

A produção de fangames: um estudo de Half-Life e Black Mesa

Vinícius Baltar Pires, Nilson Valdevino Soares

Laboratório de Manufatura e eNgajamento em Games - MaNGLab
Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife - CESAR School
Recife - PE - Brasil

vbp@cesar.school, nvs@cesar.school

Abstract. *This paper performs a study on Black Mesa, remake of the game Half-Life independently developed by fans of the franchise and amateur developers. We explored the development of Black Mesa, it's main characteristics and the changes it implements when reinterpreting Half-Life. We utilized the game analysis as a methodology, which consists of three main steps: the direct experimentation of the game by the researcher, the observation of other players' experience of the game and the reading and analysis of the researched game's developer reports. It is our interest, in this study, to identify the relationship between a fangame and a traditional professionally developed game, within the scenario of digital games.*

Keywords: *fangames, half-life, game studies.*

Resumo. *Este trabalho realiza um estudo sobre Black Mesa, remake do jogo Half-Life desenvolvido independentemente por fãs da franquia e desenvolvedores amadores. Exploramos o desenvolvimento de Black Mesa, suas principais características e as mudanças que implementa ao reinterpretar Half-Life. Utilizamos como metodologia a game analysis, que consiste em três principais etapas: a experimentação direta do jogo pelo pesquisador; a observação da experiência de jogo de outros jogadores e a leitura e análise dos relatos dos desenvolvedores do jogo analisado. Interessa-nos, neste trabalho, identificar as distinções entre fangame e um jogo tradicional desenvolvido profissionalmente, dentro do cenário dos jogos digitais.*

Palavras-chave: *fangames, half-life, game studies.*

1. Introdução

Neste artigo, propomos, como ponto focal, um estudo sobre as características de Black Mesa¹ (BM), *remake* produzido por fãs (e posteriormente oficialmente apoiado pelos desenvolvedores originais) de Half-Life (HL), FPS da Valve lançado em 1998. Buscamos um melhor entendimento sobre seu processo de desenvolvimento e as formas como reinterpreta o jogo original, além de maior compreensão de características existentes na relação das comunidades de fãs com os jogos digitais. É de nosso interesse, identificar as particularidades e distinções existentes entre um *fangame* e um jogo digital profissionalmente desenvolvido.

A produção de modificações para jogos, desenvolvidas pelos próprios jogadores, popularmente denominada como *modding*, não é uma prática recente. Podemos citar, como exemplar, o caso de Doug Macrae, Kevin Curran e Steve Golson que, em 1981, desenvolveram um *enhancement kit*² para Missile Command, incorporando novas mecânicas ao jogo e proporcionando uma experiência mais desafiadora. Com a passagem dos anos, a prática de *modding* tornou-se mais comum, especialmente no cenário dos PCs. Títulos como Doom, Quake

¹ Durante a maior parte dos seus quinze anos de desenvolvimento, Black Mesa foi um projeto passional de fãs. Entretanto, Black Mesa não apenas viria a conquistar a permissão para ser vendido como jogo oficial, mas também para fazê-lo na Steam, loja online de jogos digitais de propriedade da Valve.

² “Kit de aprimoramento”: placa de *hardware* que modifica jogos de arcade/fliperama..

e Half-Life serviram de palco para uma proliferação da cultura de *mods*³ que, inclusive, resultaram em novos jogos, distintos da franquia original, a exemplo de Counter-Strike.

No caso desta pesquisa, focamos em Black Mesa, cujo desenvolvimento inicia-se como um *mod* para Half-Life 2 (HL2), que acaba conquistando o apoio oficial da Valve, criadora de HL, o jogo que BM reinterpreta. Lançado na Steam, BM trazia uma abordagem distinta do original ao mesmo tempo que retinha elementos característicos do mesmo. Estas características tornam BM objeto de relevância para a compreensão do fenômeno dos *mods* e do desenvolvimento de jogos de maneira independente/amadora por fãs.

Para organização deste artigo, seguimos a presente estrutura: no próximo tópico apresentaremos as características e contextos de nossos objetos de estudo, os jogos Half-Life e Black Mesa. Em seguida, destacamos nossa fundamentação teórica, com os conceitos utilizados na pesquisa, e também nossa metodologia, explicitando a estruturação de nosso experimento baseado em sessões de jogo e ferramentas utilizadas para a observação. Finalmente, apresentamos uma descrição mais detalhada do que se apresentou em nossos testes, os resultados obtidos e as nossas considerações finais.

2. Visão Geral dos Jogos

Apesar de HL e BM serem construídos em cima da mesma narrativa, são jogos distintos, compartilhando assim diversos aspectos que os diferenciam e os aproximam. Aqui buscamos esclarecer as semelhanças e contrastes entre ambos os jogos.

2.1 Half-Life

O desenvolvimento de HL possui uma relação próxima com as práticas de *modding*. A Valve, desenvolvedora do jogo, modificou extensivamente a engine do jogo Quake para habilitar novas funcionalidades, resultando na *goldsrc* (“*gold source*”), engine utilizada na produção de HL [RetroAhoy 2014].

HL mostra-se historicamente relevante, entre outros motivos, por apresentar uma abordagem balanceada entre narrativa e jogabilidade acelerada, com o acréscimo de *puzzles*, enquanto a maior parte dos FPSs da época (e antecessores) dedicavam maior atenção ao combate. HL raramente utiliza cutscenes ou remove a agência de seu jogador, que presencia os eventos do jogo sempre pela perspectiva do protagonista Gordon Freeman. Não há desconexão entre jogabilidade e história, a narrativa é desenvolvida de maneira audiovisual pelo ato de jogar. Em sua introdução, o jogo leva algum tempo para a construção imersiva do protagonista, sua rotina e mundo, familiarizando o jogador com as Instalações de Pesquisa Black Mesa, que tornam-se cenário para boa parte da história [Triforce 2019].

Após 15 minutos de jogo em média (a partir dos dados que coletamos) a narrativa do jogo apresenta uma invasão alienígena - a partir daí, em termos de jogabilidade, o ritmo do jogo inicia uma aceleração progressiva, introduzindo o jogador às mecânicas de combate e adversários mais desafiadores, culminando em Xen, a dimensão alienígena, ápice narrativo que transforma profundamente a jogabilidade ao alterar a física básica do jogo. A abordagem de HL, contrastando com os demais jogos do gênero, o tornou uma inspiração na indústria por vários anos [Noclip 2018].

³ Tratam-se de alterações não oficiais, desenvolvidas por fãs e desenvolvedores amadores, que modificam variados aspectos de um jogo.

2.2 *Black Mesa*

Em 2004, foi publicado *Half-Life: Source* (HL:S). Trata-se de um port do HL para a então nova engine da Valve, a Source Engine, contendo leves melhorias gráficas e outras mudanças, mas também problemas de performance. Porém, houve certa expectativa da comunidade de jogadores, que HL:S fosse uma recriação completa de HL, o que não se materializou, como relata, em entrevista, Adam Engels, project lead de *Black Mesa*: “*acredito que muita gente pensou que Half-Life: Source seria uma remasterização em HD [...] na verdade, era uma demonstração do quão fácil projetos poderiam ser movidos para a nova Source engine*” [Kelly 2020].

Um ano depois, dois projetos de fãs - *Leakfree* e *Half-Life: Source Overhaul Project*, começaram a trabalhar nas suas próprias recriações de HL para a Source Engine. No mesmo ano, após perceberem uma convergência de objetivos, ambas iniciativas uniram-se como uma só equipe de desenvolvedores, que veio a ser conhecida por *Crowbar Collective* [Kelly 2020].

O *fan remake* resultante, nomeado *BM*, foi inicialmente construído como um *mod* para HL2, mas tornou-se um jogo oficial propriamente dito. Seu desenvolvimento levou 8 anos até o lançamento da primeira versão pública jogável (em 2012) e mostrou-se repleto de dificuldades: a equipe era inexperiente e não podia se dedicar exclusivamente. O compositor da trilha sonora e o artista conceitual do projeto descrevem o cenário:

Eu pulei em *Black Mesa* sem nenhuma experiência prévia. Comecei mais com uma mentalidade de “o quão difícil poderia ser?”. É suficiente dizer que eu logo aprendi o contrário. Adquirir a técnica necessária para “boa” produção sonora e musical tem sido uma das coisas mais complicadas com que já me deparei [Nielsen 2020].

Às vezes eu precisava tratar isso como um emprego, o que foi difícil quando era apenas um mod gratuito. Quando se tornou um projeto comercial, eu realmente precisei tratar como um emprego (apesar de eu já ter um trabalho em tempo integral) [Dale 2020].

Adicionalmente, a equipe da *Crowbar Collective* está espalhada em diversos países, com distintos fuso-horários e sem um escritório físico. Também havia o envelhecimento progressivo da Source Engine, trazendo incompatibilidade com novas ferramentas e práticas que otimizam o processo de desenvolvimento, conforme relata o level designer do projeto:

Nos anos mais recentes, como artista, foi difícil trabalhar com a Source Engine enquanto eu trabalhava paralelamente em outros projetos [...]. Você fica bastante ciente das limitações e diferenças no fluxo de trabalho entre as engines e se vê desejando por algo que combine o melhor de todas elas [Rose 2020].

Em 2015, *BM* conquista a autorização da Valve para ser comercializado na Steam, fornecendo a remuneração necessária para a contratação de novos funcionários e para a finalização do jogo [Kelly 2020]. Finalmente, em 2020, a versão 1.0 de *BM* é publicada.

Como remake de HL, *BM* apresenta notáveis melhorias visuais, recriando os eventos do primeiro jogo com uma fidelidade gráfica superior. O jogo apresenta uma nova trilha sonora, atualizações cosméticas, novo conteúdo (incluindo novos *puzzles*, cenas, mapas, etc...), revisão das mecânicas e estabelece uma conexão narrativa mais forte com HL2. Talvez o maior contraste entre *BM* e HL seja *Xen*: a reinterpretação do ato final transforma profundamente a visão original de HL. Essas diferenças serão abordadas mais a fundo adiante.

3. Fundamentação Teórica

Apresentamos aqui os principais conceitos estudados na realização do presente estudo, acompanhados de seus respectivos autores.

O primeiro destes, a análise de jogos, consiste no estudo minucioso de um jogo, dissecando suas principais características e aspectos, visando um melhor entendimento dos jogos

e suas relações com os jogadores. Neste exploramos a game analysis, uma das primeiras metodologias de análise de jogos, estabelecida por Aarseth [2003]. Seu método estabelece diferentes aspectos que influenciam na abordagem da análise de um jogo, realçando três atividades como essenciais para explorar os aspectos do jogo: 1) estudar o design, regras e mecânicas do jogo pelos meios disponíveis, seja conversando diretamente com os desenvolvedores ou lendo documentos e relatos produzidos por estes; 2) observar as experiências de jogo de outros indivíduos ou ler suas avaliações e impressões do jogo; e 3) experimentar o jogo diretamente através do ato de jogar. Esta última é descrita como a mais essencial, mas também pode ser acompanhada pelas outras duas, embora todas sejam apresentadas como válidas. Também são estabelecidos níveis de experiência de jogo, variando de acordo com o conteúdo total experimentado e tempo dedicado, como conclusão parcial e conclusão superficial. Assim, o método de Aarseth [2003] apresenta-se como flexível à natureza da pesquisa, do jogo e objetivos do pesquisador, centrando-se na experimentação direta do jogo como etapa essencial do processo.

O método da game analysis é complementado pelo estudo apresentado por A.Petry et al [2013], no qual é reafirmada a importância do ato de jogar no processo de análise de jogos, seja este realizado pelo próprio pesquisador ou por outros jogadores sob observação do pesquisador. O conhecimento dos conceitos e objetivos por trás da criação do jogo, todavia, também mostram-se como de suma importância, pois complementam a experiência de jogo com o entendimento de como tais parâmetros são, ou não, atingidos.

Outro conceito explorado durante a realização deste estudo é o das produções de fãs para jogos e as maneiras com que estas se manifestam. Soares[2019] estabelece uma classificação, na qual ele as chama de: 1) conteúdo direto, no qual se encaixam adições internas ao jogo, como mods e itens; 2) externalidades midiáticas, abrangendo mídias externas ao jogo, mas vinculadas a este, como guias de estratégia e vídeos; e 3) conteúdo indireto, que são meios de interação da comunidade que potencializam a produção de conteúdo atrelado a um jogo, como a experimentação de betas abertos ou o financiamento coletivo para desenvolvimento de jogos. A produção independente no cenário dos games tem-se intensificado nos últimos anos, estimulada por fatores como facilidade de acesso a ferramentas de produção de jogos (engines como Unity e Unreal) e meios de financiamento coletivo para projetos (como o Kickstarter).

Também podemos citar a cooperação de empresas já estabelecidas no mercado como um fator contribuinte. A Valve destaca-se neste quesito, fornecendo tanto os meios para desenvolvimento de jogos, como também para sua distribuição, através da plataforma Steam. A aproximação do jogador com o processo de desenvolvimento, que remete a métodos como *open source*, contribui para o engajamento da comunidade e, conseqüentemente, para a longevidade do jogo. Títulos como Doom e Half-Life possuem comunidades ainda ativas na criação de conteúdo.

Todavia, a motivação dos jogadores para a produção de conteúdo não se baseia exclusivamente nos aspectos citados acima, sendo estes apenas alguns dos fatores contribuintes. Soares (2019) estabelece cinco principais motivadores para a produção de conteúdo pelos jogadores: 1) a conexão emocional entre o jogador e o jogo; 2) o prazer no ato de fazer, seguindo a lógica DIY; 3) a lógica da comunhão, tendo em mente a comunidade do jogo; 4) a busca por destaque e exibição, ou “*bragging rights*”; e 5) a profissionalização do jogador. Embora Soares (2019) também afirme que os aspectos citados acima não sejam mutuamente exclusivos, a relação que o jogador possui com o jogo em questão é certamente um fator comum.

4. Metodologia

Nesta pesquisa, adotamos uma abordagem qualitativa de finalidade exploratória. Na execução do método da game analysis, decidimos focar nos eixos de observação de jogo e experiência de jogo

como centrais para o estudo, com um complemento secundário do eixo estudo do design. Para estipular uma melhor situação dos três eixos acima mencionados, os recuperamos brevemente a seguir: a **experiência de jogo** consiste em jogar o jogo que se pretende analisar; a **observação de jogo** é o acompanhamento da experiência de outros jogadores com o jogo experimentado; e o **estudo do design** trata-se do estudo das mecânicas, regras e design do jogo analisado.

Considerando o proposto por Aarseth (2003), optamos por adotar o que se classifica como *conclusão parcial da experiência de jogo*, o que significa que o estudo contempla momentos específicos dos jogos estudados e não um estudo integral de suas narrativas e jogabilidades. Especificamente, selecionamos os seguintes capítulos como pontos focais do nosso estudo:

- **Half-Life:** Hazard Course; Inbound; Unforeseen Consequences; Xen
- **Black Mesa:** Black Mesa Inbound; Unforeseen Consequences; Xen

Há algumas diferenças na organização dos capítulos entre os dois jogos que precisam ser esclarecidas: “Hazard Course” é o tutorial de HL, essencial para a introdução e familiarização das mecânicas específicas ao jogo; já BM não possui este tutorial, optando por, em certos momentos do jogo, mostrar mensagens contextuais que informam o jogador sobre suas mecânicas.

Sobre “Inbound” e “Black Mesa Inbound” são os mesmos capítulos, com apenas uma diferença de nomenclatura. “Unforeseen Consequences” é um capítulo intermediário. Estes capítulos foram selecionados por oferecer uma chance do jogador se familiarizar com ambos os jogos e suas diferenças. Já “Xen” inicia o último ato da história de HL, apresentando também as maiores diferenças de jogabilidade e narrativa entre o original e o *fan remake*.

Esclarecida a escolha dos capítulos acima para este estudo, as sessões de jogo foram realizadas com cinco voluntários. Os voluntários foram recrutados através de um formulário que tinha como propósito selecionar determinadas características:

- ser estudante universitário - a Pesquisa Game Brasil 2022 [Schmidt 2022] identifica que a faixa etária mais representada entre os jogadores brasileiros está entre 20 e 24 anos, estudantes universitários circulam essa faixa etária e mais provavelmente atendem os dois próximos critérios;
- fluência em inglês - pois HL não dispõe de legenda ou dublagem em português;
- conexão à internet rápida e estável - necessária para os testes serem bem sucedidos;
- disponibilidade para participar das sessões de jogo fora de horário comercial - devido às restrições de horário nossas;
- diversidade de familiaridade com a série HL e jogos FPS - nos interessa entender se há variação na recepção e mecânicas dos jogos em um perfil não completamente homogêneo;
- diversidade de experiência/proximidade com a cultura de jogos - nos interessa uma amostra com jogadores aficionados e também mais casuais

A amostra construída constou com 5 jogadores, todos do gênero masculino - esta restrição ao gênero não foi intencional ou mesmo considerada desejável, mas o alcance do formulário, somado aos critérios acima, excluíram outras possibilidades.

As sessões de jogo foram realizadas em dois dias distintos, um dedicado para a experiência de jogabilidade em HL; outro dedicado para experiência de jogabilidade em BM. Devido ao isolamento social decorrente da pandemia COVID-19, as sessões de jogo precisaram

ser conduzidas remotamente. Para tal, recorreremos ao aplicativo Parsec⁴. Desta forma, os voluntários foram capazes de jogar tanto HL quanto BM nas suas próprias residências, enquanto o computador do pesquisador servia como hospedeiro para os jogos. A comunicação com os voluntários durante as sessões de jogo foi estabelecida através do Discord⁵. Realizamos a observação das sessões de jogabilidade contendo a experiência de jogo dos voluntários, acompanhando também suas expressões sonoras e vocalizações enquanto jogavam. Devido à limitações técnicas relacionadas à largura de rede e poder de processamento do equipamento utilizado, as sessões não foram gravadas, sendo acompanhadas em tempo real, remotamente, por anotações digitais no Google Docs, registradas em um notebook à parte.

Durante todo o experimento, os jogadores estavam livres para consultar o pesquisador e requisitar ajuda para progredir, caso necessário. Ao final das sessões de jogo, foi solicitado aos voluntários que respondessem a um questionário on-line, composto de questões referentes à experiência dos jogadores com os jogos. Os resultados foram cruzados com nossas anotações de experiência pessoal com BM e HL, a fim de encontrarmos as particularidades de ambos os jogos.

5. Testes e Resultados

Nesta seção descrevemos os achados das sessões de jogo realizadas, com os achados relacionados a Half-Life e a Black Mesa sendo separadamente abordados, em seus respectivos subtópicos, e acompanhados por um estudo das diferentes interpretações do capítulo Xen pelos dois jogos. Por fim, tratamos dos achados das sessões de nossa experiência particular com ambos os jogos.

5.1 Sessões de Jogo Monitoradas de Half-Life

As sessões de experimentação do jogo HL tiveram duração aproximada entre uma e duas horas. Os jogadores iniciaram a experimentação pelo capítulo Hazard Course, o tutorial do jogo, no qual percebemos dificuldades enfrentadas no que diz respeito a execução de certas mecânicas do jogo. Dos cinco participantes, quatro possuíam algum tipo de dificuldade inicial, enquanto apenas um deles concluiu o tutorial sem problemas, o qual já possuía experiência prévia direta de HL. Os principais pontos de dificuldade foram as seções para aprendizagem do *crouch jump* e, especialmente, do *long jump*. Em ambas ocasiões, os jogadores requisitaram assistência na execução da mecânica, um para o *crouch jump* e três para o *long jump*.

O capítulo introdutório de HL, Inbound, é inteiramente realizado como um passeio de trem por diferentes seções das Instalações de Pesquisa Black Mesa, durante o qual o jogador é contextualizado sobre a natureza das atividades conduzidas no local. Dois dos voluntários consideraram esta seção do jogo muito longa e “pesada”.

Adiante, em Unforeseen Consequences, os jogadores são introduzidos às primeiras instâncias de combate, resolução de *puzzles* e seções de movimento por plataformas do jogo. Diferentemente do tutorial, HL utiliza uma abordagem “mostre, não conte” para ensinar os jogadores. Uma dessas instâncias encontra-se logo no início do capítulo, quando um *headcrab* - um dos tipos de inimigos enfrentados no decorrer do jogo - é encontrado preso em um contêiner de vidro. A criatura pode ser observada e seu comportamento analisado de forma segura pelo jogador. No encontro seguinte com o alien, este não está mais preso e pode atacar o jogador, embora cause apenas ferimentos leves. Na terceira situação, o jogador possui os meios para se defender do *headcrab*. Assim, se estabelece uma comunicação progressiva que informa o jogador o que é, como se comporta e como se combate um *headcrab*. Embora outros inimigos no jogo não recebam o mesmo tratamento introdutório, ainda possuem várias indicações sonoras e visuais de quando e como vão atacar o jogador, conferindo-lhe tempo para acessar e reagir à situação.

⁴ Ferramenta utilizada para experiências de jogo via *streaming*. <https://parsec.app>.

⁵ Ferramenta de comunicação amplamente adotada pela comunidade *gamer*. <https://discord.com>.

Percebemos que, durante as sessões de jogo de HL, os jogadores não enfrentaram muitas dificuldades em se acostumar ao combate. Os *puzzles* encontrados também não foram excessivamente desafiadores para os voluntários. Ao invés dos aliens, a alta velocidade de movimento mostrou-se como um dos principais problemas enfrentados, tornando difícil o controle do personagem e levando à várias mortes por quedas de alturas elevadas.

O último capítulo experimentado, Xen, foi a seção do jogo mais problemática para os voluntários, por diferentes motivos. Quatro entre os cinco jogadores precisaram refazer o segmento inicial de plataformas, que requisitava o uso do *long jump*, cuja dificuldade pode ter sido agravada pela gravidade baixa de Xen. Em seguida, três dentre os voluntários viram-se confusos como progredir, ao ponto que um deles requisitou ajuda. Por fim, três dos jogadores sentiram dificuldade no *puzzle* final do capítulo, um dos quais pediu assistência. Como um todo, três entre os cinco voluntários afirmaram ter uma experiência positiva com HL, enquanto dois a descreveram como neutra.

Os principais pontos positivos destacados pelos jogadores foram: qualidade gráfica (considerando a época de lançamento do jogo); *sound design*; atmosfera e ambientação; contexto, interatividade com os NPCs; *puzzles*; combate;

Os principais pontos criticados pelos jogadores foram: velocidade de movimentação no jogo (dificulta as seções do jogo com desafios de plataforma); falta de clareza no direcionamento do jogador (objetivos ambíguos; progressão prejudicada em certos pontos); execução de algumas mecânicas do jogo (especialmente o *long jump*); baixa dificuldade dos *puzzles*; gráficos ultrapassados.

5.2 Sessões de Jogo Monitoradas de Black Mesa

As sessões de experimentação do jogo BM tiveram duração aproximada entre duas e quatro horas. Os jogadores começaram a jogatina pelo capítulo Black Mesa Inbound, correspondente ao Inbound, no qual os voluntários verbalizaram sua satisfação pela fidelidade gráfica do jogo, novos detalhes nos cenários e presença de legendas em português. Todavia, o tempo de carregamento do jogo foi criticado pela sua duração mais longa.

Assim como em HL, Unforeseen Consequences introduz os jogadores às primeiras instâncias de combate, resolução de *puzzles* e seções de movimento por plataformas do jogo. Entretanto, a progressão do capítulo sofreu algumas alterações, omitindo as armas próprias do jogador e fornecendo apenas um guarda de segurança do laboratório, o qual pode ser requisitado para acompanhar o jogador e defendê-lo, e sinalizadores que podem ser arremessados contra inimigos, queimando-os. Essas mudanças aparentam buscar ensinar o jogador a valorizar os NPCs encontrados no decorrer do jogo, que podem lhe ajudar em combate (no caso dos guardas), prover acesso a áreas específicas ou direcioná-lo. Embora essa mecânica também esteja presente em HL, ela recebe uma ênfase maior em BM. O combate foi retrabalhando, introduzindo novos comportamentos para os inimigos e diminuindo o tempo das indicações visuais e sonoras de certos ataques. O resultado disso são confrontos mais dinâmicos, mas que causaram problemas para os voluntários. A velocidade de movimento do personagem foi diminuída, proporcionando maior controle para o jogador e facilitando seções de plataformas. A exploração do cenário é novamente recompensada, beneficiando pelo menos quatro dos cinco jogadores. Como um todo, os voluntários adaptaram-se bem às mudanças.

O capítulo Xen retém as maiores diferenças entre HL e BM. Os objetivos e estrutura básica são alguns dos poucos fatores em comum entre as duas versões, que foi retrabalhada e construída inteiramente sob uma nova perspectiva apresentada pelos desenvolvedores da Crowbar Collective. As composições da trilha sonora contrastam a música dos capítulos anteriores,

apresentando performances vocais para estabelecer uma atmosfera etérea. As cores são vibrantes, iluminando a geometria irregular e natural de Xen, que difere das estruturas rígidas de concreto e aço até então percorridas. O local pulsa com fauna e flora, estabelecendo-se como um ecossistema próprio. Uma das adições ao capítulo, voltada para complementar a narrativa do jogo, é a presença de equipamentos e bases científicas abandonadas, implicando que os cientistas das Instalações de Pesquisa Black Mesa já estavam explorando o local muito antes da chegada do jogador.

Ao iniciar o capítulo, dois dos jogadores dedicaram tempo para observar o novo cenário. Quatro dos cinco voluntários comentaram sobre a aparência de Xen, reparando suas diferenças com HL, elogiando sua fidelidade visual e trilha sonora. Algumas mecânicas também receberam modificações. O *long jump* agora é mais simples de realizar, sendo necessário apenas um duplo clique da barra de espaço, ao invés dos botões de agachar e pular pressionados em sucessão rápida. A baixa gravidade e dano por queda foram completamente removidos desta seção do jogo. Também são introduzidas novas mecânicas, como vitórias-régia que servem como plataformas sobre a água, mas afundam lentamente caso o jogador permaneça muito tempo nas mesmas. Os voluntários não enfrentaram muitas dificuldades em compreender as novas mecânicas, mas sim na resolução de alguns dos novos puzzles encontrados, que se assemelham bastante aos de HL2, especialmente no final do capítulo. Novos inimigos também foram introduzidos a Xen, mas não mostraram-se muito mais desafiadores, sendo estes variações daqueles previamente enfrentados pelos jogadores, apesar de o combate ainda ter permanecido um ponto de dificuldade. A exploração do cenário continua recompensadora e o direcionamento do jogador é mais claro, embora ainda possa confundi-lo em certos segmentos. Como um todo, quatro dos cinco voluntários expressaram vivenciar uma experiência positiva com BM, enquanto apenas um a classificou como neutra.

Os principais pontos positivos destacados pelos jogadores foram: qualidade gráfica; trilha sonora; jogabilidade fluida; menor velocidade de movimento (tornando o personagem mais fácil de controlar); criatividade dos *puzzles*; maior liberdade para exploração do cenário e experimentação das mecânicas do jogo; *level design* (descrito como bem atualizado e diferente o suficiente do original para justificar sua experimentação por um veterano de HL).

Os principais pontos criticados pelos jogadores foram: jogabilidade do combate (no qual as armas foram descritas como imprecisas); comportamento de certos inimigos (tornando-os frustrantes de enfrentar); otimização do jogo (demora nos carregamentos); uso da trilha sonora (descrito como exagerado por um dos jogadores); tamanho do capítulo Xen.

As principais semelhanças identificadas entre os dois jogos foram: o aspecto visual (atualizado por BM); inimigos enfrentados; contexto da narrativa; armas utilizadas; *puzzles* encontrados; história e ambientação; introdução e mecânicas do jogo.

Enquanto que as principais diferenças relatadas foram: o uso do *sound design* pelos jogos (descrito como mais efetivo em HL); qualidade gráfica (mais detalhes e conteúdo original em BM); otimização dos jogos; presença de legendas (em BM); complexidade dos *puzzles* em BM; qualidade da trilha sonora de BM; mecânica e jogabilidade de BM (apresentando novas funcionalidades descritas como superiores a HL).

5.3 Nossa experiência de jogo

Como parte do processo da *game analysis*, também jogamos Half-Life e Black Mesa, com nossas observações registradas durante as sessões de jogo. Uma porção de nossas observações repete as destacadas nas entrevistas, assim, focamos aqui nas disparidades.

Experiência em Half Life: em Hazard Course, as principais mecânicas do jogo são explicadas verbalmente para o jogador através de um holograma. Entretanto, exceto nas configurações do jogo, não há forma de saber quais teclas estão assinaladas a quais ações. Instruções que orientam o jogador na execução de comandos aparecem brevemente na visão do jogador, mas estas não indicam quais teclas são necessárias para tal. Durante Unforeseen Consequences, um dos recursos narrativos implementados em seus primeiros momentos é conduzir o jogador por caminhos já percorridos, mas agora devastados pela catástrofe, realçando as mudanças no mundo de jogo. Os *puzzles* e seções de plataformas utilizam o cenário, misturando-se ao ambiente das instalações científicas.

Experiência em Black Mesa: Há mais personagens e possibilidades de interação entre os NPCs e o jogador. Há maior conexão narrativa entre BM e HL2 que entre HL e HL2. Também há indicações adicionais de que o experimento na narrativa pode falhar. O capítulo Unforeseen Consequences serve o mesmo propósito do original, mas apresenta diferenças em abordagem para enfatizar e introduzir o jogador a mecânicas específicas. Neste segmento do jogo, percebe-se que a jogabilidade distingue-se do original, com mudanças no combate e movimentação que a aproximam da experiência vivenciada em HL2: a locomoção do jogador é mais lenta e controlada, enquanto vários inimigos tornaram-se mais rápidos e desafiadores. Há maior uso de indicações visuais para direcioná-lo ao caminho certo. Na nova versão de Xen, há novas áreas, inimigos, mecânicas de jogabilidade e *puzzles*. O capítulo é mais extenso e rico em conteúdo, possuindo novos ecossistemas que diversificam a fauna e flora locais. Outro ponto de destaque é o segmento final do capítulo, no qual o jogador deve solucionar uma série de *puzzles* para reativar um teletransportador. Nesta seção, percebe-se que há vida inteligente em Xen, capaz de produzir sua própria tecnologia, com uma estética de fusão de elementos orgânicos e artificiais, mas funções familiares. Os *puzzles* incorporam mecânicas aprendidas no decorrer do capítulo.

Através das observações coletadas pelas sessões de jogo individuais e monitoradas, percebemos que BM, embora restringindo-se a HL como template, devido à sua natureza e objetivos como *remake*, consegue distinguir-se de sua fonte de inspiração, apresentando substancial novo conteúdo, que complementa e expande o presente no original. O jogo mantém-se fiel a HL, modernizando suas principais características, ao mesmo tempo que reinterpreta seus aspectos mais fracos, tornando-os menos frustrantes. Embora não esteja isento de problemas, BM consegue entregar uma experiência mais interessante que o original.

6. Considerações Finais

Nossa escolha de Black Mesa como objeto de estudo deve-se não apenas à relevância objetiva de seu caso, mas também, a uma conexão pessoal com a série, incluindo significativo investimento emocional com o universo, alçando-o à função particular, para nós, de *jogo evocativo* [Soares e Petry 2017]. O caso de BM mostra-se de interesse por oferecer um percurso rico no intuito de compreendermos a concretização de um *fangame* em um *remake* oficial, demonstrando o empenho de uma comunidade de fãs, de desenvolvedores amadores. Dentro deste cenário, observamos que BM, devido à sua natureza como *remake*, retém muito da estrutura geral de Half-Life, mas diferencia-se ao retrabalhar certos aspectos do jogo - como mecânicas e *level design* - e apresentar conteúdo original, proporcionando uma experiência distinta.

Os procedimentos aqui registrados nos permitem inferir que há mais similaridades do que diferenças entre *fangames* e jogos oficiais. Ambos possuem potencial vasto engajamento e deleite na experiência. A ausência de engajamento profissional em BM não o torna uma produção menos legítima, a produção amadora dos *fangames* não necessariamente reduz a qualidade final da experiência ou seu potencial evocativo diante das produções profissionais, conforme evidenciado pela recepção dos voluntários das sessões de jogo realizadas neste estudo. BM exemplifica que as

produções amadoras têm potencial de proporcionar experiências superiores, aprimorando as falhas do produto original.

Entretanto, também reconhecemos que esta pesquisa não se apresentou ausente de limitações. Além da disponibilidade de tempo, a atual condição de isolamento social resultante da pandemia do vírus COVID-19, a latência da conexão com a internet, o poder de processamento dos equipamentos utilizados pelos voluntários, e por nós, são fatores que podem ter interferido na aquisição e apresentação dos resultados aqui expostos. Assim, concluímos o presente trabalho não para finalizar a discussão sobre o tema analisado, mas sim contribuir para a mesma e os estudos que venham a ser realizados neste campo.

References

- Aarseth, E. (2003) "Playing Research: Methodological approaches to game analysis". https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis, Junho.
- Ahoy. (2014) "RetroAhoy: Half-Life", <https://www.youtube.com/watch?v=bp5vOgz8vyI>, Junho.
- Dale, B. (2020) "Meet the Devs: Brian Dale". <https://store.steampowered.com/news/app/362890/view/4459080278593537288>, Junho.
- Kelly, A. (2020) "Half-Life remake Black Mesa is a success story that could only have happened on PC". <https://www.pcgamer.com/half-life-remake-black-mesa-is-a-success-story-that-could-only-have-happened-on-pc/>, Junho.
- Kelly, A. (2020) "The story of Black Mesa, the Half-Life remake over a decade in the making". In <https://www.pcgamer.com/the-story-of-half-life-remake-black-mesa/>, Junho.
- Nielsen, J. (2020) "Meet the Devs: Joel Nielsen". <https://store.steampowered.com/news/app/362890/view/2886199914076555541>, Junho.
- Noclip - Video Game Documentaries. (2018) "Unforeseen Consequences: A Half-Life Documentary", <https://www.youtube.com/watch?v=BQLEW1c-69c>, Junho.
- Petry, A [et. al]. (2013) "Parameters strategies and techniques of game analysis.", In Cibertextualidades, n.8, Brasil, p. 119-138. https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6013/1/ciber8_10.pdf, Junho.
- Rose, S. (2020) "Meet the Devs: Spencer Rose". <https://store.steampowered.com/news/app/362890/view/4459080278593424718>, Junho.
- Schmidt, L. (2022) "Pesquisa Game Brasil revela o perfil do gamer brasileiro". In Adrenaline, 24 mai. 2022. <https://adrenaline.com.br/noticias/v/75333/pesquisa-game-brasil-revela-o-perfil-do-gamer-brasileiro>, Junho.
- Soares, N. (2017) "Jogos Evocativos: o conceito de objeto evocativo de Turkle e os jogos digitais", Metagame: panorama dos game studies no Brasil, T. Falcão e D. Marques, Brasil, p. 151-162. https://www.academia.edu/34675470/Jogos_Evocativos_o_conceito_de_objeto_evocativo_de_Turkle_e_os_jogos_digitais, Junho.
- Soares, N. (2019) "Os jogos e o fazer: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações". <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22131>, Junho.
- Triforce, L. (2019) "Half-Life Retrospective", <https://www.youtube.com/watch?v=MwgcK2rX7SQ>, Junho.