## Caminhos de uma mente misteriosa: O Jogo<sup>1</sup>

Everton Jesus da Paixão<sup>2</sup>
Fernando Bofill Cruz<sup>3</sup>
José Carlos Nunes Filho<sup>4</sup>
Mariano Menezes Falcão Maia<sup>5</sup>

09/2005

#### GT 3 – Desenvolvimento de Games

#### Resumo

Este projeto experimental possui quatro objetivos. O primeiro compreendeu o desenvolvimento da primeira fase do jogo Caminhos de um Mente Misteriosa, uma espécie de demonstração do jogo completo. O segundo objetivo buscou a identificação de como ocorre a interação nos jogos de aventura para computador. O terceiro objetivo consistiu no levantamento das relações existentes entre as modalidades midiáticas: sons, imagens, imagens em movimento e textos no jogo Caminhos de uma Mente Misteriosa. Por último, pesquisou-se o papel desempenhado pelo autor e pelo usuário nos ambientes interativos dos games. As pesquisas realizadas apontaram um desinteresse do meio acadêmico pelo tema do projeto, além de mostrar que as relações existentes entre as modalidades midiáticas alteram o nível de interação do jogador. O conhecimento da linguagem hipermidiática permitiu o desenvolvimento de um game com mais possibilidades de interação, apesar ter sido comprovada a estreita ligação que há entre o uso da linguagem de programação e o nível de interatividade presente em um game. O conhecimento de outros jogos de aventura permite uma exploração mais eficaz do jogo Caminhos de uma Mente Misteriosa, além disso, a interatividade permite ao usuário tornar-se ativo no processo de construção do sentido.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos; Interatividade; Hipermídia; Ambientes virtuais; Modalidades midiáticas; Multimídia.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Texto apresentado no **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas,** no **GT3 – Desenvovimento de Games.** UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005.

www.comunidadesvirtuais.pro.br.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências evertonet2004@hotmail.com

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências byzu83@hotmail.com

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências azarras@hotmail.com

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> FTC – Faculdade de Tecnologia e Ciências marianomaia2003@hotmail.com

Ficha catalográfica elaborada por Gislene Soares Guerra CRB-5/1382

688.748	
C191	Caminhos de uma mente misteriosa: o jogo/Everton Jesus da
	Paixão; Fernando Bofill Cruz; Nunes Filho, José Carlos;
	Mariano Menezes Falcão Maia Salvador: E. J.
	Paixão [et al], 2005.
	70 f. : il.
	Orientador: Professor Adriano Anunciação Oliveira
	Co-orientador: Professor Marconi de Almeida Netto
	Projeto Técnico-Artístico para conferir grau de Ba
	charel em Hipermídia - Faculdade de Tecnologia e
	Ciências.
	1. Jogos eletrônicos. 2. Hipermídia. 3. Ambientes
	virtuais. 4. Multimídia. I. Paixão, Everton Jesus da. II.
	Cruz, Fernando Bofill. III. Nunes Filho, José Carlos. IV.
	Maia, Mariano Menezes Falcão.
	CDD: 688.748

# 1 INTRODUÇÃO

O jogo Caminhos de uma Mente Misteriosa foi proposto pela equipe como produto do projeto experimental do VIII semestre do curso de Hipermídia. O objetivo é elaborar um trabalho que compreenda os conteúdos estudados ao longo do curso, desenvolvendo um produto que utilize a qualidade gráfica do vídeo associada à interatividade e ao caráter lúdico dos jogos. O presente projeto tem como finalidade demonstrar as principais características e etapas de criação do jogo, assim como os objetivos, as justificativas, a metodologia aplicada e todos os conceitos utilizados na sua produção.

Na Revisão de Literatura foram realizadas análises de outras obras referentes ao tema da pesquisa. Além disso, foi estudada a relação entre o meio acadêmico e o tema jogos, mostrando a importância dos games nas discussões de conceitos vitais da comunicação. Há uma breve descrição e classificação do jogo, salientando o seu sistema interativo de navegação e a sua associação com os filmes, principalmente em matéria de qualidade. Foi distinguida a postura do viajante e do arquiteto, dando importância ao caráter ativo do viajante. Percebe-se que os jogos muitas vezes preocupam os pais por conter cenas de violência. Este capítulo conclui-se com uma análise de possíveis formas de produzir multimídias ligadas à grande rede.

Na Metodologia é citado todo o processo de produção do projeto. Iniciado através das pesquisas bibliográficas, documentais e análise de similares. A partir daí, tem-se o detalhamento de todas as etapas de préprodução, produção e pós-produção. No capítulo Resultados da Pesquisa, é enfatizada a relação existente entre a pesquisa bibliográfica e a produção artística do projeto, buscando a concretização das idéias e seu processo inicial. Fala-se ainda da intertextualidade como fator que possibilita o caráter ativo do usuário, ampliando o nível de interatividade presente numa narrativa audiovisual. Porém, todas as características positivas dos games parecem ser ofuscadas por uma visão atrasada por parte no meio acadêmico, que ainda não se deu conta do potencial existente no games, enquanto ferramentas de comunicação.

Na Conclusão percebemos o quanto é necessário o conhecimento da linguagem hipermidiática para a produção deste tipo de narrativa audiovisual. A lista de Apêndices é bastante completa, reunindo toda a parte do planejamento do projeto, desde o cronograma de atividades, passando pela análise de similares, pelo roteiro, pelo briefing, que contém uma análise mercadológica completa, pelo memorial descritivo, contendo uma descrição detalhada do processo de produção do jogo e pelas tabelas e figuras do memorial descritivo.

As questões teóricas fundamentais para o desenvolvimento desta narrativa digital foram reunidas, de maneira que fossem facilmente percebidas pelos jogadores, caracterizando o jogo como uma ferramenta para a produção de conhecimento. Espera-se que o produto final sirva de base para futuros projetos, proporcionando ganhos significativos para a produção de outros jogos, antes de tudo, um projeto dotado de características profissionais, somadas ao conhecimento teórico adquirido pelos autores.

### 2 REVISÃO DE LITERATURA

O jogo Caminhos de uma Mente Misteriosa é uma narrativa audiovisual que se caracteriza pela presença de diversas modalidades midiáticas, tornando-se um instrumento de aplicação prática das teorias debatidas no curso de Hipermídia. A importância do projeto é resultante da discussão das possibilidades de relação entre essas modalidades. Este projeto pretende

servir de base para futuros estudos no campo da hipermídia, uma vez que é nítido o desinteresse do meio acadêmico pelo tema abordado. Como afirma Afonso de Albuquerque:

Em linhas gerais, os jogos de computador têm sido considerados como mero escapismo adolescente, objetos pouco dignos de atenção séria por parte do meio acadêmico, atitude que, aliás, não difere em muito da que foi adotada com relação ao cinema dos primeiros tempos. (ALBUQUERQUE, 2003, p. 1).

Além de trabalhar com um tema pouco explorado, pretende-se, através desse estudo, trazer à tona características bastante discutidas em outros tipos de projetos, mostrando a importância dos jogos na discussão de conceitos vitais da comunicação. Dentre esses conceitos foi explorada a relação entre as modalidades midiáticas (sons, textos, vídeos, imagens), aplicando os recursos característicos aos games nessa relação.

No fim dos anos 80, começou a se usar mais largamente o conceito de multimídia para definir a incorporação de diversas modalidades midiáticas num mesmo suporte, (som, imagem, texto, imagem em movimento, etc.) geralmente em uso conjugado a um computador. Essa nova modalidade teve grande difusão sobre a plataforma do CD-ROM, gerando uma infinidade de produtos, que iam de dicionários, a jogos, [...] (SILVA JÚNIOR, 2000, p. 31).

O diferencial do nosso produto é o fato de estarmos trabalhando com a qualidade gráfica do vídeo, associada à interatividade e ao caráter lúdico dos jogos. Optou-se por trabalhar com uma qualidade considerada realista, utilizando os recursos e os programas mais avançados existentes no mercado. Além disso, a intenção sempre foi a de se espelhar no que há de melhor no mercado profissional, elevando bastante a autocrítica sobre o projeto desenvolvido.

Os avanços, que se intensificam cada vez mais pelas novas versões de games, potencializam a qualidade dos produtos aponto de fazerem concorrência com a qualidade dos filmes exibidos no cinema, com a vantagem de serem produtos interativos. (ALVES, 2005, p.47).

O game proposto está na categoria aventura e é do tipo mix, porque será baseado em cenas reais filmadas, acrescidas de imagens 2D e 3D. Para isso será usado o Chroma Key, uma técnica de processamento de imagens

cujo objetivo é eliminar o fundo de uma imagem para isolar os personagens ou objetos, e, posteriormente, combiná-los com uma outra imagem de fundo.

A classificação dos jogos eletrônicos é feita normalmente pelos próprios gamers e revistas especializadas que dividem esses suportes em seis categorias básicas, [...] Atualmente, são aceitas as seguintes categorias: jogos de aventura, de estratégia, jogos de arcade, simuladores, jogos de esporte e RPG. (ALVES, 2005, p. 70).

Os jogos de aventura caracterizam-se por belos cenários e alternam cenas entre primeira e terceira pessoa. Nestes games, o jogador passeia pelo ambiente virtual através do sistema de hotspots. Este tipo de navegação permite ao usuário a possibilidade de deslocar-se entre pontos préestabelecidos, conhecidos como hotspots, alterando o percurso de acordo com os seus objetivos. Outra característica utilizada para a produção do nosso game são os sistemas interativos:

No momento da criação de um sistema interativo, são programadas portas de acesso a outros pontos do documento ou da rede. Cada um dos elos hipermidiáticos oferece uma alternativa de percurso. Esta alternativa, por sua vez, está presente nas páginas virtualmente. Só se atualiza se o navegante assim o desejar. (Leão, 1999, p. 90).

O conceito acima apontado por Lucia Leão, no livro Labirinto da Hipermídia, vale também para um jogo de aventura, que é um sistema onde a interatividade é vital. Os criadores têm que desenvolver algo atraente e com certo ar de mistério, para que o navegante sinta prazer em jogar e explorar ao máximo as alternativas presentes no cenário do jogo. A exploração só é possível se o navegante desejar percorrer um caminho, com isso, novas possibilidades irão surgir e ele terá que jogar para descobrir algo. O criador deve estar sempre atento para a diferença entre jogar e produzir um jogo.

[...] existem três traços distintivos entre a postura do viajante e a do arquiteto. O primeiro ponto seria o fascínio que o labirinto exerce. "O labirinto responde a um apetite de descoberta; a sua exploração é o arquétipo do espírito de investigação". Segundo, o peregrino percorre o labirinto sem mapa, "à vista desarmada". Ele não tem como se prevenir do que espera pela frente. O único recurso com que o viajante pode contar é o de verificar as marcas, os vestígios que deixou em suas passagens anteriores. E, finalmente, "longe de se entregar ao acaso, o viajante faz cálculos em cada encruzilhada". (LEÃO, 1999, p.113).

Este fascínio exercido pelo desconhecido estimula o viajante a construir o seu percurso, de modo que ele procure descobrir um sentido, algo que o ajude a desvendar o mistério. Dessa forma, o jogador desenvolve a sua maneira de interagir com o meio, tornando-se ativo no processo de construção do significado.

Assim, fica colocado sob o ponto de vista do usuário/ leitor a possibilidade ativa, de construir sua própria noção de sentido, a partir não mais de um à priori estabelecido, e sim, de uma miríade de possibilidades oferecidas na teia do jogo hipertextual, apropriando-se criativamente daquilo que está disponibilizado ao alcance do seu mouse e da sua vontade. (SILVA JÚNIOR, 2000, p. 29).

Devido ao caráter ativo do jogador, muitos jogos tornam-se uma preocupação para os pais destes jogadores. O usuário é por muitas vezes considerado violento só pelo fato de estar jogando um game que possui cenas de violência. Acredita-se que os jogos não estão associados ao aumento no índice de violência da população.

Considerando o desenvolvimento de todo o trabalho de pesquisa, penso que a interação com os jogos eletrônicos não produz comportamentos violentos nos jovens. A violência emerge como um sintoma que sinaliza questões afetivas (desestruturação familiar, ausência de limites etc.) e socioeconômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego etc.). (ALVES, 2005, p. 230).

Durante a escolha do estilo do game, optou-se por trabalhar com cenas de violência, porém, além dessa escolha ser intencional, procurou-se evitar as cenas mais fortes, através do uso de enquadramentos menos explícitos. Este cuidado foi tomado levando-se em consideração que, apesar do equívoco, boa parte da opinião pública ainda acredita que deve evitar os jogos que possuam um índice elevado de violência.

O foco principal desse trabalho é desenvolver a demonstração de um jogo que propõe novas possibilidades técnicas a partir da utilização de características hipermidiáticas. Pretende-se levantar uma discussão através do uso simultâneo de um multimídia ligado à grande rede, de forma que seja estabelecida uma relação mais direta, até mesmo que o conceito de Lévy sobre multimídia:

O termo multimídia é corretamente empregado quando, por exemplo, o lançamento de um filme dá lugar simultaneamente, ao lançamento de um videogame, exibição de uma série de televisão, camisetas,

brinquedos etc. Neste caso, estamos de fato diante de uma estratégia multimídia. (LEVY, 1999, p. 65).

A intenção é produzir não só uma demonstração do game, mas com o possível desenvolvimento do site do game e do manual, este último viria acompanhando o CD do jogo. Dessa maneira, o passado dos personagens está presente no manual, o presente é o próprio jogo e o futuro, ou seja, a continuação da estória será divulgada no site.

Durante o jogo, o usuário poderá ser induzido a entrar no site para obter informações e resolver outros enigmas, de modo que possa continuar a jogar. Em nenhum momento o jogador será forçado a entrar no site, mas aquele que entrar terá vantagens na resolução dos problemas. Procura-se assim fornecer novas possibilidades à produção dos jogos eletrônicos, tornando o projeto bastante relevante não só aos teóricos como às próprias empresas desenvolvedoras desse tipo de produto.

#### **3 METODOLOGIA**

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica e documental, reunindo conceitos que estão relacionados ao tema do projeto, e, que respondessem ao problema levantado no início do desenvolvimento do projeto: Quais as possibilidades de interação nos jogos de aventura? Foi elaborada outra pesquisa que teve como objetivo analisar similares do nosso produto final. Dentre as obras pesquisadas estão jogos e filmes. No caso dos filmes, o enredo foi o ponto mais evidenciado no estudo, dessa forma, procurou-se construir um roteiro mais rico e bem elaborado. A análise dos games proporcionou um estudo das ferramentas e técnicas presentes nestes jogos, permitindo o desenvolvimento de uma metodologia que se aproximasse do processo de criação dos games profissionais. Desta maneira, reuniu-se uma gama de informações a respeito de pontos positivos e negativos, ressaltando as características mais apropriadas ao projeto.

Na segunda fase deste projeto, foram produzidos o roteiro, a produção executiva, o plano de filmagem, a decupagem, o detalhamento técnico e o orçamento do jogo. Durante o processo de produção do roteiro foi evidenciada a inserção de referências às outras obras pesquisadas na primeira fase. Além disso, o jogo Caminhos de uma Mente Misteriosa possui muitos fatores que

fazem referências a outras obras e, até mesmo, a histórias da mitologia grecoromana, representando toda a intertextualidade presente neste projeto. Na etapa seguinte, dividiu-se o desenvolvimento do trabalho em três esferas projetuais: pré-produção, produção e pós-produção.

Durante o período de pré-produção, foi realizada a seleção do elenco que participou do jogo. Essa escolha foi restrita a atores com alguma experiência em peças teatrais e conhecimento em artes cênicas. Os atores escolhidos eram em sua maioria estudantes do curso de artes cênicas. As locações foram escolhidas representando basicamente os cinco períodos ou fases do game: O escritório, o caminho entre o escritório e a casa onde o jogo ocorre, a estrada que leva à casa de campo, o laboratório de tecnologia e o estúdio que simula todas as filmagens internas. Como o projeto se restringe a uma versão de demonstração, foram utilizadas apenas o escritório, a rua e o estúdio como locações para as filmagens. Os equipamentos e materiais necessários para a realização deste trabalho foram fornecidos em parte pela faculdade e o restante foi adquirido pela própria equipe. Todos os softwares utilizados possuíam o registro pela faculdade.

Na etapa de produção foi colocada em prática a filmagem, estabelecendo uma pré-montagem, cujo objetivo era ordenar as cenas para a próxima fase. Além disso, foi iniciado o processo de modelagem de todos os objetos e cenários 3D. Durante a pós-produção foram realizadas a montagem, a edição, a produção das animações, a renderização das imagens 3D e a editoração do jogo.

### **4 RESULTADOS DA PESQUISA**

Durante todo o período de pesquisa, houve uma grande preocupação em evidenciar os autores que pudessem contribuir da melhor maneira possível para a construção do jogo. Dessa forma, os frutos desta pesquisa foram muitos satisfatórios na medida em que auxiliaram e embasaram todo o processo de desenvolvimento artístico do projeto. Especificamente, a pesquisa bibliográfica foi a que mais contribuiu para a concretização das idéias iniciais do projeto, uma vez que, foi a partir da análise desta pesquisa que concretizamos as principais características do produto final. O maior exemplo disso é a intertextualidade presente no jogo, fator que auxilia a produção do

conhecimento e estimula o desenvolvimento de usuários cada vez mais ativos no que se refere a construção do sentido. A riqueza de informações amplia o leque de possibilidades de um game, aumentando o nível de interatividade desta narrativa audiovisual. Isso foi possível graças ao conhecimento da linguagem hipermidiática por parte dos autores.

Devido a grande dificuldade de encontrar obras em português sobre o tema desta pesquisa, somada às críticas de autores como Lynn Alves e Afonso de Albuquerque, percebe-se o quanto os games são subestimados pelo meio acadêmico, que não percebe o grande potencial que há nos jogos eletrônicos enquanto poderosas ferramentas da comunicação. Além de trabalharem bastante a relação entre as modalidades midiáticas, os games oferecem avançados sistemas interativos, criados a partir de poderosas linguagens de programação, que por sua vez estimulam o desenvolvimento de outros softwares e hardwares de tecnologia avançada.

Podemos afirmar que a experiência prática em outros jogos permite uma exploração mais eficaz dos caminhos presente neste jogo. Desta forma, percebemos a necessidade de produzir o manual, para auxiliar as pessoas durante o jogo, inclusive aquelas que não conhecem um jogo desta categoria. Somente através do desenvolvimento de um jogo é que percebemos o quanto é amplo e rico o pacote de produtos resultante neste tipo de produção. A cada fase concluída do projeto, outras necessidades foram surgindo, provocando um aumento significativo na quantidade e qualidade das informações contida neste produto. O gosto por produzir algo desafiador, que tanto nos impulsionou desde o início do projeto, provocou uma cobrança muito maior do que o esperado, acrescentando etapas que não estavam previstas no planejamento da equipe. Essas alterações são responsáveis por boa parte do aprendizado que a equipe adquiriu durante o desenvolvimento deste projeto, pois a experiência obtida deverá ser aplicada a futuros projetos, elevando o padrão de qualidade e reduzindo o tempo de desenvolvimento dos mesmos.

#### 5 CONCLUSÃO

A sensação que temos após o término deste trabalho é de que os games ainda estão sendo subestimados, uma vez que é nítida a grandeza da contribuição que os jogos eletrônicos estão dando e ainda podem dar à

comunicação. Não seria surpresa se começarmos a ver os governos e as grandes empresas investindo nesse setor, numa clara demonstração da alteração da imagem dos games ao longo dos tempos. Essa alteração só irá ganhar força a partir do momento em que o meio acadêmico se conscientizar que os games são ferramentas de comunicação bastante desenvolvidas, verdadeiros representantes de um modelo de comunicação que tende a se estabelecer como o futuro da mídia.

A intertextualidade e a interatividade são meros exemplos dentre todas as possibilidades que os jogos nos trazem, comprovando a complexidade de informações contidas num único game. Durante o processo de escolha do tema deste projeto, procuramos desenvolver um produto que abrangesse da forma mais ampla possível os conhecimentos, práticos e teóricos, adquiridos ao longo do curso. Dentre as possibilidades escolhemos o game, pois notamos que este reunia as características de todos os outros tipos de projeto. Precisaríamos reduzir a interatividade, a qualidade final das imagens e excluir a imersão de nosso produto para produzirmos um site. Precisaríamos ainda extinguir a interatividade para produzir um filme. Se retirássemos o movimento teríamos ilustrações, e, caso não houvesse imagens, teríamos a alma de todo o projeto de comunicação, a informação.

O conhecimento da linguagem hipermidiática possibilitou uma visão ambiciosa, porém ampla, que permitiu o desenvolvimento de uma produção mais consciente, sabedora da importância de um conhecimento teórico no processo de construção do produto artístico. Este embasamento teórico amplia o nível de interatividade do jogador, permitindo que ele desempenhe uma função mais ativa no processo de construção de sentido. Dotado deste conhecimento, resta ao arquiteto possuir noções de linguagem de programação e conhecer alguns softwares, para se tornar apto ao desenvolvimento de games. Somando estas características a uma dedicação quase exclusiva e tempo disponível, é possível transformar-se num autêntico desenvolvedor de jogos para computador.

# 6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Afonso de. **Narrativa e autonomia em jogos de computador:** O caso de Under a Killing Moon. INTERCOM. 2003.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over:** jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Rio de Janeiro: 1999.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia:** arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SILVA JÚNIOR, José Afonso da. **Jornalismo 1.2:** características e usos da hipermídia no jornalismo, com estudo de caso do Grupo Estado de São Paulo. Dissertação de mestrado. FACOM - UFBA, 2000.