

A Categorização do Subgênero Terror de Sobrevivência Através das Mecânicas

Eduardo Brugnago ¹, Marcelo Dornbusch Lopes ¹

¹ Design de Jogos e Entretenimento Digital, Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade Universidade do Vale do Itajaí – Florianópolis, SC – Brasil

eduardo_brugnago@edu.univali.br, marcelo@univali.br

Abstract. *This article encompasses different views and genre models of games, mechanics, and gameplay concepts. Through this literature review, the survival horror subgenre is discussed and how it differentiates itself from other classifications, focusing on narrative and atmosphere. With this debate presented, a comparative analysis is conducted among ten games of this subgenre. By analyzing the mechanics present in these titles, we identify the mechanics that are most frequently found within this group. Observing how they contribute to this subgenre and their functions of complementing each other and enriching the atmosphere and narrative.*

Keywords— *Survival horror, genre, mechanics, gameplay*

Resumo. *Esse artigo abrange diferentes visões e modelos de gênero de jogos, conceitos de mecânica e jogabilidade. Por meio dessa revisão bibliográfica é debatido o subgênero terror de sobrevivência e como esse subgênero se diferencia da classificação dos demais, tendo uma abordagem pela narrativa e ambientação. Com esse debate exposto é implementada uma análise comparativa entre dez jogos desse subgênero. Analisando as mecânicas presentes nos títulos é encontrado as mecânicas que são presentes com maior frequência nesse grupo. Observando como elas compõem esse subgênero e quais as suas funções de complementar umas às outras e ajudar a enriquecer a ambientação e a narrativa.*

Palavras-chave— *Terror de sobrevivência, gênero, mecânicas, jogabilidade*

1. Introdução

A essência de um jogo é definida por Huizinga (2014) como algo imaterial, além de ser um elemento primitivo que precede a própria cultura. O instinto de criar uma atividade fantasiosa com um conjunto de regras, com o intuito de se divertir. Um ambiente fantasioso criado para os jogos também é citado por Juul (2011) como uma característica dos jogos, uma espécie de círculo mágico que segue regras próprias em que os jogadores no momento que aceitam essas regras entram nesse círculo. O conceito se aplica tanto a jogos e esportes, quanto em jogos digitais, no qual o jogador aceita de forma natural regras que não condizem com senso comum do mundo real, por exemplo em um jogo em que é possível pular uma segunda vez no ar.

As regras de um jogo são o que definem a maneira com a qual se interage com ele, e como é explicado por Novak (2010) a forma como é jogado é o que define o gênero

de um jogo. Ela também aborda brevemente como os jogos de terror de sobrevivência divergem desse padrão, pois uma das suas peculiaridades é não ter características definidas para sua forma de ser jogado, apenas para seu enredo e história.

A forma recorrente de como os gêneros de jogos são criados, tanto pelo marketing quanto pelos consumidores, de maneira natural e evolutiva, sempre multiplicando as ramificações de subgêneros devido à alta demanda por inovação nos jogos, que incentiva essa evolução dos gêneros e criação de novos subgêneros, expandindo os nichos de jogadores e as suas preferências, para um mercado que não é dependente apenas da “grande audiência” que títulos populares e de grandes orçamentos buscam.

O objetivo deste artigo é de identificar e analisar as mecânicas e os elementos de jogabilidade que estruturam o subgênero de terror de sobrevivência. Através da compreensão de estruturas de classificação de gênero de jogos e qual o intuito delas, conceitos de regras e jogabilidade para compreender os elementos que devem ser observados e catalogados durante a análise dos jogos desse subgênero, interpretando como esses pontos são essenciais para a experiência gerada pelos jogos de terror de sobrevivência, procurando entender mais sobre esse subgênero e a divergência em sua categorização.

2. Contextualização de Gêneros

Conforme a autora Novak (2010) a classificação de gêneros nos jogos é diferente da forma popular de classificação de filmes e livros, onde o gênero é relacionado à sua história ou enredo. Nos jogos ao invés disso, são definidos pela forma que são jogados, tornando o modo de classificação de gêneros dos livros o equivalente à ambientação nos jogos. Porém, o subgênero de terror de sobrevivência, acaba sendo um ponto fora dessa classificação, a própria autora o trata como gênero narrativo, sendo uma exceção ao seu conceito de classificação. O modelo de taxonomia usado por ela analisa e divide os jogos se baseando em sua jogabilidade e mecânicas, é encontrado de forma ampla em outros autores e plataformas de distribuição de jogos esse tipo de modelo, cada um desses com a adição ou subtração de alguns gêneros conforme a análise de cada autor.

Com a popularização dos videogames e o crescimento dessa indústria o número de jogos expandiu junto com uma busca por inovação, como consequência disso as já complicadas classificações de gêneros evoluíram e se ramificaram ainda mais.

As taxonomias de jogos se tornam cada dia mais complexas de se abordar, essas que por sua vez tem diferentes formas nas quais podem ser utilizadas: no marketing, para entender qual o perfil dos jogadores que fazem parte do nicho de seu gênero e quais outros podem ser buscados por semelhanças; no consumo, como ferramenta simplificadora na busca por jogos de seus respectivos agrados; no meio acadêmico, como modelo para guiar e tornar mais preciso o desenvolvimento de heurísticas que se adéquam a estudos de grupos específicos de jogos; e também no desenvolvimento, como instrumento para o entendimento das estruturas básicas de determinados jogos e até para encontrar elementos não explorados em certos gêneros, buscando inovação.

A partir dessa expansão nos gêneros, surgem também novos modelos para se abordar a classificação. No artigo de Lee et al. (2014) é feita uma abordagem que interpreta a complexidade nas estruturas dos jogos como uma confluência de experiências

narrativas por meio de dispositivos e estruturas narrativas, com experiências interativas que inclui foco em mecânicas e na jogabilidade. Através desse olhar sobre os jogos, o artigo aborda mediante uma análise de faceta, observando aspectos, características e estruturas desses jogos.

Lee explora diferentes gêneros existentes em bibliografias e plataformas digitais de jogos, organizando esses em 12 divisões e dentro delas 358 rótulos distintos. As facetas propostas são: Jogabilidade, Estilo, Propósito, Público-alvo, Perspectiva/Apresentação, Estilo Artístico, Aspecto Temporal, Ponto de vista, Tema, Cenário, Emoção/Humor e Tipo de final. Criando assim uma classificação mais densa que os modelos de gênero padrões, rotulando múltiplos aspectos dos jogos e não uma categorização geral deles. A minuciosidade desse modelo tem um potencial no aspecto acadêmico, pela forma de dissecar várias características dos jogos e assim podendo tornar mais preciso os estudos sobre determinados grupos de jogos, outro setor que pode usufruir desse modelo é o campo do design de jogos, utilizando como parte da documentação pela forma que ele agrupa pontos que normalmente são usados em documentos de desenvolvimento.

3. A Relação Entre Mecânica e Jogabilidade

Uma nomenclatura que é analisada ou retratada por sites e revistas sobre jogos é o termo mecânica, que pode ser visto como os elementos em que o jogador tem controle dentro do jogo. Esse conceito se encaixa como uma das características presentes no que se constitui mecânica de acordo com Adams e Dormans (2012) “Mecânica de jogo são as regras, processos e dados no coração de um jogo. Eles definem como jogar, o que acontece quando, e qual condição determina a vitória da derrota”.

Regras e mecânicas são conceitos parecidos, porém mecânicas são mais detalhadas e concretas. Enquanto regras apontam como se jogar, as mecânicas também incluem tudo que afeta o funcionamento do jogo, além dos comandos do jogador [Adams e Dormans 2012].

Jogabilidade pode ser vista como uma experiência de diversão para o jogador, gerada pela forma que as regras e mecânicas de um jogo podem ser controladas ou podem possibilitar o desenvolvimento de táticas pelo jogador [Vannucchi e Prado 2009]. Segundo Novak (2010) a jogabilidade pode ser definida como as consequências, escolhas ou desafios enfrentados pelos jogadores ao explorar um ambiente virtual.

No desenvolvimento essa relação entre as mecânicas e a jogabilidade é um dos pontos de maior importância e dificuldade em se alcançar. Na perspectiva do modelo Mecânica, Dinâmica e Estética (Mechanics-Dynamics-Aesthetics - MDA), proposto por Hunicke et al. (2004), observa-se que existe uma troca entre o jogador e o jogo, onde as interações com o jogo se tornam a experiência de diversão do usuário. Buscar criar essa experiência é extremamente complicado, pois o controle do desenvolvedor sobre a experiência é muito abstrato devido à natureza individual de cada jogador e como isso altera as formas de se interagir com os produtos. Entender as diferentes maneiras que uma mecânica pode ser usada ou compreendida dentro do sistema de um jogo, facilita na condução da experiência do jogador para a visão que o desenvolvedor busca passar.

Após explorar e analisar os conceitos desses autores, pode-se entender mecânica como elementos que afetam o funcionamento do jogo. Disponibilizados ao jogador para

interagir de forma direta ou indireta, esses elementos têm como função ser uma ferramenta do jogo para gerar uma experiência ou reação no jogador.

4. O Subgênero Terror de Sobrevivência

Deixando de ser classificado com base na forma que é jogado e sim pela forma da sua ambientação, atmosfera e temática, essa falta de padrões para a jogabilidade o torna mais flexível para conter características de outros gêneros [Barker 2009], essa característica deixa os aspectos que englobam esse subgênero vagos, podendo afetar como é debatido ou analisado os jogos desse subgênero.

Na publicação de Santorineos (2006), o subgênero terror de sobrevivência parte de uma experiência, tanto de narrativa quanto de jogabilidade, em que o jogador encontra uma criatura e se vê na situação de enfrentar esse desafio enquanto tenta gerir seus recursos que são escassos, ao fim desse confronto restando procurar itens de valor e então prosseguir para uma próxima área onde esse ciclo pode ser usado novamente.

O subgênero vem evoluindo desde seus predecessores, os jogos de aventura com temática de horror da época do Atari 2600 com o jogo *Haunted House* (1982), que é um jogo em duas dimensões em que o jogador navega em uma mansão coletando itens, e com o título para computador *Mystery House* (1980), que é uma aventura em texto em que o jogador digita comandos para explorar também uma mansão. A evolução do hardware possibilitou trazer uma ambientação e elementos de jogabilidade mais avançados e até o surgimento da nomenclatura terror de sobrevivência com *Resident Evil* (1996) e *Alone in The Dark* (1992), ambos inovando com um 3D parcial, em que os cenários eram imagens fixas com apenas os personagens sendo polígono em três dimensões e o jogo *Clock Tower* (1995) trazendo gráficos 2D mais elaborados.

Em um período mais moderno e com um mercado mais desenvolvido, os jogos desse subgênero começaram a absorver elementos de jogos de ação e expandir o público desse estilo. Jogos como *Resident Evil 4* (2005) e *Dead Space* (2008) trazem uma orientação direcionada para ação e combates mais dinâmicos, diferentes de seus predecessores que tinham um foco maior em solução de enigmas e gestão de recursos.

Chegando aos dias atuais, volta-se a um design mais próximo aos jogos que originaram o subgênero. *Alien Isolation* (2014) e *Resident Evil 7* (2017) deixam de lado alguns dos elementos de ação que foram sendo assimilados durante os anos. Os jogos citados podem ser vistos na Figura 1 em uma linha do tempo com as plataformas nas quais eles foram lançados.

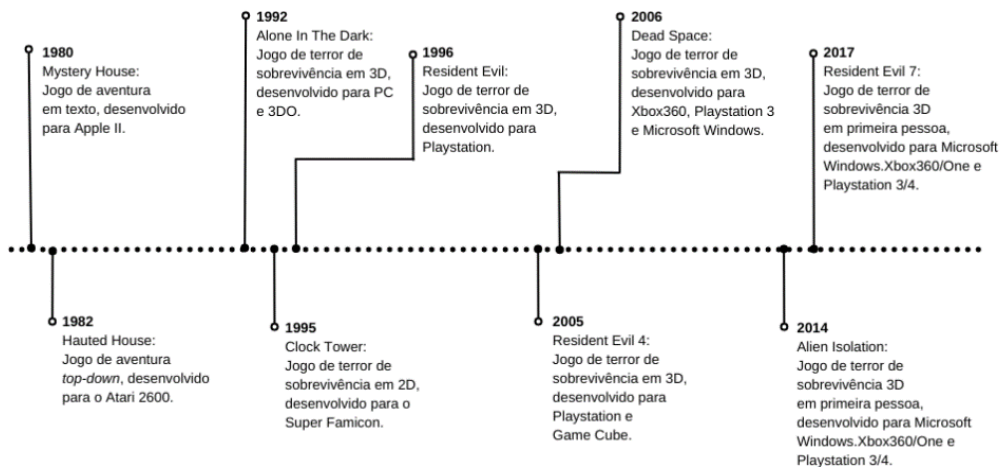


Figura 1. Linha do tempo dos jogos citados no texto

Esse subgênero pode ser visto como uma classificação de foco mais narrativo, o que amplia a biblioteca de jogos que se pode adicionar dentro desse subgênero, porém acaba diluindo muitas das características próprias dos jogos que se encaixam mais próximos ao núcleo desse subgênero. Jogos não são compostos por regras únicas e fixas de seu gênero, há uma troca entre as características de múltiplos gêneros. O subgênero terror de sobrevivência pode ser abordado por essa perspectiva, ele sendo uma ramificação do gênero ação-aventura que já consegue facilmente incluir em sua estrutura características de jogos que ramificam dos gêneros ação e aventura.

5. Abordando o Subgênero Terror de Sobrevivência Pelas Mecânicas

Com conceitos de mecânica e jogabilidade explorados durante esse artigo e as visões sobre gênero e toda a complexidade da taxonomia dos jogos, foram analisados diferentes títulos de terror de sobrevivência, com base nos jogos que deram origem ao subgênero, popularidade e avaliação de críticos para definir quais títulos seriam analisados, foram catalogados nesses jogos suas mecânicas e elementos de jogabilidade presentes e com esses dados tentou-se encontrar uma convergência das mecânicas existentes nesses títulos. Com base nessa primeira coleta, foram analisados então individualmente para ver de qual forma eles atuam na experiência do jogador.

Os primeiros títulos a serem selecionados foram os mais antigos com o intuito de comparar elementos que se mantiveram durante a evolução desse subgênero, sendo eles: Resident Evil (1996), Alone in The Dark (1992) e Clock Tower (1995). A segunda amostra selecionada foram jogos do período intermediário entre a primeira geração e os jogos da década passada, com o propósito de analisar novas mecânicas além das que se mantiveram, usando como filtro o MetaScore do site Metacritic (2020) para afunilar a quantidade e popularidade dos jogos, selecionando aqueles com uma nota acima de 85, esses foram Dead Space 2 (2011) e Silent Hill 2 (2001). Como terceiro conjunto foram inicialmente selecionados os 5 jogos mais bem avaliados pelos usuários na maior plataforma de jogos digitais, a Steam, com o intuito de abranger jogos mais recentes e populares. Como pode ser visto na Figura 2.

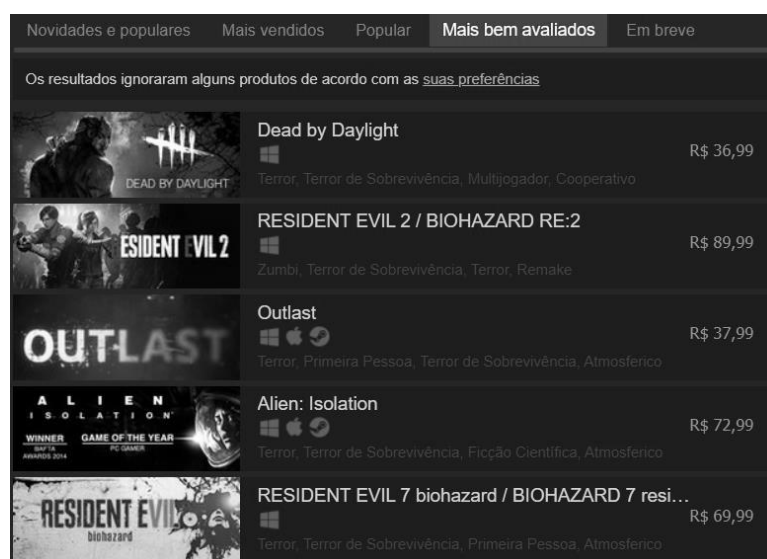


Figura 2. Os 5 jogos de terror de sobrevivência mais avaliados na Steam no dia 31 de maio de 2020.

Com os jogos selecionados, catalogou-se todas as mecânicas por meio de uma análise feita pelo autor do artigo ao passo que se jogava todos os jogos, verificando se nenhuma mecânica ou elemento de jogabilidade não foi catalogado no processo, também foi averiguado em sites especializados em análises de jogos e em vídeos. Com isso foi listado um total de 32 mecânicas e elementos de jogabilidade, dessa lista mantiveram-se apenas aquelas que eram existentes em mais de dois dos jogos, pois podem ser vistos como elementos únicos e de inovação de cada jogo, além de se excluir características como tipo de câmera e dimensões, já que o gênero contempla uma maior pluralidade nesse aspecto. Foi então organizado em uma tabela para se verificar a frequência em que cada elemento é presente nesses jogos, com o intuito de encontrar mecânicas em comum e analisar elas, como pode ser observado as que contém (O) e que não contém (X) nas Tabelas 1 e 2.

Tabela 1. Comparativo entre mecânicas e jogos

Jogos	Mecânicas e Elementos de Jogabilidade						
	Interagir com objetos	Perseguidor	Enigmas	Lanterna	Múltiplas Armas	Registros (texto ou áudio)	Mapa
Clock Tower	O	O	O	X	X	X	X
Alone In The Dark	O	X	O	X	O	O	X
Resident Evil	O	O	O	X	O	O	O
Resident Evil 7	X	O	O	O	O	O	O
Resident Evil 2 (2019)	O	O	O	O	O	O	O
OutLast	O	X	X	X	X	O	X
Dead By DayLight	O	O	X	O	X	X	X

Alien Isolation	O	O	O	O	O	O	O
Silent Hill 2	O	O	O	O	O	O	O
Dead Space 2	O	O	O	O	O	O	O

Tabela 2. Comparativo entre mecânicas e jogos

Jogos	Mecânicas e Elementos de Jogabilidade					
	Inventário Limitado	Save Manual	Sistema de Craft	Lock Pick	Esconder-se	Drop
Clock Tower	X	X	X	X	O	X
Alone In The Dark	X	O	X	X	X	X
Resident Evil	O	O	O	X	X	X
Resident Evil 7	O	X	O	O	X	X
Resident Evil 2 (Remake)	O	O	O	O	X	X
OutLast	O	X	X	X	O	X
Dead By DayLight	X	X	X	X	O	O
Alien Isolation	O	O	O	O	O	O
Silent Hill 2	O	O	X	X	X	X
Dead Space 2	O	X	X	X	X	O

Com os dados coletados e organizados, selecionaram-se apenas as mecânicas que possuíam uma frequência superior a 66,6% nos jogos, na proporção de 6 em 13. Totalizando 6 elementos sendo eles: (i) interação com objetos, (ii) registros de texto/áudio, (iii) enigmas, (iv) inventário limitado, (v) perseguidor e (vi) múltiplas armas. Com esses elementos selecionados é possível analisar individualmente as formas que eles afetam as dinâmicas e as respostas que o jogo tenta buscar do jogador, algumas sendo mais complexas e outras mais simples. A maneira como essas mecânicas funcionam pode ter pequenas diferenças e possuir variadas interações entre elas dependendo do jogo, porém ainda é possível interpretar qual é sua função dentro de cada título.

As mecânicas que esse subgênero herda do gênero ação-aventura são: (i) interação com objetos; (ii) registros de texto/áudio; (iii) enigmas; e (iv) inventário, esses elementos contém conceitos mais amplos que se adaptam aos seus respectivos jogos. A interação com objetos é um conceito que tem como função expandir as formas em que o jogador pode explorar os cenários e entregar a ele informações sobre a narrativa e o ambiente do jogo, sendo também um pilar para algumas das outras mecânicas listadas, pois influencia em dinâmicas de enigmas, coleta de itens e de registros de texto/áudio.

Os registros de texto podem ser vistos como uma mecânica cuja função é dar ao jogador por meio de itens coletáveis trechos da história do jogo, servindo como uma forma de incentivar o usuário a explorar o mundo do jogo e complementar a história, assim fortalecendo a ambientação e a temática que são aspectos importantes desse

subgênero, conforme os autores Santorineos (2006) e Novak (2010). Um exemplo de como esses registros de texto/áudio funcionam pode ser observado na Figura 3. Essas duas mecânicas contemplam agregar a ambientação e a narrativa do jogo.

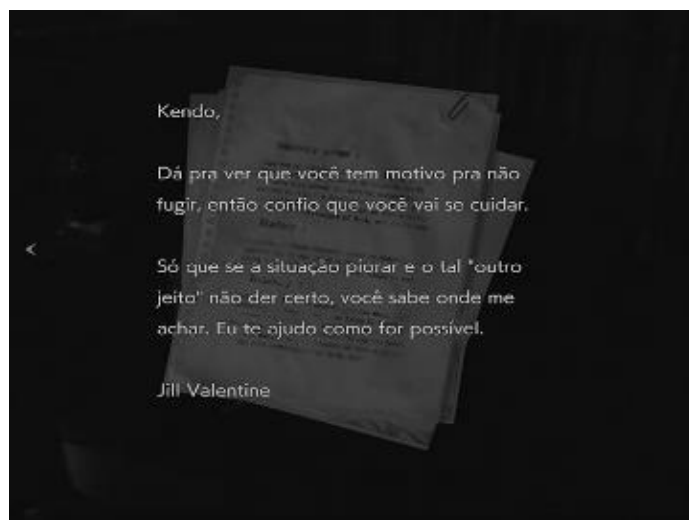


Figura 3. Registro de texto encontrado no jogo Resident Evil 2 (2019). Fonte: CombolInfinito (2019).

Outra mecânica herdada são os enigmas, que também contém uma gama de maneiras de serem apresentados nos jogos e de se interagir com eles, porém na maioria dos jogos analisados estes enigmas têm como função bloquear o avanço a uma determinada área ou com o intuito de avançar na história. Esses em parte dos jogos que os contém, possuem como solução a utilização de itens específicos e dicas presentes nos registros de texto/áudio para desbloquear o objetivo. Esses quebra-cabeças podem ser exemplificados na Figura 4 com enigmas em que o jogador precisa colocar os símbolos na ordem certa, essas ordens reveladas por registros de texto encontrados no jogo.



Figura 4. Enigma presente no jogo Resident Evil 2. Fonte: IGN (2019).

O último elemento que vem dos jogos de ação-aventura é o inventário, encontrado de alguma forma em todos os títulos listados, porém o diferencial dele no subgênero de terror de sobrevivência é a sua limitação de quantos itens o jogador pode carregar, tendo como função nesses jogos tentar conter o jogador. Como uma das características desse subgênero é deixar o jogador em uma posição de fragilidade naquele ambiente, esse

aspecto do inventário ajuda a manter essa sensação até mesmo em jogadores mais habilidosos, que conseguem usar poucos recursos para progredir no jogo, além de obrigá-los a escolher qual tipo de item ele vai priorizar manter, esses sendo: munições, itens de cura e artefatos para solução de enigmas. Um exemplo de como essa mecânica é apresentada pode ser visto na Figura 5.



Figura 5. Inventário do jogo Dead Space 2, com diversos tipos de itens dentro dele. Fonte: Degrees of Mediocrity (2011).

Uma mecânica presente na maioria desses jogos é o perseguidor, uma herança dos filmes de terror, esse sendo algum tipo de inimigo que é enfrentado na forma de desafio. Como um diferencial dos inimigos comuns desses jogos, o perseguidor geralmente não é afetado pelas armas do jogador ou precisa de uma grande quantidade de dano para ser derrotado, começando a persegui-lo a partir de um trecho do jogo e na maioria dos encontros fora do fluxo narrativo, é possível escolher entre enfrentá-lo ou evita-lo. Dependendo do jogo, existem outras mecânicas que servem de suporte ao jogador para confrontar esse inimigo: correr, esquivar-se, esconder-se, debilita-lo e combata-lo com armas.

A mecânica de múltiplas armas tem como função promover um sentimento de progressão ao usuário, disponibilizando armas mais fortes com o decorrer do jogo e aumentando os tipos de itens que podem ser carregados no inventário limitado, contendo munições para diferentes armas, essa característica pode ser vista nos três Resident Evil, em Dead Space 2 (2008), Silent Hill 2 (2001) e em Alien Isolation (2014). Os tipos de armas variam dependendo do título, em sua maior parte são armas de fogo, que dependem de recurso para serem usadas, e armas brancas, que na maioria dos jogos não se quebram e servem para possibilitar o usuário a enfrentar os inimigos mesmo sem recursos.

Como pode ser observado, na maior parte dessas mecânicas, elas tendem a ter um relacionamento de interdependência, além de desempenharem um papel através da interatividade de engajar o jogador a explorar os cenários do jogo, por meio disso agregar a ambientação e a narrativa. Essas características foram expostas no artigo, como post-chave no subgênero terror de sobrevivência.

6. Conclusão

Esse artigo tem o objetivo de catalogar e analisar as mecânicas e os elementos de jogabilidade que estruturam o subgênero de terror de sobrevivência, contemplando diferentes conceitos presentes no estudo dos jogos e interpretando características do subgênero terror de sobrevivência. Durante a leitura e pesquisa feita no artigo, foi possível explorar a complexidade presente no debate de taxonomia de jogos e a amplitude de formas de classificar os gêneros, tendo a capacidade de ser apresentados diferentes modelos de acordo com seu uso no marketing, meio acadêmico e organizações de bibliotecas digitais.

Pode ser observado que esse tópico possivelmente não deixará de ser abordado e debatido no meio acadêmico, devido à forma como os jogos evoluem e novos estilos são criados, essas mudanças acontecendo pelo desenvolvimento de softwares e hardwares e pela natureza de inovação presente na indústria de jogos. Nesse ambiente de permanente evolução, possibilita novas pesquisas sobre o subgênero terror de sobrevivência pelo fato de inovar-se constantemente, além de ser possível explorar outras definições de gêneros de jogos e testar hipóteses com o público-alvo desse tipo de jogo. Outro tópico que pode ser explorado são novas estruturas para catalogação de gêneros e subgêneros de jogos. Trabalhos futuros sobre esse artigo, podem ampliar os títulos de jogos desse subgênero, buscando uma variedade maior de mecânicas para serem analisadas, implementando-as em um jogo e avaliando o impacto delas na experiência e na opinião do público-alvo desse subgênero.

Referências

- Adams, E.; Dormans, J. (2014) "Designing game mechanics." In: Magnenat-Thalmann, N.; Thalmann, D. (Eds.) *New Trends in Animation and Visualization*. John Wiley & Sons Ltd., England, pp. 1-22.
- Lee, J. H. et al. (2014) "Facet Analysis of Video Game Genres." In: *iConference 2014 Proceedings*. [S.L.], pp. 125-129. Available at: <http://dx.doi.org/10.9776/14057>. Accessed: March 1, 2014.
- Mobilon Networks. (2001) "Metacritic." [Online] Available at: <https://www.metacritic.com/about-metacritic>. Accessed: June 10, 2020.
- Novak, J. (2010) *Desenvolvimento de games*. 2nd ed. Cengage Learning, São Paulo, 2010.
- Santorineos, M. (Ed.) (2006) "Gaming Realities: A challenge for digital culture." In: Perro, B. *The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror*. Fornos Center, Athens, pp. 61-71. Available at: https://www.academia.edu/2229356/Gaming_Realities._A_challenge_for_digital_culture_editor. Accessed: November 5, 2019.
- Schell, J. (2011) *A arte de game design: o livro original*. Elsevier, Rio de Janeiro, 2011.
- Tekibas, K. S.; Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, London, 2003.
- Vannucchi, H.; Prado, G. (2009) "Discutindo o conceito de gameplay." *Texto Digital*, v. 2, n. 5, Florianópolis, SC, Dec. 2009, pp. 130-140. Accessed: November 5, 2019.