indústria. Com isso, o pouco acesso a estes roteiros resulta na dificuldade de produção de pesquisas científicas sobre o tema.

Tendo isso em mente, neste capítulo falaremos sobre alguns documentos que podem estar presentes em roteiros de games e sobre outros conceitos que fazem parte dos jogos. Também agrupamos alguns exemplos de roteiros que foram disponibilizados pelos desenvolvedores.

1.2.1. Jogabilidade e *Gameplay*

A jogabilidade é o conjunto de regras, mecânicas, formas de interação, desafios, falhas, estratégias e sistemas que possibilitam a imersão e o jogar - afinal, o jogo precisa ser jogável. A jogabilidade pode ser entendida como os padrões do sistema e os mecanismos de interação desenvolvidos.

Sendo assim, compreende-se os *games* como um conjunto de engrenagens que afetam umas às outras em um ambiente, a fim de formar um resultado maior e diferente do que suas partes individuais gerariam sozinhas. No entanto, para que as engrenagens funcionem, é preciso uma mecânica de funcionamento, um padrão e um sistema de comunicação que liguem todas as partes e ordenem como se dará seu funcionamento. Nos jogos, esse trabalho é realizado pela jogabilidade. A compreensão dos jogos deve estar centrada, portanto, no jogar (*play*), ou seja, na experiência do jogador, que depende da jogabilidade para acontecer (POUBEL, 2019, p.66).

A jogabilidade é um fator exclusivo e influente na narrativa dos jogos e, portanto, na escrita do roteiro. Sendo assim, roteiros de *games* de aventura, por exemplo o de

“*Grim Fandango*” (1998) lançado pela *LucasArts*, são bastante focados nos quebra-cabeça (Figura 3) e nos diálogos. Já em momentos de *cutscenes*⁴, o roteiro pode ficar semelhante ao de um filme.

“*Grim Fandango*” é um jogo de aventura *point-and-click* (apontar e clicar) bastante focado em *puzzles*⁵. Após concluí-los, o jogador vê uma *cutscene* avançando a história e anunciando o próximo quebra-cabeça. O roteiro intercala entre *puzzles* e *cutscenes*, sendo que nos momentos de quebra-cabeça pode-se encontrar uma descrição da localização da solução do desafio e as etapas que o jogador deve concluir para avançar na história.

⁴ Nos games, uma *cutscene* é uma sequência de imagens, animações e eventos em que interrompem a jogabilidade e são utilizadas para avançar na história, desenvolver e apresentar personagens, por exemplo.

⁵ *Puzzles* são desafios de lógica e assimilação onde o jogador precisa encontrar padrões e solucionar enigmas de forma criativa utilizando os itens disponíveis e mecânicas propostas pelo jogo. Em *Grim Fandango*, por exemplo, o jogador precisa usar um balão em formato de canudo para entupir um encanamento.

Puzzle #1: Hire Driver

Down in the garage, Manny finds that all the other salesmen are way ahead of him—his clunker is the only car still in the lot. And his regular driver is missing! (He was given the day off by Domino Hurley—Manny’s main competition.) Manny can’t drive himself because the company cars can only be operated by demons of the underworld (This is to prevent the salesmen from going A.W.O.L.), so he’s stuck.

**Solution:**

Manny must go into the autoshop and meet Glottis, the mechanic. Glottis is a demon born to drive, but has never been allowed to do so because “his form is inappropriate.” Manny has to convince Glottis to be his driver, which is not very hard, especially when Manny turns on Glottis’ shop fan and reminds him what it’s like to have his rat ears flopping in the wind.

Puzzle #2: Fake Work Order

Manny finds out why Glottis has never been allowed to drive—he’s too friggin big. Glottis is HUGE! The drivers all make fun of him, because he doesn’t look anything like them even though he’s supposed to be the same sort of demon. He just can’t fit in the damn car. Glottis suggests chopping the top off so he could fit, but he can’t do that kind of modification to a company car without a work order.

So Manny goes up to get a work order from his boss, Don Copal, but Copal’s secretary, Evaluna, tells him that Don has left strict instructions that he is not to be disturbed. To prove her point, Eva buzzes her boss, and receives a curt, “I told you Eva, NOT TODAY!”



O *gameplay* reúne todas as outras qualidades dos *games*, desde o balanço de regras, história, narrativa, interface até outras características que tornam o *game* algo interessante. ASSIS (2007), em “Artes do Videogame – Conceitos e Técnicas” caracterizam o *gameplay* como um “conjunto de decisões de desenvolvimento” que “determina se a experiência será imersiva e divertida ou entediante”.

Alguns autores traduzem *gameplay* como jogabilidade, e outros diferenciam os dois termos. Nesta pesquisa, trataremos Jogabilidade e *Gameplay* como conceitos diferentes. O balanceamento de mecânicas, história, regras e narrativa no *gameplay* é muito mais conceitual (no sentido de relacionar vários aspectos do *game*) do que prático (o balanceamento na jogabilidade é muito sobre números e tabelas). Parte do desenvolvimento da jogabilidade, em *RPGs*, por exemplo, consiste em balancear itens para que um não seja extremamente forte e outro não seja totalmente inútil. A *gameplay* reúne a jogabilidade com a história, e busca, de forma crítica, encontrar argumentos que justifiquem, ou não, a existência destes itens.

Por isso, seria mais proveitoso falar em “conjunto de táticas que tornam interessante (e divertida, isso é fundamental) a experiência de jogar”. Fazem parte desse conjunto outros itens, além da coerência e flexibilidade, que tem que estar na agenda dos desenvolvedores. Mais do que criar um ambiente flexível o jogo deve encontrar a adequação perfeita entre seus objetivos e a forma com que o jogador interage (ASSIS,2007, p 18).

1.2.2. Narrativa

Narrativa e história são conceitos diferentes. Para ASSIS (2007) a história é “o que acontece”, sendo constituída pelos eventos que ocorrem antes, durante e depois do *game*. “*Colossal Cave*” (1976) é um *game* de aventura com comandos de texto, cuja história é sobre uma pessoa que, após rumores sobre uma caverna labiríntica repleta de tesouros e ouro, decide explorar a mesma. A narrativa de “*Colossal Cave*” é linear,

ou seja, “a sequência de eventos que exhibe o que acontece”. A história só é contada conforme a narrativa (sujeita às ações do jogador) avança⁶.

“*The Wolf Among Us*” (2013) (Figura 4) da *Telltale Games* tem a história baseada na série de quadrinhos “*Fables*” de Bill Willingham. No *game*, o jogador assume o controle de Bigby Wolf, um detetive com a missão de desvendar um mistério sobre o assassinato de uma mulher. Conforme o avanço da narrativa, o jogador se depara com novos mistérios, crimes e personagens.



Figura 4: *The Wolf Among Us* – Telltale Games. Disponível em: <https://telltale.com/the-wolf-among-us/>. Acesso em 18 de junho de 2023. Acesso em 10 de junho de 2023.

“*The Wolf Among Us*” segue uma sequência cronológica linear dos eventos (alguns *games* podem, por exemplo, conter mecânicas que envolvam viagens no tempo ou até mesmo não possuir uma cronologia clara). As decisões do jogador, como agir de forma violenta ou não, mudam alguns eventos futuros na história. Ou seja, apesar da narrativa ser linear, a história pode mudar (por exemplo, um personagem pode morrer ou não dependendo das ações do jogador).

⁶ Outro exemplo do avanço da narrativa conforme as ações do jogador é o de “*The Elder Scrolls V – Skyrim*”. Os confrontos relacionados a Guerra Civil só acontecem quando o jogador completa missões e toma decisões sobre os lados da guerra. Se o jogador decide ignorar as missões sobre a guerra, os conflitos não serão iniciados e essa parte da história não será contada, podendo o jogador passar por horas de jogo sem nunca passar por este evento.

História e narrativa são elementos diferentes nos *games*. Enquanto a primeira diz respeito aos eventos, a segunda é sobre a forma com que estes eventos são contados. Em “*The Wolf Among Us*”, a história e os eventos sofrem alterações conforme algumas escolhas do jogador. Durante o desenvolvimento do roteiro, todas estas linhas narrativas (em que o jogador decide ou não poupar algum *NPC*, que age de forma violenta ou prende, sem provas, outro personagem) devem ser descritas e organizadas. O roteiro deve conter todas as ramificações possíveis na história do jogo⁷.

1.2.3. Interface

A interface é, de forma geral, tudo aquilo que está entre o mundo virtual do *game* e o mundo físico. Podem ser menus, configurações, informações sobre vida, poder, *mana*⁸, habilidades, entre outras características do personagem que o jogador está controlando. Também pode ser como acontece em “*Terraria*” (2011) (Figura 5) que mostra informações sobre o horário, fase da lua, poder de pesca, profundidade, quantidade de criaturas próximas etc. Estas informações são importantes quando o jogador quer coletar alguns itens no jogo. Por exemplo, os itens encontrados nas cavernas não são os mesmos itens que são encontrados na superfície, e o jogador consegue saber se está na superfície ou nas cavernas tendo acesso às informações sobre a sua profundidade.

⁷ Ou seja, o roteiro deve conter os desdobramentos da história e da sequência narrativa quando um personagem morre e os desdobramentos da história e da sequência narrativa se o mesmo personagem sobrevive.

⁸ Em *games* a *mana* é conhecida como um recurso que pode ser utilizado para canalização de poderes e magia.



Figura 5: Detalhe de Captura de tela – Terraria (2011). fonte: da autora. Captura em 18 de junho de 2023

O roteiro de *games*, principalmente quando for direcionado para uma grande equipe, deve conter informações e esboços sobre a interface do jogo, assim, os artistas e programadores poderão desenvolvê-la com maior clareza e coesão. Existem alguns termos comuns a área de desenvolvimento de *games* quando fazemos referência a interface: UI, UX e HUD.⁹ Estes termos podem estar presentes no roteiro.

A UI é a *User Interface* (traduzido por interface do usuário). Ela explica como será feita a interação do jogador com o *game*, seja por controles, mouse, teclado, comandos de voz. A UI também pode se referir aos menus do jogo onde o jogador pode controlar o volume da música, gráficos, realocar comandos etc.

⁹ Termos como UI, UX e HUD foram mantidos em inglês pois, no desenvolvimento de *games*, eles são reconhecidos desta maneira, não sendo feita uma tradução.

UX é *User Experience* (traduzido por experiência do usuário). A UX se refere a qualidade, ou não, dos comandos e da navegação do jogador pela interface. Uma interface confusa, falta ou excesso de informações podem se mostrar um problema. Da mesma forma, a demora para resposta de comandos atrapalha a jogabilidade e o *gameplay*.

HUD significa *Heads-up Display* (traduzido por monitor de alerta). São as informações que aparecem na tela do *game*, como as informações sobre localização e profundidade em *Terraria*. Também pode conter a vida, mana e outros atributos e itens do jogador. A HUD é, de forma abrangente, a representação gráfica dos objetos do jogo.

Em “*Terraria*”, o jogador tem acesso a diversas informações sobre o ambiente a sua volta. entretanto, em alguns momentos elas não são utilizadas, podendo gerar um acúmulo de informações na tela que atrapalha a visualização de itens e inimigos. A solução de “*Terraria*” é, através da UI, mostrar botões que podem ligar e desligar a visualização das informações. O jogador consegue manipular a interface do *game* a fim de ter uma melhor experiência.

1.2.4. Agência e agente

O termo agência é definido por Janet Murray em *Hamlet no Holodeck* (2003) como “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (2003, p.127).

Em “*Life is Strange*” (2015) (Figura 6) da *Square Enix*, *game* que propõe uma discussão sobre relações humanas e a possibilidade de alterar o futuro com os poderes de viagem no tempo da protagonista, uma borboleta no canto superior esquerdo da tela e a mensagem ‘*This action will have consequences*’ (que significa ‘essa ação terá consequências’) indicando que houve agência no jogo.



Figura 6: Captura de tela – Life is Strange (2015) – Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2015/02/analise-life-is-strange-ep-1-chrysalys.html>. Acesso em: 19 de junho de 2023

Durante o *game* o jogador se deparará com as consequências de seus atos. Se decidir ser rude com um *NPC*, ele provavelmente se recusará a ajudá-lo numa missão; por outro lado, se escolher as palavras certas e demonstrar empatia em uma conversa importante, poderá evitar a morte de um personagem querido.

No entanto, apesar da possibilidade de alterar o futuro dos personagens com as suas ações, o final do jogo e as possibilidades do jogador são limitadas. Todas as decisões tomadas nos 5 capítulos do *game* levarão, inevitavelmente, ao mesmo conflito final. A agência é, portanto, baixa, apesar do anúncio explícito. Afinal, os desdobramentos finais não sofrem influência grande das escolhas, também pré-determinadas, feitas nos outros capítulos. Entretanto, essa inevitabilidade do destino de alguns personagens em “*Life is Strange*” não é, necessariamente, algo ruim, e faz parte das discussões sobre viagem no tempo¹⁰ propostas no *game*. Portanto, agência baixa ou alta não é um julgamento de valor para um *game*.

¹⁰ A protagonista descobre seus poderes de viagem no tempo quando, ao ouvir uma amiga de infância, a Chloe, levar um tiro, ela consegue voltar no tempo e evitar que isso aconteça. Entretanto, em diversos outros momentos, essa mesma colega é morta e os poderes são utilizados para salvá-la. Ao fim, no último capítulo, o jogador decide se irá, mais uma vez, salvar a vida de Chloe ou se irá retornar ao momento em que tudo começou e poupar a cidade que elas vivem, que será devastada por um tornado. As protagonistas compreendem que o tornado e os outros desastres que têm acontecido na cidade foram originados quando, no início, a personagem principal volta no tempo para evitar algo que já havia acontecido: a morte de Chloe. Ou seja, a sua morte deveria ter acontecido, e fugir disso causou uma ruptura no tempo que pode condenar toda a cidade. A sensação de poder controlar os acontecimentos era, portanto, falsa, assim como a sensação de alta agência nos primeiros capítulos em que o jogador acreditava que poderia salvar Chloe da morte sem sofrer consequências.

Nas histórias interativas as decisões do jogador são bastante influentes na narrativa e o final da história é bastante influenciado pelas suas pequenas atitudes e decisões. Um exemplo de jogo com história interativa com alta agência é “*Façade*” (Figura 7), feito em 2005 por Michael Mateas e Andrew Stern.



Figura 7: Captura de tela – *Façade* (2005) – Disponível em: <https://www.playablstudios.com/facade>. Acesso em: 03 de julho de 2023

Em “*Façade*”, o jogador não recebe prontamente uma missão ou objetivo claro, e sim, um convite de um casal de amigos para um jantar especial. Chegando no apartamento do casal, o jogador encontra um ambiente tenso. O homem e a mulher estão em crise e assumem um comportamento passivo-agressivo, trocando indiretas e agressões verbais.

O jogador terá acesso a uma caixa de texto onde poderá escrever suas falas. Também poderá abraçar, confortar e até mesmo beijar os *NPCs* da cena. De acordo com o próprio site dos desenvolvedores, “*Façade*” é “uma combinação pioneira entre IA de conversação e história procedural”. O *game* não tem finais infinitos; no entanto, há uma enorme gama de sensações, sentimentos, expressões e falas que os personagens não jogáveis farão em respostas às mensagens do jogador, sendo

assim, mesmo não podendo alterar, de forma irrestrita, o resultado, cada interação do jogador com os personagens terá respostas únicas, dando uma sensação de maior agência.

Os *NPCs* com maior destaque para a história do *game* ou para a narrativa, assim como o personagem (ou personagens) que o jogador controla podem ser considerados “agentes”. Os agentes são personagens (não controláveis e controláveis) com objetivos, interesses, desafios e questões próprias. Personagens que, com suas características, participam¹¹ de forma significativa na narrativa do jogo. Em “*Façade*”, cada personagem do casal Trip e Grace tem personalidade e temperamento próprio, além disso, seus interesses pessoais, como decoração, viagens, vinhos etc. são relevantes para as interações.

1.2.5. Gênero

Existem muitos gêneros de *games*, cada um com suas características e demandas próprias. A narrativa de um *game* de aventura é diferente de uma de um de ação, que é diferente de uma narrativa de um quebra-cabeça. Em “Narrativa e formatação em roteiros de jogos eletrônicos” (2012), Tainá R. Nepomuceno sugere relacionar o gênero do *game* com o tipo de roteiro a ser feito, afinal, a jogabilidade, narrativa e *gameplay* são fatores determinantes para a roteirização de um jogo.

Em “Narrativa e Navegação: elementos que contribuem para criar o efeito de imersão e interatividade nos jogos do gênero de aventura” (2006), Karen Z. Scaliaris define alguns gêneros de *games* e seus aspectos principais, que passaremos a comentar:

Games de Ação têm maior foco em respostas rápidas do jogador aos acontecimentos mostrados na tela. As histórias normalmente são curtas e o jogador recebe algumas instruções sobre os comandos do *game* e sua missão.

Nos *games* de aventura, a história é maior e o jogador precisa se aventurar, procurar por itens e, normalmente, interagir com *NPCs* a fim de completar seu objetivo. Os

¹¹ Em “*Life is Strange*” a Chloe pode ser considerada um exemplo de agente. Um dos seus maiores objetivos é descobrir sobre o desaparecimento de sua namorada. E, conforme a narrativa avança, este também se torna o objetivo do jogador. Além disso, as questões de Chloe com seus pais, seu padrasto e sua relação com a própria protagonista condicionam algumas decisões no *game*.

reflexos do jogador não são muito exigidos e normalmente os jogos são single-jogador. Este é o caso de “*Mystery House*”, “*Colossal Cave*” e a franquia “*Monkey Island*”.

Baseado nos *RPGs* de mesa com longas histórias contadas por papel, caneta e encenação, os *games* de *RPG* permitem que o jogador desenvolva as habilidades do personagem jogável da forma que preferir, alguns também permitem alterações em sua aparência. Os *RPGs* são bastante focados na narrativa e contam com histórias complexas, bastante informação em texto e muitos itens. Uma das franquias mais conhecidas é “*Final Fantasy*”.

Games de Enigmas, ou *Puzzle Games*, apresentam charadas, quebra-cabeças e obstáculos para o jogador, que devem ser superados usando a lógica e a exploração do ambiente. “*Myst*” (1993) é um exemplo de jogo de puzzle.

Em *games* de Estratégia, o computador gera números e controla pessoas, fábricas, carros, hordas de monstros etc. Neles, o jogador consegue ter uma visão ampla do campo de batalha e pode comandar suas tropas para vencer o exército inimigo. Com o passar do tempo, os jogos de estratégia multijogador se tornaram populares. Nestes, dois ou mais jogadores se encontram no mesmo campo de batalha e devem lutar entre si. *Games* como “*StarCraft*” (1998) e “*Age of Empires*” (1997) são exemplos de *games* de estratégia.

Games de Simulação reproduzem uma situação do mundo físico da forma mais fiel possível. atualmente, algumas desenvolvedoras produzem controles (*Joysticks*) específicos para aumentar ainda mais a sensação de imersão, como em “*Euro Truck Simulator*” (2008) e na série “*Microsoft Flight Simulator*”. *Games* de esporte são uma variedade dos *games* de simulação, mas a participação do jogador é feita em vários níveis. Em alguns *games* de futebol, como na franquia “*Fifa*”, o jogador pode tanto comandar todos os jogadores de um time ou apenas um

2. Games de Aventura ¹²

Games de aventura são jogos eletrônicos que se destacam pelas suas histórias e habilidades narrativas e que, por consequência, são mais focados no seu enredo e texto em comparação com exigências de habilidades mecânicas do jogador e tempo de reação.

Os primeiros *games* de aventura surgiram nos anos 70. Diferente dos *games* lançados atualmente por grandes empresas e estúdios de renome, os primeiros *games* de aventura não tinham gráficos ou histórias repletas de camadas e reviravoltas.

Este capítulo se ocupa de um breve retrospecto da história dos *games* de aventura, dando ênfase a títulos que foram pioneiros na implementação de algumas tecnologias ou com grande influência e reconhecimento na história dos *games* (de acordo com a revista *Hardcoregaming101*) até os anos 2000 e que possuam roteiros, ou excertos de roteiros, disponíveis online.

“*Colossal Cave*”, também conhecido como “*ADVENT*” ou “*Adventure*”, foi desenvolvido em 1976 pelo programador e espeleólogo estadunidense William Crowther. “*Colossal Cave*” é reconhecido como um dos primeiros *games* de aventura feitos e foi desenvolvido para DPD-10 (DECsystem-10).

“*Colossal Cave*” se passa numa caverna repleta de tesouros e ouro. O jogador deve caminhar pela caverna labiríntica lidando com desafios de navegação e perigos físicos e místicos. Sua interface era composta por uma área em que o jogador poderia escrever os comandos do jogo e outra área maior com os textos do próprio jogo, como descrições de lugares, itens, e até alertas sobre erro nos comandos escritos pelo jogador (Figura 8).

¹² Parte deste capítulo, e da pesquisa realizada para o desenvolvimento deste capítulo, foi realizada na iniciação científica “REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica: Narrativa e *game* arte”, financiada pela bolsa PUB-Pesquisa 2022-2023 (nº do projeto: 2022-3212)

```

Colossal Cave Adventure

Hint: On a tablet, use the App Bar (swipe up) to enter text
To save a game, type "Save", to restore a game, type "Restore"

Do you want to restore a saved game? (Y/N) N
Welcome to adventure!! Would you like instructions?>n
You are standing at the end of a road before a small brick building. Around
you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.
>in
You are inside a building, a well house for a large spring.
There are some keys on the ground here.
There is a shiny brass lamp nearby.
There is tasty food here.
There is a bottle of water here.
>

```

Figura 8: Captura de tela – *Colossal Cave*. Disponível em: <https://apps.microsoft.com/detail/9WZDNCRDLV4H?hl=en-US>. Acesso em 15 de janeiro de 2024.

A caverna de “*Colossal Cave*” é baseada numa caverna real: a Mammoth Cave, localizada no Kentucky, nos Estados Unidos. A Mammoth Cave é considerada o maior sistema de cavernas do mundo. William Crowther, desenvolvedor do *game*, era além de programador, um espeleólogo, e tinha experiência na exploração da Mammoth Cave. A caverna do jogo, vide os elementos fantásticos como dragões e poderes, se baseia nas próprias anotações de William Crowther sobre a caverna.

“The original source code shows that Crowther selectively deviated from realism; the tension between the altered geography and the mostly naturalistic text illustrates Crowther’s respectful intimacy with the natural wonders of *Colossal Cave*” (JERZ, 2007).

Em 1977, Don Woods, hacker e programador americano, teve contato com *Adventure* e, tendo autorização do desenvolvedor do jogo original, William Crowther, adicionou elementos fantásticos e caminhos ao jogo. Sua versão, distribuída a partir de 1977, é a que mais se popularizou do jogo, chegando a universidades como o MIT.

“*Zork*” é uma trilogia de *games*: “*Zork I*” (Figura 9), “*Zork II*” e “*Zork III*” e é considerada um exemplo clássico de *game* de aventura com comandos de texto. “*Colossal Cave*” era popular, mas também era considerado extremamente difícil. No MIT os estudantes Dave Lebling, Marc Blank, Michael Berlyn, Tim Anderson e Bruce Daniels decidiram

fazer sua própria versão menos complexa de “*Colossal Cave*” (versão de Don Woods). Posteriormente, eles participaram da fundação da *Infocom* (1979).

A apresentação de trilogia de “*Zork*” passa por motivos técnicos, o jogo é extenso e demandava muito processamento e memória dedicada dos computadores da época. A solução dos desenvolvedores foi dividir o *game* em três partes, cada uma com capítulos da história. A história de “*Zork*” se passa nas ruínas subterrâneas de um antigo reino cheio de armadilhas, portas secretas e monstros fantásticos.

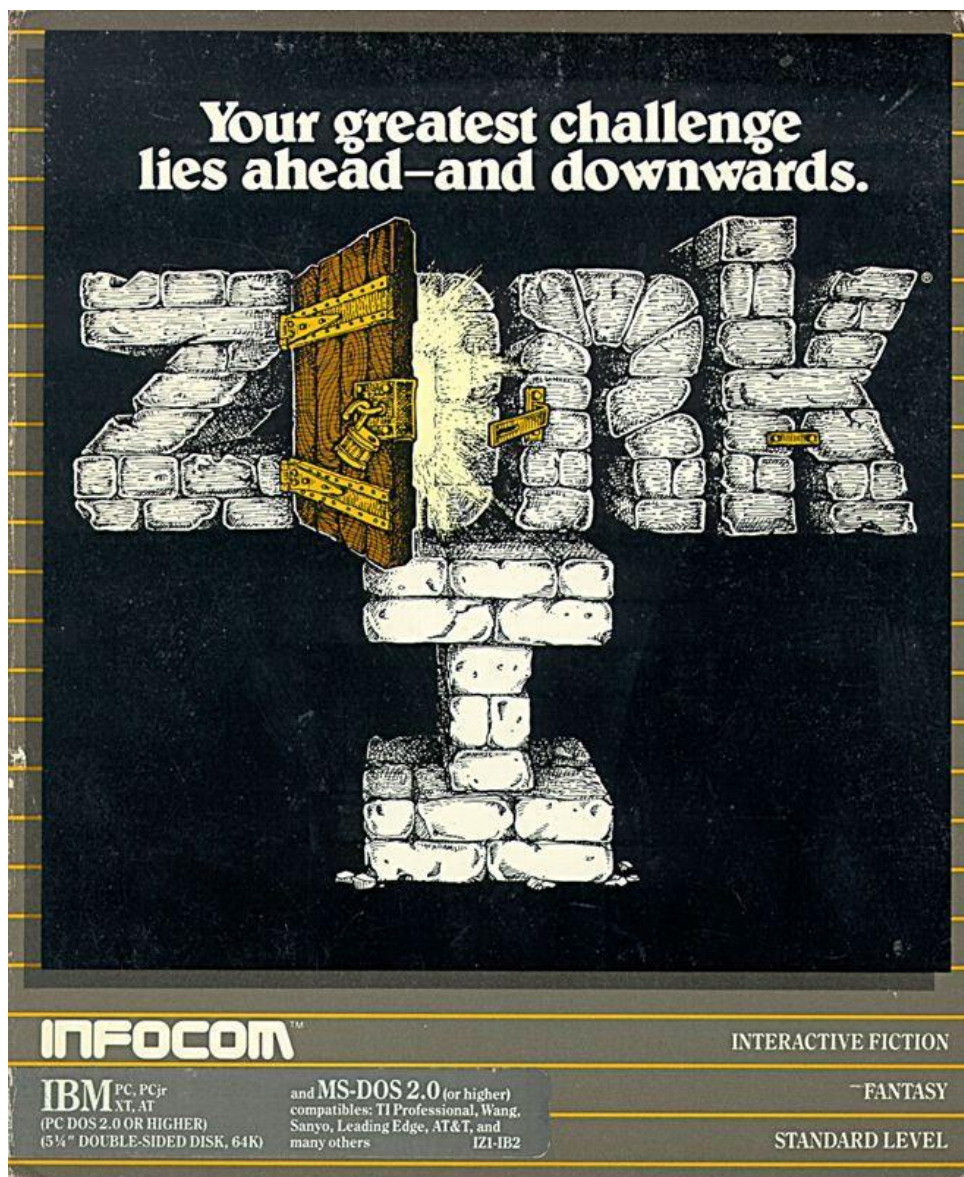


Figura 9: *Zork I*. Disponível em: <https://www.pcjs.org/software/pcx86/game/infocom/zork1/>. Acesso em 27 de junho de 2023.

“*Mystery House*”, *game* que será alvo da análise de caso desta pesquisa, foi desenvolvido em 1980 por Roberta Williams e Ken Williams. Eles são os fundadores da *On-Line Systems*, posteriormente chamada *Sierra On-Line*. Diferente de “*Colossal Cave*” e da trilogia “*Zork*”, “*Mystery House*” têm, além de comandos de texto no formato verbo + substantivo, imagens que descrevem os ambientes da casa (Figura 10).



Figura 10: Captura de tela - *Mystery House* (1980). Disponível em: https://www.retrogamer.net/retro_games80/mystery-house/. Acesso em: 13 de dezembro de 2022

O *game* se passa numa antiga casa vitoriana na qual estão alguns convidados. Andando pelos cômodos da casa, o jogador irá se deparar com notas que dão a entender que há um assassino que pretende matar todos os outros presentes e roubar as joias. O processo de desenvolvimento de “*Mystery House*”, a jogabilidade e a narrativa serão mais abordadas durante o capítulo 3, que será voltado para a análise de caso.

A *Sierra On-Line* é bastante reconhecida dentro da história dos *videogames*, seus fundadores foram convidados para serem homenageados em 2014 no *The Games*

Awards, principal premiação da indústria de games. A franquia mais famosa da desenvolvedora é *King's Quest*.

“*King's Quest*” tem oito títulos e uma atualização. O primeiro deles, “*King's Quest: Quest for the Crown*” (1984), acompanha Sir Grahame, um nobre cavaleiro que deve encontrar tesouros perdidos a pedido do Rei Edward, monarca enfermo que enfrenta a pobreza de seu reino. Diferente de “*Mystery House*”, “*King's Quest: Quest for the Crown*” (Figura 11) permite a navegação através das setas do teclado e o jogador pode controlar Sir Grahame com as setas de cima, baixo, direita e esquerda. Entretanto, a interação com objetos e estruturas segue um padrão similar à “*Mystery House*”, o jogador precisa escrever comandos para interagir.



Figura 11: Captura de tela – *King's Quest: Quest for the Crown* (1984). Disponível em: <https://www.choicestgames.com/2016/04/kings-quest-i-1987-review.html>. Acesso em 13 de dezembro de 2022

Em “*King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow*” (1992) o jogador comanda Alexander, filho do, agora rei, Grahame. No game, Alexander sai em busca de sua amada, Cassima, princesa escravizada por Mordack. O game é repleto de quebra-cabeças e exploração de mapas. Além disso, também continha cutscenes, O roteiro

do sexto *game* da franquia contém alguns elementos comuns em roteiros de filmes (Figura 12)

I. Opening Sequence:

The opening sequence introduces Alexander and Cassima and sets up the background and motivation for Alexander's quest in the Land of the Green Isles. Game credits can be displayed on the title screen before this cartoon, during this cartoon, or on a separate screen.

1. Alexander decides to leave Daventry.

Plot Summary: After the titles, we fade in to the "Daventry Throne Room" screen. Alexander is sitting in the throne room of the castle in Daventry. His head is in his hands and he looks melancholy. The Magic Mirror hangs silently on the wall. Valanice comes into the room.

Valanice: "Alexander! You've been fretting about that lovely girl you met in Mordack's castle for too long now! You've got to get on with your life."

Walk Valanice up to Alexander. Fade to the "Close-up of Alexander and Valanice" screen.

Alexander: "I can't get her out of my mind, Mother. One moment I'd found her and everything was different. The next she was being sent back home. Now it's like she's disappeared without a trace. I can't find anyone who's even heard of the Land of the Green Isles, much less knows where it is! Who would have thought that something like Geography could ruin my life?"

Valanice: "I understand how you feel, Alexander, but there are many beautiful girls right here in this kingdom. I only want you to be happy, Alex. I hate to see you so... purposeless. You've got to stand up and make a decision about your future."

Figura 12: Excerpts from the Game Design Document for King's Quest VI– King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow (1992). Disponível em: <http://sierrahelp.com/Documents/Documents.html>
Acesso em: 27 de junho de 2023.

No início da década de 80, mais estúdios passaram a produzir *games* de aventura. Como a *Penguin Software* (fundada em 1978) que lançou "*Transylvania*" em 1982. O objetivo era resgatar a princesa no castelo antes que ela morresse, entretanto, o jogador tem um limite de jogadas e inimigos pelo caminho, como um lobisomem, uma bruxa e um vampiro. A incorporação do *mouse* e *joystick* também marcou uma mudança nos *games* de aventura. Os *point-and-click*, mirar e clicar, passaram a dominar o cenário.

Existem *games* de aventura baseados em filmes, como é o caso de "*Labyrinth: the computer game*" publicado em 1986 pela *Lucasfilm Games*, divisão da *Lucasfilm* de George Lucas. O *game* é baseado no filme homônimo e tem uma versão pixelada de David Bowie. O jogador não controla Sarah, a protagonista do filme, mas pode

escolher entre um personagem feminino e um masculino para refazer seus passos no labirinto.

Uma das franquias mais conhecidas da *Lucasfilm Games*, não relacionada a filmes, mas de mesmo gênero, é “*Monkey Island*”. Três personagens fazem parte do núcleo principal da franquia: o protagonista Guybrush Threepwood, Elaine Marley e Captão LeChuck.

Guybrush Threepwood é um pirata desastrado e ingênuo. Apesar das poucas habilidades e de muitas vezes atrapalhar seus próprios planos, Guybrush, consegue derrotar o temido zumbi Captão LeChuck. Elaine Marley é o interesse romântico de Guybrush, ela é governadora da Ilha Mêlée e conheceu Guybrush Threepwood quando ele tentava roubar imagens de sua mansão. No fim do terceiro *game*, os dois se casam.

O Captão LeChuck é o antagonista da franquia. Enquanto estava vivo ele era apaixonado pela Elaine Marley, mas ele não foi correspondido. LeChuck morre, mas mesmo morto continua perseguindo Marley, apesar de todas suas investidas frustradas por Guybrush.

Segundo Aric Wilmunder, programador conhecido pela cocriação da Engine SCUMM, utilizada para o desenvolvimento dos maiores sucessos da *Lucasfilm Games*, uma das primeiras propostas (Figura 13) de “*Monkey Island*” foi escrita entre 1989 e 1999. O texto descreve, de forma superficial, ambientes das ilhas, tesouros, poucos personagens e breves explicações sobre a história. O texto não se aprofunda nas questões do *game*, mas cria um ambiente favorável para o desenvolvimento do projeto.

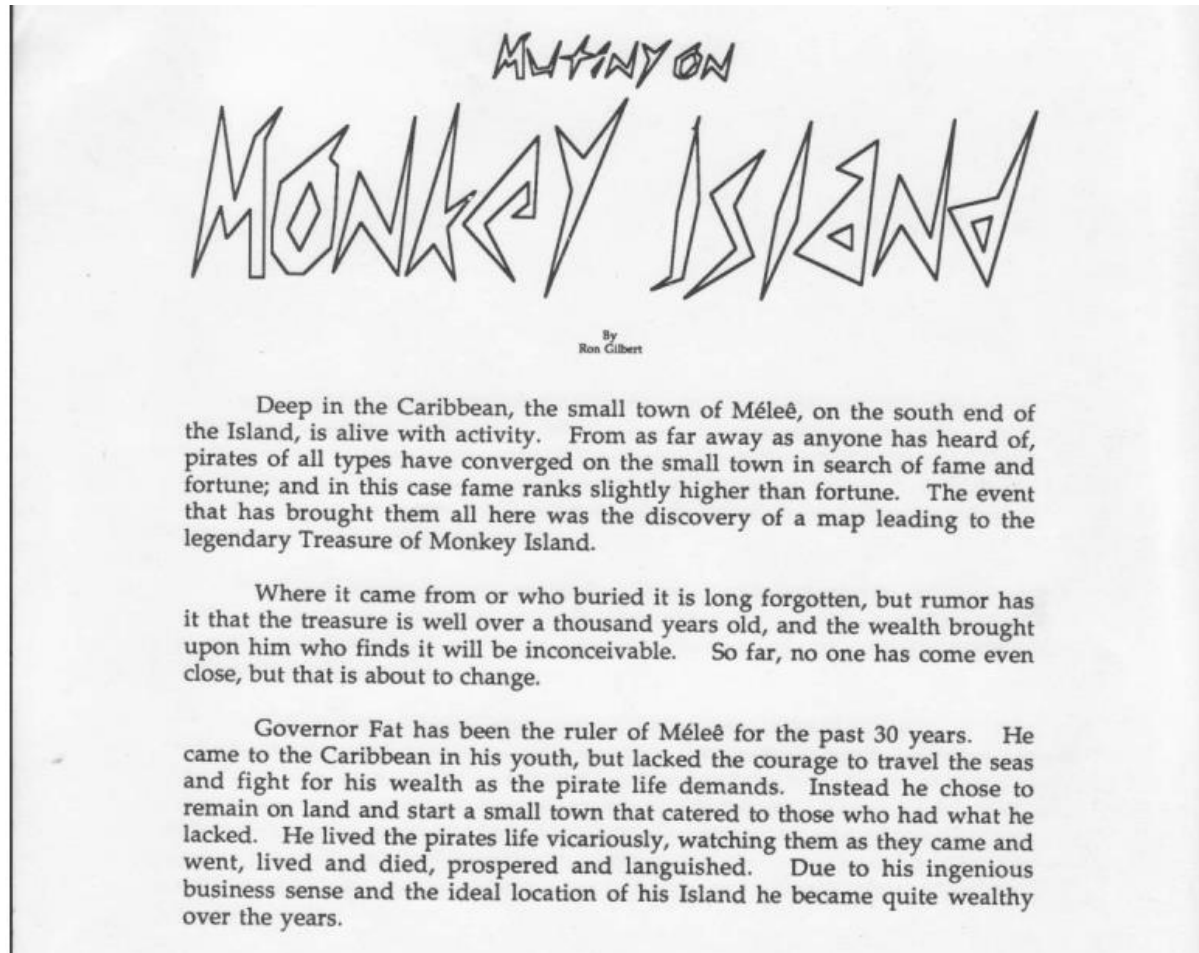


Figura 13: Excertos – Roteiro inicial Monkey Island. Disponível em: https://web.archive.org/web/20180226005830/http://wilmunder.com/Arics_World/Games.html Acesso em: 27 de junho de 2023.

Outro documento disponibilizado acrescenta as ações do jogador na narrativa (Figura 14), nele encontramos os primeiros personagens que ele irá conhecer, como ele deverá conseguir informações, sua tripulação etc.

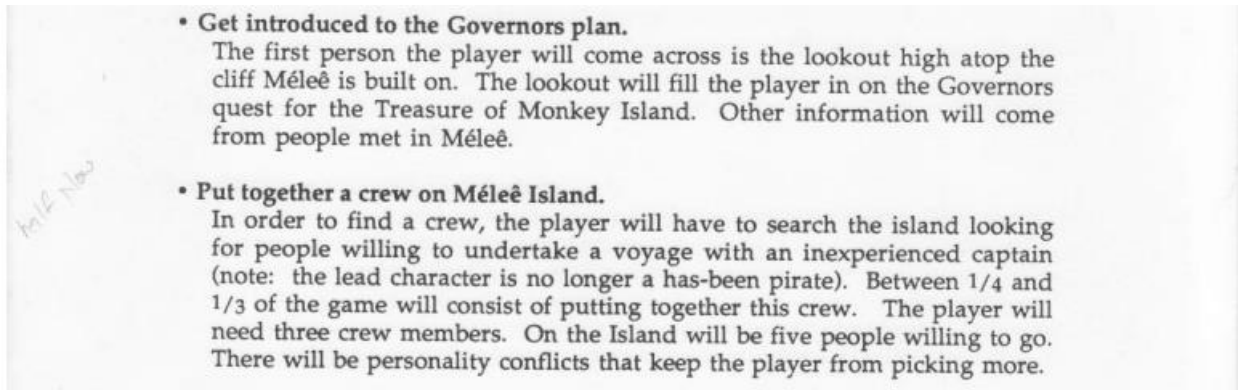


Figura 14: Excertos – Roteiro - Monkey Island. Disponível em: https://web.archive.org/web/20180226005830/http://wilmunder.com/Arics_World/Games.html Acesso em: 27 de junho de 2023.

No Brasil, em 1983, Renato Degiovani, desenvolveu o que seria um dos primeiros *games* brasileiros: “*Amazônia*”. Em “*Amazônia*” (Figura 15) o jogador controla um sobrevivente de um acidente aéreo cujo avião caiu no interior da floresta. O objetivo do jogador é evitar animais selvagens, se atentar a buracos e caminhos tortuosos a fim de escapar da floresta com vida.



Figura 15: Captura de tela – Amazônia (1983). Disponível em: <https://www.codigofonte.com.br/artigos/a-historia-de-amazonia-o-primeiro-jogo-brasileiro>. Acesso em: 27 de junho de 2023.

“Amazônia” recebeu diversas atualizações com o passar do tempo. Em 1991, por exemplo, foi lançada uma versão do *game* com gráficos, em 1995 a interação através do mouse foi implementada, e o jogador poderia escolher para onde iria não mais digitando, e sim, escolhendo em uma rosa dos ventos a direção desejada. Para o desenvolvimento de *Amazônia*, Renato Degiovani precisou organizar o mapa do jogo de forma visual (Figura 16), além disso, existem anotações sobre memórias compatíveis com o jogo, itens e comandos (Figura 17).

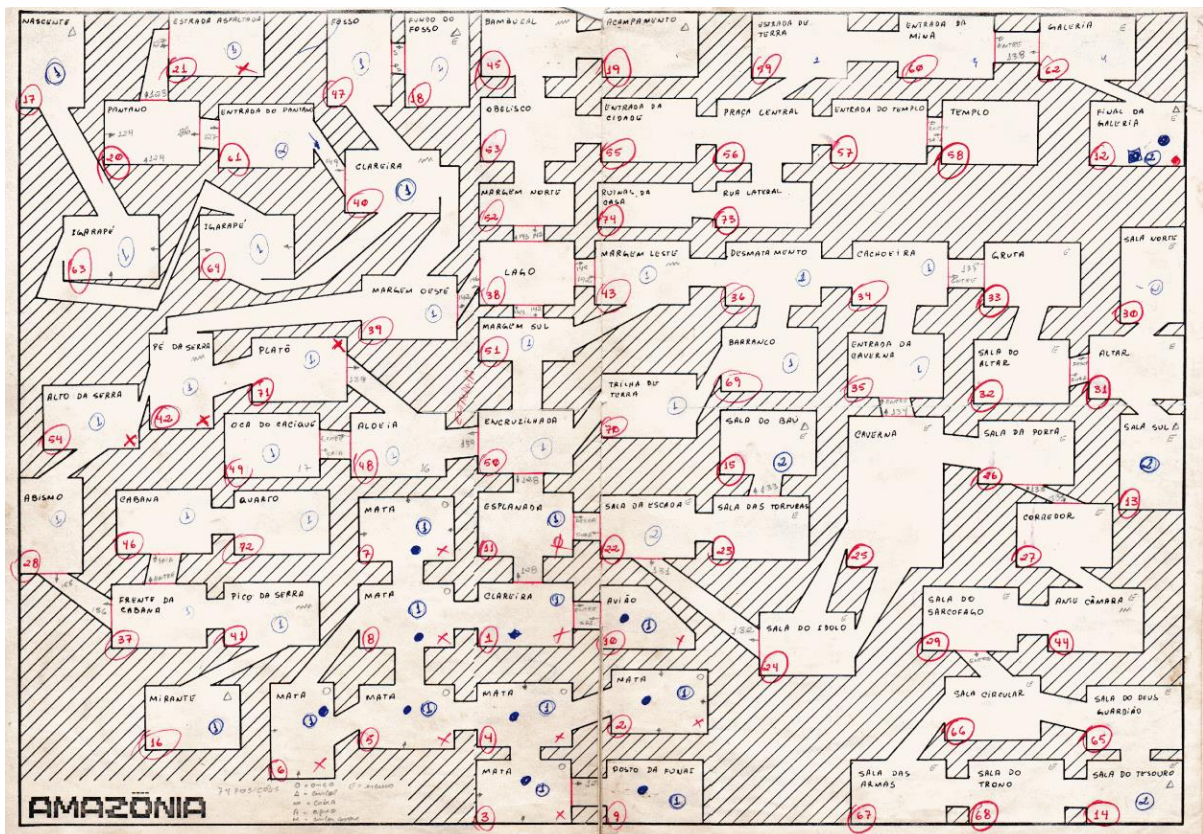


Figura 16: Mapa – Amazônia (1983). Disponível em: <https://www.codigofonte.com.br/artigos/a-historia-de-amazonia-o-primeiro-jogo-brasileiro>. Acesso em: 27 de junho de 2023.

AMAZÔNIA 3.4 COMANDOS

```

Comando: 1 = EXAMINE
LOCAL
  LLIST

Comando: 2 = TEMOS
CLIST

Comando: 3 =
RECOMECE:REINICIE
MSG 177
USR4
FLAG 0,0
NEW

Comando: 4 = ENTRE AVIÃO
LOCAL 1,B
LOCAL 10,A
MSG 18
OBJ 4
CHRS 46
NVC
A: MSG 23
NVC
B: LDR 1,10
DESC

Comando: 5 = ENTRE.
MSG 40
NVC

Comando: 6 = SAIA
MSG 39
NVC

Comando: 7 = SAIA AVIÃO
LOCAL 10,A
MSG 24
NVC
A: LDR 1,1
DESC

Comando: 8 = EXAMINE.
AVIÃO
LOCAL 1,B
LOCAL 10,A
MSG 18
OBJ 4
CHRS 46
NVC
A: LLIST
B: MSG 25
NVC

Comando: 9 =
QUEBRE:DESTRUA:DESMONTE
AVIÃO
LOCAL 1,A
LOCAL 10,A
MSG 18
OBJ 4
CHRS 46
NVC
A: MSG 25
NVC

Comando: 10 =
PROCURE:ACHE AVIÃO
LOCAL 1,B
LOCAL 10,A
MSG 18
OBJ 4
CHRS 46
NVC
A: MSG 23
NVC
B: MSG 29
NVC

Comando: 11 = EXAMINE
POSTO
LOCAL 9,A
MSG 15
NVC
A: MSG 25
NVC

Comando: 12 = DESÇA
SERRA
LOCAL 54,A
MSG 15
NVC
A: LDR 1,42
DESC

Comando: 13 = HORAS
TEMOS 54,A
MSG 16
OBJ 54
CHRS 46
NVC
A: REG= 43,1,B
MSG 171
REGN 12
CHRS 58
REGN 11
MSG 173
REGN 13
CHRS 46
NVC
B: MSG 174
NVC

Comando: 14 = EXAMINE
LANTERNA
GOSUB 21
REG= 10,1,A
REG= 22,0,B
MSG 19
OBJ 2
CHRS 46
NVC
A: MSG 30
NVC
B: MSG 34
NVC

Comando: 15 =
ACENDA:LIGUE LANTERNA
GOSUB 21
REG= 10,1,D
REG= 17,1,A
REG= 22,1,B
A: MSG 31
NVC
B: INC 23
REG= 23,4,C
LDR 10,1
LDR 24,1
FLAG 0,0
LDR 50,2
LDR 51,2,1
LDR 53,4
OK
C: MSG 44
LDR 17,1
NVC
D: MSG 32
NVC

Comando: 16 =
APAGUE:DESLIGUE LANTERNA
GOSUB 21
REG= 10,1,A
MSG 33
NVC
A: LDR 10,0
LDR 24,0
LDR 50,2,1
LDR 51,2
LDR 53,4
OK

Comando: 17 =
COLOQUE:PONHA PILHAS
LANTERNA
GOSUB 21
TEMOS 13,A
MSG 16
OBJ 13
CHRS 46
NVC
A: APAGA 13
LDR 22,1
OK

Comando: 18 = TIRE.
PILHAS LANTERNA
GOSUB 60

Comando: 19 =
PEGUE:CARREGUE PILHAS
LANTERNA
GOSUB 60

Comando: 20 = ABRA.
LANTERNA
GOSUB 21
OK

Comando: 21 = FECHE
LANTERNA
GOSUB 21
OK

Comando: 22 =
QUEBRE:DESTRUA:DESMONTE
RÁDIO

```

Figura 17: Comandos – Amazônia (1983). Disponível em: <https://www.codigofonte.com.br/artigos/a-historia-de-amazonia-o-primeiro-jogo-brasileiro>. Acesso em: 27 de junho de 2023.

A *Enix* – que em 2003 se fundiu com a *Square*, resultando na *Square Enix*, multinacional japonesa conhecida pela franquia “*Final Fantasy*” – lançou, em 1983, “*Portopia Renzoku Satsujin Jiken*” (Figura 17). Nele o jogador se encontra numa cena de homicídio a ser investigada. Existe apenas um culpado, mas é possível responsabilizar personagens inocentes. O final do *game* muda se o personagem acusado é o assassino ou não. O *game* foi um sucesso de vendas, com mais de 700.000 exemplares vendidos para *NES - Nintendo Entertainment System*. Diferente dos *games* citados anteriormente, o jogador não digitava os comandos, e sim, os selecionava dentro de uma lista de palavras pré-determinadas. Posteriormente, “*Portopia Renzoku Satsujin Jiken*” também recebeu uma versão mobile.

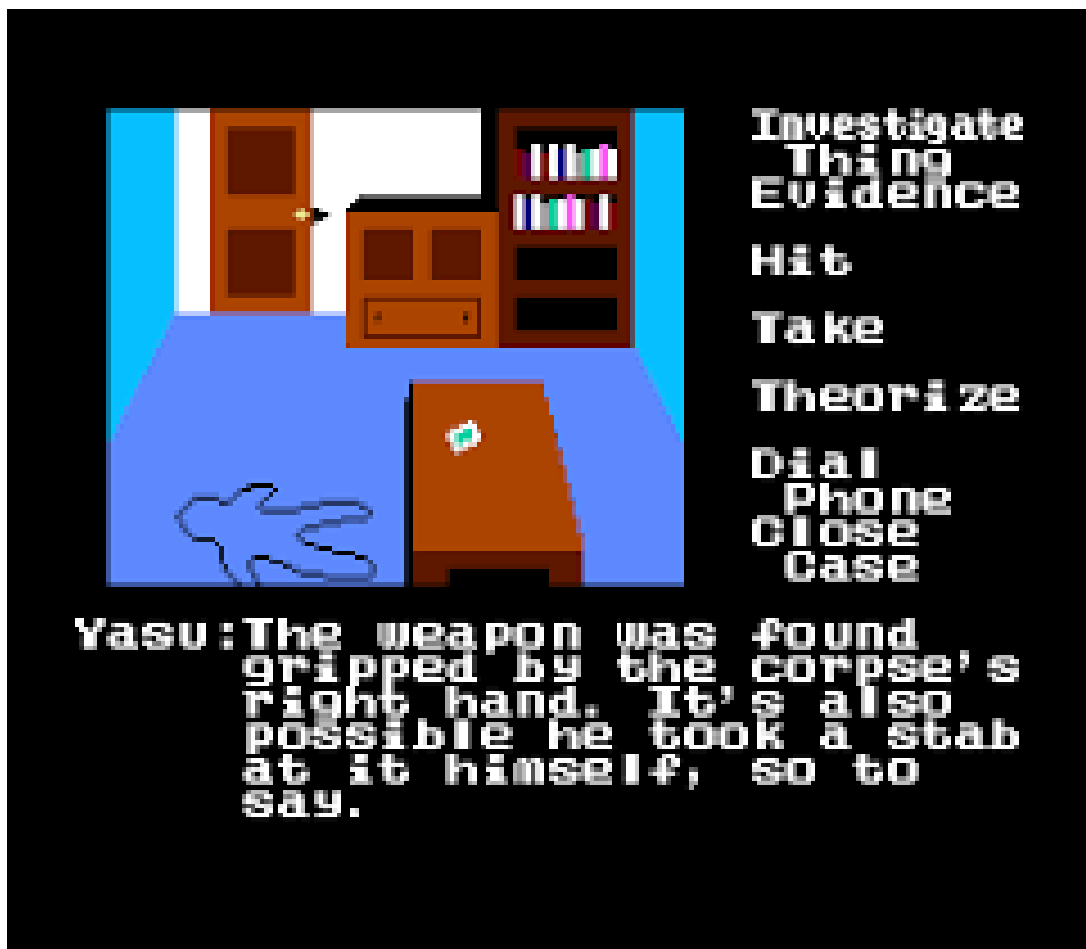


Figura 17: Captura de tela - *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* (1983). Disponível em <http://www.hardcoregaming101.net/portopia-renzoku-satsujin-jiken/>. Acesso em: 08 de fevereiro de 2023.

Outra grande empresa japonesa, a *Konami*, também lançou seu *game*: “*Snatcher*” (1988) de Hideo Kojima, que também contava com palavras pré-determinadas. Nele, um vírus misterioso mata um terço da população mundial. 50 anos depois (em 2047) estranhas formas de vida aparecem. A trama *cyberpunk* do jogo é complexa e longa. Diferente dos primeiros *games* de aventura gráfica, sua primeira versão (1988), destinada aos pequenos computadores pessoais MSX2 e PC-8801, contava com 16 cores e comandos mais simples. Em 1992, o jogo foi relançado para TurboGrafx-16 (PC Engine) e, em 1994, para Sega-CD, onde os gráficos foram remasterizados e os personagens receberam dublagem.

Em 1994, a *Konami* lançou “*Policenauts*” (Figura 18), também escrito e dirigido por Hideo Kojima. O *game* também se passa num mundo *cyberpunk*, agora em 1940, em que um detetive privado se acidenta em uma caminhada espacial e desaparece. Ele é tratado como morto, mas é resgatado décadas depois e encontra um mundo completamente diferente. Inicialmente, “*Policenauts*” foi lançado apenas no Japão, mas em 2009 um grupo de fãs hackeou e traduziu a versão japonesa para PlayStation e distribuiu o jogo, de forma não oficial, na internet.



Figura 18: Captura de tela - *Policenauts* (1994). Disponível em <http://www.hardcoregaming101.net/policenauts/>. Acesso em: 09 de fevereiro de 2023.

Games de Aventura continuam sendo produzidos. Em 2013, a *Telltale* lançou “*The Wolf Among Us*”, título que, em conjunto com os *games* da série “*The Walking Dead*”, deu notoriedade à empresa norte-americana. “*Stories Untold*” (2017), produzido pela No Code, é um conjunto de quatro *games* de terror. O primeiro deles – “*The House Abandon*” – simula um computador com um jogo de aventura baseado integralmente em texto (como “*Colossal Cave*” e “*Zork I*”). Em fevereiro de 2021, a TALP (*text adventure literacy project*) promoveu uma *GameJam* de aventuras em texto.

Não existe apenas uma forma de contar histórias, seja em livros, filmes ou *games*. Os jogos destacados têm suas particularidades quanto a jogabilidade, arte, efeitos sonoros, *gameplay*, interface etc. A série “*Monkey Island*” e “*King’s Quest*” se mantêm da mesma forma com a produção e o lançamento das próximas versões da série e novos elementos foram introduzidos assim como mecânicas anteriores foram substituídas.

O roteiro para *games* deve se adequar às demandas de cada produção. “*Amazônia*” tem um mapa complexo e é necessário que seja feita uma organização dele. O mesmo acontece com “*Colossal Cave*”, baseado num complexo conglomerado de cavernas. “*Grim Fandango*” e “*Kings Quest*” são jogos com muitas *cutscenes*, portanto, em alguns momentos, seus roteiros se assemelham muito com roteiros de filmes, destacando falas, personagens e ações.

O foco deste trabalho está em *games* de aventura com comandos de texto, por isso a escolha de títulos deste capítulo. Eles ou foram relevantes para a história dos *games* de aventura, apresentam diferentes soluções para jogos em diferentes línguas ou demonstram algumas mudanças da indústria dos *games* de aventura. No próximo capítulo, faremos uma análise de caso de “*Mystery House*”, jogo que baseia “*House of Secrets*”.

3. Análise de caso: “*Mystery House*”

“*Mystery House*” foi lançado em 1980 pela On-Line Systems. Nele o jogador se encontra em frente a uma antiga mansão vitoriana com sete outras pessoas: Bill, o açougueiro; Daisy, a cozinheira; Dr. Green, um cirurgião; Joe, o cozeiro; Sally, a costureira; Sam, o mecânico; e Tom, o encanador. Ao subir as escadas do hall de entrada e ler a anotação deixada no chão, o jogador toma conhecimento de que existem joias preciosas escondidas na casa. Ao navegar pela casa, sempre com o lembrete das luzes acabando e os arredores escurecendo, o jogador se depara com os corpos daqueles que estavam pela casa.

3.1. História do desenvolvimento

Roberta Williams teve o primeiro contato com “*Colossal Cave*” (“*ADVENT*”) em 1979, e, mesmo que antes nunca tenha demonstrado interesse em games, ficou bastante engajada com a aventura. Ken Williams, seu marido, era um programador independente e apresentou o jogo para sua esposa em um teletipo.

“The game’s natural language input and output, the fact that *ADVENT* was designed for individuals (children in fact) who were not familiar with programmer terminology and symbol use, and the terminal’s typewriter, were significant material components that enabled Roberta’s access to the game” (NOONEY, 2007, p.81).

Depois de “*ADVENT*”, Roberta e Ken Williams se debruçaram sobre outros jogos de aventura, como “*The Count*”, “*Adventure Island*”, “*Strange Odssey*”, “*Journey*” e “*Zork*”. Em sua apresentação para a *The Game Awards* em 2014, Roberta Williams se considerou apaixonada por contar histórias e disse que, em novembro de 1979, inspirada pela possibilidade de produzir seu próprio jogo, conversou com Ken sobre o que os jogos poderiam se tornar.

O desenvolvimento começou e Ken se ocupou da programação enquanto Roberta desenhava as imagens. A história foi inspirada no jogo de tabuleiro *Clue* e na novela de suspense de Agatha Christie, *And Then There Were None* de 1939.

Lançado sem o intermédio de uma grande empresa, Ken e Roberta Willians atendiam os pedidos pelo telefone pessoal de sua casa e entregavam as cópias pelo correio. Mais de 10.000 cópias foram vendidas. Com o crescimento da empresa, eles se mudaram, contrataram mais funcionários e desenvolveram mais jogos.

“*Mystery House*” é considerado um precursor nos *games* de aventura gráfica e inspirou diversos títulos ao redor do mundo. Chegou a influenciar uma versão japonesa não oficial: “*Mystery House I*” (junho de 1982) da Micro Cabin Corp, que posteriormente lançou uma sequência para o *game*, “*Mystery House II*” (setembro de 1982), ambos com histórias semelhantes ao título da *Sierra On-Line*. Assim como o original (o “*Mystery House*” da *Sierra On-Line*), os jogos não oficiais lançados no Japão também foram um sucesso de vendas. Em 1983, o *game* original recebeu uma portabilidade oficial e licenciada, ou seja, o jogo foi oficialmente transportado para uma nova plataforma (PC-8801) e traduzido para língua japonesa. A versão licenciada foi lançada pela *StarCraft*.

3.2. Narrativa e Jogabilidade

“*Mystery House*” tem gráficos simples compostos por retas dispostas num fundo preto. Fora do quadrado que emoldura os gráficos há uma janela de terminal. Nesta janela há a descrição da cena vista. (Figura 19)

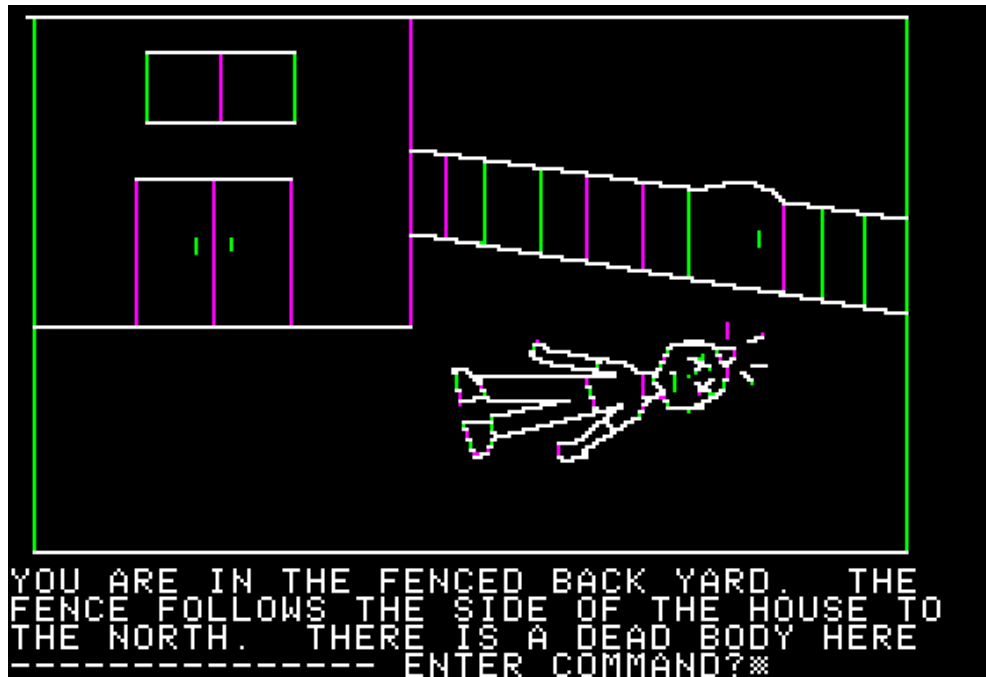


Figura 19: Captura de tela – Mystery House (1980). Disponível em: <https://www.myabandonware.com/game/hi-res-adventure-1-mystery-house-7nl>. Acesso em 13 de dezembro de 2022

Apesar de redundante, o texto é essencial para o jogo, principalmente quando as luzes apagam. Neste momento, onde antes estavam as imagens, só sobra um retângulo apagado e escuro. O *game* fica diferente, pois alguns detalhes e objetos relevantes para a solução dos quebra-cabeças do *game* que só podem ser vistos nos desenhos não são descritos pelo texto, o que faz com que o jogador não consiga terminar a sua aventura.

Além do perigo que a presença de um assassino representa, o jogador também deve se preocupar com a escuridão chegando. Portanto, uma das suas primeiras urgências é encontrar uma fonte própria de luz. Nos primeiros cômodos o jogador vê uma vela, entretanto, ele deve acendê-la.

O *game* oferece ao jogador, através de objetos sugestivos, caminhos que podem ser levados. Logo pode-se concluir durante o jogo que a grande maioria dos objetos passíveis de interação terão alguma função para o desenvolvimento. Esta conclusão pode, no entanto, levar o jogador a tentar interagir de forma aleatória pelo cenário a fim de encontrar algo qualquer, já que, posteriormente, o objeto será utilizado.

Parte dessa questão também se dá pela pouca capacidade de armazenamento dos aparelhos da época, afinal, com mais espaço é possível propor um cenário que seja mais interativo e dinâmico. Um cenário com mais objetos movimentáveis, ou um limite no inventário (que é muito utilizado em jogos atuais) faz com que o jogador tenha que desenvolver mais estratégias e métodos para a resolução dos desafios.

“*Mystery House*” tem uma quantidade limitada de palavras a serem utilizadas. No menu do jogo é possível encontrar informações que podem auxiliar o jogador apresentando exemplos de verbos reconhecíveis. Nas instruções do jogo existem alguns exemplos de combinações de palavras que podem ser feitas (Figura 20). É descrito que os comandos normalmente são formados por um verbo e um substantivo, nem sempre nesta ordem. Além disso, o *game* é em inglês, o que muda a forma de construção das sentenças e ordem das palavras. Se o jogador vê uma escada ele pode tentar o comando ‘*up stairs*’ ou ‘*go stairs*’. O jogo também sugere algumas palavras como: ‘*get*’, ‘*drop*’, ‘*go*’, ‘*look*’, ‘*read*’, ‘*climb*’, ‘*move*’, ‘*hit*’ e ‘*kill*’.

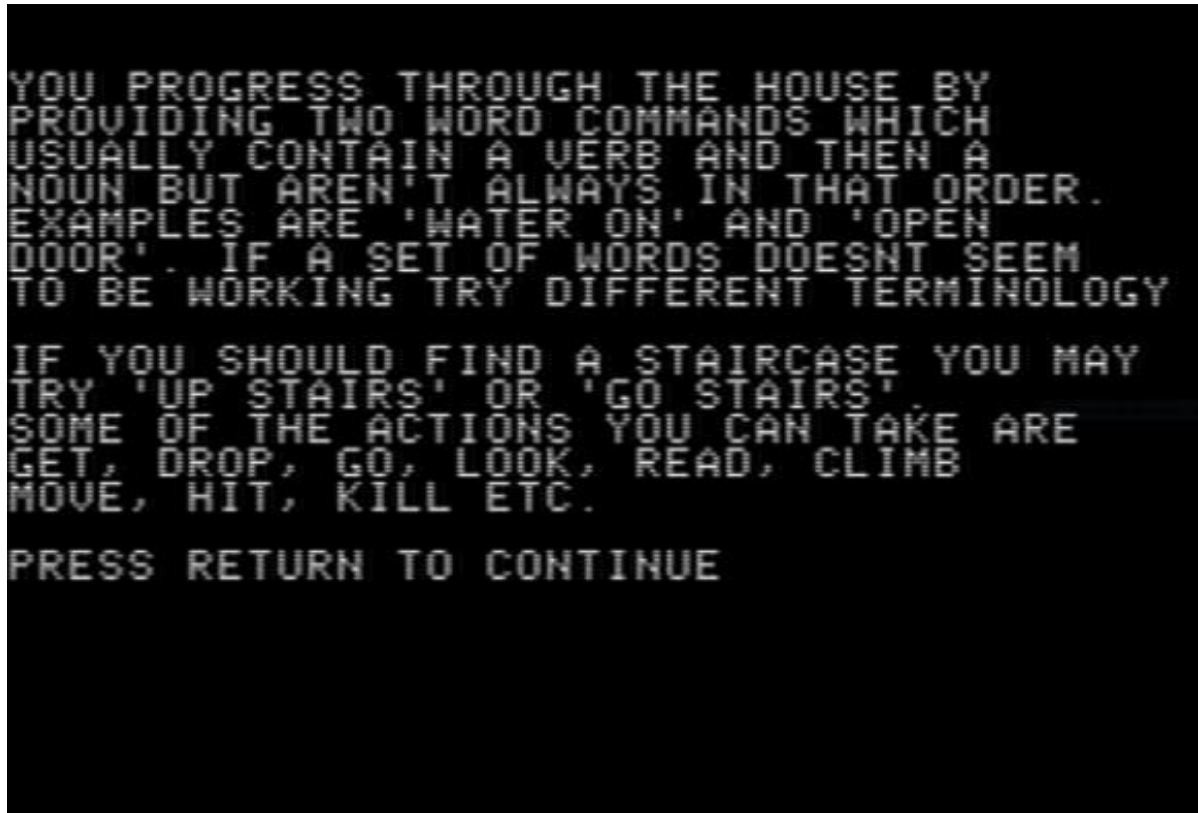


Figura 20: Captura de tela – *Mystery House* (1980). fonte: da autora. Captura em 20 de dezembro de 2023.

A ameaça da escuridão e a incapacidade de desvendar o jogo sem as imagens faz com que o *game* tenha que ser reiniciado quando a luz acaba, interrompendo o desenvolvimento e a imersão.

Desenvolvedores individuais também podem se favorecer de uma boa roteirização, afinal, eles podem levar meses ou anos para concluir um projeto. Manter uma boa documentação da programação e das intenções iniciais do *game* garante que o desenvolvedor não se perca nas suas anotações, e que o projeto mantenha sua coesão com o passar do tempo, evitando assim, o retrabalho.

Características específicas dos *games* são importantes de serem consideradas, como o *gameplay* e a narrativa, além disso, diferentes gêneros de *games* demandam diferentes roteiros. Games de ação, que são mais focados em *gameplay* e em jogabilidade, serão documentados diferentemente que jogos de aventura, que têm maior enfoque em narrativa e história.

4. Desenvolvimento do *game HOUSE OF SECRETS*

“*Mystery House*”, o *game* que instiga essa pesquisa, foi produzido em 1980 e é considerado um dos primeiros jogos de aventura com comandos de texto com adição de gráficos. A sua importância para a indústria dos games é enorme, assim como a relevância para a história dos jogos de aventura.

“*House of Secrets*”, desenvolvido em diversas etapas e passou por vários momentos durante a sua produção. Parte durante o projeto de pesquisa “REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica: Narrativa e *game* arte”, financiada pela bolsa PUB-Pesquisa 2022-2023 (nº do projeto: 2022-3212) e parte durante a pesquisa para este trabalho de conclusão de curso. “*House of Secrets*” se passa na mesma casa de “*Mystery House*”. Ele acontece 40 anos depois da história do primeiro jogo, no qual o filho do protagonista retorna para a casa a fim de fazer descobertas sobre seu passado.

Neste capítulo, falaremos sobre o processo de desenvolvimento do jogo, desde as primeiras ideias no segundo semestre de 2022 até a sua finalização em fevereiro de 2024.

4.1. Godot Engine

Uma *engine* é um programa de computador (alguns para celulares) especializado no desenvolvimento de *games*. Isso significa que existem algumas facilidades na sua interface, opções e funções pré-determinadas que facilitam e otimizam o processo de desenvolvimento de um jogo.

As *engines* contam com uma biblioteca própria e um conjunto de funções e comandos pré-estabelecidos que otimizam o desenvolvimento de jogos. Há também uma ferramenta gráfica 2D e/ou 3D, simulação de física¹³ e detecção de colisão e gerenciamento de sons, imagens, texturas e demais arquivos utilizados para o desenvolvimento de *games*.

¹³ Isso adianta bastante o desenvolvimento de jogos, afinal, o programador não precisará programar sempre do zero as colisões e interações dos objetos. Podendo sempre programar a partir de uma base pré-estabelecida.

A *engine* escolhida para o desenvolvimento do jogo foi a Godot 3.5 (posteriormente, migramos o código do jogo para a Godot 4.0). A Godot é uma *engine open source* (código aberto), o que significa que seu código está disponível gratuitamente na internet para que qualquer pessoa possa produzir seus próprios *games*.

A Godot também permite exportação para diversas plataformas, como Navegadores Web, Windows, Linux, Android, IOS e consoles como Xbox e Playstation. A versão demonstrativa de *House of Secrets* foi disponibilizada no dia 04 de dezembro (em conjunto com a abertura da exposição “Pó”, produzida por formandos do Departamento de Artes Visuais da ECA) para navegadores de internet¹⁴ recebendo atualizações para correção de problemas e adição de conteúdo

4.2. Primeiras versões

A primeira etapa do desenvolvimento do *game* (fig.21) foi feita em *Godot 3.5*, que até o momento era a versão estável recente disponível da *Godot Engine*.

A mecânica principal de “*House of Secrets*”, é, assim como em “*Mystery House*”, os comandos de texto. Seja na navegação pela casa ou no manuseio dos itens, os comandos de texto são a forma principal de interagir com o *game*.

Antes de implementar menus, itens, passagens secretas, comandos complexos e personalizações, é importante que a mecânica principal do jogo seja testada. Por isso, o primeiro objetivo do estudo prático foi o desenvolvimento do sistema de comandos de texto que consiga receber o comando do jogador, analisá-lo e retornar uma resposta do *game*. Por exemplo, se o jogador escrever ‘ir norte’ e existir uma sala ao norte, o *game* deve reconhecer que o comando escrito está correto, mover o jogador para a sala ao norte e retornar uma mensagem informando sobre o acontecimento.

Para isto, o jogador tem uma área destinada para escrever os seus comandos. O computador recebe o comando, a salva como uma variável, e, dentro de um script, processa a mesma e devolve a resposta do jogo. O aprimoramento da interface será

¹⁴ A versão demonstrativa de *House of Secrets* pode ser acessada através do link: <https://nathalia-de-oliveira.itch.io/house-of-secrets>

feito nas últimas etapas do projeto experimental, já que todos os comandos (além do texto) devem estar funcionando antes disso.



Figura 21: Captura de tela da primeira fase de desenvolvimento do game *House of Secrets*, ainda utilizando os gráficos do *Mystery House*. Fonte: da autora. Captura em 20 de julho de 2023

O computador analisa o comando escrito pelo jogador e, a partir de funções na programação, garante que os comandos só possam ter duas palavras. Com menos de duas palavras, o computador retorna a mensagem ‘Complete seu comando.’; se o jogador escreve mais de duas palavras, a mensagem exibida é ‘Escreva um comando menor.’

Em “*Mystery House*” (1980), a orientação sobre como funcionam os comandos de texto é feita nas instruções, que podem ser acessadas antes do início do *game* quando o jogador digita ‘i’. Ao acessar as instruções, o jogador encontra uma lista de palavras que podem ser úteis para o *gameplay* – como ‘go’, ‘get’ e ‘kill’ – e sobre a escrita dos comandos, que devem conter, em sua maioria, apenas duas palavras¹⁵. Durante o

¹⁵ Diferente de “*Mystery House*”, “*House of Secrets*” não reconhece comandos com mais, ou menos, que duas palavras. Essa escolha foi feita durante o desenvolvimento para padronizar a mecânica de comandos de texto.

game, se o jogador escreve comandos diferentes dos especificados, ou erra, ele não recebe uma resposta específica do jogo, e sim, a frase *'I don't know how to'* –seguida da resposta do jogador. Por exemplo, se o jogador quer ir até uma porta e escreve *'go to the door'* ele receberá a resposta *'I don't know how to go to the door'*¹⁶.

No experimento realizado, o jogador recebe uma orientação durante o jogo sobre a escrita do comando. Se o jogador escreveu um comando de duas palavras, o computador compara a primeira palavra escrita pelo jogador com uma lista de palavras pré-determinadas. Se o jogador escrever uma palavra que não foi previamente descrita, o computador retorna 'Você não pode fazer isso!'. e a palavra escrita é um comando correto, o computador direciona a informação para as funções específicas para cada comando.

Por exemplo, se o jogador quiser ir até uma porta e escrever 'ir até a porta' ele recebe a orientação para escrever comandos com duas palavras. Compreendendo esse aspecto dos comandos de texto, o jogador deverá reduzir o seu comando, escrevendo 'ir porta', que tem duas palavras. O *game* então irá analisar a primeira palavra escrita (ir) e compará-la com uma lista de palavras pré-determinadas. 'Ir' é uma palavra válida, então o *game* irá verificar se existe uma porta no local em que o player está. Se existir, ele irá para a porta na cena. No entanto, se o comando estiver escrito errado e o jogador escrever 'irr' ao invés de 'ir', a palavra não será reconhecida, e a mensagem será: 'Você não pode fazer isso!'. Se não existir uma porta na cena, a mensagem será 'Você não pode ir para porta!'

Durante o desenvolvimento do jogo (Figura 22), em março de 2023, a *Godot* recebeu uma atualização com novos recursos. Foram feitas otimizações no desempenho e no processador gráfico, assim como mudanças na sua linguagem de programação: o *GDScript*. A própria *Godot 4.0*. forneceu soluções para facilitar a atualização dos códigos dos games em desenvolvimento; entretanto, algumas funções pararam de funcionar e uma atualização manual foi necessária.

¹⁶ A expressão *'go to the door'* não está semanticamente errada. Por isso, é compreensível que o jogador tente ir em direção a uma porta usando este comando. Nesse caso, mesmo que a porta exista e mesmo que ele possa ir até a porta, o game retorna uma mensagem padrão de que ele errou. Por isso, em *"House of Secrets"*, optamos por padronizar todos os comandos em duas palavras, evitando, assim, que o jogador tente exaustivamente comandos que, apesar de semanticamente corretos, não funcionem.

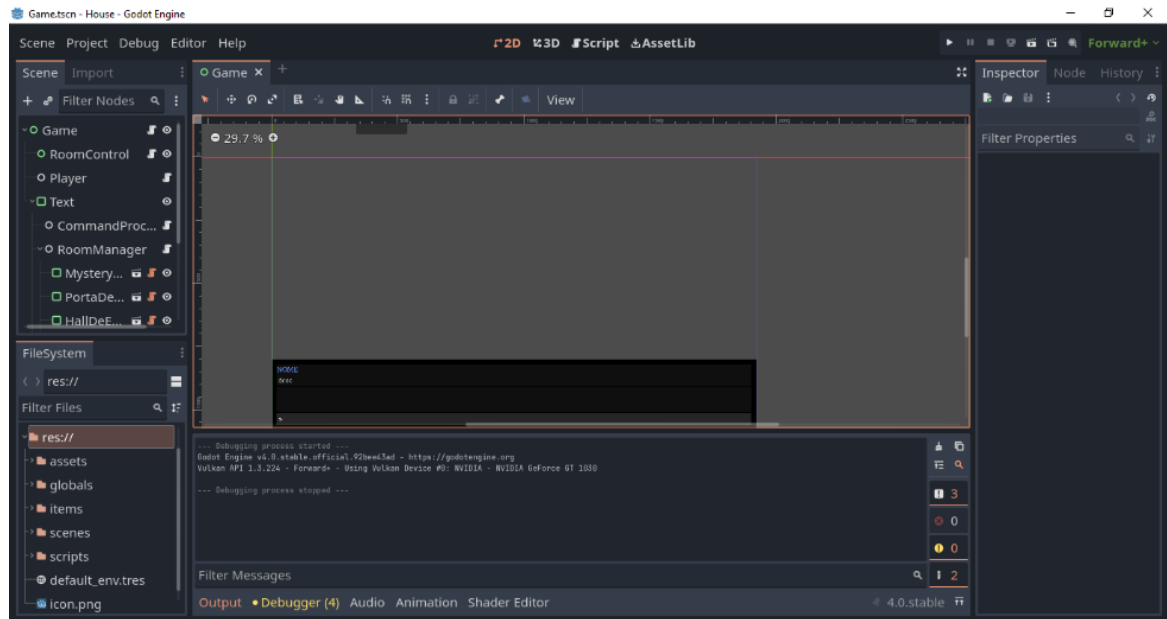


Figura 22: Captura de tela durante o desenvolvimento do game *House of Secrets*. Fonte: da autora. Captura em 20 de julho de 2023

Durante a atualização para a versão 4.0, algumas funções foram otimizadas, como o processamento do texto. Anteriormente, o texto do jogador e o texto resposta da máquina eram armazenados na memória do computador e uma barra de rolagem era mostrada com todo o histórico dos comandos feitos, fossem eles certos ou não. Ou seja, todos os comandos escritos estariam sempre armazenados no computador ocupando espaço na memória e no processamento.

Com poucos comandos escritos, o armazenamento ilimitado não seria um problema. Entretanto, como o jogador deverá reconhecer os comandos através de tentativa e erro, e, portanto, deverá escrever várias vezes a mesma coisa, isto poderia se tornar um problema. A barra de rolagem foi removida e apenas um comando passou a ser mostrado. Os comandos anteriores passaram a ser excluídos.

4.3. Produção das artes

O experimento prático que deu início ao projeto de “*House of Secrets*” foi feito em parceria com Vinicius Hiroshi Tida Omatsu¹⁷, que produziu as artes dos ambientes do jogo, assim como alguns estudos sobre *concept art*.

As imagens nos jogos de aventura gráfica com comandos de texto (*graphical text adventures*), relacionadas com os eventos que acontecem no jogo descritos com comandos de texto, aumentam o envolvimento do jogador com o *game* e sua história, sendo assim, uma parte importante da narrativa do jogo.

Em “*Mystery House*”, existem momentos em que o jogador só pode reconhecer itens e situações quando os vê através das imagens, já que nem todos os objetos estão citados no pequeno texto que descreve parte da cena. *Colossal Cave*, por exemplo, não continha imagens, então todos os objetos com os quais o jogador poderia interagir deveriam estar apresentados no texto de alguma forma (afinal, se o jogador não recebe a informação através do texto de que há uma chave no chão, é extremamente improvável que ele pense na possibilidade de procurar por este item).

Em “*House of Secrets*”, a localização dos objetos, posicionamento de câmera, luzes e sombras são, além de referência às escolhas artísticas de “*Mystery House*”, parte da narrativa do *game*.

Em “*Mystery House*”, o jogador é advertido sobre o escurecimento do ambiente, logo será noite e a casa ficará escura. Ao escrever comandos as advertências mudam, e o jogador passa a ser informado que muito em breve ficará escuro. Se, até o limite das advertências, o jogador não encontrar uma fonte de luz, o ambiente ficará totalmente escuro, as imagens ficarão totalmente pretas e, eventualmente, o personagem será morto pelo assassino.

Na experimentação, decidimos gerar o mesmo incômodo com a luz. O jogador será alertado, no início do jogo, sobre o escurecimento do ambiente (Figura 23) e precisará encontrar uma fonte de luz antes que os comandos acabem, fique escuro e ele seja

¹⁷ A pesquisa “REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica *Mystery House*: Narrativa nos *Graphical text adventures*”, realizada por Vinicius Hiroshi Tida Omatsu teve apoio financeiro do CNPq, nº do projeto 2022-3362.

morto pelo novo assassino. Além disso, quando a luz acabar, o jogador perderá acesso às imagens, e, com isso, não conseguirá mais observar e coletar itens importantes para o avanço na história do jogo. Por isso, o texto de descrição¹⁸ das cenas não cita todos os itens coletáveis no local.

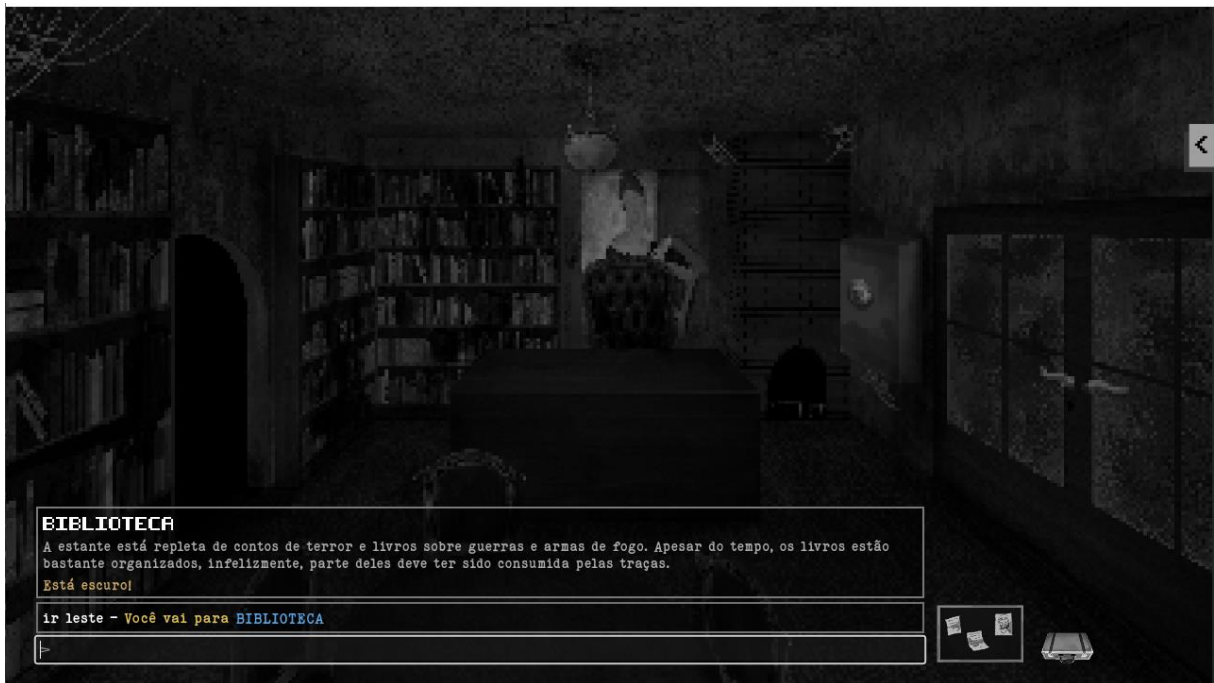


Figura 23: Captura de tela durante o desenvolvimento do game *House of Secrets*. Fonte: da autora. Captura em 20 de julho de 2023

4.4. O lampião

Em “*House of Secrets*”, a visualização dos ambientes, além da leitura atenta da descrição da cena, é um aspecto importante. Para isto, elaboramos uma mecânica específica para a manutenção da luz.

A fonte de luz escolhida é um lampião antigo (Figura 24), que está posicionado no cemitério ao lado da casa e deve ser coletado, juntamente ao combustível, pelo jogador. O combustível é o querosene e está armazenado em diferentes quantidades em diferentes ambientes do *game*. Existem três tipos de cargas: uma que abastece o

¹⁸ O texto de descrição das cenas não contém informações sobre os itens coletáveis presentes, entretanto, possui palavras que dão “dicas”, principalmente, para a navegação. Por exemplo, quando o jogador chega na porta da casa, ele descobre que ela está trancada. No texto de descrição da porta há uma menção a um tapete. Se o jogador decide ver o tapete, ele encontra a chave da porta trancada.

lâmpião em 40%; outra em 20%; e outra em 10%. O lâmpião deve ser abastecido com pelo menos uma das cargas para que ele emita luz e, quando estiver em 20% da sua capacidade, as cenas começam a ficar gradualmente e, proporcionalmente à quantidade de combustível no lâmpião, mais escuras. Quando o combustível chega a zero, as salas ficam completamente escuras, e o jogador perde a visão dos itens coletáveis e passagem secretas.



Figura 24: Captura de tela durante o desenvolvimento do game *House of Secrets* com lâmpião.
Fonte: da autora. Captura em 20 de julho de 2023

A escuridão é feita através de um filtro totalmente preto, cuja opacidade é inicialmente 0 e, conforme o jogador escreve comandos, sua transparência diminui. A primeira fonte de luz que o jogador terá é a natural. A quantidade de tentativas possíveis é a mesma, e todos os comandos, corretos ou não, diminuem a luz na mesma quantidade.

Diferente da luz natural, em que todos os comandos causam a diminuição da luz na mesma velocidade, o lâmpião pune comandos errados: comandos corretos retardam o escurecimento do ambiente, enquanto comandos errados o aceleram. Sendo assim, o jogador deverá se atentar aos comandos escritos, uma vez que uma sequência de comandos escritos equivocadamente irá fazer com que a luz acabe consideravelmente mais rápido.

Em “*Mystery House*”, a fonte de luz é uma vela encontrada na sala de jantar e os fósforos estão no armário da cozinha. No entanto, independentemente da quantidade de comandos que o jogador escrever, a luz da vela não se esgota, sendo assim, a problemática da luz é resolvida assim que a vela é acesa.

No projeto experimental, a luz é entendida como uma questão constante e o jogador deverá a todo momento evitar ficar sem a iluminação do lampião. Durante todo o decorrer do jogo é necessário se manter atento aos comandos escritos e ter cautela nas escolhas, afinal, a iluminação é limitada e existe um assassino a solta.

4.5. Uma nova história

O *game* desenvolvido se passa na mesma casa de “*Mystery House*”, porém, mais de meia década depois. Os acontecimentos do primeiro jogo avançaram e o personagem que o jogador controla no primeiro *game* tem um filho, Noah, que é quem o jogador controla em “*House of Secrets*”.

No início do *game*, Noah recebe uma carta do pai recém-falecido pedindo que ele volte até a casa e reviva a história da família. Noah decide acatar o último pedido do pai e vai até a casa desvendar os seus mistérios.

A casa está velha e abandonada e existem diversos documentos que explicam melhor a história do primeiro *game*. Agora, o objetivo de Noah é descobrir o que realmente aconteceu.

Existem duas possíveis versões de história a serem contadas: uma em que Daisy, a cozinheira, é uma assassina que matou todos na casa a sangue frio para roubar as joias da dona da mansão (e ela é impedida pelo pai de Noah), como acontece em “*Mystery House*”; e outra em que um fungo misterioso toma conta da casa e faz com que todos os moradores enlouqueçam e lutem entre si.

A primeira opção, em que Daisy é uma assassina, acompanha a história do primeiro *game* e os documentos encontrados na casa fazem referência ao comportamento estranho da cozinheira. A segunda versão, em que um fungo cresce na casa, cria uma possibilidade.

Essa opção por criar uma profundidade maior na história de “*Mystery House*” foi criada porque, no final do *game*, o personagem do jogador (que é o pai do Noah) mata a Daisy e foge com as joias da casa. Este final, principalmente por fugir com as joias, gera algumas dúvidas sobre o que aconteceu. Será que a Daisy era muito má? Será que tinha algo maior na casa? O que o protagonista do primeiro jogo fez com as joias que roubou?

Para isso, precisamos criar um contexto maior para os personagens de “*Mystery House*”, envolvendo as suas personalidades, histórias pessoais e relações com os outros moradores e trabalhadores. Também desenvolvemos novas figuras para esta história.

Ademais, é importante pontuar que a casa que inspirou “*Mystery House*”, e, portanto, “*House of Secrets*”, é uma casa real: A mansão Winchester, de Sarah Winchester, que é rodeada de lendas e mitos sobre assombrações e fantasmas. Na história do *game*, fazemos também algumas alusões aos mitos que cercam a mansão real.

5. Documentação

5.1. Interface

5.1.1 Texto

“*House of Secrets*” é um *graphical text adventure*, no qual o jogador deve escrever comandos de texto específicos para executar ações no jogo.

Quanto ao texto, a UI deve conter uma área destinada para que o jogador escreva, uma área que replique o comando escrito seguido do retorno do jogo e uma caixa com a descrição da cena e nome do local em que o player está.

Outros *Graphical Text Adventures*, como “*Mystery House*” ou “*The Curse of Rabenstein*” (Figura 25), costumam exibir a cena do jogo em cima das caixas referentes ao texto. Em “*House of Secrets*”, também colocaremos as caixas de texto na região inferior.

Entretanto, as imagens dos *games* citados não ocupam a tela toda do jogo e são bastante horizontais. As imagens de “*House of Secrets*” seguem a proporção 16:9 e ocupam grande parte da tela. Com isso, as caixas de texto devem ficar à frente das imagens. Como a visualização dos itens e dos caminhos nas imagens é imprescindível para a *gameplay*, a Interface não pode ocultar espaços em que estejam itens ou informações importantes.



Figura 25: The Curse of Rabenstein - <https://www.indieretronews.com/2020/03/the-curse-of-rabenstein-high-grade.html>. Acesso em 20 de janeiro de 2024

Os textos devem ser majoritariamente em preto e branco e deve haver uma sinalização quando algum evento importante acontece, como quando o jogador pega um item, erra um comando etc. (Figura 26)






COR	HEXAGONAL	FUNÇÃO	ONDE APARECE
	#e05a5c	Comando errado	Todos os feedbacks de comandos errados devem estar totalmente em vermelho.
	#e0c15a	Aviso	São textos de feedback que não são sobre itens, nem sobre lugares, como avisos sobre a iluminação ou proximidade do inimigo .
	#75e05a	Nome de item	Os nomes de item , seja o nome completo ou as Keywords, devem estar destacadas em verde.
	#5aa2e0	Nome de local	Os nomes de locais devem sempre estar em azul.
	#e05acc	Auxiliar	Texto auxiliar

Figura 26: Tabela de cores para textos. Fonte: da autora

O texto auxiliar será incluído quando o jogador precisar de uma ação extra para completar seu comando. Como quando deseja ver um item no inventário, mas existe mais de um objeto com o mesmo nome.

Nesse caso, um *pop-up* será aberto com o nome de todos os itens semelhantes. O jogador, então, deve selecionar o item desejado. O texto auxiliar deve indicar isto.

Como existem muitos itens no jogo, deverá existir um botão para acessar o inventário do jogador. Respeitando a regra principal da interface, que é não ocultar itens e pistas importantes, o botão do inventário deve abrir e fechar uma lista dos itens que o jogador possui. Essa lista pode ocultar alguns itens importantes, mas como não é fixa, o jogador pode fechá-la para resolver este problema.

5.1.2. Avisos

Na mesma área da descrição da cena deve existir um espaço reservado para avisos. Os avisos são informações sobre a escuridão do ambiente e proximidade do inimigo. Quando algumas das duas situações atingirem um nível importante (como a iluminação acabando ou inimigo na mesma sala que o jogador), aparecerá um aviso sobre isto para o jogador.

5.1.3. Inventário

O inventário deve ser acessado selecionando um botão, ou usando comandos de texto como 'abrir inventário' ou 'ver inventário'. Para fechá-lo, o jogador deve selecionar novamente o ícone do inventário, ou apertar o botão escrito "fechar", ou ainda, escrever o comando "fechar inventário".

Se o jogador abre o inventário selecionando seu respectivo botão, deve ser possível fechá-lo usando comandos de texto. Ou seja, as formas de interação com o inventário devem ser independentes.

5.1.4. Ajuda

Deve existir uma opção de ajuda para o jogador. Ao apertar o botão de ajuda (ou escrever 'ver ajuda' ou 'abrir ajuda'), um pop-up com orientações básicas sobre os comandos de texto deve aparecer. O botão de ajuda deve funcionar da mesma forma que o inventário.

5.1.5. Menu inicial

O menu de jogo começa com um vídeo curto de raios seguido de uma imagem estática da casa no topo da colina. No fim do vídeo, os botões devem aparecer.

Os botões são: 'jogar', 'ajuda' e 'sair'. O botão jogar deve iniciar o jogo executando a transição de cena padrão quando o jogador muda de sala. O 'ajuda' deve aparecer as

mesmas informações do botão presente durante a *gameplay*, e o 'sair' deve fechar o *game*. Se o jogador morrer, ele deve voltar para o menu principal.

5.1.6. Lampião

O lampião é uma das mecânicas principais do *game*. É preciso que o jogador o encontre logo e controle com cautela a quantidade de combustível presente no objeto. Quanto menor a quantidade de combustível, menor a iluminação; quanto menor a iluminação, menores as chances de sobrevivência.

Enquanto o jogador não pega o lampião, as caixas de texto devem ocupar a faixa inferior por completo (exceto as margens). Entretanto, assim que o lampião estiver disponível, a caixa de texto deve recuar dando espaço a uma imagem do personagem principal segurando o lampião e uma barra que indica visualmente a quantidade de combustível disponível. Quanto maior a quantidade de carga no lampião (e conseqüentemente, iluminação), maior a barra.

5.2. MECÂNICAS:

5.2.1. Dinâmica orientada pelo Lampião:

No "*Mystery House*", o jogador deve, num primeiro momento, se preocupar com a iluminação da mansão. A luz está acabando e, se ela acabar antes do jogador conseguir encontrar e acender uma vela, as imagens desaparecem e o jogador tem que jogar no escuro total. Eventualmente a Daisy o mata ou ele desiste do jogo, já que não é possível progredir sob essas condições.

Pensamos em manter a preocupação com a luz, mas fazê-la de forma constante. O jogador irá chegar ao entardecer e logo notará que precisará de uma fonte de luz. Ele terá que encontrar um lampião e combustível.

O lampião(Figura 27) manterá o ambiente iluminado enquanto tiver combustível. Ao acertar comandos, o combustível irá diminuir muito pouco, mas, se errar muito, o combustível cairá consideravelmente mais rápido.

Dependendo da quantidade de combustível no lampião, a iluminação diminuirá . Há um filtro escuro na frente da camada com as imagens das salas. Se o combustível está em um nível bom, o filtro escuro está com 0% de opacidade. Conforme o combustível acaba, o filtro escuro fica mais opaco e as imagens, pouco a pouco, ficam mais escuras e menos visíveis.



Figura 27: Detalhe do lampião.

Quando o combustível chegar a zero, o jogador começará a ser perseguido pelo assassino e as salas ficarão totalmente escuras. Se ele conseguir acender o lampião, o assassino irá parar de persegui-lo e as salas ficarão iluminadas novamente.

Assim, o lampião será tratado como uma *micronarrativa*, ou seja, dentro do próprio *game*, ele contará uma história própria. Jogar o *game* sempre com comandos certos e sem precisar se preocupar com a luz será um desafio. Jogar sempre com pouca luz e dependendo, em alguns momentos, da sorte, será outro.

Além disso, a disponibilidade de combustível não é infinita. O jogador será capaz de desvendar todos os mistérios da casa antes que a luz se acabe?

CARGAS:

Existirão 3 tipos de cargas para o lampião:

- Frasco grande de querosene – 40%
- Frasco médio de querosene – 20%
- Frasco pequeno de querosene – 10%



NOME: Querosene

DESCRIÇÃO: Uma lata de ferro um pouco enferrujada com uma tampa de rosquear.

No lado de trás da lata existem algumas informações sobre seu uso:

Querosene (ml do frasco) deve ser usado com cuidado, o produto é recomendado para o abastecimento de lampiões, remoção de tintas, óleos e gorduras em geral.

Cuidado: Produto altamente inflamável

Manter longe do alcance de crianças

Validade: 24 meses após sua fabricação se armazenado em local adequado, refrigerado e seco.

5.2.2. Duas histórias

Existem duas possíveis histórias no jogo. Uma em que um fungo misterioso cresce na casa e contamina os moradores, levando todos à loucura. E outra em que o George, filho de Daisy, antagonista de “*Mystery House*”, é (assim como a mãe) um assassino à procura do personagem que o jogador controla.

As duas histórias possuem itens com informações diferentes e um inimigo próprio (apesar de ambos funcionarem de forma bastante similar).

A escolha da história que o *game* irá apresentar deve ser feita antes mesmo do jogador escrever o seu primeiro comando. Quando o jogo iniciar, uma função específica deve sortear uma variável global que poderá ser acessada por todos os outros códigos do jogo.

A função irá escolher randomicamente entre o número 0 ou 1. Se o número 0 for sorteado, a história será sobre o fungo misterioso; se o número 1 for escolhido, será a história sobre a Daisy. Essa função só pode escolher o número 1 ou 0.

5.2.3. Inimigos e *game - over*

Existem dois possíveis inimigos no jogo: um fungo misterioso capaz de enlouquecer o jogador ou o filho de Daisy, antagonista de “*Mystery House*”. Os dois inimigos devem “atacar” quando o jogador estiver com pouca, e principalmente nenhuma, fonte de luz.

Nesse caso, uma função irá reconhecer que a iluminação atual é igual a zero (no caso, se o filtro escuro que cobre as imagens das salas e dos itens estiver com a opacidade igual a 1).

Os inimigos seguirão um sistema de ‘rolar dados’ (o programa irá gerar um número entre 1 e 6). Nesse momento, um sistema de ‘estados’ (neutro, atenção, ameaça) é iniciado. Cada estado segue um processo diferente. O estado ‘neutro’ é ativado no primeiro momento em que o jogador escreve um comando no escuro total. Se o jogador acender o lampião, essa função é terminada e o jogo continua.

NEUTRO:

6 – Jogador continua em estado NEUTRO

5,4 ou 3 – Jogador em estado ATENÇÃO

2 ou 1 – Jogador em estado AMEAÇA

ATENÇÃO

6 – Jogador retorna para o estado NEUTRO

5 ou 4 – Jogador continua em estado ATENÇÃO

3,2 ou 1 – Jogador em estado AMEAÇA

AMEAÇA

6 – Jogador retorna para estado ATENÇÃO

5 ou 4 – Jogador continua em estado AMEAÇA

3,2 ou 1 – *GAME OVER*

5.2.4. Painel de investigação (removido):

O painel de investigação era, inicialmente, um local onde o jogador poderia ter acesso aos itens que conseguiu a fim de ter uma visualização cuidadosa das suas informações. A principal referência para a sua implementação é o jogo “*Papers, Please*” de 2017 (Figura 28).



Figura 28: Papers, Please. Disponível em: <https://papersplea.se/>. Acesso em 25 de agosto de 2023

Em “*Papers, Please*” o jogador assume a função de um fiscal de fronteira e deve permitir, ou não, que as pessoas entrem em Arstotzka. Para isso ele tem acesso a um manual com informações sobre as regras do país, assim como notificações com especificações de seu superior, que pouco a pouco se tornam cada vez mais específicas, tornando mais difícil a análise correta do passaporte das pessoas.

Entretanto, a localização destes itens e a movimentação deles nessa mesa é bastante importante e justificada. Primeiro, porque o carimbo para a autorização de entrada deve ser alinhado ao passaporte do ingressante: se o jogador alinhar ao carimbo vermelho e carimbar, o acesso é negado; se for o verde, o acesso é permitido. Além disso, ao avançar no jogo, as políticas de imigração do país ficam mais complexas e detalhadas, fazendo com que mais documentos devam ser analisados e autenticados. Logo, a mesa se torna cada vez mais caótica, o gerenciamento do espaço fica cada vez mais difícil e o jogador precisa desenvolver estratégias para continuar desempenhando bem a sua função. (Figura 29)



Figura 29: Papers, please. Disponível em: <https://gifs.com/gif/papers-please-gameplay-KkwVVo>. Acesso em 25 de agosto de 2023

Em “*House of Secrets*”, consideramos movimentar os itens da mesma maneira e fazer um acesso semelhante, fazendo com que o jogador tenha que organizar um grande painel de itens e informações para ter acesso a informações específicas sobre os itens do *game*. Por exemplo, se o jogador quisesse ler uma carta, ele deveria primeiro posicioná-la no painel, organizá-lo e fazer a leitura.

Entretanto, durante o desenvolvimento do projeto, entendeu-se que os itens teriam textos muito maiores que os textos de “*Papers, Please*”, tornando a tarefa de visualizá-los e lê-los num pequeno painel bastante difícil. Essa dificuldade não era uma intenção inicial, uma vez que não gostaríamos que uma das dificuldades do jogo fosse organizar espacialmente os itens, mas sim, compreender os comandos de textos e investigar a casa.

Para a leitura dos textos de itens fizemos um sistema de análise que iria se adequar melhor ao jogo. O jogador precisa escrever, na caixa de texto, o comando “ver” + item escolhido. A partir disto, o item é mostrado no lado esquerdo de um pop-up com fundo escuro ao lado de uma descrição. Com isso, a função inicial do painel investigativo foi resolvida de outra forma, e ele deveria ter outra função para se manter no jogo.

Decidimos então que alguns itens seriam acessados pelo painel investigativo: os itens incompletos. Se o jogador encontrasse metade de uma carta durante o jogo, ele deveria procurar a outra metade, reunir as partes dentro do painel e as duas metades da carta se tornariam uma carta completa que poderia ser acessada pelo sistema de análise anteriormente descrito.

Refletimos muito sobre qual era a principal mecânica deste experimento e chegamos à conclusão de que, sendo a navegação por texto, não faria sentido muitos comandos *point-and-click* (embora não conseguimos deixar de usá-los em outros momentos). Notamos que estávamos desenvolvendo ideias mais condizentes com a proposta *point-and-click* do que *text adventure*. Além disso, como a maioria do jogo se passaria por texto, seria incoerente com o resto do *gameplay* adicionar uma mecânica de gerenciamento de espaço e relação de informações que funcionasse, única e exclusivamente, a partir do mouse. Decidimos, logo nas primeiras versões, descontinuar o painel investigativo.

5.3. Comandos de texto

A principal mecânica do *game* são os comandos de texto. Todas as interações principais com o mapa e com os itens deve ser feita através deles.

Os comandos de texto devem ter, invariavelmente, duas palavras, sendo a primeira um verbo no infinitivo e a segunda um substantivo.

VERBOS E UTILIZAÇÃO:

Ir – Para se mover pela casa. Funciona com as palavras “norte”, “frente”, “sul”, “atrás”, “leste”, “esquerda”, “oeste” e “direita”.

Subir – Para subir escadas.

Descer – Para descer escadas.

Voltar – Quando estiver vendo um móvel, voltar para o cômodo anterior. O comando deve ser “voltar” + “nome do cômodo”

Pegar, guardar – Para adicionar itens na cena ao inventário

Ver – Para ver com detalhes um item no inventário.

Procurar, olhar – Para ver gavetas e armários

Usar - Para usar um item, como chaves e querosene.

Abastecer – Para abastecer o lampião.

Abrir, destrancar – Para abrir portas, gavetas e armários

Fechar – Para fechar gavetas e armários. Se o jogador usar esse comando, ele deve retornar ao cômodo em que este móvel está.

Ler - Para ver com detalhes as cartas, livros e diários.

Arrastar – Para mover objetos específicos.

Entrar, atravessar – Para atravessar passagens secretas

5.3.1. Navegação por comandos de texto:

“*House of secrets*” começa com o jogador no caminho na colina que leva à casa. Para chegar até a porta de entrada, o jogador deve ir em frente, usando os comandos ‘ir norte’ ou ‘ir frente’. Entretanto, a porta de entrada está trancada. Abrir a porta e acessar o interior da casa são, portanto, os primeiros passos do *game*.

Para andar pela casa, o jogador precisa usar comandos de texto como: ‘subir escada’, ‘descer escada’, ‘ir norte’, ‘ir sul’, ‘ir leste’ e ‘ir oeste’. Substituir ‘norte’ por ‘frente’, ‘sul’ por ‘atrás’, ‘leste’ por ‘esquerda’ e ‘oeste’ por ‘direita’ também irá funcionar.

Para isso, as salas estão organizadas em ‘grades’ com coordenadas X, Y e Z.

Antes de entrar na casa, o jogador passa pela colina, pela sacada e pela porta de entrada. Estas salas estão organizadas da seguinte forma (Figura 30):

xly	0
2	Porta de entrada
1	Sacada
0	Colina

Figura 30: Tabela do nível 0. Fonte: da autora

O jogador começa na colina, com coordenada $X = 0$ e $Y = 0$. O Z, que representa o “andar”, também é 0. Ao digitar “ir norte” (ou “ir frente”) o programa avalia se existe uma sala na coordenada atual com $Y + 1$, ou seja, se existe uma sala no andar 0 com a coordenada $X = 0$ e $Y = 1$. Neste caso, seria a sacada.

Se, estando na colina, o jogador digita “ir oeste”, o jogo avalia se há uma sala na coordenada $X = 1$ e $Y = 0$, mas não existe. Em retorno, o jogador recebe um alerta de que não pode ir para esta direção.

O primeiro andar é constituído por (Figura 31) :

xly	0	1	2	3	4	5
1	floresta	cozinha	Sala de estar	Biblioteca	Jardim 1	
0				Sala de jantar	Jardim 2	cemitério

Figura 31: Tabela do nível 1. Fonte: da autora

O segundo andar é constituído por (Figura 32):

x\y	0	1	2	3	4
3			escritório	banheiro	
2			Porta do escritório		
1	Quarto de duas camas	enfermaria	Corredor com escada	Quarto principal	Quarto de uma cama
0	Porta	porta	corredor	porta	porta

Figura 32: Tabela do nível 2. Fonte: da autora

O terceiro andar é constituído por (Figura 33):

x\y	0	1
0	Sótão	Depósito

Figura 33: Tabela do nível 3. Fonte: da autora

Quando se está fora da casa e próximo a uma porta, como é o caso dos jardins, o comando “ir porta” e “ir casa” deve levar até a casa.

Quando estiver dentro da casa e estiver em um local com uma porta que leve até a parte de fora, como na sala de jantar ou biblioteca, o comando “ir porta” deve levar até o lado de fora.

No segundo andar, se o jogador estiver em alguma porta e digitar “ir porta”, ele deve entrar na sala a frente (se ela estiver aberta). Se ele já estiver na sala e escrever “ir porta”, ele deve ir para a respectiva porta.

Também existem locais secretos na casa, que devem ser acessados através de passagens secretas que serão desbloqueadas depois que o jogador completar alguns objetivos específicos. Para facilitar a visualização, desenvolvemos um mapa da casa (Figura 34).

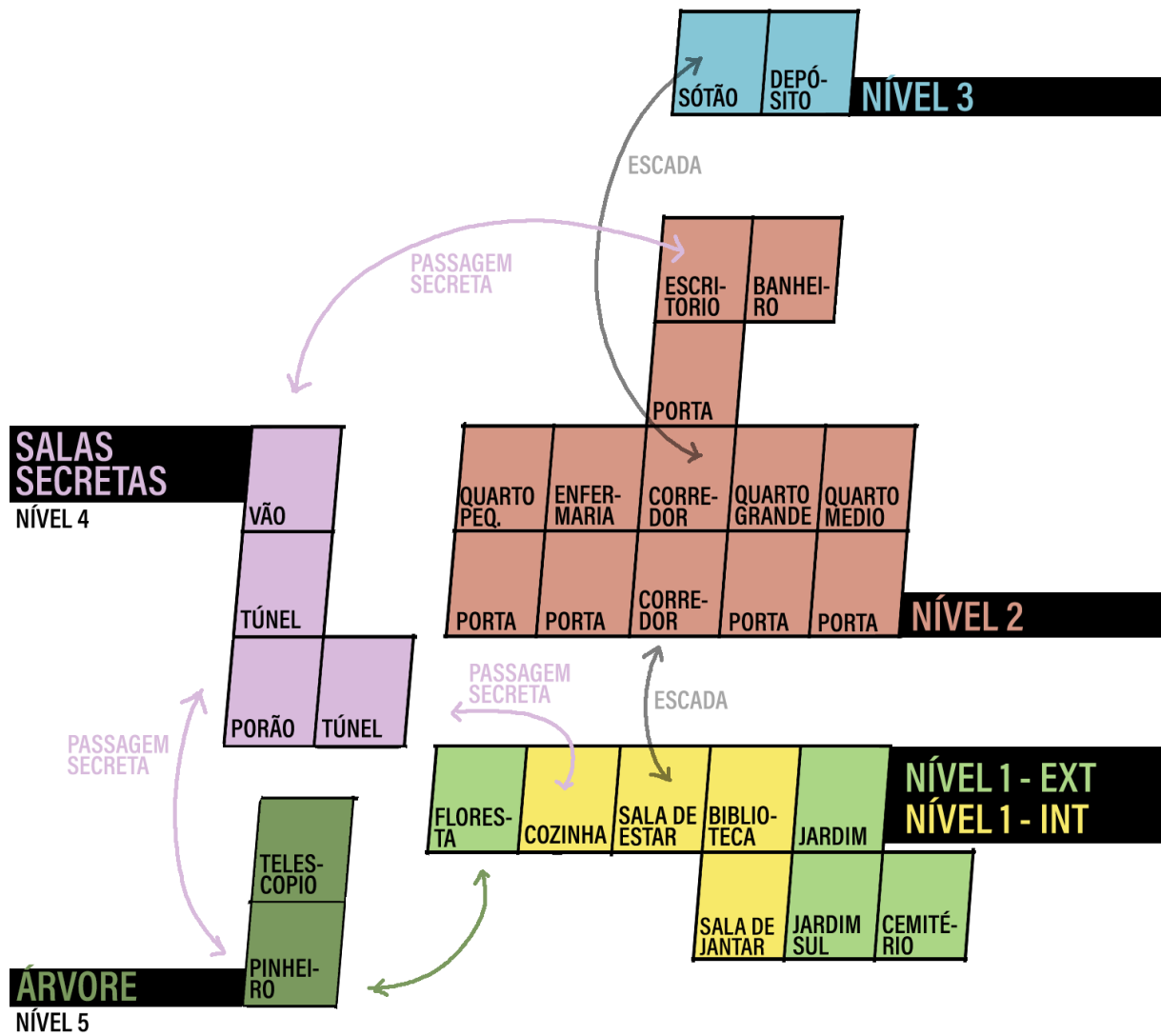


Figura 34: Mapa da casa. Fonte: da autora

Os níveis 4 e 5 funcionam da mesma forma que os demais, entretanto, seu acesso se dá apenas por meio de passagens secretas.

5.4. Histórias e personagens

“*House of Secrets*” deve se passar na mesma casa de “*Mystery House*”. O personagem que o jogador controla é o Noah, filho de Tim, personagem que o jogador controla em “*Mystery House*”.

Noah (assim como Sarah e George) foram personagens criados posteriormente para o desenvolvimento da história ou para melhor explicar acontecimentos anteriores. Tim, que é o personagem que o jogador controla em “*Mystery House*”, não é nomeado no primeiro jogo, nem tem função declarada.

Em “*Mystery House*”, o jogador é convidado a ir a uma mansão antiga com algumas pessoas. Logo ele encontra anotações sugerindo que existem joias valiosas na casa e que alguém pretende roubá-las. Também é entendido que essa pessoa pretende matar todos os outros que estão na casa para roubá-las. Essa suspeita se concretiza quando, posteriormente, o jogador encontra os corpos daqueles que estavam na casa espalhados pelos cômodos.

“*House of Secrets*” deve contar duas versões dessa história: uma em que Daisy é uma assassina fria que eliminou todos na casa; e outra em que um fungo misterioso crescia secretamente nas paredes da casa e causou a loucura em todos aqueles que trabalhavam nela.

A ideia de explicar com mais detalhes os acontecimentos do primeiro jogo surgiu devido ao fato de que o personagem que o jogador controla no primeiro jogo mata Daisy (ou seja, ele é um assassino) e rouba as joias seguindo as pistas deixadas.

A dúvida que surgiu foi: podemos realmente acreditar no que aconteceu? Não vimos a descrição de nenhum dos assassinatos no jogo, assim como nem todos poderiam, indiscutivelmente, serem atribuídos a Daisy. Essa dúvida (sobre o que realmente aconteceu) nos impulsionou a propor uma nova história.

Como a proposta de “*House of Secrets*” é fazer uma continuação dos acontecimentos de “*Mystery House*”, foi necessário expandir as histórias dos personagens do jogo principal e criar personagens que pudessem agregar a nova história.

Por isso, criamos uma narrativa anterior para todos os personagens de “*Mystery House*”, explicando melhor sua função na casa, crenças pessoais, medos e objetivos.

Tentamos ao máximo não alterar a função dos personagens, mas no caso de Bill, o açougueiro, decidimos substituir sua função para cozinheiro. Uma vez que suas funções eram de encanador e mecânico, respectivamente, Tom e Sam também se tornaram irmãos e passaram a trabalhar juntos, numa empresa da família. As suas anotações estarão em conjunto.

JOE – Coveiro

Joe é o coveiro da cidade e faz tudo na casa. Ele aceita os trabalhos na casa porque a Sarah paga bem, mas não gosta de trabalhar lá.

Joe é um homem bastante religioso e por isso tem muito medo da história da casa e das possíveis assombrações. Por isso, sempre antes do sol se pôr, Joe voltava para casa, apesar dos convites dos outros funcionários e da própria Sarah para ficar.

BILL – Cozinheiro

Bill perdeu seu pai durante a guerra e decide trabalhar na casa para auxiliar financeiramente a mãe doente. Quando o Dr. Green começa a trabalhar, Bill é rapidamente contratado. Ele é bastante próximo da mãe e costuma mandar cartas para ela perguntando sobre seu estado de saúde.

Na história do fungo, é revelado que Bill é obcecado pela sua mãe. Também é revelado que ela já está morta, mesmo que ele continue escrevendo cartas para ela. Uma referência para a personalidade de Bill é o Norman Bates de Psicose.

Na versão de Daisy, a mãe de Bill não está morta e as cartas de fato têm um destino. Bill pode ser considerado, nesse caso, um filho muito preocupado com a saúde da mãe e que faz o possível para que ela viva bem.

DR. GREEN – Cirurgião

Os documentos de Dr. Green consistem em relatórios sobre a saúde de Sarah e comentários sobre o estranho comportamento dos funcionários e sinais estranhos nas pessoas. Dr. Green é bastante cético.

Antes de trabalhar na casa de Sarah, ele trabalhava no hospital da cidade atendendo os feridos durante a guerra. O trabalho era bastante estressante e desgastante, então ele aceitou prontamente trabalhar de forma particular para Sarah.

Na história do fungo, a sanidade de Dr. Green piora progressivamente e ele se sente cada vez mais culpado por ter abandonado seu posto conforme o tempo passa.

Na versão de Daisy, ele descobre sobre a psicopatia da mulher, mas já era tarde. Daisy vê o doutor como uma ameaça direta e cria um ódio profundo por ele.

SALLY – Costureira

Sally é sobrinha de Sarah. Seu pai foi chamado para a Guerra e ela teve que cuidar da mãe doente. Quando a mãe faleceu, Sally teve que se mudar para a casa da tia. Sally tem aversão aos negócios da tia e inicialmente estava relutante para se mudar, mas como seu pai, ao qual ela era bastante apegada, pediu, Sally aceitou. Ela é simpática com os trabalhadores, mas bastante emotiva por conta do falecimento dos pais.

Sally teme profundamente que todos morram e ela fique completamente sozinha. Na versão do fungo, ela quer reunir todos, mesmo na morte, para que fiquem juntos para sempre. Na versão da Daisy, mesmo desconfiando do comportamento da cozinheira, ela rejeita esse fato e tenta confiar, só descobrindo as reais intenções de Daisy quando era tarde.

TOM – Encanador e SAM – Mecânico

Tom e Sam são irmãos contratados para a manutenção da casa. Suas pistas são anotações sobre barulhos estranhos sem nenhuma explicação e sobre consertos que foram necessários para a casa.

Os dois por vezes trocam relatórios em que dizem não compreender as coisas que acontecem na casa e que o trabalho parece não ter fim.

DAISY – Cozinheira

Daisy é uma viúva com um filho. Seu marido morreu durante a guerra.

Existem duas possíveis versões de Daisy: uma em que ela é uma mãe preocupada com o filho, que decide trabalhar para ter a possibilidade de dar uma vida melhor para a criança; e outra em que ela é uma psicopata que pretende roubar o dinheiro de Sarah.

TIM (jogador do jogo 1) – Fotógrafo

Tim é o fotógrafo responsável por registrar a casa. Sarah o contratou pouco antes de sua morte, pois ela já sabia do seu fim. Tim não morava na cidade e não sabia sobre a maldição, então rapidamente aceitou o convite.

NOAH (jogador) – Filho de Tim – Jornalista

Noah é o filho de Tim. Sua relação com o pai é bastante distante e ele tem bastante curiosidade em saber a fonte da fortuna de sua família. Apesar do distanciamento, Noah acata o último pedido do pai de voltar para a casa e descobrir a história da família.

GEORGE – Filho de Daisy

George é o filho de Daisy. Ele mora na casa misteriosa e acredita que Tim é o causador da miséria de sua família. George quer vingar o assassinado de Daisy matando Noah.

SARAH – Dona da mansão

Sarah é a dona da mansão. Ela é uma mulher bastante rica. Seu marido morreu de forma desconhecida e sua filha morreu de tuberculose quando ainda era jovem. Após a sua morte, Sarah não deixa descendentes.

5.5. Itens



NOME: Chave antiga

LOCAL: No tapete da porta de entrada

DESCRIÇÃO: É uma chave bastante pesada, tem duas pequenas elevações e no seu cabo é possível ver alguns adornos apagados pelo tempo.



NOME: Último pedido

LOCAL: No inventário do jogador

DESCRIÇÃO: Amado Noah,

Sinto que nossa relação distante ao longo dos anos possa ter deixado algumas lacunas na história da nossa família que nunca poderão ser preenchidas.

Em 1922, fui o fotógrafo responsável por registrar a casa da família Carbine. A senhora da casa não deixou descendentes quando faleceu, mas, em gratidão, deixou a casa como herança para mim.

Agora que minha passagem por esta Terra terminou, ela será sua. Peço que vá até a casa na colina, a nossa casa na colina, e se reconecte com as raízes da nossa família.

Para explorar a casa e interagir com os objetos, use comandos como um verbo seguido de um substantivo. Por exemplo, para mover-se para a direita, escreva "ir direita", e para pegar uma chave, escreva "pegar chave".

Fique atento à luz, a casa não tem eletricidade.

Leve o seu diário, pois ele será fundamental. Sempre que as coisas ficarem confusas e você se sentir sem objetivo, tente entender as anotações que eu fiz nele.

Com todo o meu amor,

Tim



NOME: Pilha de cartas

LOCAL: No quarto médio

DESCRIÇÃO: 19 de março de 1917

Querida Sally,

Saber que minha amada filha está bem aquece meu coração preocupado. As coisas aqui estão difíceis, e as noites são longas, mas penso em você e em sua mãe, e consigo novamente ter forças.

Como ela está? Diga a ela que estou bem e seguro. Não conte a ela sobre o meu novo posto; não sei se seu coração frágil aguentaria. Temos que ser fortes agora, eu aqui, na trincheira, e você em casa, cuidando da sua mãe.

Às vezes, eu fecho os olhos e penso na nossa casa, na nossa família. Eu penso naquela praça a que íamos sempre quando você era pequena, naquela época em que tudo era mais fácil.

Volto logo, mande notícias sobre sua mãe.

Com amor,

Papai

30 de abril de 1917

Querida Sally,

As coisas aqui estão difíceis; o número de refeições segue diminuindo. Às vezes é difícil continuar, ver seus amigos morrendo e dando a vida pelo nosso país é duro.

Eu preciso continuar; o Peter se foi na última ofensiva e deixou suas duas filhas e esposa em casa. Eu preciso continuar, pela memória e família do Peter.

Eu tenho que seguir; eu estou aqui por vocês. Por você e pela sua mãe, eu preciso garantir que vocês estejam em segurança e pensar em como as coisas serão quando isso acabar, quando a sua mãe melhorar e quando eu voltar me enche de coragem.

Com amor, Papai

6 de junho de 1917

Querida Sally,

Você precisa ser forte; nunca imaginaria que sua mãe fosse nos deixar agora. Sempre, em todos os momentos, acreditei que iríamos estar juntos de novo, nós três, na nossa casa, longe de tudo isso.

Ela está num lugar melhor agora, lembre-se disso. Eu vou lembrar disso em todos os momentos enquanto respirar.

Sally, minha filha, agora você é tudo o que eu tenho e eu preciso lhe pedir, mesmo que você relute, que você more com a sua tia Sarah.

Sei que a relação de vocês duas é distante, mas é preciso. Deixe de lado o orgulho e a repulsa com os negócios de sua tia e fique em segurança.

É tudo o que lhe peço.

Com amor,

Papai

17 de setembro de 1917

Querida Sally,

Fico aliviado em saber que você seguiu minhas orientações. A sua tia, apesar do que dizem, é uma mulher boa. A vida já a fez sofrer demais, por isso reitero que, mesmo com suas diferenças, seja gentil com a Sra. Sarah.

Hoje fomos acordados com a notícia de que estamos nos últimos momentos aqui, amanhã será a nossa última investida e, quando tivermos sucesso, seremos mandados para casa.

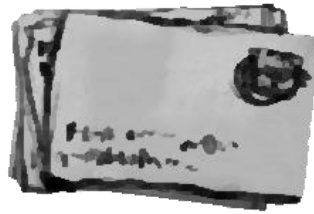
Querida! Eu vou voltar! Logo te abraçarei novamente!

As coisas vão voltar a ser como antes, prometo. Avise a Sra. Sarah que o John voltará logo, sinto falta da minha irmã, creio que ela também. Será bom para ela saber da notícia!

Querida Sally, minha amada filha, eu estou tão feliz. Você tem sido tão forte, encho-me de orgulho ao pensar na mulher que você se tornou!

Até logo,

Papai



NOME: Carta do governo

LOCAL: Na gaveta do quarto médio

DESCRIÇÃO: 23 de setembro de 1917

Prezada Sally,

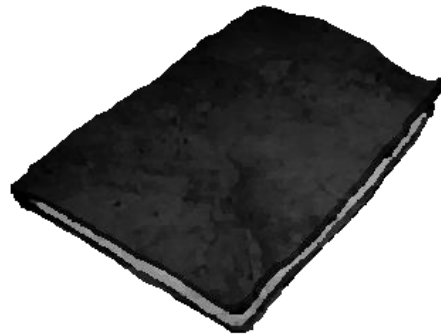
É com profundo pesar que escrevo esta carta. No último ano, o Sr. John Carbine serviu ao seu país com bravura; sua defesa poderosa nas trincheiras durante a Grande Guerra jamais será esquecida por nós.

Com enorme tristeza, informo que o Sr. John Carbine sacrificou sua vida pela nossa pátria. Ele partiu no dia 18 de setembro, durante a investida contra o território inimigo, sempre mostrando dedicação e bravura exemplar nos seus últimos momentos.

Os detalhes sobre as honras fúnebres e as formalidades serão fornecidos posteriormente. Sentimos muito pela sua perda; nosso coração está com você.

Nossos sentimentos,

Sammuel,
Comandante do batalhão



NOME: Diário de Joe 1

LOCAL: Na biblioteca

DESCRIÇÃO: 05 de janeiro de 1918

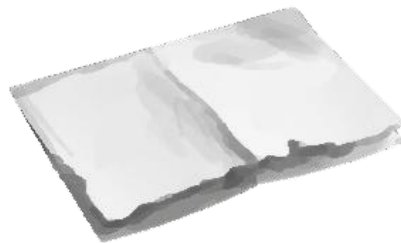
Hoje, tive que consertar algumas prateleiras na biblioteca. Odeio vir até a casa; sempre que volto, a comunidade me olha de forma diferente, mesmo que eu nunca tenha dormido aqui. Todos sabem, e o Senhor também sabe, os motivos pelos quais tenho que me colocar nessas condições.

Minha família precisa de mim, e eu não posso alimentar cinco bocas sendo apenas um simples coveiro.

24 de setembro de 1918

Às vezes consigo ouvir o choro de Sally do segundo andar; pobre menina, perdeu o pai durante a guerra e teve que morar na casa maldita.

Sally é uma menina boa; seus cabelos cobrem todas as suas costas, e apesar da maldição da família, a jovem sempre está tentando sorrir. Mas é impossível, é impossível competir com toda a desgraça e devastação que a família Carbine trouxe para este mundo.



NOME: Relatório médico

LOCAL: Na enfermaria

DESCRIÇÃO: Relatório médico confidencial

Paciente: Sarah Carbine

Data de nascimento: 13 de maio de 1854

Data do relatório: 17 de março de 1919

Queixa principal:

A paciente reclama de mal-estar, fadiga, fortes dores no peito e diz tossir uma secreção amarela forte com cheiro podre.

A Srta. Sally, sobrinha órfã da paciente, disse que a Sra. Carbine tem bastante dificuldade durante o sono e que escuta a tia murmurando no quarto ao lado.

Exames:

O exame físico revela fraqueza muscular e dificuldade para se sustentar com os membros inferiores. A sra. Sarah demonstrou certa dificuldade para se mover, o que pode ser explicado devido a sua idade e histórico médico com diversos problemas nas articulações.

Diagnóstico:

Acredito que Sra. Carbine tenha sido acometida por alguma enfermidade em suas vias respiratórias.

Tratamento:

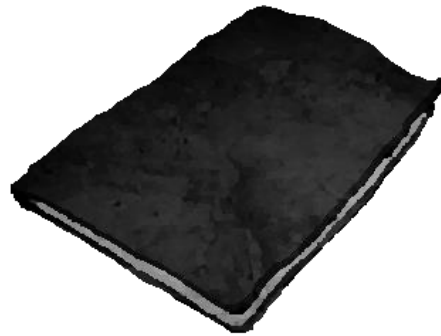
Para melhora do seu quadro, será necessário que a sra. Carbine repouse e tenha atenção na sua alimentação, que deverá contar com ervas e chás.

A sra. Carbine costuma fazer as tarefas de arrumação, organização e cozinha da casa, apesar da ajuda de alguns funcionários. Portanto, solicitarei que a paciente fique em repouso total e contrate novos funcionários para o auxílio nessas funções.

Além disso, começarei a administrar Aspirina para o alívio das febres e dores.

Médico responsável:

Dr. Alexander Greenfield



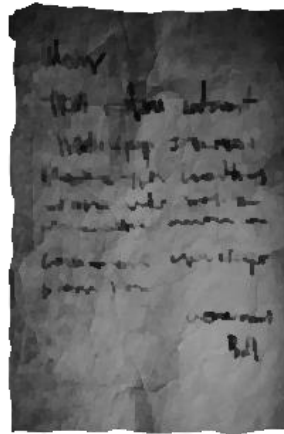
NOME: Diário de Joe 2

LOCAL: Na gaveta da sala de jantar

DESCRIÇÃO: 9 de março de 1919

Hoje chegou um doutor, um médico que diz poder curar a mulher.

Que seja! Todos de fé sabem que a verdadeira cura vem do Senhor e que esta mulher está fadada há tempos.



NOME: Carta de Bill 1

LOCAL: Na sala de jantar

DESCRIÇÃO: 01 de junho de 1919

Amada mãe,

Sinto sua falta, sinto medo da sua condição piorar enquanto eu estou longe. Me sinto mal sempre que penso na possibilidade de te perder enquanto estiver aqui. Se você partir eu não sei o que será de mim.

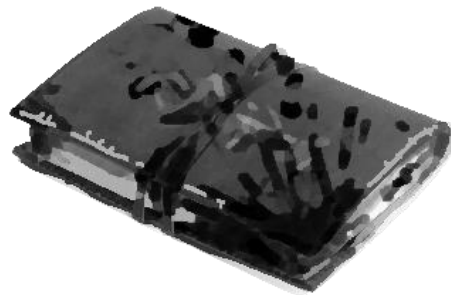
Fui contratado para trabalhar na cozinha da mansão Carbine em Whispering Pines, é um casarão enorme distante do centro da cidade. A cozinha é grande e bem equipada, sei que aqui poderei fazer os melhores pratos que conheço.

Quando eu voltar, vou cozinhar aqueles biscoitos que a senhora tanto ama para você. Estou te mandando uma parte do meu primeiro pagamento, tomara que ajude no seu tratamento.

Por favor mamãe, me mantenha informado. Eu te amo muito.

Com amor,

Bill



NOME: Diário de Dr. Green 1

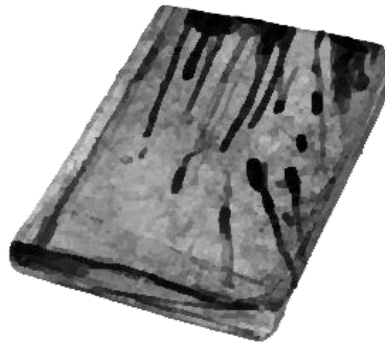
LOCAL: No quarto com duas camas

DESCRIÇÃO: 17 de julho de 1919

Aqui é um bom lugar para ficar, o local é calmo, silencioso e está longe de todo o caos da Guerra. Além disso, é inegável que tudo é melhor do que voltar para o hospital.

Não era o mais justo e eu sei que a minha reputação estava em jogo quando eu aceitei este trabalho. Acredito que a sra. Carbine tenha mexido alguns pauzinhos para que eu pudesse vir até aqui e deixar o meu posto.

Mas era isso ou enlouquecer.



NOME: Diário de Daisy 1

LOCAL: No armário da cozinha

DESCRIÇÃO:

15 de fevereiro de 1920

Querido diário,

Depois da morte do George eu não sabia mais o que fazer. Eu via a minha barriga crescendo e pensava em como iria fazer para cuidar do meu filho, um filho que crescerá sem o pai. Eu tive medo da fome, do frio e da violência.

Mas eu não vou sentir mais medo. Hoje consegui um trabalho na mansão Carbine, vou ser a auxiliar de cozinha da casa.

Minha prioridade agora é o meu filho, infelizmente terei que ficar em Whispering Pines para conseguir sustentá-lo. O pagamento é bom, mas terei que passar todos meus dias no trabalho. Ao menos consegui uma vaga para ele num centro de cuidado, sei que não é o ideal, e sei que não poderei vê-lo por alguns anos, mas é o melhor.

DESCRIÇÃO:

15 de fevereiro de 1920

Querido diário,

Depois da morte do George eu não sabia mais o que fazer. Ele me deixou sozinha durante a Guerra e eu via a minha barriga crescendo e pensava em como iria fazer para cuidar “daquilo”.

Mas eu não vou mais viver assim. Hoje consegui um emprego na mansão Carbine, vou ser a chefe de cozinha da casa.

O pagamento é bom, e terei que passar todos meus dias no trabalho. Consegui uma vaga para o pequeno George num centro de cuidado e poderei me focar apenas na mansão Carbine.



NOME: Relatório de Sam e Tom 1

LOCAL: no quarto principal

DESCRIÇÃO: VALORES:

Mão de obra:

\$4 por hora.

Materiais:

Tubos de cobre: de \$0,25 a \$0,30 por peça.

Acessórios e conexões: de \$0,10 a \$0,20 cada.

Válvulas e registros: de \$1 a \$5 cada, dependendo do tipo.

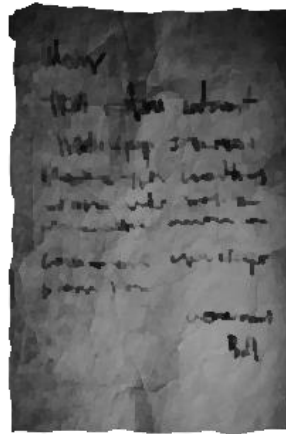
Serviços Específicos:

Desentupimento de ralos: Cerca de \$5 a \$10.

15 de abril de 1920

Na primeira avaliação confirmamos os rangidos na casa. Não sabemos de qual lugar da tubulação ele vem, mas acreditamos que a fonte possa estar no segundo andar.

Também notamos pontos de infiltração na mansão.



NOME: Carta de Bill 2

LOCAL: Na gaveta do quarto com duas camas

DESCRIÇÃO:

24 de junho de 1920

Amada mãe,

Faz mais de um ano que estou aqui. Fico feliz em saber da melhora da senhora e leio todas as suas correspondências com enorme carinho. É bom que o dinheiro que eu lhe enviei tenha sido suficiente para que a senhora pudesse pegar o trem e viver com a tia Martha.

Eu queria te ver logo, você bem sabe. Sempre antes de dormir eu cheiro aquele cachecol que a senhora costurou para mim com tanto carinho.

Tem um fotografo na casa agora, o nome dele é Tim. A sra. Carbine o contratou para fazer os registros da casa. Acho que ela sente que seu tempo está acabando.

Também contratam uma cozinheira no começo do ano, o nome dela é Daisy. Ela é nova e diz ter um filho na cidade vizinha. Eu gosto dela, é bom ter alguém para conversar de vez em quando.

Com amor,

Bill

DESCRIÇÃO:

24 de junho de 1920

Amada mãe,

Mãe, faz mais de um ano que estou aqui. Fico feliz em saber da melhora da senhora e leio todas as suas correspondências com enorme carinho. É bom que o dinheiro que eu lhe enviei tenha sido suficiente para que a senhora pudesse pegar o trem e viver com a tia Martha.

Eu queria te ver logo, você bem sabe. Sempre antes de dormir eu cheiro aquele cachecol que a senhora costurou para mim com tanto carinho.

Tem um fotógrafo na casa agora, o nome dele é Tim. A sra. Carbine o contratou para fazer os registros da casa. Acho que ela sente que seu tempo está acabando.

Também contrataram uma segunda cozinheira no começo do ano, o nome dela é Daisy. Ela é nova e diz ter um filho na cidade vizinha. Nós nos falamos pouco, e eu

admito que as coisas têm ficado mais difíceis desde que ela chegou, agora eu tenho que dividir a cozinha todos os dias com uma desconhecida.

Com amor,

Bill



NOME: Diário de Dr. Green 2

LOCAL: Na enfermaria

DESCRIÇÃO:

12 de agosto de 1920

Mais de um ano que estou na casa e nada muda. Voltei para Whispering Pines em alguns momentos do ano, principalmente para encontrar mais medicamentos e leituras sobre possíveis causas para a condição da sra. Carbine.

Os meus livros não dão conta e as coisas não fazem sentido. A condição da sra. Carbine não muda e o cheiro podre é cada vez mais forte em todos os locais da casa.

E para piorar, agora todos têm esse cheiro: a jovem que perdeu os pais, o faz tudo, os irmãos encanadores, o cozinheiro e a nova cozinheira.

DESCRIÇÃO:

12 de agosto de 1920

Mais de um ano que estou na casa e nada muda. Voltei para Whispering Pines em alguns momentos do ano, principalmente para encontrar mais medicamentos e leituras sobre possíveis causas para a condição da sra. Carbine.

Na cidade as coisas estão piores, a cidade vizinha foi bombardeada durante um ataque e todos os feridos que sobreviveram foram enviados para Whispering Pines. Está caótico e se eu disser que não senti culpa ao ver meus ex-colegas trabalhando tão duro, estaria mentindo.

8 de novembro de 1920

Procurando nos documentos da sra. Carbine sobre os funcionários descobri que a sra. Williams tinha um filho na cidade vizinha.

“Tinha” já que a criança infelizmente veio a falecer durante o bombardeio da cidade.

O que me intrigou foi a falta de reação da sra. Williams sobre isso, certamente ela deve saber sobre o acontecido. O sr. Taylor, o coveiro faz tudo que vive na cidade, disse para todos que o fim estava próximo. Tim, o fotógrafo, também comentou

sobre o bombardeio e disse para todos sobre seu medo do que poderia acontecer com Whispering Pines.

Novamente, sobre a sra. Williams, a mulher não apresentou nenhuma mudança de comportamento. Nem tristeza, nem luto, ela é a mesma desde que chegou e ousou dizer que depois da notícia sobre o bombardeio ela parece mais “contente”.



NOME: Livro médico

LOCAL: Gaveta da enfermaria

DESCRIÇÃO:

É um livro médico sobre doenças fúngicas. Parte da página está deteriorada.

Stachybotrys Flavum

Reino: Fungi

Filo: Ascomycota

Classe: Sordariomycetes

Ordem: Hypocreales

Família: Stachybotryaceae

Gênero: Stachybotrys

Espécie de fungo encontrado em madeira, papéis, papelão e outros materiais ricos em celulose.

A presença de fungos em ambientes internos, especialmente mofo, pode ter efeitos adversos à saúde como:

- a a
- f d ar
-
-
- ç
-

DESCRIÇÃO:

É um livro médico sobre transtornos mentais, parte da página foi riscada.

O tratamento da _____ é desafiador, uma vez que os indivíduos com essa condição frequentemente não buscam tratamento voluntariamente devido à falta de reconhecimento de seus próprios _____.

Características Clínicas Principais:

- Falta de _____.

- Impulsividade
- Engano e man ———.
- ———cia de Remorso ou C———.
- Comporta————
- Falta d————



NOME: Relatório de Sam e Tom 2

LOCAL: No banheiro

DESCRIÇÃO:

21 de dezembro de 1920

Depois de analisarmos o encanamento da casa descobrimos problemas graves na tubulação do escritório e banheiro.

No banheiro tivemos que fazer a substituição total do encanamento e encontramos, de forma inesperada, uma grande quantidade de joias e objetos de grande valor financeiro.

Os objetos foram entregues para a sra. Sarah Carbine.

30 de fevereiro de 1921

O Dr. Green pediu que fizéssemos uma avaliação das paredes da casa em busca de um fungo amarelado. E, ao longo de um mês concluímos que:

Existem focos de mofo no banheiro do segundo andar e nos quartos. No primeiro andar alguns livros na biblioteca aparentam estar mofados e as tábuas no chão da cozinha, nos cantos do cômodo, estão cobertas por uma fina camada de mofo amarelo.

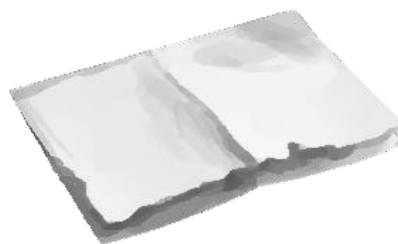
DESCRIÇÃO:

21 de dezembro 1920

Depois de analisarmos o encanamento da casa encontramos problemas graves na tubulação do escritório e banheiro.

No banheiro tivemos que fazer a substituição total do encanamento e descobrimos, de forma inesperada, uma grande quantidade de joias e objetos de grande valor financeiro.

Os objetos foram entregues para a sra. Sarah Carbine.



NOME: Relatório de óbito

LOCAL: na gaveta do escritório

DESCRIÇÃO:

RELATÓRIO DE ÓBITO

Nome do Falecido: Sarah Carbine

Data de Óbito: 22 de março de 1921

Local de Óbito: Mansão Carbine, Whispering Pines

Idade: 67 anos

Gênero: Feminino

Estado Civil: Viúva

Causa do Óbito:

Insuficiência respiratória aguda

Outras informações:

Nos últimos dias a Sra. Carbine apresentou comportamento incomum. Dizendo frases desconexas e sem sentido. Outra coisa que se destacou foram as manchas na sua pele e a cor da sua língua: que estava amarela forte.

Nos seus últimos momentos o odor podre se espalhou por toda a casa com bastante força.

Médico responsável:

Dr. Alexander Greenfield

Data do Relatório: 23 de março de 1921

DESCRIÇÃO:

RELATÓRIO DE ÓBITO

Nome do Falecido: Sarah Carbine

Data de Óbito: 22 de março de 1921

Local de Óbito: Mansão Carbine, Whispering Pines

Idade: 67 anos

Gênero: Feminino

Estado Civil: Viúva

Causa do Óbito:

Insuficiência cardíaca aguda

Outras informações:

Nos últimos dias a saúde da Sra. Carbine piorou de forma brusca e jamais vista por mim. Recomendo que um teste toxicológico seja realizado em Whispering Pines.

Médico responsável:

Dr. Alexander Greenfield

Data do Relatório: 23 de março de 1921

Considerações finais

O desenvolvimento de “*House of Secrets*” passou por diversas etapas e levou 17 meses para ser concluído. Durante esse processo, foram identificadas diversas necessidades específicas para o projeto.

Existem diferentes gêneros de jogos, cada gênero, com demandas e características próprias. Os jogos de aventura, como é o caso de “*House of Secrets*”, têm bastante foco na história e na narrativa, por isso, durante as fases iniciais do desenvolvimento foi notada a importância da documentação e roteirização para a finalização do *game*.

Entretanto, além do gênero de um jogo, características específicas do projeto devem ser levadas em consideração. “*Grim Fandango*”, por exemplo, têm uma *gameplay* bastante focada na resolução de puzzles usando itens encontrados no ambiente ou a partir de conversas com os NPC's do jogo. Logo, o roteiro de “*Grim Fandango*” se configura a partir deste aspecto. Nos momentos de *cutscenes*, que aparecem quando o jogador completa um desafio, o documento se parece com um roteiro tradicional de cinema.

Ele não faz sentido para “*Amazônia*”, não existem *cutscenes* no jogo, logo, o desenvolvedor fez a documentação com mapas e listas de comandos do *game*. Isso acontece porque apesar dos jogos, em sua maioria, compartilhem de características como, segundo DENARDI, FRIGO e POZZEBON (2014), personagens, tempo, espaço e foco narrativo (assim como filmes e livros) as atividades do jogador interferem, e muito, na *gameplay* e, por consequência, na documentação.

“*House of Secrets*” é uma investigação sobre acontecimentos do passado e essa investigação se dá, principalmente, através dos itens encontrados nos cômodos, ou seja, um dos temas que mais demanda atenção e cuidado é com a organização e posicionamento dos itens.

Os itens em *Grim Fandango* são utilizados para resolver os puzzles presentes no jogo, mas não precisam de uma descrição detalhada de cartas e diários com datas específicas e acontecimentos narrados por diversos pontos de vista como o que acontece em “*House of Secrets*”. Por esse motivo, pela relevância dos itens para narrativa, foi necessário uma adaptação no roteiro para conciliar esta necessidade.

A jogabilidade também é uma característica relevante na documentação, os comandos de texto, se não bem determinados e organizados poderiam deixar o *game* incoerente.

Jogos são, normalmente, desenvolvidos por equipes, que podem ser grandes ou pequenas, e é importante que todos os envolvidos no processo, do programador ao artista possam compreender, com clareza, as informações documentadas. Uma dificuldade para jogos feitos por grandes equipes é, por exemplo, manter a coerência durante a produção.

Desenvolvedores individuais também podem se favorecer de uma boa roteirização, afinal, eles podem levar meses ou anos para concluir um projeto. Manter uma boa documentação da programação e das intenções iniciais do jogo garante que o desenvolvedor não se perca nas suas anotações, e que o projeto mantenha sua coesão com o passar do tempo, evitando assim, o retrabalho.

Esclarecer os comandos de texto corrobora para a melhor clareza e efetividade da programação. Além disto, como as descrições das cenas devem possuir “dicas” que indiquem para o jogador comandos possíveis, só poderíamos desenvolvê-las quando tivéssemos compreensão das palavras que usaríamos.

Entretanto, nem das mecânicas do jogo foram descritas da mesma forma. Enquanto os comandos de texto foram especificados acompanhados na sua utilização, o lampião foi descrito explicando a sua função dentro do jogo e como deve ser a sua função. Para registrar o inimigo optamos por explicar os “estados” do player e como eles devem funcionar.

Conhecer outros roteiros é uma parte importante do processo de desenvolver o seu próprio roteiro, assim como jogar jogos é uma parte importante do processo de fazer o seu jogo. A documentação de “*House of Secrets*”, assim como a documentação de qualquer *game*, passou por revisões, atualizações e foi constantemente revisitada durante o desenvolvimento acompanhando todo o processo de produção, é, sem dúvidas, um documento vivo.

Referências

ASSIS, Jesus de P. Artes do Videogame: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.

CAVALEIRO, Anita e LIMA, Leonardo. Notgames: convergências entre videogames e arte interativa, SBC – Proceedings of SBGames, ISSN: 2179-2259, 2014

CHAVES, C. G. V.; VARGAS, A. GAMEART - uma linguagem poética. DAPesquisa, Florianópolis, v. 11, n. 16, p. 040-052, 2016. DOI: 10.5965/1808312911162016040. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/6762>. Acesso em: 10 de Abril de 2022.

DENARDI, D. A.; FRIGO, L. B.; POZZEBON, Eliane. Roteirização em Games: uma breve análise sobre as iniciativas atuais. In: XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2014, Porto Alegre. Proceedings of SBGames 2014, 2014. p. 560-566.

GAMERVIEW. Ken and Roberta Williams (Sierra) - The Game Awards 2014. 6 de dez. de 2014. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=-JQkRp-VFXQ&ab_channel=Gamerview >. Acesso em 2 de maio de 2022.

JUUL, Jesper. "Introduction to Game Time". In First Person: New Media as Story, Performance, and Game, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 131-142. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>>. Acesso em 14 de outubro de 2022.

JUUL, Jesper. "What computer games can and can't do". Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, Agosto 2000. Disponível em: (<http://www.jesperjuul.net/text/wcgacd.html>). Acesso em 14 de outubro de 2022.

JUUL, Jesper. "A Clash between Game and Narrative". Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, Novembro, 1998. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html>. Acesso em 16 de outubro de 2022

KATALA, Kurt. The Guide to Classic Graphic Adventures. Hardcoregaming101. Maio, 2011.

LEÃO, Lúcia. Da Ciberarte à gamearte (ou da cibercultura à gamecultura). 2005. Disponível em: < <http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf> >. Acesso em 18 de outubro de 2022.

LAURENTIZ, Sílvia. Arte do game ou game de arte? São Paulo: Enciclopédia de Arte e Cultura Itaú Cultural, 2009. Disponibilizado pela autora.

NEPOMUCENO, T. R. Narrativa e formatação em roteiros de jogos eletrônicos. Orson – Revista dos cursos de cinema do Cearte / UFPEL. Nº 2, 2012.

NOONEY, Laine. Let's Begin Again: Sierra On-Line and the Origins of the Graphical Adventure Game. American Journal of Play, v10 n1 p71-98. 2017. Disponível em: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1166784.pdf>>. Acesso em 28 de outubro de 2022

SCALIARIS, K. NARRATIVA E NAVEGAÇÃO: elementos que contribuem para criar o efeito de imersão e interatividade nos jogos do gênero de aventura. Trabalho de

Conclusão de Curso. CAP – Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

VANNUCCHI, H.; PRADO, G. Discutindo o conceito de Gameplay. Texto Digital, v. 5, n. 2, 2009. Disponível em: <
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130>
>. Acesso em 11 de outubro de 2022