



**CENTRO PAULA SOUZA**

**Faculdade de Tecnologia de Americana  
Curso Superior de Tecnologia em Análise de Sistemas e  
Tecnologia da Informação - Jogos Digitais**

**A EVOLUÇÃO DOS ROTEIROS NARRATIVOS EM JOGOS DIGITAIS:  
baseada em seus pontos de reviravolta.**

**LUCAS HENRIQUE MUNIZ**

**Americana**

**2013**



**CENTRO PAULA SOUZA**

**Faculdade de Tecnologia de Americana  
Curso Superior de Tecnologia em Análise de Sistemas e  
Tecnologia da Informação - Jogos Digitais**

**A EVOLUÇÃO DOS ROTEIROS NARRATIVOS EM JOGOS DIGITAIS:  
baseada em seus pontos de reviravolta.**

**LUCAS HENRIQUE MUNIZ**

**Keitan\_lend@hotmail.com**

**Monografia apresentada à Faculdade de  
Tecnologia de Americana, como parte das  
exigências do curso Superior de Tecnologia  
em Análise de Sistemas e Tecnologia da  
Informação – Jogos Digitais, sob a  
orientação da Profª Me. Silvia Aparecida  
José e Silva**

**Área: Jogos Digitais**

**Americana**

**2013**

**Lucas Henrique Muniz**

**A EVOLUÇÃO DOS ROTEIROS NARRATIVOS EM JOGOS DIGITAIS: baseada  
em seus pontos de reviravolta.**

**Monografia apresentada à Faculdade de  
Tecnologia de Americana, como parte das  
exigências do curso de Tecnologia em  
Análise de Sistemas e Tecnologia da  
Informação – Jogos Digitais, para obtenção  
da graduação em Analista de Sistemas de  
jogos digitais.**

---

**Silvia Aparecida José e Silva (Orientadora) — FATEC Americana**

---

**Benedito Aparecido Cruz — FATEC Americana**

---

**Ivan Menerval da Silva — FATEC Americana**

**Americana, 06 de Dezembro de 2013.**

*"Tell me and I forget. Teach me and I remember. Involve me and I learn."*  
— **Benjamin Franklin**

## RESUMO

O presente texto visa apresentar para futuros roteiristas de jogos digitais as mudanças sofridas ao longo dos anos nas formas de se estruturar os Roteiros Narrativos, bem como demonstrar o porquê destas mudanças terem ocorrido. Demonstrando também quais as características dos Roteiros Narrativos que atraem o público consumidor e desta forma perpetua o domínio dos jogos digitais sobre as demais mídias de entretenimento.

**Palavras chave:** Roteiros Narrativos, consoles, *arcades*

## **ABSTRACT**

This paper aims to provide for future writers of digital games suffered changes over the years in the structures of Narrative Screenplays and demonstrate why these changes have occurred. Also demonstrating the characteristics of Narrative Screenplays which attract the consumer public and thus perpetuates the domain of digital games in the entertainment media.

**Keywords:** Narrative Screenplays, consoles, arcades

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Literatura (Lee, 2013).	8
Figura 2: Roteiros Narrativos nos livros (Lee, 2013).	9
Figura 3: O cinema (Lee, 2013).	9
Figura 4: Roteiros Narrativos nos filmes (Lee, 2013).	10
Figura 5: Os jogos (Lee, 2013).	10
Figura 6: Lista de jogos <i>GTA</i> a partir do 3º ( <a href="http://justagamingblogg.wordpress.com">justagamingblogg.wordpress.com</a> , acessado em 08/09/2013) ....	11
Figura 7: <i>Journey</i> da companhia <i>Thatgamecompany</i> (Lee, 2013).	12
Figura 8: Osciloscópio utilizado para o jogo <i>Tennis for Two</i> a esquerda e o próprio jogo a direita (Cabreira, 2006).	13
Figura 9: Os criadores de <i>Spacewar</i> a esquerda e o jogo na direita (Terra, 2005:1).	14
Figura 10: Brow Box a esquerda e Odissey 100 a direita (Terra, 2005:1 - 2).	14
Figura 11: <i>Donkey Kong</i> do <i>arcade</i> , posteriormente relançado no NES – lançado em 1981 (Terra, 2005:16)..	15
Figura 12: Famicom – <i>Family Computer</i> (Uol, 2004:5).	16
Figura 13: NES - <i>Nintendo Entertainment System</i> (Terra, 2005:16).	16
Figura 14: <i>Mario Bros.</i> – lançado em 1983 (Terra, 2005:16).	17
Figura 15: Link em sua primeira aventura para NES. <i>The Legend of Zelda</i> lançou o gênero ação/rpg e é considerado um dos melhores jogos de todos os tempos – lançado em 1986 (Terra, 2005:16).	18
Figura 16: Samus Aran, a heroína cibernética de <i>Metroïd</i> . Muito antes de Lara Croft, as mulheres já estreavam seu próprio jogo de videogame – lançado em 1986 (Terra, 2005:16).	19
Figura 17: Nascida no MSX, em 1986, a série <i>Castlevania</i> tornou-se ainda mais popular com os excelentes jogos para NES – lançado em 1987 (Terra, 2005:16).	19
Figura 18: Adivinhem que jogo é esse? Nada menos do que <i>Final Fantasy II</i> , segundo episódio da série de RPGs mais bem sucedida da história (Terra, 2005:16).	20
Figura 19: <i>Mario 3</i> que catapultou o encanador italiano para o estrelato. Ele foi o jogo mais vendido da história em todo o planeta até o lançamento em 2006 do <i>Wii Sports</i> pela própria Nintendo – lançado em 1990 (Terra, 2005:16)	20
Figura 20: O Mega Drive original, lançado no Japão em 1988 e no Brasil em 1990 (Terra, 2005:21).	21
Figura 21: Super Famicom a esquerda e sua versão americana o Super Nintendo a direita (Uol, 2004:9; Batista <i>et al.</i> ,2012).	21
Figura 22: <i>Sonic</i> , o mascote 'com atitude' da Sega nasceu para competir com <i>Mario Bros.</i> , da Nintendo (Uol, 2004:10).	22
Figura 23: Com <i>Mortal Kombat</i> , senado norte-americano abre guerra contra a violência nos jogos (Uol, 2004:11).	22
Figura 24: <i>Doom</i> surge em 1995 nos Computadores seguindo as tendências do mercado (Terra, 2005:34)....	23
Figura 25: <i>Residen Evil</i> nasceu no Psx (Playstation) (Terra, 2005:34).	23
Figura 26: <i>Perfect Dark</i> (Terra, 2005:37).	24

Figura 27: Cutscenes (Lee, 2013).....	25
Figura 28: Técnicas de Roteiros Narrativos para imersão (Lee, 2013).....	26
Figura 29: <i>Manhunt 2</i> (RockStar, 2013).....	27
Figura 30: <i>Word of Warcraft</i> (Wikipedia, 2013).....	28
Figura 31: Personagens de <i>GTA V</i> (Globo, 2013).....	29



## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	7
2.	ROTEIROS NARRATIVOS.....	8
2.1.	Roteiros Narrativos nos livros .....	8
2.2.	Roteiros Narrativos nas novas mídias.....	9
2.3.	Roteiros Narrativos nos jogos digitais .....	10
3.	EVOLUÇÃO DOS ROTEIROS NARRATIVOS NOS JOGOS DIGITAIS	13
3.1.	1ª Reviravolta - A invenção dos Jogos digitais.....	13
3.2.	2ª Reviravolta - A invenção dos consoles .....	14
3.3.	3ª Reviravolta – A criação de <i>Donkey Kong</i> .....	15
3.4.	4ª Reviravolta – O começo da Era Nintendo.....	16
3.5.	5ª Reviravolta – O surgimento dos anti-heróis .....	20
3.6.	6ª Reviravolta – O surgimento dos jogos violentos .....	22
3.7.	7ª Reviravolta – A corrida tecnológica .....	23
3.8.	8ª Reviravolta – A busca pela interatividade .....	26
3.9.	9ª Reviravolta – Os próximos rumos da indústria .....	28
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
5.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	32

## 1. INTRODUÇÃO

Muitas mudanças ocorreram ao longo dos anos na forma de se compor um Roteiro Narrativo para jogos digitais, em muito se devendo às tecnologias disponíveis para o desenvolvimento destes; em parte devido a mudanças de paradigma em relação ao papel dos jogos na sociedade; ou por conta de mudanças sócio – econômicas e sociais do público consumidor.

Por conta destas diversas mudanças é que esse estudo veio a ser desenvolvido, de forma a apresentar a futuros roteiristas de jogos digitais os históricos de mudanças, e os seus porquês, de forma a orienta-lo a seguir essa ou aquela técnica para compor seus Roteiros Narrativos.

O trabalho compõe-se de 4 capítulos sendo o primeiro a introdução. O segundo visa mostrar o que são Roteiros Narrativos e como eles são organizados de acordo com a mídia em que estão inseridos. O terceiro capítulo demonstra as diversas mudanças que os Roteiros Narrativos sofreram ao longo dos anos, baseando-se em pontos de reviravolta, pontos estes definidos de acordo com mudanças de paradigmas ou de mudanças drásticas nas tecnologias disponíveis. O quarto capítulo trata da conclusão que se tira desta análise, bem como das projeções possíveis para o mercado de jogos digitais no que concerne a Roteiros Narrativos.

O objetivo principal do trabalho é conceituar para os futuros roteiristas sobre as mudanças que já aconteceram no passado e seus porquês de forma a prepará-los para construir seus roteiros narrativos dentro das tendências futuras do mercado.

## 2. ROTEIROS NARRATIVOS

O Roteiro é uma história contada com imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática (Field, 2001).

O roteiro é como um substantivo – é sobre uma pessoa (objeto, animal, criatura, etc) ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo uma “coisa” (Field, 2001).

Analisando as duas afirmações anteriores percebemos que, em suma, um roteiro nada mais é do que uma história – começo, meio e fim – sendo contada com imagens; sendo essa história sobre alguém – pessoa, animal, criatura, lugar, objeto – vivendo alguma coisa.

### 2.1. Roteiros Narrativos nos livros

Os Roteiros Narrativos, nos livros, são escritos de forma que a audiência acompanha a história em 3ª pessoa (Lee, 2013), como podem ver na figura abaixo:



Figura 1: Literatura (Lee, 2013).

Ou seja, o autor descreve a cena com poucas ferramentas narrativas ao seu dispor – cenários, descrições de detalhes do ambiente, descrição das sensações físicas dos personagens – mas guia a audiência da forma que deseja. Sendo assim, um fator importante a ressaltar é que em um livro as ideias seguem uma estrutura

linear em relação à audiência; esta não possui qualquer poder sobre como a história vai se desenrolar, segue apenas o que já foi planejado pelo autor.

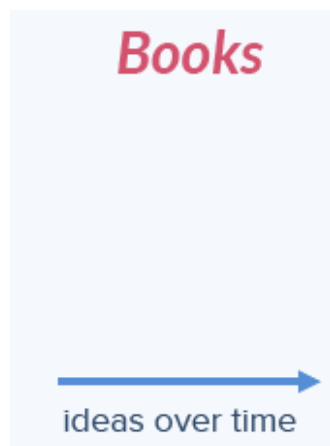


Figura 2: Roteiros Narrativos nos livros (Lee, 2013).

## 2.2. Roteiros Narrativos nas novas mídias

Já no cinema e no teatro os Roteiros Narrativos são feitos de forma a tornar o sua audiência em um integrante da cena, ou seja, em 2ª pessoa (Lee,2013), como na figura abaixo:

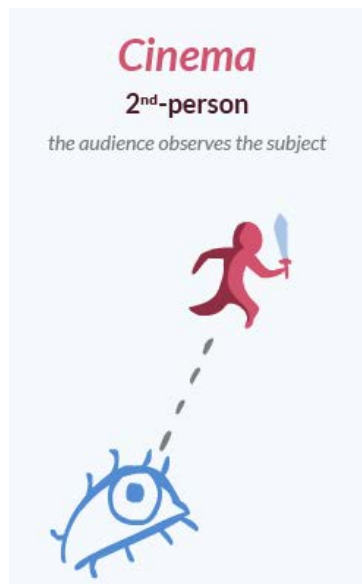


Figura 3: O cinema (Lee, 2013).

Ou seja, a audiência sente-se inserida na cena descrita através das ferramentas narrativas que essas mídias proporcionam – A imagem dos cenários, os

sons do ambiente, os tons de voz dos personagens e seus suspiros, as expressões faciais dos personagens, o foco para objetos em cena, a mudança de luminosidade, etc – tornando o universo descrito no universo da audiência.

Porém, a audiência não é um participante, tampouco pode interferir nas ações e desenrolar da narrativa, ela agora está inserido no contexto; entrou em foco as sensações sensoriais da audiência desses produtos. A narrativa passa a ser estruturada também através do que a audiência sente.



Figura 4: Roteiros Narrativos nos filmes (Lee, 2013).

### 2.3. Roteiros Narrativos nos jogos digitais

Nos jogos digitais uma outra interface entra em cena, a Interatividade. Desta vez a audiência é o ator da cenas que presencia (Lee,2013), ela vive as histórias:

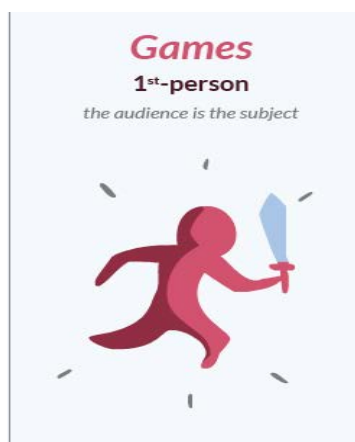


Figura 5: Os jogos (Lee, 2013).

Essa diferença é o maior desafio do autor, pois agora o que antes era ferramentas da narrativa podem se tornar empecilhos a esta, a audiência interage como bem entender com esses objetos. Cabe ao autor portanto, limitar com inteligência o que a audiência pode ou não fazer, sem porém deixar a ela a impressão de que nada que fizer vai mudar o desenrolar da narrativa.

Um dos grandes desafios é criar um ambiente em que existam as ferramentas narrativas bem preparadas e estruturadas, juntamente com um conjunto de limitações pré-estabelecidas, para que o roteiro narrativo imaginado pelo autor seja trilhado dentre os caminhos que a audiência decidir, esforçando-se para que esta não perceba que, de uma forma ou de outra, está sendo conduzida, o que acontece de forma muito interessante na franquia *GTA* da *Rock Star Games*. (Rodrigues, 2013).



Figura 6: Lista de jogos *GTA* a partir do 3º (justagamingblogg.wordpress.com, acessado em 08/09/2013)

Porém a melhor estrutura possível para o jogador é aquela apresentada no jogo *Journey* da *Thatgamecompany* (Lee, 2013).



Figura 7: *Journey* da companhia *Thatgamecompany* (Lee, 2013).

Em *Journey* a audiência, aqui citada a partir de agora como jogador, apenas escolhe um personagem ou criatura e aparece em um deserto, tudo que vê são dunas e uma montanha no horizonte, em momento algum o jogador recebe qualquer explicação do que deve fazer o que o personagem/criatura tem de fazer.

No desenrolar do jogo, o jogador encontra outros personagens e decide se vai ou não acompanha-los em suas jornadas. Perigos acometem esses outros personagens e o jogador decide se vai ou não ajuda-los; ou seja, é o jogador que escreve o roteiro narrativo do jogo que está consumindo, o que traz a máxima experiência interativa e sensorial (Lee,2013).

### 3. EVOLUÇÃO DOS ROTEIROS NARRATIVOS NOS JOGOS DIGITAIS

A evolução dos Roteiros Narrativos nos Jogos Digitais está intimamente ligada a história dos vídeo games, sendo assim os ditos pontos de reviravolta vez por outra coincidiram com as mudanças nas gerações dos consoles, mudanças estas que eram pioneiramente executadas nos jogos para computadores (Terra, 2005:1).

#### 3.1. 1ª Reviravolta - A invenção dos Jogos digitais

Embora conste no site do conceituado *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) que o primeiro jogo a ser criado tenha sido o *Spacewar* desenvolvido em 1961 por Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen, na realidade este foi o segundo jogo a ser criado (Cabreira, 2006).

O Primeiro jogo a ser criado, segundo Amorin(2006), foi *Tennis for Two*; criado pelo físico Willy Higinbotham para atrair visitantes ao Brookhaven National Laboratories no estado de Nova Iorque em 1958. Posteriormente, após atualizações, o jogo foi renomeado para *Tennis Programming*. Infelizmente o criador dos jogos digitais é lembrado por fazer parte do Projeto Manhattan responsável pela criação da bomba atômica (Cabreira, 2006).



Figura 8: Osciloscópio utilizado para o jogo *Tennis for Two* a esquerda e o próprio jogo a direita (Cabreira, 2006).



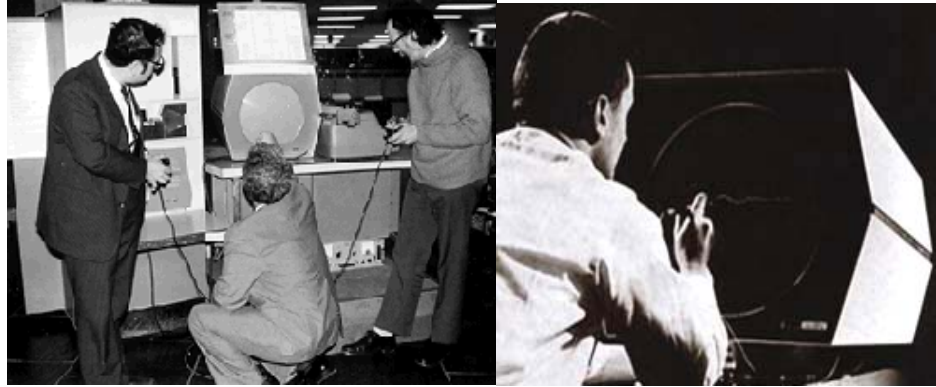


Figura 9: Os criadores de *Spacewar* a esquerda e o jogo na direita (Terra, 2005:1).

### 3.2. 2ª Reviravolta - A invenção dos consoles

A história dos consoles começa em 1968 quando Ralph Baer, então empregado da Sander Associates, tem a ideia de criar um aparelho que rodasse os jogos eletrônicos em televisores a baixo custo, ideia essa patenteada de *Brown Box* (Discovery, 2007).

Ralph Baer decide então comercializar a patente, esta é comprada em 1971 pela Magnavox, subsidiária da Philips holandesa, que desenvolve e lança no ano seguinte o primeiro videogame o Odissey 100 que chega ao mercado com 12 jogos (Uol, 2004a).

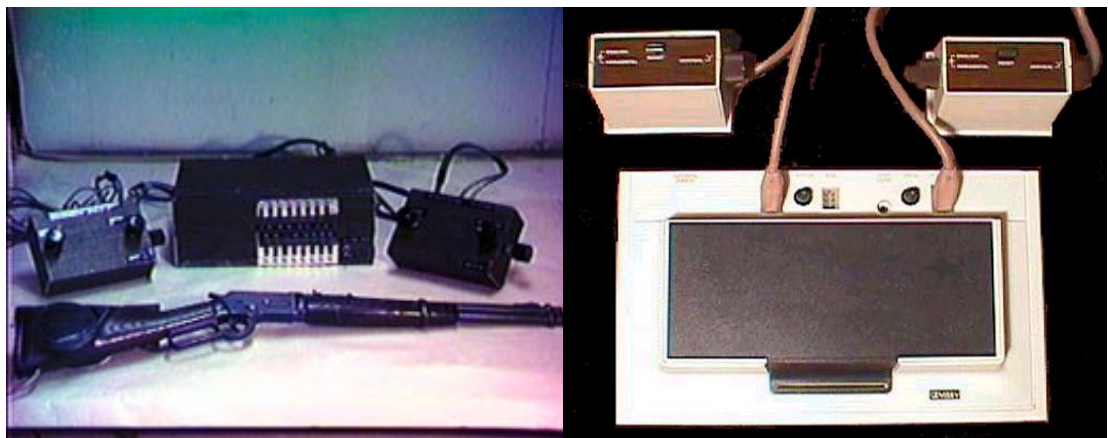


Figura 10: Brown Box a esquerda e Odyssey 100 a direita (Terra, 2005:1 - 2).

### 3.3. 3ª Reviravolta – A criação de *Donkey Kong*

De 1972 até 1984 (1ª, 2ª e o começo da 3ª geração dos consoles) a indústria estava sobrecarregada de jogos de diversas empresas, nenhum deles com Roteiros Narrativos ou personagens convincentes; com exceção do *Donkey Kong*, jogo criado em 1981 pela até então pequena Nintendo e distribuído em Arcades pela Coleco (Terra, 2005:16).

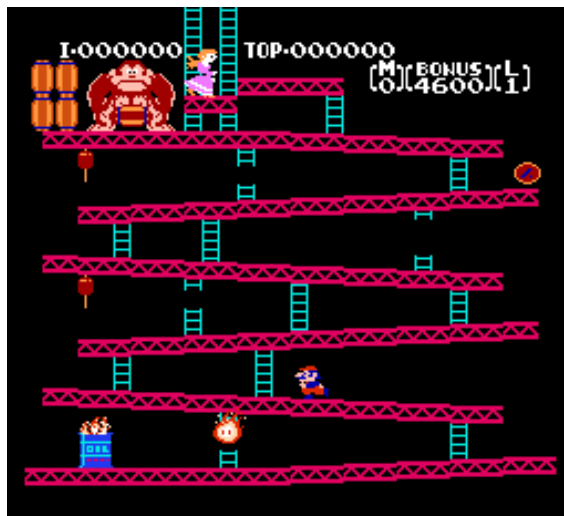


Figura 11: *Donkey Kong* do arcade, posteriormente relançado no NES – lançado em 1981 (Terra, 2005:16).

O diferencial do *Donkey kong* - criado por um jovem designer chamado Shigeru Miyamoto - era que seu personagem carismático, um encanador que precisava subir em um prédio desviando-se de obstáculos lançados por um gorila para salvar uma princesa, porém a grande criação de Miyamoto ainda estava por vir (Discovery, 2007).

Mesmo com a criação de alguns personagens mais elaborados a grande quantidade de títulos de baixa qualidade (criados principalmente pela Atari) ocasionou o *crash* de 1984 onde a maioria das empresas de jogos da época fecharam suas portas (Terra, 2005:16).

Note que apenas a partir da 3ª geração, os consoles tiveram capacidade de processamento suficientemente boa para que se pudesse estabelecer um Roteiro Narrativo e ferramentas de imersão como som e imagem convincentes (Discovery, 2007).

### 3.4. 4ª Reviravolta – O começo da Era Nintendo

Em 1983 a Nintendo que até então apenas criava jogos para os *Arcades* e consoles de outras companhias, decide criar seu próprio console, o Famicom (*Family Computer*) que até o *crash* de 1984 vendeu 2,5 milhões de unidades mesmo tendo sido lançado sem grandes pretensões (Uol, 2004:6).



Figura 12: Famicom – *Family Computer* (Uol, 2004:5).

Mesmo assim, com medo da concorrência da “gigante” Atari, a Nintendo tentou vender a comercialização do Famicom para a própria, que recusou-se prontamente a aceitar a proposta. A Nintendo então, resolveu introduzir por meios próprios o console no mercado americano em 1985 com novo nome (*NES - Nintendo Entertainment System*) e “design” totalmente remodelado (Discovery, 2003).



Figura 13: NES - *Nintendo Entertainment System* (Terra, 2005:16).

Surgia então o grande responsável pela recuperação do mercado de videogames, um pouco por conta do marketing incisivo da Nintendo e parte por conta dos jogos criados pelo gênio Miyamoto (Discovery, 2003).

O primeiro destes jogos que colocaram a Nintendo em grande evidencia foi o *Super Mario Bros.*, aproveitando-se do encanador do jogo *Donkey Kong* que na época chamava-se *Jumpman*, um jogo em que o encanador e seu irmão enfrentam diversos perigos para resgatar a princesa Peach (também chamada de *Princess Toadstool*) do perverso Bowser (uma tartaruga com características draconianas). Miyamoto em suas entrevistas diz que a ideia de um mundo com cogumelos, tartarugas e plantas que atacavam o personagem veio do imaginário infantil, onde tudo é mais aterrorizante do que realmente é, e a utilização de um personagem principal gordinho, sem super poderes e de bigode era para criar em seu público a sensação de que qualquer um poderia ser um herói (Discovery, 2007).

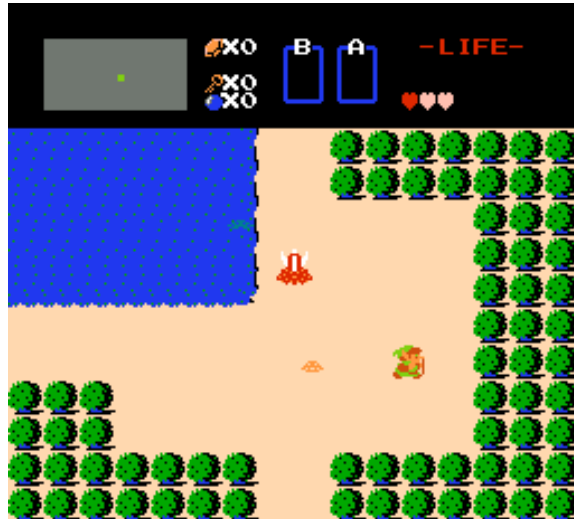


Figura 14: *Mario Bros.* – lançado em 1983 (Terra, 2005:16).

O potencial para criar histórias cativantes no computador não provém de animações de alta tecnologia ou de caras produções em vídeo, mas da concepção de momentos dramáticos (MURRAY, 2003. Pág. 63)

Mas a grande revolução veio a seguir com outro jogo de Miyamoto, *Legend of Zelda*. Segundo Miyamoto (Discovery, 2007) as ideias para *Legend of Zelda* vieram de sua própria infância quando passava o dia dentro de um denso bosque que fazia divisa a propriedade de sua família em Kyoto, ele se sentia em um mundo mágico,

repleto de perigos e aventuras, e era esta sensação que apenas a infância proporcionava que ele queria oferecer em seus jogos, é notável no jogo influências das mitologias Nórdicas e Japonesas (Discovery, 2003).



**Figura 15: Link em sua primeira aventura para NES. The *Legend of Zelda* lançou o gênero ação/rpg e é considerado um dos melhores jogos de todos os tempos – lançado em 1986 (Terra, 2005:16).**

*Legend of Zelda* é situado na terra da fantasia de Hyrule, os centros da trama, um garoto chamado Link, o protagonista jogável, - que inicialmente não era um nome mais sim a ideia de conexão, para evitar novas confusões a indústria adotou o termo *jogador1* – que visa resgatar a princesa Zelda do antagonista primário, Ganon, recolhendo os oito fragmentos da Triforce da Sabedoria, um poderoso artefato. O grande diferencial era a não linearidade, o jogador se movia livremente pelo cenário em suas missões enquanto tentava evoluir para ser capaz de resgatar a princesa; outro diferencial era a aproximação do personagem principal do jogador, trazendo à tona os medos e aventuras da infância (Discovery, 2007).

Seguindo *Mario Bros.* e *Legend of Zelda* surgiram diversos outros excelentes jogos todos sob a tutela da Nintendo, jogos esses que permanecem lançando títulos até os dias atuais.



Figura 16: Samus Aran, a heroína cibernética de *Metroid*. Muito antes de Lara Croft, as mulheres já estreavam seu próprio jogo de videogame – lançado em 1986 (Terra, 2005:16).



Figura 17: Nascida no MSX, em 1986, a série *Castlevania* tornou-se ainda mais popular com os excelentes jogos para NES – lançado em 1987 (Terra, 2005:16).

Seguindo os mesmos princípios de *Legend of Zelda* é lançado em 1987 o primeiro jogo da franquia de jogos digitais mais bem sucedida de todos os tempos, *Final Fantasy*. Em toda a franquia a ideia é a mesma, um grupo de heróis tentando evoluir em um vasto e desconhecido mundo para derrotar um inimigo que ameaça a existência de todo o planeta.

A grande curiosidade aqui é que nesta franquia o nome se refere ao universo em que os jogos acontecem e não aos personagens como era comum a época, por conta disso há diferença entre os títulos em relação a história pois passam-se em eras distintas deste mesmo mundo.



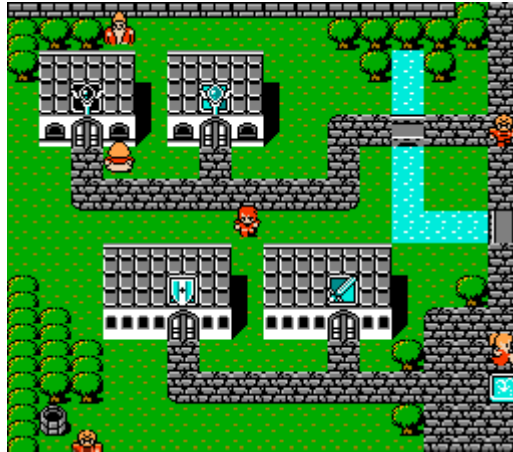


Figura 18: Adivinhem que jogo é esse? Nada menos do que *Final Fantasy II*, segundo episódio da série de RPGs mais bem sucedida da história (Terra, 2005:16).

O último dos títulos desta geração foi o *Super Mario Bros. 3*, que já era muito mais sofisticado em termos de cores e sons, e devido ao seu roteiro imersivo, o carisma do personagem principal e os novos recursos foi o jogo mais vendido da história por 16 anos, e mesmo hoje ainda ostenta o segundo lugar (Terra, 2005:16).

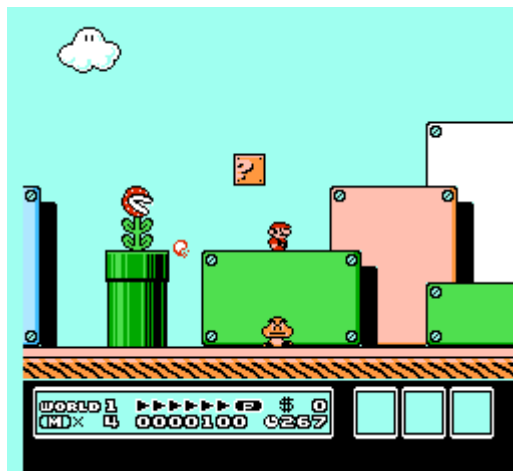


Figura 19: *Mario 3* que catapultou o encanador italiano para o estrelato. Ele foi o jogo mais vendido da história em todo o planeta até o lançamento em 2006 do *Wii Sports* pela própria Nintendo – lançado em 1990 (Terra, 2005:16)

### 3.5. 5ª Reviravolta – O surgimento dos anti-heróis

No início dos anos 90 a Sega, recém formada companhia, entra no mercado jogando duro com o Mega Drive (Japão e Brasil) também conhecido como Sega Gênesis (Estados Unidos), o primeiro vídeo game de 16 bits, seguida de perto pela gigante Nintendo com seu Super Famicom (Super Nintendo no ocidente) (Aranha,

2004). Agora os jogos tinham muito mais capacidade gráfica e sonora, mais será que isso era o suficiente para revolucionar a indústria? A resposta, não! (Aranha, 2004).



Figura 20: O Mega Drive original, lançado no Japão em 1988 e no Brasil em 1990 (Terra, 2005:21).



Figura 21: Super Famicom a esquerda e sua versão americana o Super Nintendo a direita (Uol, 2004:9; Batista et al.,2012).

Com o *boom* tecnológico do início da década de 90, o surgimento dos computadores pessoais e a internet, os jogadores, que agora eram jovens adultos vivendo em um mundo dinâmico, não se interessavam mais por heróis e mundos infantilizados, eles sentiam necessidade de algo mais agressivo, eram filhos da cultura *Punk*. Foi então que surgiu um certo porco espinho com seu visual *Punk*, altamente egoísta e enfrentando tudo e todos por aquilo que desejava, o *Sonic* (Discovery, 2007).





Figura 22: *Sonic*, o mascote 'com atitude' da Sega nasceu para competir com *Mario Bros.*, da Nintendo (Uol, 2004:10).

### 3.6. 6ª Reviravolta – O surgimento dos jogos violentos

Tentando oferecer aos jogadores aquilo que eles buscavam para extravasar sua rebeldia, o mercado foca-se em 3 tipos distintos de jogos; os jogos de esporte, os jogos de guerra (muitos deles secretamente financiados pelas forças armadas norte americanas) e os jogos violentos. Este último causou grande controvérsia no senado Americano e em vários outros países (Discovery, 2007).

Até que ponto um jogo poderia influenciar as atitudes de uma pessoa? Várias universidades começaram a realizar estudos psicológicos sobre o efeito destes jogos na psique humana, quase todos eles inconclusivos (Discovery, 2007).



Figura 23: Com *Mortal Kombat*, senado norte-americano abre guerra contra a violência nos jogos (Uol, 2004:11).

Por conta da violência desses jogos e por considerarem até então os consoles como brinquedos infantis o senado Americano cria a classificação etária para jogos; o que acaba por permitir a indústria lançar jogos ainda mais violentos (Uol, 2004:11).

### 3.7. 7ª Reviravolta – A corrida tecnológica

Começando com o lançamento do Sega Saturn em 1994 e passando pelos lançamentos do Playstation em 1995 e do Nintendo 64 em 1996 a 5ª geração de consoles avança significativamente em termos de tecnologia. Agora não mais existiam barreiras para os diferentes tipos de Roteiros e Narrativas a serem criados, tudo dependia apenas da mente dos game designers, o que se perpetuou até o fim da 6ª geração de consoles (Discovery, 2007).

Inicialmente as grande industrias se focaram em jogos de Tiro em primeira pessoa (FPS) e lançaram títulos excelentes como por exemplo o *Perfect Dark* do Nintendo 64 e o *Resident Evil* do Playstation (Terra,2005:34).



Figura 24: *Doom* surge em 1995 nos Computadores seguindo as tendências do mercado (Terra, 2005:34).



Figura 25: *Resident Evil* nasceu no Psx (Playstation) (Terra, 2005:34).



Figura 26: *Perfect Dark* (Terra, 2005:37).

Vale ressaltar que embora tenham sido criados jogos muito bons nesse período maioria dos jogos tinham Roteiros Narrativos superficiais, voltados muito mais para a habilidade dos jogadores e seus reflexos do que para profundidade das histórias (Discovery, 2007).

Uma das grandes exceções foi a franquia *GTA* (*Grand Theft Auto*) que começou a esboçar o que veria a ser uma nova linha de Roteiros Narrativos, ao invés de o jogador controlar um personagem em um mundo e suas ações gerarem consequências apenas sobre ele, nesta nova linha de Roteiros Narrativos todo o mundo em que o personagem está inserido reage a suas ações (Rodrigues, 2013).

Nesta época também foram inseridos os Roteiros Narrativos cinematográficos, roteiros esses que utilizavam das técnicas de Hipermídia do cinema e suas ferramentas de imersão, como por exemplo as cenas em câmera lenta, diálogos fortes e bem construídos e diversas cenas de bastidores, mostrando o que está acontecendo em outras partes do mundo do jogo simultaneamente ao que o jogador está fazendo (Discovery, 2007).

Esta forma cinematográfica iniciou um fenômeno, a adaptação de filmes para jogos, sendo o mais notável o *GoldenEye 007* do Nintendo 64, e posteriormente de jogos para filmes com grande destaque para *Lara Croft: Tomb Raider*, *Mortal Kombat* e *Silent Hill*; sendo que este último foi aclamado filme de suspense mesmo com poucas pessoas tendo o conhecimento de que se tratava de adaptação de um jogo (Jovemnerd, 2008).

Essa nova forma de fazer jogos também trouxe um grande problema, para dar um ar cinematográfico nos jogos estes receberam *cutscenes* (pequenos filmes que demonstram os resultados das ações do jogador, qual o próximo obstáculo e/ou

quão perigoso é o adversário), e estas *cutscenes* retiram muitas vezes a imersão do jogador (Lee, 2013).

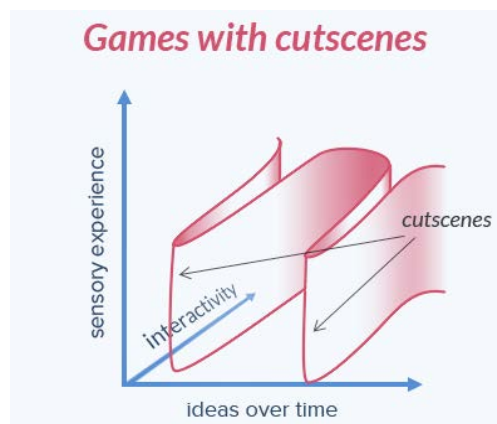


Figura 27: Cutscenes (Lee, 2013).

Imersão é certamente o mais almejado objetivo dos videogames. Imersão é fazer os jogadores se esquecerem que eles estão sentados em suas poltronas apertando freneticamente seus *joysticks* com a ponta dos dedos, e, no lugar disso, fazê-los acreditar que estão combatendo nazistas, saltando de plataformas por cima de líquidos viscosos ferventes, ou explorando uma mansão cheia de mutantes famintos. Uma boa escrita pode ser um suporte vital para esta esperada experiência (BATEMAN, 2008. p. 16).

Como o cenário dos jogos eletrônicos é relativamente recente, cerca de 40 anos, não há uma norma específica de como escrevê-los, “Não existe um formato de roteiro universal para jogos” (MUSBURGUER, 2008. p. 183), uma vez que cada nova descoberta científica na área revoluciona de modo significativo a maneira de se ver e se fazer jogos eletrônicos, escrever para mídias digitais “significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos” (MURRAY, 2003. p. 149), lembrando sempre da grande função que a maioria dos jogos compartilham: proporcionar entretenimento para as pessoas (Nepomuceno, 2012).

Quando um jogador está imerso em um jogo ele tem dois Roteiros Narrativos a sua frente, um imaginado por ele próprio, dentro de suas percepções do ambiente e do que se passa no jogo, e o outro o imaginado pelo autor (Lee, 2013).

Para evitar os problemas trazidos pelas *cutscenes* o ideal seria que o autor desse a história de plano de fundo (Roteiro Narrativo) para o jogador e esse criasse como bem entendesse o seu próprio Roteiro Narrativo; ao contrário do que acontece hoje em que é o jogador que cria em seu imaginário o seu próprio Roteiro Narrativo e este através do que vai acontecendo no jogo se aproxima do Roteiro Narrativo criado pelo autor, (Lee, 2013).



Figura 28: Técnicas de Roteiros Narrativos para imersão (Lee, 2013).

Nesta mesma época é lançado o jogo *Diablo* que veio a ser o primeiro jogo de RPG *online*, onde jogadores de diversas partes do mundo podiam jogar interagindo e conversando entre si num mesmo cenário; embora ele também tenha sido lançado para os consoles ele era um jogo genuinamente feito para os computadores (Aranha, 2004).

### 3.8. 8ª Reviravolta – A busca pela interatividade

Na 7ª geração de consoles o foco foi a interatividade, tanto com o controle com sensores de movimento do Wii da Nintendo copiado pela Playstation 3 da Sony em seu controle *Move*, quanto o sensor de movimento baseado em mapeamento a laser utilizado no Xbox 360 da Microsoft e conhecido como Kinect (Discovery, 2007).

As grandes empresas passaram então a focar os Roteiros Narrativos de seus jogos nessa nova tecnologia, que embora revolucionária em termos imersivos em nada acrescentou às narrativas, talvez por falta de domínio dessa nova tecnologia (Discovery, 2007).

No entanto nesta mesma época surgiu um novo tipo de Roteiro Narrativo, o psicológico, em que não bastava criar um personagem parecido com um humano para que o jogador se sentisse representado na tela, era necessário dar características humanas a esses personagens (Discovery, 2007). O representante mais icônico deste tipo de Roteiro Narrativo foi o jogo da Rock Star Games chamado *Manhunt 2*, em que o jogador controla um personagem que se descobre ao longo da trama com dupla personalidade e sociopatia (Discovery, 2007).



Figura 29: *Manhunt 2* (RockStar, 2013).

Nesta mesma época (7<sup>a</sup> Geração de consoles) um jogo que seguiu os preceitos criados pelo jogo *Diablo* ganhou grande destaque, lançado em 2004 dentro do gênero MMORPG, *World of Warcraft* da Blizzard; era esperado cerca de 1 milhão de aventureiros e esse número chegou a passar dos 10,4 milhões (Uol,2005).

Em *Wow* (*World of Warcraft*) o jogador encontra-se em um mesmo cenário com milhões de outros jogadores, porém ao contrário de outros jogos do gênero o Roteiro Narrativo foi construído de forma que as façanhas conquistadas pelo jogador mudassem o ambiente ao seu redor. Como o jogo é para milhões de jogadores, as mudanças só são percebidas pelo jogador que as conquistou.



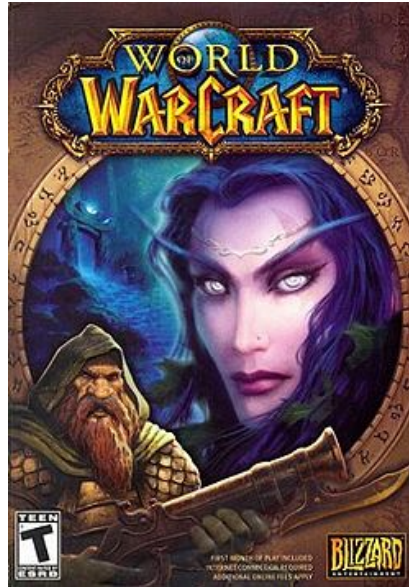


Figura 30: *World of Warcraft* (Wikipedia, 2013).

### 3.9. 9ª Reviravolta – Os próximos rumos da indústria

A 9ª reviravolta ainda está acontecendo juntamente com o lançamento da 8ª geração de consoles, por conta disso pouco se pode falar de concreto sobre ela. O único representante dessa nova reviravolta é o jogo *GTA V* da *Rockstargames*, que se tornou a mídia de entretenimento que mais rapidamente atingiu a receita de US\$1 bilhão (Globo, 2013).

Neste jogo, o jogador controla não 1, mas sim 3 personagens, cada um com sua própria psique e interesses, as ações do jogador na trama modificam o mundo em que os personagens estão inseridos (Globo, 2013). Utiliza, pois duas das últimas técnicas de Roteiros Narrativos, o mundo interativo e a profundidade emocional dos personagens, de forma a criar o maior nível de imersão possível para o jogador.



Figura 31: Personagens de GTA V (Globo, 2013).



#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise feita podemos observar que os Roteiros Narrativos guiaram suas alterações seguindo as alterações sociais da época em que os jogos estavam inseridos e principalmente a capacidade tecnológica dos consoles para a execução destes jogos conforme tabela abaixo:

Tecnologias	Roteiros Narrativos
Criado os Jogos Digitais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não havia roteiros para os jogos.</li> </ul>
Criado o primeiro console, 1ª e 2ª gerações	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apenas jogos esportivos ou de reflexo.</li> </ul>
3ª Geração de consoles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criado <i>Donkey Kong</i> e outros jogos com roteiro narrativo elaborados;</li> <li>• Apelo ao carisma dos personagens.</li> </ul>
4ª Geração de consoles (16 bits)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roteiros bem elaborados;</li> <li>• Surgimento dos anti-heróis;</li> <li>• Surgimento dos jogos violentos.</li> </ul>
Corrida Tecnológica, 5ª e 6ª Geração de consoles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surgimento de roteiros com bases cinematográficas;</li> <li>• Primeiras adaptações de jogos para o cinema e de alguns filmes para os consoles;</li> <li>• Surgimento do problema das <i>cutscenes</i>;</li> <li>• Início da idealização de “Mundo aberto” com a franquia <i>GTA</i>.</li> </ul>
7ª Geração de consoles, controles de movimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foco dos Roteiros Narrativos na interatividade;</li> <li>• Explosão dos jogos de <i>RPG</i> massivo (<i>MMORPG</i>) online;</li> <li>• Surgimento dos roteiros narrativos voltado ao psicológico, tentativa de imitar emoções humanas;</li> <li>• Criado o jogo <i>Journey</i>, em que o jogador cria seu próprio roteiro narrativo.</li> </ul>
8ª Geração de consoles, busca de realismo gráfico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criado <i>GTA V</i>, somando personalizações de psique e liberdade de ação aos jogadores;</li> </ul>

Outra parte importante que foi possível se observar é que as características dos personagens, bem como seu carisma, é ponto essencial para o sucesso de um Roteiro Narrativo, tornando-se portanto objeto central e de maior importância.

Considerando estes pontos concluímos que para a criação de um Roteiro Narrativo de sucesso deve-se dominar as tecnologias disponíveis, e analisar atentamente as mudanças sociais e políticas, dando características ao personagem principal da trama que se aproxime os anseios e/ou expectativas dos jogadores.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIN, A. (2006). **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006.

ARANHA, Gláucio(2004). **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento**. Ciências & Cognição; Ano 01, Vol 03, pp. 21-62. Disponível em: <[www.cienciasecognicao.org](http://www.cienciasecognicao.org)> Acesso em: 05 Outubro 2013.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (2002). **NBR 6023: Informação e documentação – Referências – Elaboração**. Rio de Janeiro, 2002.

BATEMAN, Chris (2007). **Game Writing: Narrative Skills for Videogames EUA**. Charles River Media.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza (2012). **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>> Acesso em 12 de outubro de 2013

CABREIRA, Luciana (2006). **Jogos eletrônicos sob o olhar dos mediadores do conhecimento**. Disponível em: <[http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2006/2006\\_-\\_CABREIRA\\_Luciana\\_Grandini.pdf](http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2006/2006_-_CABREIRA_Luciana_Grandini.pdf)> Acesso em 20 de Outubro de 2013

DISCOVERY Science - A História do VideoGame. Direção: Hugh Whitworth. Produção: Rod Iverson. New York: Leopard Films, 2003.Video. Disponível em: <<http://www.discoverybrasil.com>> Acesso em: 11 de maio de 2007

DISCOVERY Science - A Era do VideoGame. Direção: Tim Pritchard. Produção: Ken Brisbois. New York: Dicoverly International MMVII, 2007. Video. Disponível em: <<http://www.discoverybrasil.com>> Acesso em: 11 de maio de 2007

FIELD, Syd (2001), **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva

JOVEMNERD (2008). **Terror em Silent Hill**. Disponível em: <<http://jovemnerd.com.br/especiais/filmes/terror-em-silent-hill-critica/>> Acessado em 12 de outubro de 2013

Lee, Torrence (2013). **Designing Game Narrative**. Disponível em: <<http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>> Acesso em: 24 de outubro de 2013

NEPOMUCENO, Tainá Ribeiro (2012). **Narrativa e Formatação em roteiros de jogos eletrônicos**. Disponível em: <[http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/o\\_processo02/nepomuceno.pdf](http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/o_processo02/nepomuceno.pdf)> Acesso em 15 de novembro de 2013

O GLOBO (2013). Tecnologia: **GTA quebra 7 recordes mundiais confirma Guinness**. Publicado em: 09 de Outubro de 2013.Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/tecnologia/gta-quebra-7-recordes-mundiais-confirma-guinness-10306977>> Acesso em 15 de novembro de 2013

Rodrigues, Diogo (2013). **A liberdade do jogador dentro das regras do jogo**. Disponível em: <<http://www.gamestorming.com.br/2013/10/07/a-liberdade-do-jogador-dentro-das-regras-do-jogo/>> Acesso em: 07 de outubro de 2013

ROCKSTARGAMES. **Manhunt2**. Disponível em:  
<<http://www.rockstargames.com/manhunt2/downloads/>> Acesso em: 15 de novembro de 2013

TERRA (2005). **História dos consoles**. Disponível em:  
<<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>>  
Acessado em 12 de outubro de 2013

UOL (2004a). **História do Videogame – 1971**. Disponível em:  
<<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/historia/1971.shl>> Acesso em: 03 de Novembro de 2013

UOL (2004b). **História do Videogame – 1981**. Disponível em:  
<<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/historia/1981.shl>> Acesso em: 03 de Novembro de 2013