

**Analisando Hades:
*um mergulho no fluxo narrativo do submundo*¹**

Lucas C. PONCIANO²

Nilson V. SOARES³

Laboratório de Manufatura e Engajamento em Games (MaNGLab)
CESAR School, Recife, PE

RESUMO

Este artigo se trata de um estudo das ferramentas narrativas presentes no jogo Hades, desenvolvido pela SuperGiant Games. Utilizamos como base teórica os fundamentos da *game analysis* de Aarseth, Consalvo e Dutton e Petry et al. para montar nosso framework metodológico de pesquisa e estudo. Iniciamos o processo de pesquisa com análise individual do jogo em sessões de jogo anotadas, depois executamos testes comprobatórios com um grupo heterogêneo seguindo a metodologia, proposta por Fragoso et al, de desenvolvimento de amostras e aplicamos a análise temática sugerida por Braun et al. para identificar o potencial surgimento de um novo dispositivo narrativo, a *narrativa iterativa*. Pudemos concluir que existe um enorme potencial de novas vertentes narrativas dentro de um gênero onde a narrativa é pouco explorada, e que o jogo em questão cativou muitos jogadores com seu estilo único de narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa, narrativa iterativa, roguelite, game analysis, game studies.

1. INTRODUÇÃO

Neste artigo, temos por intenção analisar as nuances contidas nos processos narrativos utilizados no jogo Hades⁴, como eles se relacionam com as mecânicas centrais e o seu potencial de trazer novos formatos narrativos a um gênero geralmente desprovido de histórias muito elegantes ou elaboradas, o *roguelite*.

Na presente pesquisa utilizamos, como *framework* metodológico, a *game analysis*, conforme estabelecida e discutida por Aarseth (2003), Consalvo e Dutton (2006) e Petry et al. (2017), onde um jogo pode ser quebrado em 3 grandes partes, e posteriormente subdividido em pedaços menores. São elas: *gameplay*, envolvendo a

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Especialista em Design de Interação Para Artefatos Digitais pela CESAR School Recife, e-mail: lcpf@cesar.school

³ Docente do Mestrado Profissional em Design de Artefatos Digitais da CESAR School Manaus; e do Mestrado Profissional em Design, da Especialização em Design de Interação para Artefatos Digitais e do Bacharelado em Design da CESAR School Recife. Doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, e-mail: nvs@cesar.school

⁴ Desenvolvido pela SuperGiant Games em 2019 e lançado em 2020 na plataforma Steam, Hades é o quarto jogo lançado pela empresa, se enquadra no subgênero *roguelite* e recebeu diversos prêmios por sua narrativa, inclusive um prêmio Hugo, nunca antes dado a um video game.

estratégia, ações e motivações do jogador para jogar o jogo; *game-structure*, que procura estabelecer as regras da simulação e seus impactos no *gameplay*; e *game-world*, que explora a tipologia, o conteúdo fictício, a narrativa, dentre outros.

Buscamos compreender, através de análise qualitativa fundamentada em princípios estabelecidos por LANKOSKI e BJÖRK (2015), qual a relação que existe entre a jogabilidade, a narrativa e o processo de construção de mundo, com o objetivo de trazer novas perspectivas de construção narrativa para jogos futuros.

Descobrimos o potencial que existe de contação de histórias através do que chamamos de *narrativa iterativa*, onde o jogador é exposto a diferentes aspectos narrativos a depender de suas ações no jogo. Uma narrativa reativa que responde as ações dos jogadores dentro de seu mundo, e que percebe, compreende e fala com os atos do jogador dentro do mundo, não apenas com o personagem principal da história.

2. MOTIVAÇÃO

O agente motivador por trás da análise de Hades vem do percurso percorrido pela empresa SuperGiant Games através de seus jogos anteriores (Bastion⁵, Transistor⁶ e Pyre⁷) e da influência da comunidade no processo de desenvolvimento do mesmo. O jogo foi posto em *early-access* no final de 2018 e contou com diversas atualizações e iterações que moldaram a versão atual do jogo, lançada em 2020. Optar por *roguelite* foi um passo ousado na direção de caminhos pouco explorados em aspectos narrativos, e deu certo.



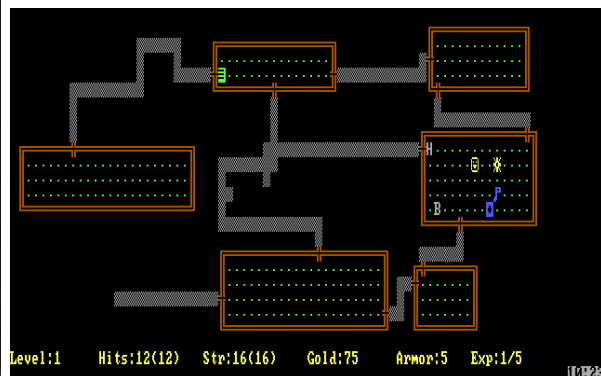
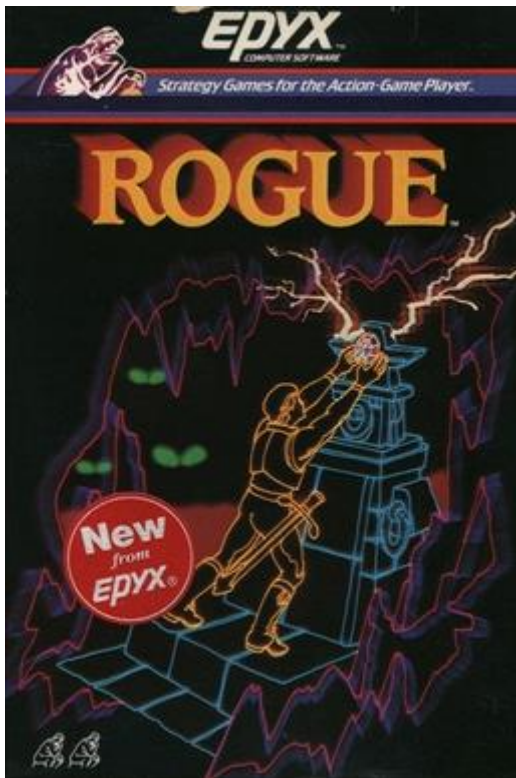
⁵ Primeiro jogo da SuperGiant Games, lançado em 2011, conta a história de “The Kid” e tem por objetivo salvar o mundo da calamidade. O jogo ganhou diversos prêmios principalmente por sua narrativa e trilha sonora.

⁶ Segundo jogo desenvolvido e lançado pela SuperGiant Games em 2014, conta a história da cantora Red em um universo cyberpunk, tendo obtido prêmios pelo áudio e trilha sonora.

⁷ Quarto jogo desenvolvido pela empresa, lançado em 2017. A narrativa acompanha um grupo de exilados tentando escapar de um mundo através de “ritos”, o jogo é uma mistura de visual novel e esportes, sendo as escolhas narrativas seus pontos mais marcantes na jogabilidade.

Figura 1: Jogos do estúdio SuperGiant Games em ordem cronológica de lançamento, da esquerda para a direita: Bastion, Transistor, Pyre e Hades.

Para entender a inovação, se faz necessário compreender como o gênero *roguelite* surgiu e se estabeleceu. O subgênero surgiu a partir de modificações acerca do jogo Rogue, um jogo fundamentalmente sem história, onde a narrativa é criada apenas pelo próprio jogador, sendo a boa construção do *game-structure* e fortes elementos bem estabelecidos no *game-world* a força motriz por trás do funcionamento da *gameplay*. Rogue é, por definição, um jogo infinito onde a habilidade do jogador e seu entendimento das mecânicas do jogo são o único ganho palpável entre uma sessão de jogo e a outra, a motivação por trás de múltiplas sessões de jogo é exclusivamente intrínseca, o prazer de dominar as mecânicas e se tornar melhor nelas.



Figuras 2 e 3: capa do jogo Rogue e uma sessão de jogo em andamento, respectivamente

3. ROGUE, ROGUELIKES E ROGUELITES

O subgênero *roguelite* surge a partir de alterações nas mecânicas feitas ao jogo que deu nome ao gênero: Rogue⁸. Costikyan (2005) diz que: “Gênero se define a partir

⁸ Lançado em 1980, Rogue é um RPG de texto com geração procedural aleatória de elementos onde o jogador deve navegar salas infestadas de monstros e recompensas em busca de um amuleto. O jogo conta com morte permanente e nenhum progresso é salvo entre partidas.

de uma coletânea de mecânicas compartilhadas através de seus jogos”, é a partir dessa definição que Garda (2013) chama de *neo-rogue* ou *roguelike* os jogos que surgiram a partir de iterações feitas ao Rogue.

Rogue é jogado em sessões de jogo chamadas *runs*, presente em todos os *roguelikes* e *roguelites*, a *run* se inicia no momento em que o jogador inicia uma tentativa de *zerar/finalizar* o jogo e termina no momento que o personagem morre. Cada *run* é singular por diversos fatores, como: geração aleatória de recursos, morte permanente do personagem, a geração procedural de cenários e níveis, e a ausência de *save states* ou *salvar jogo*.

Garda se vale de alguns fatores mencionados na Interpretação de Berlim do que define um *roguelike*, incluindo fatores de alto valor e baixo valor. Entre os elementos considerados de *alto valor* estão geração procedural, morte permanente, complexidade e exploração, enquanto elementos considerados de *baixo valor* incluem elementos como números/valores (vidas, dano, etc.), dificuldade tática, e a existência de *dungeons*.

Com o crescimento do gênero *roguelike* houve um notável distanciamento nos jogos dos valores definidos pela Interpretação de Berlin, surgindo a necessidade de uma ampliação do termo, o que Garda nomeia como “*neo-rogue*” e a comunidade chama carinhosamente de *roguelite*. Enquanto o termo *roguelike* é usado para denominar jogos que são semelhantes ao jogo original, o *roguelite* tem características que são fundamentais para o Rogue funcionar, como as supracitadas: morte permanente, geração procedural e ausência de *save states*.

A diferença mais notável entre o *roguelike* e *roguelite* vai além da possibilidade expansiva de mistura de gêneros de jogos (jogos de estratégia em tempo real [RTS⁹], [RPG¹⁰], [TBSG¹¹], Adventure, Action, etc), mas sim no seu potencial de motivação extrínseco, há ganho entre as *runs* para dar aos jogadores mais oportunidades de finalizar uma *run* no futuro.

É esse importante elemento adicionado ao *gameplay* que abre espaço para esta pesquisa, pois podemos encontrar elementos de narrativa mais sólidos com a possibilidade de ter ganhos entre *runs*. Esperamos que esta pesquisa permita que jogos

⁹ Do inglês: *real time strategy* é a abreviação utilizada para descrever jogos de estratégia como Command & Conquer e Age of Empires

¹⁰ Do inglês: *role playing game* é a abreviação utilizada para descrever jogos como Final Fantasy e Divinity, onde há desenvolvimento e progressão de personagem.

¹¹ Do inglês: *turn based strategy game* é a abreviação utilizada para descrever jogos em turnos como Civilization e XCOM

futuros se beneficiem ainda mais das possibilidades narrativas advindas da natureza cíclica dos *roguelite*.



Figura 4: Jogos roguelite, da esquerda para a direita: *Dead Cells*¹², *Curse of the Dead Gods*¹³ e *Hades*.

4. TUTORIAL LEVEL

Hades percorreu uma trilha de produção diferenciada através do *early access* na plataforma Steam¹⁴ (onde os jogadores poderiam comprar o jogo ainda em desenvolvimento e auxiliar em sua produção através de feedbacks e pequenos ciclos de atualização).

A trajetória de Hades acompanha o percurso de desenvolvimento de histórias digitais da SuperGiant Games: seu primeiro jogo, *Bastion*, conta com a história de um garoto, cujo objetivo é restaurar uma fortaleza flutuante num cenário pós-apocalíptico, somada a uma trilha sonora original que complementava a narrativa do jogo em diversos aspectos. *Transistor*, o segundo jogo da empresa, conta a história de uma cantora que perde seu amado e sua voz, sendo a trilha sonora cantada pela personagem principal, enquanto ainda possuía voz. Finalmente, o terceiro jogo da empresa, *Pyre*, conta a história de um grupo de exilados buscando redenção e absolvição de suas transgressões através de jogos chamados *ritos*.

¹² *Roguelite* 2D de plataforma lançado na plataforma Steam em 2017 pela Motion Twins.

¹³ *Roguelite* no estilo *hack-n-slash* lançado na plataforma Steam em 2021 pela Passtech Games.

¹⁴ Plataforma de venda de jogos digitais, criada pela Valve em 2003.

Bastion conta com uma narrativa robusta e linear, assim como Transistor (que oferece um interessante *plot twist* no final) e Pyre oferece narrativas iterativas a depender das suas ações dentro do jogo. É a partir desse cenário que surge Hades, uma história ambientada em cenário construído dentro da mitologia grega, sobre Zagreus, o filho de Hades, tentando escapar do submundo em busca de sua mãe perdida.

Para esta pesquisa, interessa-nos menos, contudo, sobre história do jogo em si, mas em *como* ela é contada, iterativamente; a interação dela com os conceitos de Consalvo e Dutton (2006) de *game-world*, *game-structure* e *gameplay*; e quais dispositivos narrativos foram utilizados na realização de tal narrativa.

5. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa adota como a metodologia o estudo de caso, a análise temática e a *game analysis*. Para estudo de caso tomamos a lógica de Aarseth (2014) e escolhemos o jogo Hades como caso a ser estudado conforme explicado no tópico anterior. Na *game analysis* tomamos como referência os textos de Aarseth (2003), Consalvo e Dutton (2006), Solarski (2020) e Petry A. (2017), a partir destes decidimos adotar como chave metodológica dois aspectos: inicialmente utilizamos a estrutura de estudo de análise de jogos proposta por Aarseth de maneira a organizar o fluxo da pesquisa. Aarseth (2003) divide a *game analysis* na forma descrita a seguir, que utilizaremos para estabelecer os critérios de avaliação e observação necessários para a realização da pesquisa:


- a) Jogar por conta própria o jogo;
- b) ler artigos sobre o jogo e os desenvolvedores;
- c) assistir *gameplays* de outros jogadores e suas perspectivas;
- d) comparar com outros jogos semelhantes;
- e) acompanhar o jogar, do começo ao fim do jogo, de outros jogadores;
- f) entrevistar jogadores que já haviam finalizado o jogo.

Sob a perspectiva de Aarseth, se faz importante jogar por conta própria para compreender corretamente o jogo, Aarseth diz que:

Caso não tivermos experimentado o jogo por conta própria, nos abrimos à possibilidade de cometer equívocos severos, mesmo que estudemos as mecânicas e nos esforcemos para adivinhar sua funcionalidade (AARSETH, 2003, p.3).

Conjuntamente ao jogar em primeira mão, se fez necessário a produção de um diário de ações e a compreensão de quais motivadores de jogo se fazem presentes na hora de determinar nosso próprio estilo de jogo e aquele dos jogadores observados no grupo amostral. Apesar de rica e bem consolidada, optamos por não usar a taxonomia de Bartle (1996) pela natureza demasiada simples de sua taxonomia, optamos assim por usar os *gamer motivation profiles* criados pela Quantic Foundry (YEE; DUCHENEAUT, 2016) de modo a guiar nosso processo de testes individuais e garantir heterogeneidade no grupo de amostras.

Your Quantic Gamer Type :
GLADIATOR



Gamer Type Motto:
"Dedicated, Hardcore Gaming."

Your primary (dominant) player type is the Gladiator.

Gladiators are competitive gamers who are more likely to identify as hardcore, and they want games to engage them using a broad spectrum of features. They are looking for an epic, skill-based experience in the games they play.

[Learn more about the 9 Quantic Gamer Types.](#)

This Gamer Type box is a new, experimental feature. We would love your feedback on it after you've gone through your report. You'll find the feedback survey at the bottom of this report page.

Figura 5: Exemplo do relatório de motivação de jogo de um dos pesquisadores.

Ler artigos e entrevistas com os desenvolvedores é vital para uma compreensão mais a fundo do alvo da pesquisa, podendo preencher assim qualquer lacuna informacional que venha a surgir, também é importante entender as motivações por trás das decisões de design e narrativa realizadas pelos desenvolvedores de modo a não cometer injustiças ou más interpretações.

Assistir outros jogadores em suas sessões dá ao pesquisador uma nova perspectiva e acesso aos processos lógicos utilizados por outras pessoas para abordar o jogo e seus conflitos. Uma vez que já se tenha maestria do jogo, a análise de terceiros é inestimável em sua qualidade, permitindo ampliar o escopo do estudo muito além das próprias percepções dos pesquisadores.

A etapa lógica seguinte é realizar comparações com outros jogos, o que permite entender o que já foi feito e adicionar ou contrapor com seus resultados próprios, permitindo propor novas ideias e dar luz à tópicos que já funcionaram em títulos semelhantes. Também é fundamental para compreender o gênero como um todo e não

criar generalizações perigosas acerca do objeto de estudo. Aqui analisamos outros títulos pertencentes aos gêneros *roguelike* e *roguelite*, de modo a apontar os identificadores únicos presentes no jogo Hades e triangular as experiências proporcionadas em termos de narrativa por títulos dentro dos gêneros.

Em adição a assistir outros jogadores, é importante a criação de um grupo amostral para realizar testes mais focados, de modo a extrair as informações pertinentes à pesquisa e provê-la os dados necessários para sua conclusão. Usamos o modelo de Aarseth e Consalvo de observação somado ao modelo de pesquisa semi-estruturada como sugerido por Manzini (2003) para montar sessões de *playthrough* observadas e tomamos notas ao longo de todo o processo.

Utilizamos a análise temática nos resultados das entrevistas, conforme proposto por Braun e Clarke (2006), para criar grupos de entendimento das informações colhidas através de nossas observações e das entrevistas coletadas. Minayo (2008) expande os conceitos de Braun e Clarke e propõe que seja feita uma análise dos dados, obtidos qualitativamente, sedimentada em três verbos: compreender, interpretar e dialetizar. A partir destes verbos é possível estruturar os dados obtidos através da pesquisa qualitativa.

Mas também é preciso saber que a experiência e a vivência de uma pessoa ocorrem no âmbito da história coletiva e são contextualizadas e envolvidas pela cultura do grupo em que ela se insere. Toda compreensão é parcial e inacabada, tanto a do nosso entrevistado, que tem um entendimento contingente e incompleto de sua vida e de seu mundo, como a dos pesquisadores, pois também somos limitados no que compreendemos e interpretamos (MINAYO, 2012, p.3).

Estruturamos os dados obtidos durante a pesquisa e os agrupamos de modo a dar maior foco e direcionamento aos achados da pesquisa, afim de trazer dados relevantes à indústria e que possam ser utilizados por outros desenvolvedores ao preparar suas estruturas narrativas e *game-worlds*.

A partir da experiência com o Hades consolidada através do roteiro proposto por Aarseth (2003), aplicamos a proposta de Consalvo e Dutton (2006) de forma a entender o jogo em três grandes dimensões: *game world*, *game-structure* e *gameplay*. Procuramos assim entrecruzar as informações obtidas através da experiência própria com o jogo e aquelas obtidas nas observações de sessões de jogo com usuários e suas entrevistas, com o intuito de entender se as estruturas macro presentes no jogo Hades permitem o

estabelecimento de um novo dispositivo de narrativa, aqui chamado de *narrativa iterativa*.

4.1. Pesquisa individual

O processo de pesquisa durou cerca de 6 meses, todas as etapas foram realizadas no mesmo laboratório sob as mesmas condições para todos os participantes. As etapas iniciais (*a, b e c*) foram realizadas apenas com os pesquisadores e as demais tiveram a presença dos jogadores no laboratório junto aos pesquisadores.

No estudo individual focado do jogo, onde foram identificados os fatores de *gameplay*, *game-world* e *game-structure* que direcionam a narrativa, o jogo foi jogado até o final por duas vezes, sendo a primeira vez no intuito de buscar uma melhor compreensão sobre a experiência do jogo, quais os fatores de diversão contidos nele e como a estrutura geral da narrativa se dispõe ao longo do mesmo, com a segunda mais focada em compreender pequenas nuances possivelmente perdidas à primeira vista.

Iniciamos a pesquisa com as seguintes perguntas-guia:

- a) Quais fatores e elementos influenciam o prosseguimento da história?
- b) Quantos arcos a história possui?
- c) Qual não-linear a história é?
- d) Quais elementos da narrativa interferem diretamente com o *gameplay*?
- e) Como os personagens secundários contribuem para o fluxo narrativo?

É importante ressaltar que entramos no jogo sem saber nada além da premissa geral da história do *feedback* de terceiros (contatos pessoais e comentários da mídia especializada) indicando uma alta qualidade narrativa de Hades. Tomamos como motivação, também, nossa experiência prévia (e particular apreço) pelos jogos anteriores dos desenvolvedores do jogo.

Ao entrarmos na primeira sessão, fomos surpreendidos por uma falta de guias de jogabilidade iniciais, nos deparando com a frase “eu preciso sair daqui” do protagonista. Um pouco de contexto narrativo é adicionado ao encontrar Zeus, o primeiro deus do olimpo a lhe oferecer uma mão para sair do submundo, que lhe dá um direcionamento na história: “irei te ajudar a chegar aqui no olimpo”. É logo ali, naquele momento inicial de interação, que o estilo narrativo se estabelece, estilo este que se fará presente por todo o

restante da narrativa. Logo mais, ao interagir um pouco com os inimigos e cenários do jogo, encontramos nosso fim nas mãos de um oponente. Foi então que compreendemos o fator central do *gameplay*, onde estavam também centralizadas todas as regras da *game-structure*: ao morrer, o deus Zagreus simplesmente renasce em seu local de origem, a piscina de Styx no saguão da Casa de Hades, local para onde são mandados também outros personagens considerados imortais na história, como Hades e Megaera.

É nessa transição entre *runs*¹⁵ que a história se desenvolve e se consolida, em sua maior parte. Ao entrar na Casa de Hades nos deparamos com Hades, Cerberus, Nyx e Achilles, em locais diferentes da casa. Cabe inteiramente a você interagir com qualquer um desses personagens em seus eventuais retornos à Casa, e é a partir destes que a narrativa se desenvolve. Após conversar com os personagens na casa e extrair pequenos fragmentos de informação sobre o porquê Zagreus estava ali, seguimos para nossa segunda *run*.

Foi apenas na nossa segunda *run* que nos damos conta do enorme potencial narrativo contido na estrutura do Hades, a *game-structure* se forma a partir do seguinte *core loop*¹⁶: O jogador inicia sai do salão de armas e inicia a tentativa de fuga, a *run*, ao longo desta *run* ele encontra diversos personagens como deuses do olimpo que lhe abençoam com poderes divinos e habitantes do submundo como Theseus, a história se desenrola em pequenos diálogos com os personagens encontrados até você eventualmente encontrar sua morte. Ao morrer, você retorna ao saguão da casa de Hades, conversa com os personagens marcantes da casa (Nyx, Hades, Hypnos), desenvolve um pouco o *gameworld* e inicia uma nova *run*.

¹⁵ *Run* é o termo utilizado dentro da comunidade de *roguelikes* e *roguelites* para descrever um ciclo completo dentro do jogo, iniciado a partir do momento que se entra no jogo e concluído no momento que você finalizar a *run* (“termina” ou “zera” o jogo) ou morrer. Optamos por manter o termo para nos mantermos féis à terminologia.

¹⁶ *Core Loop* é a coletânea de atividades centrais necessárias para se jogar um jogo. É o conjunto de ações e atividades que o jogador irá repetir sempre ao longo de um jogo e pode ser exemplificado com verbos em qualquer jogo. *Core loops* tem diferentes níveis de complexidade e são fundamentais para a inserção de novas mecânicas em qualquer jogo.

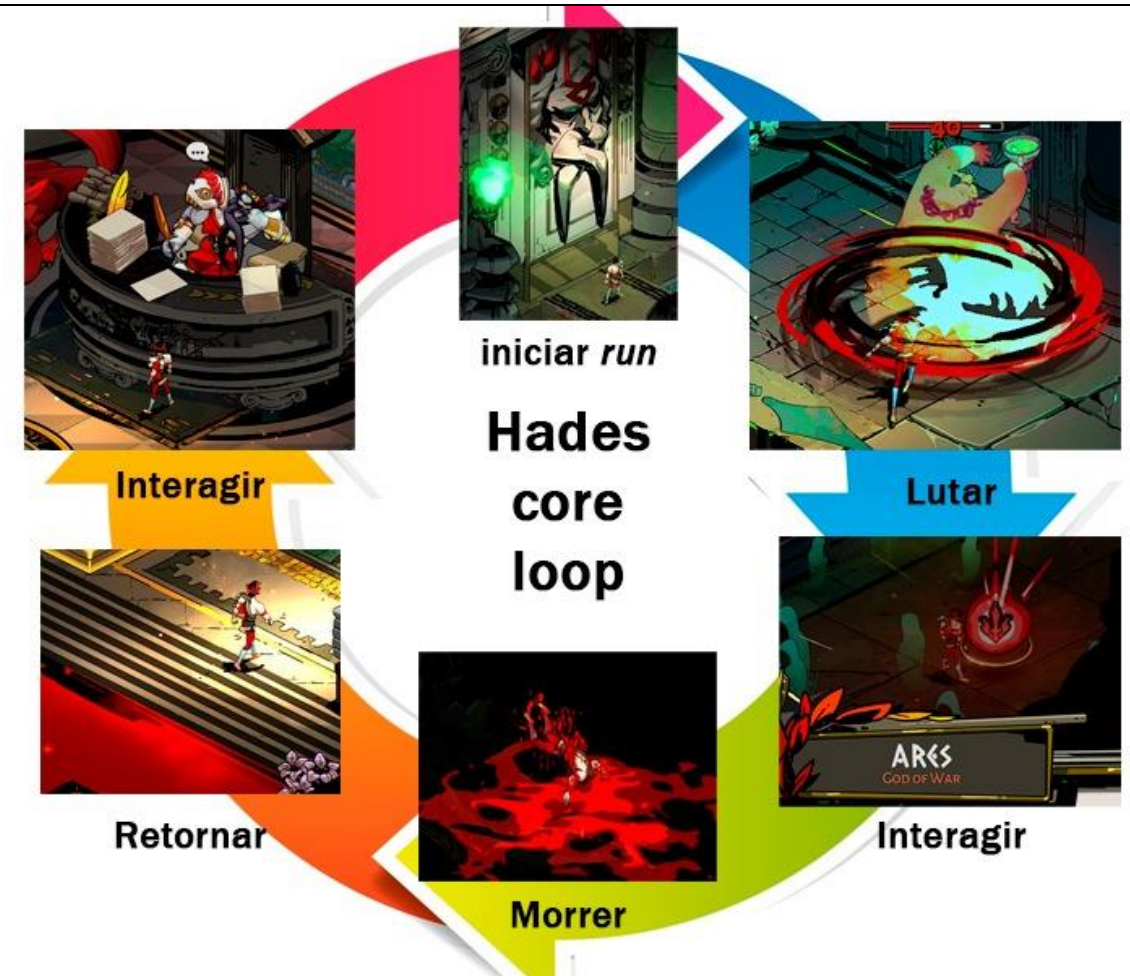


Figura 6: Core Loop ilustrado do jogo Hades, simplificado.

Falhar se faz necessário para dar vida ao *game-world*. O jogo se constrói a partir da quantidade de vezes que você passa pela Casa, e o mundo interage com suas ações dentro do *gameplay*. Como exemplo temos: Hypnos sabe a causa da morte do jogador e tece comentários sobre como não morrer novamente para aquele perigo específico, em um tom frequentemente próximo da zombaria; o próprio Hades depois de ter derrotado o jogador, ou após ter sido derrotado, fala sobre a luta ocorrida; Skelly interage com o jogador de diferentes maneiras ao se equipar as armas ou amuletos; melhorias estéticas na casa que podem desbloquear personagens importantes no mundo, como Orpheus; entre outros aspectos.

Esse dispositivo de narrativa, que chamarei aqui de *Narrativa Iterativa*, se dá ao longo de todo o jogo. Aphrodyte comenta sobre quais outros deuses você já encontrou naquela *run*, existem falas diferentes quando poderes *duo*¹⁷ são encontrados e pequenas

¹⁷ Parte de uma mecânica do jogo, ao obter combinações de poderes específicas dos deuses dentro de uma mesma *run*, é possível adquirir uma benção “duo”. Nas primeiras vezes que você acha esses poderes, alguns diálogos acontecem entre os deuses que estão provendo a benção.

interações entre os deuses acontecem, Poseidon demonstra orgulho após saber que você derrotou Theseus, Demeter se espanta ao te ver com Malphon, arma que ela usou um dia para derrotar os titãs, dentre outras interações.



Figura 7: Ares fala com Zagreus e comenta a respeito do *trinket* que Zagreus carrega consigo nesta *run*.

Apesar de tais interações não contribuírem diretamente para a história central, ela permite o surgimento de diversas novas histórias em paralelo, contadas lentamente através de múltiplas sessões de jogo e *runs*. Outro ponto importante que contribui para o andamento da história é o relacionamento com os outros personagens. É possível dar pequenos presentes ao longo do jogo, outra parte da *game-structure* que interfere com o *gameplay* diretamente, pois dar presentes aos personagens libera *trinkets*, pequenos artefatos que ajudam Zagreus a ficar mais forte nas *runs*.

Ao derrotarmos Hades pela primeira vez, concluindo assim o jogo, somos surpreendidos com um longo diálogo entre Zagreus e Persephone, e a *game-structure* sofre uma nova alteração: seu objetivo deixa de ser simplesmente escapar, de uma vez por todas, para escapar múltiplas vezes e entender o porquê de sua mãe ter saído do submundo. É preciso vencer o Hades 10 vezes para chegar ao final da história, que te vê trazendo Persephone de volta para o submundo e iniciando mais um ciclo narrativo, um epílogo.

Durante todo o jogo, pequenos dispositivos narrativos iterativos são utilizados para estimular o jogador a realizar mais *runs*, é possível desbloquear novas *formas*¹⁸ das

¹⁸ *Formas* ou *Aspectos* é o termo dado ao Zagreus despertar as formas alternativas das armas infernais que já possui. Ao todo são 18 aspectos, sendo 6 deles destrancados utilizando mecânica de narrativa iterativa.

armas conversando e dando presentes a personagens pelo submundo ou derrotando certos oponentes sob determinadas circunstâncias, também é possível descobrir narrativas paralelas completamente dissociadas da história principal. Há pelo menos 3 histórias de peso que ocorrem nos bastidores e requerem interação com o mundo para se desenvolverem: Achilles e Patroclus, Orpheus e Tysiphone, Nyx e Chaos. Para desvendar tais narrativas, se faz necessário interagir com os personagens-chave sempre que tiver oportunidade, dar presentes a ambos e comprar algumas melhorias na Casa de Hades.

Durante nossa segunda jogada, a análise de artigos feitos por outros jogadores, as entrevistas assistidas com os desenvolvedores e as pesquisas sobre como outros jogadores interagiram com o *game-world*, pudemos perceber que muitos jogadores ignoraram o potencial de tais interações e não puderam experienciar na totalidade o submundo criado pela SuperGiant Games, mas que aqueles que o fizeram tiveram recompensas excelentes pelo seu esforço.

Ao finalizar a história nos demos conta de que ela não é não-linear, mas a maneira como ela é contada é iterativa e dependente das interações dos jogadores com o mundo. A história que pudemos vivenciar foi bastante diferente da história vista pelos usuários que participaram da nossa pesquisa. A narrativa central corre independente das ações secundárias realizadas pelo jogador, mas se beneficia a partir do enriquecimento narrativo dado aos jogadores que se deram o trabalho de interagir com os outros elementos do jogo. Pudemos concluir a história interagindo com pouquíssimos elementos na segunda jogada e o *game-world* nos pareceu muito mais cru na ocasião.

4.2. Outros *roguelites* de destaque narrativo

Não podemos ousar dizer que Hades é o único *roguelite* com história ou o *roguelite* que melhor lida com aspectos narrativos sem mencionar jogos como Children of Morta (da Dead Mage, 2019), Dreamscaper (da Freedom Games, 2021), The Binding of Isaac (de McMillen, 2011) e Deathloop (da Arkane Studios, 2021). Como mencionado anteriormente, o *core loop* de Hades em sua game-structure consiste em iniciar as *runs*, seguir até encontrar sua morte, retornar à casa de Hades, interagir com personagens na casa e iniciar outra *run*, sendo nesses momentos de pausa e descanso na Casa de Hades que a narrativa ganha vida e se desenvolve.

Children of Morta traz o conceito de um *hub*¹⁹ como *game-structure*, a casa da família serve o mesmo propósito da Casa de Hades, onde você pode ver os membros da família absortos em suas atividades entre *runs*, conversando entre si e por vezes soltando fragmentos de suas personalidades para os jogadores que estiverem dispostos a escutar. Tal qual Hades, a narrativa é linear, usando o espaço entre as *runs* para desenvolver a história, mas a história tem um fim claro. A maneira como o *game-world* é apresentado, em níveis desconectados uns dos outros, fragmenta a noção de retornar à casa por um motivo específico. Não há incentivo por perder, apesar de haver fragmentos da história para revelar e pequenas narrativas que fogem do ponto central, essas são totalmente irrelevantes à história central e requerem repetição baseada em sorte para serem reveladas em *runs* que não contribuem com a história, pois envolvem repetir um fragmento da história que já foi contado anteriormente. Dreamscaper segue um processo semelhante, com interações e narrativa se desenvolvendo ao longo do dia e os combates abrindo novas memórias quando a personagem principal dorme e acessa seus pesadelos.

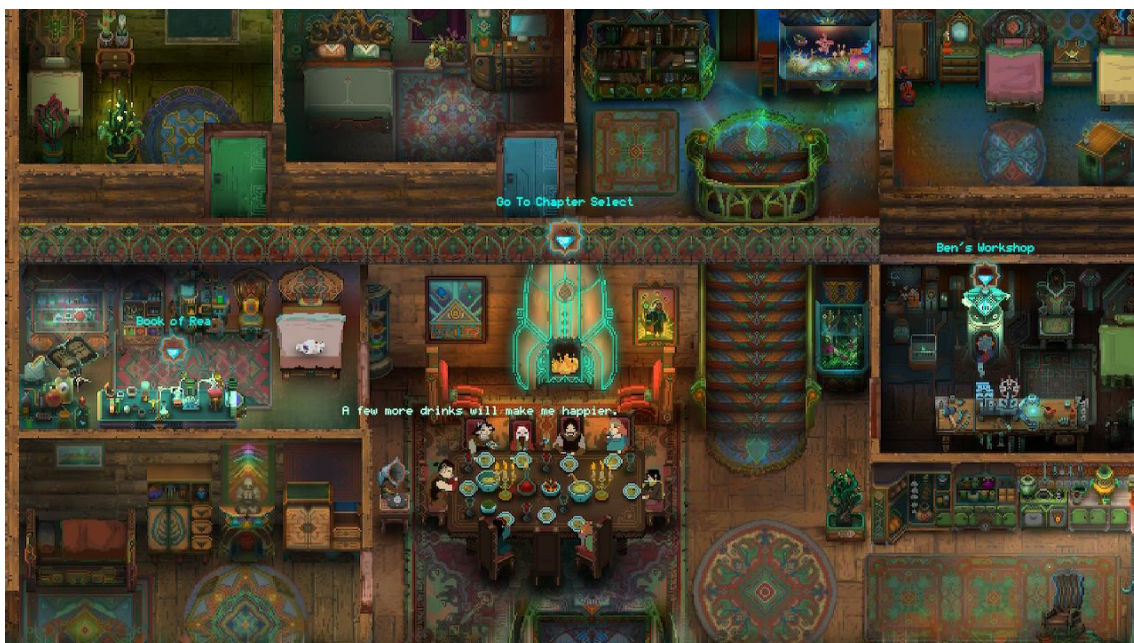


Figura 8: *hub* do jogo Children of Morta, onde é possível acompanhar pequenos momentos do dia a dia dos personagens, escolher quais melhorias fazer e selecionar o estágio para jogar.

¹⁹ *Hub* é uma palavra em inglês que significa “o centro de uma atividade, região ou rede”. Nesse contexto, chamamos de *hub* o ponto central onde o jogador pode explorar funcionalidades do jogo como iniciar uma *run* ou realizar melhorias nos personagens ou armas. É também onde personagens se encontram para interações que dão prosseguimento à narrativa.

Deathloop (da Arkane Studios, 2021) e *The Binding of Isaac* seguem trilhas diferentes, são em sua essência *roguelikes*, o progresso entre *runs* é nulo além do desenvolvimento da habilidade pessoal do jogador. Pode-se argumentar que *...Isaac* possui elementos que se aproximam do *roguelite* através dos personagens e itens que podem ser destravados, mas não há ganho palpável entre as *runs* que permitam ao jogador começar mais forte ou com vantagens, descartando a característica mais relevante para considerar um jogo como *roguelite* segundo os princípios citados anteriormente. *Deathloop* vê o jogador buscando por uma sequência específica de movimentos que o permitam ver o final da história, uma vez que a história é vista uma vez, não há mais o que ser acrescentado. Assim como *...Isaac*, não há *hub*, o jogo é claramente um jogo, após o game over há o menu e o jogo se repete.

Podemos aproximar *...Isaac* de outros jogos como *Risk of Rain* (da Hopoo Games, 2013) e *Spelunky* (da Mossmouth 2008), onde há uma premissa para o desenvolvimento da jogabilidade, mas a história é rasa e age unicamente como fundamentadora do *gameplay*. A *game-structure* ignora aspectos narrativos e foca apenas no *gameplay*. O *game-world* se resume ao ambiente onde as *runs* se passam e não se expande. Alguns jogadores justificam a ausência de aspectos narrativos sob o pretexto de que poucas pessoas apreciariam a história em sua totalidade, algo que pude constatar de certa forma em meus testes com jogadores, mas que não temos dados quantitativos suficientes para fazer afirmações concretas.

Os jogos podem variar na forma em que abordam progressão, mas as narrativas permanecem simplórias. Desde salvar a galáxia em *FTL* (da Subset Games, 2012) a explorar cavernas atrás de tesouros em *Spelunky*, os jogos continuam mantendo a premissa de *game-world* para que a *game-structure* possa existir, sem nunca ir muito fundo ou se preocupar demais com o que pode haver além dela.

Não queremos dizer com isso que *roguelites* não possuem motivações narrativas, mas sim que estas são pouco exploradas no produto final e podem até servir de motivação interna para a produção e desenvolvimento do jogo, como é possível ser visto em entrevistas com os *devs* de cada um desses jogos supracitados, mas cujo resultado não é passado para os jogadores.

4.3. Observação de jogadores

Os grupos amostrais foram selecionados levando em consideração as metodologias discutidas e propostas por Fragoso A., nos norteamos pela intencionalidade na seleção dos jogadores, seguindo os princípios Comprobatório e o de Máxima Heterogeneidade pudemos garantir uma ampla diversidade de amostras com o intuito de confirmar as hipóteses iniciais elencadas e propor melhorias baseados no feedback. Finalmente, agrupamos nossas informações utilizando da análise temática como proposta por Minayo (2008) e subdividimos os dados encontrados em 4 critérios: considerações sobre a narrativa, tempo até finalizar, percepção do *game-world* e impactos da jogabilidade na narrativa.

Seguindo os parâmetros propostos por Aarseth e Consalvo, escolhi 4 jogadores baseados em seus motivadores de jogo, usando a ferramenta Quantic Foundry para determinar seus estilos de jogo, pude recolher 4 jogadores para percorrer o jogo do início ao fim da narrativa principal (matar o Hades 10 vezes).

A pesquisa foi realizada no mesmo laboratório que as pesquisas individuais, dentro do mesmo ambiente, com duração entre 3 e 4 horas por sessão. Por conta dos diferentes perfis de jogadores, o tempo total levado para finalizar o jogo variou bastante de jogador para jogador, de 15h para o mais rápido, até quase 60h com o jogador que mais demorou.

As sessões de testes foram realizadas de maneira acompanhada e comentada, seguida de uma entrevista semi-estruturada ao final de cada sessão. Os participantes foram instruídos a prestar atenção nas interações da história e ficaram livres para comentar qualquer achado que pudesse ser interessante. Os jogadores também ficaram livres para interagir ou não livremente com elementos da casa Hades e personagens secundários nas *runs*. Nenhum dos participantes havia jogado o jogo anteriormente, todos jogaram utilizando um controle de Xbox 360 em um computador Windows 10, com áudio e conteúdo escrito em inglês. De modo a preservar a identidade dos participantes os chamaremos de *jogador 1, 2, 3 e 4*, respectivamente, ao longo do detalhamento da pesquisa realizada.

Utilizamos a ferramenta de perfil de gamers da Quantic Foundry para ajudar na seleção dos participantes, nos certificando de que os jogadores possuiriam perfis diferentes, permitindo assim um recolhimento de dados mais rico e variado. A Quantic Foundry conta com 9 perfis de motivação de jogadores, dentre estes, os escolhidos foram:

Escaramuçador (jogador 1), Acrobata (jogador 2), Arquiteto (jogador 3) e Ninja (jogador 4).

O perfil escaramuçador gira em torno de jogadores que buscam ação rápida e um desafio leve, mais interessados no combate do que no restante dos fatores. Acrobatas estão em busca de desafio com objetivos claros, algo que eles possam praticar inúmeras vezes até vencer e seguir para o próximo desafio. Arquitetos estão em busca de planejar seus próximos passos e resolver o que fazer ao longo das próximas sessões de jogos, com objetivos claros em mente, ninjas buscam algo que os desafie, onde eles possam mostrar suas habilidades, geralmente em jogos altamente competitivos individuais ou em grupos.

O tempo levado por cada um dos jogadores para completar a história central, foi, em ordem crescente de tempo: Jogador 4 (15 horas), Jogador 2 (23 horas), Jogador 1 (42 horas) e Jogador 3 (60 horas). Todos os jogadores conseguiram concluir a história, mas apenas 2 dos jogadores desbloquearam narrativas secundárias (1 e 3), tendo o Jogador 2 conversado com todos os personagens e o Jogador 4 ignorado completamente a grande maioria deles.

O tempo foi um fator notório na interação com a narrativa devido à natureza iterativa da mesma. Apesar de demorar para finalizar não ser necessário para viver a experiência completa do jogo, pudemos observar que os jogadores que levaram mais tentativas para finalizar o jogo tiveram mais oportunidades de observar o desenvolver da história e ter mais contato com as personalidades dos personagens, algo reforçado pelo *core loop* de iniciar uma *run*, morrer e retornar. Os jogadores 1 e 3 comentaram durante a jogabilidade o quão interessante foi descobrir sobre o relacionamento de Zagreus com Megaera e Thanatos e elencavam novas teorias acerca das motivações de Zagreus querer sair do submundo a cada nova interação na casa de Hades e com os deuses do Olimpo. Em contrapartida, os jogadores que finalizaram o jogo mais rápido tenderam a ignorar as interações mais minuciosas, não exploraram as narrativas paralelas de Orpheus ou Achilles, e não tiveram a oportunidade de navegar as memórias de Zagreus.

Um ponto citado por todos os jogadores foi a natureza iterativa dos diálogos ao longo do jogo, todos os jogadores puderam perceber que suas ações, por mais simples que fossem, eram referenciadas nos diálogos dos personagens do mundo que vão desde Megaera e Theseus reagindo à sua escolha de armas, passando por Theseus chocado que você também foi abençoado pelos deuses do olimpo, até finalmente os deuses interagirem com os pequenos amuletos que você pode carregar consigo em *runs*. Destes, o comentário

mais interessante foi a surpresa do jogador 2 ao dizer: “ué, como ele (Hermes) sabe que eu recebi esse amuleto do esqueleto? Eles se conhecem?” (informação verbal²⁰) Questões como essa se repetiram ao longo dos testes, e abriram diversos questionamentos sobre o *gameworld*.

Um ponto também comentado por todos os jogadores foi a ausência de guias, tutoriais e direcionamentos em relação ao *gameplay*. O *gameplay* é explicado através de interações narrativas com os personagens do mundo, razão pela qual o jogador 4 concluiu o jogo sem utilizar nenhum *keepsake*, apesar de ter recebido alguns ao dar presentes para os deuses. Como não deu presentes a ninguém da casa, tratou o objeto interativo dos *keepsakes* como peça de cenário na sala do Skelly. O jogador 1, talvez o mais atento dos 4, comenta logo no início do jogo, ao desbloquear o espelho da noite: “ah, então o jogo não te dá nenhum tutorial, mas os personagens dão as indicações do que fazer quando falamos com eles. Gostei!” (informação verbal²¹) Em outro momento, o jogador 3 percebeu a presença de aspectos das armas através do comentário de Skelly: “Ele disse que as armas tavam se comportando de maneira estranha. Porque é que agora tem uma sombra embaixo da arma? Não deveria ser só a silhueta?” (informação verbal²²).

O jogador 3, ao longo das 20 sessões que tivemos, foi aquele que mais pode se aprofundar no *game-world*. Esbarramos num problema crucial com o jogador 3, por mais que ele tentasse, simplesmente não conseguia chegar no Hades para dar continuidade à história, foi necessário ativar o *modo deus* para que ele pudesse finalizar o jogo com sucesso e experienciar a história. Apesar da relutância inicial, o jogador ativou o modo e prosseguiu com a história, concluindo as *runs* necessárias para finalizar o jogo. É importante citar, no entanto, que a falta de progresso do jogador perante o dispositivo narrativo de concluir o jogo para seguir na história fez com que ele esgotasse as opções de diálogos presentes na história até aquele momento. Foram necessárias mais de 40 *runs* malsucedidas para que isso acontecesse, ao ponto em que ele decidiu se render ao *modo deus* para concluir o processo de testagem. Devido ao número limitado de amostras nesta pesquisa, seria necessário conduzir novos testes de modo a chegar num ponto mais conclusivo de como e quanto isso interfere na experiência do jogador ante à narrativa.

²⁰ Depoimento gravado pelo jogador 2, durante a segunda sessão de testes, concedido para a pesquisa em 07 de Janeiro de 2022.

²¹ Depoimento gravado pelo jogador 1, durante a primeira sessão de testes, concedido para a pesquisa em 02 de Janeiro de 2022.

²² Depoimento gravado pelo Jogador 1, durante a quinta sessão de testes, concedido para a pesquisa em 18 de Janeiro de 2022.

O jogador 4 trilhou um caminho muito peculiar, possivelmente conectado à sua motivação como jogador, onde ignorou por completo interações com Achilles, por este estar fora do caminho principal percorrido entre finalizar uma *run* e começar uma nova. Em alguns momentos chegou a ignorar o próprio Hades no centro da sala, não liberou Orpheu nem concluiu os concertos do *lounge* quebrado por Cerberus no momento de fuga de Zagreus. Não desenvolveu nenhuma narrativa por completo além da central, e ainda assim terminou por não traçar o caminho do flashback (interação com a cama de Zagreus), uma vez absorvidas as mecânicas, optou por seguir em linha reta em direção à linha de chegada e zerar as vezes necessárias para concluir a história.

De todos os jogadores testados, o jogador 4 foi o mais crítico à história do jogo, tendo dito que a mesma era superficial, ele esperava muito mais devido ao dispositivo narrativo utilizado para contá-la. No entanto, gostou de como a história foi narrada e soube separar a narrativa da história, chegando a comparar com *The Binding of Isaac*, onde comentou:

(The Binding of) Isaac tem um mecanismo que poderia se beneficiar bastante desse estilo de narrativa, já que você desbloqueia novos bosses conforme finaliza *runs* e vai chegando cada vez mais longe no jogo (informação verbal²³).

Tomando por análise a comparação com os outros candidatos, é válido afirmar que a história poderia ter sido melhor aproveitada pelo jogador 4 caso ele tivesse se dedicado a explorar a casa de Hades um pouco mais.

4.4 Entrevista

Aarseth reforça a importância de realizar entrevistas com pessoas que você não acompanhou durante o processo de gameplay, de modo a trazer novos insights à pesquisa. Buscamos 2 jogadores que haviam concluído a história principal e o epílogo, usamos de 3 perguntas simples:

- a) Quais aspectos mais chamaram atenção na maneira como a narrativa toma vida?
- b) O que mais motivou você a continuar fazendo *runs*?
- c) O que tornaria a narrativa mais rica?

²³ Depoimento gravado do jogador 4, após a sua quinta e última sessão de jogo, concedida para a pesquisa em 28 de janeiro de 2022.

Ambos os entrevistados ficaram maravilhados com a natureza fragmentada da narrativa, como pode ser exemplificado aqui:

É muito comum se deparar com narrativas lineares que contam com cutscenes longas, momentos de narrativa muito grande, e depois um hiato enorme até o próximo desenrolar narrativo. Hades não faz isso, ele fragmenta a história em pequenos pedacinhos conforme você faz progresso ou morre tentando, foi uma mudança bem vinda a um formato de narrativa cansativo com 5 minutos ininterruptos de história sem gameplay (informação verbal²⁴).

Na pergunta 2 houve divergência. Enquanto um dos entrevistados se motivou a buscar todos os fragmentos narrativos possíveis, o outro simplesmente seguiu jogando para platinar o jogo, ignorando o diálogo a partir de certo ponto. Apesar da diferença, a motivação inicial seguiu semelhante, procuravam descobrir o porquê de Persephone ter abandonado seu filho Zagreus e não querer voltar mais.

Finalmente, as propostas de melhoria à narrativa foram simples:

Eu adicionaria alguns passos necessários à conclusão completa da história, algo como um checklist de interações narrativas e mecânicas a serem concluídas para liberar novas etapas de interação com personagens secundários ou até a própria Persephone (informação verbal²⁵).

Não consigo enxergar como a narrativa poderia se tornar mais rica além da inclusão de mais etapas de diálogo ou uma trama mais complexa, mas penso que poderiam haver circunstâncias especiais de desenvolvimento narrativo com os personagens secundários que envolvessem concluir a *run* com deuses específicos, como a profecia de encontrar Poseidon após derrotar Theseus, mais daquilo ali seria interessante (informação verbal²⁶).

4.5 Considerações finais acerca da pesquisa

Os testes proveram uma gama de dados que nos permitem analisar o dispositivo narrativo com o intuito de propor melhorias à *narrativa iterativa*. Pudemos observar que

²⁴ Depoimento gravado do entrevistado 1, entrevistado durante a última etapa da pesquisa, concedido para a pesquisa em 05 de maio de 2022.

²⁵ Depoimento gravado do entrevistado 2, entrevistado durante a última etapa da pesquisa, concedido para a pesquisa em 05 de maio de 2022.

²⁶ Cf. nota 19.

certos aspectos da narrativa foram pouco explorados por determinados jogadores, também vimos que a falta de progresso não foi impeditiva para o desenvolvimento da história (até certo ponto), percebemos que alguns jogadores ignoraram guias contidos nas narrativas por falta de familiaridade com o estilo de tutorial/guia proposto e notamos um apreço forte pela maneira como a história foi contada.

Os pontos que mais chamaram a atenção dos jogadores diante do *game-world* foi a presença de diálogos referenciando *runs* anteriores como Hypnos mencionando como você morreu, ou Zagreus contando histórias exageradas dos seus feitos para Orpheus colocar em suas canções. Até buscar os dados de suas *runs* anteriores é algo desbloqueável de acordo com interações narrativas, como notado pelo jogador 1:

Achei interessante que a tela de acesso aos dados das *runs* anteriores é uma sala de escritório com centenas de papéis por todos os lados e funcionários trabalhando para arrumar a papelada (informação verbal²⁷).

Quanto à *game-structure*, todos os jogadores tiveram facilidade ao absorver os conceitos básicos por ela propostos, mas perderam os nuances de complexidade que são adicionados ao longo do jogo, como os aspectos das armas infernais, os talentos alternativos do espelho da noite e os *keepsakes* liberados presenteando os deuses e personagens. Como há ausência de tutorial ou de *setas* apontando com o que o jogador deve interagir, alguns destes aspectos (ou todos, no caso do jogador 4) foram ignorados, tendo sido necessária a intervenção do pesquisador ao chamar atenção para as mecânicas, diante das dificuldades dos jogadores de prosseguir nas *runs*.

Os elementos de *gameplay* afetarem a narrativa foi algo percebido logo na primeira morte do *core loop* por todos os jogadores. Zagreus emerge da piscina de Styx falando a respeito do monstro que acabara de tirar sua vida e todos os jogadores ficaram surpresos com a interação. As interações com os personagens são levemente diferentes de acordo com quais *keepsakes* ou arma estão equipados, bem como quais deuses já foram escolhidos até ali para ajudar, mas não alteram quais deuses aparecem ou como os monstros se comportam, sendo essa uma conexão com o *game-world* e não uma camada de complexidade adicionada ao *gameplay*.

²⁷ Depoimento recolhido do jogador 1, durante a sétima sessão de jogo assistida, cedido para a pesquisa em 25 de janeiro de 2022.

6. DA APLICAÇÃO DA PESQUISA

Hades faz um ótimo trabalho na concepção do seu *game-world*, a *game-structure* provê todas as características necessárias para garantir uma forte conexão entre *gameplay* e *game-world*, é notória a presença de motivações extrínsecas e intrínsecas ao redor do fator *replay* do jogo. Como já mencionado anteriormente, o único ganho palpável de jogos estilo *roguelike* é a habilidade do próprio jogador, algo que decai com o tempo caso o jogador se distancie do jogo ou pare de jogar. *Roguelites* por sua vez tem pequenos ganhos consistentes a cada sessão, permitindo um fortalecimento progressivo. Hades combina o princípio guia do que diferencia os *roguelikes* do *roguelite* e inclui nele o seu dispositivo narrativo.

Apesar de ser executado de maneira brilhante, podemos sempre observar pontos de melhoria a serem aplicados em jogos futuros, ao que se destina este artigo. Hades conta com diversas mecânicas que foram ignoradas total ou parcialmente pelos jogadores testados por não haver estímulo narrativo suficiente para as revelar, uma forte solução para isso seria a inclusão de mais diálogos repetidos que apontassem na direção do jogador que ignorou tais mecânicas.

Conseguimos pensar em jogos futuros utilizando o conceito do *game-world* aprender sobre o jogador utilizando dados da *gameplay* de forma a criar hubs personalizados para cada jogador, permitindo aos desenvolvedores um ambiente mais reativo e vivo, enriquecendo seus mundos, dando mais sentido à repetição de *runs* e agregando valor além do ganho de recursos para a *gameplay*.

Outro potencial é a utilização da inclusão do dispositivo narrativo na *game-structure* alterar o *gameplay*. De acordo com o que fosse feito acerca da narrativa, a *run* mudaria para refletir tais mudanças. Bastion, da SuperGiant Games, inclui um pequeno dispositivo narrativo que impacta imediatamente o *gameplay* no final do jogo, onde o jogador pode escolher lutar ou salvar Zulf, resultando em duas sequências bastante diferentes alteradas por uma decisão narrativa.

Para além dos dispositivos narrativos desenvolvidos entre *runs*, existe a possibilidade de acontecimentos específicos durante *runs* darem abertura para vertentes narrativas secundárias, acumulativas ou não para o jogador, permitindo uma expansão ainda maior do *game-world*.

7. CONCLUSÃO

Hades abraça o conceito de *roguelite* ao entrelaçar os 3 aspectos de Aarseth (2003) em uma narrativa: os percalços de Zagreus, príncipe do submundo, em suas tentativas de fugir do inferno. As *game-structures* impulsionam a narrativa, motivando o *gameplay* sucessivo através de um grande número de *runs*, que por sua vez são todas relacionadas e integradas ao *game-world*, construindo uma temática estabelecida e constituindo sua natureza iterativa.

É possível enxergar nele os elementos do *roguelite* que se fazem presentes em todos os demais jogos: morte permanente (na *run*), conteúdo gerado proceduralmente, imprevisibilidade de acontecimentos, necessidade de adaptação diante das incertezas de cada *run* individual e progressão fora do ambiente da *run*. Certamente consideramos Hades um jogo exemplar em termos de *gameplay*, balanceamento e mecânicas, mas, a nosso ver, é no espaço-tempo localizado entre as *runs* que ele destaca-se de outros jogos de seu subgênero. Ao menos dentro do contexto observado (que, admitimos, se beneficiaria de novas pesquisas, mais específicas, que possam melhor averiguar ou contestar os resultados obtidos), verificamos que sua narrativa atua como fator fundamental na consolidação motivacional dos jogadores para jogá-lo sucessivas vezes, somando-se aos aspectos mecânicos na construção de seu fator *replay*.

As visitas de Zagreus ao saguão da casa são antecipadas pelos jogadores, os aspectos de narrativa iterativa constroem, ao mesmo tempo, suspense e relaxamento, familiaridade e surpresa. Hades comprova-se como objeto de interesse para os estudos de jogo ao destacar que mesmo jogos narrativos são beneficiados com uma jogabilidade sólida, e mesmo gêneros e subgêneros de jogos primariamente atrelados à jogabilidade como fator primário podem transcender seu potencial com a incorporação de uma construção narrativa que conecte os elementos de jogabilidade ao mundo de jogo.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. **Playing Research**: Methodological approaches to game analysis. **Fine Art Forum**, v.17, n.8, 2003. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis, Acesso em: 13 out. 2021
- AARSETH, E. **Ludology**, disponível em: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, 2014.
- BARTLE, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. **Journal of**

-
- MUD research**, v. 1, n. 1, jun. 1996. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/publication/247190693>. Acesso em: 03 jul. 2022.
- BRAUN, V.; CLARKE, V. **Using thematic analysis in psychology**. *Qualitative Research in Psychology*, v. 3, n. 2. p. 77-101. 2006.
- GARCIA-RUIZ, M. **Games user research: a case study approach**. Boca Raton, FL: Taylor & Francis, 2016.
- CONSALVO, M.; DUTTON, N. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. **Game studies**, v. 6, n. 1, p. 1-17, 2006.
- COSTIKYAN, Greg. **Game styles, innovation, and new audiences: An historical view**. 2005.
- FRAOGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- GARDA, M. Neo-rogue and the essence of roguelikeness. **Homo Ludens**, v. 1, n. 5, p. 59-72, 2013.
- LANKOSKI, P.; BJÖRK, S. **Game research methods: an overview**. 2015
- MANZINI, E.J. Considerações sobre a elaboração de roteiro para entrevista semi-estruturada. Em: MARQUEZINE, M. C.; ALMEIDA, M. A.; OMOTE, S. **Colóquios sobre pesquisa em Educação Especial**. Londrina: eduel, 2003. p.11-25.
- MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2008
- MINAYO, M C. S. Análise Qualitativa: Teoria, Passos e Fidedignidade. **Ciência & Saúde Coletiva**, vol. 17, no. 3, Mar. 2012, pp. 621–26. DOI 10.1590/S1413-81232012000300007.
- PETRY, A. et al. **Parameters, strategies and techniques of game analysis**. 2017.b
- YEE, N.; DUCHENEAUT, N. Game motivation profile. **Quantic Foundry**, [201-]. Disponível em: <https://apps.quantifoundry.com/surveys/answer/gamerprofile>. Acesso em: 04 jan. 2022.