

Estudo comparativo de elementos imersivos em jogos de terror.

Comparative study of immersive elements in horror games.

Ana J. H. Vieira¹, Marcos V. O. Ribeiro², Eduardo Napoleão³, Alice D. Silva⁴,
José G. M. Neto⁵

Escola politécnica - Design de jogos – Universidade do vale do Itajai (Univali)
88.032-005– Florianópolis – SC – Brazil

Abstract. *This article aims to identify how game designers can create immersion and cause expected emotions on horror games, based on the study of lenses, Schell's (2008). Thus, six lenses were conceptualized and then used in the analysis of four horror games, by analyzing moments in horror games and relating them to Schell's (2008) six lenses. Finally, the study concludes that horror games can design an appropriate atmosphere and engaging narrative that instigates the player's curiosity when narrative, visual effects and sound design create anguish, fear, tension, anxiety and, at the same time, arouse the player's curiosity. Likewise, it was possible to identify the similarities in the game design of the selected games and how they can be used to design horror stories in games.*

Keywords— *horror games, immersion, lenses, genre*

Resumo. *O presente artigo objetiva apontar maneiras de imergir o jogador e causar emoções esperadas, a partir do estudo de lentes, Schell (2008) aplicadas aos jogos de terror. Com isso, é conceituado seis lentes, para posteriormente utilizá-las na análise de quatro jogos do gênero terror, analisando momentos em jogos de terror, relacionando com as seis lentes de Schell (2008). Por fim, o estudo conclui que em jogos do gênero terror é necessário a criação de uma atmosfera adequada, uma narrativa envolvente e que instigue a curiosidade do jogador. Da mesma forma, é possível identificar as semelhanças no game design dos jogos selecionados e como utilizar os elementos para a realização de novos projetos.*

Palavras-chave— *jogos de terror, imersão, lentes, gênero*

1. Introdução

Os jogos de terror, de maneira geral, buscam causar emoções como: medo, ansiedade e tensão aos jogadores. Sendo as emoções uma forma de confirmação da imersão em jogos deste gênero, torna-se necessário a utilização de forma adequada de elementos e princípios de game design. Em jogos do gênero, os elementos da ambientação são muito relevantes para o desenvolvimento da narrativa. Pode-se considerar que, assim como em filmes de terror, “o som também se mostra como um elemento importante na questão do

fomento da sensação de repulsa ou medo proposto pelo horror, especialmente se tratando de produtos audiovisuais [...]” Maia, Medeiros e Silva (2016).

Atentando em questões visuais, segundo King (2015), a obscuridade visual é um fator importante para a atmosfera em jogos de terror, se a atmosfera for idealmente sombria e assustadora, causa ao jogador ansiedade mesmo na ausência de um perigo. Além disso, reduzindo a capacidade de ver os perigos adiante, fazendo o jogador utilizar a sua imaginação, King (2015).

Neste aspecto, foram selecionados quatro jogos, sendo eles: Layers of Fear (2016), Poppy Playtime (2021), The Mortuary Assistant (2022) e Visage (2020), a fim de compreender e apontar semelhanças na maneira de imergir o jogador e causar emoções esperadas nele. Para isso, foram descritas situações específicas de cada jogo, trazendo detalhes e especificações de cada um.

Em resumo, busca-se, por meio de conceitos de imersão em conjunto com a seleção de seis lentes de Schell (2008), a análise dos momentos escolhidos dos quatro jogos citados, o levantamento de características em comum para, ao final, avaliar a imersão dos jogos e o que pode ser replicado de forma satisfatória em jogos do gênero.

2. O Gênero de terror em jogos

Características e particularidades podem ser vistas na literatura e nos jogos de terror, igualmente. Segundo Prohászková (2012), a melhor forma de conceituar o terror como gênero é caracterizando-o e identificando seus subgêneros, sendo: o inquietante, o terror extraordinário e o terror fantástico, Todorov (1973) apud Perron (2009).

O primeiro, terror inquietante, contém elementos sobrenaturais, com a presença de fatos inacreditáveis, irracionais ou impossíveis. O Segundo, o terror extraordinário, contém elementos totalmente irreais e inexistentes, como vampiros, lobisomens, zumbis, aceitando a segunda camada da realidade. O terceiro, terror fantástico, não dá explicações claras ao espectador sobre o que é real e o que não é, formando um vínculo com o personagem principal e presenciando suas alucinações ou paranóias, Todorov (1973) apud Prohászková (2012).

Neste sentido, exemplo para jogos na categoria inquietante, apresentado por Kalinowski (2019) é que no jogo P.T. Silent Hill (2014), o cenário se mantém em loop durante o jogo e faz com que o jogador sinta pavor e desconforto apenas pela repetição do ambiente, uma vez que o autor considera a confusão como elemento de medo, ou seja, fazer com que o jogador se questione e duvide daquilo que acabou de ver e ouvir. Para o jogo na categoria “terror extraordinário” considera-se o exemplo do jogo Amnesia: The Dark Descent (Figura 1), onde ele propõe uma maneira diferente de assustar o jogador, o deixando indefeso, apenas com sons para alertá-lo do perigo do monstro, Byrd (2020).



Figura 1. Monstro do jogo Amnesia: The Dark Descent, Byrd (2020).

Por fim, para a categoria: “terror fantástico”, pode-se citar o jogo Blair Witch (2019), no qual o jogador controla Ellis que está em busca de um garoto desaparecido. A partir disso, o protagonista apresentado sofre com problemas de saúde, causando alucinações, Ilusões e flashbacks durante o jogo. Com isso, o jogador em meio aos delírios do protagonista, pode achar a narrativa confusa ou óbvia, uma vez que não fica claro se o protagonista está seguindo suas alucinações ou pistas verdadeiras, Marak (2021).

3. Imersão em Jogos de Terror

Para Lombard e Ditton (1997), a imersão seria a ilusão de presenciar uma experiência intermediada, mas sem perceber que existe um mediador. A partir disso, nota-se que através da narrativa, pode-se inserir o jogador em outra realidade, sendo o momento em que se inicia a imersão, fazendo o jogador sentir sentimentos e/ou sensações no qual são essenciais para potencializar emoções. Além disso, a utilização de efeitos sonoros e trilhas também colabora com a imersão, sendo capaz de gerar medo, tensão e angústia, Monteiro (2016).

Considerando a importância da imersão nos jogos do gênero terror, é adequado verificar o jogo de várias perspectivas. Schell (2008) as identifica como lentes, sendo as lentes compostas por pequenas perguntas que tem o objetivo de verificar a qualidade do game design. Com isso, selecionou-se seis lentes, para posteriormente analisar se os momentos escolhidos de cada jogo condizem com os objetivos de, pelo menos, uma lente. Neste sentido, a ideia do autor é avaliar projetos já prontos, a fim de enriquecer a narrativa e a imersão esperada. A partir disso, foram separadas todas as lentes e respectivas perguntas apresentadas no Quadro 1.

Quadro 1. Perguntas em relacionadas a cada Lente de Schell (2008)

Lentes	Perguntas
Emoção	Qual a motivação os jogadores têm para jogar o meu jogo? Que emoções os jogadores (inclusive eu) estão tendo quando jogam agora? Por quê? Como posso preencher a lacuna entre as emoções que os jogadores estão tendo e as emoções que eu gostaria que eles tivessem?
Surpresa	-O que surpreenderá os jogadores quando eles jogarem meu jogo? -A história do meu jogo tem surpresas? As regras do jogo? A obra de arte? A tecnologia? -Suas regras dão aos jogadores maneiras de surpreender uns aos outros? -Suas regras dão aos jogadores maneiras de se surpreenderem?
Curiosidade	-Que perguntas meu jogo coloca na mente do jogador? -O que estou fazendo para que eles se importem com essas questões? -O que posso fazer para que inventem ainda mais perguntas?
Motivação	-Que motivações os jogadores têm para jogar o meu jogo?

	quais motivações são mais internas? Quais são os mais externos? -Quais são a busca do prazer? Quais estão evitando a dor? Quais motivações se apoiam? -Quais motivações estão em conflito?
Imaginação	-O que o jogador deve entender para jogar meu jogo? -Algum elemento de imaginação pode ajudá-los a entender isso melhor? -Que detalhes realistas e de alta qualidade podemos fornecer neste jogo? -Quais detalhes seriam de baixa qualidade se os fornecêssem? A imaginação pode preencher a lacuna? -Posso dar detalhes que a imaginação poderá reutilizar uma e outra vez? -Que detalhes eu forneço inspiram a imaginação? -Que detalhes eu forneço sufocam a imaginação?
Atmosfera	-Sem usar palavras, como posso descrever a atmosfera do meu jogo? -Como posso usar o conteúdo artístico (visual e sonoro) para aprofundar essa atmosfera?

Sendo assim, através da **Lente da Emoção**, um de seus objetivos principais é causar tensão e medo aos jogadores, causando sensações de vulnerabilidade e perigo iminente, induzindo a sentimentos de insegurança, desilusões e hesitação a cada progressão a ser feita no jogo. Em seguida, a partir da **Lente da Surpresa**, nota-se que jogos de terror constantemente trazem surpresas consideradas desagradáveis ao jogador. Entretanto, em exames cerebrais foi revelado que mesmo surpresas desagradáveis, os centros de prazer do cérebro são acionados, Schell (2008). Portanto, há a utilização de elementos do cenário, sons ou mecânicas para gerar incômodo.

Em seguida, com a **Lente da Curiosidade**, percebe-se que a curiosidade pode ser instigada através de duas maneiras: a partir da narrativa, ou o anseio pela fuga. A curiosidade pode ser vista como uma diversão, por ser um estado psicológico que motiva através da incerteza, To (2016). Diante disso, nota-se a **Lente da Motivação**, que está relacionada com a curiosidade do jogador. Pois, ao se deparar com ameaças e ansiar pela fuga, o jogador é induzido a procurar elementos e no ambiente, motivando-o a progredir em um local ameaçador. A partir disso, há o surgimento do elemento da imaginação, pois o jogador tem a necessidade de progredir no jogo enfrentando o desconhecido, instigando-o a imaginar aquilo que o aguarda pela frente, Schell (2008).

Dessa maneira, através da **Lente da Imaginação**, observa-se que o principal modo de incentivar o jogador a imaginar o mundo do jogo de forma mais real é a imersão. Deste modo, utiliza-se câmera em primeira pessoa para simular melhor a realidade, além dos elementos supracitados, como narrativa, sons, trilhas, objetos ou cenário, criando uma atmosfera para o jogo. Por fim, com a **Lente da Atmosfera**, entende-se que a atmosfera de terror se torna muito importante para a integração do jogador no mundo. Por isso, utiliza-se paletas de cores mais escuras, além de trilhas e efeitos sonoros característicos, ressaltando a atmosfera sombria e conseqüentemente os elementos narrativos presentes no jogo, Schell (2008). Portanto, fez-se a análise de 4 jogos selecionados do gênero, com base nas lentes citadas anteriormente.

4. Análise dos Jogos Selecionados

A partir dos dados apontados neste artigo, sobre o gênero terror e imersão nestes jogos, foram selecionados quatro momentos em jogos, sendo estes: Layers of Fear, Poppy Playtime, The Mortuary Assistant e Visage. Diante da proposta da pesquisa, será feito um breve resumo dos jogos e momentos selecionados, para realizar uma análise com base nas lentes de emoção, surpresa, curiosidade, motivação, imaginação e atmosfera.

4.1. Layers of Fear

O jogo Layers of Fear se passa na casa do artista, a qual é constantemente alterada devido ao delírio do personagem que incansavelmente busca a realização de uma pintura perfeita de sua esposa, que após um acidente fica totalmente desfigurada. Durante o jogo é notável a loucura do personagem e sua obsessão com ratos e em “consertar” a esposa por meio de sua obra-prima, Layers of fear (2016).

A narrativa se dá a partir da sua chegada na casa, seu casamento, questões sobre sua carreira e o nascimento de sua filha, mas, ao longo do jogo, é possível verificar o afastamento do personagem e, como consequência, o suicídio de sua esposa e a ida de sua filha ao orfanato, uma vez que o pai não estaria apto mentalmente para criá-la. O momento escolhido para análise se inicia com o jogador indo ao quarto da filha. Nele há uma caixa musical em formato de carrossel faltando a alavanca para acionar. Achando a alavanca, o jogador não pode se mexer, ficando fixo a rotação do carrossel. Enquanto o carrossel gira, os brinquedos presentes no quarto se movimentam pelo ambiente. Após algumas voltas o feixe de luz se concentra em apenas parte do cenário, ou seja, de forma direcionada, partindo da caixa musical, conforme representado na Figura 2.



Figura 2. Caixa musical, Layers of fear (2016).

Neste momento a janela começa abrir e fechar repetidamente, além das ações estranhas das bonecas. O carrossel gira mais uma vez e o feixe de luz aumenta para dar foco a um desenho na parede, que se altera a cada volta. O primeiro demonstra uma família aparentemente feliz; o segundo retrata a família após o acidente da mãe; o terceiro, e último desenho representa o pós-morte da esposa do pintor. Os desenhos são substituídos por frases e enquanto as frases são mostradas, bonecas aparecem se aproximando do jogador conforme as voltas ocorrem, até que na última volta, aparece uma cabeça de boneca bem próxima ao jogador com olhos brilhantes.

Logo em seguida o quarto volta a se iluminar e o carrossel finaliza o ciclo. Após, o jogador segue o seu percurso, porém ao abrir a porta há um “*jump scare*” da boneca de olhos brilhantes e a porta se fecha, ao abrir a porta novamente, segue-se o fluxo do jogo. Como o jogo conta a toda a história da tragédia da família, a motivação e o objetivo do jogador tendem a ser compreendidas através das ilusões e paranoias do personagem.

Ao passar pelo quarto da filha, inicialmente, o jogador pode sentir um desconforto, pois mesmo que o quarto não esteja destruído, a trilha sonora deixa o ambiente suspeito, além disso, ao não poder se locomover, há a possibilidade de se sentir angustiado ou impaciente. Da mesma forma que ao não saber o que está por vir a

cada volta do carrossel, a curiosidade e a imaginação do jogador são instigadas, pois não sabem se vai aparecer uma parte da história ou tomará um susto. Além do mais, por Layers of Fear se passar na casa abandonada do artista, a atmosfera é construída a partir de um cenário antigo e destruído, porém, o quarto da filha está em perfeito estado.

O cômodo é decorado com brinquedos, pequenas cômodas, prateleiras, um sofá e um berço, além de um quadro de cachorro pendurado na parede. Ao entrar no quarto da filha, é possível ouvir crianças rindo, com uma melodia infantil desordenada e uma música de suspense. Uma vez que o jogador é preso ao movimento do carrossel, a trilha altera para uma mistura de diversas músicas infantis, até que em certa volta se cessa, deixando apenas um som em sincronia com o feixe de luz na parede. Ao concluir a passagem pelo carrossel, o jogador acredita ter finalizado este cômodo, contudo, ao abrir a porta encontra uma boneca bloqueando o caminho, se surpreendendo. Portanto, em Layers of Fear, o jogo traz elementos que reforçam a atmosfera esperada em jogos de terror, mesmo com pouca liberdade de ações do jogador.

4.2. Poppy Playtime

O jogo Poppy Playtime apresenta um ex-funcionário da empresa Playtime Co. que visita a fábrica após o desaparecimento inesperado dos demais funcionários. A empresa trabalhava no ramo de brinquedos infantis, tendo o primeiro capítulo como foco o Huggy Wuggy, brinquedo mais vendido e popular da empresa, e o segundo a Mommy Long Legs, Poppy playtime (2021). Diante da proposta da pesquisa, foi selecionado o momento final do Capítulo 1- A Tight Squeeze, em que há a perseguição do Huggy Wuggy. Inicialmente, para prosseguir no jogo, o jogador necessita resolver um puzzle para ligar a máquina que irá montar o brinquedo, liberando uma porta com um corredor escuro e duas portas extras. Porém, as duas portas estão trancadas, tornando o corredor escuro a única forma de progressão.

Ao se aproximar do final do corredor, o brinquedo Hubby Wuggy transforma-se em algo assustador. Já que o jogador não pode prosseguir nesse corredor, pois Huggy Wuggy inicia sua perseguição e bloqueia a passagem, sua única alternativa é retornar à sala em que montou o brinquedo para então perceber que o caminho disponível é pela esteira da máquina. A esteira leva para um tipo de corredor interno sem portas nem janelas, utilizado apenas para transporte dos brinquedos produzidos por dentro da fábrica, impossibilitando a fuga por um local aberto, deixando a perseguição claustrofóbica e mais agonizante.

Além disso, a fim de deixar o jogador ansioso e angustiado, durante o percurso há uma trilha sonora com sons dos passos do brinquedo atrás do personagem. *Huggy Wuggy* consegue cortar caminhos e em um momento aparece em frente ao jogador, o qual precisa retornar e escolher outra direção. Se o jogador for pego durante a perseguição, ocorrerá um “*jump scare*” do personagem, com a indicação que o jogador foi devorado, conforme demonstrado na Figura 3.



Figura 3. Jump scare, Poppy playtime (2021).

A partir disso, observou-se que a atmosfera do jogo, no momento da perseguição, contém uma iluminação reduzida, não sendo possível enxergar o fim de cada corredor, mesmo utilizando cores chamativas e saturadas. Em relação aos sons, como comentado anteriormente, há a presença de uma trilha sonora e os passos alvoroçados do brinquedo azul. Considerando elementos que instiguem a imaginação do jogador, a partir do momento que a única opção é percorrer um corredor sem nenhuma iluminação, torna-se inevitável presumir que há alguma criatura aguardando na escuridão. Durante a perseguição há elementos que instigam o jogador a se sentir angustiado, tenso, ansioso e com medo.

4.3. The Mortuary Assistant

A premissa do jogo *The Mortuary Assistant* se dá quando a protagonista Rebecca é solicitada para cobrir o turno noturno no necrotério. Contudo, ao chegar ao necrotério, ela descobre que precisará preparar os corpos, identificar em quais dos corpos há uma entidade demoníaca e como expurgá-lo corretamente *The mortuary assistant* (2022).

Durante o turno de Rebecca ocorre diferentes aparições e acontecimentos com o objetivo de causar medo, ansiedade e até mesmo dúvidas no jogador. Diante da proposta da pesquisa, foi selecionado o momento da aparição da avó da protagonista, pois, a senhora pode aparecer de forma aleatória na janela da sala principal do jogo. Em resumo, a senhora aparece pedindo para o jogador abrir a janela repetidamente até ficar impaciente e bater na janela. Essa primeira parte pode ou não desencadear o segundo evento, uma vez que depende de o jogador ir para um dos corredores antes dela finalizar a cena na janela, conforme ilustrado na Figura 4.



Figura 4. Senhora na janela, The mortuary assistant (2022).

Por um momento a senhora desaparece, dando a entender que o evento paranormal foi finalizado, contudo, ao andar para um dos corredores a avó de Rebecca irá reaparecer. Por fim, a avó relata ter trazido um presente, e corre na direção do

jogador com uma faca. Neste momento a luz do ambiente fica levemente avermelhada, a personagem cai no chão e, após o ataque, a cena retorna ao normal, retirando a protagonista de seu delírio.

Analisando o momento de acordo com as lentes de Schell (2008), a surpresa do jogador é evidente em três momentos: a avó batendo na janela impaciente, sua aparição no corredor e a ida em direção ao jogador. Durante a cena, é possível existir a curiosidade do que poderia acontecer se a janela fosse aberta. Além disso, durante a aparição da senhora, o jogador é induzido a imaginar que seja alguma paranoia. Com isso, ao longo da situação descrita, as emoções esperadas do jogador são: a perturbação, por não poder realizar ações progressivas no jogo; tensão, quando a avó ficar impaciente; horror, por estar sendo atacado por um membro da família e; curiosidade pela história da personagem.

Tais sentimentos são ampliados devido ao objetivo do jogo, fazendo o jogador se sentir motivado a descobrir o tipo de demônio o mais rápido possível, além da motivação para terminar tal evento paranormal rapidamente. *The Mortuary Assistant*, por se tratar de um jogo repetitivo em questões de jogabilidade, o cenário se mantém na maior parte do tempo. Neste cenário, há uma luz por cômodo, podendo ser desligadas pelo próprio jogador ou por eventos paranormais. Ademais, tendo em mente que a protagonista trabalha em um necrotério, o ambiente de forma geral já é mórbido, mas é reafirmado ao deixar as paredes mais sujas, os armários mais antigos, utilizar de uma paleta mais escura e possuir névoa no ambiente, além do cenário externo chuvoso, em conjunto com o barulho dos equipamentos do local, reforçando a atmosfera desejada em jogos do gênero.

4.4. Visage

O jogo *Visage* tem sua narrativa em torno de uma casa, a qual irá retratar a história de diferentes pessoas e famílias que moraram lá e tiveram um trágico final. O jogador controla Dwayne Anderson, que após matar sua esposa e filho, comete suicídio. O protagonista explora a casa e descobre a história dos antigos moradores, sendo o jogo dividido em capítulos: Dolores, Lucy e Rakan, além de contar a história do próprio personagem, *Visage* (2020). Dando enfoque no capítulo selecionado, Lucy, este relata a história de uma garota que possui um amigo imaginário que se comunica com ela pelo rádio.

Lucy é submetida a tratamentos causados por seu comportamento e, ao final, é morta pelo seu amigo imaginário. Partindo para o momento a ser analisado, ele inicia quando o jogador deixa a casa principal, encontrando uma floresta chuvosa com uma trilha contendo bichinhos de pelúcia durante o percurso, até encontrar uma casa na árvore. Ao subir na casa na árvore, o jogador se depara com diversos desenhos na parede, bichinhos de pelúcia, um rádio e uma caixa trancada. Entre os desenhos pendurados, há uma chave que abre a referida caixa. Neste momento o rádio liga e o amigo imaginário de Lucy começa a se comunicar, juntamente com uma trilha sonora agonizante, conforme representado na Figura 5.



Figura 5. Voz impaciente no rádio Visage (2020).

As portas e janelas são seladas, a luz do ambiente fica num tom avermelhado e a voz fica cada vez mais impaciente, até o momento que se ouve um grito de Lucy e o jogador é retirado do local, retornando para a casa principal. A casa principal torna-se um ambiente conhecido pelo jogador, porém, ao colocá-lo em um ambiente diferente, amplifica o sentimento de insegurança, pois imagina o que pode acontecer e quais perigos deve temer. Durante todo o jogo, há uma perseguição ao personagem junto da presença de eventos paranormais, piorando de acordo com a sanidade do protagonista, levando ao jogador a se motivar em não ser pego, além da motivação para explorar o ambiente e a narrativa. Com isso, o jogador se sente constantemente angustiado e tenso em qualquer período do jogo.

Ao analisar a ambientação do momento, nota-se que a floresta apresenta tonalidades levemente escuras, com barulhos de chuva, pássaros, alguns trovões, passos do jogador em conjunto de uma melodia suave, porém, ao chegar na casa da árvore, a melodia cessa, restando apenas os sons da chuva e adicionando as vozes do rádio e a melodia agonizante. Em Visage, a atmosfera e todo o cenário criado busca a angústia e tensão do jogador, o ambiente extremamente escuro em conjunto com um cenário repetitivo, uma perseguição constante e a escassez de itens essenciais, tornam o jogo propício a surpresas, sustos e tensão.

5. Análise de resultados.

Após a análise dos jogos, observou-se que, pelas lentes de Schell (2008), todos os jogos apresentam características exploradas em jogos de terror. Portanto, fez-se o Quadro 2, relacionando os momentos selecionados dos jogos e as Lentes para analisar melhor os resultados.

Quadro 2. Relação entre os momentos selecionados x Lentes de Schell (2008)

Lentes	Jogo: Layers of Fear	Jogo: Poppy Playtime	Jogo: The Mortuary Assistant	Jogo: Visage
Emoção	Loucura e obsessão da personagem principal; angústia ou impaciência por não poder se mover	Angústia pela perda de algo	medo, ansiedade, dúvidas, perturbação	Angústia, tensão; Desconforto, insegurança pela mudança de ambiente

Surpresa	Mudança em elementos do cenário a cada volta do carrossel; boneca bloqueando a porta ao final da cena (<i>jump scare</i>)	Brinquedos assustadores uso de <i>jump scares</i>	Ações agressivas e perigosas de personagens aparentemente inofensivos	Comunicação com o amigo imaginário ao abrir a caixa; Porta que leva para a parte externa da casa; O jogador é um pedido de sair da casa da árvore, seguido do grito da menina e a queda do personagem
Curiosidade	Desenhos na parede que contam a história do jogo	Descobrir as motivações das personagens; desvendar a história do ambiente (fechamento da fábrica)	Senhora batendo na janela ou aparecendo no corredor (personagem chamando atenção para um evento inexplicável); O que poderia acontecer?	Trilhas de objetos a serem seguidas; Caixa trancada e a chave a sua disposição; necessidade de conhecer o local e desvendar a narrativa
Motivação	Compreensão das ilusões e paranoias da personagem principal; Entender a relação pai e filha	Perseguição ou sobrevivência; Desaparecimento inesperado dos funcionários da empresa	Descoberta da entidade demoníaca para acabar com os eventos(s) paranormal(is)	Desvendar o mistério da casa/mortes; Busca por remédios e isqueiros pela casa
Imaginação	Movimentações misteriosas de objetos dentro do quarto da criança; Trilha sonora *desorganizada* e com risadas infantis ao fundo	Pouca iluminação ou visão reduzida; Corredores estreitos	Curiosidade pela história da personagem; ambiente com paredes sujas	Sinal sonoro indicando partes da história (rádio)
Atmosfera	Cenário antigo e destruído, porém o quarto infantil permanece intacto; Música e iluminação do carrossel no centro do quarto; Repetições de movimentos que contam a narrativa	Uso de trilha sonora e sons dos passos agitados das personagens	Variações de iluminação (realidade e delírio); Iluminação controlada pela personagem ou pelos eventos paranormais; Tensão crescente criada pela narrativa que se acentua - móveis antigos, névoa, cenário externo chuvoso	Trilha sonora *agonizante*/instigante; Iluminação avermelhada do ambiente (casa da árvore); Perseguição constante; Escassez de itens essenciais

6. Considerações Finais

Nota-se que as classificações dos jogos do gênero terror são recentes e diversos. Ademais, foram abordados elementos importantes de imersão nesses jogos, como: narrativa, efeitos visuais e sonoros, além de seu conceito. Por conseguinte, foi tratado a maneira que Schell analisa diferentes perspectivas para averiguar a qualidade do game design. Apesar do estudo de Schell se adequar a diferentes gêneros, conclui-se que são facilmente aplicáveis a terror e seus subgêneros.

Embora os momentos escolhidos sejam diferentes, uns com perseguição e outros com exploração seguida de “*cutscenes*”, todos buscam contar parte da narrativa, assim como despertar no jogador sentimentos que o fazem querer avançar, seja para compreender o personagem, seja para fugir da situação. Dado o gênero é esperado que cause determinadas emoções em seu público, sendo elas: a angústia, o medo, a tensão, a ansiedade e ao mesmo tempo desperte curiosidade ao jogador. Outra característica em comum nos jogos se dá a partir da criação da atmosfera propícia para despertar tais sentimentos.

Quanto a utilização de trilhas de suspense ou falas que demonstram irritação ao longo do tempo, estas auxiliam na criação do ambiente nestes jogos. Com isso, pode-se concluir que os quatro jogos apresentam elementos necessários para ambientação e concepção do game design condizente com o gênero terror. Outro exemplo que está em três dos jogos selecionados, são os elementos infantis, a existência de bonecos e brinquedos que são vistos de forma inocente. Contudo, ao combinar com a falta de iluminação e elementos sonoros, se tornam angustiantes. As diferentes perspectivas apontadas por Schell podem ser usadas na produção e desenvolvimento, com o propósito de auxiliar na imersão do jogador e verossimilhança do cenário com a realidade.

O recurso chamado “*jump scare*” é utilizado em jogos do gênero, mas percebe-se, pela pesquisa, que há outros fatores que conduzem o jogador a progredir no jogo, compreender a narrativa e teorizar sobre a história. Por isso, verifica-se que as trilhas sonoras, por exemplo, têm um papel importante para a criação da atmosfera do jogo. Pode-se citar *Layers of Fear*, que apesar do cenário do quarto da filha do artista ser organizado e com cores mais claras, a melodia desordenada pode causar desconforto e suspeitas ao jogador.

Por fim, importante destacar que, diante da extensão da matéria, a presente pesquisa não tem a intenção de esgotar o tema, principalmente, por envolver o estudo das emoções, que faz parte da área da psicologia, bem como outros jogos do gênero e lentes de Schell (2008) não abordados no trabalho. Assim, serão necessárias novas pesquisas, a fim de verificar e aprimorar novas técnicas e mecânicas que apliquem os estudos das emoções em conjunto com elementos do game design.

7. Referências

- Byrd, Matthew. (2020) “How Amnesia Brought Horror out of the Action Era”, <https://www.denofgeek.com/games/amnesia-horror-history-interview/>, maio.
- Kalinowski, A. M. (2019) “Silent Halls: P.T., Freud, and Psychological Horror”, <https://core.ac.uk/download/pdf/196185083.pdf>, maio.
- King, Jamie K. (2015) “An Analysis of the Methods and Techniques Used to Create an Unsettling Atmosphere in Horror Games”, <https://static1.squarespace.com/static/54340376e4b0935ee578d933/t/55abd6cfe4b0ba36033940db/1437325007514/JamieKingDissertationPrint.pdf>, maio.
- LAYERS OF FEAR. [S. l.]: Bloober Team AS, 2016. 1 jogo eletrônico.
- Lombard, M. and Ditton, T. (1997) “At the Heart of it All: The Concept of Presence”, <https://academic.oup.com/jcmc/article/3/2/JCMC321/4080403>, maio.
- Maia, A., Medeiros, B. A. and Silva, N. R. (2016) “Imersão nos games de horror, silêncio como mediador entre os espaços diegéticos e extradiegéticos”, <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157781.pdf>, maio.
- Marak, Katarzyna. ““If the dog dies, I quit”: Blair Witch and the Problems of Contemporary Psychological Horror Games”, <https://doi.org/10.7494/human.2021.20.2.57>, novembro.

- Monteiro, Caio et al. (2016) “Imersão e medo em jogos de terror: análise das estruturas de áudio e efeitos sonoros do jogo *Blindside*” XV SBGames, <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157736.pdf>, maio.
- Perron, B. (2009) “Horror video games: essays on the fusion of fear and play.” Jefferson: McFarland and Company, E-book.
- POPPY PLAYTIME. [S. l.]: MOB Games, 2021. 1 jogo eletrônico.
- Prohászková, V. (2012) “The Genre of Horror”. *American International Journal Of Contemporary Research*, v. 2, n. 4, https://www.aijcrnet.com/journals/Vol_2_No_4_April_2012/16.pdf, setembro.
- Schell, J. (2008) “The Art of Game Design: A Book of Lenses”, Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, E-book.
- The MORTUARY ASSISTANT. [S. l.]: DarkStone Digital, 2022. 1 jogo eletrônico.
- To, Alexandra et al. (2016) “Integrating Curiosity and Uncertainty in Game Design”, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digitalibrary/paper_428.pdf, junho.
- VISAGE. [S. l.]: SadSquare Studio, 2020. 1 jogo eletrônico.