

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E
ENGENHARIAS**

BRUNO SILVA SANTOS

**DISTRIBUIÇÃO DIGITAL: EXPLORANDO A ASCENSÃO DOS
GÊNEROS DE NICHOS POR MEIO DO ADVENTURE
POINT-AND-CLICK**

CAXIAS DO SUL

2023

BRUNO SILVA SANTOS

**DISTRIBUIÇÃO DIGITAL: EXPLORANDO A ASCENSÃO DOS
GÊNEROS DE NICHOS POR MEIO DO ADVENTURE
POINT-AND-CLICK**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Criação Digital na Área do Conhecimento de Ciências Exatas e Engenharias da Universidade de Caxias do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Luís Fardo

CAXIAS DO SUL

2023

BRUNO SILVA SANTOS

**DISTRIBUIÇÃO DIGITAL: EXPLORANDO A ASCENSÃO DOS
GÊNEROS DE NICHOS POR MEIO DO ADVENTURE
POINT-AND-CLICK**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Cri-
ação Digital na Área do Conhecimento
de Ciências Exatas e Engenharias da
Universidade de Caxias do Sul.

Aprovado em 04/07/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Luís Fardo
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Profa. Dra. Elisa Boff
Universidade de Caxias do Sul - UCS

Prof. Dr. Júlio César Colbeich Trajano
Universidade de Caxias do Sul - UCS

“I don’t want to say this is the end of the [...] whole game industry as we know it. It’s not, it’s not. [...] But it does mean if you’ve ever been told that your part of a niche market, [...] and you’ve just been like why does a big company get to choose what music I listen to or what movies I watch or what TV shows I watch or what game I get to play, now you know that they can’t do that anymore. You can choose. So thanks everybody.”

Tim Schaffer

RESUMO

Este trabalho explora o surgimento, a ressurgência e a popularidade de jogos voltados para gêneros de nicho a partir da transição da distribuição física de conteúdo para a distribuição digital, assim como os sistemas e as ferramentas implementadas nessa transição, como Sistemas de Recomendação e classificação por *tags*. Para melhor compreensão do impacto dessa mudança, foi estudado o gênero do *Adventure point-and-click* como um ponto focal para análise de sua trajetória, um gênero que decaiu em popularidade e deixou de ser produzido devido à maneira que os jogos eram distribuídos em meio físico, e ressurgiu com o mercado independente de jogos e a distribuição digital. Também foi realizada a análise de três jogos *point-and-click* lançados recentemente a fim de verificar os elementos utilizados por eles em iterações modernas da fórmula. A partir dos dados teóricos levantados, foi desenvolvido um jogo *Adventure* utilizando elementos característicos e populares do gênero, e após lançado foi analisado se o projeto conseguiu atingir seu público-alvo por meio dos Sistemas de Recomendação e classificação por *tags* de uma plataforma digital. Enquanto o jogo desenvolvido utilizou grande parte dos elementos estudados do gênero, ele falhou em atingir seu público-alvo por meio dos sistemas da plataforma e de publicações realizadas em fóruns do nicho escolhido. Assim, conclui-se que é necessário realizar ações de *marketing* em conjunto ao desenvolvimento para que as chances de o projeto encontrar sua audiência seja elevada.

Palavras-chave: Distribuição digital. Gênero de nicho. Jogos independentes. Sistemas de Recomendação. *Tags*. *Adventure*. *Point-and-click*.

ABSTRACT

This work explores the emergence, resurgence and growing popularity of video games developed for niche genres as a result of the transition from physical to digital distribution, as well as the systems and tools implemented in this transition, such as Recommender Systems and classification using tags. To better explain the impact of this transition, the Adventure point-and-click genre was used as a focal point to analyze its trajectory, a genre that decayed in popularity and stopped being produced because of the way video games were distributed physically, and resurfaced with the independent game market and digital distribution. Furthermore, three recently released point-and-click games were analyzed in order to identify the genre elements used in modern iterations of the formula. From the data collected in this work, an Adventure game was developed, using characteristic and popular elements from the genre, and after its release it was analyzed if it managed to reach its target audience by using the Recommender Systems and tag classification present in a digital store. While the developed game used a major part of the elements from the genre studied previously, it failed in reaching its target audience using the platform's systems and publications in forums dedicated to the chosen niche genre. Therefore, the work concludes it is necessary to perform actions related to marketing alongside development to increase the chances the project will be found by its audience.

Keywords: Digital distribution. Niche genres. Independent games. Recommender systems. Tags. Adventure. Point-and-click.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Prateleira de uma loja de jogos retrô.	16
Figura 2 – Gráfico da quantidade de jogos vendidos no Steam.	17
Figura 3 – Análises na página do jogo Broken Age (2014) no Steam.	18
Figura 4 – Exemplos de personalização de página na Netflix.	20
Figura 5 – Aba de vídeos recomendados no YouTube, na parte direita da tela.	21
Figura 6 – <i>Tags</i> relacionadas ao gênero Plataforma na plataforma Itch.io.	21
Figura 7 – Recomendações por <i>tags</i> em plataformas de distribuição de jogos.	22
Figura 8 – Páginas de adição e criação de <i>tags</i>	23
Figura 9 – Ferramenta de Lista de Descobrimento do Steam.	24
Figura 10 – Página do Steam Labs.	24
Figura 11 – Ferramenta de recomendações personalizadas do Steam Labs.	25
Figura 12 – Página inicial do Kickstarter.	26
Figura 13 – Página inicial do <i>website</i> do <i>Role-playing Game</i> (RPG) Maker.	27
Figura 14 – Página inicial do GOG.com.	27
Figura 15 – Página inicial do fórum ScummBR.	28
Figura 16 – Interface textual de Colossal Cave Adventure (1975).	31
Figura 17 – Gráficos monocromáticos de Mystery House (1980).	31
Figura 18 – Visão em terceira pessoa de King's Quest (1984).	32
Figura 19 – Interface <i>point-and-click</i> de Déjà Vu (1985).	32
Figura 20 – Interface <i>point-and-click</i> de Maniac Mansion (1987).	33
Figura 21 – Interface de verbos simplificada de The Secret of Monkey Island (1990).	34
Figura 22 – Gráficos tridimensionais pré-renderizados de Myst (1993).	34
Figura 23 – Cena inicial de Grim Fandango (1998).	35
Figura 24 – Cena inicial de Syberia (2002).	35
Figura 25 – Cena de Machinarium (2009).	36
Figura 26 – Interface <i>touch</i> de The Room (2012).	37
Figura 27 – Comparativo entre Full Throttle e sua remasterização.	37
Figura 28 – Sistema simplificado de Monkey Island 2 Special Edition (2010).	38
Figura 29 – <i>Point-and-click</i> modernizado de Broken Age (2014).	38
Figura 30 – Página da campanha Double Fine Adventure no Kickstarter.	39
Figura 31 – Aventura textual em Stories Untold (2017).	39
Figura 32 – <i>Parser</i> de texto em The Crimson Diamond: Chapter 1 (2020)	40
Figura 33 – Sistema de diálogo em tempo real de Oxenfree (2016).	40
Figura 34 – Utilização do <i>Full Motion Video</i> (FMV) em Her Story (2015).	41
Figura 35 – Elementos do <i>Adventure</i> em Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (2019).	41
Figura 36 – Elementos do <i>Adventure</i> em Alone in the Dark (1992).	41

Figura 37 – Cena de Life is Strange (2015).	42
Figura 38 – Cena de Gone Home (2013).	43
Figura 39 – Cena de The Stanley Parable (2013).	43
Figura 40 – <i>Puzzle</i> de Inventário em Tales of Monkey Island (2009).	44
Figura 41 – Interface por ícones de Sam & Max Hit the Road (1993).	46
Figura 42 – Interface por ícones minimalista de The Curse of Monkey Island (1997).	46
Figura 43 – Ambientação de detetive em Gabriel Knight: Sins of the Father (1993).	47
Figura 44 – Estilo similar a pinturas renascentistas em The Procession to Calvary (2020).	48
Figura 45 – Tela de título de Return to Monkey Island.	50
Figura 46 – <i>Close-up</i> em Return to Monkey Island.	50
Figura 47 – Sistema de Inventário em Return to Monkey Island.	51
Figura 48 – Interface de Return to Monkey Island.	51
Figura 49 – Sistema de dicas de Return to Monkey Island.	52
Figura 50 – Lista de tarefas de Return to Monkey Island.	52
Figura 51 – Cena de Return to Monkey Island (2022).	53
Figura 52 – Tela de título de The Excavation of Hob’s Barrow.	54
Figura 53 – Cena de The Excavation of Hob’s Barrow.	54
Figura 54 – <i>Close-ups</i> em The Excavation of Hob’s Barrow.	55
Figura 55 – Sistema de inventário em The Excavation of Hob’s Barrow.	55
Figura 56 – Sistema de lista de afazeres em The Excavation of Hob’s Barrow.	56
Figura 57 – Sistema de destaque de objetos de The Excavation of Hob’s Barrow.	56
Figura 58 – Sistema de <i>fast travel</i> de The Excavation of Hob’s Barrow.	57
Figura 59 – Tela de título de The Plague Doctor of Wippra.	58
Figura 60 – Tela de escolha em The Plague Doctor of Wippra.	58
Figura 61 – Cenas de The Plague Doctor of Wippra.	59
Figura 62 – Sistema de inventário em The Plague Doctor of Wippra.	59
Figura 63 – Interação com objetos em The Plague Doctor of Wippra.	60
Figura 64 – Sistema de destaque de objetos em The Plague Doctor of Wippra.	60
Figura 65 – Reflexo do cursor do <i>mouse</i> em Cursory Affair.	64
Figura 66 – Escolha do assassino em Cursory Affair.	65
Figura 67 – Confronto com o cursor do <i>mouse</i> em Cursory Affair.	66
Figura 68 – Comparativo entre The Secret of Monkey Island e Cursory Affair.	67
Figura 69 – Mudança de ícone na caixa de diálogo em Cursory Affair.	69
Figura 70 – Demonstração do uso da linguagem Ink no projeto.	70
Figura 71 – Imagens do projeto Scarlet Sholmes (2021).	70
Figura 72 – <i>Tags</i> relacionadas à <i>Point-and-click</i> na plataforma Itch.io.	71
Figura 73 – <i>Tags</i> relacionadas à <i>Point-and-click</i> na plataforma Steam.	71
Figura 74 – Estilo minimalista de The Darkside Detective (2017).	72
Figura 75 – Diagrama de seção não linear em Cursory Affair.	73

Figura 76 – Protótipo da sequência final de <i>Cursory Affair</i>	75
Figura 77 – Mensagem de erro falsa no menu em <i>Cursory Affair</i>	76
Figura 78 – Escolhas de diálogo de <i>Cursory Affair</i>	78
Figura 79 – Comparação entre um esboço de cenário e sua arte final.	79
Figura 80 – Página do jogo <i>Cursory Affair</i> na Itch.io.	80
Figura 81 – Página do jogo <i>Cursory Affair</i> na Itch.io.	81
Figura 82 – <i>E-mail</i> da plataforma Itch.io após o lançamento.	82
Figura 83 – Publicação no fórum ScummBR.	84
Figura 84 – Dados do projeto na plataforma Itch.io.	84
Figura 85 – Gráficos de visualizações e <i>downloads</i> do projeto.	85
Figura 86 – Fontes de visitas à pagina do jogo.	86
Figura 87 – Dados de fontes de visitas à pagina do jogo.	87

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Quadro comparativo dos elementos presentes nos jogos analisados.	61
Quadro 2 – Cronograma de desenvolvimento do projeto.	79

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AGI	<i>Adventure Game Interpreter</i>
AGS	<i>Adventure Game Studio</i>
CD	<i>Compact Disc</i>
CD-ROM	<i>Compact Disc Read Only Memory</i>
CTR	<i>Click-Through Rate</i>
FMV	<i>Full Motion Video</i>
GIF	<i>Graphics Interchange Format</i>
NPCs	<i>Non-Playable Characters</i>
QTEs	<i>Quick Time Events</i>
RPG	<i>Role-playing Game</i>
SCI	<i>Sierra's Creative Interpreter</i>
SCUMM	<i>Script Creation Utility for Maniac Mansion</i>
URL	<i>Uniform Resource Locator</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	OBJETIVOS	14
1.2	ESTRUTURA DO TRABALHO	14
2	DISTRIBUIÇÃO	15
2.1	DISTRIBUIÇÃO FÍSICA	15
2.2	DISTRIBUIÇÃO DIGITAL	15
2.3	SISTEMAS DE RECOMENDAÇÃO	18
2.3.1	Filtragem Colaborativa	19
2.3.2	Filtragem baseada em Conteúdo	19
2.3.3	Sistemas de Recomendação no contexto da Distribuição de Jogos	20
2.4	NOVOS SISTEMAS E EXPERIMENTOS	22
2.5	<i>CROWDFUNDING</i>	25
2.6	<i>ENGINES</i> ESPECÍFICAS	26
2.7	<i>WEBSITES</i> ESPECÍFICOS	27
3	GÊNEROS DE NICHOS	29
3.1	O GÊNERO <i>ADVENTURE</i>	29
3.1.1	Linha do tempo	30
3.1.2	Ressurgência	35
3.2	CARACTERÍSTICAS	43
3.2.1	Quebra-Cabeças	44
3.2.2	Interfaces	45
3.2.3	Temática	47
3.2.4	Estilo Visual	47
4	ESTUDOS DE CASO	49
4.1	METODOLOGIA DA ANÁLISE DOS JOGOS	49
4.1.1	RETURN TO MONKEY ISLAND	49
4.1.2	THE EXCAVATION OF HOB'S BARROW	53
4.1.3	THE PLAGUE DOCTOR OF WIPPRA	57
4.1.4	Quadro comparativo dos jogos analisados	61
5	PROPOSTA DE SOLUÇÃO	63
5.1	METODOLOGIA	63
5.1.1	Descrição geral do projeto	63
5.1.2	Narrativa	64

5.1.3	Características	67
5.1.4	Mecânicas	68
5.1.5	Softwares de desenvolvimento	69
5.1.6	Influências de <i>design</i>	71
5.1.7	Desenvolvimento	72
5.1.8	Gerência de escopo	79
6	ANÁLISE DO PROJETO	80
6.1	Lançamento do projeto	80
6.2	Análise do alcance do projeto	84
7	CONCLUSÃO	88
	REFERÊNCIAS	90
	ANEXO A – RELATÓRIO DE TESTES DO UCS LABQA	93

1 INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, o consumo de mídia está mais acessível e diversificado do que nunca. Jogos, filmes, séries e vídeos *online* - todos disponíveis a partir de *websites* e aplicativos que usuários podem facilmente acessar, atendendo à uma enorme variedade de preferências e gostos pessoais. A evolução tecnológica impactou não apenas a acessibilidade e distribuição de mídia, mas também sua produção.

No modelo de distribuição física, era mais caro produzir e distribuir mídia, tornando necessária a criação de conteúdo mais voltado para públicos maiores, que desse o maior lucro em retorno. Desta forma, vários gêneros menos rentáveis deixaram de ser produzidos. Após a mudança para o modelo digital, a produção e distribuição de conteúdo se tornaram mais acessíveis do que antes, permitindo que fosse criado conteúdo mais diversificado, apelando para públicos menores. Além disso, surgiram também mais produtores independentes, que passaram a ter uma possibilidade maior de lucro com essa mudança (DUBEL, 2020). Essa acessibilidade trouxe um aumento não só nos tipos de conteúdo criados, mas também em sua quantidade.

Porém com o aumento do volume de conteúdo e sua especificidade, uma grande parte desse conteúdo poderia nunca ser encontrada, assim tornando necessário que fossem desenvolvidas novas ferramentas para filtrar e recomendar esse conteúdo para usuários relevantes, levando em conta suas preferências e gostos pessoais (GONG; YE; STEFANIDIS, 2019).

A mudança também significou o retorno de gêneros que tiveram perda em popularidade ou alcance devido ao foco na produção de conteúdo para públicos mais amplos da distribuição física. Assim, gêneros como os dos jogos de plataforma, *beat-em-ups* e *point-and-clicks* voltaram por meio da nostalgia por jogos das eras 8-bits e 16-bits presente nos jogos independentes modernos (LIPKIN, 2013).

Destes gêneros, um dos que exemplifica como a mudança afetou gêneros de nicho é o *Adventure point-and-click*. O gênero já foi o mais popular por mais de uma década (DYER, 2020), porém com o surgimento de jogos mais rápidos como DOOM na década de 90, o interesse popular mudou e mesmo mantendo o mesmo número de vendas que tinha anteriormente, deixou de ser produzido e distribuído pelas grandes distribuidoras. Com a distribuição digital, que tornou a distribuição de jogos mais barata, este gênero de nicho e outros conseguiram encontrar sua audiência (GILBERT *et al.*, 2022).

Levando em conta a mudança evidenciada e as questões que surgem acerca da produção de jogos no cenário atual, o problema de pesquisa deste trabalho foi definido: “*Como os sistemas de recomendação e classificação, implementados por lojas de jogos digitais, podem influenciar no alcance e no desenvolvimento de jogos de gêneros de nicho?*”

1.1 OBJETIVOS

Levando em consideração o problema de pesquisa proposto, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um jogo *Adventure point-and-click* a partir das características populares deste gênero de nicho, a fim de demonstrar como os sistemas de recomendação permitem que o público desejado encontre este conteúdo. Em concordância com o objetivo geral, foram definidos os objetivos específicos:

- estudar a evolução do cenário e das ferramentas de distribuição de jogos;
- explorar a maneira pela qual a mudança para a distribuição digital afetou os gêneros de nicho utilizando o *Adventure point-and-click* como ponto focal;
- mapear jogos recentes do gênero *Adventure point-and-click* para estabelecer os elementos comumente utilizados em produções atuais;
- verificar o alcance e o *feedback* de fãs de um gênero de nicho após o lançamento do jogo desenvolvido.

1.2 ESTRUTURA DO TRABALHO

No capítulo 2, é levantada uma visão geral acerca da evolução da distribuição de mídia do modelo tradicional físico para a distribuição digital, além das novas ferramentas implementadas para o novo padrão de distribuição funcionar de maneira eficiente.

No capítulo 3, é explorado o gênero do *Adventure point-and-click* para exemplificar as formas pelas quais a distribuição, tanto física quanto digital, influenciaram gêneros de nicho.

No capítulo 4, são realizados estudos de caso de três jogos do gênero *Adventure point-and-click* lançados entre setembro e outubro de 2022, procurando levantar os elementos que são utilizados e procurados em iterações modernas da fórmula do gênero.

No capítulo 5, é descrito o processo de desenvolvimento do jogo *Cursory Affair* dentro do gênero *Adventure point-and-click*, o qual foi lançado digitalmente¹.

No capítulo 6, é analisada a performance do lançamento do jogo, levando em conta seu alcance e o *feedback* recebido por fãs do gênero.

No capítulo 7, é exposta a conclusão acerca dos dados levantados neste trabalho.

¹ Disponível em: <https://strangedream.itch.io/cursoryaffair>. Acesso em: 9 jun. 2023.

2 DISTRIBUIÇÃO

Para melhor entendimento da maneira pela qual a distribuição digital alterou a forma que consumimos os jogos e a mídia como um todo, primeiro vamos explorar sua evolução ao longo dos anos, além das ferramentas implementadas nessa mudança que afetam diretamente a maneira com a qual os consumidores interagem com o conteúdo digital.

2.1 DISTRIBUIÇÃO FÍSICA

O maior símbolo da forma anterior de produção de conteúdo pode ser considerada a televisão. O conteúdo produzido para a televisão é um conteúdo bem mais generalizado, procurando atender ao maior número de pessoas possível para manter a audiência do canal no qual está sendo transmitido (CIACU; TĂNASE, 2012). Assim, o conteúdo que atendia a grupos específicos não recebia o mesmo foco, ou nem era transmitido.

No mercado de jogos ocorria um fenômeno similar. A venda de jogos era feita por meio de mídia física, tornando necessário um investimento caro não só para desenvolvimento do jogo, mas para a produção da mídia em si - como cartuchos, disquetes e discos (Figura 1), além dos gastos relacionados à distribuição e *marketing*. Dessa maneira, jogos eram produzidos em sua grande parte por grandes empresas.

A distribuição era realizada principalmente por *publishers*, ou distribuidoras, que costumavam ser empresas separadas das desenvolvedoras (SU; BACKLUND; ENGSTRÖM, 2020). Elas eram encarregadas também do *marketing*, com os anúncios muitas vezes sendo feitos em comerciais de televisão e revistas dedicadas à temática de jogos, incluindo revistas oficiais de consoles, como a Nintendo Power para os consoles da Nintendo.

Por mais que houvesse uma diversidade de gêneros diferentes e empresas dedicadas a jogos para públicos menores, as maiores empresas com os jogos de gêneros populares, e que apelavam para o maior público possível, eram as que tinham maior visibilidade. A evolução tecnológica dos meios de consumo de mídia mudou isso.

2.2 DISTRIBUIÇÃO DIGITAL

Surgiram formas mais acessíveis ao grande público de criar conteúdo, como câmeras digitais e ferramentas para desenvolvimento de jogos. Essa revolução abriu o caminho para que os consumidores pudessem se tornar produtores de conteúdo também, esses que possuíam gostos específicos. Junto à isso, novas plataformas para a publicação de mídia surgiram também, incluindo serviços de *streaming*, redes sociais e plataformas de distribuição de jogos, retirando os meios de publicação dos produtos das mãos de grandes *publishers* e concedendo aos usuários

Figura 1 – Prateleira de uma loja de jogos retrô.



Fonte: Página da Phoenix Game Store.²

(DUBEL, 2020). Por mais que as *publishers* ainda existam e tenham o papel de curar e destacar seu conteúdo, elas deixaram de ser o único canal de distribuição possível.

Das novas plataformas para venda de jogos digitais, a que mais se destaca para venda de jogos para computadores é a Steam³, lançada pela Valve em 2003 para a venda de seus jogos, e que ao longo dos anos 2000 passou a vender jogos de outras empresas também (JOSEPH, 2018). Com a introdução de novos mecanismos de submissão de jogos à plataforma como o Steam Greenlight⁴, o Steam Early Access⁵, e o Steam Direct⁶, permitiu que mais jogos fossem lançados por indivíduos e não por *publishers* (KRASNIANSKI; KUBASOVA, 2019), assim aumentando o número de jogos lançados por ano também (Figura 2). Além do Steam, outra plataforma que se destaca é a Itch.io⁷ lançada por Leaf Corcoran em 2013. Ela é uma loja popular para o lançamento de jogos independentes por ter uma tarifa de publicação opcional, e até agosto de 2020 possuía mais de 280 mil jogos em seu sistema (VU, 2020).

Após essas mudanças nesse cenário, não havia mais a necessidade de criar um conteúdo generalizado, para atender a todos. Com essa nova forma de consumir mídia, o usuário poderia produzir e consumir o que ele quisesse, quando quisesse. Isso também significou que não era mais necessário vender o mesmo número elevado de cópias em relação à distribuição física para se ter um produto rentável, permitindo o desenvolvimento de produtos para públicos menores.

² Disponível em: <https://phoenixgamestore.com/when-starting-a-video-game-store>. Acesso em: 26 nov. 2022.

³ Disponível em: <https://store.steampowered.com>. Acesso em: 20 nov. 2022.

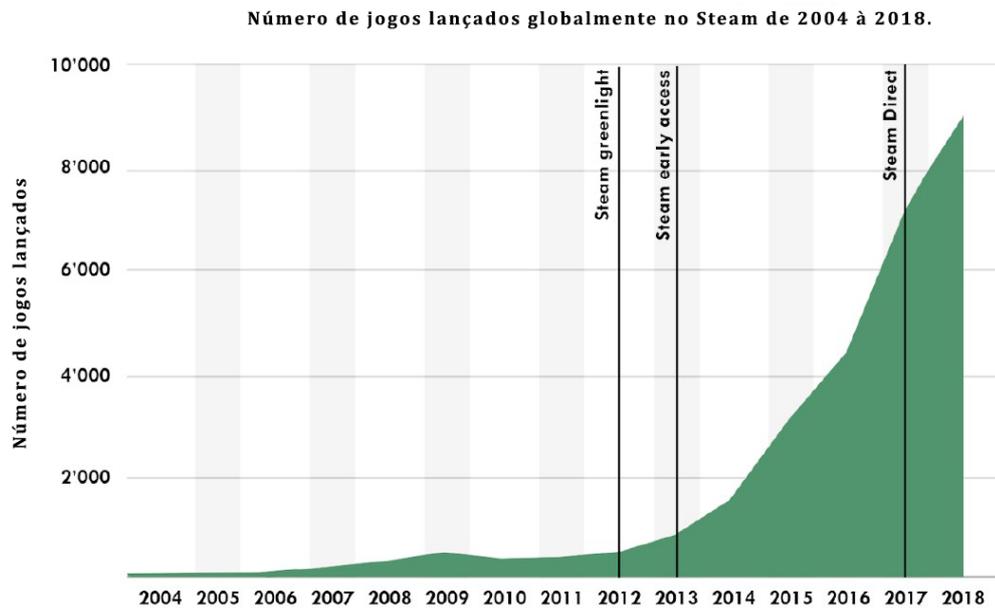
⁴ Mecanismo obsoleto no qual usuários votavam em projetos para que pudessem ser vendidos na plataforma (VALVE, 2012).

⁵ Mecanismo que permite que projetos em estágio de desenvolvimento sejam vendidos na plataforma (VALVE, 2013).

⁶ Mecanismo que permite que projetos sejam publicados na plataforma por meio do pagamento de uma tarifa (VALVE, 2017).

⁷ Disponível em: <https://itch.io>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Figura 2 – Gráfico da quantidade de jogos vendidos no Steam.



Fonte: Krasnianski e Kubasova (2019), adaptado pelo autor.

Justin Bailey, durante o desenvolvimento de *Broken Age* (2014), disse em relação à venda de jogos do gênero *Adventure* que por mais que o gênero fosse pequeno - vendendo em torno de 500 mil cópias em títulos de sucesso e não atingindo as milhões de cópias que os jogos atuais procuram atingir, se o projeto conseguisse atingir este número menor de vendas, isso seria um grande sucesso para a Double Fine e permitiria que eles permanecessem completamente independentes por conseguirem cuidar de quase todos os aspectos da distribuição por meio da distribuição digital (FINE, 2012a).

O *marketing* de jogos também mudou, agora possuindo novos canais de comunicação com possíveis consumidores, como as redes sociais e plataformas de *streaming* de vídeo, como o YouTube⁸ e a Twitch⁹. O *marketing* muitas vezes não vem dos desenvolvedores do jogo ou da *publisher*, mas sim de conteúdo gerado por fãs, que se viralizar pode trazer publicidade sem nenhum custo para os responsáveis pelo jogo (HAYES, 2007).

Além disso, outra mudança que ocorreu nessa transição é a forma que as avaliações são incluídas neste novo modelo. No modelo físico de distribuição, quando os produtos eram vendidos em lojas, era mais difícil ter uma ideia da opinião crítica e dos consumidores acerca de um produto. Análises podiam ser lidas em jornais e revistas dedicadas, porém era um processo descentralizado e que exigia uma procura ativa do consumidor. Com a transição para a distribuição digital, o *feedback* dos usuários quanto aos itens passou a ser implementado na página das lojas (Figuras 3a e 3b), permitindo uma visualização instantânea do quanto determinado produto agradou seu público e se tornando um fator que influencia diretamente a venda de conteúdo

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

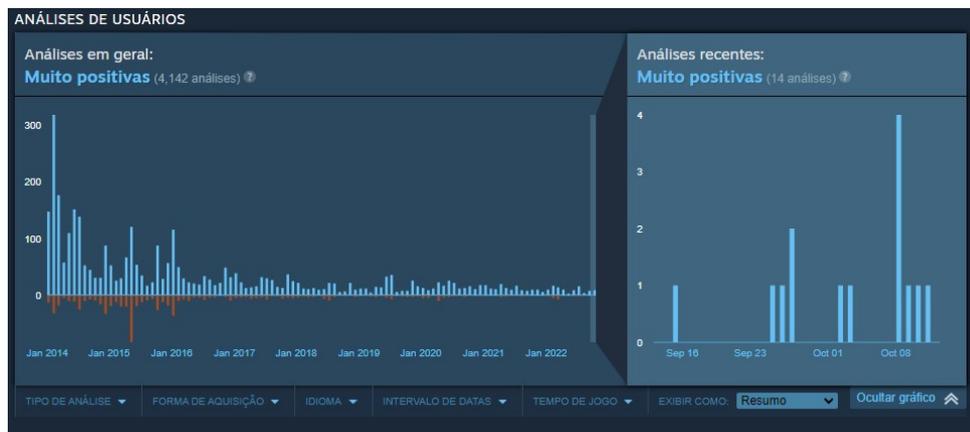
⁹ Disponível em: <https://www.twitch.tv>. Acesso em: 19 nov. 2022.

digital. Com este foco nos usuários presente na distribuição digital, começa uma mudança na produção midiática marcada pela personalização do conteúdo.

Figura 3 – Análises na página do jogo Broken Age (2014) no Steam.



(a) Resumo de avaliação do jogo, à direita.



(b) Gráfico de análises do jogo.

Fonte: Página do jogo Broken Age (2014) no Steam.¹⁰

2.3 SISTEMAS DE RECOMENDAÇÃO

Atualmente existe uma superlotação, ou saturação, no mercado de distribuição de jogos digitais, o que torna mais difícil para usuários encontrarem produtos de qualidade, e também para desenvolvedores terem seus produtos descobertos por consumidores (HOILE, 2017). Por conta disso, começaram a ser implementados Sistemas de Recomendação. O intuito destes sistemas é o de analisar as preferências de um usuário pelo seu histórico de ações ou compras e,

¹⁰ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/232790/Broken_Age. Acesso em: 25 nov. 2022.

baseado nos dados coletados, encontrar em sua base de dados outras recomendações que atenderiam às suas demandas. Surgindo em 1995, eles tiveram um enorme aumento de interesse com o *Netflix Prize*, uma competição para criar um Sistema de Recomendação para a plataforma de *streaming* (BURKE; FELFERNIG; GÖKER, 2011). A grande maioria das plataformas digitais utiliza Sistemas de Recomendação hoje em dia. Serviços de *streaming* como Netflix¹¹ e Amazon Prime Video¹² realizam recomendações baseadas no histórico de exibição e classificações dos filmes, tanto por categorias quanto pela própria personalização da página (Figura 4). Em redes sociais como o TikTok¹³, o Twitter¹⁴ e o Instagram¹⁵, por exemplo, o algoritmo recomenda novas postagens baseadas no que o usuário mais vê e interage.

Os Sistemas de Recomendação podem funcionar de diferentes formas, as duas principais sendo Filtragem Colaborativa e Filtragem baseada em Conteúdo (MELVILLE; SINDHWANI, 2010).

2.3.1 Filtragem Colaborativa

Filtragem Colaborativa funciona ao utilizar os históricos de avaliação de usuários passados para realizar as sugestões. *Websites* de *e-Commerce* como a Amazon utilizam a Filtragem Colaborativa para a recomendação de produtos. O YouTube, que possui um dos Sistemas de Recomendação mais completos da atualidade (Figura 5), utiliza um sistema híbrido com duas redes neurais: uma responsável pela geração de vídeos candidatos baseada em Filtragem Colaborativa, e outra de classificação desses resultados para exibição (COVINGTON; ADAMS; SARGIN, 2016).

2.3.2 Filtragem baseada em Conteúdo

Enquanto isso, a Filtragem baseada em Conteúdo funciona pela comparação da descrição dos itens com as preferências do usuário, e precisa de classificações detalhadas desses itens para que possa ser feita. Essa é a forma mais utilizada por plataformas de venda de jogos digitais, como observado nas plataformas Steam e Itch.io. O Steam é uma plataforma que transformou a própria utilização da loja em uma parte integral da experiência de jogar, promovendo a simulação de intencionalidade - ações que sinalizam a intenção do usuário, como a adição de jogos em Listas de Desejos, dados que são utilizados pelo algoritmo no processo de recomendação (FELCZAK *et al.*, 2018).

¹¹ Disponível em: <https://www.netflix.com/br>. Acesso em: 19 nov. 2022.

¹² Disponível em: <https://www.primevideo.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

¹³ Disponível em: <https://www.tiktok.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

¹⁴ Disponível em: <https://twitter.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

¹⁵ Disponível em: <https://www.instagram.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

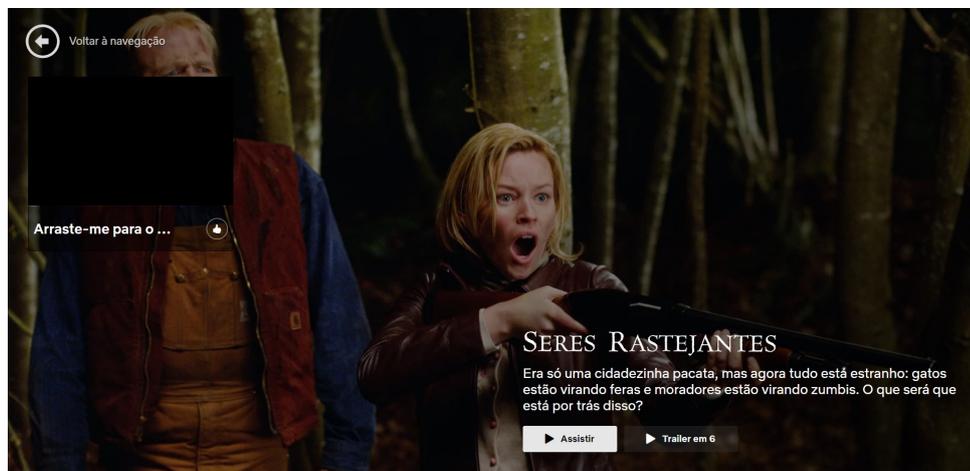
Figura 4 – Exemplos de personalização de página na Netflix.



(a) Categoria personalizada da Netflix.



(b) Página inicial da Netflix.



(c) Página pós-créditos da Netflix.

Fonte: Capturas de tela do aplicativo da Netflix, com conteúdo personalizado para o usuário do autor.

2.3.3 Sistemas de Recomendação no contexto da Distribuição de Jogos

Enquanto existe uma divisão de jogos por meio de categorias nas plataformas de distribuição digital de jogos, é comum a utilização da classificação de jogos por meio de *tags* como é o caso do Steam e do Itch.io. As *tags*, ou marcadores, são descritores de elementos dos jogos, podendo ser referente aos mais diversos tipos de categorização, incluindo gênero - como Terror, Aventura e Ação; temática - como Detetive e Fantasia; jogabilidade - como Primeira Pessoa e Um Jogador; conteúdo - Atmosférico, Boa Trama e Relaxante; entre tantos outros. Isso permite

Figura 5 – Aba de vídeos recomendados no YouTube, na parte direita da tela.



Fonte: Página do vídeo *The Mortuary Assistant: Part 2*, por Markiplier.¹⁶

uma classificação muito mais detalhada dos produtos presentes nessas plataformas. Além disso, *tags* comumente utilizadas umas com as outras são reconhecidas pelos sistemas de classificação (Figura 6), criando espécies de gêneros e subgêneros (LI; ZHANG, 2020) e permitindo a visualização de elementos populares relacionados a esses gêneros. Essa visualização pode ser utilizada por desenvolvedores para identificar que elementos o público-alvo tende a gostar para desenvolver obras com maior engajamento (ASHRAF; GOODWIN, 2020).

Figura 6 – *Tags* relacionadas ao gênero Plataforma na plataforma Itch.io.



Fonte: Página da *tag* Platformer na plataforma Itch.io.¹⁷

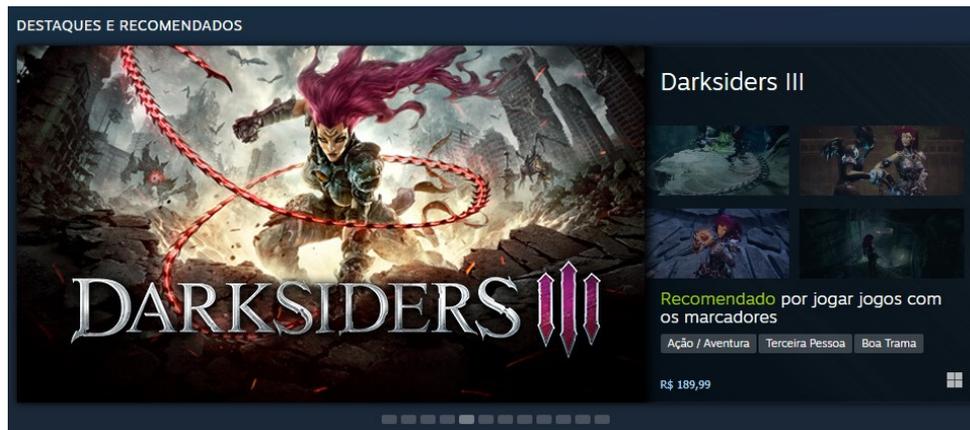
Nessas plataformas, os Sistemas de Recomendação atuam em conjunto a classificação por *tags*, permitindo uma personalização muito maior para cada usuário ao levar diversos elementos de cada jogo em consideração (Figura 7).

Tanto no Steam quanto no Itch.io, o desenvolvedor pode escolher entre *tags* pré-existentes ou criar *tags* personalizadas para descrever seu jogo. O sistema no Steam, porém, possui uma distinção que torna sua implementação muito mais importante: além do desenvolvedor, a comunidade de usuários também consegue classificar os jogos (Figura 8). Uma *tag* é atrelada a um produto quando vários usuários diferentes a utilizam para classificá-lo (HOILE, 2017). Isso permite não só uma descrição muito mais detalhada pela visão do público que consome o produto, quanto também o surgimento de novas classificações e subgêneros (LI; ZHANG, 2020). Dessa forma, as recomendações se tornam cada vez mais específicas e conseguem atender cada vez

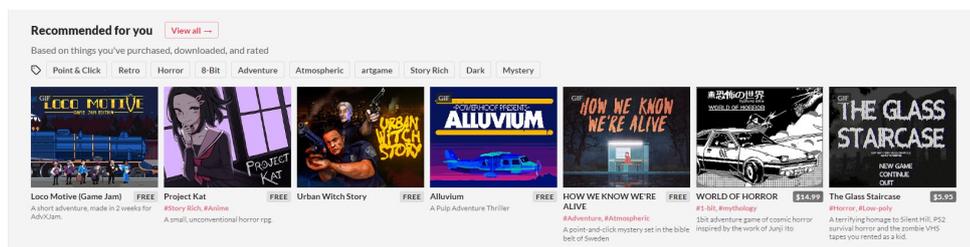
¹⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CEiCHSvGrsM>. Acesso em: 21 nov. 2022.

¹⁷ Disponível em: <https://itch.io/games/genre-platformer>. Acesso em: 22 nov. 2022.

Figura 7 – Recomendações por *tags* em plataformas de distribuição de jogos.



(a) Recomendação personalizada por *tags* no Steam.



(b) Recomendação personalizada por *tags* no Itch.io.

Fonte: Capturas de tela dos aplicativos Steam e Itch.io, com conteúdo personalizado para o usuário do autor.

mais grupos específicos de jogadores. Essa maior especificidade resolve o problema de Sistemas de Recomendação baseados em Filtragem baseada em Conteúdo mencionado por Burke, Felfernig e Göker (2011) de necessitar de um grande detalhamento nos itens presentes na loja para funcionar de maneira adequada.

O sistema de recomendação, junto da acessibilidade de desenvolvimento de jogos, permitiu um ressurgimento de jogos de gêneros de nicho. Obras que não eram rentáveis no passado, e gêneros que deixaram de ser populares, como o *Adventure point-and-click*, tiveram um ressurgimento e conseguem achar seu público devido à implementação desses sistemas.

Por mais que os Sistemas de Recomendação funcionem bem em mostrar produtos relevantes para usuários, devido ao grande volume de conteúdo que existe e que é continuamente produzido, parte dele acaba não sendo recomendado devidamente. Isso tornou necessário a criação de sistemas adicionais para corrigir essa questão, alguns dos quais serão explorados na próxima seção.

2.4 NOVOS SISTEMAS E EXPERIMENTOS

Por conta do problema mencionado, e atrelado ao movimento de transformação da plataforma digital como parte integral da experiência mencionado por Felczak *et al.* (2018), a

Figura 8 – Páginas de adição e criação de *tags*.

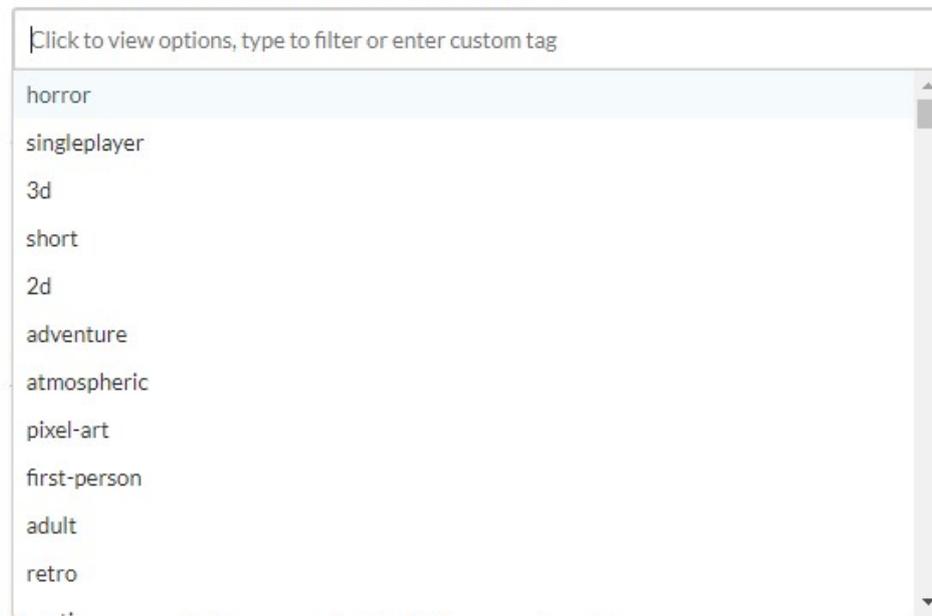


(a) Página de adição de marcadores de um produto no Steam.

Tags – Tips for choosing tags

Any other keywords someone might search to find your game. Max of 10.

Avoid using the genre or platforms provided above.



(b) Página de adição de marcadores de um produto no Itch.io.

Fonte: Capturas de tela dos aplicativos Steam e Itch.io.

plataforma Steam continuamente desenvolve e publica novas ferramentas para que os usuários consigam descobrir mais produtos que atendam às suas demandas, como a Lista de Desco-

brimento (Figura 9), que seleciona doze jogos por vez baseados em diferentes parâmetros e apresenta eles ao usuário.

Figura 9 – Ferramenta de Lista de Descobrimto do Steam.



Fonte: Página da Lista de Descobrimto no Steam.¹⁸

Em testes realizados com a Lista de Descobrimto em 2019, foi observado que o mecanismo tinha uma tendência maior à recomendar jogos populares e recentes, recomendando jogos mais antigos de sua biblioteca com menos frequência (JOHNSON, 2019). Porém não existe transparência quanto à maneira exata que os mecanismos de recomendação da plataforma funcionam (GONG; YE; STEFANIDIS, 2019), e acredita-se que são realizados ajustes nos algoritmos por trás dos mecanismos sem que haja uma explicação dessas mudanças, então é incerto o quanto isso mudou desde então.

Diversas novas ferramentas experimentais continuam sendo desenvolvidas e publicadas por meio do Steam Labs (Figura 10), levando em consideração o *feedback* da comunidade para descartar ou manter as ferramentas na loja (VALVE, 2019).

Figura 10 – Página do Steam Labs.



Fonte: Página inicial do Steam Labs.¹⁹

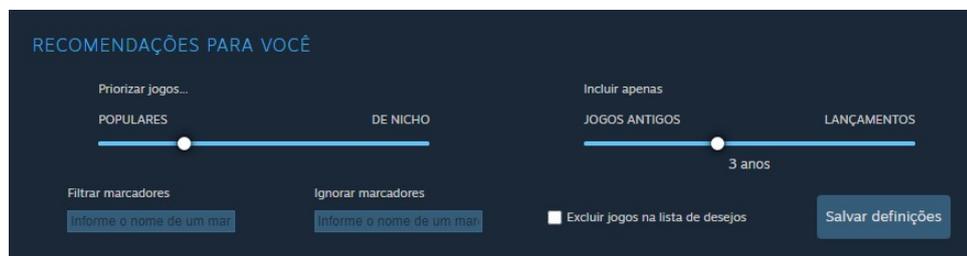
Uma dessas novas ferramentas, denominada Recomendador Interativo (Figura 11), permite que o usuário decida parâmetros de popularidade (entre *Popular* e *de Nicho*) e de lança-

¹⁸ Disponível em: <https://store.steampowered.com/explore>. Acesso em: 24 nov. 2022.

¹⁹ Disponível em: <https://store.steampowered.com/labs>. Acesso em: 24 nov. 2022.

mento (*Antigo* ou *Lançamento*), ambos parâmetros apontados como tendo resultados “tendenciosos” na Lista de Descobrimento por Johnson (2019), demonstrando uma preocupação em tornar o descobrimento e a aceitação de jogos processos mais equilibrados (HOILE, 2017).

Figura 11 – Ferramenta de recomendações personalizadas do Steam Labs.



Fonte: Página do Recomendador Interativo no Steam Labs.²⁰

Enquanto os meios de distribuição de conteúdo se tornaram muito mais acessíveis e robustos, a criação do conteúdo em si ainda pode ser um processo custoso e que demanda grande investimento, tornando a criação desse conteúdo difícil para todos. O *crowdfunding*, ou financiamento coletivo, surgiu para tentar resolver essa questão.

2.5 CROWDFUNDING

O *crowdfunding* permite que criadores criem campanhas demonstrando sua visão e o que pretendem produzir, com apoiadores contribuindo para juntar o orçamento necessário. A forma de pagamento varia dependendo da plataforma, podendo ser em uma única contribuição ou em contribuições mensais, e o valor pago pode trazer diferentes recompensas dependendo da campanha. Essas plataformas permitiram que os fãs apoiassem a criação do conteúdo que desejam consumir.

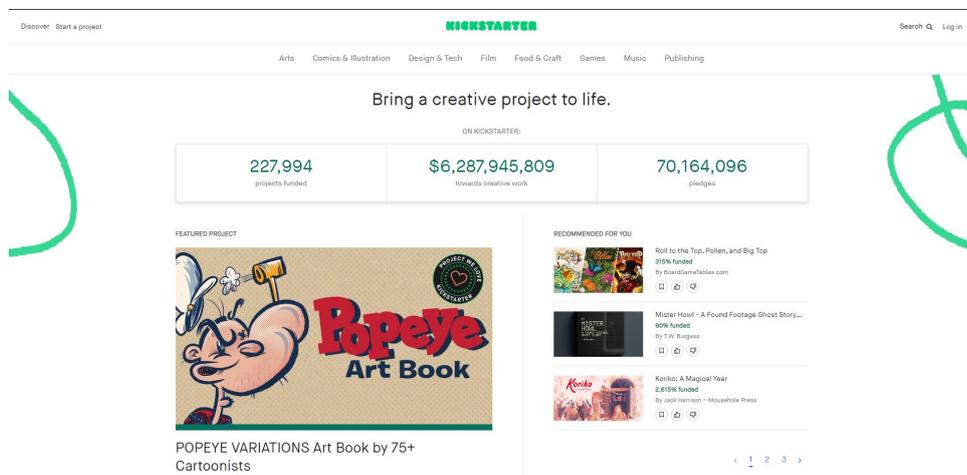
Foi por meio do *crowdfunding* que projetos como os jogos Broken Age (FINE, 2012b), Psychonauts 2 (FINE, 2015), Bloodstained: Ritual of the Night (IGARASHI, 2015), Shenmue 3 (NET, 2015), A Lenda do Herói - O Jogo (BROTHERS, 2014) e Ordem Paranormal: Enigma do Medo (PARANORMAL; STUDIO, 2020) puderam ser financiados e lançados para o público, com Broken Age e Shenmue 3 quebrando recordes de arrecadação no Kickstarter com suas campanhas.

Deve-se ressaltar, porém, que o financiamento nem sempre indica que o produto será finalizado da maneira que a campanha demarcou, ou muitas vezes até mesmo pode nem ser finalizado. Um exemplo foi Godus, um jogo de Peter Moleneyux, criador da série de jogos Fable, que mesmo com o financiamento coletivo anunciou que a produção do jogo foi parada e que iria se afiliar à uma distribuidora, o que desagradou os apoiadores do projeto (LAPORTA, 2015).

²⁰ Disponível em: <https://store.steampowered.com/recommender>. Acesso em: 24 nov. 2022.

Algumas das maiores plataformas de *crowdfunding* são o Kickstarter²¹ (Figura 12), o Indiegogo²², o Patreon²³, o Fig²⁴, e no Brasil, o Catarse²⁵.

Figura 12 – Página inicial do Kickstarter.



Fonte: Página inicial do Kickstarter.²⁶

Outro mercado que teve um *boom* em financiamento coletivo nos últimos anos foi o dos *board games*, ou jogos de tabuleiro, que tiveram uma receita estimada de 12 bilhões de dólares em 2018. Vários dos jogos mais populares dos últimos dez anos, como Cards Against Humanity e Gloomhaven, foram financiados desta maneira (WACHS; VEDRES, 2021).

Além do financiamento, a criação de conteúdo em si também se tornou muito mais acessível para o público em geral com a criação de novos *softwares* voltados para o consumidor.

2.6 ENGINES ESPECÍFICAS

O surgimento de *engines*, ou ferramentas de desenvolvimento de jogos, abertas para o consumidor, como a Unity Engine e a Unreal Engine, permitiu que o desenvolvimento de jogos se tornasse mais acessível do que antes era possível. Essas duas *engines* permitem que o usuário crie o jogo que desejar dentro delas, contanto que seu conhecimento técnico o permita.

Com o intuito de tornar o processo de desenvolvimento mais acessível, foram surgindo *engines* dedicadas para determinado tipo de jogo e com sistemas prontos implementados, permitindo que pessoas com menos conhecimento técnico também pudessem criar jogos. São exemplos o RPG Maker (Figura 13), focado na criação de jogos de RPG, e o *Adventure Game Studio* (AGS), focado em jogos *Adventure point-and-click*.

²¹ Disponível em: <https://www.kickstarter.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

²² Disponível em: <https://www.indiegogo.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

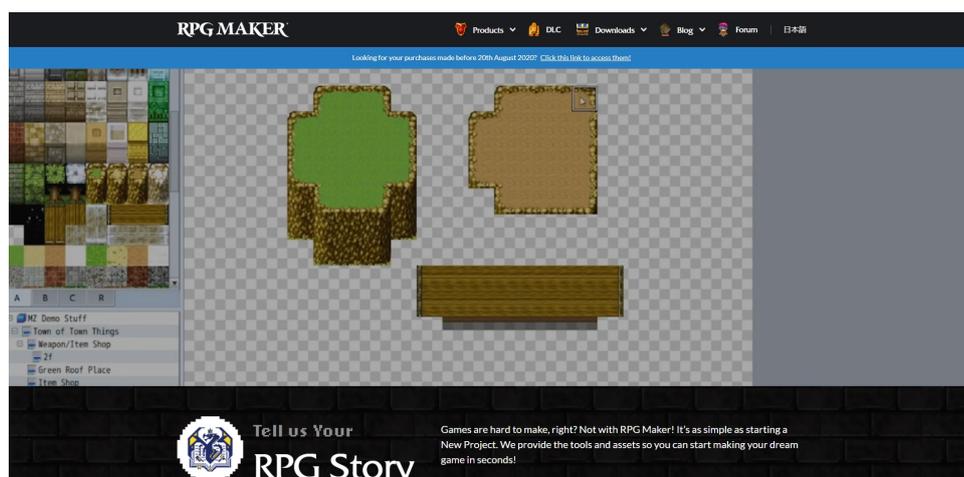
²³ Disponível em: <https://www.patreon.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

²⁴ Disponível em: <https://www.fig.co/legacy>. Acesso em: 19 nov. 2022.

²⁵ Disponível em: <https://www.catarse.me>. Acesso em: 19 nov. 2022.

²⁶ Disponível em: <https://www.kickstarter.com>. Acesso em: 23 nov. 2022.

Figura 13 – Página inicial do *website* do RPG Maker.

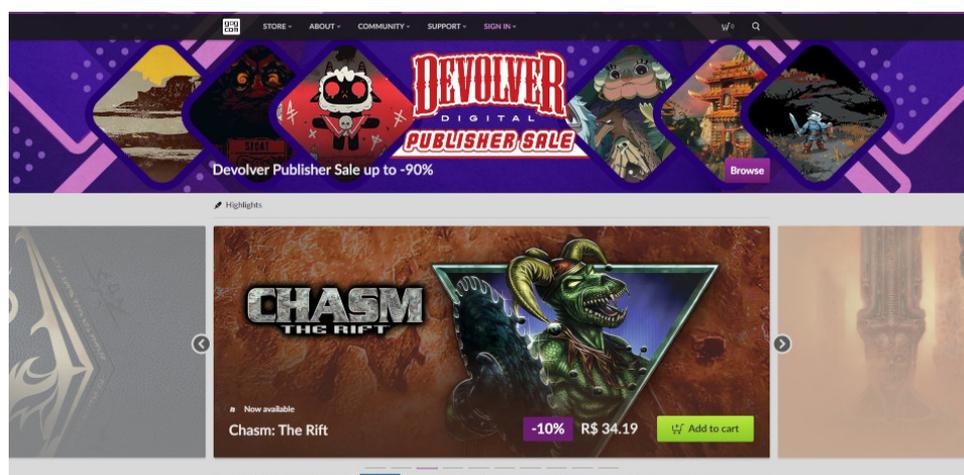


Fonte: Página inicial do *website* do RPG Maker.²⁷

2.7 WEBSITES ESPECÍFICOS

Além da diversificação de produtos, houve também uma diversificação nas plataformas de venda, permitindo que surgissem lojas específicas para diferentes públicos-alvo. A plataforma GOG.com²⁸, por exemplo, é um *website* de venda de jogos especializado em jogos antigos (Figura 14).

Figura 14 – Página inicial do GOG.com.



Fonte: Página inicial do GOG.com.

Também surgiram *websites* e fóruns focados em diferentes nichos, produtos da cultura de *fandoms*: comunidades de fãs de determinada mídia que consomem e produzem conteúdo baseado nela (SOUZA; MARTINS, 2012), assim como influenciam ativamente na circulação desta mídia para outros consumidores, seja por mensagens de recomendação ou por criações próprias baseadas no conteúdo original (JENKINS, 2006). Enquanto o assunto de cultura de fãs não será

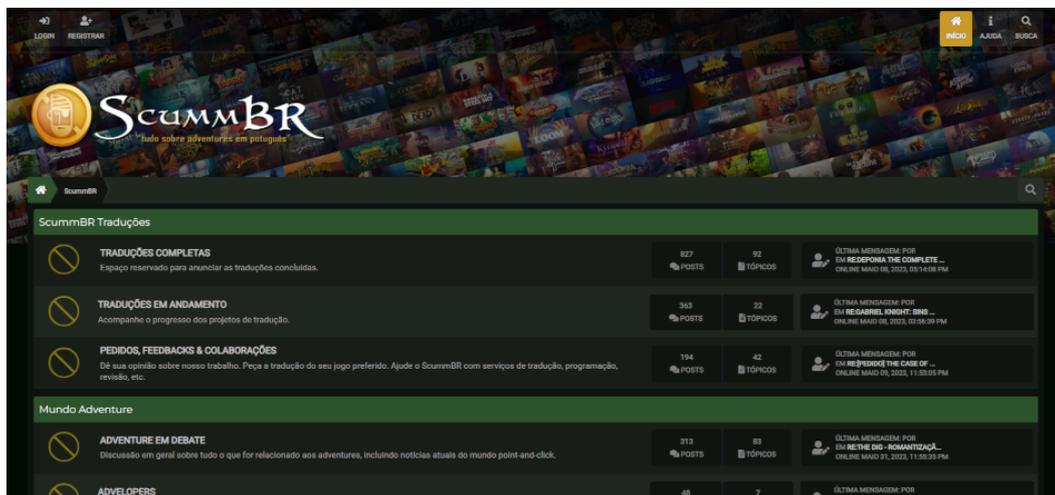
²⁷ Disponível em: <https://www.rpgmakerweb.com>. Acesso em: 22 nov. 2022.

²⁸ Disponível em: <https://www.gog.com>. Acesso em: 19 nov. 2022.

aprofundado neste trabalho, ainda é necessário mencioná-lo por fazer parte do universo que está sendo estudado. A *engine* AGS mencionada, por exemplo, possui um fórum oficial²⁹ dedicado para que os usuários possam anunciar seus jogos, receber auxílio no desenvolvimento utilizando a ferramenta, encontrar novos membros de equipe para montar um projeto e discutir jogos *Adventure point-and-click* em geral.

No Brasil, o fórum ScummBR é responsável pela tradução não-oficial de vários dos jogos do gênero em projetos sem fins lucrativos feitos por fãs, procurando tornar estes jogos mais acessíveis para o público falante do idioma português. O fórum não disponibiliza os jogos, que devem ser adquiridos pelo usuário de forma legítima, apenas os arquivos necessários para traduzir o conteúdo desta cópia legítima para o português. Além das traduções, os usuários também podem utilizar o fórum para discutir o gênero como um todo (Figura 15).

Figura 15 – Página inicial do fórum ScummBR.



Fonte: Página inicial do fórum ScummBR.³⁰

A fim de melhor explicitar o conceito de um gênero de nicho, assim como estabelecer os elementos fundamentais do desenvolvimento do projeto previsto nos objetivos deste trabalho, a história e as características do gênero *Adventure* serão exploradas no capítulo seguinte.

²⁹ Disponível em: <https://www.adventuregamestudio.co.uk/forums/index.php>. Acesso em: 23 nov. 2022.

³⁰ Disponível em: <https://forum.scummbr.com/index.php>. Acesso em: 07 jun. 2023.

3 GÊNEROS DE NICHOS

Para exemplificação de como a evolução da distribuição para o meio digital influenciou o desenvolvimento de gêneros de nicho, talvez nenhum gênero seja mais adequado do que o *Adventure*. Ele foi o gênero mais popular domesticamente por mais de uma década (DYER, 2020), teve sua decadência e relativa morte no início dos anos 2000 por conta da distribuição física, e teve sua ressurgência com as plataformas digitais e o meio independente (GILBERT *et al.*, 2022).

Gêneros de nicho lançados tendem a possuir características bem específicas atreladas à diferentes estágios de sua evolução, muitas vezes sendo gêneros montados na nostalgia (DYER, 2020). Assim, será especificada a história do gênero, permitindo uma melhor categorização de seus diferentes estilos e mecânicas que são presentes até os dias de hoje.

3.1 O GÊNERO *ADVENTURE*

O gênero *Adventure* é um gênero focado na narrativa, procurando imergir o jogador em seu mundo fictício. Em jogos do gênero, o jogador ajuda o personagem principal a progredir pela história resolvendo quebra-cabeças e interagindo com *Non-Playable Characters* (NPCs) por meio de árvores de diálogo. A exploração ocorre no tempo do jogador, proporcionando uma experiência mais cerebral e que exige mais paciência do jogador (GILBERT *et al.*, 2022).

Existem diferentes tipos de jogabilidade atrelados ao gênero, porém a mais associada à ele é a de *point-and-click*, ou apontar e clicar. Em jogos que usam essa jogabilidade, o jogador usa seu *mouse* para controlar o personagem principal, clicando na parte do cenário para a qual deseja que ele se mova e em objetos e personagens do cenário para interagir com eles. É comum também a presença de um sistema de inventário, no qual o jogador vai coletando itens ao longo do jogo e utilizando estes itens para resolver quebra-cabeças, arrastando o ícone do item para a parte relevante do cenário.

Outra parte fundamental de jogos do gênero é o sistema de diálogos, utilizado ao mesmo tempo para a construção da narrativa e também para a resolução de quebra-cabeças - é comum, inclusive, o personagem principal realizar monólogos ao longo do jogo, falando sozinho para expor seus pensamentos e dar pistas para o jogador quanto às ações que deve tomar a seguir. Este artifício é atrelado à quebra da quarta parede comumente presente em jogos do gênero, e funciona como o sistema de *feedback* após ações do jogador, com o personagem principal indicando por sua fala se determinada ação funcionou ou não (VASCONCELLOS *et al.*, 2020).

Enquanto muito próximo do gênero de *Puzzle*, ou Quebra-Cabeça, ambos se diferem em sua implementação: em jogos de *Puzzle* os quebra-cabeças tendem a ser baseados em lógica ou

a seguir um padrão de quebra-cabeça ao longo do jogo, enquanto em jogos *Adventure* os quebra-cabeças são mais variados e implementados de acordo com o contexto de onde se encontram narrativamente.

Existem diversos modelos diferentes de jogos no gênero, porém um dos mais difundidos é o estabelecido pelas LucasArts primeiramente em *Maniac Mansion* (1987), e mais tarde refinado em *The Secret of Monkey Island* (1990), ambos criados por Ron Gilbert, desenvolvedor da LucasArts na época. No primeiro título da franquia *Monkey Island*, Gilbert (1989) pôs em prática regras que levantou em seu artigo *Why Adventure Games Suck*. As regras estabelecidas no artigo visavam evitar a quebra da imersão do jogador com o mundo e a história do jogo. Entre elas, estavam a ausência de mortes injustas, a definição clara dos objetivos a serem atingidos e a proibição de objetos importantes que podem não ser pegos pelo jogador, impedindo seu progresso sem reiniciar o jogo ou voltar em um ponto salvo anteriormente. Essas regras, junto do modelo de interface implementado em *Monkey Island*, se tornaram um padrão seguido por várias empresas que fabricavam jogos do gênero.

Existem diversos sistemas diferentes que esses jogos utilizam, que serão explorados a seguir por meio de uma análise de sua evolução e uma classificação de seus elementos.

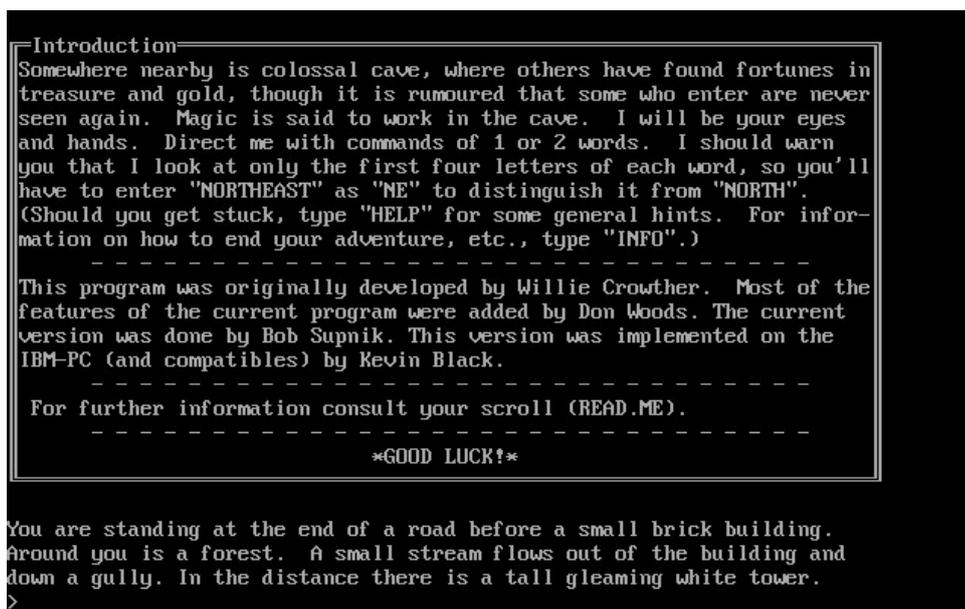
3.1.1 Linha do tempo

O *Adventure* possui duas principais categorias: a *Text Adventure*, ou Aventura Textual e a *Graphic Adventure*, ou Aventura Gráfica, mais comum atualmente. Sua origem pode ser observada com o lançamento de *Colossal Cave* (também conhecido como *Adventure*) por Will Crowther, em 1975 (Figura 16). Sua interface era completamente textual, permitindo que o jogador interagisse com um mundo digital por meio de um *parser*, ou interpretador, de texto que interpretava conjuntos de verbos e substantivos. O jogo procurava criar uma maior atmosfera e imersão ao descrever o que ocorria com e ao redor do jogador. Outros jogos no mesmo estilo saíram e foram se tornando cada vez mais famosos, como a franquia *Zork* e as adaptações de *O Guia do Mochileiro das Galáxias* e *O Hobbit*.

Roberta Williams jogou *Colossal Cave* e ficou fascinada com o jogo, pedindo a ajuda de seu marido, Ken, para ajudá-la a produzir um jogo similar. Ela sentia, porém, que a tecnologia poderia ser expandida para criar uma maior imersão do jogador quanto à narrativa do jogo. Assim surgiu *Mystery House* (1980) (Figura 17), que misturava a aventura textual com gráficos monocromáticos preto-e-branco - simples hoje em dia, porém impressionantes para a época. Ken e Roberta produziram vários jogos nesse estilo, na intitulada série *Hi-Res Adventures*.

Ao receberem uma proposta IBM para criarem um jogo para o PCjr, seu novo modelo de computador, ela decidiu evoluir ainda mais o padrão de seus jogos. *King's Quest* foi lançado em 1984 (Figura 18). O jogo apresentava um personagem em terceira pessoa, com o jogador controlando ele pelas setas do teclado, indicando ações com comandos no parser de texto para

Figura 16 – Interface textual de Colossal Cave Adventure (1975).



Fonte: William Crowther, 1975.

Figura 17 – Gráficos monocromáticos de Mystery House (1980).



Fonte: Sierra Entertainment, 1980.

ele executar. Essa transição para a terceira pessoa, junto dos cenários coloridos e exploráveis visualmente, marcaram o surgimento da *Graphic Adventure*. Também criaram um padrão para o gênero: enquanto os jogos textuais usualmente tratavam o jogador como o personagem principal, a mudança para a terceira pessoa permitiu uma distinção entre jogador e personagem. Dessa forma, o jogador auxilia o personagem principal a progredir na história. Para o desenvolvimento desse jogo, foi criada a *engine Adventure Game Interpreter* (AGI), que seria usada pela Sierra On-Line, empresa fundada pelo casal, para lançar vários jogos da série, assim como jogos das franquias *Space Quest*, *Police Quest* e *Leisure Suit Larry*.

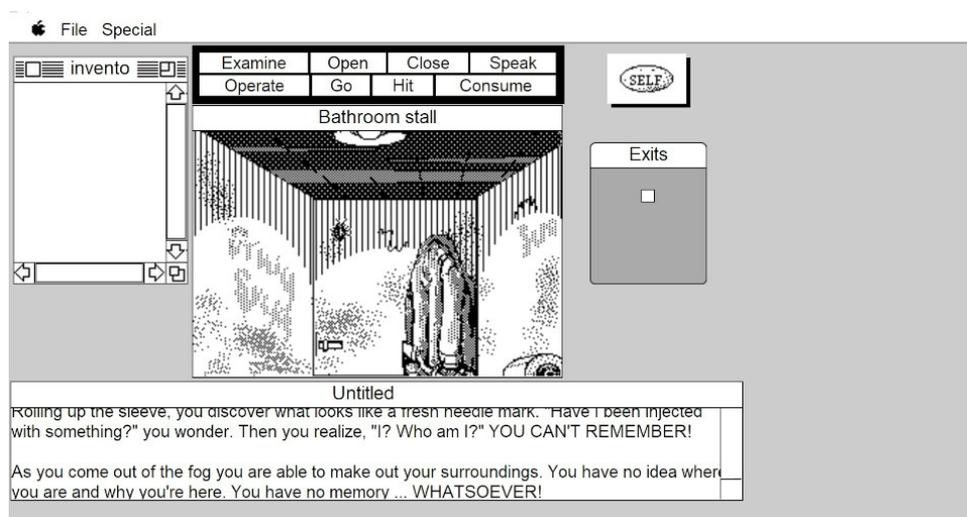
Figura 18 – Visão em terceira pessoa de King's Quest (1984).



Fonte: Sierra On-Line, 1984.

No mesmo ano, a Apple lançou o Apple Macintosh, que possuía o periférico *mouse* integrado em seu *hardware*. Assim, a ICOM Simulations lançou *Deja Vu* (Figura 19), o primeiro jogo da série *Macventure*. Ele introduziu os primeiros elementos que se tornariam essenciais para a maior categoria do *Adventure*: o *point-and-click*. Com o *mouse*, o jogador poderia clicar em objetos do cenário, se mover via menus, e também arrastar objetos armazenados em seu inventário para utilizá-los. A visualização do inventário foi uma grande evolução e permitiu uma maior facilidade na visualização e administração de recursos.

Figura 19 – Interface *point-and-click* de *Déjà Vu* (1985).



Fonte: ICOM Simulations, 1985.

Porém o primeiro *point-and-click* a estabelecer os elementos que seriam o modelo para todos os jogos subsequentes do gênero seria *Maniac Mansion*, lançado pelas Lucasfilm Games em 1987 (Figura 20). Nele, o jogador podia escolher três personagens entre sete disponíveis, e

controlá-los apontando e clicando com o *mouse* pelo cenário. As ações foram simplificadas para em torno de 10 verbos, que aparecem visualmente na interface. Ao clicar em um verbo e depois em um objeto na tela, o personagem executa a ação desejada. O jogo foi desenvolvido na *engine Script Creation Utility for Maniac Mansion* (SCUMM), que viria a ser utilizada em todos os subsequentes *Adventures 2D* da empresa. A Sierra também evoluiu seus jogos para se adequar ao *point-and-click*, já que *parsers* de texto estavam se tornando algo do passado. Assim, seus jogos começaram a ser desenvolvidos na *engine Sierra's Creative Interpreter* (SCI).

Figura 20 – Interface *point-and-click* de Maniac Mansion (1987).



Fonte: Lucasfilm Games, 1987.

Os jogos do gênero não possuíam regras definidas, e vários elementos incomodavam tanto jogadores quanto designers, levando Gilbert (1989) a lançar o artigo *Why Adventure Games Suck*, no qual estabeleceu diversas regras a serem seguidas pelo gênero como um todo. Esses conceitos seriam aplicados em seu próximo jogo, que iria se tornar um dos jogos mais icônicos do gênero, *The Secret of Monkey Island* (1990) (Figura 21), e viriam a se tornar o molde dos jogos da empresa, assim como um padrão seguido por diversos dos criadores de jogos *Adventure* até hoje.

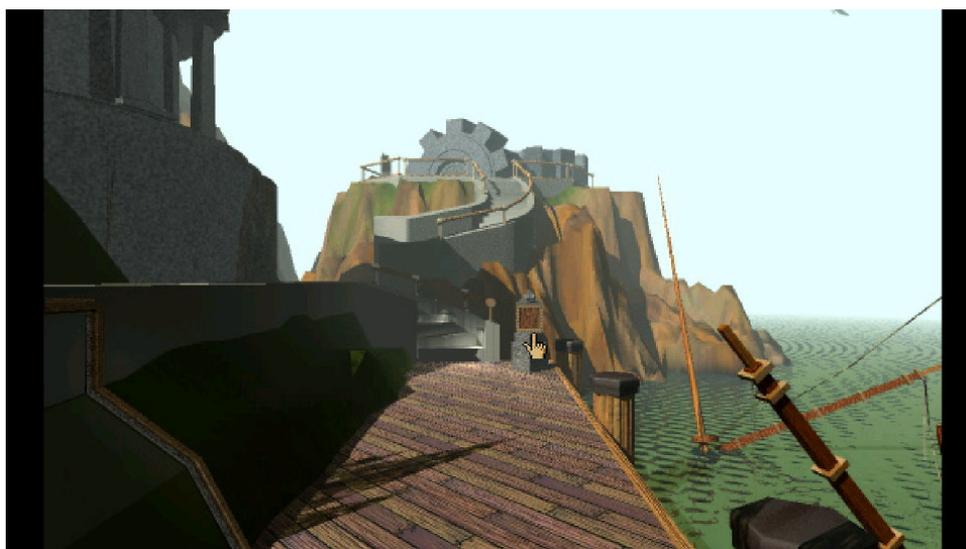
Os jogos *Adventure* foram marcando grandes evoluções tecnológicas. Os gráficos aos poucos se tornaram melhores, os sons mais realistas, e os computadores em si mais robustos. Uma das grandes evoluções foi o aumento do armazenamento com a substituição dos disquetes pelo *Compact Disc Read Only Memory* (CD-ROM), que permitiu visuais e músicas de uma qualidade nunca antes vista em computadores pessoais. *Myst*, lançado pela Cyan em 1993 (Figura 22), se tornou o jogo mais vendido para computadores até 2002 (DYER, 2020) e quase sozinho impulsionou a adoção e popularização de *drives* de *Compact Disc* (CD) em computadores domésticos (VASCONCELLOS *et al.*, 2020). O jogo implementava gráficos tridimensionais pré-renderizados, funcionando como uma série de *slides*, permitindo que o jogador se movimentasse em primeira pessoa e interagisse com o cenário com o *mouse*.

Figura 21 – Interface de verbos simplificada de The Secret of Monkey Island (1990).



Fonte: Lucasfilm Games, 1990.

Figura 22 – Gráficos tridimensionais pré-renderizados de Myst (1993).



Fonte: Cyan, 1993.

No entanto, a evolução dos computadores permitiu também a criação de jogos mais complexos e potentes. Jogos de ação rápidos como DOOM (1993) se tornaram realidade, mais atraentes para o público principalmente mais novo do que a experiência contemplativa do *Adventure*. Na época, devido à distribuição física, as empresas que publicavam os jogos buscavam lançar os gêneros que fizessem mais sucesso. Assim, o *Adventure* foi se tornando obsoleto à medida que novos gêneros tomaram sua posição, e as grandes empresas deixaram de publicar *Adventures* no início na virada do milênio, alguns dos últimos destaques sendo Grim Fandango (Figura 23) e Escape from Monkey Island (2000).

Figura 23 – Cena inicial de Grim Fandango (1998).



Fonte: LucasArts, 1998.

3.1.2 Ressurgência

Seria incorreto dizer que o gênero morreu. Enquanto perdia popularidade nos Estados Unidos, em outros lugares do mundo, como na Europa, ele permanecia relativamente popular. O país continuou produzindo jogos bem avaliados do gênero, como Syberia (2002) (Figura 24).

Figura 24 – Cena inicial de Syberia (2002).

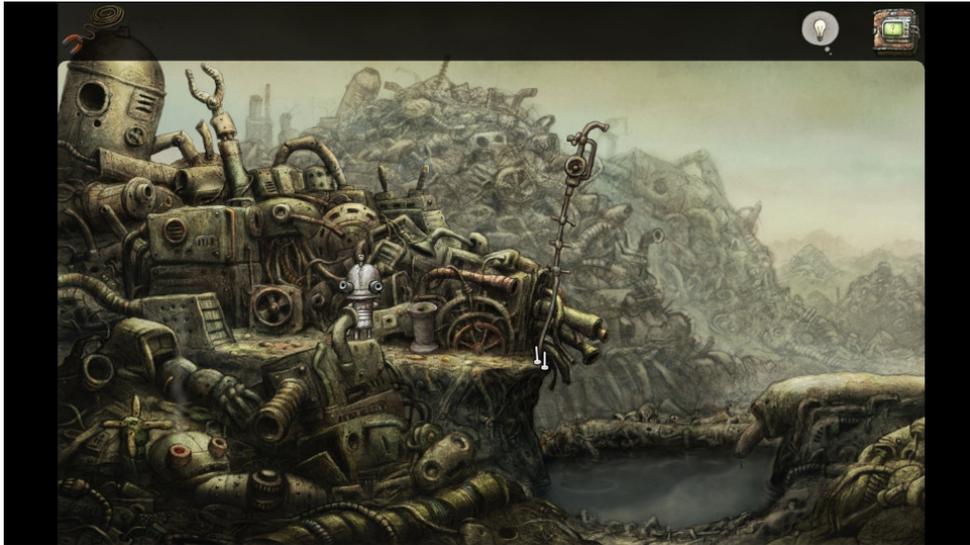


Fonte: Microids, 2002.

Nos Estados Unidos, empresas independentes como Wadjet Eye Games, Amanita De-

sign e Daedalic Entertainment surgiram para atender à demanda e criar jogos no gênero como *The Blackwell Legacy* (2006), *Machinarium* (2009) (Figura 25) e *Deponia* (2012), aproveitando a escassez do mercado e a popularização da distribuição digital como formas de encontrar um público para suas obras. Várias outras empresas focadas no gênero foram surgindo, com jogos que variam bastante em estilo, tom, estética e jogabilidade.

Figura 25 – Cena de *Machinarium* (2009).



Fonte: Amanita Design, 2009.

Parte da re-popularização do gênero também pode ser atribuída ao advento do mercado de jogos *mobile* (DYER, 2020), com a mecânica *point-and-click* sendo facilmente portátil para o esquema de controle por toque. Assim, jogos clássicos foram convertidos para o modelo *touch*, e novos jogos como *The Room* (2012) (Figura 26), com mecânicas implementadas com dispositivos *touch* em mente, passaram a surgir.

Esse movimento também permitiu que fossem feitas remasterizações dos jogos clássicos do gênero, muitas vezes feitos pelas empresas ou criadores originais dos projetos. Um exemplo deste movimento é *Full Throttle*, um jogo lançado pelas LucasArts em 1995. O teve sua remasterização lançada pela Double Fine, empresa fundada por Tim Schafer, que foi o designer original de *Full Throttle* na década de 90 (Figura 27).

Muitas dessas remasterizações trouxeram interfaces mais simplificadas também, tornando os jogos mais acessíveis para novos jogadores (Figura 28).

Assim, também surgiu uma oportunidade para que os criadores originais pudessem produzir novas histórias dentro do gênero, livres das limitações dos grandes estúdios que tinham no passado. Empresas independentes como a Double Fine de Tim Schaffer e a Terrible Toybox de Ron Gilbert, ambos ex-funcionários da LucasArts, produziram e ainda produzem *Adventures* baseados no modelo clássico estabelecido na década de 90, mas com sensibilidades modernas como *Broken Age* (2014) (Figura 29) e *Thimbleweed Park* (2017).

Figura 26 – Interface *touch* de The Room (2012).



Fonte: Fireproof Games, 2012.

Figura 27 – Comparativo entre Full Throttle e sua remasterização.



Fonte: Capturas de tela, pelo autor do trabalho, dos jogos Full Throttle (LucasArts, 1995) e Full Throttle Remastered (Double Fine Productions, 2017).

Broken Age, na época intitulado Double Fine Adventure, foi um dos primeiros grandes sucessos de jogos financiados por *crowdfunding* (Figura 30). Em 2012, a Double Fine lançou a campanha pedindo por 300 mil dólares para fazer o jogo e mais 100 mil dólares para documentar todo o processo de desenvolvimento, ao verificarem que o teto das campanhas no *website* na época estava em torno dos 40 mil dólares. Um dia depois do lançamento, a campanha havia atingido um milhão de dólares, e até sua conclusão arrecadou 3,3 milhões de dólares (FINE, 2012a).

O *Adventure* moderno pode ser dividido em algumas grandes vertentes. Uma das mais comuns atualmente é a emulação do estilo *point-and-click* da LucasArts, principalmente em sua fase mais minimalista, porém são encontrados jogos *Adventure* de todos os estilos: releituras de aventuras textuais como Stories Untold (2017) (Figura 31), jogos no estilo de King's Quest com seu *parser* de texto como The Crimson Diamond: Chapter 1 (2020) (Figura 32), com interfaces de verbos no estilo Monkey Island como Chronicle of Innsmouth (2017) ou até mesmo da série

Figura 28 – Sistema simplificado de Monkey Island 2 Special Edition (2010).



Fonte: LucasArts, 2010.

Figura 29 – *Point-and-click* modernizado de Broken Age (2014).



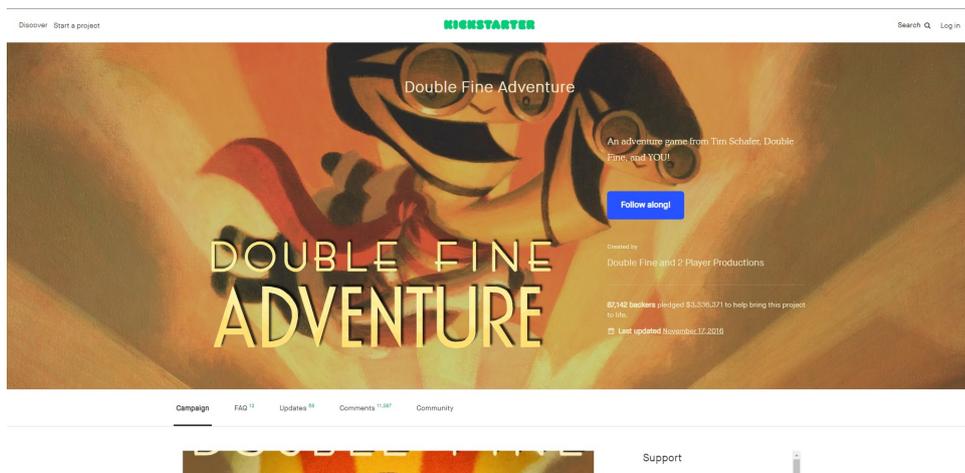
Fonte: Double Fine Productions, 2014.

Macventure como em From Beyond: Prologue (2018).

Por outro lado, vários tentam criar fórmulas novas, ou modernizar e recontextualizar mecânicas presentes nos clássicos do gênero. Jogos como Oxenfree (2016), com seu sistema de diálogo em tempo real (Figura 33), e Kentucky Route Zero, que quebra praticamente todas as convenções estabelecidas no gênero, são grandes exemplos desse movimento.

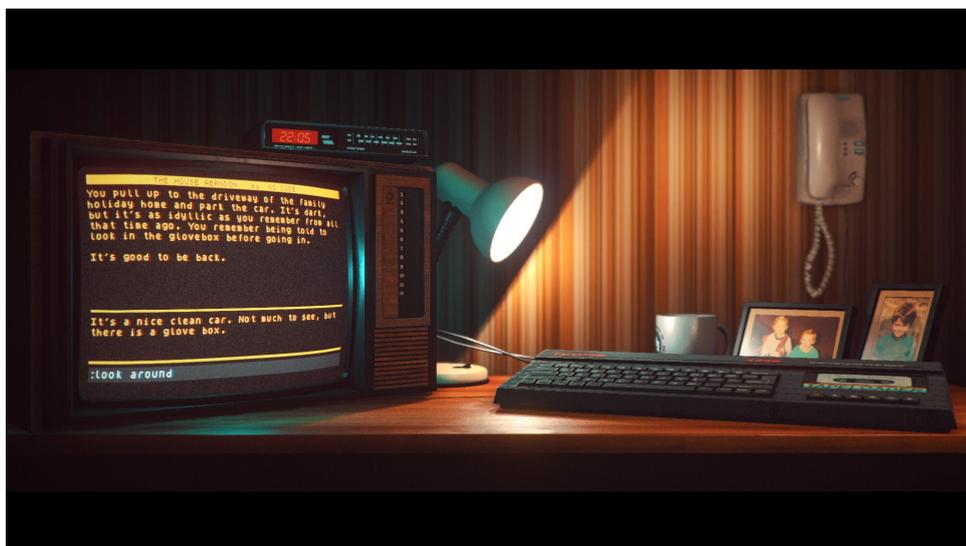
Também foram surgindo gêneros derivados do *Adventure* ao longo dos anos, ainda possuindo elementos em comum e muitas vezes sendo classificados como *Adventures*. As definições de gênero de jogos não são exatas, principalmente devido à mistura de elementos de diferentes gêneros que temos atualmente (BERGER, 2017). O sistema de classificação de jogos

Figura 30 – Página da campanha Double Fine Adventure no Kickstarter.



Fonte: Página da campanha Double Fine Adventure no Kickstarter.³¹

Figura 31 – Aventura textual em Stories Untold (2017).



Fonte: No Code, 2017.

por *tags* está se tornando cada vez mais comum em parte por causa disso, com os gêneros podendo ser vistos como redes ou espectros compostos de vários marcadores (LI; ZHANG, 2020). Assim, muitos jogos se desenvolveram a partir do *Adventure* e ainda demonstram muitas de suas características, mesmo que não todas.

Um dos maiores exemplos é o FMV, que utiliza vídeos gravados de pessoas reais em seu estilo visual. Ele surgiu nos anos 90 com a implementação do CD-ROM nos computadores e ainda hoje produz diversos jogos focados em narrativa (Figura 34).

A *Visual Novel* surgiu de um distanciamento das mecânicas de quebra-cabeça do *Adventure*, focando no diálogo e na escrita da narrativa. Isso não significa, porém, que seja a única

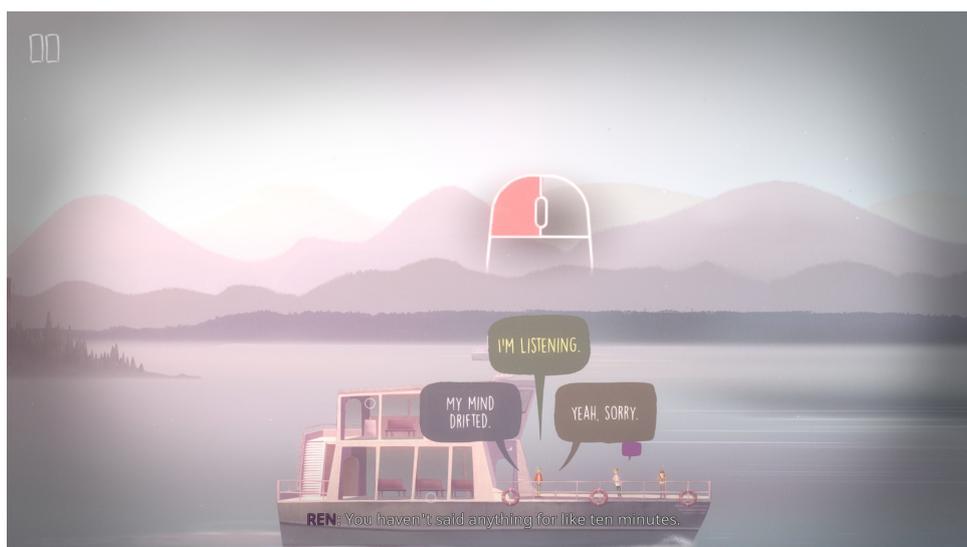
³¹ Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/doublefine/double-fine-adventure>. Acesso em: 23 nov. 2022.

Figura 32 – *Parser* de texto em *The Crimson Diamond: Chapter 1* (2020)



Fonte: Julia Minamata, 2020.

Figura 33 – Sistema de diálogo em tempo real de *Oxenfree* (2016).



Fonte: Night School Studio, 2016.

mecânica, frequentemente utilizando outros elementos do *Adventure*, como sessões *point-and-click* para interagir com o cenário e sistemas de inventário (Figura 35).

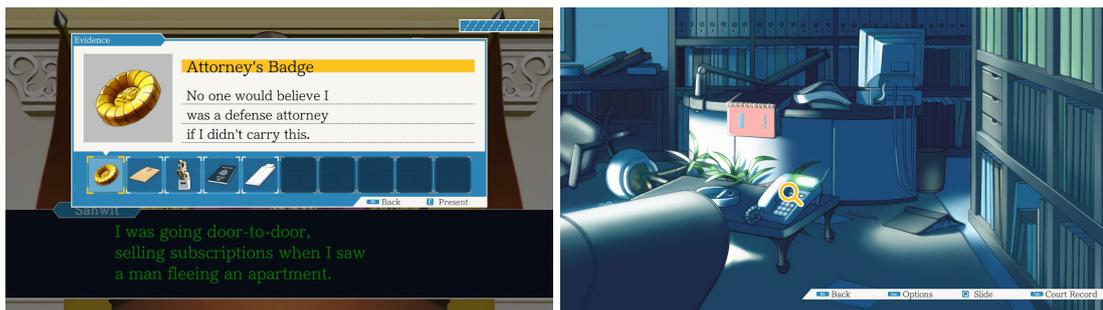
Outro gênero que iniciou como parte do *Adventure* foi o *Survival Horror*. O primeiro jogo a ser considerado um *Survival Horror*, *Alone in the Dark* (1992) (Figura 36), é designado por seu criador como um *Adventure* com elementos de ação, e possuía um menu com diversos verbos, equivalente aos utilizados por jogos *Adventure point-and-click* da época. Observando que parte considerável dos jogos *Adventure* consistem em caminhar pelo cenário, procurou transformar essa ação em algo assustador. Além disso, foi dado um foco no texto para criação da ambientação de terror, e a maioria dos momentos de ação podem ser contornados por meio

Figura 34 – Utilização do FMV em Her Story (2015).



Fonte: Sam Barlow, 2015.

Figura 35 – Elementos do *Adventure* em Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (2019).



Fonte: Capcom, 2019.

de quebra-cabeças (RAYNAL, 2012). Por mais que tenha se distanciado das origens do gênero, quebra-cabeças e sistema de inventário ainda são peças fundamentais que foram passadas para o *Survival Horror*, e a temática do horror é frequentemente vista em jogos do gênero *Adventure*, como em *Clock Tower* (1996).

Figura 36 – Elementos do *Adventure* em *Alone in the Dark* (1992).



Fonte: Infogrames, 1992.

Temos também subgêneros que surgiram recentemente como modernizações do *Adventure*, procurando tornar a experiência mais acessível e moderna. A Telltale Games começou produzindo jogos similares ao modelo *Adventure* clássico e de franquias conhecidas como *Monkey Island* e *Sam & Max*, porém aos poucos foi implementando mudanças na fórmula para melhorar o ritmo dos *Adventures*, procurando atingir um público maior (BRUNER *et al.*, 2015). Eles popularizaram os jogos que podem ser considerados “dramas interativos”, construídos pelas escolhas do jogador, como *The Walking Dead* (2012). Nesses jogos, ao invés de *puzzles*, é dado maior foco na tomada de decisões e em sequências de *Quick Time Events* (QTEs), nas quais o jogador deve pressionar uma tecla ou realizar uma ação em um curto período de tempo para não falhar. Outras empresas populares que produzem jogos desse subgênero são a Dontnod Entertainment, a Quantic Dream e a Supermassive Games, com jogos como *Life is Strange* (2015) (Figura 37), *Heavy Rain* (2010) e *Until Dawn* (2015).

Figura 37 – Cena de *Life is Strange* (2015).

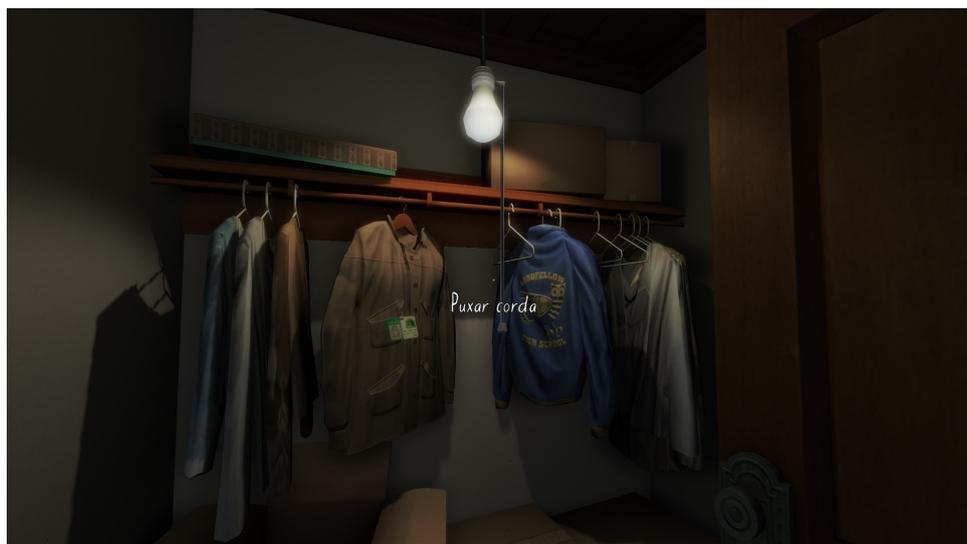


Fonte: Dontnod Entertainment, 2015.

Uma transição para o 3D com visão em primeira pessoa e a completa remoção do *point-and-click* foi apresentada nos popularmente denominados *Walking Simulators*, ou Simuladores de Caminhada, que podem ser considerados uma extensão do gênero. Eles são jogos focados na narrativa e na atmosfera, na exploração do cenário e interação com elementos dele para progressão. São exemplos desse subgênero *Gone Home* (2013) (Figura 38) e *The Stanley Parable* (2013) (Figura 39).

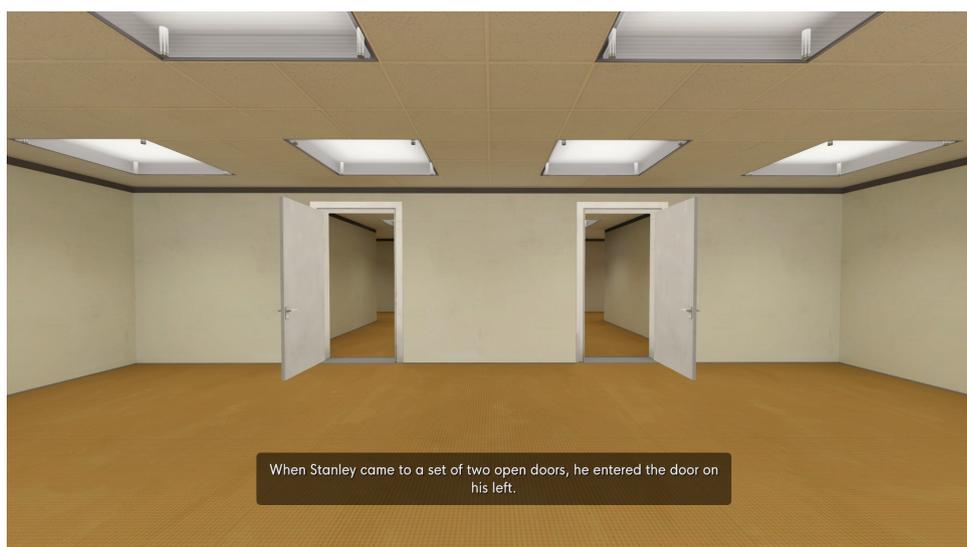
Além disso, tivemos a mistura do *Adventure* com elementos e jogabilidade de outros gêneros, como a fusão de *Adventure* e *Puzzle* de Plataforma em *The Cave* (2013). Esta mistura não seria perceptível, porém, sem que o gênero possuísse características fundamentais.

Figura 38 – Cena de Gone Home (2013).



Fonte: The Fullbright Company, 2013.

Figura 39 – Cena de The Stanley Parable (2013).



Fonte: Galactic Cafe, 2013.

3.2 CARACTERÍSTICAS

O *Adventure* possui características bem distintas que o diferem de outros gêneros. Conforme estabelecido, ele é um gênero focado na narrativa, no qual o jogador ajuda o personagem principal a progredir na história através da solução de quebra-cabeças e descoberta de novas informações em diálogos e na exploração do cenário.

Enquanto possui implementações diferentes baseadas em contexto, ainda existe um padrão nos tipos de quebra-cabeças implementados nos *Adventure*, além de padrões temáticos e estéticos entre os jogos, que serão explorados nessa seção.

3.2.1 Quebra-Cabeças

Os quebra-cabeças são a maneira pela qual o jogador progride em jogos do gênero *Adventure*. Enquanto muito frequentes ao longo dos jogos, o tipo de quebra-cabeça implementado varia dependendo da situação apresentada na narrativa, sendo que são integrados à ela.

Conforme classificado por Vasconcellos *et al.* (2020), os *puzzles* mais comuns na fórmula estabelecida pela LucasArts e difundida por diversas empresas do gênero podem ser classificados em *Puzzles de Inventário*, *Puzzles de Diálogo*, *Fetch Quests*, *Quid Pro Quo Puzzles*, *Timing Puzzles* e *Distract and Grab*.

- *Puzzles* de Inventário

Puzzles de Inventário são *puzzles* que ocorrem dentro do sistema de inventário do jogador, combinando itens para criar um item necessário para progressão (Figura 40).

Figura 40 – *Puzzle* de Inventário em *Tales of Monkey Island* (2009).



Fonte: Telltale Games, 2009.

- *Puzzles* de Diálogo

Enquanto os diálogos normalmente funcionam para contar a narrativa e dar dicas e informações importantes para o jogador, os *Puzzles* de Inventário são sistemas dentro da árvore de diálogo nos quais o jogador deve escolher ou descobrir as opções corretas para chegar à sua conclusão.

Um grande exemplo disso é o duelo de insultos em *The Secret of Monkey Island* (1990). No jogo, o combate com outros piratas é implementado pelo sistema de diálogo do jogo: os piratas se insultam, e cada insulto possui uma resposta adequada. Se o jogador for insultado e responder corretamente, ou insultar o oponente e ele não souber a resposta, ganha essa troca de insultos. O pirata que ganhar três trocas de insultos ganha o duelo. O jogador aprende novos insultos e respostas duelando com piratas espalhados pela ilha.

- *Fetch Quests*

Também comuns no gênero do RPG, as *Fetch Quests* são situações nos quais o jogador precisa achar algo para solucionar um problema. Não precisa necessariamente ser um objeto, a procura de uma informação necessária também se qualifica como uma *Fetch Quest*.

Pela progressão dos jogos do gênero ocorrerem através da resolução de quebra-cabeças, pode-se dizer que as *Fetch Quests* são o tipo mais comum de quebra-cabeça no gênero *Adventure*.

- *Quid Pro Quo Puzzles*

Puzzles definidos pelo pedido de NPCs por um item que o jogador deve achar e entregar à eles em troca de outro item que o ajude a progredir na narrativa.

- *Timing Puzzles*

São *puzzles* baseados em *timing*, nos quais o jogador deve realizar uma ação ou uma série de ações dentro de um período determinado de tempo para progredir.

- *Distract and Grab*

Puzzles nos quais o jogador deve distrair um personagem para roubar um item ou realizar uma ação sem ser percebido.

Outro elemento comum do gênero envolvendo os quebra-cabeças é a sua não linearidade, havendo partes do jogo nas quais vários quebra-cabeças podem ser resolvidos, cabendo ao jogador escolher a ordem na qual deseja resolvê-los (GILBERT, 1989).

3.2.2 Interfaces

Existiram diversas interfaces ao longo da evolução do gênero, que foram evoluindo junto à tecnologia na qual seus jogos eram lançados. O gênero *Adventure* tem seu principal foco na narrativa, e pode ser observado que essa evolução teve como objetivo tornar a experiência cada vez mais acessível e menos frustrante.

Seu início foi na interface textual, onde o jogo era composto inteiramente de texto e o jogador digitava comandos para interagir com a narrativa. Essa mecânica, porém, possuía uma falha fundamental: o jogador precisava pensar e digitar as palavras corretas que o *designer* incluiu no sistema para prosseguir. Esse problema podia tornar a experiência de jogos textuais frustrante, pois os sistemas podiam não levar em conta sinônimos ou erros de digitação. Como Gilbert (1989) disse em sua dissertação *Why Adventure Games Suck*, jogos *Adventure* são sobre criar uma experiência imersiva, e a frustração com as mecânicas do jogo quebram essa imersão.

Dessa forma, novas interfaces foram surgindo para amenizar esse problema. O maior proponente se tornou o *point-and-click*, popularizado por Gilbert com seu jogo *Maniac Mansion*

(1987). Gilbert juntou uma lista de verbos que seriam usados em uma aventura textual e reduziu ela a apenas doze verbos, incorporando eles graficamente à tela. Dessa forma, o jogador possuía conhecimento de todas as ações possíveis que o personagem poderia executar ao longo do jogo. Esse menu de verbos continuou sendo implementado em jogos futuros, sendo cada vez mais simplificado - em *The Secret of Monkey Island* (1990), a lista de verbos já havia sido reduzida para nove verbos.

Os gráficos dos jogos foram evoluindo, então com o passar dos anos a interface foi ficando mais minimalista para deixar mais espaço para a arte. Assim começamos a ter interfaces ocultas nas bordas da tela, introduzidas nos jogos da LucasArts com *Sam & Max Hit the Road* (1993) (Figura 41), trocando também os verbos por ícones que representam diferentes ações. *Full Throttle* (1994) e *The Curse of Monkey Island* (1997) (Figura 42) usam um sistema de três ícones ao segurar o clique em algum objeto da tela. Hoje em dia, temos sistemas baseados em contexto, com a ação executada variando com o objeto. Alguns dos primeiros jogos a atribuírem esse sistema são *Machinarium* (2009) e *Broken Age* (2014).

Figura 41 – Interface por ícones de *Sam & Max Hit the Road* (1993).



Fonte: LucasArts, 1993.

Figura 42 – Interface por ícones minimalista de *The Curse of Monkey Island* (1997).



Fonte: LucasArts, 1997.

3.2.3 Temática

A temática dos jogos *Adventure* é bem variada. Enquanto surgiu principalmente contando histórias de fantasia medieval, o gênero evoluiu de forma que histórias de vários gêneros e temáticas diferentes pudessem ser contadas. Existem, no entanto, temáticas comuns. Uma temática comumente vista no gênero são histórias de mistério e de detetive, podendo ser observada inicialmente em jogos da Sierra como *The Colonel's Bequest* (1989) e, mais famosamente, *Gabriel Knight: Sins of the Father* (1993) (Figura 43). Conforme a diretora do projeto, Jane Jensen afirmou, é uma mistura que funciona bem: tanto o *Adventure* quanto o gênero de detetive envolvem conversar com personagens e juntar evidências para chegar na solução do mistério (GILBERT *et al.*, 2022).

Figura 43 – Ambientação de detetive em *Gabriel Knight: Sins of the Father* (1993).



Fonte: Sierra On-Line, 1993.

3.2.4 Estilo Visual

Assim como a temática dos jogos, não existe uma regra para estilo visual, possuindo vários ao longo dos anos. Mesmo que fosse uma limitação da época e não uma decisão estética, grande parte dos jogos *Adventure point-and-click* atuais utiliza gráficos *pixelizados* para remeter ao *design* dos clássicos do gênero, muitas vezes utilizando interfaces e sensibilidades de *design* similares também.

Porém mesmo na década de 90, novos estilos de arte estavam sendo experimentados, como o uso da rotopia em *The Last Express* em 1997 ou o já mencionado surgimento da incorporação de vídeos com o FMV. Com o meio independente, essa experimentação se expan-

diu ainda mais, variando desde pinturas renascentistas animadas de forma similar à *sketches* do Monty Python em *The Procession to Calvary* (2020) (Figura 44) até *claymation* e *stop motion*, como visto em *The Dream Machine* (2012) e em *Trüberbrook* (2019).

Figura 44 – Estilo similar a pinturas renascentistas em *The Procession to Calvary* (2020).



Fonte: Joe Richardson, 2020.

De forma à melhor estabelecer as características mais comuns do *Adventure point-and-click* moderno, no capítulo seguinte foram realizados estudos de caso com três jogos recentes do gênero, procurando analisar e classificar a maneira pela qual utilizam os elementos característicos apontados.

4 ESTUDOS DE CASO

Para a realização dos estudos de caso, foram selecionados três jogos que se encaixavam na definição proposta de *Adventure point-and-click*, lançados entre o final de setembro e o início de outubro de 2022. Os títulos selecionados foram: *Return to Monkey Island*, *The Excavation of Hob's Barrow* e *The Plague Doctor of Wippra*.

4.1 METODOLOGIA DA ANÁLISE DOS JOGOS

A escolha dos jogos foi feita utilizando a página central da *tag* Apontar e Clicar na plataforma Steam, filtrando os resultados que tivessem a *tag* Aventura dentro da categoria Novidades Populares. As centrais de gêneros foram implementadas em setembro na plataforma, sendo previamente um experimento do *Steam Labs* (VALVE, 2022).

Os três jogos foram jogados do início ao fim e analisados levando em conta elementos propostos no capítulo anterior, como Interface, Estilo Visual, Quebra-Cabeças e Temática.

4.1.1 RETURN TO MONKEY ISLAND

Return to Monkey Island foi desenvolvido pela Terrible Toybox, em parceria com a Lucasfilm Games e lançado pela distribuidora independente Devolver Digital em 19 de setembro de 2022 (Figura 45). Ele é o retorno de Ron Gilbert à franquia que criou 30 anos após *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (1991). O jogo segue a aventura pirata de Guybrush Threepwood, protagonista da franquia, mostrando como ele descobriu o segredo da lendária Ilha dos Macacos. O lançamento de Return representa um grande marco para o gênero do *Adventure point-and-click*, por se tratar de um novo jogo de uma das franquias clássicas mais icônicas e renomadas do gênero.

Ele procura ser um *Adventure* contemporâneo, possuindo as características que definem esses jogos ao mesmo tempo em que moderniza vários de seus elementos, em especial sua jogabilidade e seus visuais. Os visuais do jogo diferem do comum em jogos *point-and-clicks* nostálgicos, deixando a *pixel art* dos primeiros dois jogos de lado e optando por um visuais estilizados que parecem pinturas, muitas vezes até demonstrando texturas irregulares dos materiais utilizados para a ilustração, como giz (Figura 46). Seu novo estilo de arte teve uma recepção bem negativa por grande parte dos fãs antes de seu lançamento, que esperavam que um jogo do criador dos originais, e que seguisse a história a partir da sequência de 1991, mantivesse o estilo da *pixel art* estabelecido nos dois primeiros jogos (GILLIAM, 2022).

A jogabilidade, em sua base, se mantém a mesma dos jogos clássicos do gênero, possuindo um sistema de inventário, quebra-cabeças e diálogos com personagens. Assim, apresenta

Figura 45 – Tela de título de Return to Monkey Island.



Fonte: Terrible Toybox, 2022.

Figura 46 – *Close-up* em Return to Monkey Island.



Fonte: Terrible Toybox, 2022.

todos os tipos de quebra-cabeça definidos por Vasconcellos *et al.* (2020). Ele utiliza a interface minimalista, apresentando um ícone no canto inferior esquerdo da tela para abrir o inventário (Figura 47).

Porém à essas mecânicas foram implementadas diversas melhorias para atingir o público moderno, como um foco na movimentação do personagem ao permitir um deslocamento mais rápido clicando várias vezes em parte do cenário. Porém a maior delas é o sistema de interação contextual implementado (Figura 48). Enquanto sistemas de jogos modernos como *Machinarium* (2009) e *Broken Age* (2014) permitem uma ação para cada objeto, *Return* tem uma abordagem diferente: ele permite até duas ações para cada objeto na tela, uma para cada

Figura 47 – Sistema de Inventário em Return to Monkey Island.



Fonte: Terrible Toybox, 2022.

botão do *mouse*. As ações são descritas em um gráfico na tela junto com o botão que deve ser pressionado para executá-las em um pequeno texto. Assim, o jogo foge da lista fixa de verbos presente em sua origem e ainda apresenta diversidade de opções para o jogador, esta que outros sistemas modernos não permitia.

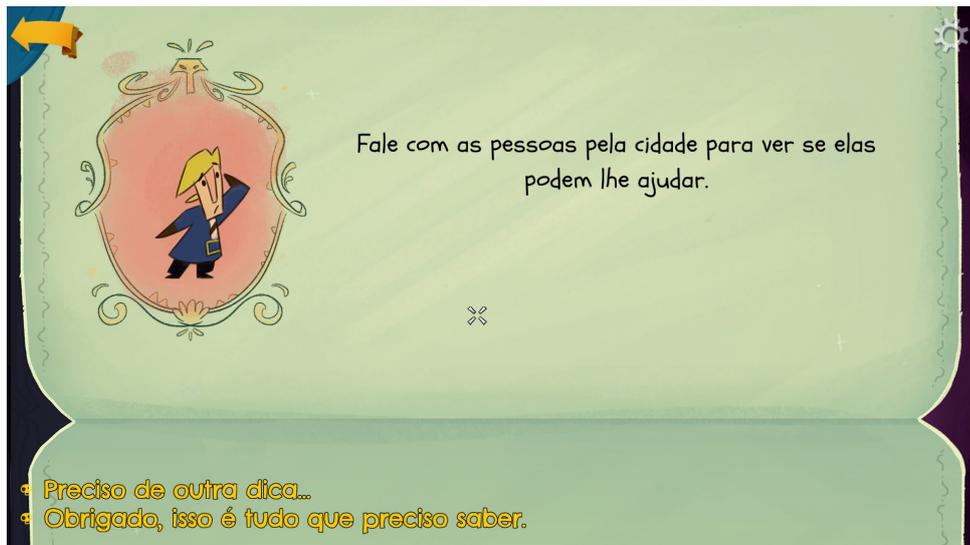
Figura 48 – Interface de Return to Monkey Island.



Fonte: Terrible Toybox, 2022.

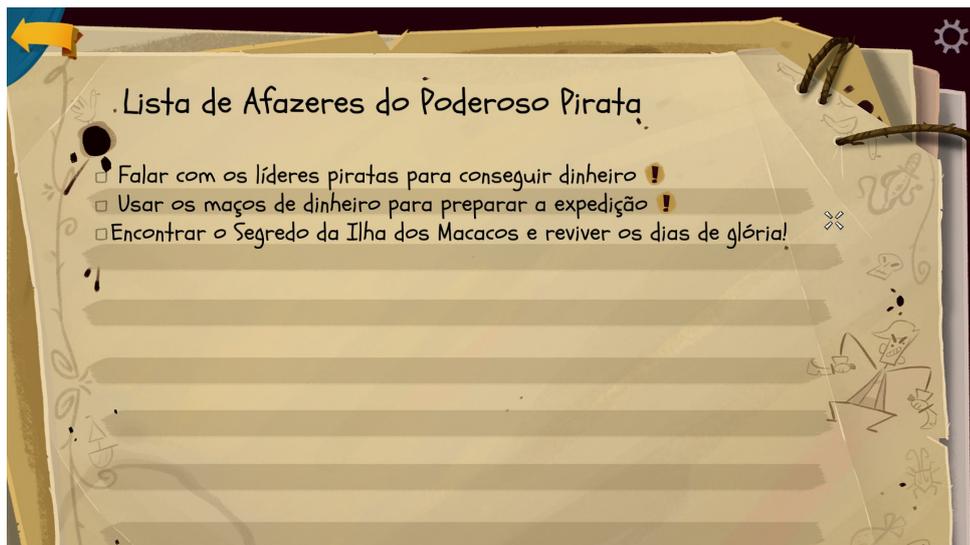
Outras inovações foram implementadas levando em conta opções de acessibilidade, como um sistema de histórico de diálogo, destaque de objetos no cenário, legendas para efeitos sonoros, personalização da caixa de diálogo e das fontes do jogo, localização em vários idiomas e recapitulações personalizadas ao carregar um jogo salvo lembrando onde o jogador parou. Outra grande inovação é um sistema de pistas interno (Figura 49), no qual o jogador pode consultar baseado na parte do jogo em que está e receber dicas cada vez mais exatas do que deve fazer. Além disso, o jogo apresenta uma lista de tarefas para ajudar o jogador a lembrar os objetivos que possui atualmente (Figura 50). Também foram adicionados itens coletáveis, que junto das diversas opções de diálogo e variações do final possíveis incentivam a re-jogabilidade.

Figura 49 – Sistema de dicas de Return to Monkey Island.



Fonte: Terrible Toybox, 2022.

Figura 50 – Lista de tarefas de Return to Monkey Island.



Fonte: Terrible Toybox, 2022.

A controvérsia envolvendo o estilo de arte que diverge da *pixel art* encontrada nos jogos clássicos demonstra que grande parte do público ainda prefere o estilo aderido pelos jogos antigos, e exemplifica o grande movimento de *point-and-clicks* modernos que tenta emular não só o estilo, mas também as interfaces e elementos dos jogos dos anos 80 e 90. A ressurgência de gêneros de nicho outrora populares, muitas vezes montada na nostalgia e no saudosismo, atrai um público que não procura modernizações ou resoluções de problemas passados, mas sim mais obras no modelo que gostavam.

O novo sistema de interação funciona bem, ao mesmo tempo sendo mais acessível do que um menu com nove verbos do passado, e permitindo mais de uma ação possível do que

alguns sistemas novos. Além disso, esse sistema tem um propósito narrativo. No *Adventure*, tanto o texto do diálogo quanto as opções de diálogo em si servem para exemplificar a mentalidade e personalidade do personagem principal, pois são filtradas pela visão dele. Nesse jogo, os textos que aparecem ao interagir com objetos são representações do pensamento de Guybrush, adicionando mais um meio de explorar a narrativa.

Historicamente, o *Adventure* foi implementando mudanças em sua interface para deixar a experiência mais acessível, e *Return to Monkey Island* segue essa tradição, tanto para novos jogadores com sua jogabilidade mais responsiva quanto para pessoas com deficiências visuais ou com menos familiaridade com jogos.

Figura 51 – Cena de *Return to Monkey Island* (2022).



Fonte: Terrible Toybox, 2022.

4.1.2 THE EXCAVATION OF HOB'S BARROW

The Excavation of Hob's Barrow foi desenvolvido pela Cloak and Dagger Games e lançado pela Wadjet Eye Games em 28 de setembro de 2022 (Figura 52). Ele é uma história de *folk horror*, subgênero do terror com histórias envolvendo folclore, ambientes rurais, e elementos religiosos. O jogador controla Thomasina Bateman, uma antiquária que realiza escavações de pequenos montes - ou "*barrows*", na língua original do jogo - que podem ser lares de tumbas para encontrar e preservar relíquias. Uma carta à convoca à vila de Bewlay para escavar Hob's Barrow, um monte com um passado imerso em lendas e folclore local. Porém ao chegar no local, os habitantes da vila dificultam seu progresso, e elementos sobrenaturais se tornam mais aparentes.

O horror no jogo é montado na criação de uma atmosfera desconfortante, e não na implementação de sustos. O estilo visual do jogo contribui para a criação dessa atmosfera, utilizando a *pixel art*, porém variando na definição da arte: na maior parte do jogo, durante

Figura 52 – Tela de título de The Excavation of Hob’s Barrow.



Fonte: Cloak and Dagger Games, 2022.

cutscenes e partes jogáveis, o estilo visual é mais simples, observando as cenas de longe e em terceira pessoa (Figura 52).

Figura 53 – Cena de The Excavation of Hob’s Barrow.

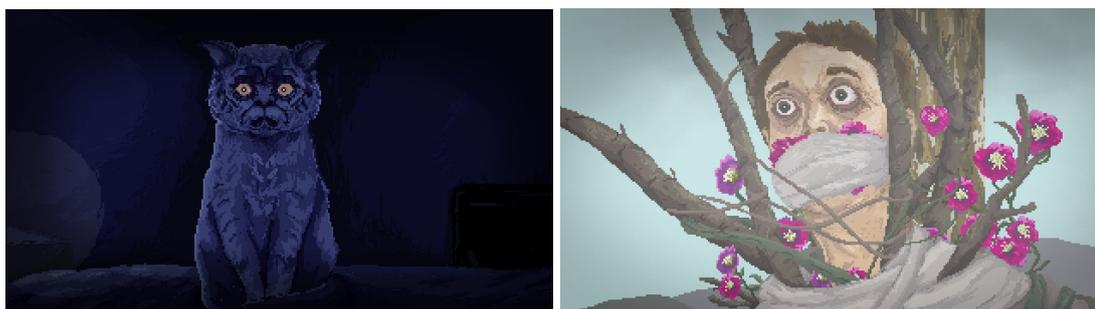


Fonte: Cloak and Dagger Games, 2022.

Porém o jogo implementa *close-ups* em partes específicas com arte mais detalhada, para enfatizar momentos importantes e mostrar para o jogador visuais inquietantes e perturbadores, muitas vezes vistos do ponto de vista da personagem principal (Figura 54).

A jogabilidade segue o padrão do gênero, com quebra-cabeças de inventário. Sua interface é minimalista, focando completamente na arte e sem nenhum ícone na tela, apenas mostrando o inventário e opções como o menu ao arrastar o *mouse* para a parte superior da tela (Figura 55). Já a interação é realizada por meio de dois verbos, cada um deles mapeado para

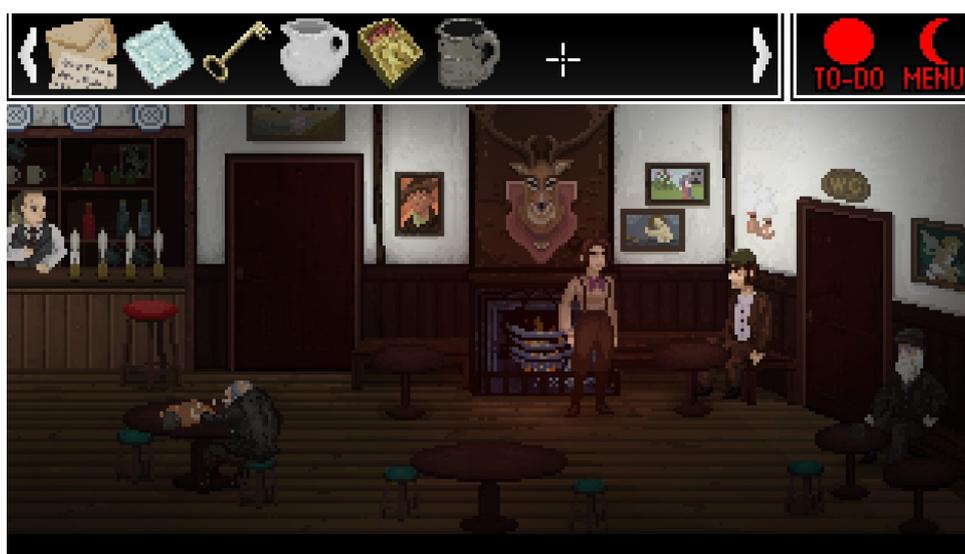
Figura 54 – *Close-ups* em The Excavation of Hob’s Barrow.



Fonte: Cloak and Dagger Games, 2022.

uma das teclas do *mouse*: o botão esquerdo do *mouse* mapeado para o verbo Usar, e o botão direito mapeado para o verbo Observar. Isso é aplicado tanto para objetos do cenário quanto para itens no inventário.

Figura 55 – Sistema de inventário em The Excavation of Hob’s Barrow.



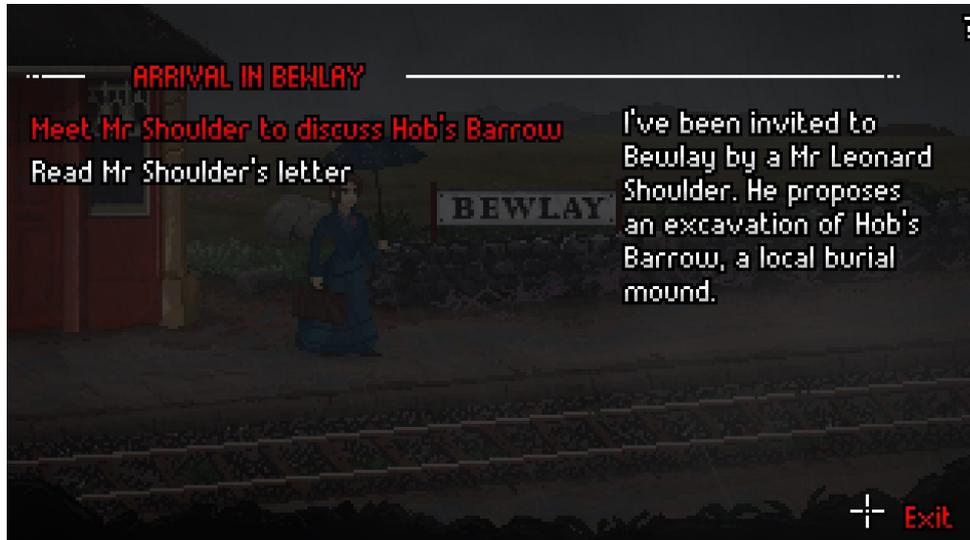
Fonte: Cloak and Dagger Games, 2022.

O jogo divide os quebra-cabeças de maneira diferente da usual, não utilizando eles com a mesma frequência ao longo do jogo: enquanto quebra-cabeças são presentes nos primeiros dois atos do jogo, sendo peça fundamental na progressão da história, estes dois atos têm um foco maior no diálogo com personagens e em sua narrativa. No terceiro ato do jogo, quando a protagonista se encontra na tumba que descobre dentro de Hob’s Barrow, não existe diálogo com outros personagens e o jogo foca principalmente na resolução dos quebra-cabeças para ativar mecanismos e progredir de sala em sala. Dos seis tipos de quebra-cabeça estabelecidos, dois deles não estão presentes no jogo: *Puzzles* de Diálogo e *Timing Puzzles*.

Ele também possui implementações de acessibilidade, como uma lista de afazeres mostrando os objetivos que devem ser atingidos no momento atual do jogo (Figura 56), e também

uma função de destaque de objetos do cenário (Figura 57), mostrando quais elementos são interativos e quais são apenas parte da arte.

Figura 56 – Sistema de lista de afazeres em The Excavation of Hob’s Barrow.



Fonte: Cloak and Dagger Games, 2022.

Figura 57 – Sistema de destaque de objetos de The Excavation of Hob’s Barrow.

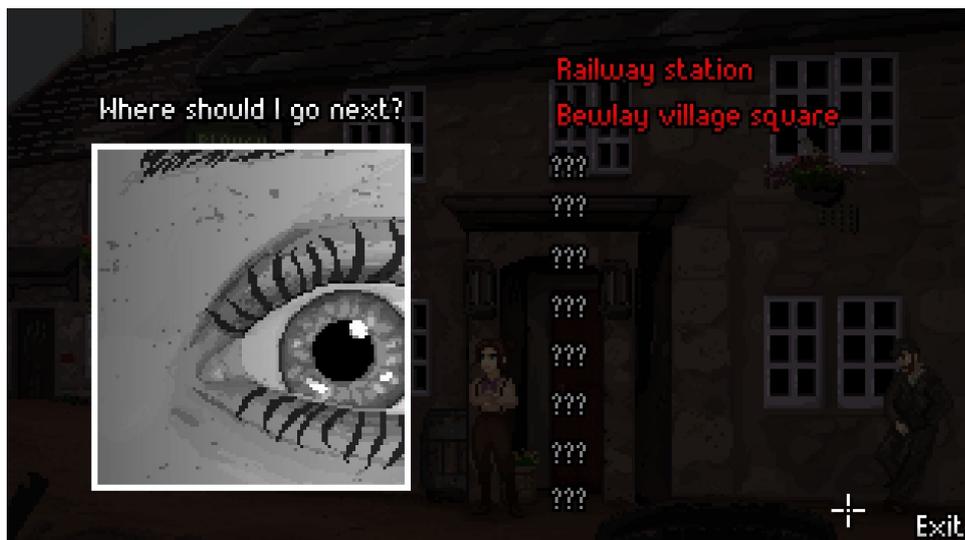


Fonte: Cloak and Dagger Games, 2022.

Uma de suas principais implementações de acessibilidade faz parte da movimentação: um sistema de *fast travel*, permitindo que o jogador pule o processo de deslocamento e vá automaticamente a determinado local da cidade de Bewlay por meio de um menu (Figura 58).

The Excavation of Hob's Barrow utiliza a fórmula do *point-and-click* tradicional, tanto em sua jogabilidade quanto em seu estilo visual, para contar sua história de *folk horror*. O maior foco aqui é na construção da narrativa e nos diálogos com personagens, tomando grande parte dos primeiros dois atos do jogo. Porém mesmo nesse primeiro ato, os quebra-cabeças de

Figura 58 – Sistema de *fast travel* de The Excavation of Hob’s Barrow.



Fonte: Cloak and Dagger Games, 2022.

inventário pelos quais o gênero são identificados ainda se fazem presentes e muitas vezes se tornam o foco para permitir que a história siga adiante.

O jogo faz bastante uso de *Fetch Quests*, nas quais personagens pedem para a protagonista encontrar determinados objetos para informá-la de algo que a ajude a encontrar Hob’s Barrow. Quanto à sua interface e jogabilidade, o uso da interface minimalista e do sistema de interação simplificado contribuem para manter o foco do jogo em sua história e sua arte, não se tornando distrações.

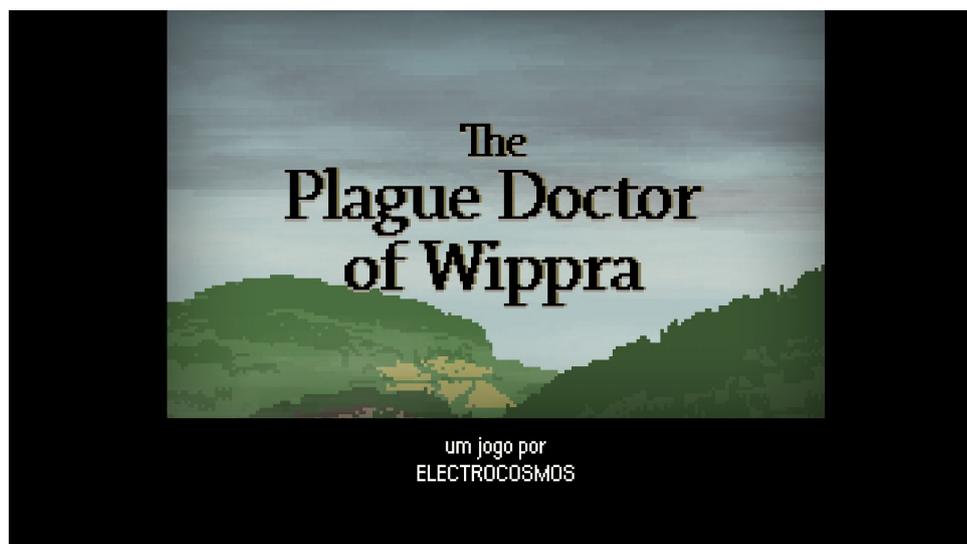
A narrativa também possui elementos do estilo de escrita que se tornou comum no gênero no passado. Enquanto o tom do jogo é sério, existem momentos mais leves e descontraídos - menos frequentes e óbvios do que as piadas e quebras da quarta parede dos jogos *Adventure* da década de 90 (VASCONCELLOS *et al.*, 2020), porém ainda presentes aqui. Diferenciando do estilo tradicional, porém, são as cenas de *flashback* e cortes cinematográficos implementados, mais similares a cenas de filmes do que costuma ser visto em jogos. Seu uso contribui para a construção da narrativa, usando cortes em momentos significativos.

4.1.3 THE PLAGUE DOCTOR OF WIPPRA

The Plague Doctor of Wippra foi desenvolvido pela Electrocosmos e lançado pela Application Systems Heidelberg em 5 de outubro de 2022 (Figura 59). Ele é um drama histórico no qual o jogador controla Oswald Keller, um médico recém designado a ajudar os habitantes da pequena vila alemã de Wippra durante a Idade Média, em especial as vítimas da Peste Negra. Assim, o jogador deve procurar por ingredientes e ferramentas que possam ajudá-lo a curar seus pacientes, ao mesmo tempo em que luta contra a superstição e a influência religiosa local.

Por conta do tema abordado, o tom da narrativa é sério, não possuindo piadas ou mo-

Figura 59 – Tela de título de The Plague Doctor of Wippra.



Fonte: Electrocosmos, 2022.

mentos de leveza. O jogo implementa um sistema de escolhas e consequências, popularizado no gênero em jogos mais recentes focados em escolha - similarmente mostrando no início do jogo um aviso de que as ações do jogador têm consequências (Figura 60). Essas ações incluem opções de diálogo e a forma que certos procedimentos médicos são realizados pelo jogador, influenciando a percepção que outros personagens têm do personagem principal no final da trama.

Figura 60 – Tela de escolha em The Plague Doctor of Wippra.

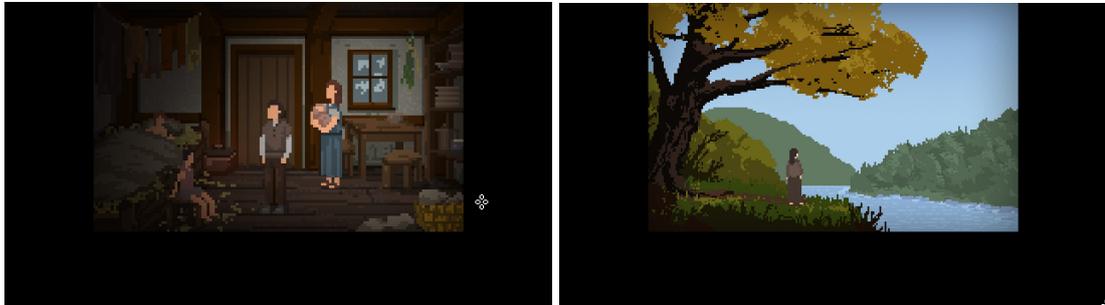


Fonte: Electrocosmos, 2022.

O estilo visual é em *pixel art*, porém estilizado e minimalista, tanto em seus traços quanto em suas animações: os personagens não possuem características como feições faciais, e a única ação que possui uma ação elaborada é a caminhada do personagem principal, todas

as outras ações são dispostas em dois ou três *frames* estáticos para passar a ideia do que está ocorrendo (Figura 61).

Figura 61 – Cenas de The Plague Doctor of Wippra.



Fonte: Electrocosmos, 2022.

O jogo segue o modelo de quebra-cabeças do gênero, porém não implementa dois dos tipos: *Timing Puzzles* e *Distract and Grab*. Seu sistema de inventário fica sempre presente, na parte inferior da tela (Figura 62). A interação com os itens do inventário ocorre por meio de dois verbos: o Usar, mapeado para o botão esquerdo do *mouse*, e o Observar, mapeado para o botão direito do *mouse*.

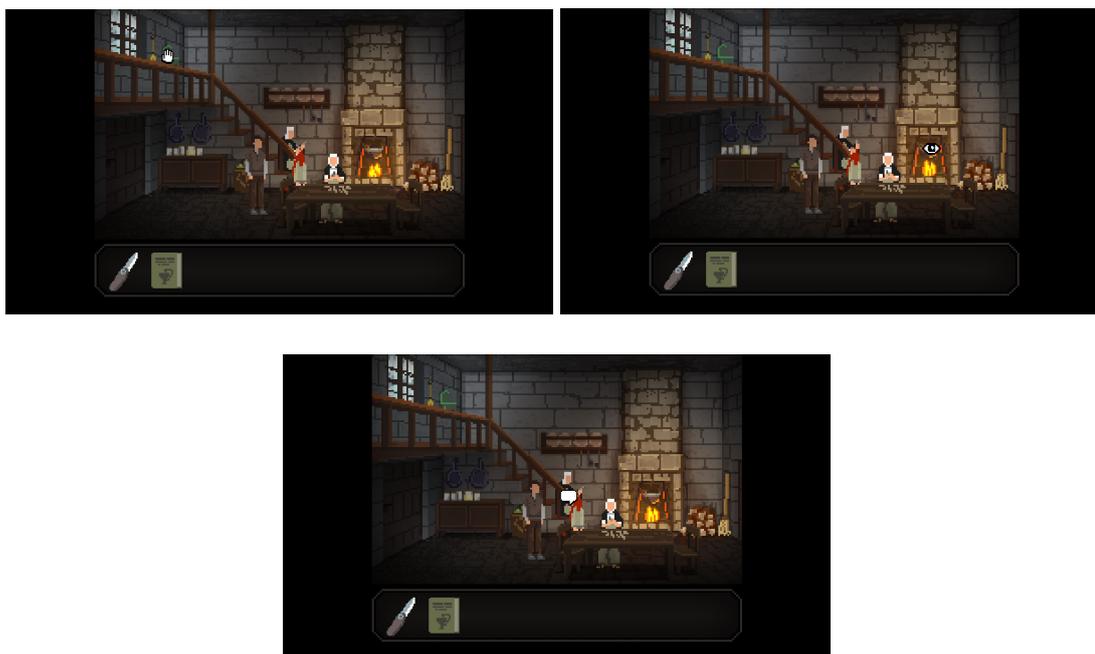
Figura 62 – Sistema de inventário em The Plague Doctor of Wippra.



Fonte: Electrocosmos, 2022.

Enquanto isso, a interação com personagens e objetos no cenário ocorre por meio de verbos pré-determinados pelo jogo, contextualmente. As ações possíveis nesse modo são três: Usar ou Pegar, Observar e Falar, cada uma simbolizada por um ícone diferente (Figura 63). Um mesmo objeto no cenário pode ter dois verbos, por exemplo, primeiro apresentar o ícone de Observar, e após finalizada a observação do personagem, o ícone de Pegar.

Figura 63 – Interação com objetos em The Plague Doctor of Wippra.



Fonte: Electrocosmos, 2022.

O jogo possui um sistema opcional de destaque de objetos para ajudar os jogadores que possam não estar encontrando algum item para interagir no cenário (Figura 64). Além disso, foram implementadas diferentes fontes de texto que podem ser utilizadas, incluindo fontes para ajudar pessoas com dislexia.

Figura 64 – Sistema de destaque de objetos em The Plague Doctor of Wippra.



Fonte: Electrocosmos, 2022.

The Plague Doctor of Wippra possui um minimalismo presente em vários de seus elementos, especialmente os visuais, porém em virtude de sua curta duração e do foco na escrita,

os elementos se unem de forma adequada em prol do *storytelling* apresentado. A mecânica de ação e consequência introduzida no jogo também contribui positivamente para a construção da narrativa ao moldar a história de acordo com as ações do jogador, assim tornando possível que ele se relacione mais com as situações apresentadas.

Seu sistema de interação também apresenta esse minimalismo: ao apresentar apenas uma ação disponível para cada objeto da tela por vez, o jogo simplifica o número de possibilidades que o jogador possui para a resolução dos problemas, facilitando a resolução dos quebra-cabeças.

4.1.4 Quadro comparativo dos jogos analisados

Um quadro comparativo dos elementos analisados pode ser observado no Quadro 1.

Quadro 1 – Quadro comparativo dos elementos presentes nos jogos analisados.

	Temática	Estilo Visual	Interface	Quebra-Cabeças
Return to Monkey Island	Aventura cômica	Moderno	Contextual	<i>Puzzles de Inventário</i> <i>Puzzles de Diálogo</i> <i>Fetch Quests</i> <i>Quid Pro Quo Puzzles</i> <i>Timing Puzzles</i> <i>Distract and Grab</i>
The Excavation of Hob's Barrow	Terror	<i>Pixel art</i>	Minimalista	<i>Puzzles de Inventário</i> <i>Fetch Quests</i> <i>Quid Pro Quo Puzzles</i> <i>Distract and Grab</i>
The Plague Doctor of Wippra	Drama histórico	<i>Pixel art</i>	Minimalista/ Contextual	<i>Puzzles de Inventário</i> <i>Puzzles de Diálogo</i> <i>Fetch Quests</i> <i>Quid Pro Quo Puzzles</i>

Fonte: O Autor, 2022.

Os três jogos possuíram temáticas contrastantes, variando da aventura cômica de Return to Monkey Island ao terror sobrenatural de The Excavation of Hob's Barrow e o drama histórico de The Plague Doctor of Wippra.

Todos os jogos optaram por interfaces minimalistas. Return to Monkey Island e The Excavation of Hob's Barrow omitiram o inventário de suas interfaces, sendo acessíveis por meio de menus nos cantos da tela, enquanto The Plague Doctor of Wippra o manteve na tela, porém sem menus de verbos. A interação foi dividida entre sistemas minimalistas e contextuais. Return to Monkey Island utiliza um sistema contextual em todas suas interações. The Excavation of Hob's Barrow utiliza seu sistema minimalista de dois verbos, um para cada tecla do *mouse*. The Plague Doctor of Wippra utiliza os dois sistemas: o mesmo sistema visto em The Excavation

of Hob's Barrow é utilizado para seus itens de inventário, e no cenário é utilizado um sistema contextual por meio de ícones.

O único jogo que apresentou os seis tipos de quebra-cabeça estabelecidos foi Return to Monkey Island, condizente com sua proposta de modernizar vários dos elementos antigos dos jogos da LucasArts da década de 90. The Excavation of Hob's Barrow não teve *Puzzles* de Diálogo, The Plague Doctor of Wippra não teve *Distract and Grab Puzzles*, e ambos os jogos não tiveram *Timing Puzzles*. Enquanto os seis tipos são os principais da fórmula popularizada pela LucasArts e eram frequentemente utilizados por várias desenvolvedoras, um jogo não precisa necessariamente apresentar os seis tipos para ser considerado um jogo do gênero.

O estilo visual de The Excavation of Hob's Barrow e de The Plague Doctor of Wippra é a *pixel art*. Return to Monkey Island optou por utilizar um estilo de arte visual moderno e diferente dos dois primeiros jogos da franquia, porém a recepção negativa indica que o público-alvo de jogos do gênero possui preferência por estilos que remetam aos jogos lançados no passado, no auge do gênero.

No geral, é perceptível que os jogos sendo lançados no gênero atualmente possuem sistemas de interação modernos e contextuais, porém ainda focam em um estilo visual mais retrô. Assim, enquanto os jogadores procuram pela acessibilidade e responsividade de jogos modernos, a nostalgia e o saudosismo ainda se provam partes determinantes do apelo do gênero.

Os dados levantados na análise dos três jogos acerca das preferências de consumidores atuais do gênero *Adventure point-and-click*, foram utilizados no projeto apresentado na Proposta de Solução no capítulo seguinte, influenciando sua temática, seu estilo visual, sua interface e a implementação de seus quebra-cabeças.

5 PROPOSTA DE SOLUÇÃO

Neste capítulo, a partir dos estudos que evidenciaram as características que definem os jogos do gênero *Adventure*, foi realizado o desenvolvimento de um jogo do gênero *Adventure point-and-click*, gênero de nicho cuja trajetória está intimamente relacionada com as mudanças que ocorreram nos modelos de distribuição de conteúdo, e que possui um público ativo ainda nos dias de hoje, a fim de demonstrar a popularização dos gêneros de nicho com o advento da distribuição digital. Foi desenvolvido um produto feito a partir de diversos dos elementos procurados por fãs do gênero de nicho escolhido. Após seu desenvolvimento, o produto foi lançado na plataforma de distribuição de jogos Itch.io, onde seu alcance e popularidade foram analisados, levando em conta o *feedback* deixado por fãs do gênero. O intuito do desenvolvimento desse produto foi o de demonstrar se o lançamento de um jogo de um gênero de nicho consegue achar seu público alvo utilizando os sistemas de recomendação implementados na plataforma.

5.1 METODOLOGIA

Para melhor definir os elementos que fizeram parte do projeto proposto nesse trabalho, assim como para facilitar a organização do processo de desenvolvimento, foi criado a seguir o *Game Design Document* do projeto, baseado no modelo disponibilizado por Taylor (2006) e adaptando-o para melhor se encaixar com as características que definem o gênero do *Adventure point-and-click*.

5.1.1 Descrição geral do projeto

O título do jogo é *Cursory Affair*. O projeto utilizou os dados levantados acerca da preferência que os fãs de jogos do gênero possuem atualmente para criar um produto que atenda a essas demandas. Assim, é um jogo com estética *pixel art* que apresenta diversos dos tipos de quebra-cabeça estabelecidos por Vasconcellos *et al.* (2020).

O jogo conta uma história de detetive, temática comum em vários dos títulos do gênero. A história começa com um tom sério, e a partir da resolução inicial do mistério da trama, ocorre uma quebra da quarta parede, passando a fazer uso da metalinguagem e de um tom mais cômico para satirizar elementos do *Adventure point-and-click*, além de incluir referências diretas a jogos famosos pertencentes à ele. O final subverte as mecânicas procuradas por fãs do gênero, indicativo do movimento do *Adventure* moderno que foge das mecânicas do *point-and-click* como modelo principal de interação.

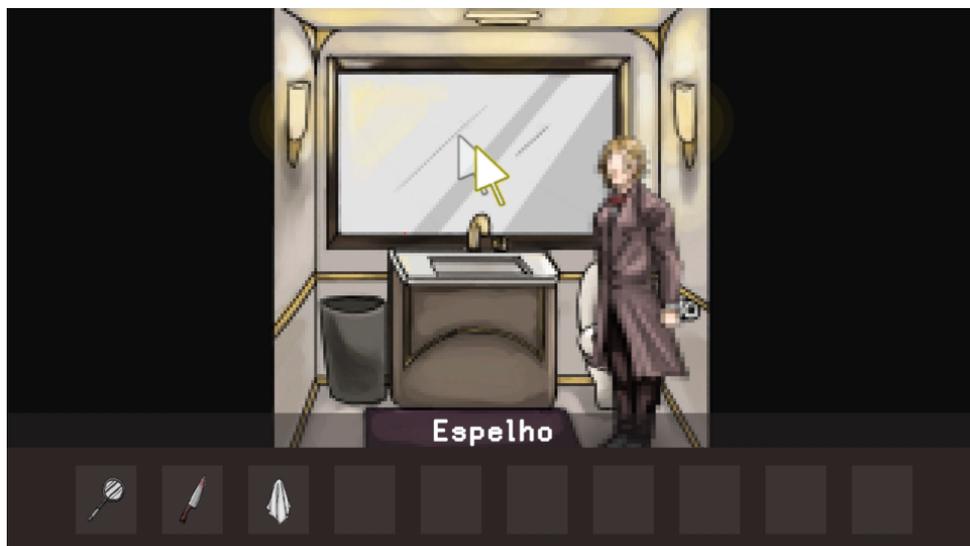
Sua interface é minimalista, apresentando apenas o inventário na tela, além de janelas de texto para observações e diálogo. Para a sua interação, foi utilizado o sistema minimalista

presente em dois dos jogos estudados, no qual uma ação é atrelada à cada botão do *mouse*: Usar/Interagir no botão esquerdo, e Observar no botão direito.

5.1.2 Narrativa

A narrativa se passa em uma viagem de trem no início do século XX e segue o mais novo caso de Rupert Knowles, um fictício famoso detetive inspirado por Sherlock Holmes. Enquanto o detetive dorme, alguém grita no quarto ao lado e o acorda. Chegando no local, ele encontra o que aparenta ser uma vítima de assassinato. Assim, ele examina a vítima, e informa os outros três passageiros do trem que eles são suspeitos pelo crime. A partir deste momento, o jogador pode se mover livremente dentro trem, encontrando tanto pistas que apontam para um dos três suspeitos como o culpado pelo assassinato, assim como outras que não se encaixam nessa narrativa. Além disso, é importante ressaltar que foi implementado no jogo um elemento visual que destoa do comum visto na maioria dos jogos: quando o cursor do *mouse* é passado na frente de um espelho, seu reflexo aparece (Figura 65). Após encontrar todas as pistas, o detetive volta para o quarto no qual houve o assassinato e percebe que a vítima sumiu, encontrando-a na sala da caldeira, que fica na outra extremidade do trem.

Figura 65 – Reflexo do cursor do *mouse* em *Cursory Affair*.



Fonte: O Autor, 2023.

No final do primeiro ato, o detetive chama todos os passageiros para a sala da caldeira, e o jogador deve escolher qual dos três suspeitos ele acredita que seja o assassino (Figura 66). Caso escolha incorretamente, ocorre uma tela de falha: a tela fica preta, o cursor do *mouse* some, e o detetive fala em um monólogo o motivo de o suspeito escolhido não ser o assassino. Após este diálogo, o jogo volta para a cena anterior para que o jogador possa tentar novamente. Escolhendo o suspeito certo, o detetive começa a explicar as pistas que o levaram à suspeitar desta pessoa, a motivação por trás do crime e como ele foi cometido, com o jogador respondendo perguntas com estas informações para avançar a explicação. Porém, após explicar o assassinato,

o detetive aponta as pistas inconsistentes e revela a explicação que soluciona tudo: não houve assassinato algum, e a vítima está viva. Os quatro passageiros são membros de uma companhia de teatro e atuaram durante a viagem para enganar o detetive e vê-lo trabalhar de perto. Neste momento, a vítima se levanta e complementa a explicação do detetive, e o jogo inicia uma sequência falsa de créditos.

Figura 66 – Escolha do assassino em *Cursory Affair*.



Fonte: O Autor, 2023.

Alguns segundos após o início dos créditos, a tela trava e fica preta. Quando volta a mostrar o que está ocorrendo, o personagem que estava fingindo ser a vítima até então foi assassinado de verdade, com um enorme ferimento triangular que não poderia ter sido causado por nenhum objeto presente no trem. O detetive fica confuso e diz que precisa ir ao banheiro. Quando o jogador o move até o banheiro, o detetive quebra a quarta parede e fala diretamente com o jogador, dizendo que isto não está programado para ocorrer e o jogo deveria ter se encerrado durante a sequência de créditos. Assim, para manter sua reputação de nunca ter deixado um caso sem solução, o detetive pede a ajuda do jogador para solucionar essa segunda morte e encerrar o jogo.

Uma segunda investigação começa, com o detetive investigando o corpo e vendo o ferimento. Ele aponta para o jogador que deveriam investigar os outros vagões, porém não há nenhuma pista neles. Voltando para a sala da caldeira, a tela fica preta novamente e aparece uma mensagem escrita com sangue na parede. Se sentindo ofendido com este ato do assassino, o detetive pede para o jogador levá-lo para seu quarto e para inspecionar sua mala. Nela, o jogador encontra um *scanner* futurista, objeto que não se encaixa no período histórico da trama. Em outro momento de quebra da quarta parede, o detetive afirma que os desenvolvedores sempre utilizam a mesma mala em seus jogos, o que permite que ele tenha acesso à objetos de outros casos. Assim, ele usa o *scanner* em todos os vagões do trem para conseguir ver manchas de sangue invisíveis de qualquer outra forma.

Após esta sequência, uma das passageiras volta para a sala e faz uma pergunta para o detetive. Nesta escolha final, como o cursor do *mouse* não está mais presente no jogo, o jogador deve utilizar as teclas direcionais do teclado e a tecla *Enter* para selecionar a opção de diálogo que deseja. A escolha final, tanto em suas opções quanto no momento narrativo e em sua arte, foram feitos de forma a referenciar o final do jogo *The Secret of Monkey Island* (1990), conforme demonstrado na comparação presente na Figura 68.

Figura 68 – Comparativo entre *The Secret of Monkey Island* e *Cursory Affair*.



Fonte: Capturas de tela, pelo autor do trabalho, dos jogos *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) e *Cursory Affair* (O Autor, 2023).

A narrativa do jogo foi construída de forma a emular elementos comumente presentes em jogos do gênero escolhido, como a temática de detetive e a forma que o diálogo e o humor foram escritos, porém também procurando satirizar e subverter estes elementos por meio da metalinguagem. Isto pode ser observado na subversão dos monólogos do personagem principal, utilizados por jogos do gênero para exposição de detalhes narrativos para o jogador. Após a quebra da quarta parede no momento de virada da narrativa, o personagem principal passa a se comunicar diretamente com o jogador e não por meio dos monólogos. Dessa forma, é um texto que foi feito tendo primariamente os fãs de jogos *Adventure* em mente.

Algumas das temáticas que a narrativa aborda são a presença da nostalgia e do saudosismo nos jogos *Adventure point-and-click* modernos e as novas variações modernas da fórmula, com a destruição do cursor do *mouse* no final do jogo e a transição para o uso do teclado representando os novos esquemas de controle utilizados por *Adventures*, fugindo da fórmula apresentada no passado.

5.1.3 Características

O projeto desenvolvido possui as seguintes características:

- Visão em terceira pessoa: o jogo mostra uma visão lateral do trem, na qual o jogador pode mover o personagem principal pelos diferentes vagões do trem clicando em portas ou nas extremidades esquerda e direita da tela;

- Interação minimalista: são utilizados os verbos Usar/Interagir e Observar, designados às duas teclas do *mouse*;
- Estilo de arte retrô: foi utilizada a *pixel-art* para remeter aos jogos clássicos do gênero dos anos 80 e 90;
- Temática de detetive: o jogador deve ajudar o personagem principal a desvendar o mistério por trás de vários assassinatos em uma viagem de trem, situação inspirada em livros da autora Agatha Christie como *Assassinato no Expresso do Oriente*;
- Subversão de expectativas: o tom da narrativa e a interação com mecânicas têm uma mudança a partir da metade do jogo.

5.1.4 Mecânicas

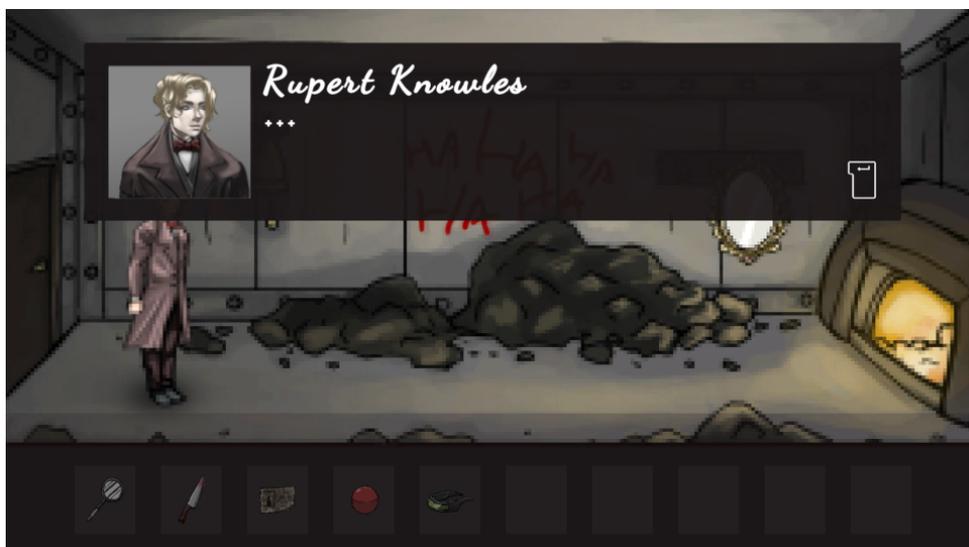
As mecânicas utilizadas no jogo são em grande parte as fundamentais do gênero *Adventure*. O jogador utiliza seu *mouse* para interagir com todos os sistemas do jogo, seja para se locomover pelo cenário, fazer escolhas no sistema de diálogo, ou para a resolução dos *quebra-cabeças* presentes nele. O sistema de diálogo é utilizado quando o jogador clicar em um personagem, abrindo uma janela com o texto que está sendo dito na parte superior da tela, e nela é possível realizar escolhas de diálogo utilizando o *mouse* para a seleção da opção desejada. Para avançar o diálogo, o jogador usa o clique do *mouse*. Após a sequência de ação final, o jogador passa a usar a tecla *Enter* para avançar o diálogo e as setas do teclado para selecionar escolhas de diálogo.

O sistema de inventário está sempre presente na tela, e o jogador pode utilizar seu mouse para escolher um dos objetos e utilizar ele em objetos interativos do cenário, personagens e outros itens do inventário. O jogo possui um sistema de interação minimalista, mais comumente utilizado nos jogos analisados no capítulo de Estudos de Caso. O botão esquerdo do *mouse* é utilizado como o botão de interação, sendo usado para interagir com objetos e personagens. Enquanto isso, o botão direito do *mouse* é utilizado para observação: clicando com este botão em objetos e personagens fará o personagem principal falar uma descrição do item escolhido.

Quanto à movimentação do personagem, originalmente foi proposta de forma que o jogador poderia clicar em partes do cenário como o piso e o personagem se moveria até a posição escolhida, mecânica comum nos jogos do gênero desde os anos 90. Porém, devido à complexidade necessária tanto em programação quanto em produção de arte para esta mecânica, foi optado por uma maneira mais simplificada: o personagem principal se mantém estático em cada cena, não possuindo animação de movimento. A locomoção ocorre clicando em portas e determinadas extremidades da tela. Após o clique, a tela fica preta, a cena escolhida com o personagem nela carrega sem que o jogador possa ver, e a tela volta a mostrar o que está ocorrendo.

O final do jogo introduz mecânicas divergentes às habituais do gênero, com uma sequência de ação no qual o jogador deve utilizar seu *mouse*, arrastando o cursor para determinada parte da tela enquanto ele tenta se mover na direção contrária. Após esse momento, a escolha de diálogo que precede o final do jogo ocorre utilizando as teclas direcionais do teclado, pois a partir desse ponto o cursor do mouse não está mais presente no jogo. Para melhor transmitir esta mudança no esquema de controles para o jogador, a imagem no canto da caixa de diálogo é alterada, deixando de ser o cursor do *mouse* e passando a ser a tela *Enter* do teclado. Também foi adicionada uma tela no início do jogo informando o jogador que tanto *mouse* quanto teclado seriam necessários (Figura 69).

Figura 69 – Mudança de ícone na caixa de diálogo em *Cursory Affair*.



Fonte: O Autor, 2023.

5.1.5 Softwares de desenvolvimento

Foi utilizada a Unity Engine para o desenvolvimento do jogo. A *engine* AGS foi considerada para o desenvolvimento do jogo, considerando que é uma ferramenta dedicada especialmente para a construção de *Adventures*, porém devido à mecânicas planejadas que diferem do funcionamento comum de um jogo do gênero, foi optado trocar para a Unity.

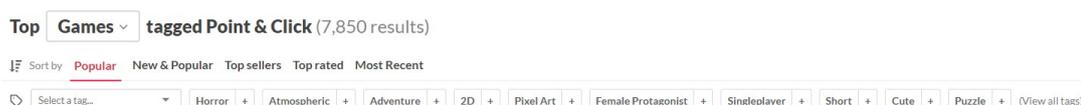
Em conjunto com a Unity Engine, foi utilizado um *plugin* de integração da Ink³², uma linguagem de *script* de narrativa para jogos. A linguagem foi utilizada para a escrita dos textos do jogo, incluindo diálogos e observações, nomes de itens e personagens, assim como diversos dos elementos de interface de usuário como menus e créditos. O projeto possui duas opções de idioma, e a linguagem facilitou o processo de localização do jogo com os textos sendo divididos em diferentes arquivos e diretórios, com o jogo apenas utilizando os arquivos do diretório que corresponde à linguagem selecionada pelo jogador. Além disso, a linguagem permite que funções externas de outros *scripts* do projeto sejam chamadas dentro de seus arquivos, tornando

³² Disponível em: <https://www.inklestudios.com/ink/>. Acesso em: 20 jun. 2023.

5.1.6 Influências de *design*

Como influências de *design*, foram estudadas as *tags* mais populares nas plataformas Steam e Itch.io relacionadas ao subgênero do *point-and-click* para definir elementos que agradem esse determinado público. No Itch.io, as *tags* selecionadas foram: *Atmospheric* (Atmosférico), *Adventure* (Aventura), *2D*, *Pixel Art*, *Short* (Curto) e *Puzzle* (Quebra-Cabeça) (Figura 72).

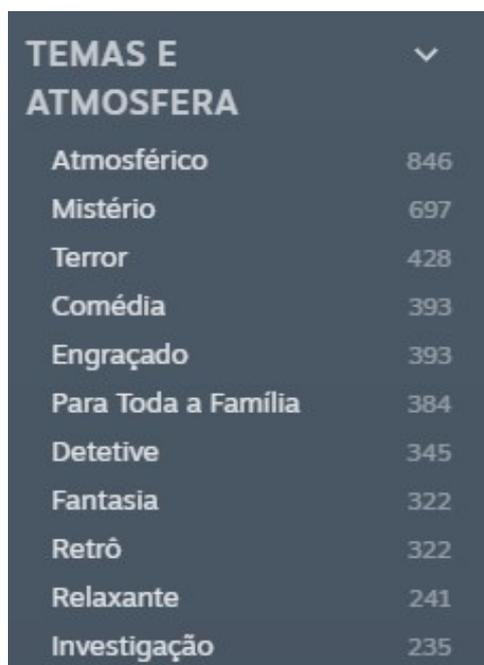
Figura 72 – *Tags* relacionadas à *Point-and-click* na plataforma Itch.io.



Fonte: Página da *tag Point-and-click* na plataforma Itch.io.³³

No caso do Steam, em conjunto à *tag* de Apontar e Clicar, também foi selecionado o gênero Aventura para filtrar os resultados. As *tags* selecionadas nessa plataforma foram: Atmosférico, Mistério, Comédia, Engraçado, Detetive, Retrô e Investigação (Figura 73).

Figura 73 – *Tags* relacionadas à *Point-and-click* na plataforma Steam.



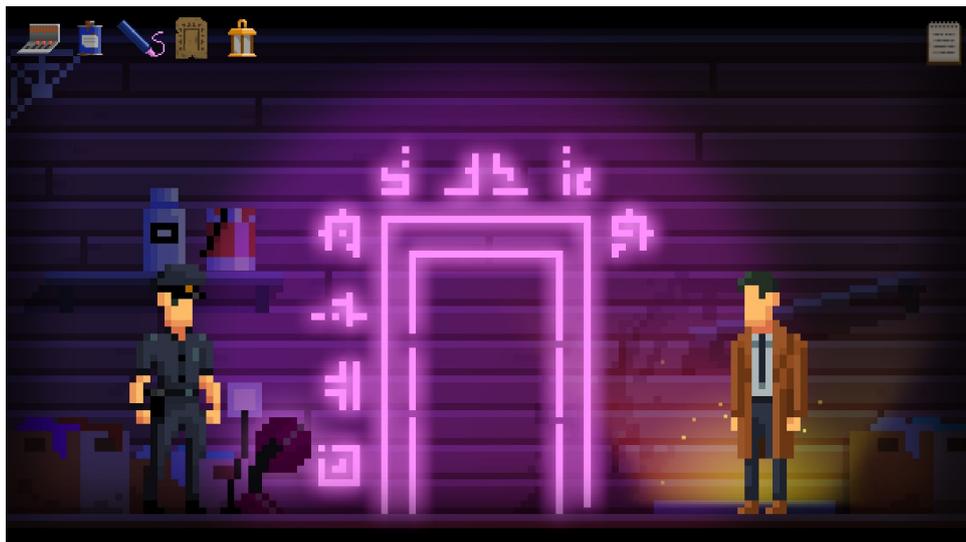
TEMAS E ATMOSFERA	
Atmosférico	846
Mistério	697
Terror	428
Comédia	393
Engraçado	393
Para Toda a Família	384
Detetive	345
Fantasia	322
Retrô	322
Relaxante	241
Investigação	235

Fonte: Página da *tag* Apontar e Clicar na plataforma Steam.³⁴

Além disso, foram utilizados como referência jogos *point-and-click* modernos, principalmente com modelos de interação minimalistas, como *The Darkside Detective* (Figura 74). Nesse jogo, os personagens não se movem, sendo inclusos na arte do cenário, que funciona com telas estáticas similares à uma apresentação de *slides*.

³³ Disponível em: <https://itch.io/games/tag-point-and-click>. Acesso em: 22 nov. 2022.

Figura 74 – Estilo minimalista de The Darkside Detective (2017).



Fonte: Spooky Doorway, 2017.

O jogo também possui momentos de quebra da quarta parede similares aos de jogos independentes modernos de sucesso, como IMSCARED (2012) e Doki Doki Literature Club! (2017). Neles, o momento de quebra da quarta parede não funciona como uma piada, mas sim como um evento fundamental que muda o curso da narrativa do jogo, similar ao que foi executado no projeto desenvolvido.

5.1.7 Desenvolvimento

A primeira etapa do desenvolvimento foi o levantamento da narrativa. Como os quebra-cabeças nos jogos do gênero *Adventure point-and-click* são integrados à narrativa e servem como obstáculos até a etapa seguinte da história, eles foram pensados em conjunto à narrativa do jogo.

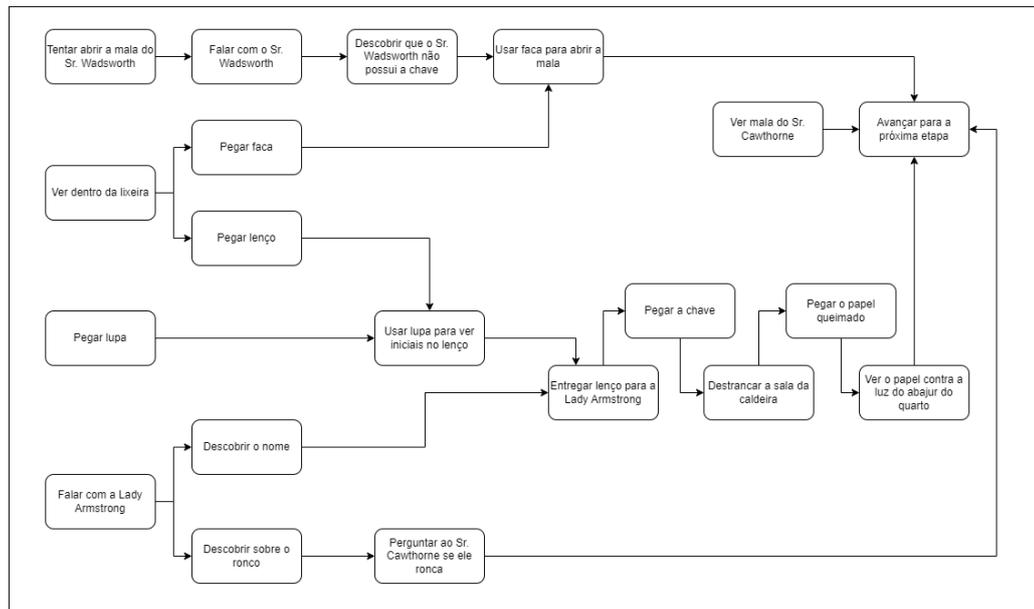
O título do jogo, “*Cursory Affair*”, foi escolhido por se tratar de um jogo de palavras envolvendo a narrativa e o gênero do jogo. Sua tradução literal significa “uma questão feita às pressas”, que seria uma referência à peça teatral que a companhia de teatro montou em algumas horas para o detetive em sua curta viagem. Porém o termo em inglês “*cursory*” também foi escolhido por fazer referência ao cursor do *mouse*, tanto por ser um elemento fundamental do gênero quanto por ser uma pista para o verdadeiro culpado do assassinato presente na trama.

Durante esta etapa, foi optado por alterar um trecho da narrativa em comparação ao escopo levantado na primeira parte do projeto. Originalmente, a revelação do assassino da trama iria ocorrer após o jogador ser obrigado a acusar os três suspeitos e perceber que nenhum deles foi o culpado pela ocorrência de telas de falha. Porém, por ser um processo que poderia confundir o jogador, este trecho foi trocado por um terceiro ato no qual o jogador possui mais agência, usando um *scanner* em todos os vagões, identificando o assassino e resolvendo um

quebra-cabeça com um espelho para poder acusá-lo na sequência final.

Conforme estabelecido no capítulo que define as principais características do gênero *Adventure*, uma delas é a não linearidade de seus quebra-cabeças (GILBERT, 1989). Enquanto grande parte do projeto possui objetivos lineares, foi implementada uma seção no primeiro ato com diversos quebra-cabeças disponíveis simultaneamente, cabendo ao jogador resolver eles na ordem que desejar para que a história avance. Um diagrama de como estes quebra-cabeças foram planejados pode ser visto na Figura 75.

Figura 75 – Diagrama de seção não linear em *Cursory Affair*.



Fonte: O Autor, 2023.

O *design* dos quebra-cabeças do jogo foi feito de forma que seguisse as diretrizes estabelecidas por Gilbert (1989) em seu artigo. Assim, não é possível progredir no jogo sem pegar todos os itens necessários e não é possível resolver quebra-cabeças antes de saber o motivo. Por exemplo, o jogo apenas permite entregar um lenço para uma personagem após o jogador examinar o lenço para ler as iniciais de seu dono e falar com esta personagem para saber o seu nome, não permitindo que o jogador entregue o objeto antes de saber estas duas informações. Também foi seguida a diretriz de recompensar a intenção dos jogadores, com interações incorretas que o jogador pode pensar em fazer possuindo diálogo específico com pistas da ação correta a ser tomada.

Além disso, foram inclusos no jogo vários dos tipos de quebra-cabeça comuns no gênero, conforme delimitados por Vasconcellos *et al.* (2020):

- *Fetch Quests* ocorrem naturalmente ao longo de todo o jogo, por meio da utilização de objetos para a resolução dos problemas apresentados no jogo;

- Um *Puzzle* de Inventário ocorre quando o jogador precisa usar uma lupa para ler as iniciais escritas em um lenço, ambos itens estando dentro do inventário;
- Um *Quid Pro Quo Puzzle* ocorre quando o jogador entrega este lenço para seu dono, que revela a localização de uma chave para o jogador;
- Um *Puzzle* de Diálogo ocorre na escolha do assassino no final do primeiro ato, quando o jogador deve responder perguntas relacionadas ao caso para terminar a explicação do detetive;
- Enquanto um *Timing Puzzle* não foi implementado da maneira usual vista no gênero, a sequência de ação final na qual o jogador deve arrastar o cursor do *mouse* para dentro da caldeira antes que ele toque o detetive pode ser visto como uma variação deste tipo de quebra-cabeça;
- Dos seis tipos de quebra-cabeça estabelecidos, o único tipo não implementado foi o *Distract and Grab*, por não se encaixar com a narrativa estabelecida.

Após o levantamento da narrativa, foi iniciado o desenvolvimento das mecânicas principais do jogo. Conforme mencionado na seção de Influências de *Design*, mecânicas preexistentes de outro projeto realizado pelo autor deste trabalho foram reutilizadas e adaptadas para este projeto. Entre elas, os sistemas de diálogo, inventário, e de áudio.

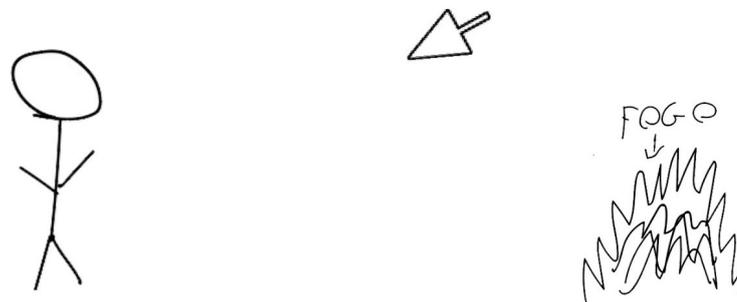
O jogo foi programado com cinco sistemas gerenciadores principais que permanecem ativos em todas as cenas do projeto:

- O gerenciador de áudio é responsável pela reprodução de todos os áudios do jogo, incluindo músicas, efeitos sonoros e sons de diálogo;
- O gerenciador de cursor é responsável pelo cursor personalizado do jogo, trocando a imagem do cursor dependendo do objeto que está sendo selecionado;
- O gerenciador de diálogo é responsável pelos sistemas de diálogo e de escolhas presentes no jogo, incluindo sua interface e dicionários que definem o texto de cada objeto e personagem do projeto;
- O gerenciador de inventário é responsável pelo sistema de inventário, incluindo um registro dos itens atualmente disponíveis nele, sua interface visual e também as ações que ocorrem pelo uso destes itens;
- O gerenciador de eventos é o sistema mais complexo do jogo, sendo responsável por diversos dos elementos presentes nele. Entre eles, se destacam o estado de cada uma das salas do trem e as ações que ocorrem no início delas, as transições de tela e as sequências de créditos.

Todos os objetos do jogo, incluindo objetos no cenário, itens de inventário e personagens, foram criados com um código identificador único. Este código é utilizado pelos sistemas do jogo, seja para selecionar o diálogo correto nos dicionários do gerenciador de diálogos ou ao comparar dois códigos para verificar se existe uma possível interação entre objetos ao usar um item de inventário.

Fora do escopo destes gerenciadores, foram também desenvolvidas mecânicas para momentos específicos do jogo, como a sequência de ação que ocorre no final. Ela foi feita utilizando três objetos: o detetive, a caldeira, e um objeto com a mesma imagem do cursor utilizado ao longo do jogo. Ao entrar na cena, o cursor do *mouse* de verdade é omitido e preso no centro da tela, sem que o jogador possa vê-lo. O “cursor falso” foi programado para sempre se mover em direção ao detetive, porém o jogador pode movê-lo também arrastando seu *mouse* na direção que desejar. Caso ele colida com o detetive, ocorre uma tela de falha e a sequência se repete do início. Caso ele colida com a caldeira, o objeto é destruído. O protótipo inicial desta sequência, criado utilizando arte provisória, pode ser visto na Figura 76.

Figura 76 – Protótipo da sequência final de *Cursory Affair*.



Fonte: O Autor, 2023.

A fim de manter a ilusão que o cursor do *mouse* foi destruído depois deste confronto, além do sistema de diálogo passar a utilizar o teclado para avançar falas e selecionar escolhas de diálogo, foram implementadas também mudanças nos menus do jogo. Após finalizados os créditos finais, o jogo retorna para o menu principal, porém sem a presença do cursor. Caso o jogador tente jogar novamente ou entrar nas opções do jogo, aparece uma mensagem falsa de erro informando que não é possível, sendo que o jogo não pode funcionar sem o cursor (Figura 77), apenas permitindo que o jogador saia do jogo. Foi feito um sistema de salvamento para que o jogo permaneça sem o cursor caso o jogador tente abrir o executável após esta mudança, impossibilitando-o de jogar novamente. Esta mecânica foi inspirada em outros jogos

independentes citados no capítulo de Influências de *Design* que também possuem um foco na metalinguagem. Caso o jogador queira jogar novamente, instruções para apagar este arquivo salvo e tornar o cursor visível novamente foram inclusas no arquivo de créditos presente junto ao executável do jogo.

Figura 77 – Mensagem de erro falsa no menu em *Cursory Affair*.



Fonte: O Autor, 2023.

Algumas mecânicas estão intrinsecamente ligadas à narrativa, funcionando como pistas para a trama de detetive do jogo. Conforme mencionado, uma das principais pistas que indicam que o cursor do *mouse* é o assassino foi a expressão física do cursor no ambiente do jogo, principalmente feita por meio de reflexos nos espelhos do cenário. Esta reflexão foi feita com uma imagem secundária do cursor que só aparece dentro dos limites do espelho, e acompanha o movimento do *mouse* do jogador. Outra pista indicada pelos sistemas do jogo tem relação com seu movimento: sempre em que ocorre uma cena na qual o *mouse* executa alguma ação sozinho e some da tela, como o assassinato na metade do jogo ou a escrita na parede do vagão, ao retornar sua posição foi alterada da que estava previamente.

Após a finalização dos sistemas de jogo, foi criada a estrutura completa da narrativa utilizando a linguagem de *script* Ink e os sistemas desenvolvidos. Esse processo também incluiu a criação de todas as cenas necessárias, com cada cenário tendo diferentes variações baseadas nos personagens e objetos presentes nelas. Nesta primeira versão, foram utilizadas artes e diálogos temporários, com o intuito de facilitar os testes e a prototipação do jogo até seu final. Em conjunto com a estrutura, foram implementadas as funções de efeitos sonoros e músicas de fundo, que são chamadas em momentos específicos de diálogos e observações.

Com a estrutura pronta, os diálogos temporários foram substituídos pelo texto final em português. Novamente, as diretrizes do artigo de Gilbert (1989) foram seguidas, procurando sempre deixar tanto o objetivo final quanto os secundários claros para o jogador por meio de

lembretes no texto. Além disso, o conceito de “recompensa incremental” foi seguido ao revelar novos elementos da narrativa após a resolução de cada quebra-cabeça pelo jogador. Fora do escopo do texto necessário para a compreensão da narrativa, foram adicionados também diálogos e observações opcionais para recompensar a exploração do jogadores, melhorando a construção de mundo e dando pistas adicionais acerca da trama.

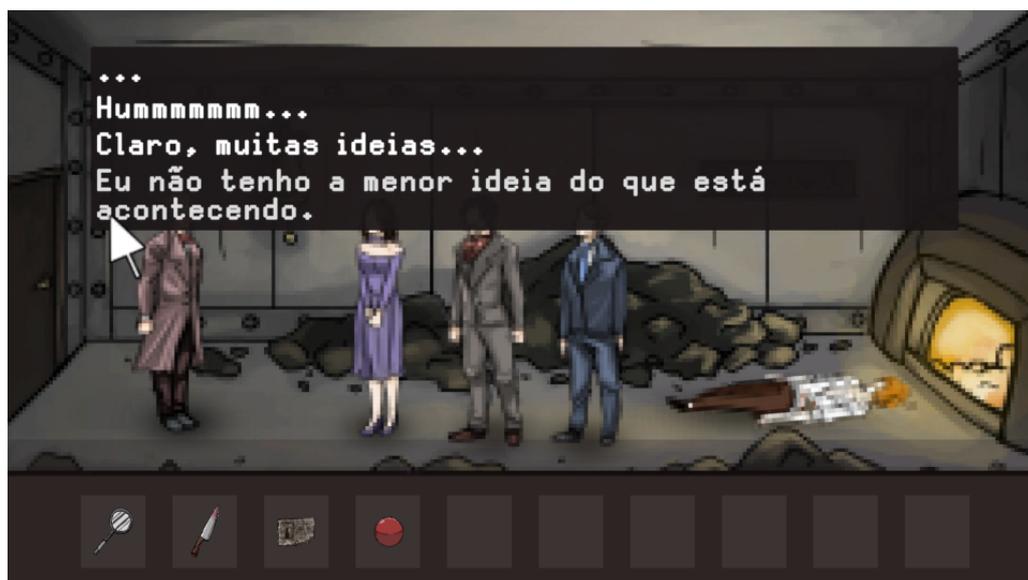
Por conta do escopo do projeto ser menor quando comparado aos jogos estudados no capítulo de Estudos de Caso, várias das opções de acessibilidade percebidas neles não foram incluídas no projeto. Um sistema de *fast travel*, por exemplo, não seria necessário considerando o cenário pequeno no qual o jogo se passa. Enquanto um sistema de dicas ou lista de afazeres não foram implementados, procurou-se sempre reforçar estas informações por meio do texto do jogo, inserindo observações de cenário com dicas sobre os objetivos do jogador sempre que necessário. O mesmo vale também para a função de destaque de objetos, com o diálogo sempre apontando quando um item pode ser coletado no cenário. Os elementos de acessibilidade incluídos no projeto foram a localização para diferentes idiomas (português e inglês), e um tutorial interativo na cena inicial explicando ao jogador os comandos necessários para a interação com o jogo.

No gênero *Adventure point-and-click*, os diálogos funcionam tanto para fazer a exposição de fatos importantes para o jogador quanto para expressar a personalidade dos personagens. As escolhas de diálogo têm este mesmo papel - como no gênero existe uma divisão entre personagem e jogador, as escolhas de diálogo refletem a personalidade do personagem principal (VASCONCELLOS *et al.*, 2020). Enquanto na primeira metade do jogo as escolhas funcionam majoritariamente em um sentido expositivo para explicar os detalhes da trama, a segunda metade aumenta essa divisão por meio da quebra da quarta parede, na qual o personagem se dirige diretamente ao jogador e passa a expressar ações e desejos próprios. Assim, as escolhas passam a refletir os pensamentos do personagem principal, e não necessariamente refletem o que ele irá dizer após selecionada a opção (Figura 78).

Após o jogador realizar uma interação que não foi programada, seja tentar usar um objeto do cenário sem uso específico ou tentar usar um item de inventário com algo irrelevante, é comum no gênero que o monólogo do personagem principal seja usado para comunicar que a interação recém realizada está incorreta (VASCONCELLOS *et al.*, 2020). No projeto, isto foi implementado por meio de um sistema que seleciona aleatoriamente uma frase entre várias opções possíveis e mostra ela na caixa de diálogo. Por conta da quebra de quarta parede, foram escritas duas versões diferentes destas frases: a primeira em formato de monólogo, com o personagem falando sozinho, e a segunda com o personagem comunicando diretamente ao jogador que a ação que ele está tentando realizar é incorreta.

O projeto, ainda em um estágio não finalizado, foi enviado para o Laboratório de Controle de Qualidade de Jogos Eletrônicos UCSLabQA da Universidade de Caxias do Sul, onde foram realizados testes para identificar problemas técnicos e aspectos que pudessem gerar con-

Figura 78 – Escolhas de diálogo de Cursory Affair.



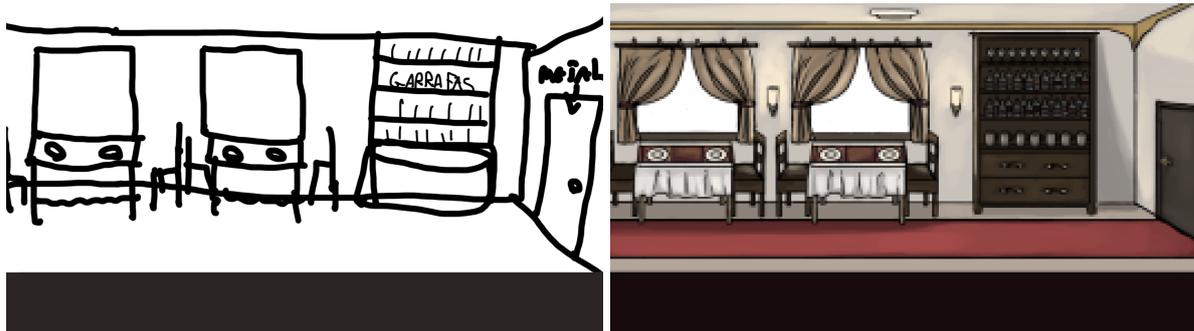
Fonte: O Autor, 2023.

fusão nos jogadores. Foi recebido um relatório com os resultados dos testes realizados com o projeto, presente neste documento no Anexo A. Para o lançamento final do jogo, as falhas apresentadas no relatório foram corrigidas, e diversas sugestões foram utilizadas para melhorar a experiência do jogo como um todo. Esta sugestões foram tanto mecânicas, como melhorias na movimentação entre locais do jogo e a adição de *feedback* para certas interações de itens, quanto narrativas, como mudanças em diálogos para melhor compreensão da trama.

As últimas etapas do projeto foram a localização dos arquivos de texto para o inglês e a implementação dos sons e da arte final. Os efeitos sonoros e as músicas utilizadas foram encontrados em *websites* dedicados a este fim e possuem licenças que permitem seu uso no projeto. A arte do jogo foi produzida pela artista Sara Frizzo, seguindo as orientações levantadas no escopo do trabalho. Foi definido que o estilo seria a *pixel art*, de forma a agradar o saudosismo dos fãs pelos jogos do passado, sendo que o movimento moderno do gênero é construído na nostalgia (DYER, 2020). A arte dos *sprites* e retratos dos personagens, os cenários e os itens de inventário foram feitos por meio de ilustrações com um filtro de *pixel art* aplicado à elas, prática que passou a ser utilizada por empresas de jogos *Adventure point-and-click* no início dos anos 90 (DYER, 2020). Os cenários foram ilustrados de acordo com esboços feitos pelo autor, para que fossem congruentes com a narrativa e a estrutura de jogo (Figura 79).

Como não existem animações de movimento de personagem no jogo, foram implementadas duas animações no cenário para que o jogo não ficasse completamente estático: neve passando do lado de fora do trem nos vagões com janelas, e o cintilar de luzes em objetos do cenário como lâmpadas e a caldeira. Enquanto uma animação de movimento do trem foi inicialmente planejada, testes iniciais mostraram que o efeito seria uma distração para os jogadores, assim sendo descartada. Em conjunto às animações, foram também implementados sons ambi-

Figura 79 – Comparação entre um esboço de cenário e sua arte final.



Fonte: O Autor, 2023.

entes que sempre ficam tocando e mudam dependendo do vagão: som de vento no quarto com a janela aberta, de fogo na sala da caldeira, e do movimento do trem nos demais vagões.

Com todos os elementos prontos, o jogo foi lançado. Porém após o lançamento, foram identificados alguns problemas com a versão postada. O principal deles foi relacionado à velocidade na qual o jogo roda: como não foi imposto um limite de *frames* por segundo no projeto, dependendo das configurações do computador que rodasse o executável, poderiam ocorrer erros que impossibilitavam o jogador de finalizar o jogo. Além disso, também foram identificados erros de digitação em falas de personagem. Assim, estes erros foram corrigidos e uma nova versão foi postada no dia seguinte.

5.1.8 Gerência de escopo

O cronograma para o desenvolvimento do projeto é demonstrado no Quadro 2. Os itens destacados na cor vermelha são períodos de tempo que foram utilizados para a realização das atividades e não estavam no escopo original da produção do projeto. A *Análise do desempenho do jogo na plataforma digital Itch.io* mencionada no cronograma, realizada no mês de junho de 2023, será explorada no capítulo seguinte.

Quadro 2 – Cronograma de desenvolvimento do projeto.

	Março	Abril	Maio	Junho
Programação e escrita do roteiro do jogo.	X	X	X	
Implementação da arte e finalização do projeto.		X	X	
Sessões de playtest e lançamento do jogo.			X	
Análise do desempenho do jogo na plataforma digital Itch.io.				X

Fonte: O Autor, 2023.

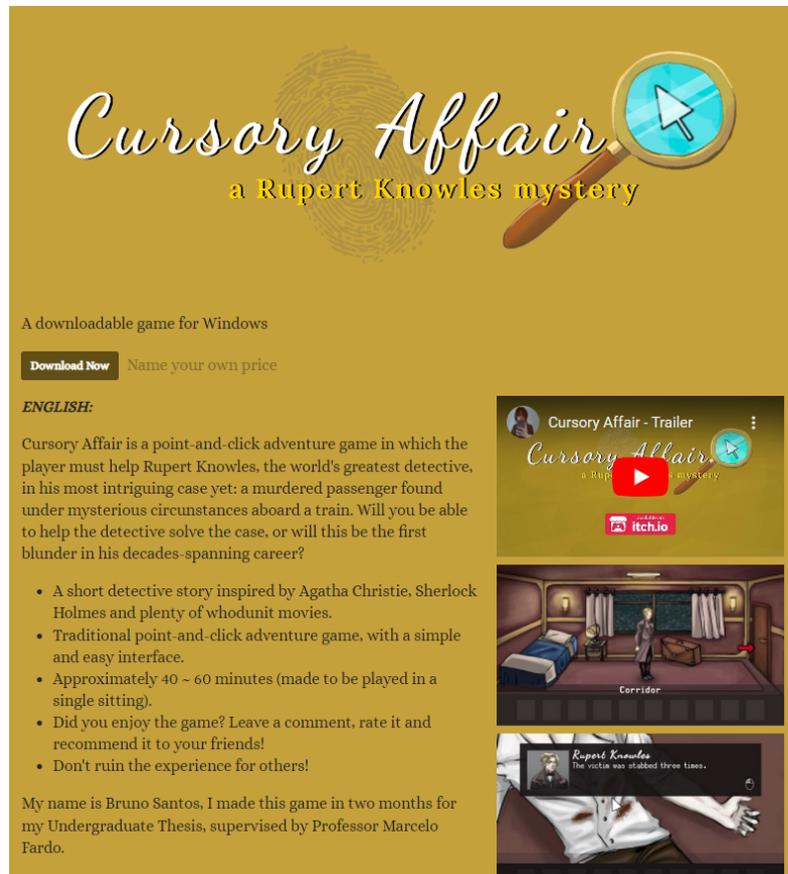
6 ANÁLISE DO PROJETO

Cursory Affair foi lançado digitalmente no dia 18 de maio de 2023 por meio da plataforma Itch.io. Neste capítulo, são definidos os metadados utilizados na categorização do projeto e mídias criadas por sugestão da plataforma, além da análise dos dados relacionados ao lançamento do projeto após um período de 30 dias.

6.1 LANÇAMENTO DO PROJETO

A página do jogo na plataforma Itch.io foi escrita tanto em inglês quanto em português, porém com destaque para a língua inglesa. Seu texto foi escrito com o intuito de apresentar o conceito do jogo para visitantes, assim como incentivar ações que aumentassem o engajamento do jogo na plataforma. Dessa forma, junto à sinopse do jogo e às suas características, foi incluso o seguinte trecho: *Gostou do jogo? Deixe um comentário, avalie o jogo e recomende ele para seus amigos!* Além disso, uma imagem de capa e capturas de tela de diversos momentos do jogo foram adicionadas à página, conforme demonstrado na Figura 80.

Figura 80 – Página do jogo Cursory Affair na Itch.io.



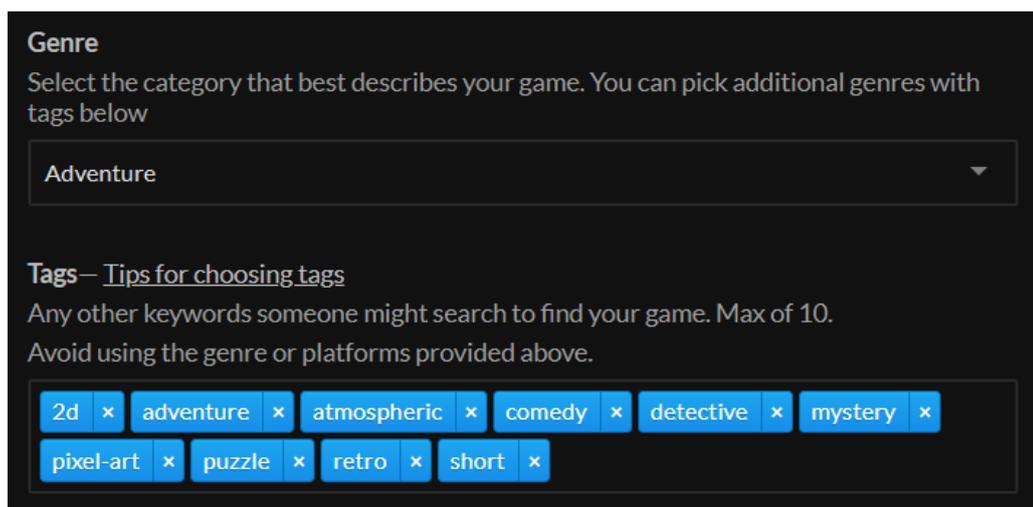
Fonte: O Autor, 2023.

De forma que o projeto pudesse ser classificado e identificado pelos sistemas da plataforma da melhor maneira possível, procurou-se preencher todos os dados pertinentes na página do projeto. Assim, na aba de *Editar Jogo* ele foi classificado como um *Jogo* do tipo *Para Download* com status de lançamento *Lançado* e visibilidade *Pública*. Seu preço foi deixado como gratuito, porém permitindo doações caso desejado pelos usuários. Foi selecionado o gênero *Adventure*, e comentários de usuários foram permitidos na página. Também foi editada a *Uniform Resource Locator* (URL), ou endereço de página, para facilitar o acesso à página.

Levando em consideração o uso das *tags* pelos Sistemas de Recomendação nas plataformas digitais, foram selecionadas *tags* populares relacionadas ao subgênero *point-and-click* para que o projeto fosse recomendado aos usuários que costumam acessar conteúdo com estes mesmos descritores. As *tags* utilizadas para a classificação do projeto foram: *2D*, *Adventure* (Aventura), *Atmospheric* (Atmosférico), *Comedy* (Comédia), *Detective* (Detetive), *Mystery* (Mistério), *Pixel-Art*, *Puzzle* (Quebra-Cabeça), *Retro* (Retrô) e *Short* (Curto). Há um limite de 10 *tags* possíveis na plataforma para cada produto, então não foi possível incluir todas as *tags* levantadas na Proposta de Solução.

Após passados os 30 dias de análise de desempenho do jogo no Itch.io, foi percebido que uma das sugestões da plataforma não foi seguida corretamente: conforme demonstrado na Figura 81, na seção *Tags*, a plataforma afirma que deve-se evitar a utilização de termos que foram usados como *Gênero* ou *Plataforma*. Esta sugestão não foi percebida, e o termo *Adventure* foi usado tanto como *tag* quanto como *Gênero*. Não é possível quantificar o impacto que esta sugestão poderia ter tido no alcance do projeto caso tivesse sido seguida.

Figura 81 – Página do jogo *Cursory Affair* na Itch.io.



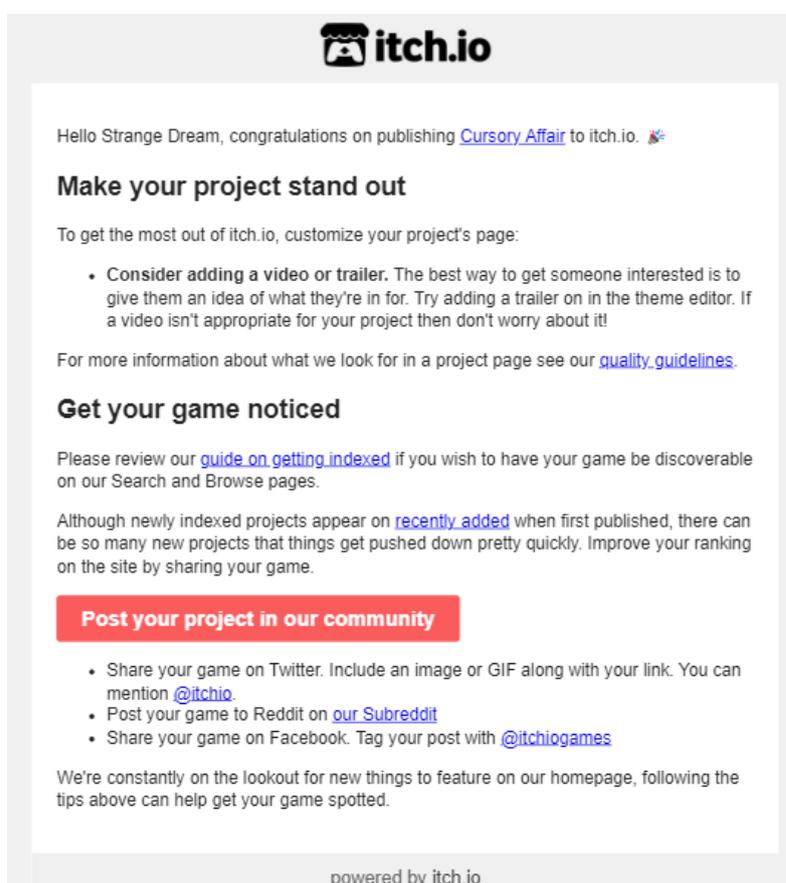
Fonte: O Autor, 2023.

Na aba de *Metadados* do jogo, foram selecionados os métodos de entrada *Mouse* e *Teclado*; média de duração de uma sessão como *Cerca de meia hora*; língua como *Inglês* e *Português (Brasil)*; acessibilidade como *Tutorial interativo* e *Legendas*; *engines* e ferramentas

como *Unity*, *Adobe Photoshop* e *Audacity*; licença de jogo e *assets* como *Todos direitos reservados*. Nesta aba, também foram inclusas imagens de ícone de página, logo e *wide cover*, ou “capa ampla”, feitas de acordo com as especificações de tamanho presentes na página.

Quando o jogo foi lançado, o sistema da plataforma enviou um *e-mail* (Figura 82) com diversas sugestões para que o jogo fosse encontrado por jogadores. Seguindo as orientações de customização de página, foi criado um *trailer* para o jogo e adicionado à página do projeto³⁵. De acordo com o *e-mail*, “enquanto projetos recém lançados aparecem na página de *Recém Adicionados* da plataforma, podem haver tantos projetos que coisas são empurradas para baixo na página bem rapidamente”. Assim, o *e-mail* sugere a criação de publicações para que o jogo possa ser compartilhado e o ranking no *website* seja melhorado.

Figura 82 – *E-mail* da plataforma Itch.io após o lançamento.



Fonte: O Autor, 2023.

A primeira delas foi a criação de um tópico de lançamento do jogo na comunidade interna da plataforma. Nela, existe uma categoria chamada *Anúncios de Lançamentos* feita especificamente para este fim. A publicação³⁶ foi feita no dia 19 de maio, um dia após o lançamento do jogo.

³⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hpKID8MvxK8>. Acesso em: 9 jun. 2023.

³⁶ Disponível em: <https://itch.io/t/2866050/cursory-affair-a-short-detective-point-and-click-adventure>. Acesso em: 9 jun. 2023.

Após isso, no dia 23 de maio, foram criadas publicações nas três redes sociais mencionadas no *e-mail*: Twitter, Reddit e Facebook. As três foram feitas seguindo as orientações da plataforma: a publicação no Twitter³⁷ possui uma imagem no formato *Graphics Interchange Format* (GIF) e um *link* para a página do projeto, fazendo uma menção ao perfil da plataforma por meio do trecho *@itchio*; a publicação no Reddit foi feita no *subreddit*, ou comunidade, oficial da plataforma, incluindo a descrição do jogo, um GIF e o *link* para acesso; e a publicação no Facebook³⁸ foi feita com um GIF e *link* de acesso, marcando o post com a página oficial da plataforma por meio do trecho *@itchiogames*. A publicação feita no Reddit foi removida pelo filtro de spam da comunidade, então foi feita uma nova publicação na plataforma³⁹ no dia seguinte apenas com o *link* de acesso. Todas as publicações mencionadas foram feitas na língua inglesa.

Conforme mencionado no capítulo anterior, no dia após o jogo ser postado foi criada uma nova versão do projeto corrigindo os problemas encontrados nele. Nesta ocasião, um *devlog*⁴⁰, ou registro de atualização, foi feito por sugestão da plataforma. Nele, foi feita uma explicação das mudanças feitas e anunciado que a nova versão estava disponível. O tópico de lançamento também foi atualizado com estas mudanças.

Além das publicações feitas por sugestão da plataforma, foram também feitas publicações em fóruns dedicados ao nicho do *Adventure point-and-click*. Foram selecionados dois fóruns, ScummBR e Adventure Gamers, para atingir tanto o público que fala inglês quanto o que fala português. No fórum ScummBR, foi realizada uma publicação no dia 5 de maio informando os usuários que o jogo seria lançado⁴¹ e outra publicação feita no dia de lançamento do jogo⁴² (Figura 83). Um administrador do fórum respondeu e solicitou que fosse feita uma publicação no Twitter marcando o perfil do fórum para que ele ajudasse com a divulgação do projeto. Assim, uma publicação em português foi publicada⁴³ no dia 1 de junho, e a publicação foi compartilhada pelo perfil ScummBR Traduções no dia 8 de junho. A publicação no fórum Adventure Gamers⁴⁴ foi feita no dia 23 de maio.

³⁷ Disponível em: https://twitter.com/strng_dream/status/1661161637041111042. Acesso em: 9 jun. 2023.

³⁸ Disponível em: <https://www.facebook.com/100092966201096/videos/3473393502928004/>. Acesso em: 9 jun. 2023.

³⁹ Disponível em: <https://bit.ly/44dn2YH>. Acesso em: 9 jun. 2023.

⁴⁰ Disponível em: <https://strangedream.itch.io/cursoryaffair/devlog/533160/bug-fixes-v110>. Acesso em: 9 jun. 2023.

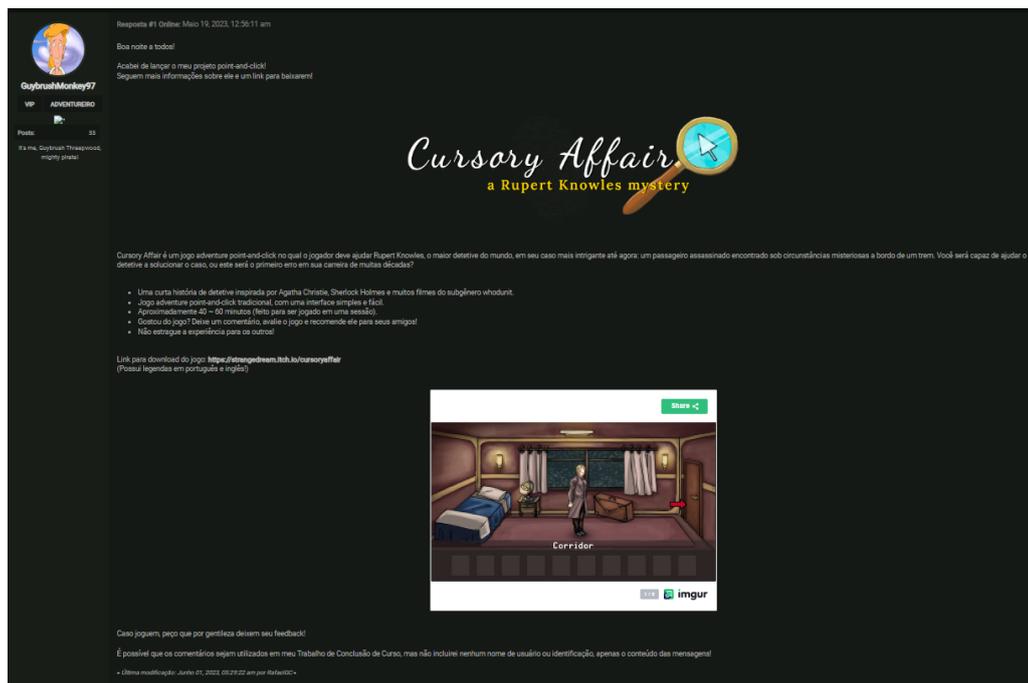
⁴¹ Disponível em: <https://forum.scummbr.com/index.php?topic=760.msg2854;topicseen#msg2854>. Acesso em: 10 jun. 2023.

⁴² Disponível em: <https://forum.scummbr.com/index.php?topic=760.msg2858;topicseen#msg2858>. Acesso em: 10 jun. 2023.

⁴³ Disponível em: https://twitter.com/strng_dream/status/1664464889241300998?s=20. Acesso em: 10 jun. 2023.

⁴⁴ Disponível em: <https://adventuregamers.com/forums/viewthread/16070/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

Figura 83 – Publicação no fórum ScummBR.



Fonte: O Autor, 2023.

6.2 ANÁLISE DO ALCANCE DO PROJETO

De acordo com os dados apresentados na seção de *Análise* da página do projeto na plataforma Itch.io (Figura 84), nos 30 dias iniciais de lançamento houve 124 visitas da página, 39 *downloads*, e o jogo foi adicionado à 1 coleção de usuário. Não teve comentários, avaliações ou pagamentos realizados. Nos últimos 7 dias considerados, houve 46 impressões (vezes que um *link* para o projeto foi visto dentro da plataforma), com um percentual de 2.17% de *Click-Through Rate* (CTR), ou o percentual em que uma impressão se tornou um acesso à página do jogo.

Figura 84 – Dados do projeto na plataforma Itch.io.

Dashboard » Cursory Affair								
Edit game	Devlog	Metadata	Analytics	Distribute	Interact	More ▾		
\$0.00	0	124	39	0	1	0	46	2.17%
Gross Revenue	Payments	Views	Downloads	Ratings	Collections	Comments	7d Impressions	CTR

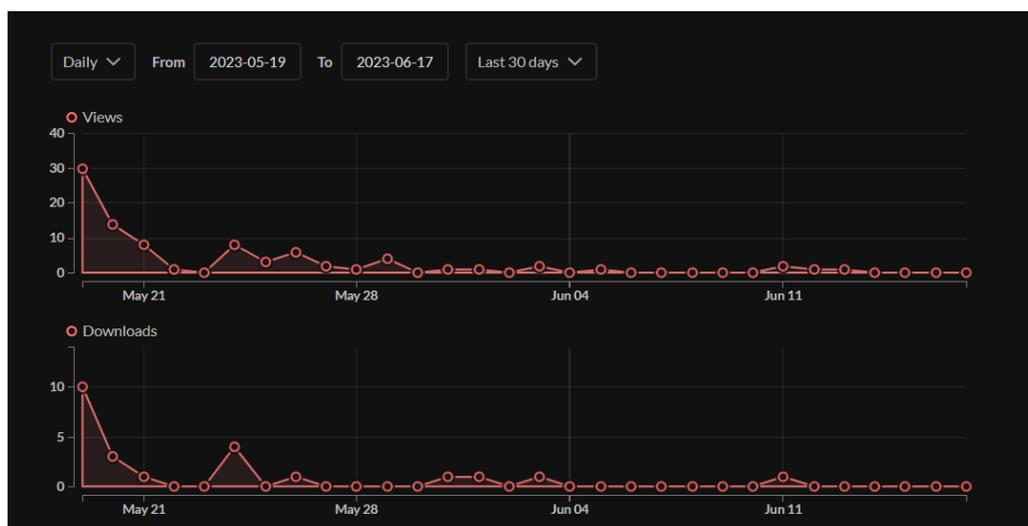
Fonte: O Autor, 2023.

A publicação realizada na comunidade interna da Itch.io teve 98 visualizações e 3 votos positivos, e o *devlog* feito na plataforma teve 33 visualizações. As três publicações iniciais realizadas em redes sociais acumularam 232 visualizações totais, sendo 20 visualizações da primeira publicação no Twitter, 210 visualizações da publicação no Reddit e 2 visualizações na publicação do Facebook. Nenhuma das publicações teve respostas de outros usuários.

Nos fóruns dedicados do gênero, a publicação no fórum ScummBR acumulou 231 visualizações. Nesta publicação, houve uma resposta de um dos administradores do fórum, sugerindo uma nova publicação em português no Twitter. Esta nova publicação, que foi compartilhada pelo perfil do ScummBR Traduções, teve 29 visualizações. Além disso, a resposta deste administrador no fórum trouxe uma opinião positiva do projeto, sendo o único *feedback* recebido de um membro da comunidade do gênero. No fórum Adventure Gamers, houve 906 visualizações, porém nenhuma resposta.

Os gráficos de visualizações e *downloads* (Figura 85) da plataforma mostram que o pico de ambas as métricas ocorreu um dia após o lançamento, com 30 visualizações e 10 *downloads* no dia 19 de maio. É válido ressaltar, porém, que por ser uma plataforma de estrangeira com um fuso horário diferente ao do Brasil, o sistema pode ter considerado que o jogo foi lançado no dia 19 de maio, e não no dia 18. O próximo pico em ambos os gráficos ocorreu no dia 24 de maio, com 8 visualizações e 4 *downloads*, um dia após serem realizadas as publicações do jogo em redes sociais e em fóruns dedicados do gênero. Na última semana analisada, houve 4 visualizações e 1 *download*.

Figura 85 – Gráficos de visualizações e *downloads* do projeto.



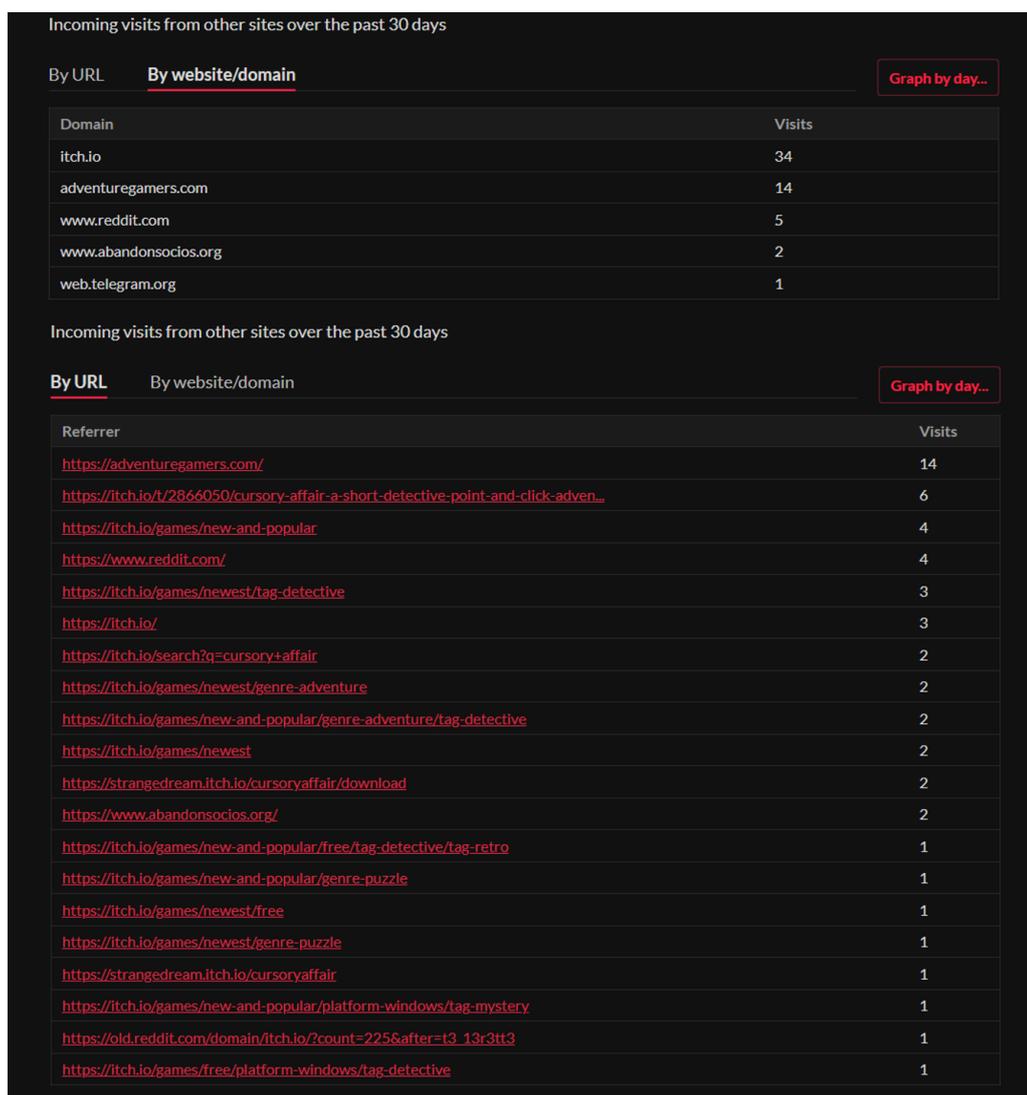
Fonte: O Autor, 2023.

Das visitas à página do jogo no período analisado (Figura 86), 34 foram realizadas da Itch.io, 14 do fórum Adventure Gamers, 5 do Reddit, 2 do *website* AbandonSocios⁴⁵ e 1 por meio do Telegram. Analisando o *website* AbandonSocios, não foi possível encontrar nenhuma página ou publicação realizada acerca do projeto por meio da pesquisa interna do *site*, então é incerta a origem dos acessos.

Dos acessos internos da plataforma, suas fontes foram: a publicação na comunidade (6 acessos); a categoria de *Jogos Novos e Populares* (4 acessos); os jogos mais recentes com a *tag* Detetive (3 acessos); a URL inicial da plataforma (3 acessos); pesquisando pelo título do jogo

⁴⁵ Disponível em: <https://www.abandonsocios.org/>. Acesso em: 17 jun. 2023.

Figura 86 – Fontes de visitas à página do jogo.



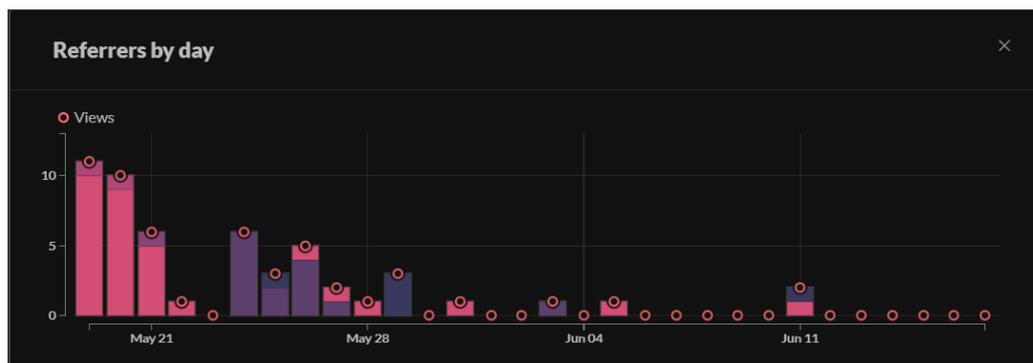
Fonte: O Autor, 2023.

(2 acessos); os jogos mais recentes do gênero *Adventure* (2 acessos); filtrando a categoria *Jogos Novos e Populares* do gênero *Adventure* com a tag Detetive (2 acessos); filtrando os jogos mais recentes (2 acessos); diretamente pelo link de *download* do jogo (2 acessos); filtrando jogos gratuitos da categoria *Jogos Novos e Populares* com as tags Detetive e Retrô (1 acesso); filtrando a categoria *Jogos Novos e Populares* do gênero *Puzzle* (1 acesso); filtrando jogos gratuitos da categoria *Jogos Novos e Populares* (1 acesso); filtrando os jogos mais recentes do gênero *Puzzle* (1 acesso); diretamente pelo link da página do jogo (1 acesso); filtrando a categoria *Jogos Novos e Populares* com a tag Mistério e a plataforma Windows (1 acesso); e filtrando os jogos gratuitos com tag Detetive e plataforma Windows (1 acesso). É importante ressaltar que, enquanto a divisão por domínio indica que houve 34 acessos pelo domínio da Itch.io, a soma destes acessos individuais totaliza 33 acessos. Esta é uma discrepância nos dados disponibilizados pela plataforma, e não na análise realizada neste documento.

Analisando estes dados, verifica-se que alguns dos resultados vieram de pesquisas filtrando jogos do gênero *Puzzle*, e não do *Adventure*. O termo *Puzzle* foi indicado na descrição do projeto, porém como uma *tag* e não como *Gênero*. Dessa maneira, pode-se inferir que as designações de *Gênero* e *tag* são intercambiáveis nos sistemas da plataforma. Isto explicaria a sugestão não seguida da plataforma de não utilizar o mesmo termo como *Gênero* e *tag*, visto que seria redundante considerando que o termo seria achado quando pesquisado nos dois campos. Assim, a falha em seguir esta orientação resultou na perda de uma possível *tag* que poderia ter sido utilizada para filtragem e seleção adicionais pelos sistemas da plataforma.

Por fim, o gráfico de fontes de visitas (Figura 87 demonstra que, enquanto nos primeiros dias de lançamento os acessos vieram majoritariamente de dentro da plataforma Itch.io (delimitados pela cor rosa), devido às publicações feitas em redes sociais o número de acessos externos (delimitados pela cor roxa) passa a ser maior. Do dia 24 a 27 de maio, a maior fonte de acessos veio do fórum Adventure Gamers, enquanto no dia 29 de maio a maior fonte foi a rede social Reddit.

Figura 87 – Dados de fontes de visitas à página do jogo.



Fonte: O Autor, 2023.

7 CONCLUSÃO

O trabalho aqui presente visou atingir o objetivo geral e os objetivos específicos estabelecidos no capítulo 1.

No capítulo 2, foi estudada a evolução do cenário e das ferramentas de distribuição de jogos. O capítulo 3 explorou a maneira pela qual a mudança para a distribuição digital afetou os gêneros de nicho utilizando como exemplo a história do gênero de nicho *Adventure point-and-click*. E no capítulo 4, foram analisados jogos modernos do gênero *Adventure point-and-click* para estabelecer elementos comumente usados nas produções atuais. A partir da teoria estabelecida, foi desenvolvido um jogo do gênero com características populares do gênero no capítulo 5, e no capítulo 6 foi analisado o alcance do projeto utilizando os sistemas de recomendação da plataforma digital Itch.io.

Enquanto o projeto foi desenvolvido de maneira que entregou todos os elementos propostos, durante os 30 dias iniciais do lançamento ele falhou em encontrar sua audiência por meio dos sistemas de recomendação da plataforma. Houve poucos acessos, e enquanto o único *feedback* recebido de um fã deste gênero de nicho foi positivo, seria necessário que houvesse mais interações para que a recepção do projeto dentro da comunidade pudesse ser avaliada.

Existem, porém, casos de sucesso envolvendo os sistemas utilizados como base deste projeto. *O Incidente no Bloco 71*, um projeto lançado por Pressanto (2021) na mesma plataforma em 2021, conseguiu atingir mais de dez mil *downloads* após seu primeiro mês de lançamento, além da interação de centenas de usuários, seja por meio de comentários em sua página ou da criação de conteúdo dedicado ao jogo.

Quando a Wadjet Eye Games começou a lançar jogos do gênero *Adventure point-and-click* em 2006, seu fundador, Dave Gilbert, achou que o mercado estaria sedento por jogos do gênero e iria encontrar seus projetos e comprá-los. Isto não ocorreu, e ele precisou descobrir como fazer o *marketing* desses jogos (GILBERT *et al.*, 2022). Quase duas décadas depois, o mesmo ainda pode ser observado: enquanto existem casos de sucesso nos quais jogos são encontrados apenas pelos sistemas de recomendação, não é algo garantido. É necessário que seja feita a divulgação do projeto, principalmente em seu estágio inicial de lançamento, para que o jogo seja encontrado por um grupo inicial e assim tenha mais chances de ser compartilhado, assim como avaliado e detectado por estes sistemas.

Em trabalhos futuros, sugere-se que o alcance do projeto seja avaliado em conjunto à estratégias de *marketing* para que ele consiga ser percebido por um grupo inicial de pessoas do público-alvo escolhido. Além disso, é desconhecido o impacto que a utilização do termo *Adventure* como *tag* e também como *Gênero* nos dados do projeto, prática não indicada pela plataforma, pode ter tido no alcance do mesmo, então recomenda-se que todas as sugestões da

plataforma sejam seguidas de maneira adequada. Outra sugestão para trabalhos que visem a criação de um jogo do gênero *Adventure point-and-click* seria a inclusão de elementos dele que foram desconsiderados no desenvolvimento por questões logísticas, como a movimentação do personagem e a dublagem das falas. Dito isso, por conta da falta de *feedback* recebido neste projeto, é incerto se a inclusão ou falta desses elementos influenciaria na recepção do mesmo.

Este trabalho trouxe aprendizados relacionados à evolução dos modelos de distribuição, ao gênero *Adventure point-and-click* e a todos os aspectos do processo de desenvolvimento de um jogo, tanto em nível de elaboração das mecânicas e da narrativa, quanto de programação e de lançamento. Acima de tudo, ele demonstrou como, por mais que as tecnologias digitais de filtragem, seleção e recomendação estejam cada vez mais aprimoradas, o grande número de produtos sendo lançados e filtrados continuamente ainda torna necessário que criadores ativamente promovam seu trabalho e não dependam inteiramente destes sistemas.

REFERÊNCIAS

- ASHRAF, Z.; GOODWIN, M. **Growth in the Video Gaming Market: the changing state of play**: The accelerating macro trends affecting the video gaming industry. OC&C, 2020. Disponível em: <<https://www.ocstrategy.com/br/insights/insight/id/5924/growth-in-the-video-gaming-market-the-changing-state-of-play>>. Acesso em: 18 ago. 2022.
- BERGER, A. A. **Video games: A popular culture phenomenon**. [S.l.]: Routledge, 2017.
- BROTHERS, C. **A Lenda do Herói - O Jogo**. 2014. Disponível em: <<https://www.catarse.me/alendadoheroi>>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- BRUNER, K. *et al.* **How Telltale Makes Narrative Led Games**. Telltale Games, 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/o-ZuWunGjDY>>. Acesso em: 19 set. 2022.
- BURKE, R.; FELFERNIG, A.; GÖKER, M. H. Recommender systems: An overview. **Ai Magazine**, v. 32, n. 3, p. 13–18, 2011.
- CIACU, N.; TĂNASE, T. Television in the social media era. **Communication & Marketing/Revista De Comunicare Si Marketing**, v. 3, n. 4, 2012.
- COVINGTON, P.; ADAMS, J.; SARGIN, E. Deep neural networks for youtube recommendations. In: **Proceedings of the 10th ACM conference on recommender systems**. [S.l.: s.n.], 2016. p. 191–198.
- DUBEL, M. Transformation of the distribution field under the digitalization process. Tsenov Publishing House, 2020.
- DYER, S. **The Art of Point-and-Click Adventure Games**. [S.l.]: Bitmap Books, 2020.
- FELCZAK, M. *et al.* Digitally globalized landscapes. the evolution of dataveillance practices: Digital distribution and streaming platforms. **Przegląd Kulturoznawczy**, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, v. 38, n. 4, p. 562–574, 2018.
- FINE, D. **Double Fine Adventure**. Direção: Paul Owens. Produção: Paul Levering. 2 Player Productions, 2012. Disponível em: <<https://youtube.com/playlist?list=PLlhLvye17Sd7F6pU2ByRRb0igiI-WKk3D>>. Acesso em: 12 nov. 2022.
- _____. **Double Fine Adventure**. 2012. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/doublefine/double-fine-adventure>>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- _____. **Psychonauts 2**. 2015. Disponível em: <<https://www.fig.co/campaigns/psychonauts-2>>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- GILBERT, R. Why adventure games suck. **The Journal of Computer Game Design**, v. 3, n. 2, p. 4–7, 1989.
- GILBERT, R. *et al.* **Adventure Games: Heroes and Legends**. 2022. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/videos/1580867188>>. Acesso em: 03 set. 2022.

- GILLIAM, R. **Ron Gilbert won't share any more about Return to Monkey Island after art style complaints**. 2022. Disponível em: <<https://www.polygon.com/23189602/return-to-monkey-island-ron-gilbert-art-style-guybrush-threepwood-blog>>. Acesso em: 25 out. 2022.
- GONG, J.; YE, Y.; STEFANIDIS, K. A hybrid recommender system for steam games. In: SPRINGER. **International Workshop on Information Search, Integration, and Personalization**. [S.l.], 2019. p. 133–144.
- HAYES, C. J. Changing the rules of the game: How video game publishers are embracing user-generated derivative works. **Harv. JL & Tech.**, HeinOnline, v. 21, p. 567, 2007.
- HOILE, R. C. Sparking a steam revolution: Examining the evolution and impact of digital distribution in gaming. 2017.
- IGARASHI, K. **Bloodstained: Ritual of the Night**. 2015. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/iga/bloodstained-ritual-of-the-night>>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. [S.l.]: New York University Press, 2006. 68 p.
- JOHNSON, E. **A deep dive into Steam's discovery queue**. 2019. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/business/a-deep-dive-into-steam-s-discovery-queue>>. Acesso em: 21 ago. 2022.
- JOSEPH, D. J. The discourse of digital dispossession: Paid modifications and community crisis on steam. **Games and Culture**, SAGE Publications Sage CA: Los Angeles, CA, v. 13, n. 7, p. 690–707, 2018.
- KRASNIANSKI, G.; KUBASOVA, N. **The saturation of the Steam platform game market and the noticeability of the saturation by Steam users**. 2019.
- LAPORTA, W. Why crowdfund? 2015. Disponível em: <<https://business.tcnj.edu/wp-content/uploads/sites/219/2015/09/laporta-William-LaPorta-Thesis-Final.Revised.5.19.2015.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2022.
- LI, X.; ZHANG, B. A preliminary network analysis on steam game tags: another way of understanding game genres. In: **Proceedings of the 23rd International Conference on Academic Mindtrek**. [S.l.: s.n.], 2020. p. 65–73.
- LIPKIN, N. Examining indie's independence: The meaning of "indie" games, the politics of production, and mainstream cooptation. **Loading...**, v. 7, n. 11, 2013.
- MELVILLE, P.; SINDHWANI, V. Recommender systems. **Encyclopedia of machine learning**, v. 1, p. 829–838, 2010.
- NET, Y. **Shenmue 3**. 2015. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/ysnet/shenmue-3>>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- PARANORMAL, O.; STUDIO, D. G. **Ordem Paranormal: Enigma do Medo**. 2020. Disponível em: <<https://www.catarse.me/ordem>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

PRESSANTO, B. P. Jogos independentes de terror: uma proposta para boas experiências com baixo custo de produção. 2021.

RAYNAL, F. **Classic Game Postmortem: Alone in the Dark**. Infogrames, 2012. Disponível em: <<https://youtu.be/c2lgEyNaop4>>. Acesso em: 15 set. 2022.

SOUZA, A.; MARTINS, H. A majestade do fandom: a cultura e a identidade dos fãs. In: **XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Fortaleza**. [S.l.: s.n.], 2012.

SU, Y.; BACKLUND, P.; ENGSTRÖM, H. Business intelligence challenges for independent game publishing. **International Journal of Computer Games Technology**, Hindawi, v. 2020, 2020.

TAYLOR, C. **Game Design template**. 2006. Disponível em: <<http://gamedocs.org/wp-content/uploads/2017/07/ctaylordesigntemplate.docx>>. Acesso em: 03 nov. 2022.

VALVE. **Valve Announces Steam Greenlight**. 2012. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/oldnews/8367>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

_____. **Steam Opens Early Access**. 2013. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/oldnews/10189>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

_____. **Steam Direct Now Available**. 2017. Disponível em: <<https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/1328973169870947116>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

_____. **Steam Labs**. 2019. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/labs/>>. Acesso em: 28 ago. 2022.

_____. **Navegação personalizada com as novas páginas de marcadores, gêneros e categorias**. 2022. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/news/app/593110/view/3091162528094367313>>. Acesso em: 08 set. 2022.

VASCONCELLOS, N. S. d. F. *et al.* O point-and-click adventure ressurge: uma discussão analítica sobre um gênero adormecido. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2020.

VU, N. Q. Leveraging data from the itch. io online game distribution platform to help indie game developers. 2020.

WACHS, J.; VEDRES, B. Does crowdfunding really foster innovation? evidence from the board game industry. **Technological Forecasting and Social Change**, Elsevier, v. 168, p. 120747, 2021.

ANEXO A – RELATÓRIO DE TESTES DO UCS LABQA

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-59] [Sugestão] Mudança na explicação do assassinato

Descrição

Na explicação do assassinato, Rupert diz que:

"A noite, [William] não conseguiu dormir devido aos roncos de seu colega de quarto."

Esta frase, apesar de fazer sentido, dificulta o entendimento da narrativa, já que quem disse que não conseguiu dormir por causa do ronco foi a Linda, e não o William. O William poderia estar simplesmente fingindo que estava dormindo e quando ouviu os passos de Linda, aproveitou a oportunidade para matá-lo.

Por exemplo:

“À noite, quando Linda não conseguia dormir por causa do ronco vindo do quarto ao lado, dirigiu-se ao vagão restaurante...”

“William, ouvindo os passos se distanciando no corredor, percebeu uma oportunidade para cometer o assassinato.”

Perceba que a informação do que o William estava fazendo é omitida. Mesmo assim, o entendimento da narrativa é o mesmo, e desta vez, menos confuso.

[LABQA-58] [Sugestão] Diferenciar ações de interação e observação

Descrição

As mecânicas de interação e de observação poderiam ser mais distintas ao jogador, e deveriam ter feedbacks diferentes. No momento, parecem que cumprem quase o mesmo objetivo por não se destacarem visualmente e sonoramente.

[LABQA-56] [Sugestão] Aumentar a área de seleção de navegação nas extremidades da tela

Descrição

Permitir que o cursor de navegação funcione quando o mouse está totalmente nas extremidades da tela pode gerar menos frustração ao jogador, que por vezes precisa “caçar” os ícones para poder navegar pelo mapa.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-55] [Sugestão] Indicação para a porta do quarto trancada após pegar a chave

Descrição

Indicar algo como “A chave não abre esta porta” para a interação da chave com a porta do quarto nº1, quando estiver trancada. O jogador pode não perceber a porta da caldeira e achar que a chave é do quarto, ficando frustrado com a falta de feedback.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-54] [Gameplay/Inspeções] Transição e diálogo se repetem nas cutscenes

Taxa de Reprodução:	6/10
Severidade:	Trivial

Descrição

Descrição Detalhada

Nas escolhas que levam as cutscenes, por exemplo quando o corpo é inspecionado, é possível selecionar a interação (corpo) mais de uma vez clicando rapidamente, fazendo com que alguns diálogos sejam reproduzidos novamente na troca da câmera, e que a transição não seja suave.

Passos para Reproduzir (STR)

1. Entre no quarto nº 1 quando o corpo estiver no chão
2. Converse com Linda
3. Clique várias vezes sobre o corpo rapidamente

Resultado Obtido: Perceba que a transição para a cena do corpo é afetada. Perceba também que o diálogo inicial pode se repetir.

[LABQA-57] [Mecânica] É possível tentar combinar objetos com ícones de navegação

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Minor

Descrição

Passos para Reproduzir (STR)

1. Obtenha a lupa ou qualquer outro objeto no inventário
2. Selecione um dos objetos do inventário e combine com uma das saídas do quarto/vagão

Resultado Obtido: Perceba que, mesmo que não funcione, é possível combinar objetos com ícones abstratos de navegação.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-53] [Gameplay] O cursor pode atacar Rupert mais de uma vez

Taxa de Reprodução:	4/10
Severidade:	Minor

Descrição

Descrição Detalhada

O cursor pode atacar o Rupert mais de uma vez no final, fazendo com que a primeira fala de Rupert se repita.

Passos para Reproduzir (STR)

1. Jogue até desbloquear a cena do cursor
2. Quando o cursor estiver próximo ao colisor do jogador, mova o mouse para longe e na direção do Rupert rapidamente várias vezes

Resultado Obtido: Ouça o efeito sonoro de ataque tocar mais de uma vez. Perceba também que a primeira fala da morte de Rupert se repete.

[LABQA-52] [Opções] Opções de áudio não são carregadas no menu principal

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Trivial

Descrição

Passos para Reproduzir (STR)

1. Abra o jogo
2. Altere as opções de áudio
3. Inicie o jogo
4. Volte para o menu
5. Abra as opções de áudio

Resultado Obtido: Perceba que, no menu, as opções de áudio são restauradas para os valores máximos e não mantém as configurações feitas anteriormente no menu ou durante o jogo.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-51] [Gameplay] Jogo trava ao tentar abrir a mala

Taxa de Reprodução:	1/10
Severidade:	Critical

Descrição

Descrição Detalhada

O jogo trava ao tentar abrir a mala, no entanto, a tela de menu e o mouse continuam funcionando. A janela de conversa de Rupert abre mas nada é dito, e ela não pode ser fechada. A única opção é reiniciar o jogo pelo menu. É um bug bem raro, e não conseguimos reproduzi-lo.

[LABQA-50] [Diálogo] Diálogo do espelho com os passageiros não é atualizado após ser encontrado

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Minor

Descrição

Descrição Detalhada

Os diálogos com os passageiros sobre o espelho necessário para descobrir que o cursor é o assassino continua disponível mesmo depois do espelho ser encontrado e colocado no gancho da sala da caldeira.

Passos para Reproduzir (STR)

1. Jogue até pegar o espelho na mala
2. Volte para a sala da caldeira e coloque o espelho no gancho
3. Interaja com os passageiros e leia os diálogos

Resultado Obtido: Perceba que os diálogos não são atualizados, e a conversa ocorre como se o espelho não tivesse sido encontrado.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-49] [Gameplay] O jogo não progride se você não desbloquear um diálogo com Linda

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Critical

Descrição

Descrição Detalhada

Se você progredir no jogo sem fazer a pergunta “Onde você estava quando...” para Linda, os diálogos “...você ronca?” não são desbloqueados para os outros dois passageiros. O jogador pode progredir até pegar o pedaço de jornal, mas a porta do quarto nº 1 não é mais destrancada.

Passos para Reproduzir (STR)

1. Inicie o jogo
2. Jogue o início até poder navegar para os outros vagões livremente
3. Interaja com Linda para poder mostrá-la o pano
4. NÃO pergunte onde ela estava na hora do assassinato
5. Pegue a faca e o pano no banheiro
6. Mostre o pano com as iniciais para Linda
7. Interaja novamente com Linda

Resultado Obtido: Perceba que a pergunta “Onde você estava quando...” para Linda desaparece. Perceba também que porta do quarto número 1 não é mais destrancada automaticamente, não importa o que o jogador faça (conversar, inspecionar o pedaço de jornal).

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-48] [Gameplay] O evento de abrir a mala com a faca pode ser acionado várias vezes

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Minor

Descrição

Descrição Detalhada

O evento de abrir a mala pode ocorrer diversas vezes até que o jogador não inspecione a mala após ser aberta.

Passos para Reproduzir (STR)

1. Jogue o jogo até poder ir ao banheiro
2. Pegue a faca no lixo
3. Vá ao quarto nº 2
4. Combine a faca com a mala de William para abri-la
5. Prossiga com os diálogos
6. Repita o passo 4

Resultado Obtido: Perceba que a mala pode ser “aberta” pela faca várias vezes.

Resultado Esperado: Após aberta, a mala deveria gerar um diálogo atualizado ao jogador, que já está aberta.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-47] [UI] Sair para o menu com a tela de escolha de diálogo aberta causa bug

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Major

Descrição

Passos para Reproduzir (STR)

1. Inicie o jogo
2. Clique em um personagem para abrir sua tela de perguntas
3. Aperte "Esc"
4. Confirme para sair para o menu
5. Inicie o jogo na mesma sessão

Resultado Obtido: Perceba que a tela de escolha de diálogo continua aberta na cena de jogo onde a luz está apagada.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-46] [Diálogo] Pergunta para Cawthorne não se inicia automaticamente

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Minor

Descrição

Passos para Reproduzir (STR)

1. Desbloqueie a pergunta “Você ronca”
2. Vá falar com Cawthorne
3. Selecione o diálogo “Permita-me pedir, você ronca?”

Resultado Obtido: Perceba que a fala de Rupert não se inicia automaticamente.

Resultado Esperado: Após selecionar o diálogo, Rupert deveria falar de forma automática, sem ação extra do jogador.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-45] [UI] Créditos na parte que o Jogo "Buga" não sobem direito

Taxa de Reprodução:	~^25%
Severidade:	Minor
Ambiente:	Sistema Operacional: (Linux Distro) Endless OS 4.0.14, 64 bits

Descrição

Descrição Detalhada

Créditos do jogo na parte em que o jogo "Buga" não sobem direito e travam no meio do caminho

Passos para Reproduzir (STR)

1. Jogar o jogo
2. Chegar até a parte de apontar o criminoso pela primeira vez
3. Esperar os Créditos
4. Verificar a Animação dos Créditos

Resultado Obtido:

Créditos travaram no meio da animação

Resultado Esperado:

Créditos deveriam de passar normalmente e então ocorrer o "bug"

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-44] [Áudio] Mudança entre vagões do banheiro e do restaurante com áudio muito baixo	
Taxa de Reprodução:	~50%
Severidade:	Minor
Ambiente:	Sistema Operacional: (Linux Distro) Endless OS 4.0.14, 64 bits

Descrição

<p>Descrição Detalhada</p> <p>Mudança entre vagões do banheiro e do restaurante com áudio muito baixo quando o usuário muda entre os vagões.</p> <p>Passos para Reproduzir (STR)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Jogar o jogo2. Mudar entre vagões assim que possível3. Verificar o Áudio entre os vagões do banheiro e do restaurante <p>Resultado Obtido:</p> <p>Áudio muito baixo durante as transições.</p> <p>Resultado Esperado:</p> <p>Áudio mais escutável durante as transições.</p>
--

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-43] [UI] Erros de digitação nos diálogos do jogo

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Trivial

Descrição

Descrição Detalhada

Erros de digitação encontrados nos diálogos do jogo, seguidos do contexto em que foram encontrados:

- “Assim, decidi ir para o **vafão** restaurante para pegar uma bebida.”
Contexto: Diálogo de Linda Armstrong após Rupert perguntar “Onde você estava na hora do assassinato?”.
- “Ele precisa estar **ema** algum cômodo do trem.”
Contexto: Rupert após pegar a bola de borracha.
- “Você aproveitou a **oportunidade**, foi até o quarto ao lado e matou sua vítima.”
Contexto: Rupert explicando o assassinato.
- “Eu, Rupert Knowles, **grante** detetive, nunca deixei de resolver um caso sequer!”
- “Esta é a mala da vítima, um Sr. White pela mala”
Contexto: Fala de Rupert ao inspecionar mala da vítima. A frase não parece fazer sentido.
- “É a mais nova moda na **bélgica!**”
Contexto: Fala de Rupert após entrar na sala da caldeira com os óculos. Bélgica deve iniciar com letra maiúscula por ser substantivo próprio.
- “Mesmo com o scanner, não **escontramos** nenhuma pista, nada!”
Contexto: Fala de Rupert após remover o scanner no banheiro.
- “A tentativa de se **livar** de uma evidência indica que havia algo nela apontando para o culpado.”
Contexto: Fala de Rupert explicando o assassinato.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-42] [UI] Objeto de Fade In-Out com animações entrando e saindo diferente do esperado

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Minor
Ambiente:	Sistema Operacional: (Linux Distro) Endless OS 4.0.14, 64 bits

Descrição

Descrição Detalhada

Objeto de Fade In-Out anima muito cedo ou termina a animação e recomeça por um pequeno momento.

Passos para Reproduzir (STR)

1. Jogar o jogo
2. Observar quando o jogo faz animações de fade na tela

Resultado Obtido:

Objeto de Fade In-Out não age como esperado, com animações entrando e saindo nos momentos errados.

Resultado Esperado:

Fade In-Out deveria entrar nos momentos certos e então terminar suas ações sem repetição.

Relatório de Defeitos

UCSLabQA

[LABQA-41] [UI] Menu de Sair continua aberto após o menu de pausa ser fechado com "Esc"

Taxa de Reprodução:	100%
Severidade:	Minor

Descrição

Passos para Reproduzir (STR)

1. Inicie o jogo
2. Aperte "Esc" para abrir o menu de pausa
3. Aperte "Sair" para abrir o menu de confirmação
4. Aperte "Esc" para fechar o menu de pausa
5. Aperte "Esc" para abrir o menu de pausa

Resultado Obtido: Perceba que a tela de confirmação continua aberta, havendo risco do jogador selecionar "Sim" acidentalmente, além de confundir o jogador.

Resultado Esperado: O menu deveria ser aberto para um estado resetado.