

A Narrativa Intrínseca Ao Game Design: Uma Proposta De Desenvolvimento

The Narrative Intrinsic to Game Design: A Development Proposal

Lucas Passos, Juciane Cavalheiro

Universidade do Federal do Amazonas (UFAM)

CEP – 69035-115 – Manaus – AM – Brasil.

lucaspasosrgs@gmail.com

Abstract. *In this article, we discuss the importance of narrative in the development of electronic games, highlighting how it can be applied in conjunction with game design. We consider that the narrative is as essential as game design, directly influencing the development and immersion of games. We employ a brief analysis that addresses the divergences between ludologists and narratologists, proposing a balance between these two perspectives for the improvement of electronic games. Through our arguments applied to the production of the game “Pupa & Dizzion”, we obtained results extracted from the integration between narrative and game design, thus potentially facilitating the emergence of more video game development processes.*

Keywords. *Narrative; Eletronic Game; Game Design, Videogame.*

Resumo: *Neste artigo discorremos sobre a importância da narrativa no desenvolvimento dos jogos eletrônicos, destacando como ela pode ser aplicada em confluência ao game design. Ponderamos que a narrativa é tão essencial quanto o game design, influenciando diretamente no desenvolvimento e na imersão dos jogos. Empregamos uma breve análise que aborda as divergências entre ludologistas e narratologistas, propondo um equilíbrio entre essas duas perspectivas para o aprimoramento dos jogos eletrônicos. Através dos nossos argumentos aplicados à produção do jogo “Pupa & Dizzion”, obtivemos resultados extraídos da integração entre narrativa e game design, podendo assim oportunizar o surgimento de mais processos de desenvolvimento de jogos de videogame.*

Palavras-chave: *Narrativa; Jogo Eletrônico; Game Design, Videogame.*

1. Introdução

Os jogos eletrônicos são forma de expressão artística e cultural que estão ganhando cada vez mais espaço e reconhecimento na sociedade contemporânea. Segundo o relatório da Newzoo (2023), os jogos eletrônicos movimentaram cerca de 200 bilhões de dólares em 2022, segue cada vez mais se consolidando como indústria e está superando outras indústrias de entretenimento como o cinema e a música. Além disso, os videogames possuem um potencial educativo, social e político, podendo ser utilizados como ferramentas para o ensino, a conscientização, a mobilização e a transformação de realidades (BINÁRIO; HENRIQUE, 2022).

Se pensarmos na evolução do consumo de informações da atualidade, os jogos de videogame deixaram de ser apenas mecanismos lúdicos. Passaram para um nível cultural e formativo da sociedade, gerando e instigando o aprendizado em seus usuários através

dos insistentes desafios que neles são ofertados, é a mídia que possui uma alta representatividade e estímulo como afirma Gee (2003):

Bons jogos, como *System Shock 2*, *Deus Ex*, *Pikmin*, *Rise of Nations*, *Neverwinter Nights* e *Xenosaga: Season 1*, são máquinas de aprendizado. Eles ensinam e ensinam bem, de modo que são jogados por muito tempo e intensamente por muitas pessoas. É assim que eles e seus designers sobrevivem e se perpetuam. Se um jogo não pode ensinar e até ser dominado em certo nível, não será jogado por pessoas suficientes e a empresa que o produziu irá à falência. O bom aprendizado em jogos é um processo darwiniano capitalista de seleção dos mais aptos. Claro, os designers de jogos poderiam ter resolvido seus problemas de aprendizado tornando os jogos mais curtos e fáceis, simplificando-os, por assim dizer. Mas a maioria dos jogadores não quer jogos curtos e fáceis. (Gee, 2003, p. 1).

Com a evolução das tecnologias e com a crescente exigência dos jogadores por jogos ainda mais sofisticados, um dos elementos fundamentais para a criação de experiências ainda mais imersivas, interativas e significativas nos jogos de videogame é a narrativa. A narrativa pode ser entendida como forma de contar uma história ao receptor. Nos jogos eletrônicos se aplica diferentemente de outras mídias, pois envolve a participação ativa do jogador, que pode influenciar ou colaborar com o desfecho da história, de acordo com as suas escolhas e ações. A narrativa nos jogos eletrônicos também é consolidada mediante os aspectos técnicos e estéticos do jogo, como o design, o som, a arte, a mecânica, as regras e os objetivos.

A narrativa é um elemento literário que tem como essência o despertar do interesse através da oferta problemática e seu desfecho. Como gênero da Família das Estórias, ela estrategicamente retém a atenção propondo a imersão aos seus espectadores. Tem como origem os primórdios da comunicação humana através da oralidade e segue evoluindo com o tempo, pertencendo fundamentalmente às mais variadas mídias, e em crescente presença nos jogos de videogame. Assim, nossa problemática propõe a análise de como a narrativa pode ser concebida como ferramenta equivalente ao *game design*¹, auxiliando ativamente no desenvolvimento.

A expectativa de imersão em um jogo não se limita apenas em mecânicas ou à estrutura de software, argumento historicamente presente nos desenvolvedores mais clássicos e defendido pelos ludologistas. Essa concepção tem como base a ideia de que os videogames devem ser referidos à essência do jogo em sua origem, relacionados ao período pré-digital. Assim, a narrativa se torna secundária e se distancia do *game design* e dos aspectos artísticos, reduzindo as possibilidades de maior comoção e envolvimento dos jogadores.

Entretando, os narratologistas vislumbram os videogames como uma extensão das formas narrativas tradicionais, acreditando que os jogos eletrônicos podem ser estudados e compreendidos através das lentes da teoria narrativa. Defendem que os jogos e games são também recursos que se apropriam das narrativas, tanto quanto as linguagens clássicas, o cinema, a literatura e o teatro. Ponderam que o desenvolvimento complexo de personagens e do universo do jogo é algo crucial para a relação entre público e jogo.

¹ Game Design é o processo de criar e moldar as mecânicas, sistemas e regras de um jogo. Game Designer é o profissional de atuação. Fonte: Level Up, 2013.

Com observações mais próximas aos narratologistas, porém não integralmente devotos às suas concepções, possuímos estruturas aplicadas ao desenvolvimento de um jogo em produção. O jogo Pupa & Dizzion teve sua progressão através da abordagem paralela entre narrativa e *game design*, com resultados significativos possibilitados com a praticidade que essa proposta sugere. Dentre os resultados obtivemos a direção de arte mais objetiva, a produção de um sistema de coletáveis coerente ao *narrative design*^{II}, mecânicas justificadas pelos nexos partilhados entre a narrativa e o *game design*, a definição ágil de ideias, e outros demais resultados.

Assim, nosso intento com essa argumentação propõe um início discursivo sobre a equidade entre *game design* e narrativa, possibilitando uma outra perspectiva de desenvolvimento, algo que se caminha de forma intrínseca, oportunizando a confluência entre o *game design* e a narrativa.

2. Nem Ludologia, Nem Narratologia

Ponderamos nesta seção primeiramente um breve levantamento das divergências que existem entre ludologistas e narratologistas. Iniciamos com uma das questões que nos fazem discorrer sobre essa análise, utilizando como base a pergunta em oposição a nossa proposta: existe jogo sem narrativa? A resposta é sim. Segundo os ludologistas, a tentativa de aproximar contextos narrativos dos jogos de videogame é uma tentativa de enclausuramento acadêmico. Os ludologistas defendem que os jogos de videogame possuem em sua essência os mesmos preceitos do jogo como atividade humana original, como aborda Huizinga (2000, p.5):

[...] Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. (Huizinga, 2000, p. 05).

Para os ludologistas, os jogos não possuem a necessidade de uma narrativa, pois consideram que os videogames pertencem a genealogia dos jogos pré-eletrônicos. Além de Huizinga, outros teóricos são utilizados como referência de justificativa dessa concepção. Juul, Roger Callois e outros também fazem parte da argumentação do traçado histórico do jogo como jogo, e da tentativa de anexar o videogame à essa perspectiva. Porém, essa interpretação é no mínimo questionável, pois também propõe uma restrição limitada de uma mídia que a cada ano segue em constante inovação.

Vale ressaltar a perspectiva ludologista em um aspecto histórico dos videogames. A ideia defendida pelos ludologistas faz sentido se considerarmos, por exemplo, alguns estilos de jogos que possuem o foco em *high score*^{III}. O primeiro jogo datado com criação assinada por William Higinbotham^{IV}, em 1958, que simulava uma partida de tênis, onde o computador marcava pontuações que definiam o início e fim das partidas, o que realmente não propõe espaço para a produção narrativa. Porém, estamos falando da época

^{II} Narrative Design é a arte e o processo de criar histórias para mídias interativas. Narrative Designer é o profissional de atuação – Estúdio Barbara Ribeiro (estudiobarbararibeiro.com.br).

^{III} High Score é o objetivo em um jogo de videogame com a meta de alcançar a maior pontuação possível. Fonte: Level Up, 2013.

^{IV} William Higinbotham foi um físico americano que é creditado por criar o que é considerado o primeiro videogame, chamado “Tennis for Two”, em outubro de 1958. Fonte: tecnologia.uol.com.br/ultnot/2011/01/09/ult530u8980.jhtm.

de surgimento dos jogos eletrônicos. Entre as décadas de 60 e 80, a atenção voltada apenas para a diversão através do desafio como motivo primordial do desenvolvimento de jogos fazia bastante sentido. O tempo passou e estamos no séc. XXI, o salto evolutivo das tecnologias dos videogames e a exigência do público está em outro momento, como pondera Gomes (2008):

Antes de qualquer outra coisa, é interessante conseguir olhar para trás e buscar, na milenar história dos jogos, ideias e vocabulário que possam apresentar caminhos para olharmos os videogames de maneira nova. Definitivamente, jogar e narrar são coisas diferentes e é preciso encarar tudo que esse agenciamento através do jogo traz para um formato como o videogame, seja isso uma grande novidade ou não. Ao mesmo tempo, o game não é a primeira prática *interativa* a surgir no mundo com pretensão *signica* diferente de jogos *per se* ou mesmo de esportes. A performance, os *happenings* e parte da arte contemporânea podem trazer questões tão importantes quanto a(s) teoria(s) do jogo para a análise desse formato. Como justamente insistem os ludologistas, mas esquecem-se na hora que lhes convém, se há videogames com clara ligação com o universo pré-digital de jogos, há também games cuja linhagem evolutiva remete claramente a formas textuais e narrativas, como os jogos de aventura em texto – estes mesmos, herdeiros da literatura a lá Tolkien. (Gomes, 2009, p. 183).

Contrastando, na perspectiva dos narratologistas é interessante observarmos que o avanço das narrativas nos jogos de videogame só foi possível com o avanço tecnológico. Os argumentos dos narratologistas que buscam aproximar os jogos eletrônicos das estruturas narrativas tradicionais, existentes no cinema e na literatura, só puderam progredir após a ruptura da limitação técnica eletrônica dos jogos de videogame na transição entre o séc. XX e XXI. Consideramos importante observarmos a narrativa como gênero literário, antes de nos aprofundarmos sobre a perspectiva dos narratologistas.

Há gêneros literários que possuem o propósito social de engajar leitores e espectadores, esses gêneros fazem parte da Família das Estórias. Dentre os gêneros, existem alguns que possibilitam complicações e problemas inesperados a serem resolvidos. O gênero que se aplica como resolução dessa geração de problemas é a narrativa. A narrativa, como derivada das Estórias, possui fases que despertam funções de engajamento como cenário, descrição eventos, efeito, reação, problema, solução comentários e reflexão (Martin e Rose, 2008).

Também há uma iniciativa de tipificação das narrativas em jogos eletrônicos categorizadas com base em teóricos da ludologia como Jenkins (2003), Brand e Knight (2005), Dubiela e Battaiola (2007) e Angeloni e Silveira (2016). Essas narrativas podem ser classificadas como linear, evocada, embutida, forçada, ramificada e emergente, dentre outras variações, como discorre Tiburcio (2021):

[...] Linear – Sequência de fatos que independem da ação do jogador; Evocada – Baseia-se em uma estória previamente lançada em outro meio de comunicação, como filmes; Embutida – Motiva a verificação de pistas e a exploração de espaços para reconstruir a narrativa de eventos passados; Forçada – são micronarrativas ou fragmentos da narrativa principal, que se desenvolvem em paralelo a ela; Ramificada – Há possibilidade de caminhos previamente elaborados pelo designer; Emergente – toma forma a partir do momento do jogo, possibilitando uma maior imersão do jogador. (Tiburcio, 2021, p. 73).

Entretanto, a proposta dos narratologistas, ainda que em uma postura holística, também se encaminha para o enclausuramento do potencial possível entre a mídia

videogame e o público gamer. A narrativa aplicada aos jogos de videogame discorre em um sentido de confluência com o *game design*. Desenvolver um jogo sem ao menos uma premissa narrativa pode gerar muitas complicações no processo, pois a produção correrá altos riscos durante a produção. A falta de direcionamento e continuidade do jogo, experiência do usuário sem consistência, menor atratividade e engajamento de espectadores, dificuldade no balanceamento das mecânicas, desconexão de ideias e vários outros imprevistos podem surgir quando não há uma aplicação narrativa como auxílio do *game design*. Gomes (2008) pondera:

[...] como uma forma expressiva que emerge da necessidade de organizar a experiência, acreditamos que a narrativa transcende os meios que a incorporam, tendo existido mais funcionalmente na oralidade, evoluído e se modificado no texto manuscrito, no texto impresso, mas também, em sua forma mimética, no teatro, no cinema, na televisão, entre várias formas presentes e outras que, acreditamos, ainda hão de surgir. A cada um desses meios a narrativa se amolda de maneira diferente, em diálogo com o contexto histórico, fazendo-se valer das características intrínsecas a cada um para criar diferentes possibilidades que, contudo, de alguma maneira, continuam reorganizando o fluxo da experiência vivida. (Gomes, 2009, p. 184).

Considerando os argumentos apresentados, compreendemos que o desenvolvimento de um jogo deve ser uma experiência prática, contínua e adaptativa. Através dessas perspectivas buscamos avaliar as atividades que realizamos e definir alguns caminhos processuais aplicáveis ao desenvolvimento de um dos nossos jogos em produção. O jogo Pupa & Dizzion, passou por várias abordagens e atualmente temos empregado um modelo de *game design* intrínseco ao *narrative design*, onde ambos trabalham como ferramentas auxiliares, uma da outra.

3. A Produção Do Jogo Pupa & Dizzion

O jogo Pupa & Dizzion tem seu surgimento, assim como vários outros jogos, em uma *game jam*^V. É um jogo que está evoluindo através de várias etapas, e iremos listar aqui as principais, onde aplicamos a narrativa de forma intrínseca ao *game design*. Organizacionalmente, vamos considerar a produção deste jogo em 2 etapas:

1. Protótipo para game jam;
2. Protótipo polido para playtesting;

Em cada etapa aplicamos uma proposta narrativa em paralelo ao *game design*. A narrativa produzida nessas etapas foi evoluindo conforme a necessidade que se apresentava no *game design*. O *game design* também foi sendo adaptado conforme a narrativa revelava possibilidades e soluções para o desenvolvimento. Foram poucos os momentos em que o *game design* progredia de forma independente, e o mesmo ocorreu com a narrativa. Ambas as aplicações, em seus níveis iniciais, possuem possibilidades técnicas para se definir um ponto de partida independente, porém apenas nos momentos de concepção.

Através de nossa proposta obtivemos a clareza específica da proposta de imersão do jogo. Pupa & Dizzion foi definido como um jogo com mecânicas de plataforma para os personagens e exploração ao estilo dos jogos *metroidvania*. Sua premissa narrativa se desenvolve em um formigueiro, onde Pupa é uma cigarra cantora de Rap que possui em

^V Game Jam é um evento onde os participantes tentam criar um videogame do zero. A duração do evento geralmente varia de 24 a 72 horas. Fonte: www.producaodejogos.com.

sua voz um poder especial que a ajudará a libertar vários insetos prisioneiros no reino das formigas, comandados pela rainha Antyopatra. Dizzion é o vagalume que auxilia Pupa no subterrâneo para transitar entre os diversos corredores, ilumina o ambiente e cumpre funções mecânicas. A partir dessa premissa colaborativa com o *game design*, foi possível estruturar coletáveis, novos inimigos e *bosses*.

3.1 Protótipo Para Game Jam

Para iniciarmos o desenvolvimento, com o time com 7 integrantes, foram definidas as funções para a produção:

Tabela 1. Estrutura do time de desenvolvimento e funções.

Integrantes	Função
Integrante A	Game Designer, Narrative Designer e Sound Designer.
Integrante B	Narrative Designer e Scrum
Integrante C	Q.A. Tester
Integrante D	Desenvolvedor e Arte
Integrante E	Desenvolvedor e Arte
Integrante F	Arte
Integrante G	Arte

Aqui vale considerar que todas as atividades estavam relacionadas à estrutura de produção adaptada à uma *game jam*. O tempo aplicado a esses eventos é limitado, e a temática é pré-estabelecida, mas revelada minutos antes do início das atividades. Com essa estrutura de equipe e com o limite de produção de 1 semana do protótipo para a *game jam*, realizamos a distribuição das atividades entre os integrantes da equipe da seguinte forma:

Tabela 2. Integrantes do time de desenvolvimento distribuídos por atividade.

Atividade	Integrantes
1. Concepção e Ideação	Todos
2. Game Design e Narrative Design	Integrantes A e B
3. Produção de assets de arte	Integrantes D, E, F e G
4. Implementação na Engine	Integrantes D e E
5. Áudio	Integrante A
6. Testes	Integrante C

Na tabela acima distribuimos as atividades em ordem de execução. Na *game jam* de origem do jogo, o tema escolhido foi “10 segundos”. Assim, focamos no desenvolvimento do *game design* em paralelo ao *narrative design*, para que todos os integrantes da equipe estivessem alinhados com a direção conceitual do jogo. Nosso intuito maior é demonstrarmos que, no processo de desenvolvimento, o *game design* e o *narrative design* sempre caminharam juntos. Com dois integrantes do time como responsáveis dessas atividades, a comunicação objetiva, analisando o progresso simultâneo e colaborativo das duas tarefas foi crucial.

Como resultados, o jogo foi definido como plataforma^{VI}, sua premissa narrativa se desenvolve em um formigueiro, onde Pupa, uma cigarra cantora de Rap possui em sua voz um poder especial para enfrentar as formigas comandadas pela rainha Antyopatra. A cigarra também deve se esconder em cogumelos para evitar danos causados por destroços que caem do teto devido a terremotos que ocorrem a cada 10 segundos. O vagalume Dizzion é parceiro de Pupa, e possui a função de iluminar o ambiente.



Figura 1. Gameplay do protótipo para a game jam.

3.2 Protótipo Polido Para Playtesting

A partir do primeiro protótipo concluído, a equipe de desenvolvimento realizou uma reunião para a definição da continuidade do projeto. Então, foi determinado que algumas atividades de refinamento deveriam ser executadas. Ressaltamos que nesta etapa a produção do jogo prosseguiu com maior liberdade na elaboração e conclusão de tarefas, considerando que não havia mais a delimitação de tempo característico das *game jams*. Com isso foram surgindo novas perspectivas para o jogo, o que ocasionou a necessidade de atualização em seu *game design* e em sua narrativa.

A primeira definição de polimento se direcionou à arte do jogo. Os personagens possuíam um estilo em *pixel art*^{VII} com proximidade ao cartum, porém as formigas inimigas foram concebidas em um estilo mais orgânico, semelhantes às formigas da realidade. Outra distinção que ocorreu foi a mecânica dos cogumelos. No protótipo para a *game jam*, os cogumelos eram parte do sistema de sobrevivência do personagem durante os cataclismas, ocorridos devido o diversificador de 10 segundos. Já na versão polida para *playtesting*^{VIII}, os cogumelos foram reduzidos de tamanho e se tornaram trampolins para a realização de um salto maior da personagem cigarra.

Talvez as mais significativas atualizações que ocorreram nesta etapa, como resultado da nossa proposta de *game design* intrínseco a narrativa, foi a evolução de um

^{VI} Um jogo plataforma é um subgênero de jogos de ação em que o objetivo principal é mover o personagem entre pontos em um ambiente. Os jogos de plataforma são caracterizados por níveis com terrenos irregulares e plataformas suspensas que exigem saltar e escalar para progredir. Fonte: Level Up, 2013.

^{VII} Pixel Art é uma forma de arte digital onde as imagens são construídas usando pixels como o único bloco de construção. É amplamente associada aos gráficos de baixa resolução dos computadores, referentes aos videogames das eras de 8 bits e 16 bits. Fonte: Level Up, 2013.

^{VIII} Playtesting é um método de controle de qualidade que ocorre durante o processo de desenvolvimento de um jogo de videogame. Fonte: O que é: Playtesting - Game Bunker.

jogo plataforma para um jogo plataforma e *metroidvania*^{IX}, assim também, o destaque do vagalume Dizzion como um personagem influente na narrativa e nas mecânicas de *gameplay*^X. Consideramos a fusão do gênero plataforma e do subgênero *metroidvania* por termos alcançado maior atratividade e imersão durante a produção. A adição das funções *metroidvania*, como mapa de exploração, e a necessidade de coletáveis para a progressão oportunizou uma perspectiva de um universo em expansão. Porém, o jogo segue uma iteração linear evoluindo por *stages*^{XI}.

O personagem Dizzion, que anteriormente apenas possuía a função de iluminar o domínio das formigas no subterrâneo, progrediu para uma posição de destaque e influência no jogo. Na narrativa, Dizzion se torna o item mais importante a ser coletado em um dos corredores do jogo, pois apenas quando encontrado é que Pupa poderá realizar a mecânica de salto duplo, ação essencial para chegar aos níveis superiores e enfrentar o *boss*^{XII} do *stage* 1. Isso ocorre graças a evolução da narrativa, que apresenta o fascínio de Antyopatra em escravizar vagalumes, revelando que Dizzion é o prisioneiro que mais transitou pelos túneis do subterrâneo. O vagalume também libera a mecânica de exploração em corredores estreitos, podendo ser controlado individualmente pelo jogador, para coletar chaves especiais e o mapa do reino das formigas.

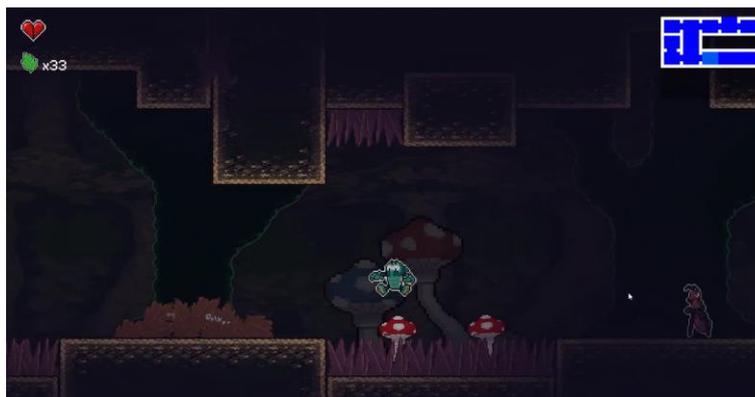


Figura 2. Gameplay do protótipo polido para a playtesting.

^{IX} Metroidvania é um subgênero de jogos de ação-aventura e/ou plataforma focado em exploração não-linear guiada e progressão baseada em coletáveis com utilidades. Fonte: <https://br.ign.com/celeste/109121/news/o-que-e-metroidvania-de-hollow-knight-a-the-messenger-15-games-para-conhecer-o-genero>.

^X Gameplay é a ação instantânea de jogar o que foi implementado no jogo e está sendo reproduzido em tela. Level Up, 2013.

^{XI} Stages ou Fases são quadrantes do jogo onde o personagem deve concluir os desafios para progredir. Level Up, 2013.

^{XII} Boss ou Bosses são os inimigos de maior dificuldade. Comumente são necessárias habilidades especiais para superá-los. Level Up, 2013.

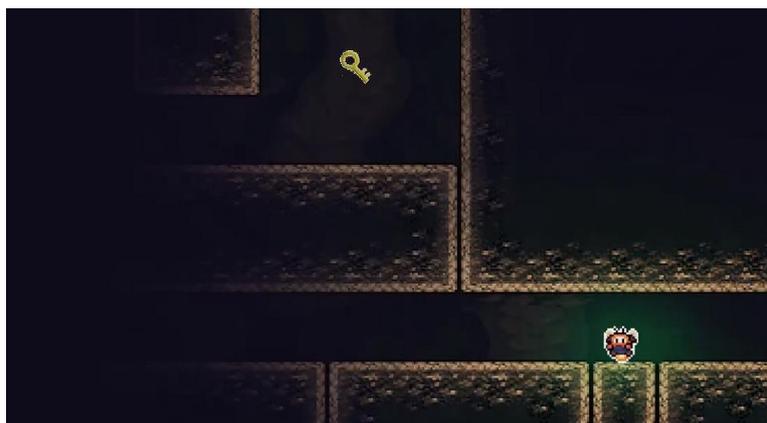


Figura 3. Mecânicas do personagem Dizzion.

4. Considerações Finais

A partir das análises discursivas e do que estamos vivenciando no desenvolvimento do jogo Pupa & Dizzion, nossas conclusões iniciais destacam que o *game design* aplicado de forma síncrona ao *narrative design* pode gerar um processo de desenvolvimento produtivo. Com os fundamentos sobre a perspectiva ludologista em contraponto à concepção narratologista, foi possível encontrar um curso intermediário entre os dois ideais, aproximando-os através de uma proposta colaborativa.

Os jogos digitais oferecem uma experiência inovadora e imersiva, propondo um prisma diferente de entretenimento do cinema, da literatura e dos jogos pré-digitais. A complexidade das regras dos jogos e a sofisticação dos mundos virtuais estão em constante ampliação, tanto no aspecto audiovisual como nas aplicações do próprio jogo, como as iterações dos personagens, por exemplo. Essa sofisticação permite a implementação de definições novas e abstratas, fazendo com que a experiência desses mundos seja uma forma de apreender conceitos. Isso é semelhante à experiência de leitura de romances de autores como Kafka, Dostoiévski e Machado de Assis, onde a imersão na narrativa implica a internalização de uma rede complexa de crenças e valores, e os jogos como linguagem cultural produzem sua própria significação de crenças e valores (Gomes, 2009).

Através da aplicação simultânea entre *game design* e narrativa, estamos experienciando uma terceira etapa na produção do jogo, o desenvolvimento para publicação. Nessa etapa temos constituído um prólogo na narrativa, que apresenta o universo expandido da cigarra, nomeado como Raizilândia. Também criamos a Cigarras School Music, para justificar a temática musical presente no jogo, o que gerou a estrutura de um sistema de coletáveis, tendo como itens microfones especiais que ampliarão o poder de ataque da cigarra Pupa, e latas de spray que serão utilizadas para grafitar os locais de *save point*^{XIII}, evidenciando o apreço da personagem pela cultura Hip Hop.

^{XIII} Save Point é um local, na fase ou stage, onde o jogador pode salvar seu progresso no jogo. Fonte: <https://gamebunker.com.br/glossario/o-que-e-save-point/>.

Coletáveis - Stage 1

Nome	Função	Localização
1. Folhas Verdes	Moeda de Compra	Dropa dos Inimigos comuns e dos Bosses após derrotados
2. Corações de Vida	Recupera o HP	Dropa dos Inimigos comuns e dos Bosses após derrotados
3. Chaves de Portas Simples	Abre Portas Simples espalhadas no Stage	Disponíveis nos corredores e túneis explorados por Dizzion
4. Chaves em duas partes de Portas Especiais das Salas dos Bosses	Abre Portas Especiais das Salas do Boss	Disponíveis nos corredores e túneis explorados por Dizzion
5. Microfones para tiros diferentes (MetalSlug). Ao trocar de microfone o anterior é dropado, podendo ser coletado novamente.	Ampliar o alcance do Ataque de Rimas (Stage 1) e gerar novas formas de tiros.	Baú em uma das salas do Stage 1.
6. Baú	Dropar objetos Simples e Especiais	Espalhados pelo Stages.
7. Mapa	Dropado após a derrota do Boss do Stage 1.	Baú da sala do Boss.
8. Dizzion	Liberar salto duplo, andar por corredores, coletar itens, ter mecânicas próprias e ser mapa no Stage 1.	Sala Dizzion
9. Lata de Spray	Pupa coleta o Spray para grafitar no muro de save point.	Baú do Stage ou NPC.

Figura 4. Coletáveis gerados pela confluência entre narrativa e game design.

São diversas as possibilidades que a aplicação da narrativa inerente ao *game design* pode oportunizar. Neste texto apresentamos apenas alguns resultados obtidos através dessa proposta. Esta pesquisa se manterá em continuidade, pois estamos produzindo mais dois jogos com a mesma sugestão metodológica, para possivelmente estruturarmos um modelo de desenvolvimento. Outra derivação dessa pesquisa, que está em nossas intenções, é a análise da adaptação de uma obra literária ao desenvolvimento de um jogo, observando as possíveis adequações para que o jogo não se limite a um enquadramento narrativo linear ou ludológico, mas que possivelmente se proponha como uma mídia de linguagem de expressão e interpretação própria.



Figura 5. Prêmios obtidos pelo jogo Pupa & Dizzion.

Por fim, nos motiva o detalhamento mais aprofundado, descritivo e analítico sobre a confluência entre narrativa e *game design*, tanto em escopos de jogos mais simplistas como no desenvolvimento de jogos mais complexos. Em nossa discussão, o jogo Pupa &

Dizzion gerou resultados relevantes, mantendo a narrativa e o *game design* em paridade. Porém, futuras pesquisas sobre nossa abordagem aplicada a outros gêneros de jogos possuem nossa valia.

Referências

- Balakian, Anna. O simbolismo. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- Binário, Anderson; Henrique, Fernando. Há política no game design? Game Design de Bolso, 2022. Disponível em <<https://open.spotify.com/episode/39Qph1UGLeicVFhMgDKX3I?si=7xvFdqMvQUu4x2TFSZHe0g>>. Acesso em 15/03/2024.
- Bourdieu, Pierre. O poder simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.
- Campbell, Joseph. O herói de mil faces. 10.ed. - São Paulo: Cultrix/Pesamento, 1997.
- Gasi, Flávia. Literatura, quadrinhos e games. Livro da Vez, Globoplay – São Paulo, 2023. Disponível em < <https://open.spotify.com/episode/6WDfMRXqLARYRvJPM72W>>. Acesso em 25/03/2024.
- Gee, James. What video games have to teach us about learning and literacy. computers in entertainment: theoretical and practical computer applications in entertainment. V.1. – Nova Iorque, 2003.
- Gomes, Renata. Narratologia & ludologia: um novo round. Rio de Janeiro, SBGames, 2009.
- Huizinga, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. ISBN 85-16-03907-2.
- Lima, Rafael. A estrutura narrativa dos jogos eletrônicos. Teresina – PI: SBGames, 2015.
- Murdock, Maureen. A jornada da heroína. 1.ed. - Rio de Janeiro: Sextante, 2022.
- Rogers, Scott. Level up: um guia para design de grandes jogos. 1.ed. - São Paulo – SP: Blucher, 2013.
- Tiburcio, Christielen. Narrativa para jogos digitais: uma caracterização à luz da linguística sistêmico-funcional e da pedagogia com base em gêneros da escola de Sydney. 199 páginas. Tese de Doutorado em Estudos da Linguagem. Universidade do Rio Grande do Norte – UFRN, Natal, 2021.