

Roteirização em Games: uma breve análise sobre as iniciativas atuais

Daniel do Amaral Denardi Luciana Bolan Frigo Eliane Pozzebon

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Laboratório de Tecnologias Computacionais – LabTeC, Brasil

Resumo

O processo de desenvolvimento de *games* possui etapas distintas que são consideravelmente cobertas pela academia, como aspectos relacionados à programação e à modelagem. O mesmo não ocorre com outro elemento essencial deste processo: a roteirização. Como consequência, são poucas as metodologias e ferramentas disponíveis para o desenvolvimento do roteiro para *games*. Considerando esta problemática, o presente artigo tem como objetivo discutir sobre o processo de desenvolvimento de roteiros *gânicos* no cenário atual. Para alcançar este objetivo é necessário, num primeiro momento, fazer uma breve revisão teórica acerca dos cinco elementos fundamentais da narrativa *gâmica*: o foco narrativo, o tempo, o espaço, os personagens e a atividade do jogador ou *player*. É com base neles, que se consideram algumas das iniciativas atuais para o estabelecimento de um padrão no desenvolvimento de roteiros para *games*. Observou-se que estas iniciativas apesar de representativas ainda são escassas e pontuais e muitas são mais voltadas para o *gameplay* do que para a narrativa em si. Deste modo considera-se de fundamental importância uma mobilização em prol de uma padronização no desenvolvimento e análise da narrativa em *games* tendo como base, senão os elementos da narrativa aqui mencionados, pelo menos aspectos fundamentais da estrutura narrativa já conhecidos da teoria literária e cinematográfica, complementados com teoria pertinente para que aspectos únicos da narrativa *gâmica*, como a atividade do jogador, sejam considerados de forma satisfatória.

Palavras-chave: Roteirização *gâmica*. Estrutura narrativa dos *games*. Narratologia.

Abstract

The process of gaming development has distinct phases that are considerable covered by the academy, as the aspects related to programming and modeling. The same does not happen with another essential element of this process: the script writing. As a consequence, there are few methodologies and tools available for the gaming script writing. Considering this problematic, this article aims to debate about the process of gamic scripts today. To reach this objective it was required

first to make a brief theoretic review concerning the five key elements of gamic narrative: the narrative focus, the space, the time, the characters and the player's activity. It is based on these key aspects that are considered some of the actual initiatives for the establishment of pattern in development of scripts for games. It was observed that these initiatives, despite of being representative, still are punctual and scarce and yet much of them are more dedicated to the *gameplay* than the narrative itself. Due to the fact that it is considered of fundamental importance a standardization in what concerns the development and analysis of narrative in games, having as core, if not the elements of narrative here mentioned, at least the fundamental aspects of narrative structure already known from literary and cinematographic narratives, complemented with relevant theory for those unique aspects of gamic narrative, such as the players activity, for them to be covered in a satisfactorily way.

Keywords: *Gamic* Scriptwriting. Narrative structure of games. Narratology.

Contato dos Autores:

dan.denardi@gmail.com
{luciana.frigo, eliane.pozzebon}@ufsc.br

1. Introdução

No processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos ou *game*¹ comumente são considerados os aspectos relacionados ao design, a animação e, sobretudo, a programação. No entanto, o igualmente importante processo de criação e planejamento, chamado roteirização, por vezes é menosprezado, ficando em segundo plano.

A roteirização de *games* existe desde os primórdios do desenvolvimento deste tipo de mídia. Começou, porém, a se consolidar por volta da década de 70, quando os *games* se popularizaram [ARRUDA, 2014]. Em seguida os primeiros games com características

¹ A partir daqui será utilizado como padrão o termo *game* para jogos de vídeo game como forma de evitar a confusão com outros jogos que também se baseio em meio eletrônico como no caso de fliperamas, por exemplo.

narrativas surgiram como H.E.R.O. [ACTIVISION, 1984] para Atari 2600. Estes elementos análogos aos da literatura e do cinema como personagens, enredo, cenário, tempo, espaço e foco narrativo consolidaram os *games* como uma forma de contar história. E, uma vez que os *games*² tomaram contornos de obra literária, passaram a demandar um planejamento, um método de elaboração próprio.

Mesmo assim, passados mais de trinta anos os *games* ainda não possuem uma padronização no processo de roteirização. Cada estúdio adota um método particular que não é partilhado por toda a indústria. Isto se deve a necessidade de proteger os métodos particulares de desenvolvimento que significam vantagem competitiva no mercado. Afinal, a *Sony*, por exemplo, não estaria disposta a revelar ao seu concorrente o método utilizado para criar seu mais novo *game* de sucesso. O efeito decorrente, no entanto, é uma dificuldade generalizada em planejar e apresentar *games* ao mercado bem como em estudar os *games* cientificamente.

A partir desta problemática propõe-se o presente artigo com o objetivo de instigar uma discussão acerca do processo de desenvolvimento de roteiros *gâmicos*. Para este fim será apresentado, no primeiro momento, os elementos essenciais que compõem um *game*, ou seja, aqueles sem os quais não se pode considerar ou classificar uma obra narrativa qualquer como da categoria *gâmica*. Em seguida será contextualizado o cenário atual da roteirização de *games*, com algumas propostas relevantes acerca da padronização deste processo, observando-se a compatibilidade deles com aqueles elementos apresentados no início. Com isso é esperado, ao final, chegar a um delineamento mínimo para a padronização do processo de roteirização de *games*.

2. Os elementos básicos da narrativa *gâmica*

É verdade que nem todo *game* conta uma história. Existem aqueles, como *Tetris* ou *Mahjong*, que dispensam uma contextualização narrativa. Para estas ações do jogador e respostas do software bastam para que compor a experiência. Mas para boa parte do universo *gâmico*, a história contada por um *game* é o que faz dele único e são grande parte da motivação do *player* em jogá-lo. Para estes *games* um roteiro é peça fundamental, tão importante quanto a fundação é para uma casa.

Os roteiros *gâmicos* possuem quatro elementos análogos aos dos filmes e obras literárias, seus irmãos mais velhos, por assim dizer. São eles: os personagens, o tempo, o espaço e o foco narrativo. Os *games* possuem ainda um elemento único que não está presente nos outros dois: a atividade do jogador ou *player*. Este último elemento é o que diferencia os

games das outras obras culturais pois não existe análogo dele em uma obra literária ou cinematográfica.

É próprio dos *games*, faz parte do processo de criação deles, planejar e delinear a maneira como os quatro outros elementos da narrativa serão experienciados durante a atividade do *player*. Neste delineamento, no qual o tempo, espaço, foco narrativo e personagens são combinados entre si de modo a oferecer uma atividade do *player* única que reside a característica mais elementar de uma narrativa *gâmica*. De outra forma, é aqui que se pode localizar a Literariedade [COIMBRA, 2011] de uma obra deste tipo. A seguir são descritos cada um destes elementos.

2.1 Personagens

Em um evento qualquer é possível localizar pelo menos um agente, um sujeito que participa dele, com um papel bem definido. Este agente, na teoria narrativa, é chamado personagem. Também no caso dos *games*, vistos sob uma perspectiva narratológica, podem ser localizados estes agentes sem os quais a história não acontece. Exemplos incluem o Mario da série *Mario bros.* [NINTENDO, 1985] ou Leon da série *Resident Evil 4* [CAPCOM, 2005]. Os personagens podem inclusive tomar outros contornos. Uma nave como em *Space Invaders* [MIDWAY, 1978] pode assumir o papel de personagem – apesar de que, nestes casos, o leitor/*player* provavelmente inferirá sobre um meta-personagem, um piloto que estaria naquela nave, implicitamente.

Os exemplos anteriores compõem apenas a categoria de protagonistas, aqueles personagens que são o eixo central a partir do qual a história se desenrola. Mas a categoria de personagens inclui uma gama muito maior. Existem os antagonistas, aqueles que se opõem ao protagonista, compondo a dicotomia dominante numa história qualquer. Mais uma vez *Mario bros.* [NINTENDO, 1985] traz um exemplo com o antagonista 'Bowser'. Além dele existem os personagens que dão suporte ao protagonista assim como os coadjuvantes de um filme. Para o caso de *Resident Evil 4* [CAPCOM, 2005] temos a *Ashley Graham*. Estes personagens existem na trama para ajudar, daí o nome, não só o protagonista mas toda a cadeia narrativa, a se desenvolver. No caso dos *games*, este suporte algumas vezes é bastante explícito, como quando um personagem entrega um item chave para o protagonista, sem o qual a história não poderia continuar ou quando é preciso proteger um personagem na *gameplay* para que ele alcance determinado ponto do cenário.

É no caso dos personagens que os *games* começam a evidenciar diferenças em relação aos filmes e literatura. Um tipo diferente de personagem está presente em muitos *games* narrativos. Este tipo é tão exclusivo que um termo que o defina ainda não foi estabelecido. Por não terem uma função narrativa bem delineada e serem descritos de forma elementar, possuem certa semelhança com os figurantes de um

filme. Mas diferem destes por terem uma função, em termos de *gameplay*, bastante importante: a de interferir no fluxo deste *gameplay* e, por consequência, impactar inclusive no desenvolvimento da narrativa. Tais personagens são de uma composição tão peculiar que demandam um estudo próprio, algo que ultrapassa os objetivos deste artigo. Por este motivo ficarão aqui apenas descritos brevemente. São exemplos deste tipo de personagem os *koopas* de *Mario bros.* [1985].

Em um *game* podem estar presentes todos estes tipos de personagem, apenas alguns ou mesmo nenhum. Neste último caso, no entanto, dificilmente será possível considerar o *game* em questão a partir de uma abordagem narratológica. A existência de um protagonista é essencial para uma narrativa

2.2 Tempo

Igualmente importante para um *game* é quando os eventos ali descritos ocorrem. A descrição temporal está presente nos *games* assim como em uma obra cinematográfica ou literária. Mas para o caso dos *games* um aspecto temporal extra pelo menos, está presente algo que não encontra análogo naqueles outros tipos de narrativa.

Os aspectos temporais presentes em todos eles incluem o tempo histórico, ponto na história que os eventos ocorrem e tempo cronológico, o momento em que os eventos acontecem – pode-se pensar no tempo de relógio.

Uma história pode acontecer no tempo atual, por exemplo, e a concepção que o leitor terá sobre os eventos levará em consideração este fato. Assim chamar ajuda pelo telefone celular é aceitável. É completamente diferente se a história se passar num período passado, supondo a idade média, quando aparelhos eletrônicos não eram uma realidade. Um celular neste contexto seria inverossímil. O tempo histórico pode ainda ser manipulado para a conveniência da história sendo contada. Como no caso de *Entrevista com o vampiro* [RICE, 1992] no qual acontecem saltos para o passado do protagonista. Estes saltos, no entanto, são feitos como artifício narrativo. Um salto temporal pode acontecer também como parte da história. É como em *De volta para o futuro* [ZEMECKIS, 1985-1990] no qual toda a trama está centrada nos saltos no tempo feitos pelos protagonistas.

O tempo cronológico é, grosso modo, a hora ou momento na qual os eventos acontecem. Ainda no caso de *Entrevista com o vampiro* [RICE, 1992] o ponto na história faz saltos, mas o momento dos eventos em determinados pontos é por volta da meia-noite, por exemplo. Este aspecto não só é diferente do anterior como essencial para a trama. Por se tratarem de vampiros, um passeio à luz do dia seria catastrófico.

Existe um aspecto temporal que é completamente diferente, no caso dos *games*. Além dos tempos anteriormente descritos, que funcionam de forma similar aos de filmes e livros, existe numa obra *gâmica*

um tempo único, que existe justamente pela característica computacional intrínseca aos *games*. É preciso, ao desenvolvê-los, considerar a existência de um tempo para cada objeto ali modelado. A maneira como este tempo é concebido para cada um deles, e no *game* de modo geral, impacta diretamente no fluxo de *gameplay* e pode inclusive influenciar nos aspectos narrativos. Deste modo o *tempo da máquina*, por assim dizer, pode enriquecer uma narrativa, quando bem planejado, ou impactar negativamente, no caso inverso. Isto ocorre porque o *tempo de máquina* não só existe para o algoritmo mas é perceptível pelo *player* também. E pela característica desta categoria de tempo, atrelado ao algoritmo e sob os efeitos advindos deste fato, pode ser suscetível aos outros tipos de tempo e mesmo ao tempo experienciado pelo *player*, este do mundo real. Existem casos de *games* que capturavam o tempo do mundo real e eventos lá obedeciam a esta condição, como no caso de *Tengai Makyou Zero* [HUDSON, 1995]

Maneiras de se manipular estes três tipos de tempo também estão à disposição do roteirista de *games*. Um *game* pode inclusive ser pensado para que o *player* tenha poderes sobre quaisquer dos tempos, como ocorre em *The Sims* [MAXIS, 2000] ou *Timeshift* [SABER INTERACTIVE, 2007]. Qualquer que seja o posicionamento narrativo, os aspectos temporais precisam ser cuidadosamente considerados.

2.3 Espaço

Assim como no caso do tempo, no qual um constructo temporal é pensado com características similares ao da experiência ou percepção real com o tempo – ou variações pertinentes ainda relacionadas – existe também em um *game* narrativo uma concepção acerca de onde a história acontece. Este onde é denominado, na teoria narrativa, de *espaço*.

O espaço, diferente daquele dos astronautas – apesar de que um *game* pode se passar naquele também – diz respeito a tudo que se relacione a lugar em uma história. Nos livros o lugar é descrito por palavras e esta descrição remete o leitor para aquele local imaginário. Num filme os locais retratados nas filmagens ou locações são signos que indicam onde os personagens estão. Nos dois casos a história obedece, está sujeita às características do espaço criado pelo autor.

O espaço nos *games* funciona de modo similar. Também no caso deles o autor precisa conceber um local fictício onde os personagens estarão e onde acontecerão os eventos que dão forma a história. E também para os *games* apenas recortes deste todo são apresentados. Isto não significa que o trabalho do roteirista, quando se considera o espaço, está resumido a estes fragmentos. Um bom roteiro se passa em um universo, universo este criado em torno da história. O universo pode ser todo um universo mesmo com suas galáxias e planetas, como em *Universe Sandbox*

[DIXON et al, 2011] ou se restringir a uma casa como em *Resident Evil* [1996].

Mesmo possuindo características similares ao do espaço na literatura e cinema, o espaço *gâmico* possui diferenças cruciais. A primeira delas é que todo o espaço disponível ao *player* durante a experiência de *gameplay* precisa necessariamente ter sido modelado para existir. Um diretor de cinema pode escolher um local qualquer e filmá-lo. Um escritor pode imaginar um mundo sem limites e descrevê-lo. Mas um roteirista mesmo podendo imaginar universos incríveis, a exemplo do escritor, terá que lidar com as limitações de modelagem e desempenho de máquina que porventura existirem no momento de desenvolver o *game* em questão.

Também para os *games* um cenário, ou seja, a representação dos locais sendo retratados é definida pela criatividade do roteirista – resguardados os aspectos mencionados antes sobre as limitações. Assim, pode existir um universo no qual cores não existem como em *Limbo* [2011] ou uma ambientação extremamente fidedigna ao que se vê no mundo real como em *Far Cry* [2012] sem que se possa afirmar ser um mais 'real' ou 'mais bem ambientado' que o outro, pois os universos ali retratados não são os mesmos.

Em termos de roteiro, os espaços devem ser bem descritos e estarem de acordo com a experiência que o *game* procura passar. Os cenários, os recortes e os detalhes devem ter relação com a história e ser condizentes com os outros elementos modelados como personagens e objetos a fim de encaixarem dentro daquela experiência. Os espaços, assim como em filmes, podem ajudar a compor uma obra de arte, se bem pensados e executados, ou fazerem o *game* perder boa parte de seu brilho, no caso contrário.

2.4 Foco narrativo

O foco é um conceito bem conhecido na área de fotografia. Está relacionado com o que aparecerá na fotografia e como isto aparecerá uma vez que a foto seja revelada. Depende da visão do fotógrafo e do posicionamento dele em relação ao seu objeto. Também na psicologia, particularmente na teoria da *Gestalt* existe o conceito de foco que é composto pela oposição entre figura, o que está em ênfase, e o fundo. Estes conceitos, não por acaso, estão diretamente conectados ao foco da narrativa. Também para a teoria narrativa o foco é o posicionamento em relação ao objeto. Mas neste caso, no lugar do fotógrafo está o narrador e no lugar dos objetos estão os eventos que o narrador descreve.

O narrador pode tomar diversas formas. É comum na literatura que este narrador seja um personagem como os outros com os quais ele interage. Outras vezes ele é um ser a parte, com características próximas as das divindades. Ele pode ver tudo o que acontece estar em qualquer lugar da história e até entrar na mente dos personagens, sabendo o que pensam e sentem. O narrador se faz presente neste caso pela maneira como

o texto é escrito. Se um texto está na primeira pessoa, sabe-se que os eventos são descritos sob a ótica do próprio personagem. Se em terceira pessoa, outro ser, do qual o leitor não tem acesso, está ali presente. Existem também variações destes posicionamentos. A história pode estar sendo contada por um personagem e a seguir a narração pode mudar para outro personagem que também conta a história sob sua ótica. Neste caso houve uma mudança de foco.

Para os filmes o foco narrativo pode ser associado à câmera, considerando-se certa simplificação. A maneira como as cenas são capturadas pelas câmeras, que seguem as definições do roteiro e da direção, que indicarão o foco. Nestas obras é comum haver mudanças constantes de foco narrativo, algumas vezes até na mesma cena. Em outros casos o foco narrativo é mais complexo, composto não só pelas câmeras, mas por uma narração em *off* feita por um personagem ou até um narrador que não tem participação ativa na história.

Nos *games* o foco narrativo segue o padrão cinematográfico. Existe uma espécie de câmera que é ajustada durante o desenvolvimento. A diferença, no caso deste tipo mídia, é que a câmera pode também ser planejada para se relacionar com o *player*. Em *games* como *The Elder Scrolls: Oblivion* [BETHESDA, 2006] a câmera é móvel e o *player* pode decidir se prefere que ela fique em primeira pessoa – como se a câmera fosse os próprios olhos do personagem – ou em terceira pessoa – como se a câmera estivesse acompanhando o personagem por trás. Em outros a câmera é propositalmente mantida fixa e em pontos planejados do cenário, como em *Resident Evil* [CAPCOM, 1996], pois possui uma função importante para a narrativa. Estes exemplos demonstram como o foco narrativo deve ser bem planejado, a exemplo dos outros elementos da narrativa, quando o *game* está sendo desenvolvido.

2.5 Atividade do jogador/player

De todos os elementos que compõem a narrativa *gâmica*, a atividade do *player* é a mais importante. É verdade que sem os outros um *game* pode deixar de ser o que inicialmente se planejou e talvez até perder o que essencialmente o define. Basta imaginar *Mario* [NINTENDO, 1985] sem o próprio Mario ou *The Sims* [2000] sem a interface para construção de uma casa. Mas sem a atividade do *player*, sem alguém que interaja e participe da ação ativamente um *game* não acontece [WOLF; PERRON, 2003]. De outra forma, se um *game* qualquer pudesse acontecer sem um *player* não mais se trataria de um *game*.

É verdade que, análogo ao papel do *player* nos *games*, existe uma ação feita pelo leitor ao ler uma obra literária – a própria leitura e interpretação do texto e até, pode-se dizer, a reprodução mental dos elementos ali descritos - é uma ação do expectador ao assistir a uma obra cinematográfica. Contudo tais ações não são imprescindíveis para que a narrativa em si

naqueles meios aconteça. Um filme continuará existindo, tal como foi pensado pelos autores. Um livro terá o mesmo texto estático, independente de quem ou quando aquele texto for lido, mesmo que a interpretação seja única para cada leitor. Para o *game* existe a potencial alteração da própria narrativa em face das ações do *player* durante o *gameplay*. Em *The Stanley Parable* [GALATIC CAFE, 2013], por exemplo, a história muda a partir das ações do *player*, ações estas previamente consideradas pelos desenvolvedores. Mesmo assim, mesmo havendo a necessidade de uma previsão sobre as possíveis ações do *player*, um *game* pode virtualmente ter narrativas infinitas e diversas.

A atividade do *player* é a maneira com que o *player* se insere na história. Pode acontecer: através de elementos na tela como botões, barras de arraste ou menus; através de dispositivos de manipulação [*inputs*, no jargão computacional] como mouse, teclado, *gamepads* e, mais recentemente, telas *touchscreen*, movimentos captados por dispositivos como câmeras e *Kinect*. A atividade do *player* é importante não só para que o *game* ocorra e a narrativa se suceda. É em grande parte através dela que o *player* tem a experiência de imersão, ou seja, a sensação de fazer parte daquele universo único diferente do qual concebe como o real e no qual fica absorvido. Um estado no qual nada mais parece importar [JENNET et al., 2008].

A atividade do *player* se bem concebida pelos autores pode dar origem a uma experiência única para *player*. Existe até a possibilidade de um *game* não possuir qualquer história e sim antever a possibilidade de o *player* por si só criar uma história própria, com base nos elementos disponibilizados. Todas estas possibilidades estão indissociavelmente conectadas a atividade do *player*.

3. Algumas perspectivas contemporâneas para a roteirização de games

Durante os mais de trinta anos nos quais os *games* tomaram moldes de narrativa, métodos para o desenvolvimento de roteiro precisaram ser desenvolvidos. Estes métodos precisaram, de forma direta ou indireta, contemplar os elementos da narrativa apresentados. Mas, mesmo com esta necessidade latente, não houve, e ainda não há uma mobilização ou convergência por parte da indústria ou da academia para o desenvolvimento de uma metodologia própria. Cada equipe de desenvolvimento adotou uma maneira própria de contemplar aqueles aspectos elementares da obra *gâmica*. Problemas nestes métodos podem se traduzir em custos de desenvolvimento e dificuldades no gerenciamento de um projeto de *game*. Apesar de as desenvolvedoras não divulgarem as razões de seus fracassos, alguns destes percalços poderiam estar relacionados ao método escolhido. Por este motivo e também para que se possa estudar e desenvolver esta área ainda em expansão

começaram a surgir iniciativas no sentido de padronizar o método de desenvolvimento de *games*.

Um dos primeiros problemas encontrados pelo roteirista de *games*, e conseqüentemente durante algum estudo sobre roteiros, é que uma obra narrativa *gâmica* é composta por duas partes indissociáveis: a história propriamente dita e o *gameplay*. Um *game* com característica narrativa, ou seja, aquele que se propõe a contar uma história deve, em suma, ter uma boa história para contar. *Games* como *God of War* [SONY, 2005], a saga *Zelda* [NINTENDO, 1986-2014] e mais recentemente *Last of us* [NAUGHTY DOG, 2014] são exemplos disto. Porém, uma história, por melhor que seja não é capaz de sustentar um *game* que tenha frágil a parte de *gameplay*. Algumas vezes até a boa história acaba por impactar negativamente se não está adequadamente equilibrada com o *gameplay*. O fluxo pode se quebrar se existem muitas intervenções de *cutscenes* ou caixas de diálogo contextualizando os eventos da história. Assim é preciso que haja um equilíbrio, uma sintonia entre a história sendo contada e maneira como ela é contada, pelo *gameplay*.

Mesmo com esta problemática em iminência são poucas ainda as iniciativas para o estabelecimento de um padrão no desenvolvimento de *games* como um todo e particularmente de roteiro. E muitas destas iniciativas acerca de roteiro acabam considerando muito mais o próprio *gameplay*, ficando em segundo plano a criação e desenvolvimento da história que sustenta o sustenta.

Um dos exemplos deste tipo de abordagem focada na *gameplay* foi apresentado na edição 2013 do evento SBGames. Os autores Marcos Almeida e Flávio Silva [2013] propõem um *framework* para desenvolvimento de *games*. Este *framework* contempla os aspectos de desenvolvimento e design [programação, modelagem e animação] e o que se propõe poderia, ao final, gerar um único documento que ilustra a modelagem completa do *gameplay*. O problema desta proposta é que a história não é contemplada em nenhum momento, como um elemento pertinente no desenvolvimento de *games*. Da mesma forma, não estão disponíveis de forma explícita os elementos da narrativa de um modo que pudessem ser manipulados num nível de roteiro. Em suma, a proposta não está no sentido de um desenvolvimento holístico do *game*, cobrindo ambos o *gameplay* e a narrativa.

Propostas sólidas para o desenvolvimento de *games* sob um foco mais narrativo são escassas mas podem ser encontradas. Na *Simon Fraser University* do Canadá existem pesquisadores interessados no aspecto narrativo de *games*. Um deles, Jim Bizzocchi, possui linha de pesquisa voltada para a narrativa computacional e interativa. Em seu artigo *Games and Narrative: An Analytical Framework* [BIZZOCHI, 2007] são expostos alguns dos aspectos que indicam o porquê de estudos sobre o roteiro de *games* não considerar, ou considerar em menor escala, os aspectos narrativos: a dificuldade em manipular a estrutura clássica da narrativa e a estrutura *gâmica* em si, muito por existir ainda uma dificuldade em planejar *games* pela falta de um padrão de design. Ou seja, o problema

da quase ausência de considerações da narrativa em *games* e a falta de um padrão para o desenvolvimento destas mídias têm, em essência, a mesma origem.

Outra iniciativa notável está no reino unido. Um grupo de universidades se uniu em torno da problemática de estudar *games*. Esta iniciativa, nomeada *Intelligent Games and Game Intelligence*, se propõe ao estudo dos *games* nos mais diferentes ângulos, englobando inclusive, mas não só, os aspectos narrativos. Fazem parte deste projeto as universidades de York, Goldsmiths e Essex [IGGI, 2014].

Ambas as iniciativas têm produzido ciência sobre o estabelecimento de padrões para o desenvolvimento de roteiros, mas ainda não existem resultados definitivos e talvez seja pela característica contemporânea do tema.

Do lado da indústria encontram-se outras poucas propostas nesse sentido. Uma delas Articy:draft [NEVIGO, 2014] propõe a colaboração entre todos os setores envolvidos no desenvolvimento de um *game* de modo que o projeto se mantenha ao mesmo tempo coeso e organizado. A diferença aqui é que os aspectos narrativos também são contemplados. A história tem um módulo próprio e os objetos presentes nos outros módulos podem ser utilizados também para a descrição da narrativa. Com alguma adaptação é possível mesclar ambos o processo de desenvolvimento da narrativa e do *gameplay* criando até mesmo objetos que executam as funções dos elementos da narrativa.

A saída, na falta de uma padronização e ferramentas adequadas e na impossibilidade de usar aquelas mencionadas, é adaptar algumas já existentes feitas para o desenvolvimento de roteiros cinematográficos ou para projetos literários. Alguns dos mais utilizados são CELTX [2014] e Final Draft [MADNICK, 2014]. Estes, no entanto, não possuem ferramentas que cubram os aspectos particulares dos *games*, em especial a atividade do *player*.

4. Considerações finais

O processo de desenvolvimento de roteiros para *games*, numa perspectiva narratológica, é bastante similar ao que se observa no desenvolvimento de roteiros cinematográficos. Também no caso dos *games* existe um elenco e equipe de produção a ser orientada, uma contextualização que se reflete em ambientações e design de vestimentas e a própria localização de uma câmera. Estes aspectos permitem considerar uma estruturação narrativa que se baseia no que já se conhece de filmes. Mas os *games*, como narrativa, incluem elementos particulares, como a própria atividade do *player*. Estes elementos, e a maneira como eles precisam ser articulados pelo roteirista de *games*, indicam a necessidade de uma padronização comercial e metodológica para que se possa empreender de forma otimizada o processo de construção de *games*. Algo neste sentido também permitiria o desenvolvimento de estudos e análises das obras *gâmicas* dentro de parâmetros bem definidos, algo mandatário para que se

possa considerar tais estudos como sendo rigorosamente científicos.

Tal demanda, no entanto, ainda não é suprida pelo mercado ou academia. Apesar de a indústria *gâmica* ser uma das mais rentáveis e produtivas, considerando o meio artístico e do entretenimento, são poucas as iniciativas representativas no sentido de uma padronização. E tais iniciativas são ainda mais escassas no meio acadêmico. O que se observa são metodologias pontuais e particulares para a construção da narrativa *gâmica*, metodologias estas que não costumam chegar ao público em geral. Como resultado se observa uma dificuldade em estabelecer a área de estudo *gâmica*, sobretudo em seus aspectos narrativos. As ferramentas e propostas indicadas neste artigo ora cobrem questões de *gameplay*, ora de roteirização, mas poucas mesclam estes aspectos, como seria ideal, de modo a permitir um desenvolvimento coeso e definitivo.

Deste modo fica evidente a necessidade de estabelecer um padrão para o desenvolvimento de roteiros e parâmetros claros de design para *games*. Este padrão idealmente incluiria os cinco aspectos essenciais da narrativa *gâmica*: foco narrativo, tempo, espaço, personagens e atividade do *player*. Além disso, deve contemplar a intervenção de toda a equipe de desenvolvimento uma vez que a ideia para os elementos pode partir de qualquer dos setores de desenvolvimento. E, finalmente, deve permitir a articulação da história, da narrativa aos elementos lúdicos, a atividade do *player* propriamente dita já que sem ela um *game* perde sua característica mais elementar. Algo nestes moldes poderia inclusive se tangibilizar em uma ferramenta de desenvolvimento própria para as obras *gâmicas*. E com isso o potencial dos *games* como obra cultural e artística poderia ser otimamente explorado.

Referências

- ACTIVISION, *H.E.R.O.*. Atari 2600: [Cartridge], EUA: Activision Co. Ltd, 1984.
- ALMEIDA, Marcos S. O.; SILVA, Flávio S. C. da. Towards a Library of Game Components: A Game Design Framework Proposal. In: SBGAMES, 12., 2013, São Paulo. *Proceedings...* São Paulo: Universidade Mackenzie, 2013a. p. 1 - 9. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/01-dt-paper.pdf>>. Acesso em: 26 jun. 2014.
- ARRUDA, Eucidio Pimenta. *Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais*. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. v. 1. 102p
- BETHESDA. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. [CD-ROM], Estados Unidos: 2k Games, 2006.
- BIZZOCHI, J.. Games and Narrative: An Analytical Framework. *Loading...*, North America, 1, mar. 2007. Disponível em:

- at:<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/1/1>. Acesso em: 27 Jun. 2014.
- CAPCOM. *Resident Evil 4*. GameCube [Disc]. Japão: Capcom Co. Ltd., 2005.
- CAPCOM. *Resident Evil*. Playstation 1, [CD-ROM]. Japão: Capcom Co. Ltd., 1996.
- CELTX [Canadá]. *CELTX*. Disponível em: <<https://www.celtx.com/index.html>>. Acesso em: 27 jun. 2014
- COIMBRA, Rosicley Andrade. Mimesis e literariedade: [esboço de um] percurso investigativo. *Travessias*, Cascavel, v. 5, n. 1, p.274-283, jan. 2011. Trimestral.
- DIXON, Dan, et al. *Universe Sandbox*, PC [Download Digital], Estados Unidos: Giant Army, 2011.
- GALATIC CAFE.*The Stanley Parable*, PC [Download Digital], [Canadá]: Galatic Cafe, 2013.
- HUDSON. *Tengai Makyou Zero*. Japão: Hudson Soft, 1995.
- IGGI [Org.].*IGGI*:Prepare for your future in games. 2014. Disponível em: <<http://www.iggi.org.uk/>>. Acesso em: 27 jun. 2014.
- JENNETT, Charlene et al. *Measuring and defining the experience of immersion in games*.*International Journal Of Human-computer Studies*. Duluth, set. 2008. p. 641-661. Disponível em: <http://ac.els-cdn.com/S1071581908000499/1-s2.0-S1071581908000499-main.pdf?_tid=c846fb4c-02fc-11e4-8f28-0000aacb360&acdnat=1404424724_80b9622f24a584e626507b219488d35b>. Acesso em: 03 jul. 2014.
- MADNICK, Marc. *Final Draft*. Disponível em: <<https://www.finaldraft.com>>. Acesso em: 27 jun. 2014.
- MAXIS. *The Sims*. PC [CD-ROM], Estados Unidos: Electronic Arts, 2000.
- MIDWAY. *Space Invaders*, Arcade: [EEPROM], Japan: Taito Corporation, 1978.
- NAUGHTY DOG. *Last of Us*. PS4: [Blu-ray Disc], Estados Unidos: Sony Computer Entertainment, 2014.
- NEVIGO. *Articy:Draft 2*. 2014. Disponível em: <<http://www.nevigo.com/en/articydraft/overview/>>. Acesso em: 27 jun. 2014.
- NINTENDO. *Legend of Zelda*, Vários, Japão: Nintendo Co. Ltd, 1986-2014.
- NINTENDO. *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System: NES [Cartridge], Japan: Nintendo Co. Ltd, 1985.
- PLAYDEAD. *Limbo*, PC [Download Digital], Estados Unidos: Microsoft Studios, 2011.
- RICE, Anne. *Entrevista com o vampiro*. Rio de Janeiro: Rocco, [1992]. 334 p.
- SABER INTERACTIVE. *Timeshift*. Millburn: Sierra Entertainment, 2007.
- SONY. *GOD of War*. Direção de David Jaffe. Produção de Shannon Studstill. Roteiro: Marianne Krawczyk Alexander, Stein David, Jaffe Keith Fay. USA: Sony Computer Entertainment, 2005. DVD-Rom, son., color. Série God of War.
- UBISOFT MONTREAL. *Far Cry 3*, PC [Download Digital], Canadá: Ubisoft, 2012.
- WOLF, J. P; PERRON, Bernard. Introduction. WOLF, Mark J. P; PERRON, Bernard [Ed.] *The videogame theory reader*. New York: Routledge, 2003. P. 1-24