

# O uso da espacialidade e mecânica na construção de narrativas: A narrativa ambiental do jogo *Bloodborne* em contraposição à narrativa fílmica

Matheus Leite Pereira  
 Departamento de Fotografia e Cinema  
 Universidade Federal de Minas Gerais  
 Belo Horizonte, Brasil  
 matheusleite95@gmail.com

Rosilane Ribeiro da Mota  
 Departamento de Fotografia e Cinema  
 Universidade Federal de Minas Gerais  
 Belo Horizonte, Brasil  
 rosilane@ufmg.br

**Resumo**—Este artigo observa o principal modo como as narrativas se apresentam nos jogos *AAA*. Nota-se que dentro desta classificação de jogos, muitos apresentam um caráter narrativo importante, mesmo que as histórias estejam fundamentadas em linguagens de outras mídias como o cinema. Grande parte dos jogos *AAA* narrativos estruturam suas histórias por meio de cinemáticas, onde dissonâncias temáticas e estruturais podem ser causadas. Diante dos conceitos de narrativa estabelecidos por Bordwell, e do entendimento sobre a espacialidade e mecânica como elementos fundamentais para a interatividade nos *videogames*, este artigo verifica como o jogo *AAA Bloodborne* apresenta sua narrativa ambiental, com a finalidade de demonstrar métodos pelos quais jogos podem estruturar suas narrativas a partir de linguagens particulares desta mídia.

**Palavras-chave**—narrativa, mecânica, espacialidade, *Bloodborne*

## I. INTRODUÇÃO

Quando se pensa na indústria do entretenimento, os *videogames* tornaram-se seu principal representante. Estima-se que há aproximadamente 2.5 bilhões de jogadores em todo o mundo e, até 2022, serão consumidos cerca de 196 bilhões de dólares com essa mídia [26]. Desse arrecadamento, 90% vem de apenas 10% das produções: os jogos de grande orçamento e marketing, também conhecidos por *triple-a (AAA)* [4].

Ao longo de sua história, a indústria de jogos digitais passou de produções menores, quase artesanais, para projetos de larga escala. Hoje os jogos *AAA* são produções equiparáveis aos filmes *blockbusters*. Além destes, também houve um crescimento na produção de jogos *indies* – projetos com custo reduzido e geralmente compostos por uma pequena equipe de desenvolvedores. Por não dependerem de um retorno financeiro tão expressivo quanto os dos jogos *AAA* [4], os *indies* têm a oportunidade de explorar novas mecânicas e ideias únicas para os *videogames*. Mas, como o cinema e a música, os *videogames* ainda têm uma grande dependência na produção de obras de grande orçamento, tornando-as representantes importantes desta indústria.

Considerando as produções *AAA*, com exceção dos jogos estritamente competitivos e multijogador, a maior parte dos gêneros que compõem a indústria tem uma proposta narrativa. Basicamente, todos eles contam uma história com personagens, dramatização, arcos e estrutura de atos tradicionais. O escopo maior das histórias é predominantemente apresentado por meios não interativos e de forma fílmica. Essas técnicas de exposição nos jogos são conhecidas por cinemáticas. Durante as cinemáticas, a parte

jogável é interrompida e substituída por um pequeno filme, onde é usada principalmente a linguagem cinematográfica. Com isso, os jogos *AAA* conseguem ser mais abrangentes ao público, deixando a narrativa mais palatável para quem está acostumado com as estruturas de histórias que são contadas há décadas no cinema.

Mesmo que muitos representantes dessa classificação de jogos sigam esse padrão, nota-se um pequeno crescimento no número de obras que apresentam elementos narrativos não cinematográficos. Dentre estes elementos, podemos destacar as narrativas ambientais [Seção II.B], um estilo de narrativa que organiza a história do jogo a partir da exploração do seu espaço virtual. Nesse estilo narrativo os elementos dos cenários, em relação às mecânicas e à jogabilidade constroem a história do jogo de uma forma não fílmica. Este artigo analisa o jogo *AAA Bloodborne*, do estúdio *FromSoftware*, com o objetivo de verificar como as mecânicas e a espacialidade virtual fundamentam a narrativa da obra e expressa seus temas, símbolos e eventos.

*Bloodborne* é uma renovação do estilo de jogo que a desenvolvedora iniciou com *Demon's Souls*, do gênero ação com elementos de *RPG (Role-Playing Game)*. *Demon's Souls* não teve um lançamento estrondoso em 2009, mas a obra popularizou-se o suficiente para inspirar todas as futuras produções da *FromSoftware*, passando pela série *Dark Souls*, que já vendeu 27 milhões de unidades [10] e culminando na obra que este trabalho analisa, o jogo *Bloodborne*, de 2015.

Diante disso, a Seção seguinte apresenta os trabalhos atuais relacionados com este tema e que discutem sobre o contexto atual das narrativas nos jogos *AAA*. Posteriormente é apresentada a metodologia usada para a pesquisa e análise. Antes do aprofundamento na obra escolhida, há um levantamento teórico para fundamentar a análise do jogo. E, a partir dos conceitos estabelecidos, é feito um estudo de casos da obra *Bloodborne*, observando como a narrativa é apresentada por meio das mecânicas e da exploração dos espaços virtuais. Por fim, a última Seção expõe as considerações finais.

## II. TRABALHOS RELACIONADOS

Primeiramente, é necessário observar em qual estado certos jogos *AAA* se encontram no aspecto narrativo, quais técnicas e estratégias são usadas para transmitir a história e como os formatos empregados geram a conexão com o jogador. Assim, pode-se destacar alguns trabalhos que exploram as expressões narrativas nos *videogames*.

### A. *Exposição Narrativa e Cinemáticas*

Ao falar de jogos digitais narrativos, os maiores representantes da indústria *AAA* são aqueles que emulam ou têm estrutura similar a filmes, principalmente os de *Hollywood* [25]. Grande parte desses jogos tem uma forte carga dramática que depende principalmente da atuação de dubladores e atores na construção dos personagens virtuais. Hoje, diversos jogos narrativos são marcados pela presença de grandes astros do cinema [15], gerando uma relação entre esse meio com a indústria cinematográfica.

A principal forma pela qual grande parte dos jogos narrativos *AAA* apresentam suas histórias são as cinemáticas, ou cenas de corte (*cutsscenes*). Solarski [24] define essas cinemáticas como eventos predefinidos e não interativos que usam a linguagem narrativa cinematográfica para introduzir ou encerrar sessões com jogabilidade. Durante estes momentos há uma desconexão entre o ato de jogar e o ato de assistir, uma vez que as cinemáticas suspendem a interação do jogador, onde ele passa de agente para espectador de um pequeno filme curto [25]. Dessa linguagem cinematográfica, pode-se notar o papel da câmera na construção da imagem fílmica, como expressado por Martin [13]. Enquadramentos, planos, movimentos de câmera e ângulos são usados para expressarem a linguagem, onde a construção e justaposição das cenas pela montagem e edição geram o sentido da narrativa. Estas cinemáticas, quase sempre, possuem uma qualidade de imagem superior ao dos momentos jogáveis, uma vez que elas são *pré-renderizadas*, simulando a iluminação e composição da imagem fílmica (Fig. 1). Dessa forma, toda a exposição temática e dramática do jogo é atribuída aos momentos cinematográficos, e os momentos de jogabilidade tornam-se coadjuvantes da narrativa.



Fig. 1. Cinemática do jogo Uncharted 4: A Thief's End.<sup>1</sup>

Estas desconexões ou dissonâncias, geram conflitos internos na estrutura temática do jogo. Lee [11] destaca três tipos de dissonâncias. A primeira, a dissonância *ludonarrativa*, termo também utilizado por Hocking [7] ao definir quando um jogo demonstra separação entre a história apresentada e as mecânicas, onde os dois elementos não se conectam, fazendo a história ter um sentido, e a jogabilidade ter outro. A segunda dissonância é a de identidade, ou seja, sobre quem o jogador é nessa história. Na literatura, o autor descreve o sujeito para o leitor, no cinema o sujeito é observado visualmente, e nos jogos a audiência é o sujeito, com poder de ação sobre o mundo virtual. Essa dissonância de identidade surge nos momentos em que o jogo retira a agência do jogador, que se expressa como personagem e transforma-o em mero observador de sua representação fictícia. A terceira dissonância, é a modal, que se refere aos momentos de alternância entre duas linguagens distintas: a jogabilidade e os momentos fílmicos, onde o formato expressivo do jogo muda completamente e o jogador vira um espectador da obra.

Jenkins [9] compara o uso de cinemáticas com filmes mudos, onde imagens estáticas com textos e títulos intercalam cenas para dar significado a elas ou reproduzirem as falas dos personagens. As cinemáticas assumem esse mesmo papel, intercalando momentos de jogabilidade para explicarem a história da obra e darem sentido para os momentos interativos.

### B. *Narrativas Ambientais*

Esse tipo de estrutura narrativa se difunde com o crescimento dos jogos de mundo aberto e não lineares, apresentando técnicas e estratégias ligadas às linguagens dos videogames, mesmo que muitos jogos *AAA* ainda utilizem as cinemáticas e estrutura fílmica para a exposição da história. As narrativas ambientais diferem-se das narrativas fílmicas ao focar na exploração dos cenários e da espacialidade dos ambientes virtuais para a construção da experiência narrativa. Skolnick [23] descreve narrativas ambientais como a exposição de histórias pregressas (*lore*) por meio dos elementos dos cenários, sem a utilização de cinemáticas. É uma expressão narrativa que une jogabilidade com história, onde a potencialidade da interpretação está relacionada à exploração e interação com os ambientes digitais. Skolnick cita que o cinema e o teatro apresentam esse tipo de exposição narrativa, mas de uma forma superficial em relação aos jogos, uma vez que nos *videogames* o jogador pode explorar os cenários da maneira e no tempo que quiser, fazendo a história não seguir um padrão linear convencional. Para Solarski [24], esse tipo de narrativa adiciona autenticidade ao universo do jogo, dando a sensação de um mundo concreto e vivo, mesmo que este exista virtualmente dentro de uma máquina.

Brown [3], sugere que esse tipo de narrativa também está intrinsecamente ligado à jogabilidade, uma vez que representa nos ambientes dicas e pistas de como os jogadores podem agir, como usar algum objeto, ferramenta, ou até mesmo evitar obstáculos e desafios presentes nos níveis do jogo. Com isso, o jogador une a informação que o mundo virtual está comunicando com sua informação que vem do mundo real para se orientar e agir no espaço. Além de Brown, Jenkins [9] também apresenta a narrativa ambiental como um tipo de narrativa evocativa, onde os ambientes e o *design* dos níveis evocam sentimentos e sensações por meio do aspecto visual e dos aspectos mecânicos e estruturais. Onde a forma como o ambiente é projetado determina as sensações que o jogador terá ao explorá-lo por meio da jogabilidade.

## III. METODOLOGIA

Quanto à metodologia para a análise dos elementos narrativos do jogo *Bloodborne*, inicialmente foi feita uma pesquisa bibliográfica, como definida em [19], com o objetivo exploratório, para a criação de uma fundamentação teórica que sustente as análises e reflexões sobre a obra proposta. Essa base teórica tem o objetivo de elucidar o que se entende por narrativa a partir das concepções do autor Bordwell [2], que, partindo do formalismo literário russo, postulou três dimensões que compõem uma narrativa. O levantamento teórico e bibliográfico também busca um entendimento para os conceitos de espacialidade e mecânicas nos *videogames*, uma vez que, definir esses elementos permite ao texto verificar a conexão dos elementos narrativos à parte estrutural do jogo analisado.

Antes de aprofundar na discussão sobre os elementos narrativos da obra, uma contextualização geral do seu enredo é apresentada por meio de um resumo da história e eventos principais. No que se refere à análise, ela se dá por um estudo de casos, como estabelecido por [12]. Para isso, o

<sup>1</sup> Captura de tela - Playstation 4

jogo *Bloodborne* foi observado a partir dos elementos que compõe as mecânicas em jogos digitais, propostos por Schell [20], reagrupados da seguinte maneira:

- Espaço, objetos e estados;
- Regras, ações e habilidades.

No tópico espaço, objetos e estados, são observados os elementos da narrativa ambiental, como aspectos evocativos e expositivos e a interação do jogador com o mundo virtual sob a influência de seus estados e sistemas. O tópico ações, regras e habilidades refere-se à análise das metas e desafios estabelecidos pelo jogo, além de uma discussão sobre a habilidade do jogador. Os tópicos são analisados sobre a ótica da narrativa, onde é verificada a relação entre esses elementos da mecânica com a estrutura, história do jogo, temas estabelecidos e as sensações evocadas.

#### IV. CONCEITOS TEÓRICOS

##### A. NARRATIVA

Os estudos narratológicos concentraram-se principalmente na literatura [8], porém, com o crescimento de novas modalidades narrativas como o cinema e mídias interativas, o foco da narratologia expandiu-se para analisar outras técnicas narrativas. Bordwell [2], baseando-se no formalismo russo, traz para a análise das narrativas cinematográficas, os conceitos de *fabula* – os eventos da história cronológica, e *syuzhet* – a estrutura e estilo. Disso, o processo narrativo se dá pela construção da *fabula* a partir da ordem estilística estabelecida pelo *syuzhet*, num processo de dedução constante feito pela audiência. Diante disso, Bordwell determina as três dimensões da narrativa:

- **O mundo da história:** os elementos da história como: agentes e os eventos do universo da narrativa;
- **Estrutura da trama:** a distribuição e organização dos eventos da narrativa. Como a informação é alocada no tempo;
- **Narração:** O fluxo, momento a momento, da história. A forma como ela é contada.

Estas dimensões usadas pelo autor na análise da narrativa cinematográfica não estão relacionadas apenas a esta mídia, uma vez que o cinema segue modelos narrativos existentes, apenas adicionando uma nova granularidade no ato de contar histórias. Essa granularidade é representada pela linguagem audiovisual do cinema. Se as narrativas literárias têm o texto como elemento estruturador da narrativa, o cinema baseia-se na percepção da audiência a partir da imagem e do som. A câmera estabelece a linguagem que é potencializada pela edição e montagem, tanto sonora quanto visual, estabelecendo o *syuzhet* da narrativa, que resulta na *fabula*, que o espectador absorve e constrói mentalmente.

Com o surgimento e evolução dos jogos digitais, uma nova granularidade é acrescentada no processo narrativo: a interatividade [14]. Mas o que difere a interatividade dos jogos com outros meios interativos? A interatividade nos jogos está principalmente fundamentada em um caráter lúdico, estabelecido pela espacialidade virtual e as mecânicas. Isto será melhor abordado nas Seções seguintes, onde serão apresentadas definições de espacialidade e de mecânicas nos *videogames* e como esses elementos fundamentam a interatividade nessa mídia.

##### B. ESPACIALIDADE NOS VIDEOGAMES

A espacialidade sempre foi um elemento marcante na concepção dos jogos digitais. Desde os primórdios da mídia, de *Spacewar!* (1962) a *Tetris* (1984), o espaço virtual fundamentou toda a parte interativa dessa nova forma de entretenimento. Mover objetos num espaço determinado ou

descobrir novos espaços tornou-se uma característica essencial da interação que os videogames traziam. Desbravar, mapear e contestar espaços [9] são objetivos comuns até nos jogos modernos, unindo uma função mecânica (movimento e exploração) com uma função narrativa (curiosidade e descoberta).

Murray [14] determina que a imersão está em grande parte relacionada a ambientes virtuais bem realizados. Quando este ambiente, fundamentado num espaço virtual interativo, permite que o jogador tenha maior agência sobre ele, a sensação de imersão é mais forte e a conexão com a obra, maior. Porém, entende-se que agência não é o mero ato de interagir superficialmente com o espaço, mas sim tomar decisões ativas que geram resultados observáveis.

Somado às regras, o espaço é um elemento gerador de limites nos jogos. Esses limites determinam até onde vai a jogabilidade, direcionando as ações do jogador de acordo com o que as regras definem. Assim, a espacialidade está intrinsecamente ligada a cada estilo de jogo. A simples configuração diferente de um espaço determina o tipo de jogo que ele é. Para Friedman [6], os jogos sucedem ao descobrirem novas estruturas de interação, criando novos gêneros; onde cada jogo estruturalmente diferente, é efetivamente, uma nova mídia.

Os espaços digitais não buscam ser meras réplicas da realidade. Aarseth [1] afirma que jogos usam reduções para atingir o objetivo da jogabilidade, fazendo com que a representação espacial tome um caráter simbólico. Jogos buscam, por meio de seus espaços e suas regras, criarem a própria realidade interna que represente um mundo fictício imersivo consistente. Aarseth conclui que jogos digitais são alegorias de espaços, que são retratados da forma mais realística possível, mas desviando da própria realidade para criar a ilusão jogável.

##### C. MECÂNICA

O segundo elemento fundamental para a interatividade nos jogos digitais é a mecânica. Primeiramente, é necessário entender a jogabilidade, uma vez que ela está conectada aos processos mecânicos de um jogo. Rouse [17] determina que jogabilidade é um grau da interatividade, onde jogadores interagem com o mundo do jogo e este reage diante das ações utilizadas. Diante dessa definição, compreende-se que jogabilidade não é o mero ato interativo em si, mas a interatividade dentro de um caráter lúdico, onde o jogador interage com um sistema que oferece um conflito artificial, definido por regras e resultados quantificados [18].

Essas regras, resultados e elementos que determinam a interação nos jogos, são estabelecidas pelas mecânicas, que se apresentam como ferramentas que possibilitam a jogabilidade [5]. Sicart [21] define mecânicas como métodos invocados por agentes, projetados para interação com o estado do jogo. Dessa forma, a mecânica não está associada apenas aos comandos acionados pelos jogadores, mas também aos elementos programados: como sistemas e seus agentes, que exercem ações entre si dentro do espaço virtual.

Schell [20] apresenta a mecânica como o elemento mais importante de um jogo digital, sendo o cerne da mídia. O autor classifica mecânica entre seis categorias principais, sendo elas:

- **Espaço:** é entendido aqui de modo mais concreto, sendo visto como a estrutura física e delimitadora dos jogos;
- **Objetos, Atributos, Estados:** objetos são elementos interativos que estão inseridos no espaço. São vistos como os substantivos de um jogo. Diante disso, atributos e estados são os

adjetivos, uma vez que cada objeto tem alguma característica definidora, que pode ser alterada;

- **Ações:** assumem o papel dos verbos. Ações ocorrem a partir da interação com os diversos elementos do jogo, e podem ser operacionais – aquelas com resultados imediatos, ou resultantes – que possuem resultados a longo prazo;
- **Regras:** definem o que é feito com os objetos dentro do espaço, além de determinar as consequências para as ações. De forma geral, as regras sustentam os objetivos de um jogo, e estabelecem os desafios propostos;
- **Habilidade:** está relacionada com a capacidade do jogador de interagir com os sistemas. Pode ser entendida como a habilidade real que o jogador exerce fora do jogo, mas também como a habilidade virtual, que está relacionada com processos de evolução de atributos de personagens por meio de sistemas do próprio jogo;
- **Acaso:** está relacionado com a imprevisibilidade causada pelas relações entre os diversos sistemas em conjunto com as ações dos jogadores.

Todos estes elementos constroem os processos mecânicos de um jogo, sustentando a interatividade lúdica estabelecida pela mídia.

## V. ESTUDO DE CASO

Diante dos conceitos narrativos apresentados pelas três dimensões de Bordwell e do entendimento da interatividade como uma granularidade e elemento estruturador de narrativas nos *videogames*, esta seção analisa a narrativa do jogo *Bloodborne* em busca de verificar como a história do jogo está fundamentada em sua espacialidade e seus elementos mecânicos, a partir da classificação de Schell.

### A. O MUNDO DA HISTÓRIA



Fig. 2. A cidade de Yharnam

Em *Bloodborne* (2015), o jogador assume o papel de um forasteiro que visita a cidade de Yharnam (Fig. 2) em busca da milagrosa transfusão de sangue oferecida pela Igreja da Cura. Ao acordar em uma clínica, o personagem é logo morto por um licantropo. Como consequência disso, o forasteiro se vê preso num mundo paralelo chamado Sonho do Caçador. Nessa realidade ele ganha as ferramentas para se tornar um caçador, onde seu objetivo se torna caçar as feras que aterrorizam Yharnam.

O protagonista descobre em suas buscas que o motivo da transformação das pessoas em monstros é o flagelo da fera, consequência adversa do uso contínuo do sangue oferecido pela igreja. A origem desse sangue vem das escavações de catacumbas antigas pelo colégio de Byrgenwerth, onde vestígios de uma civilização precursora foram encontrados, além do conhecimento de antigos deuses chamados Eminentes. Após a descoberta houve uma fragmentação no colégio. Uma ala queria usar o conhecimento dos Eminentes

para que a humanidade evoluísse por meio do discernimento, e a outra ala, que acabou se tornando o Coro, órgão fundador da Igreja da Cura, desejava usar as propriedades curativas do sangue antigo para eliminar enfermidades. Após o início dos processos de cura pelo sangue e do surgimento do flagelo da fera, a igreja precisou treinar caçadores para lidar com os seres hostis que originaram disso.

A atual noite de caçada não era um evento comum. O protagonista se vê preso num ciclo eterno que se repete sempre que ele morre e renasce, e as fronteiras entre a realidade e o mundo dos sonhos se tornam turvas. Após o encontro com um Eminente, o caçador descobre que estes antigos seres cósmicos ainda controlam todos os limites das diversas realidades existentes no mundo do jogo.

Ao retornar para o sonho do caçador, o protagonista se vê diante de duas escolhas: esquecer tudo o que aconteceu, encerrando o ciclo de renascimento, ou enfrentar o pesadelo estabelecido pela Presença Lunar – o Eminente responsável pelos eventos daquela noite. A única maneira de transcender ao pesadelo seria superar o poder da Presença Lunar. Só assim, o caçador realmente encerraria as eternas noites de caçada que assolavam Yharnam.

### B. CINEMÁTICAS

O jogo *Bloodborne* apresenta uma cinemática introdutória após o jogador criar e *customizar* o personagem que ele controla. Nota-se que essa cinemática se passa na perspectiva de primeira pessoa (Fig. 3), semelhante à câmera subjetiva apresentada em produções cinematográficas [13]. Uma vez que o jogo apresenta características de *RPG*, ele busca sincronizar o personagem jogável com o jogador. A visão subjetiva apresenta o enquadramento simulando a visão do jogador como se fosse a do próprio personagem controlável. Porém, essa cinemática está deslocada diante das demais e da própria estrutura do jogo, uma vez que o restante da obra é visualizado em planos abertos, em terceira pessoa. Além da dissonância modal, essa cinemática se destoa estruturalmente do restante do jogo por apresentar um aspecto técnico e estilístico que não é mais apresentando no decorrer da obra, nem em momentos de jogabilidade, nem em outras cinemáticas.



Fig. 3. Cinemática na visão subjetiva

As demais cinemáticas ocorrem de maneira escassa durante a narrativa e em quase sua totalidade não apresentam caráter dramático. A maioria não apresenta diálogos e tem a função principal de introduzir algum chefe ou gerar transições para outras áreas exploráveis do jogo. Os diálogos do jogo com personagens não jogáveis (*NPC*) estão mais presentes durante a jogabilidade em detrimento das cinemáticas (Fig. 4). O diálogo é uma maneira de interagir com personagens não hostis e tem a função de apresentar pequenos fragmentos da história. Estes diálogos podem ser interrompidos, uma vez que o jogador ainda mantém o

controle sobre o protagonista, conseguindo se mover, atacar ou utilizar qualquer outra ação que o jogo permita.

As cinemáticas com maior conteúdo relevante para a narrativa do jogo são: a já citada cinemática introdutória, e as cinemáticas de encerramento. As cinemáticas finais representam a conclusão da história e são alteradas a partir das escolhas feitas pelo jogador ao longo da narrativa, mostrando as consequências causadas no mundo do jogo. Todas estas cinemáticas são opcionais, uma vez que o jogador pode encerrá-las para continuar a parte interativa do jogo, e, por não possuírem valor dramático ou um maior significado narrativo, elas poderiam ser substituídas ou retiradas sem que afetasse a estrutura da obra.



Fig. 4. Diálogos no jogo

### C. ESPAÇO, OBJETOS E ATRIBUTOS

Os espaços virtuais de *Bloodborne* assumem o caráter principal de estruturar a jogabilidade e a narrativa. Por ser tematicamente influenciado pelo gênero literário de horror, principalmente o estilo do autor H. P. Lovecraft [16], o jogo apresenta a descoberta do desconhecido como um risco à sanidade, num mundo marcado por seres e ambientes sobrenaturais cuja existência vai além da compreensão humana. Diante disso, a jogabilidade é marcada pela ação do jogador ao desbravar os espaços inexplorados, enquanto tenta manter o protagonista vivo e são diante dos horrores de Yharnam.

Ao exibir um processo interativo durante quase toda a sua totalidade, a obra reduz a importância da estrutura fílmica na sua narrativa. Como citado na seção anterior, cinemáticas ocorrem, mas sem apresentar diálogos excessivos ou atuações elaboradas de atores virtuais. A expressividade maior da narrativa se dá pela apresentação dos temas e dos eventos principais do mundo da história por meio da espacialidade, dos objetos – personagens ou itens, e dos atributos em relação às ações do jogador.

### D. AMBIENTES EVOCATIVOS

Quanto ao caráter evocativo, os espaços são projetados estruturalmente como labirintos. Corredores ou áreas semiabertas se conectam de modo entrelaçado e confuso; armadilhas e inimigos são posicionados em diversos pontos cegos para pressionarem e surpreenderem o jogador, com a intenção de causar tensão constante. Simbólica e narrativamente, os cenários labirínticos procuram representar a confusão mental que o protagonista sente ao sobreviver no universo do jogo. Murray [14] cita estruturas labirínticas como um estilo onde o padrão de jogo e história se unem a partir do problema cognitivo: encontrar um caminho. Desta forma, o jogador está perdido e confuso tentando lidar com o ambiente, enquanto o personagem está mentalmente desorientado por estar numa situação além da sua compreensão.

Os espaços labirínticos iniciais do jogo são representados por uma arquitetura gótica sombria, mas, ainda assim, semelhante a construções reais (Fig. 5).

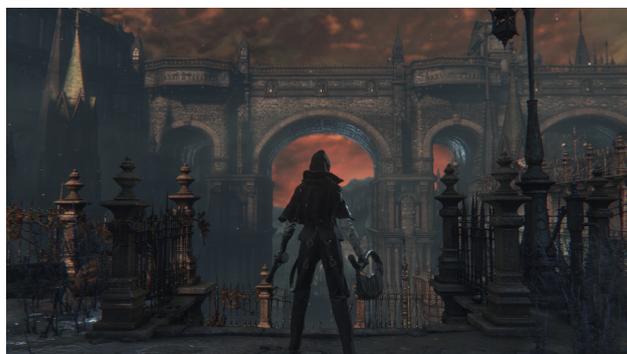


Fig. 5. Ambientação de Yharnam

A exploração destes cenários se dá por elementos familiares como ruas, vielas, escadarias e pontos de referência que ajudam no mapeamento mental, já que o jogo não apresenta nenhuma informação ou mapa em sua interface para orientar o jogador. Nesse momento da história o personagem ainda é um novato nesta cidade e seu estado de confusão e insanidade é baixo. Ao avançar durante o jogo e descobrir novas áreas, nota-se que os cenários perdem a familiaridade estrutural e arquitetônica, tornando-se mais deformados e menos geométricos (Fig. 6). Isso gera consequências na jogabilidade e na visualidade, uma vez que atravessar e se localizar nestes ambientes é mecanicamente mais difícil.



Fig. 6. Ambiente: A Fronteira do Pesadelo

Os ambientes que representam os sonhos são principalmente dominados por espaços disformes. O universo onírico aparece com maior frequência nas horas finais do jogo, onde a fronteira entre o real e surreal é derrubada ao descobrir a existência dos Eminentes. Dessa forma, o estado psicológico deteriorado do personagem é representado por meio dos ambientes virtuais que geram efeitos tanto na mecânica de mobilidade do jogo quanto na expressão temática da obra.

Ainda no aspecto evocativo, certos estados e atributos são usados para complementar as sensações transmitidas pela espacialidade. Há dois atributos, discernimento e frenesi, que estão relacionados com o ato de explorar o ambiente virtual. O jogo possui dezessete ambientes exploráveis, e apenas oito deles são obrigatórios para terminar o trajeto básico da narrativa. Assim, os cenários opcionais são reservados à curiosidade do jogador, que pode visitar estes ambientes em busca de itens e atributos para aumentar a habilidade virtual do personagem ou para descobrir novos eventos da história. O atributo discernimento é a representação quantificada do quanto o jogador presenciou do mundo do jogo. A cada nova descoberta de seres sobrenaturais, ambientes surreais ou elementos cósmicos, pontos de discernimento são dados ao jogador, indicados por um símbolo de um olho e uma numeração. Quanto maior o discernimento, mais elementos adicionais são exibidos nos ambientes do jogo, sejam novos

padrões de ataque dos inimigos, ou seres ocultos que tornam-se visíveis nos cenários (Fig. 7 e Fig. 8). A outra maneira que este atributo acentua o tema da descoberta do mundo sobrenatural e seus efeitos na sanidade do protagonista, é gerando consequências ruins aos jogadores. Um alto valor de discernimento pode causar o aumento do dano de ataques dos inimigos ou de armadilhas. Diante disso, nota-se que esse atributo se relaciona mecanicamente e narrativamente com outros elementos do jogo, influenciando o fluxo da história e os modos como o jogador consegue interagir com a obra.



Fig. 7. Distrito da Catedral com baixo discernimento



Fig. 8. Distrito da Catedral com alto discernimento

O segundo atributo citado é o frenesi. Quanto maior o discernimento do personagem, mais suscetível ele se torna ao frenesi, podendo tomar dano em seus pontos de vida ao visualizar locais e seres que causam grande estresse mental. Apesar das recompensas obtidas pela exploração, como itens e habilidades, a curiosidade pode gerar riscos ao jogador, já que o mundo de *Bloodborne* simboliza um universo hostil e opressivo, onde o simples ato de compreender a realidade do mundo pode acarretar na deterioração da sanidade de todos que vivem ali. Assim, as mecânicas de exploração dos espaços virtuais, acompanhadas dos atributos e estados dos objetos, assumem o papel da narração, sustentada pela estrutura espacial que busca evocar sensações de desorientação, tensão e medo a nível físico, temático e simbólico.

## E. AMBIENTES EXPOSITIVOS

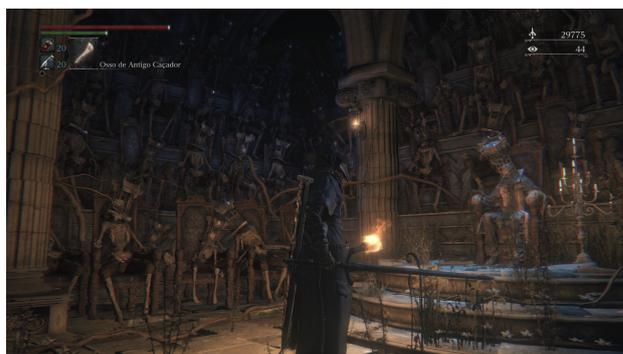


Fig. 9. Cadáveres de estudantes em uma sala de conferências

A segunda função da espacialidade no jogo *Bloodborne* é estruturar o mundo da história a partir da distribuição de eventos progressos (*lore*) por meio dos objetos (personagens e itens) e do *design* visual (Fig. 9). Grande parte dos itens, armas e objetos estão espalhados pelos ambientes do jogo com a finalidade de expor fragmentos do mundo da história. Cada item possui uma descrição contextualizando-o na narrativa do jogo. Diante disso, a história daquele mundo é absorvida ao interagir com os objetos e elementos dos ambientes. Mas não só a descrição dos itens estruturam a história, a localização deles nos cenários também é justificada narrativamente. Assim, o jogador tem a possibilidade de participar de um processo ativo de dedução para ligar os eventos e construir concepções sobre o mundo da história (*fabula*) a partir da organização da trama nos ambientes do jogo (*syuzhet*). Nota-se que este estilo narrativo, presente em outros jogos, do diretor, Hidetaka Miyazaki, é inspirado por eventos do seu passado, onde ele lia livros acima da sua compreensão durante a infância, e, por não assimilar o todo, unia os fragmentos do que ele entendia da história e preenchia as lacunas com sua imaginação [22].

O ritmo da narrativa está ligado ao quanto é explorado nos espaços e em quantos elementos são coletados e observados. Sendo a metade dos ambientes opcionais, cabe ao jogador decidir até que ponto a história é absorvida. Uma vez que diversos destes ambientes não seguem uma ordem correta de exploração, a narrativa se apresenta de forma não linear. Certos eventos se alteram quando os cenários são vistos em pontos diferentes do desenrolar do jogo. Com essas mudanças, itens e *NPC* podem aparecer em locais diferentes de acordo com a ordem que o jogador visualiza os ambientes, gerando interpretações diferentes para a história do jogo.

Para exemplificar parte do que foi expressado, alguns eventos da narrativa serão apresentados. Ao seguir os cenários obrigatórios do jogo, em um certo momento, o caçador, personagem controlado pelo jogador, encontra o edifício do Colégio de Byrgenwerth. O local não parece exercer a sua função de outrora e está dominado por inimigos disformes com características insectóides. Porém, ao avançar pelo local, há um inimigo que se destaca por ter aparência humana. Este inimigo possui habilidades diferentes dos demais que compõem o cenário, sendo uma delas um ataque arcano onde diversos raios luminosos são direcionados contra o jogador. Este ataque ocorre no jogo em três ocasiões, onde é utilizado por mais dois personagens, que serão apresentados posteriormente. Durante este momento não há elementos suficientes para entender a situação. Ao explorar novos ambientes opcionais, o caçador pode descobrir a parte superior do distrito da Catedral, que é possivelmente a antiga sede do Coro, uma vez que itens encontrados no local corroboram isso. Um

destes itens é a vestimenta do Coro, idêntica à do inimigo enfrentado. Sua descrição cita a relação de origem deste grupo com o colégio de Byrgenwerth (Fig. 10).



Fig. 10. Descrição do item: Veste do Coro

O outro item é a habilidade arcana “Um Chamado Além” (Fig. 11) - o ataque usado contra o jogador anteriormente. Na descrição é citado que esta habilidade surgiu das experiências do Coro ao tentar conectar com as forças cósmicas, tornando-se uma habilidade secreta da ordem. Estas pistas indicam que o personagem enfrentado era um agente do Coro. Mas qual o motivo dele estar em Byrgenwerth? Essa é uma lacuna deixada para ser preenchida com suposições. Na descrição, o colégio é a origem do Coro, e os membros fundadores da Igreja da Cura desejam continuar as descobertas de Byrgenwerth, conectando narrativamente o inimigo ao local onde ele é encontrado. Mas há outra pista que gera uma interpretação alternativa para a localização do personagem no colégio. Abaixo do lago de Byrgenwerth está oculto um dos Eminentes do universo de *Bloodborne*. Os acadêmicos do colégio e os dissidentes que fundaram o Coro viveram em função da existência destes seres. Desta forma, o membro do Coro poderia estar em busca da verdadeira grandeza, por meio do contato com este ser eminente, como descrito no item (Fig. 9).



Fig. 11. Descrição do item: Um Chamado Além

Os dois personagens restantes que usam a habilidade arcana citada são: Micolash, um acadêmico encontrado num dos planos oníricos do jogo. Sendo ele um possível membro do colégio, isto indica que esta técnica pode ter sido descoberta muito antes do Coro. Quanto à terceira personagem, o processo para encontrá-la é mais complexo. No início da narrativa o caçador conversa com a mulher responsável pela clínica da transfusão de sangue. Essa personagem está oculta por uma porta e não pode ser vista. Ela se apresenta como Iosefka e doa para o caçador um frasco com o seu sangue especial que possui propriedades curativas. Após avançar no jogo, há a possibilidade de retornar à clínica e conversar com a personagem. Porém, ela interrompe a doação de sangue e pede para que o jogador

guie outros NPC encontrados para a clínica, onde serão protegidos e tratados durante a noite da caçada. Ao explorar novos ambientes do jogo, um caminho oculto para os fundos do local pode ser descoberto. É uma passagem opcional que permite a exploração de parte da clínica bloqueada pela porta entre o jogador e Iosefka. Dentro dessa nova área o jogador encontrará todos os NPC aos quais a clínica foi sugerida. Entretanto, todos estarão transformados em seres disformes e gelatinosos. Por não comunicarem verbalmente, eles apenas soltam itens que indicam quem eram. Um destes seres possui um frasco de sangue (Fig. 12), sendo o mesmo item que a personagem Iosefka doava ao jogador no início, gerando a suposição de que esta é a verdadeira Iosefka.



Fig. 12. Item coletado do corpo: Frasco de Sangue de Iosefka

Ao investigar a área, é descoberto que experiências macabras eram feitas no local. Caso encontre a responsável antes do luar de sangue – momento da história que representa a ascensão dos Eminentes, o jogador poderá lutar contra a personagem que possivelmente roubou a identidade da verdadeira Iosefka. Nesse combate a personagem utiliza a habilidade “Um Chamado Além”, conectando-a aos outros dois únicos personagens que usam esta técnica. A partir das evidências coletadas, deduz-se que a impostora também está ligada ao Coro, ou à Byrgenwerth, podendo ser uma agente ou dissidente destas ordens. Porém, se a clínica for visitada em outro momento, durante o luar de sangue, a falsa Iosefka estará deitada em uma maca sobre os efeitos de suas próprias experiências para gerar um recém-nascido eminente. Nesta ramificação narrativa não há luta, e, consequentemente, não há como descobrir que a personagem utiliza a habilidade arcana. Desta forma, torna-se difícil ligar a impostora com os outros eventos. Ainda assim, o jogador precisaria de todas as outras evidências coletadas nos demais ambientes para construir sua concepção sobre o Coro e seus possíveis agentes.

Diante disso, os espaços, com seus objetos e atributos, distribuem os elementos da história para que o jogador retire o que for necessário para a interpretação dos eventos. Assim, a obra pretende sincronizar o ato de jogar com o elemento temático do jogo, onde o jogador assume o papel de um forasteiro na cidade de Yharnam. Da mesma maneira que o jogador está investigando os espaços em busca de respostas para construir seu entendimento sobre a história, o caçador também procura respostas sobre aquele lugar ao qual ele nunca pertenceu. O ato de absorver a história torna-se um jogo em si, onde é preciso montar o quebra-cabeça que gera o mundo da história, que é narrado pelos objetos, suas descrições e relações, onde o espaço assume o papel de estrutura da trama por meio da distribuição dos fragmentos da narrativa que devem ser coletados pelo jogador.

#### F. REGRAS, AÇÕES, HABILIDADES

Em seu nível mais básico, as regras do jogo *Bloodborne* determinam que o jogador atravesse espaços para coletar

recursos enquanto enfrenta inimigos que, ao serem derrotados, geram pontuação que são usadas para evoluir a habilidade virtual do jogador ou comprar itens; e, que, ao ser derrotado por inimigos ou obstáculos, toda a pontuação é perdida, reiniciando todos os elementos do cenário. Diferente de muitos jogos que utilizam as cinemáticas para ensinar as regras aos jogadores, *Bloodborne* apresenta seus objetivos e consequências principalmente pela jogabilidade. O jogador deve aprender sobre o mundo virtual e seus limites a partir da experimentação. A descoberta de diversos elementos acontece por meio da observação e da tentativa e erro, gerada pelas ações dos jogadores e as reações causadas no mundo da obra.

O jogo não se difere estruturalmente de outros jogos de ação e *RPG*, onde a jogabilidade é baseada em testes de habilidade física e reflexos [4], adicionando elementos como evolução de atributos de personagem e customização. Contudo, aqui estas mecânicas buscam apresentar uma justificativa narrativa. Como exemplo, pode-se citar as regras que definem a morte do personagem ao fracassar no combate ou exploração. Ao ter os pontos de vida zerados, o protagonista morre. Essa é uma mecânica bastante comum em outras obras. Porém, jogos narrativos, geralmente não dão sentido às mortes sofridas pelo jogador [25], onde é assumido que os momentos de fracasso não fazem parte da história. Apenas os momentos onde o jogador supera os desafios são considerados canônicos.

Em *Bloodborne*, a morte é um elemento da narrativa. Cada vez que o caçador sucumbe, ele realmente morreu dentro da história, mas por estar preso num ciclo sobrenatural, tudo é reiniciado após o renascimento. Mesmo não possuindo um sentido dramático, a morte tem um sentido temático, onde o processo de repetir uma mesma situação expressa a história do jogo, onde o caçador se vê preso num pesadelo, fadado a repetir os eventos sempre que falha, mas ainda assim, mantendo toda a memória, tanto a real quanto a virtual, do que aconteceu nos ciclos anteriores. Então, o aprendizado do jogador e do personagem controlável nunca é completamente perdido, e o conhecimento de ciclos fracassados podem ser usados para superarem os desafios propostos. Apesar dessa justificativa temática, a repetição causada pela morte não gera consequências maiores na narrativa, uma vez que o jogador ainda precisará superar os desafios para avançar na história, ou seja, estruturalmente, os ciclos ainda funcionam como *checkpoints* tradicionais, semelhantes a outros jogos.

O sistema de pontuação do jogo está conectado ao ciclo de mortes e é representado pelos ecos de sangue. Ao derrotar inimigos ou coletar itens especiais, o jogador acumula ecos de sangue, que são a representação quantificada do resquício de sangue ancestral e da consciência que flui por todos os seres de Yharnam. Quando morre, o caçador perde toda a pontuação acumulada, que se materializa em uma poça de sangue, dando a oportunidade para os inimigos roubarem os recursos para si. Caso não recupere seus ecos, o jogador poderá perdê-los para sempre, ficando sem recursos para evoluir atributos ou comprar itens.

No mundo da história de *Bloodborne*, o sangue move tudo. A trama foi desencadeada pela descoberta do sangue antigo nas escavações de Byrgenwerth. De uma forma geral, acumular e usar o sangue é a finalidade de todos ali. Como dito pelas regras, o jogador deve explorar e derrotar inimigos para coletar itens e recursos, sendo um deles o sangue (pontuação). Os ecos de sangue são utilizados em todos os sistemas do jogo, sendo canalizados na evolução dos atributos do caçador, ou usados como moeda no comércio. Porém, o sangue antigo causou a decadência de

Yharnam, transformando parte da população em feras sanguinárias. O caçador acaba entrando nesse ciclo vicioso, já que usar o sangue é o principal modo de se curar e melhorar certos atributos do personagem para superar os desafios do jogo, apesar dos riscos que essa dependência pode acarretar.

As principais ações que sustentam as regras podem ser definidas pelos seguintes verbos principais: combater, explorar, coletar e evoluir. O jogador deve explorar ambientes enquanto combate inimigos, com o objetivo de coletar itens e recursos, que poderão ser usados para evoluir a habilidade virtual. Basicamente, as ações que deverão ser utilizadas pelo jogador representam a função de um caçador em Yharnam: caçar feras, coletar sangue e recursos, tornando-os usufruto do caçador e dos demais. A caçada depende principalmente da habilidade de superar os testes de reflexo e agilidade em batalhas contra os diversos inimigos.

Para dar suporte à habilidade real, o jogo permite que os atributos, como: força, resistência, vitalidade sejam evoluídos por meio dos ecos de sangue. O jogo é projetado para ser desafiador e manter a tensão. Armadilhas podem matar o caçador em um acerto, inimigos e chefes conseguem causar danos que zeram os pontos de vida do protagonista rapidamente, atributos como envenenamento e o frenesi causam efeitos colaterais que afetam a jogabilidade. *Bloodborne* não possibilita o ajuste da dificuldade nas configurações. O jogo espera que o jogador domine os verbos que fazem parte da ação para superar os desafios. A habilidade virtual, a partir da evolução de atributos, permite ao jogador suavizar a curva de dificuldade para superar os desafios. Mas, ainda assim, a habilidade real tem peso maior, já que os inimigos também se tornam mais fortes e ágeis com o passar do jogo, enquanto a evolução virtual de atributos gera consequências lentas e a longo prazo. Com isso, adversários ainda poderão derrotar com facilidade o jogador, que dependerá principalmente de sua habilidade real e domínio das mecânicas.

Como apresentado pela narrativa, o principal objetivo do caçador é transcender a caçada e enfrentar o pesadelo. A partir disso, há de se destacar um fragmento da história representado pela fala do antigo reitor do colégio de Byrgenwerth, Willem, que alertou que todos deveriam temer o sangue antigo. De acordo com este personagem, a verdadeira força está presente na evolução a partir da visão, que é a representação do discernimento. Como visto na [Seção V. D], o atributo discernimento está relacionado a quantos espaços virtuais foram explorados ou locais hostis superados. Todas estas ações dependem principalmente da habilidade real do jogador em solucionar os desafios. Na história, a sede de sangue transformou as pessoas de Yharnam em feras. O sangue trouxe ruína e depender apenas dele não trará a evolução completa. Um dos finais da narrativa, sendo o mais complexo e o único onde o caçador consegue derrotar a entidade cósmica responsável pelo pesadelo, requer que o jogador encontre e utilize três itens especiais: os cordões umbilicais de infantes eminentes (Fig. 13). Há apenas quatro deles no jogo e destes, apenas um é cedido no percurso principal da narrativa. Encontrar os demais cordões umbilicais depende principalmente da habilidade de exploração do jogador e da sua capacidade de interpretação dos elementos da história. Só após encontrá-los e consumi-los, o caçador poderá transcender ao ciclo da caçada, atingindo o patamar de um Eminente.

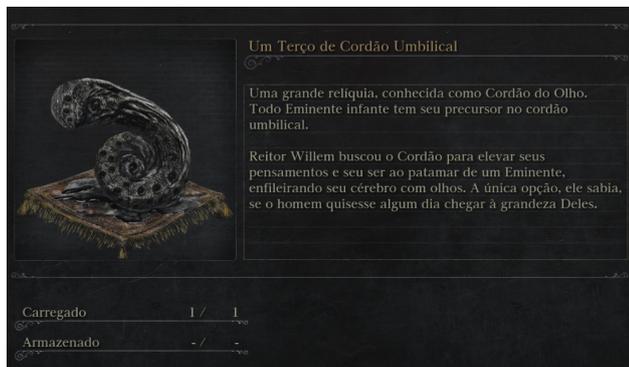


Fig. 13. Um Terço de Cordão Umbilical de Eminentes

A força do caçador é alcançada pela descoberta dos segredos do mundo da história, conseguidos a partir da superação dos ambientes hostis do jogo. Sendo grande parte dos ambientes opcionais, cabe ao jogador determinar o alcance dessa exploração por meio de sua curiosidade e vontade. Novamente, há uma busca pela sincronização do jogador com o protagonista, o caçador, onde a superação do pesadelo não depende completamente de uma mecânica de melhoria da habilidade virtual representada pela canalização do sangue, mas sim das habilidades reais e o desejo de descobrir. Em sua essência, essas mecânicas simbolizam que a verdadeira transcendência não é adquirida pela evolução do sangue, mas sim pela visão, que é a vontade de compreender, mesmo que isto possa gerar consequências terríveis para aqueles que chegam perto demais dos segredos que estão ocultos nos cantos mais sombrios do universo.

Diante disso, o jogo não busca transmitir seus temas e eventos por meio de técnicas não interativas, como as cinemáticas. As mecânicas que fundamentam as regras, ações e habilidades, reais e virtuais, transmitem os temas e símbolos do mundo da história, determinando o fluxo de como ela é adquirida por meio da jogabilidade, tornando a interatividade o elemento estruturador dos elementos do mundo da história.

## VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo *Bloodborne* busca conectar seus elementos narrativos com seus aspectos mecânicos e espaciais, gerando assim a sua narrativa ambiental. Alguns desses elementos existem apenas como justificativa no mundo da história para o uso de certas mecânicas, como a explicação narrativa da regra de morte e renascimento dentro do jogo. Mesmo que isso não gere uma alteração significativa na estrutura geral da história, a conexão de cada aspecto mecânico e espacial com algum evento ou tema da narrativa contribui na construção de um mundo virtual crível, consistente e imersivo.

A narrativa do jogo apresenta o mundo da história a partir da distribuição dos fragmentos da trama nos ambientes, onde as informações devem ser coletadas a partir da expressão visual e das descrições e localização dos objetos e seus atributos. A estrutura da trama não aloca os eventos apenas no tempo, mas também no espaço, uma vez que o jogador só absorve a história caso percorra os ambientes virtuais. Em suma, pode-se dizer que os principais narradores dos eventos em *Bloodborne* são os ambientes virtuais e as mecânicas básicas que fundamentam a jogabilidade, seja dando informações ou evocando sensações e expressando os temas da narrativa, onde o fluxo narrativo é validado principalmente pela ação do jogador, num processo de coleta de pistas que serão testadas e combinadas no ato dedutivo da construção da história.

Esse tipo de estrutura narrativa sustenta-se principalmente no uso da interatividade para a assimilação da história. Porém, ao abandonar o aspecto narrativo fundamentado em cinemáticas e estrutura fílmica, as narrativas ambientais perdem o aspecto dramático que outras obras apresentam. Se em narrativas cinematográficas a força está na atuação e relação de personagens expressivos encenados por atores e potencializados pela animação, principalmente nas cinemáticas, as narrativas ambientais apresentam os espaços virtuais como elemento definidor, onde o valor da história é marcado pela descoberta de eventos do passado cronológico da narrativa, e como eles afetam o tempo presente do universo do jogo.

Diante do que foi estabelecido, e considerando a interatividade lúdica como caráter fundamental da linguagem apresentada pelos *videogames*, nota-se que o jogo *Bloodborne* utiliza dos aspectos marcantes dessa interatividade para se expressar narrativamente. Enquanto muitos jogos *AAA* caminham para se identificarem cada vez mais com obras do cinema, é importante observar jogos que seguem em direções alternativas, utilizando-se das suas linguagens para contar histórias. A especialidade e a mecânica têm potência estrutural na criação de estilos e gêneros nos *videogames* e, ao conectar estes elementos com a narrativa, os jogos digitais têm a capacidade de ampliar consideravelmente a sua força expressiva.

## REFERÊNCIAS

- [1] E. Aarseth, *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games*, University of Jyväskylä, Department of Arts and Culture Studies, Collection, 1998.
- [2] D. Bordwell, *Poetics of Cinema*. Routledge, Taylor & Francis Ltd, 2007.
- [3] M. Brown. How Level Design Can Tell a Story | Game Maker's Toolkit. (11 de mar. de 2020). Acessado: 10 set. 2020. [Online Video]. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=RwlnCn2EB9o>.
- [4] S. Egenfeldt-Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca, *Understanding Videogames: The Essential Introduction*. Routledge, Taylor & Francis e-Library, 2009.
- [5] C. Fabricatore, "Gameplay and Game Mechanics: A Key to Quality in Videogames", em *ENLACES (MINEDUC Chile)-OECD Expert Meeting on Videogames and Education*, 2007.
- [6] T. Friedman, *Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space*, em *Discovering discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM*, G. NYUP, 1999.
- [7] C. Hocking. "Ludonarrative Dissonance in Bioshock." Click Nothing. [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrativ-e-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrativ-e-d.html). (Acessado: 06 set. 2020).
- [8] M. Jahn, "Narratology 2.3: A Guide to the Theory of Narrative", English Department, University of Cologne. [www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.pdf](http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.pdf).
- [9] H. Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture", em N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, 2004.
- [10] Joint Development Project by BANDAI NAMCO Entertainment Inc. and FromSoftware, Inc. Press Release, "DARK SOULS" series exceeds 27 million sales." From Software. [https://www.fromsoftware.jp/ww/pressrelease\\_detail.html?tgt=20200519\\_darksoulsseries\\_salesdata](https://www.fromsoftware.jp/ww/pressrelease_detail.html?tgt=20200519_darksoulsseries_salesdata). (Acessado: 22 ago. 2020).
- [11] T. Lee, "Designing game narrative." Hitbox Team. <http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>. (Acessado: 06 set. 2020).
- [12] G. A. Martins, *Estudo de caso – uma estratégia de pesquisa*, Atlas, 2006.
- [13] M. Martin, *A Linguagem Cinematográfica*, editora brasiliense, 2009.
- [14] J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace - Updated ed*, Cambridge, MA, USA, MIT Press Ltd, 2017.
- [15] S. Natividad. "10 Breathtaking Hollywood Celebrities In Video Games." Screen Rant. <https://screenrant.com/breathtaking-hollywood-celebrities-video-games/> (Acessado: 08 set. 2020).
- [16] A. Palumbo. "Hidetaka Miyazaki Says Bloodborne Is Still His Favorite Game, Explains Its Influences." Wccftech. <https://wccftech.com/hidetaka-miyazaki-says-bloodborne-is-still-his-favorite-game-explains-its-influences/> (Acessado: 24 set. 2020).
- [17] R. Rouse III, *Game Design: Theory & Practice*, Wordware Publishing, 2004.
- [18] K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MA, USA, MIT Press, 2003.

- [19] A. D. Salvador, *Métodos e técnicas de pesquisa bibliográfica*, Sulina, 1986.
- [20] J. Schell, *The Art of Game Design a Book of Lenses, Second Edition*, AK Peters, 2008.
- [21] M. Sicart, “Defining Game Mechanics”, *Game Studies*, Vol. 8, no. 2, Dez. 2008. [Online]. Disponível: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- [22] M. Silva. “Inside the Mind of Bloodborne and Dark Souls’ Creator - IGN First.” IGN. <https://www.ign.com/articles/2015/02/05/inside-the-mind-of-bloodborne-and-dark-souls-creator-ign-first> (Acessado: 26 set. 2020).
- [23] E. Skolnick, *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, New York, Watson-Guptill Publications, 2014.
- [24] C. Solarski, *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*, CRC Press, Taylor & Francis Group, 2017.
- [25] G. Tavinor, *The Art of Videogames*, John Wiley & Sons, 2009
- [26] T. Wijman. “The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market.” Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/> (Acessado: 16 ago. 2020).