

Universidade de Brasília

Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Design

**Game Design e Agência:
Pax Azteca,
expandindo a influência do jogador sobre o enredo**

Curso: Design - Programação Visual

Aluno: **Vitor Oliveira de Sousa Dias**

Orientador: **Gabriel Lyra Chaves**

Brasília DF

2020

**Game Design e Agência:
Pax Azteca,
expandindo a influência do jogador sobre o enredo.**

Relatório apresentado pelo aluno Vitor Oliveira de Sousa Dias ao Departamento de Design da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design com habilitação em Programação Visual, sob a orientação do Professor Gabriel Lyra Chaves

Banca Examinadora

Me. Bruno Galiza Gama Lyra

Prof. Dr. Tiago Barros Pontes e Silva

Brasília DF

2020

Sumário

Sumário	3
Resumo	5
Abstract	6
Introdução	7
Revisão de Literatura	15
Game Design	15
Indie Games	17
Jogos de Estratégia	25
Tabletop Role-Playing Games (RPG)	26
Jogos Digitais de Estratégia	28
Pixel Art	29
História Alternativa	30
Jogos Digitais e Agência	31
Objetivos	35
Objetivo geral:	35
Objetivo específicos:	35
Metodologia	36
Desenvolvimento do Jogo	37
Etapa 1: Briefing	37
Análise de similares	40
Turn-Based Tactics (TBT)	40
4X (Explore, Expand, Exploit, Exterminate)	45
Etapa 2: Criação	50
Etapa 3: Protótipo	60
Etapa 4 : Iteração	61
Resultados	62
Considerações finais	64
Referências Bibliográficas	66
Jogos Digitais Citados:	66
Anexo 1 - Facções	68
Anexo 2 - Personagens	72
Personagens Principais	72
Personagens Secundárias	76

Personagens Antagonistas	81
Anexo 3 - Locais	83
Anexo 4 - Roteiro	88
Estrutura	88
Capítulos	88
Cadeia 1 - Missões de Lorde Welland	89
Cadeia 2 - Missões dos Gêmeos	91
Cadeia 3 - Missões do Lorde Cecil	93
Cadeia 4 - Missões da Madre Matilda	97
Cadeia 5 - Missões de Galban	100
Cadeia 6 - Missões de Sir Ansel e Lady Penriel	103
Cadeia 7 - Missões de Raliel	107
Cadeia 8 - Missões da Irmandade Hermética do Cálice de Onyx	108
Cadeia 9 - Missões de Itzcoatl	109
Cadeia 10 - Missões de Reagan e Capitão Tarkon	111

Resumo

Os jogos digitais possuem a capacidade de criar mundos expansivos e diversas camadas de complexidade. Enredos envolventes e profundos são encontrados em jogos desde a década de 1980 e se tornaram uma dimensão essencial nos títulos de sucesso dos últimos anos. Por outro lado, os limites da narrativa continuam relativamente próximos do cinema e televisão. Encontramos um paradoxo quando o jogador recebe controle completo sobre as ações de sua personagem e, ainda assim, é incapaz de alterar o curso da história dela. Este trabalho tem como proposta refletir sobre as possibilidades narrativas dos jogos digitais, especialmente a agência aplicada ao enredo, e criar uma alternativa à estrutura de roteiro tradicional. Para alcançar este objetivo, foi produzido *Pax Azteca*, um jogo de estratégia e exploração que coloca o jogador em um território desconhecido, onde encontra desafios diplomáticos e táticos enquanto navega diversas histórias simultâneas. Durante o processo de produção do jogo, foi feita a análise de jogos similares presentes no mercado e a estrutura tradicional de roteiros e uma alternativa foi elaborada e aplicada.

Palavras chave: game design; jogo de estratégia; narrativa; agência; jogo digital.

Abstract

Video games have the potential to create expansive worlds and to have multiple layers of complexity. Deep and meaningful stories are found in games since the 1980s decade and in recent years have become an essential part of successful titles. However, their narrative's boundaries are still somewhat close to those found in cinema and television. A paradox is found when the player receives complete control over her character's actions but is still unable to alter the course of that character's story. This work suggests a reflection on the narrative affordances found in video games, in particular agency relative to the story, and aims to create an alternative to the traditional script structure. To reach this goal, *Pax Azteca* has been developed, a strategy and exploration game that places the player in an unknown land, where he finds diplomatic and tactical challenges while navigating multiple simultaneous stories. During the game's production, similar games and the traditional script structure have been analysed, and an alternative was developed and applied.

Keywords: game design; strategy game; narrative; agency; video game.

Introdução

“As I watch the yearly growth in ingenuity among my students, I find myself anticipating a new kind of storyteller, one who is half hacker, half bard.”

- Janet Murray em Hamlet no Holodeck, 2016

Os jogos digitais já fazem parte do cotidiano de bilhões de pessoas em todo o planeta. O progresso constante da tecnologia torna cada vez mais fácil a sua produção e distribuição, além de fornecer novas ferramentas e oportunidades para os produtores. Com o passar dos anos, os jogos adquiriram a possibilidade de criar mundos expansivos e diversas camadas de complexidade.

Ao mesmo passo que os designers de jogos têm explorado os limites dos recursos audiovisuais, da jogabilidade, dos ambientes imersivos, da realidade virtual, das respostas cinéticas, entre tantas outras variáveis, o aspecto da narrativa parece ter atingido um platô. Enredos envolventes, dinâmicos, tocantes e profundos são encontrados em jogos desde a década de 1980, e se tornaram uma dimensão essencial nos títulos de sucesso dos últimos anos. Por outro lado, os limites da narrativa continuam relativamente próximos do cinema e televisão. Encontramos um paradoxo quando o jogador recebe controle completo sobre as ações de sua personagem e ainda assim é incapaz de alterar o curso da história dela.

A proposta deste *Trabalho de Conclusão de Curso* é **produzir o Game Design de um *Jogo Digital Independente*, utilizando ferramentas e metodologias aprendidas durante o curso de Design**, empregando, também, os ensinamentos práticos adquiridos no estágio obrigatório que foi realizado na empresa de jogos eletrônicos *Glitch Factory*. Como se trata de um trabalho prático que envolve o desenvolvimento de um protótipo de um jogo digital, faz-se necessária a delimitação clara dos objetivos e problemas a serem abordados. Criado com o intuito de refletir sobre as possibilidades narrativas dos jogos digitais, especialmente a agência aplicada ao enredo, *Pax Azteca* é um jogo de estratégia e exploração que coloca o jogador em um território desconhecido, onde encontrará desafios diplomáticos e táticos, navegando diversas histórias enquanto tenta atingir seus objetivos.

Naturalmente, como em todo processo de *Design*, escolhas são feitas a partir das opções disponíveis de modo a “otimizar” as variáveis que são consideradas mais importantes, levando em consideração o efeito no projeto como um todo. Essas escolhas foram feitas, a partir dos recursos e ferramentas disponíveis, de forma a manter o foco do design na questão da *agência* do jogador, que é a sensação de poder exercer influência sobre um determinado meio. (MURRAY, 2016, p.123)

Os Jogos Digitais, enquanto mídia narrativa, oferecem oportunidades que não estão presentes em quase nenhum outro meio, embora haja exceções notáveis como alguns tipos de livros interativos e teatro participativo. A interação com o jogador é parte inerente da narrativa. Essa relação essencial facilita que os jogos tenham um caráter imersivo, levando o jogador a se sentir parte da experiência proposta.

Conforme Janet Murray ressalta em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2016 p 144), a experiência da agência é o valor chave do design de todos os artefatos digitais. Ela traz a atenção para a tendência de, tradicionalmente, existir um período após a criação de uma nova tecnologia, durante o qual a novidade é forçada a seguir os moldes pré-existentes, e por falta de compreensão das suas particularidades, acaba sendo mal utilizada. As mídias digitais em geral parecem se encontrar neste estado de “adolescência”. Os jogos digitais continuam sendo tratados como filmes com trechos interativos, do ponto de vista de roteiro e enredo, ignorando as oportunidades fornecidas pelo software.

Murray (2016) indica que algumas das características das mídias digitais podem abrir as portas para inovações, por exemplo, informações condicionadas e procedurais, participação ativa do usuário, quantidades enciclopédicas de dados e navegação espacial precisa e permanente. Mais à frente discutiremos cada uma destas características mais detalhadamente. Murray (2016) afirma, ainda, que a experiência agradável conhecida como *agência* ocorre quando existe uma boa relação entre o comportamento do usuário e o comportamento do sistema.

Tendo isso em mente, a presente pesquisa propõe a reflexão sobre:

“Como incorporar as possibilidades oferecidas pela mídia digital em favor da *agência do jogador?*”

Janet Murray levantou em 1997 este questionamento e nos 23 anos que passaram observamos pouco progresso. A indústria dos *Games* cresceu de forma acelerada (estima-se em 200% nesse período), mas ao fazê-lo incorporou, em grande parte, os métodos e processos da indústria do entretenimento já vigentes. Muitos dos Jogos Eletrônicos aplaudidos por seu teor narrativo, como *The Last of Us (2013)*, são uma sucessão de partes jogáveis, nas quais o jogador possui *agência* e partes que são longos filmes, nas quais o jogador observa passivamente as partes *importantes e imutáveis* da história.

É claro que existem jogos que não se encaixam nesse paradigma. Por exemplo, no drama investigativo *Heavy Rain (2010)*, o destino do “Assassino do Origami” depende inteiramente das escolhas do jogador enquanto investiga as pistas deixadas nas cenas do crime. Essas pistas podem variar desde o assassino fugir após silenciar todas as testemunhas, ou o jogador se sacrificar heroicamente para eliminar o assassino, ou, na melhor das hipóteses, conseguir se salvar e entregar o assassino às autoridades. Jogos como esse, porém, muitas vezes incorrem no problema oposto: são criticados por não apresentarem um *gameplay* envolvente, resumindo a participação do jogador a apenas interagir com certas partes do cenário ou observar atentamente as pistas reveladas em um diálogo.

Outros discentes da UnB realizaram projetos em *Game Design* em seus TCCs, A seguir são descritos 3 desses projetos.:

Dead West: jogo de RPG analógico com a temática de faroeste, produzido por Francisco Sales de Melo Matias em 2018, propunha-se a executar o *Game*

Design de um jogo mantendo em foco a curva de aprendizado para novos jogadores. Mesmo tratando-se de um *Role-Playing Game* (RPG) analógico, uma característica essencial dos jogos digitais aparece fundamentalmente nessa pesquisa: O *Design Participativo*. Não é possível jogar um RPG sem antes conhecer as suas regras, sistemas, parâmetros, cenário, personagens, etc.

Matias (2018) propôs-se a criar um jogo que, ao mesmo tempo que possuísse as características esperadas de um RPG, fosse mais compreensível para novos jogadores. Encaixar adequadamente o sistema de jogo ao conhecimento do jogador é o ponto chave do design de *Dead West*, e é uma questão importante do ponto de vista da *agência*. Vemos no trabalho citado um excelente exemplo de simplificação mecânica em favor do aumento da *agência*. Nesse caso, Matias (2018) utiliza um número pequeno de variáveis, ao mesmo tempo que cria métodos eficientes para cobrir um número maior de escolhas, permitindo que os jogadores não sejam limitados pelas ações disponibilizadas pelo sistema, e sim liberados para propor as próprias ações.

Ignion: Desenvolvimento de um jogo de plataformas produzido por Juliana Akemi Ide também em 2018, tinha como foco aproximar a jogabilidade da narrativa, partes do *Game Design* que, muitas vezes, acabam se tornando desconexas. O gênero plataforma é notoriamente conhecido por abrigar narrativas rasas. Enquanto o enfoque é dado à habilidade de navegar o espaço e superar os desafios, é comum que haja apenas uma curta cena ao final de cada fase, com poucas linhas de diálogo, que mostra o próximo desenrolar da história. Então, segue-se uma nova fase, na qual o jogador irá passar seu tempo navegando no cenário sem adquirir nenhum progresso na narrativa até ser recompensado com mais uma cena quando conseguir chegar, novamente, ao fim.

Há exemplos de jogos de plataforma reconhecidos pela *qualidade* de sua história, como *Celeste* (2018), que é uma tocante história sobre depressão e persistência. Porém mesmo estes exemplos se encaixam no molde descrito acima. Tendo em mente as convenções do gênero, Ignion incorpora elementos narrativos e mecânicos de forma a levar em consideração a influência do jogador no mundo do jogo.

BLOOM - demo: Projeto de jogo de investigação, produzido por Diana Assunção Zambrotti Dória em 2019, visava expandir a jogabilidade, que é tradicional para jogos de investigação, com a intenção de incentivar a resolução criativa de problemas. BLOOM tem como principal objetivo melhorar a experiência do jogador, dando-lhe várias opções e uma narrativa satisfatória. Para tal, a autora escolheu a abordagem de utilizar a ferramenta *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* (mecânica, dinâmica, estética, ou MDA), um framework de desenvolvimento que será melhor descrito na revisão de literatura, para melhorar o *gameplay* do jogo. Com o uso de diversas iterações, Dória (2019) aprimora os elementos investigativos do jogo, procurando adequar os desafios propostos para elevar a sensação de *descoberta* do jogo, alcançando a *estética* desejada.

Os três TCCs citados abordam diversos aspectos do *Game Design*, demonstrando a viabilidade projetual de jogos independentes que sejam produtos originais completos e são capazes de explorar e analisar problemas específicos de Design e que atendem aos requisitos esperados pelo mercado.

Contar histórias é parte integrante da cultura de todos os povos e civilizações humanas, ocupando posição de destaque dentre as atividades de transição geracional e de entretenimento. Ao longo dos milênios, essa atividade foi se desenvolvendo e se transformando, de acordo com as formas de registro e transmissão dos conhecimentos e informações. Cada mídia desenvolvida abriu novas possibilidades e expandiu a imaginação do ouvinte, leitor ou espectador, proporcionando experiências distintas. Murray (2016) exemplifica as transformações no mercado de música trazidas pelo lançamento do iPod:

É instrutivo ver um novo formato como o iPod como a remediação (Bolter and Grusin 1999) de formas anteriores de representação como discos de vinil e CDs. Mas para entender a direção da mudança, é mais instrutivo manter o foco nos novos recursos, como a capacidade enciclopédica e portabilidade e as facilidades participativas e procedurais das funções de playlist, organizar e procurar. O mesmo se mantém verdadeiro para o entendimento do futuro da narrativa. (MURRAY, 2016, p.92)¹

¹ "It is instructive to see a new format like the iPod as the remediation (Bolter and Grusin 1999) of older forms of representation like vinyl records and CDs. But to understand the direction of change, it is more instructive to focus on the new affordances, such as the encyclopedic capacity and portability and the participatory and procedural affordances of the playlist, sort, and search features. The same holds true for understanding the future of narrative" (MURRAY, 2016, p.92)

A autora ressalta os recursos do *iPod* que podem ser utilizados para observar diversas mudanças que a plataforma digital trouxe para o consumo da música, uma forma de arte-entretenimento que sempre esteve presente na existência humana. Talvez alguns já considerassem que a música havia encontrado seu “formato ideal” para o consumo nos CDs cuidadosamente criados e editados como obras completas. Entretanto, podemos afirmar que houve uma transformação neste formato com a ajuda dos recursos de *playlist*, que entregaram o controle sobre a curadoria de suas obras de volta para o consumidor. Em pouco tempo (cerca de uma década) houve outra transformação com o surgimento dos serviços de *streaming*, que mudaram, fundamentalmente, a forma como a música é consumida quando não existe risco ou custo relacionado com a procura de novidades.

Em grande parte dos países em que a população tem acesso à internet, é evidente a adaptação do indivíduo às facilidades da “vida virtual”. Não é incomum participar de diversas conversas de texto simultâneas, ouvir músicas de diversos artistas na mesma *playlist*, assistir a vários seriados e novelas diariamente. A estrutura de rizoma já é parte integrante da cultura popular (MURRAY, 2016, p.127) e nesse contexto de mudanças aceleradas o potencial dos jogos digitais como mídia narrativa ainda não foi muito explorado.

O *Design* é um campo acadêmico e prático marcado pela “otimização”. Os métodos e ferramentas da área sempre buscam aproveitar ao máximo as oportunidades fornecidas ou, pelo menos, compreender quais são essas oportunidades para orientar as decisões do designer. Por essa ótica, ainda há terreno fértil para pesquisa em *Design* no que diz respeito aos jogos e outras mídias e formatos digitais.

Podemos afirmar que a abundância de “espaço virtual” foi o primeiro recurso a ser explorado, evidenciado pela duração média um jogo eletrônico, que é de 20 horas², muito mais longa do que as outras mídias audiovisuais, e é ainda consideravelmente mais longa em alguns gêneros.

Outro uso deste recurso que podemos observar é o surgimento dos jogos do tipo “*sandbox*”, nos quais o jogador pode navegar livremente em um ambiente

² <https://www.theringer.com/2016/8/25/16038806/video-game-length-playtimes-f7b8e38f949f> acessado em 11/2020

expansivo completo. Neste tipo de jogo, podemos constatar uma contradição entre liberdade em jogabilidade e impotência narrativa. Muitas vezes, além de fornecer um ambiente, o jogador recebe também um conjunto vasto de ações para interagir com este ambiente, para garantir que não haja quebra na imersão. Por exemplo, no jogo *Grand Theft Auto IV (2008)*, o protagonista pode andar, correr, saltar, escalar, deitar, rastejar, se esconder atrás de paredes e caixas, insultar uma pessoa desconhecida para provocar uma briga, roubar um veículo, atirar com dezenas de armas de fogo diferentes, que variam de pequenos revólveres a metralhadoras, lutar com os punhos ou com muitos tipos de armas brancas, dirigir mais de cem modelos de carros e motocicletas, pilotar helicópteros, aviões, jet-skis e lanchas, andar de bicicleta, visitar um museu ou zoológico, consumir bebidas alcóolicas, comprar diferentes tipos de alimentos, assistir televisão, dançar sozinho ou acompanhado, jogar boliche com os amigos, sair para jantar em um encontro romântico, comprar roupas, chapéus e sapatos, cortar o cabelo e a barba, levar seu carro ao mecânico, nadar no mar, entre outras ações.

Em contraste a este oceano de possibilidades, a narrativa do jogo *Grand Theft Auto IV (2008)* oferece apenas uma escolha. O protagonista Niko Bellic é forçado a ir relutantemente de missão em missão, cometendo crimes graves e colocando sua família e amigos em risco. Finalmente, no terceiro ato do jogo, o protagonista precisa fazer uma escolha: perdoar o seu rival e aceitar trabalhar com ele, ou não perdoar, e assassiná-lo. Após as missões que se sucedem a esta escolha, logo antes do final do jogo, as consequências são reveladas: a primeira opção resulta na morte da namorada de Niko, Kate McReary; a segunda opção resulta na morte do primo e melhor amigo, Roman Bellic.

Grand Theft Auto IV (2008) é um sucesso comercial e sua história dramática é elogiada pela crítica especializada. A rigidez da narrativa não deve ser considerada um defeito, pois está perfeitamente de acordo com as expectativas dos consumidores. O que nos interessa é observar a existência deste abismo entre os dois aspectos, e refletir sobre as suas causas.

Retornamos, então, para a nossa pergunta norteadora:

“Como incorporar as possibilidades oferecidas pela mídia digital em favor da agência do jogador?”

Utilizando os recursos do espaço virtual, já foram quebradas várias barreiras em termos de opções visuais, auditivas, cinéticas, diferentes ciclos de jogo, entre tantas outras inovações. A exploração não-linear do “sandbox” tornou-se um recurso presente na caixa de ferramentas dos *game designers*, proporcionada pela união das qualidades enciclopédicas e espaciais citadas por Murray (2016, p.72).

Neste trabalho propomos explorar a aplicação destas qualidades na porção narrativa do jogo, procurando aproximá-la da liberdade frequentemente encontrada na dimensão da jogabilidade.

O objeto de pesquisa desenvolvido se chama *Pax Asteca*, um *jogo digital independente para um jogador* do gênero *Estratégia*, com arte no estilo *Pixel Art* e com roteiro de *história alternativa*. *Pax Asteca* tem a intenção de elaborar e aplicar uma alternativa à estrutura tradicional de narrativa em jogos, que ofereça participação narrativa para o jogador, buscando um alto grau de *agência*.

Revisão de Literatura

Antes de nos aprofundarmos no desenvolvimento do trabalho, devemos esclarecer conceitos importantes na área dos jogos eletrônicos.

Game Design

Entende-se como projeto de jogo um processo que considera a coerência entre todos os estímulos de sua interface, sua narrativa, seu conjunto de regras, as ações possíveis para os jogadores, e todos os suportes necessários para que ocorram. (...) Neste contexto, o papel do game designer é o de manter a unidade na organização dos diferentes componentes do jogo, como o seu código-fonte, suas tabelas de animações, sua trilha sonora, empregando todos esses recursos visando uma experiência única do jogador, de maneira que sejam reforçados entre si e construam em conjunto a situação de gameplay. (SILVA, SARMET e SILVINO, 2016, p.38-39)

Podemos afirmar que o *game design* seria, então, o conjunto de processos criativos necessários para pré-produção e produção de um jogo digital, incluindo a delimitação de conteúdos e regras do jogo, elementos visuais como personagens, cenários, mapas, menus e interfaces, elementos narrativos como roteiro e *background*, trilha sonora, entre outros.

Sendo uma forma especializada de *Design*, segundo Silva e colaboradores (2016), o *Game Design* segue os mesmos princípios lógicos e metodológicos dos projetos de Design: após a elaboração inicial da idéia do projeto, são estabelecidos parâmetros de escopo como os recursos disponíveis (prazos, pessoal, financiamento, etc), definem-se os objetivos e se estabelece uma metodologia para alcançar os objetivos, incluindo heurísticas e pesquisas que forem necessárias.

Neste projeto foi utilizada a ferramenta *Mechanics Dynamics Aesthetics(MDA)*, publicada em 2004 por Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek, para estruturar o processo de *Game Design*. O MDA consiste em uma série de iterações alternando

entre o ponto de vista do produtor e do jogador, realizando uma análise focada em três componentes interdependentes:

Mecânica é o sistema de regras por trás do jogo, incluindo cada uma de suas partes componentes, como as ações prescritas para cada jogador, o tempo determinado para cada etapa do jogo, o sistema de pontuação. Diferente do uso da palavra “mecânica” em outros contextos relacionados a jogos, aqui incluem-se também os elementos audiovisuais e narrativos, pois os autores também consideram que estes são parte integrante da composição do sistema de jogo. Exemplo bem conhecido da mecânica de um jogo: no xadrez, cada jogador move uma peça por vez no seu turno. Cada tipo de peça possui uma forma característica de movimento. O tabuleiro tem 64 casas quadradas que se intercalam entre claras e escuras. O vencedor é aquele que captura o rei do oponente.

Dinâmica é a expressão da *Mecânica* na realidade, emergente da relação entre o sistema e o jogador, que se manifesta através das linhas de código, dos recursos visuais e auditivos e da interação com o jogador. Por exemplo: uma partida de xadrez é composta, em média, por 40 movimentos. Tomar o centro do tabuleiro é uma vantagem. A rainha é uma peça mais importante do que um peão.

Estética, neste contexto, se refere ao conjunto de sensações que o jogador sente ao interagir com o jogo e sua *Dinâmica*. Neste sentido diferencia-se do uso comum no campo dos jogos para a palavra “estética”, que é mais relacionada com o conjunto de elementos visuais de um determinado jogo. Os elementos visuais, como normalmente são a primeira parte do jogo à qual os jogadores têm acesso, têm forte influência sobre a sensação que estes terão, portanto, sobre a *estética* do jogo. Mas para fins do MDA, os elementos visuais não são os únicos relevantes. Os autores dividiram a *estética* entre algumas categorias para facilitar o entendimento dos objetivos de *Design* do jogo (HUNICKE, LeBLANC & ZUBEK, 2004, p.2):

Sensação: quando o objetivo do jogo é ser uma experiência sensorial agradável, através de elementos visuais, sonoros e cinéticos.

Fantasia: quando o objetivo do jogo é oferecer um mundo alternativo no qual o jogador pode adentrar e se sentir transportado.

Narrativa: quando o objetivo do jogo é oferecer uma trama dramática e cativante, que faça o jogador engajar-se com as personagens e suas intempéries.

Desafio: quando o objetivo do jogo é impor um obstáculo ao jogador e permitir que ele se sinta recompensado ao tornar-se mais competente no jogo, ou mesmo, vitorioso.

Conexão: quando o objetivo do jogo é fornecer um ambiente de socialização no qual os jogadores possam sentir-se parte de um grupo.

Descoberta: quando o objetivo do jogo é provocar a curiosidade do jogador, fornecendo um território inexplorado, seja um ambiente, pistas para um mistério, uma personagem intrigante, etc.

Expressão: quando o objetivo do jogo é causar uma introspecção no jogador, levando-o a refletir sobre alguma questão.

Submissão: quando o objetivo do jogo é ser uma distração, permitindo que o jogador possua uma válvula de escape.

No nosso exemplo, o xadrez, a *Estética* do jogo vem quase que exclusivamente na forma de *Desafio*, e em uma escala reduzida, em *Expressão*.

O idealizador do jogo começa elaborando a *Mecânica*, que cria a *Dinâmica*, que gera a *Estética*. O jogador faz o caminho oposto, tendo acesso primeiro à *Estética*, interage com a *Dinâmica*, assim tendo acesso à *Mecânica*. É importante pensar em ambos os pontos de vista durante todo o processo de desenvolvimento, enquanto refina iterativamente o produto para alcançar os objetivos de *Design* propostos.

Indie Games

Jogos Digitais Independentes, conhecidos popularmente como *Indie Games*, são aqueles produzidos por uma equipe pequena e com recursos reduzidos. Alguns dos primeiros jogos digitais, criados nos anos 1960, poderiam ser retroativamente considerados “independentes”. A produção de *Indie Games* continuou acontecendo em paralelo com o acelerado crescimento da indústria e a proliferação das grandes produtoras e distribuidoras. Alguns dos jogos digitais mais populares e influentes são *Indie Games*, desde *MUD (1978)*, que abriu os olhos de muitos criadores para as

possibilidades aparentemente infinitas oferecidas pelo ambiente do software, até *Minecraft* (2011), que sob algumas métricas é o jogo mais vendido da história³ (em novembro de 2020).

As ferramentas para criação de jogos digitais, como a *Unity*, e sua distribuição comercial, como a *Steam*, tornaram-se mais acessíveis a partir dos anos 2010, causando uma grande expansão na oferta de *Indie Games*, como mostrado abaixo na Figura 1⁴.

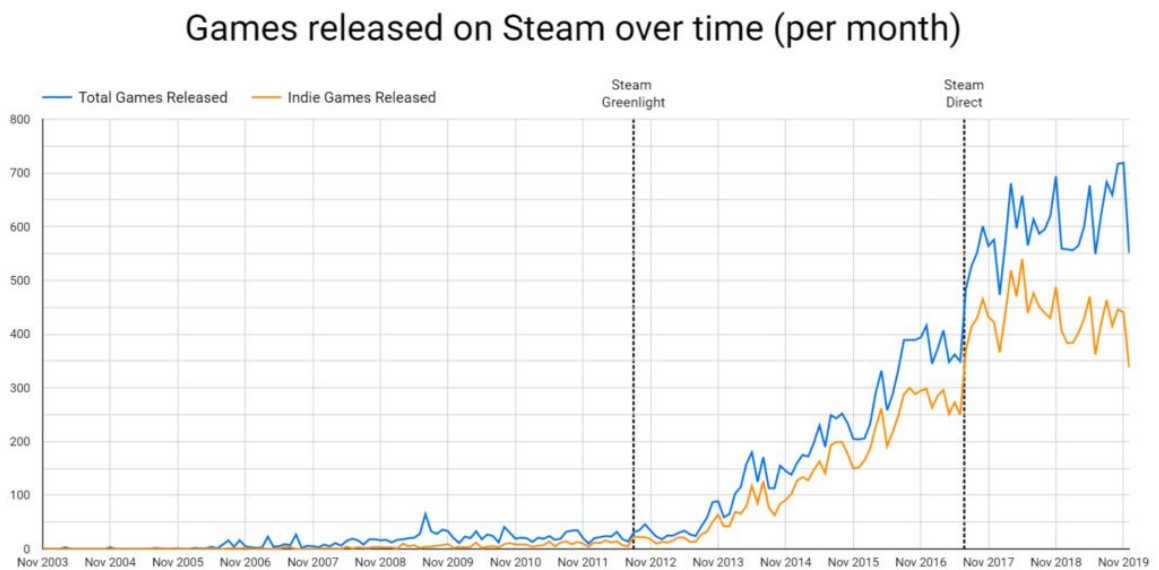


Figura 1. Jogos lançados na Steam 2003-2019 fonte: gamasutra.com

Steam é uma plataforma digital para distribuição comercial de jogos digitais, criada em 2003 pela desenvolvedora Valve. Além da loja virtual em que os consumidores podem comprar jogos, também inclui vários serviços relacionados como: agregar resenhas, comentários e fóruns sobre cada jogo, gerenciar e manter *backup* da coleção de cada usuário, manter listas de amigos, permitir comunicação por voz, entre outros.

Unity é um *game engine*, isto é, um *software* especializado para produção de jogos digitais, desenvolvido pela empresa *Unity Technologies*, lançado em 2005. É um dos *game engines* mais versáteis do mercado, permitindo criação de jogos 2D e

³ https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games acessado em 11/2020

⁴ https://www.gamasutra.com/blogs/SergioGarces/20200109/356437/Steam_in_Graphs_in_2019.php acessado em 11/2020

3D, incluindo realidade virtual e realidade aumentada, com suporte para quase todas as plataformas, consoles e celulares. Conta com uma licença gratuita que pode ser utilizada por produtoras pequenas e estudantes. Além disso, também disponibiliza vários cursos gratuitos para ensinar o uso do programa.

Naturalmente, um jogo digital criado quase artesanalmente por uma equipe pequena com recursos temporais e financeiros reduzidos dificilmente vai conseguir se equiparar a um produto criado por centenas de funcionários em uma das grandes empresas que lideram o mercado, mas os *Indie Games* tem uma vantagem inerente, pois menores custos, logicamente, representam menores riscos

The Last of Us (2013) teve um orçamento de produção de vários milhões de dólares e vendeu mais de 1 milhão de unidades na semana de lançamento. Com custos altos é de se esperar que os criadores estejam pouco inclinados a aceitar grandes riscos, preferindo seguir por trilhas já bem mapeadas. Trata-se de um enorme sucesso comercial, mas podemos dizer que não é um jogo inovador.

Joseph Campbell descreveu em 1949 no seu livro *O Herói das Mil Faces*, vários elementos presentes nas estruturas narrativas que havia observado como um padrão que se repetem nos contos, lendas e mitos ao longo da história da humanidade. Comparando e contrastando mitos heróicos de diversas culturas, Campbell criou um molde, que nomeou “a jornada do herói”. (CAMPBELL, 2004)

Com o passar do tempo, a jornada do herói de Campbell tornou-se uma ferramenta para escritores e roteiristas do mundo todo, seja confirmando as expectativas ou contrariando-as.

Quando afirmamos que o roteiro de *The Last of Us* (2013) não é inovador, podemos confirmar esta declaração comparando-o com a jornada do herói.

1. **Mundo cotidiano** - *A introdução da jornada é uma apresentação do que seria a situação normal de vida do herói, para criar uma base de comparação de algo fora do comum.* O herói Joel é apresentado primeiro em um flashback para 2013, como um pai solteiro que tenta salvar Tommy, seu irmão, e Sarah, sua filha, no dia em que começa uma invasão de zumbis. Na confusão Sarah é atingida por uma bala perdida, falecendo, e Joel foge com Tommy. Em seguida somos apresentados ao novo cotidiano de Joel em 2033. Ele é um

contrabandista na cidade de Boston, que se encontra em quarentena permanente. Joel tem uma parceira no crime, Tess, com quem se esgueira para fora da cidade e realiza comércio ilegal.

2. **Chamado à aventura** - *Um problema se apresenta, desafiando o herói a tomar ação.* Joel e Tess conhecem Marlene, que pertence a um grupo chamado Vagalumes, uma milícia que busca a restauração do antigo governo dos EUA. Ela promete armas e dinheiro para que a dupla transporte uma garota de 14 anos chamada Ellie para fora da cidade. Durante a viagem, é revelado que a jovem pode ser a chave para a cura da doença *CBI (Cordyceps Brain Infection)*, que é a causa da zumbificação, pois foi infectada há várias semanas e parece ser imune.
3. **Recusa do Chamado** - *Por algum motivo o herói hesita ou evita o desafio.* Ao chegar ao local onde deveriam entregar Ellie, o grupo descobre que os Vagalumes que iriam cuidar da garota foram assassinados. Joel quer voltar para Boston, devolver a adolescente para Marlene, e retornar para seu cotidiano normal.
4. **Ajuda Sobrenatural** - *Um ajudante ou mentor impulsiona o herói a encarar o desafio.* Tess insiste com Joel que viagem até à cidade de Jackson, onde Tommy pode ajudá-lo a encontrar mais Vagalumes, que têm os recursos necessários para estudar Ellie e criar uma cura ou vacina para a *CBI*. Joel reluta, mas quando Tess revela que foi infectada e vai falecer em menos de 48 horas, ele sente-se compelido a fazer o que sua amiga pede.
5. **Travessia do Primeiro Limiar** - *O herói sai de seu mundo comum para adentrar um mundo desconhecido.* Até este momento, Joel estava ainda dentro de um certo grau de conforto. Viagens perigosas para entregar contrabando próximo das fronteiras da cidade de Boston eram parte de seu dia-a-dia. Sozinho, com uma adolescente que o faz lembrar da perda de sua filha, em uma estrada de destino incerto, ele atravessa para um “mundo desconhecido”.
6. **Barriga da baleia** - *Um evento trágico acontece, iniciando a transformação do herói.* Joel e Ellie têm uma série de encontros com

Henry e Sam, irmãos que tentam sobreviver na parte incivilizada entre as duas cidades. As duas duplas precisam se separar algumas vezes, para despistar zumbis e grupos de criminosos, mas acabam se encontrando novamente. Sam é infectado e ataca Ellie, Joel tenta protegê-la, e Henry atira em seu irmão e em seguida comete suicídio.

7. **Estrada de Provas** - *Surge uma série de desafios que o herói enfrenta; às vezes obtém sucesso, às vezes falha, mas em todos os casos, ele descobre que possui aliados ou uma entidade interessada no seu sucesso.* No caminho para Jackson a dupla se depara com várias tribulações, mas consegue chegar até Tommy, que está com um grande grupo de sobreviventes, tentando reparar uma usina hidrelétrica para restaurar a energia na cidade. O grupo acolhe Ellie e Joel.
8. **Encontro com a Deusa** - *O herói conquista uma recompensa que será essencial para o seu triunfo, muitas vezes representado pelo amor encontrado como metáfora para o amadurecimento.* Enquanto ajuda a consertar a usina, Joel tenta convencer Tommy a levar Ellie até os Vagalumes. Os dois irmãos, que haviam se distanciado por causa das atividades criminosas de Joel, se reconciliam.
9. **A Mulher como Tentação** - *O herói enfrenta então os seus próprios defeitos como desafio; a arrogância, covardia ou luxúria arriscam desviar o herói de sua jornada.* Joel e Ellie entram em conflito pois ela não quer que se separem, mas Joel acredita que ela deve viajar sozinha com Tommy. Joel acaba aceitando que sua vontade de abandonar Ellie é fruto de seu medo de apegar-se à jovem e perdê-la como perdeu Sarah. Tommy fornece aos dois a localização onde podem encontrar os Vagalumes e permanece na usina.
10. **Sintonia com o Pai** - *Uma entidade de poder muito superior ao herói destrói a sua confiança e o humilha, o que faz o herói superar seus defeitos e se redimir.* Durante a viagem, Joel acidentalmente sofre uma queda e tem uma perfuração grave em seu abdômen. Ellie cuida dele, que fica incapaz de viajar por causa da febre e perda de sangue. Superando vários desafios ao longo de vários dias, ela consegue

alimentos, roupas, e antibióticos. A dupla de viajantes que forneceu os antibióticos para Ellie a segue até seu acampamento e a captura, revelando ser parte de um grupo de canibais. Algumas horas após receber o antibiótico, Joel acorda, e começa a procurar Ellie, rastreando seus captores.

11. **Apoteose** - *O herói tem um entendimento maior, uma epifania, que o prepara e o impulsiona para a parte mais difícil da aventura.* Joel invade a base dos canibais, matando cada um que encontra enquanto procura pistas do paradeiro de Ellie. Quando finalmente a encontra, ela já havia conseguido se soltar de suas amarras e matado seus dois captores com um facão de cozinha. Os dois se abraçam aliviados, e retomam a viagem em busca dos Vagalumes. Joel aceita o seu laço emocional com Ellie.
12. **A Grande Conquista** - *O herói consegue aquilo que é o objetivo maior da aventura.* A poucos quilômetros de distância de onde estão os Vagalumes, a dupla encontra uma manada de girafas pastando na natureza. Tocados pela beleza dos animais, Joel e Ellie descansam de sua árdua viagem, sorrindo e acariciando uma girafa que se aproxima deles. Esta é a primeira e talvez única vez que presenciamos Joel esquecer os traumas do passado e se permitir ficar feliz com a presença de sua amiga.
13. **Recusa do Retorno** - *Tendo encontrado a iluminação e alcançado seu objetivo, o herói está contente em ficar no “outro” mundo.* Joel pergunta a Ellie se ela gostaria de parar de procurar os Vagalumes, e continuar vivendo com ele em liberdade, sem se envolver com organizações maiores. Ele tem medo de que a busca da vacina afaste os dois, pois imagina que Ellie terá de passar muito tempo dentro de hospitais e laboratórios. Ela diz que quer continuar a viagem até o final, pois quer que todos os obstáculos que eles superaram tenham um propósito maior.
14. **Voo Mágico** - *Por vontade própria ou impulsionado por algum outro motivo, o herói decide retornar para o mundo comum.* Quando estão

prestes a chegar em seu objetivo, Joel e Ellie são forçados a fugir de um grupo de zumbis e acabam caindo em um túnel alagado, no qual Ellie começa a se afogar. Joel arrasta a garota para fora da água e começa a tentar prestar socorros, mas em seu estado frenético não percebe que está cercado de homens armados, que ordenam que ele coloque as mãos para cima. Ignorando a ordem, ele continua a tentar ressuscitar Ellie, e os homens o nocauteiam e levam os dois.

15. **Resgate Interior** - *O herói recebe ajuda de aliados para superar um desafio que o impede de retornar para o mundo comum.* Quando Joel acorda, ele está com Marlene, em um hospital sob controle dos Vagalumes. Ela explica que Ellie está viva e passa bem, que a pesquisa da vacina vai começar imediatamente, pois eles já aguardavam a chegada dos dois, e eles prepararam uma sala de cirurgia para remover a parte infectada para ser analisada. Joel percebe que, como a CBI se instala no cérebro do hospedeiro, essa cirurgia certamente iria matar Ellie. Ele confronta Marlene com essa informação, que responde que não há outra escolha.
16. **Travessia do Limiar** - *Para retornar ao mundo comum, o herói é confrontado pela sua própria transformação, colocando em dúvida se é mesmo possível ou desejável retornar.* A princípio, Joel parece aceitar que irá perder Ellie, mas assim que percebe uma oportunidade de recuperar suas armas, ele ataca seus captores e começa a procurar Ellie dentro do hospital, matando todos que fazem menção de impedi-lo. Quando encontra a sala de operação, tenta convencer o médico e seus dois assistentes a se afastarem de Ellie, mas eles insistem, e Joel atira nos três. Carregando Ellie anestesiada em seu colo, Joel encontra um carro e se prepara para fugir com ela, quando é encontrado por Marlene. Os dois conversam sobre o bem maior e sobre o sacrifício de Ellie e qual seria a vontade da garota. Joel tem uma última reflexão sobre seus sentimentos e suas ações, e decide atirar em Marlene.
17. **Senhor de Dois Mundos** - *Ao tornar-se confortável com sua transformação, o herói alcança o equilíbrio, tornando-se competente nos*

dois mundos. Quando Ellie acorda no banco de trás do carro, ela questiona Joel sobre o que aconteceu. Joel mente, dizendo que os Vagalumes não estavam interessados em estudá-la. Ele entende que a vontade de se sacrificar é uma manifestação da culpa que Ellie sente por ter sobrevivido quando sua família e amigos faleceram, e decide protegê-la da verdade. Ele aceita seu papel de pai adotivo, permitindo-se sentir afeição por Ellie.

18. **Liberdade para Viver** - *O herói se livra da culpa do passado e da preocupação com o futuro, aprendendo a viver no presente*. Joel e Ellie voltam para Jackson para viver com Tommy. Mais uma vez Ellie pergunta sobre os acontecimentos no hospital, e novamente, ele decide mentir para protegê-la. Fica implícito que o sonho de restaurar os EUA é apenas uma ilusão, e que mesmo se a vacina fosse criada, a sociedade já foi irremediavelmente fragmentada. Joel decide que é mais importante viver a vida no momento e aproveitar sua conexão afetiva com Tommy e Ellie, do que sacrificar tudo e todos em nome de um passado que nunca retornará.

A estrutura está presente, apesar de expressa em uma perspectiva pós-moderna, mais interessada em demonstrar o processo de superação dos traumas emocionais e o crescimento individual das personagens, em detrimento de uma visão mais tradicional e otimista que poderia ter colocado como objetivo da história a criação da vacina e a recuperação dos EUA para seu estado anterior.

Não há nada de errado em seguir a jornada do herói. Alguns guias de escrita de roteiros consideram que é o método mais seguro para garantir um enredo coerente e satisfatório⁵. O que interessa observar é que este é um caminho que já foi trilhado, analisado e criticado *ad nauseam*. Enquanto os grandes produtores avessos a riscos podem continuar a trabalhar dentro dos parâmetros conhecidos, são os produtores independentes que estão em posição de explorar novas alternativas.

⁵ <https://www.studiobinder.com/blog/joseph-campbells-heros-journey/> acessado em 11/2020

Jogos de Estratégia

São aqueles que têm como foco a habilidade de análise e planejamento para atingir a vitória, em contraste aos jogos focados em habilidades de coordenação motora, reflexos ou tentativa e erro como bases para os ciclos de jogo. Os jogos de estratégia são os sucessores virtuais de jogos de tabuleiro presentes em diversas culturas desde a antiguidade, como por exemplo Xadrez e Go. (ROLLINGS E ADAMS, 2003, p.554)

Estudos arqueológicos mostram indícios da presença de jogos de tabuleiro em civilizações antigas. Há registros de possíveis jogos existentes desde a antiguidade: *Gamão* na Mesopotâmia, *Pachisi*, *Chaupar* e *Xadrez* na Índia, *Go* e *Liubo* na China e *Patolli* na Mesoamérica. (EWALT, 2013, p.32)

Esses jogos antigos envolvem conceitos e aspectos essenciais que foram passados para os jogos modernos: Turnos, Rodadas, Peças, Cartas, Tabuleiros, Casas, Pontos, Apostas, Dados, Movimentos no tabuleiro, entre outros.

No ano de 1780, o professor Johann C.L. Hellwig, na Alemanha, desenvolveu um jogo baseado nas regras do xadrez para ajudar no ensino de estratégias militares, criando assim um novo gênero de jogos de tabuleiro: os *jogos de guerra*. Nas décadas seguintes, o *Jogo de Guerra de Hellwig* teve sucesso comercial, assim como jogos similares criados nos anos seguintes por Venturini, Opiz, e outros. (EWALT, 2013, p.37)

Em 1824, Georg H. R. J. von Reisswitz, um oficial do exército da Prússia, evoluiu o conceito do jogo de guerra ao criar uma versão que não inclui o tabuleiro dividido em casas herdado do xadrez, usando mapas realísticos de batalhas reais. Os jogos de guerra que seguem a linha de Reisswitz são conhecidos como *Kriegsspiel*, que também seria traduzido como “jogos de guerra”. (EWALT, 2013, p.37)

O escritor britânico H. G. Wells publicou *Little Wars* em 1913, um conjunto de regras para um jogo de guerra utilizando os soldados de brinquedo que eram populares na época, assim criando um novo gênero: Jogos de Miniaturas, que se diferenciam dos jogos de guerra anteriores por não se constituírem em um conjunto

fixo, permitindo grande variação na quantidade de mapas e peças utilizados. (EWALT, 2013, p.38)

Tabletop Role-Playing Games (RPG)

Gary Gygax, designer norte-americano de jogos de tabuleiro, após o sucesso de seu jogo de miniaturas *Chainmail*, lançado em 1971, publicou em 1974 o *Dungeons & Dragons*. (EWALT, 2013, p.61). Este jogo popularizou um novo gênero, o *Role-Playing Games* (Jogos de Interpretação ou *RPG*), construído sobre as bases dos jogos de miniaturas anteriores, com a adição de outras dimensões: o jogador não utilizava peças de soldados idênticas, e, em vez disso, criava suas próprias peças utilizando as regras do jogo.

Com uma história e personalidade próprias, cada peça torna-se uma personagem, incentivando a criatividade do jogador e adicionando complexidade ao jogo. Um dos jogadores assume o papel do *mestre de jogo*, responsável por criar uma narrativa para unir as personagens, justificar as batalhas e controlar os monstros presentes no jogo. (EWALT, 2013, p.10),

A mudança introduzida por Gygax teve impactos em todos os gêneros de jogos. Criação de cenários, personagens e narrativas pessoais tornou-se um aspecto quase essencial do *Game Design* para todos os tipos de jogos, tanto analógicos quanto digitais.

Por exemplo, o gênero de jogos de tiro foi lentamente incorporando as características do RPG

Duck Hunt (1984) era um jogo relativamente minimalista. O jogador controla um caçador sem nome e atira em patos. A única outra personagem é um cão que zomba do jogador quando ele erra muitos tiros, e fica feliz quando ele acerta.

Oito anos depois, *Wolfenstein 3D* (1992) já possui muito mais elaboração em seu cenário e personagens. O jogador controla William B.J. Blaskowitz, um espião das forças aliadas infiltrado na Alemanha nazista. Há diversos tipos de inimigos, locais e armas, e uma progressão narrativa.

Passados mais quinze anos, *Bioshock* (2007) apresenta todas as características citadas. O jogador controla Jack que explora a cidade subaquática de

Rapture, uma maravilha tecnológica na qual a produção de uma substância milagrosa chamada adam, que altera o material genético do usuário, concedendo-lhe poderes super-humanos, levou a população à ruína. O jogo conta com uma trama complexa e cheia de reviravoltas, personagens envolventes, vários tipos diferentes de armas, poderes especiais e desafios variados.

Assim podemos observar que o mesmo caminho lógico tomado por Gygax, de adicionar uma profundidade narrativa às peças do jogo, criando uma experiência com maior imersão através do ancoramento emocional com as personagens para construir um cenário mais completo, foi reproduzido e experimentado em diferentes contextos e possibilidades.

Jogos Digitais de Estratégia

O primeiro jogo criado para microcomputadores pessoais, *Microchess*⁶, em 1977, resgatou um dos clássicos do gênero da estratégia, recriando o tabuleiro de xadrez no ambiente virtual. Nas décadas seguintes, o gênero dos jogos de estratégia nos videogames prosperou e evoluiu organicamente, especializando-se em alguns subgêneros, que possuem um conjunto de características significativamente distintas e que fazem parte das expectativas dos consumidores. Os principais subgêneros dos jogos de estratégia são:

Explore, Expand, Exploit, Exterminate (Explorar, Expandir, Utilizar, Exterminar, conhecido como *4X*): Um subgênero que muda o foco da estratégia no movimento de peças no tabuleiro e o coloca na administração de recursos e territórios. A diplomacia e o crescimento econômico e tecnológico tornam-se caminhos para a vitória. Exemplos: Série *Civilization* (1991-2016), Série *Total War* (2000-2020),

Auto Battler (Batalha Automática): Neste subgênero as unidades se movimentam no tabuleiro e lutam por conta própria; o jogador precisa administrar os recursos do jogo com eficiência para comprar, equipar e posicionar as unidades de forma a garantir que serão mais fortes que os outros jogadores. Exemplos: *Teamfight Tactics* (2019), *Hearthstone Battlegrounds* (2019),

Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Batalha Multijogador Online ou *MOBA*): Dividindo os jogadores em dois times pequenos de até cinco jogadores, cada jogador controla uma única personagem em tempo real, tendo função no time, que tenta controlar o mapa e tomar o território do time inimigo. Exemplos: *League of Legends* (2009), *Dota 2* (2013),

Real Time Strategy (Estratégia em Tempo Real ou *RTS*): Cada jogador precisa gerenciar seus recursos para criar estruturas, que por sua vez geram recursos e unidades de combate, que então são utilizadas para atacar os outros jogadores. É o subgênero mais parecido com os *Kriegspiel*, com algumas camadas

⁶ <https://www.computerhistory.org/chess/orl-4334404555680/>

de complexidade adicionais. Exemplos: Série *Warcraft* (1994-2020), Série *Age of Empires* (1997-2020),

Turn-Based Tactics (Tática em Turnos ou *TBT*): Um subgênero com enfoque em um número pequeno de unidades, que se movem no tabuleiro em turnos procurando atacar ou defender um objetivo. O jogo se desenrola em turnos, permitindo que o jogador utilize o tempo que precisar para analisar suas jogadas. Normalmente não inclui o mesmo grau de gerenciamento de recursos que os outros subgêneros de estratégia, trazendo o jogador mais para a resolução de situações desafiadoras no campo de batalha. Exemplos: Série *X-COM* (1994-2020), Série *Fire Emblem* (1990-2019),

Pixel Art

Uma forma de arte digital composta por imagens nas quais cada pixel visível na tela foi colocado lá intencionalmente (SILBER, 2015). Originalmente desenvolvida por causa das limitações do *hardware* dos computadores e consoles das décadas de 1960 a 1980, é o estilo que se associa ao visual característico dos videogames de 8-bits e 16-bits. A Pixel Art passou por transformação conceitual durante os anos 1990, pois a popularização da arte 3D e de alta definição a deslocou de necessidade técnica para escolha intencional, gerando uma associação com a nostalgia.

Neste projeto foram usadas 3 técnicas diferentes de *Pixel Art*:

Bitmap: Os mapas e retratos de personagens foram criados utilizando esta técnica, que é a mais simples: apenas um conjunto de pixels registrado em uma grade, utilizando a resolução disponível em toda a tela de 480 x 320 pixels.

Spritesheet: Esta técnica foi utilizada nas *unidades*. Para um *asset* animado, é necessária a criação de uma sequência de *quadros*, que são imagens estáticas que quando reveladas em sucessão rápida dão a ilusão de movimento. Um objeto animado pode conter várias animações diferentes, como andar, pular, ficar parado, abrir uma porta, etc. O *spritesheet* é um *bitmap* que contém todos os *quadros* do objeto animado organizados utilizando algum método que possibilite ao

software mapear a imagem e recortá-la, recriando as animações a partir de um único arquivo.

Tilemap: A técnica utilizada para a criação dos tabuleiros. Similar ao *spritesheet*, é um arquivo mapeado para ser recortado pelo software, mas em vez de guardar os *quadros* de uma animação, guarda os diferentes elementos para criação de imagens que sejam modulares como mapas e cenários. Cada módulo pode ser uma imagem base, normalmente algo como grama, areia, tijolos, estradas, paredes, telhados, ou objetos de segundo plano, como árvores, arbustos, mesas, cadeiras, luminárias, barris, etc.

História Alternativa

É um gênero de ficção especulativa, no qual o autor altera um ou mais fatos históricos e desenrola a narrativa a partir dessa premissa⁷. Muitas vezes este gênero se mistura com elementos de ficção científica ou de fantasia.

Este gênero tem algumas características inerentes que nos fornecem oportunidades narrativas interessantes. Quando utilizamos o mundo real como base, temos um atalho direto para a curiosidade da platéia. Diferente dos gêneros de fantasia ou de ficção científica, que normalmente transportam o público para mundos desconhecidos, na história alternativa ele já está inserido no cenário e traz uma certa quantidade de conhecimento prévio, e sente-se compelido à descoberta de quais surpresas o aguardam neste ambiente familiar.

A exploração da pergunta “e se” oferecida por este gênero também nos permite realizar comentários mais diretos a respeito de problemas reais. As alegorias, metáforas e paralelismos podem ser empregados com muita maestria por autores de ficção e fantasia, mas aqui recebem outra perspectiva quando é fácil a comparação entre o que aconteceu de fato e a alternativa proposta, em contraste direto.

Outra porta que este gênero nos abre é o resgate de elementos visuais, auditivos e linguísticos do mundo real. Em especial temos a oportunidade de

⁷ <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/alternative-history> acessado em 11/2020

mergulhar o público em culturas africanas, asiáticas e ameríndias que não costumam ter muita visibilidade na cultura popular.

Exemplos de jogos de história alternativa incluem os da série *Fallout* (1997 - 2018), em que o ponto de divergência é a falta da invenção do transistor, que leva à criação de tecnologias muito diferentes das atuais. Robôs e carros movidos por energia nuclear coexistem com televisores e computadores similares aos dos anos 1950. Esta pequena diferença leva a uma cadeia de eventos internacionais, incluindo a ascensão prematura da China como potência econômica, o que prolonga a Guerra Fria até 2077, quando os EUA e China lançam foguetes nucleares um contra o outro, devastando ambos os países.

Jogos Digitais e Agência

Agência é o poder satisfatório de realizar ações significativas e observar o resultado de nossas decisões e escolhas. Nós esperamos sentir a agência quando, no computador, clicamos em um arquivo e o vemos abrir, ou quando digitamos números em uma planilha e observamos os totais se reajustarem. Entretanto, normalmente nós não esperamos experienciar agência em um ambiente narrativo. (MURRAY, 2016, p.123)⁸

Sentados ao redor de uma fogueira, de uma lareira, de uma mesa ou de um altar, ouvimos atentamente um narrador, contando uma história que nos transporta e nos permeia, proporcionando uma sensação agradável conhecida como imersão. Livros, músicas, filmes, teatro, seriados televisivos, jogos analógicos e digitais, todos detêm a potencialidade de fornecer a imersão.

Os jogos digitais, em especial, potencializam essa sensação ao associá-la com a agência. Navegar em um ambiente completo, podendo controlar como e quando mover-se ou interagir com objetos e personagens, é uma experiência imersiva em si, e ainda serve como suporte para toda a atmosfera narrativa do jogo.

⁸ Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices. We expect to feel agency on the computer when we double-click on a file and see it open before us or when we enter numbers in a spreadsheet and see the totals readjust. However, we do not usually expect to experience agency within a narrative environment. (MURRAY, 2016, p.123)

Por outro lado, a simbiose entre imersão e agência também tem seu preço. O jogador cria expectativas e exigências em ambos os eixos. Quebrar um dos dois pode ser causa para a perda de interesse.

Em cada jogo a agência pode ser diferente; um jogo de tênis virtual que permite a personalização da aparência do tenista e a escolha do número de sets em cada partida trará maior sensação de agência do que um jogo mecanicamente idêntico mas sem essas opções. Isso não garante, conclusivamente, que um jogo será melhor ou pior do que o outro. Como qualquer outra variável do *Game Design*, há um equilíbrio a ser alcançado. Agência em excesso pode resultar em paralisia de escolha; agência em falta pode entediar o jogador.

Murray (2016) ressalta na citação anterior, que não temos a expectativa de ter agência em ambientes narrativos. Tradicionalmente, histórias são uma via de mão única, apenas um emissor e um receptor. A ideia de interferir e alterar uma narrativa ativamente enquanto ela é contada, parece contraprodutiva, especialmente considerando que as melhores histórias são aquelas cuja estrutura segue uma lógica que coloca seus elementos em uma certa ordem de maneira a efetivamente atingir a imersão necessária e evocar a emoção ou reflexão desejadas. Além disso, há também o risco da quebra de imersão quando o receptor tem que interagir diretamente com o emissor, sendo o primeiro forçado a sair do seu mundo de imaginação de volta ao real para dar uma resposta em voz alta ou virar para a página marcada com a escolha que deseja realizar.

As mídias digitais, porém, nos oferecem uma oportunidade de ir contra esta expectativa utilizando uma combinação de diferentes potencialidades da mídia. Murray (2016) não propõe uma forma específica de narrativa interativa, apenas busca ressaltar diversas áreas do universo digital e do narrativo que podem ser caminhos para explorações e inovações.

Em especial, Murray (2016) cita quatro características das mídias digitais como as diferenças fundamentais que permitem levar a narrativa nesta nova direção:

Design Procedural: a capacidade do criador do software de programar regras lógicas com as quais o usuário pode interagir, sem precisar prever exatamente cada ação do usuário; ou seja, um design baseado em contingências.

Design Participativo: neste contexto refere-se à necessidade de interação entre o sistema e o usuário; muitas vezes isto quer dizer que é importante que haja um aprendizado, seja externamente ou pelo próprio software, dos processos necessários para que a interação se torne possível.

Extensão Enciclopédica: a capacidade de abrigar quantidades de *dados* várias ordens de grandeza maiores do que qualquer mídia analógica.

Navegação Espacial Coerente: a precisão matemática que o software possui permite que o usuário tenha confiança de poder realizar qualquer ação daquelas prescritas no software sem medo de que haja mudanças imprevisíveis no sistema.

Murray (2016) ressalta, ainda, que a imersão é muitas vezes mais associada com a *Extensão Enciclopédica* e a *Navegação Espacial Coerente* que permitem a construção de ambientes envolventes, complexos e consistentes, e a agência normalmente está mais relacionada com o *Design Procedural* e o *Participativo*, que são responsáveis por prever ou moldar o comportamento do usuário e incluir no software as ações que ele pode querer realizar, levando à boa relação entre a expectativa do usuário e o comportamento do sistema.

A Melhor Escolha versus Agência

É fácil cair no erro de correlacionar *agência* com número de escolhas. Se um jogo não oferece nenhuma escolha (além da escolha de jogar ou não jogar, é claro), ele não é capaz de oferecer *agência*, mas isso não quer dizer que seja um jogo ruim. Dados, caça-níquel, queda-de-braço, corrida, tiro-ao-alvo são todos jogos que não incluem uma riqueza de *agência*, mas são capazes de oferecer outros tipos de satisfação.

Inversamente, um grande número de escolhas não é garantia de que há *agência*. Observamos nos jogos modernos um problema oposto: utilizando a capacidade do software de lidar com um número quase infinito de variáveis, há um aumento na complexidade, e com isso a quantidade de opções disponíveis para o jogador. Infelizmente grande parte dessas opções é irrelevante para a *agência*.

Não se trata de uma crítica às escolhas *cosméticas*, aquelas opções de personalização que são irrelevantes para o ciclo de jogo, mas podem ser altamente relevantes para a *Estética*, pois contribuem para a *Expressão* e *Fantasia* do jogador.

Trata-se da constatação de que, quando uma (ou um conjunto limitado) das opções é perceptivelmente superior às outras, a escolha se torna “óbvia” e perdemos um pouco da *agência*. Quando isso acontece sucessivas vezes na *Dinâmica* do jogo, ocorrem problemas para o engajamento do jogador.

Para compensar essa deficiência, podemos observar que os *Game Designers* buscaram beber na fonte daqueles jogos pobres em opções, citados acima. Se forem incorporados mecanismos aleatórios de risco e recompensa é possível manter o jogador entretido fazendo a mesma pergunta várias vezes: “Você quer rolar os dados?”, gerando assim uma ilusão de agência.

Mais uma vez podemos aprender com o exemplo do xadrez. Um jogo que é analisado profundamente utilizando, inclusive, softwares de inteligência artificial, até hoje não possui uma “regra” para determinar seus primeiros movimentos. Cada jogador começa com um grande número de jogadas igualmente viáveis, que cresce no decorrer dos primeiros movimentos, e lentamente decresce à medida que ambos os jogadores consolidam suas posições no tabuleiro e reduzem o número de suas próprias peças e as do oponente.

Objetivos

Objetivo geral:

Desenvolver um *jogo digital independente* do gênero *estratégia* para um jogador, com arte no estilo *Pixel Art* e com roteiro de *história alternativa*, com a intenção de oferecer ao jogador um alto grau de *agência*.

Objetivo específicos:

- Desenvolver uma alternativa à estrutura tradicional de narrativa em jogos, oferecendo maior grau de participação narrativa para o jogador, buscando aumentar a sensação de agência;
- Desenvolver jogabilidade que permita ao jogador decidir seu curso de ação da maneira que preferir, sem impor o 'melhor jeito' de jogar;
- Aproximar a navegação dos diálogos e do gameplay no tabuleiro, diminuindo o contraste entre essas partes do jogo;
- Remover a necessidade por uma fantasia de violência, oferecendo caminhos alternativos para o sucesso, tanto nos diálogos quanto no conflito;
- Criar ou delimitar as características de um ambiente de jogo que pareça expansivo e convidativo à exploração, populado por personagens que provocam a curiosidade do jogador e o levem a participar de várias histórias.

Metodologia

O processo de criação do jogo Pax Asteca foi orientado por um misto entre os processos e recursos já aprendidos anteriormente de forma progressiva durante o curso de Design e a ferramenta *MDA* (HUNICKE, LEBLANC E ZUBEK, 2004).

O *MDA*, de forma simplificada, resume-se em formalizar qual a sensação que se pretende fornecer ao jogador, mantendo em mente que o consumidor e o produtor têm a tendência de acessar o jogo de pontos de vista opostos: um pelo lado da experiência recebida e o outro pelas variáveis que podem ser editadas; O produtor, então, deve realizar iterações do jogo enquanto tenta alternar entre os dois pontos de vista para verificar se a sensação desejada está sendo alcançada.

Levando isso em consideração então decidimos dividir o processo de desenvolvimento do jogo *Pax Asteca* em Briefing, Criação, Protótipo, e Iteração.

Briefing consiste da delimitação do projeto. Para isso decidimos realizar pesquisa de mercado, análises dos similares, um brainstorm para modelar o conceito do jogo.

Criação é a etapa em que produzimos as peças originais necessárias para a existência do jogo. É o momento em que são criados o roteiro, os ciclos de jogo, e todos os recursos visuais.

Protótipo é a primeira montagem do produto criado a partir dos elementos desconexos já produzidos, de modo a ser jogável. Esta etapa consiste primariamente do uso da ferramenta *Unity* para a programação do jogo.

Iteração é o momento de avaliar o protótipo e propor mudanças, visando a aproximar o produto do objetivo desejado. Em teoria, durante o desenvolvimento, o jogo poderia passar por diversas iterações para explorar as possibilidades de melhorar o enredo, as personagens, as missões, a agência e outras características que permitam alcançar os objetivos propostos

Desenvolvimento do Jogo

Etapa 1: Briefing

O primeiro passo deste projeto foi a decisão de que seria um projeto prático em *Game Design*, visando a, inicialmente, adquirir experiência nos métodos e processos dessa área de conhecimento. É claro que entrelaçada nessa decisão vêm implícitas a necessidade de ser inovador, original, e de analisar criticamente todo o processo, buscando não apenas criar um produto mas contribuir para a evolução do *Game Design* no âmbito do interesse acadêmico.

O segundo passo foi delimitar fronteiras do que seria possível realizar no tempo e com os recursos disponíveis. Com uma equipe de apenas um desenvolvedor e algo em torno de 100 dias para a produção tanto do produto quanto do texto relacionado, eliminamos conscientemente qualquer gênero que dependesse de efeitos visuais elaborados, animações complexas, falas narradas expressivamente, ambientes 3D imersivos, cenas cinematográficas e outros recursos que poderiam tomar muito tempo.

Ficou definido, com os parâmetros citados, que seria um jogo de *um jogador* em *pixel art*, pois esse seria o estilo visual que consideramos ter uma complexidade suficiente para sustentar qualquer necessidade narrativa e de gameplay que surgisse e ao mesmo tempo demandaria tempo de produção menor do que os outros. No quesito implementação do software, foi decidido que seria utilizada a plataforma *Unity*, uma ferramenta de desenvolvimento que oferece ambiente visual para criação de jogos, visando a diminuir drasticamente a necessidade de gastar tempo aprendendo linguagens de programação.

Passamos então para a geração de idéias, tendo em mente as limitações e necessidades do TCC. Começamos a discutir e deliberar sobre aquilo que consideramos áreas problemáticas dos jogos que havíamos sentido no passado.

Assim, procuramos evitar tendências repetitivas, narrativas rasas e previsíveis, mecânicas idênticas às reproduzidas em diversos títulos, resoluções desnecessariamente violentas para conflitos. Levantamos então a seguinte questão para abordar durante a produção: *“Porque observamos um contraste tão grande entre liberdade total no gameplay e nenhuma liberdade nas escolhas da narrativa?”*

Esta questão levou à decisão de elaborar um roteiro não-linear. Também decidimos que, para aprofundar a sensação de que havia escolhas significativas na narrativa, nos diálogos do jogo as escolhas evitariam a necessidade constante de combates.

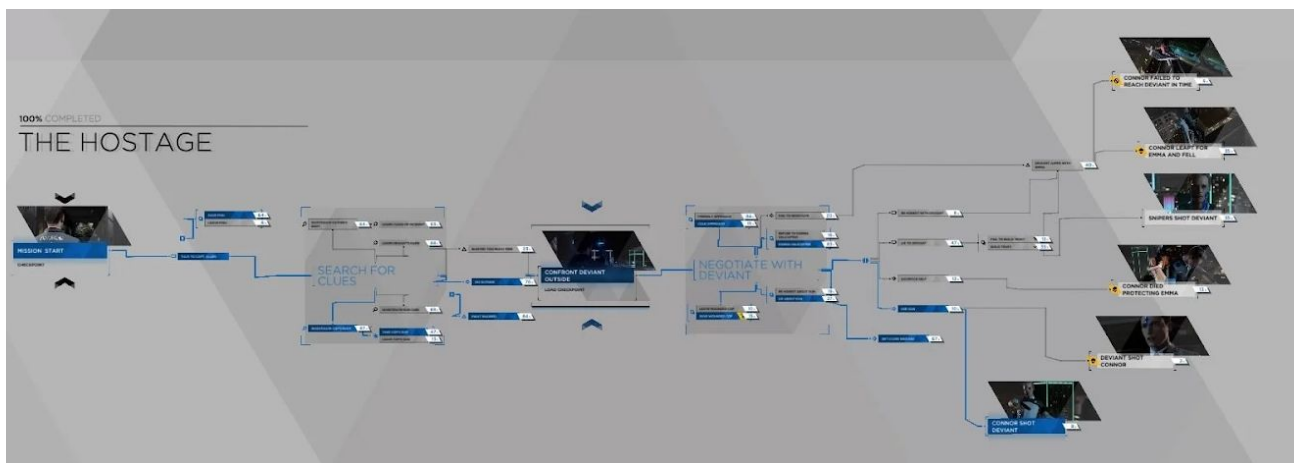


Figura 2 - : O enredo ramificado de *Detroit: Become Human* (2018) fonte: Reddit.com

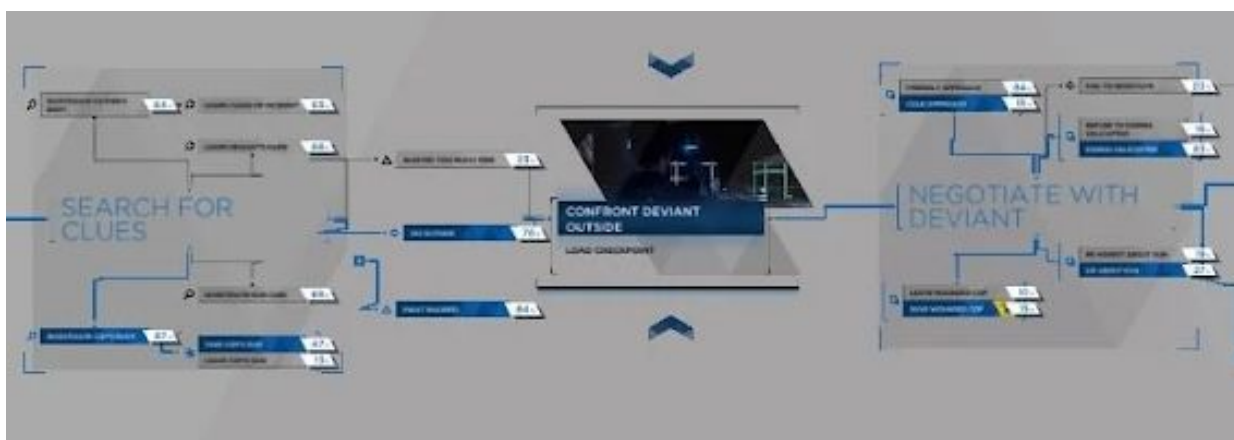


Figura 3: Detalhe da figura 2 de *Detroit: Become Human* (2018)

Nesse ponto do processo, começamos a estruturar o briefing. Para quebrar a linearidade narrativa, escolhemos utilizar um modelo “ramificado” similar àquele mostrado nas Figuras 2 e 3 que representam o jogo *Detroit: Become Human* (2018).

Isso quer dizer que cada diálogo pode ser navegado, apresentando algumas opções, que cumulativamente progridem em direção a um dos desfechos prescritos para aquele diálogo, e que cada um dos desfechos tem um impacto na narrativa.

Em seguida, decidimos que a narrativa seria povoada por diferentes personagens, que teriam, cada uma, seus objetivos próprios, e uma pequena história associada. Decidimos também que a conclusão do jogo não dependeria da finalização da história de uma personagem específica, mas da progressão em um número suficiente de histórias, deixando em aberto a escolha do jogador: participar da resolução de todas as histórias ou apenas de algumas. Propusemos também ser interessante que cada personagem pertencesse a um “grupo” (facção) maior, com interesses possivelmente conflitantes com outros “grupos” participantes do jogo .

A idéia de “grupos” conflitantes deu origem a algumas propostas de cenários nos quais a disputa política de territórios é parte integrante: de tribos de bárbaros nas fronteiras de Roma, colônias européias na costa da China, corporações militares em uma distopia futurista, entre outras. Uma das opções geradas se tornou a favorita: diferentes facções européias disputando influência sobre astecas do Novo Mundo.

A esta altura foi decidido que seria um roteiro de *História Alternativa*, aproveitando a oportunidade para imaginar uma sociedade Asteca que se encontrasse em posição de superioridade em relação aos exploradores espanhóis e ingleses e que desejava manter a paz por meio de negociação e diplomacia. Elaborando um pouco mais o conceito, foram imaginadas 10 facções que estariam interessadas em estabelecer alianças com o Império Asteca para levar vantagens sobre os recursos naturais do Novo Mundo (Facções, Anexo 1).

A partir deste pano de fundo, 10 pequenas histórias (Cadeias, Anexo 4) foram escritas para compor o roteiro, e criadas as personagens relacionadas (Personagens, Anexo 2), que habitariam e se moveriam por 18 territórios da ilha de Xalisco (Locais, Anexo 3). Finalmente chegamos à seguinte sinopse para o projeto:

“Cem anos após a derrota de Hernán Cortés e seus conquistadores espanhóis e da independência do Novo Mundo, o Rei James I, da Inglaterra, prepara uma nova expedição. Enviado pela Companhia de Comércio de Londres, o jogador se encontrará liderando um grupo de exploradores ingleses na região de Xalisco, no

México. Com a missão de forjar uma aliança com o Império Asteca, o jogador terá que lidar com diversas facções com diferentes objetivos enquanto administra seus recursos, homens e alianças, navegando no estreito equilíbrio entre diplomacia e violência. Dependendo de suas escolhas, o jogador pode ser bem sucedido, no plano militar ou no diplomático, ou ser derrotado e expulso da região”

Análise de similares

O próximo passo foi tomar decisões a respeito da *Mecânica* do jogo e, assim, cenários de intriga política, exploração de recursos naturais, conquistas militares e diplomáticas, pareceu uma combinação adequada para o gênero *Estratégia*.

Em sequência, começamos a analisar alguns jogos desse gênero presentes no mercado para estabelecer parâmetros comuns, pontos positivos e negativos, entre outras informações que pudessem orientar a elaboração do *Design*.

Esses jogos estão agrupados pelos seus subgêneros, *TBT* e *4X*, pois imaginamos que eram os subgêneros que mais se aproximavam da visão do jogo que desejávamos. É importante ressaltar que essas similaridades são encontradas em muitos jogos do gênero desde o início dos anos 1990 até o final dos anos 2010.

Turn-Based Tactics (TBT)

Exemplos: *X-COM 2* (2016), *Wasteland 2* (2015), *Shadowrun Returns* (2013), *Fire Emblem Awakening* (2013), *Fallout* (1997).

Descrição geral: Em *X-COM 2* (2016), o jogador controla um esquadrão de soldados de uma coalizão internacional que tenta libertar a terra do domínio de alienígenas. Em *Wasteland 2* (2015), o jogador controla um esquadrão de soldados americanos que tenta restabelecer o governo após a destruição dos EUA por ataques nucleares. Em *Shadowrun Returns* (2013), o jogador controla um esquadrão de soldados mercenários que tenta desvendar a causa do assassinato de um mercenário aliado, nas margens de uma sociedade futurista controlada por megacorporações. Em *Fire Emblem Awakening* (2013), o jogador controla um esquadrão de soldados do reino de Ylisse, defendendo seu território contra ataques de monstros e dos soldados

do reino da Plegia. Em *Fallout* (1997), o jogador controla um esquadrão de sobreviventes nos EUA de um futuro devastado por ataques nucleares, que tenta restabelecer o suprimento de água de uma região desértica, e também protegê-la de uma invasão de humanos mutantes criados por um cientista.

Parâmetros comuns dos jogos TBT: Todos os jogos analisados seguem um ciclo similar: o jogador recebe uma missão e tem a oportunidade de preparar seu esquadrão, podendo alterar individualmente as habilidades de cada uma de suas unidades, e escolhe um subgrupo das suas unidades disponíveis para utilizar naquela missão. As missões se dividem, na maior parte das vezes, em 3 tipos: alcançar uma casa específica do tabuleiro com uma peça ou capturar todas as peças inimigas ou defender as suas peças por uma quantidade determinada de rodadas. Sabendo antecipadamente o tipo de missão a ser enfrentada, o jogador deve preparar ou escolher o melhor conjunto de peças dentre aquelas disponíveis.

Em seguida, o jogador controla suas unidades na matriz de combate ou tabuleiro, como mostrado nas Figuras 4 a 8, que conta com casas quadriculadas variadas, podendo atrapalhar ou impedir a passagem de unidades. Intercalando entre turnos do jogador e do oponente virtual. Cada unidade tem um número pré-determinado de ações, que incluem, pelo menos, um tipo de ataque e de movimentação, entre outras como abrir portas, saltar, escalar, chamar a atenção dos inimigos, ajudar outras unidades, etc. Há sempre um elemento de aleatoriedade nas ações de ataque de modo a tornar o resultado de cada turno relativamente incerto, e as probabilidades costumam ser expostas para o jogador, permitindo que ele realize uma análise dos riscos de cada curso de ações. Ao cumprir o objetivo da missão, recebe uma recompensa e progride a narrativa do jogo.

Em termos da dimensão narrativa, são encontradas similaridades em termos mais abrangentes: o jogador tem controle sobre um grupo entre 3 e 15 combatentes militares bem treinados e especializados contra um ou mais antagonistas com grande superioridade bélica. Do ponto de vista da personagem do jogador, a antagonista é considerada imoral, injusta, opressora, invasora, entre outras características que justifiquem o uso de táticas de guerra e a eliminação indiscriminada dos “soldados” do inimigo. Há uma história principal, com pausas nas quais o jogador pode realizar missões opcionais. Muitas vezes estas são extensões das histórias individuais de

uma das suas unidades, criando uma conexão mais forte com aquela personagem e revelando mais da sua personalidade e história de vida. Realizar essas missões opcionais é incentivado com diferentes recompensas: muitas vezes na forma de recursos, novas peças, habilidades especiais para alguma peça envolvida na trama da missão, e/ou melhorias para as peças que participarem da missão.

Diferenças: Em alguns dos jogos, os combatentes sob o controle do jogador são tratados de forma mais pessoal, em outros cada um tem sua própria história, personalidade e interesses. Em alguns dos jogos é necessário administrar algum tipo de base de operações, adicionando uma dimensão de administração de recursos e melhorias. Em alguns dos jogos, quando uma unidade é eliminada em combate, ela é removida permanentemente.

Pontos positivos: Os principais objetivos destes jogos, que são proporcionar Desafio e Fantasia, são alcançados com sucesso. O enredo das histórias desenvolvidas é envolvente. Há um bom nível de imersão e de agência. O gameplay é intuitivo, apoiando-se na transferência de conhecimento entre jogos do gênero para facilitar o entendimento.

Pontos negativos: Quando o jogador alcança um certo nível de domínio do jogo, encontra algumas heurísticas que podem prejudicar a imersão e agência por se tornarem repetitivas. Há também quebra de imersão quando o jogador percebe que não pode fugir de certos pontos fixos no enredo. A similaridade da jogabilidade entre os jogos trouxe uma sensação negativa de “falta de originalidade”.



Figura 4 - Wastland 2 (2015)



Figura 5 - X-COM 2 (2016)



Figura 6 - Fallout (1997)



Figura 7 - Shadowrun Returns (2013)



Figura 8 - Fire Emblem Awakening (2013)

Após jogar e analisar os jogos, obtivemos uma boa compreensão sobre as expectativas e clichês do gênero TBT. Os elementos de jogabilidade dos jogos eram parecidos, o que nos permitiu refletir sobre quais seriam os aspectos essenciais e quais seriam os supérfluos. A experiência completa de cada jogo, entre narrativa e jogabilidade, também não era muito diferente. O uso de armas de guerra para eliminação tática indiscriminada da oposição parece cada vez mais difícil de se justificar. Personagens heróicas que defendem sua pátria ou que são a última resistência contra hordas de inimigos que querem destruir a civilização são um tema recorrente. Em nenhum dos jogos o jogador assume um papel explicitamente “maligno”, o que justificaria, mais facilmente, essa linha de ação.

4X (Explore, Expand, Exploit, Exterminate)

Exemplos: *Age of Wonders: Planetfall* (2019), *Total War: Warhammer II* (2017), *Civilization VI* (2016), *Endless Legend* (2014)

Descrição geral: Em *Age of Wonders: Planetfall* (2019), o jogador escolhe uma facção entre grupos tecnologicamente avançados capazes de viagens interplanetárias para controlar, enquanto busca expandir seu domínio competindo com outras facções após a queda da União Estelar, que era a autoridade intergaláctica. Em *Total War: Warhammer II* (2017), o jogador controla uma facção de

sua escolha entre criaturas baseadas em fantasia clássica, como elfos e mortos-vivos, enquanto busca expandir seu domínio e tomar controle de um portal místico chamado “O Grande Vortex”. Em *Civilization IV* (2016), o jogador controla uma facção de sua escolha baseada em culturas do mundo real, como China e Grécia, que busca expandir sua influência a todo o globo terrestre. Em *Endless Legend* (2024), o jogador controla uma facção à sua escolha de grupos baseados em fantasia clássica, como dragões e feiticeiros, enquanto busca expandir seu controle sobre o mundo de Auriga.

Parâmetros comuns dos jogos 4X : O jogador tem controle completo de uma facção. No mesmo tabuleiro se encontram diversas facções disputando o território. Há a opção de jogar com mais de um jogador, cada um controlando uma facção, ou a versão de um jogador, na qual as outras facções são controladas de forma independente pelo sistema de jogo. As figuras 10 a 13 mostram diferentes tabuleiros de jogos 4X.

A administração de diferentes recursos é parte central do gameplay e investir recursos na geração de mais recursos é essencial. Economia, tecnologia, diplomacia e poderio militar são caminhos viáveis para promover o crescimento da facção de cada jogador, avançando o seu domínio no tabuleiro.

O jogador e seus adversários colocam peças no tabuleiro que representam construções, cidades ou fortificações. Diferentes tipos de peças podem influenciar os vários parâmetros do jogo e também delimitam o território do jogador no tabuleiro. A partir dessas peças, podem-se criar outros tipos de peças que representam exércitos.

Outro aspecto recorrente neste gênero é a presença de uma “árvore” de aprimoramentos, isto é, uma interface na qual o jogador pode usar os seus recursos em vantagens progressivamente mais benéficas que se tornam disponíveis à medida que o jogador vai comprando outras vantagens na árvore, como mostrado na Figura 9. Esses aprimoramentos podem melhorar parâmetros econômicos, culturais, tecnológicos, diplomáticos ou militares. Muitas vezes o jogador terá recursos disponíveis para se especializar em apenas um ou dois dos “galhos” da árvore.



Figura 9 - Uma árvore de tecnologia em *Civilization VI*(2016)

Do ponto de vista narrativo os jogos 4X são quase o oposto do subgênero *TBT*, pois nos 4X todas as ações ocorrem em sequência direta, sem divisão de missões ou capítulos. Não há uma narrativa central linear obrigatória, mas a disputa entre as facções gera conflitos e drama de forma dinâmica. Não há o aspecto do personalismo, o jogador não conhece a história de suas peças, como acontece nos jogos *TBT*.

Diferenças: Alguns dos jogos tentavam adicionar um pouco mais de enredo e de motivação narrativa para as ações no tabuleiro, enquanto outros focam-se, principalmente, em objetivos genéricos como “obter x pontos em cultura”. Em alguns casos, o confronto entre unidades militares é resolvido utilizando uma jogabilidade diferente do restante do jogo.

Pontos positivos: Os objetivos de Exploração, Fantasia e Desafio são alcançados com sucesso. Há um senso muito grande de agência e de imersão. O

jogador sente que em cada turno há uma riqueza de opções e estratégias. Há muito incentivo para jogar diversas vezes, trocando de facções e mapas, experimentando diversas estratégias e obtendo diferentes resultados.

Pontos negativos: As partidas passam a sensação de serem muito longas. A falta de divisão em capítulos ou missões é cansativa. O número de variáveis e de opções pode tornar o jogo confuso e denso para jogadores iniciantes.



Figura 10-Total War: Warhammer II



Figura 11 -Endless War



Figura 12 - Age of Wonders: Planetfall



Figura 13 - Civilization IV

Ficou claro após este mergulho nos jogos 4X e TBT que seria muito complexo incorporar elementos de ambos os subgêneros no atual projeto. Na superfície, nosso interesse em exploração do mapa, territórios, recursos e condições pacíficas de vitória apontavam para a construção de um híbrido, mas essa ideia foi descartada.

Decidimos manter a jogabilidade dos 4X apenas no plano de inspiração, especialmente a opção de atingir o sucesso em missões de forma diplomática, e de deixar a movimentação no mapa ditar a narrativa.

Etapa 2: Criação

A partir das informações coletadas e da análise de similares efetuada, decidimos elaborar um ciclo de jogo mais simples que o tradicional para o gênero TBT, buscando fugir dos moldes encontrados. Buscamos nos afastar dos pontos negativos presentes nos jogos citados no item anterior, em especial, da questão da *Melhor escolha versus Agência*, retornando para um conjunto de regras mais próximo dos jogos de estratégia clássicos de tabuleiro, especialmente *Xadrez* e os jogos de miniaturas. Escolhemos priorizar os aspectos *Estéticos* de *Descoberta* e *Narrativa* acima do *Desafio*, que como observamos, costuma ser o ponto central dos jogos de estratégia.

Para acomodar nosso objetivo de entregar o controle do enredo para o jogador, ficou claro que seria necessário criar um sistema para organizar a progressão narrativa, elaborando um ciclo de jogo secundário.

Sendo assim o jogo é dividido em dois ciclos diferentes: *Diplomacia* e *Combate*.

Diplomacia:

O ciclo de diplomacia, representado na Figura 14, consiste em escolhas feitas durante os *diálogos* com outras *personagens*. Cada *facção* possui um valor de *influência*, que pode aumentar ou diminuir de acordo com as escolhas feitas em diálogos. Algumas opções tornam-se disponíveis quando o jogador completa *missões* relacionadas ou está acima ou abaixo de um certo valor de influência com a facção em questão.

Personagem: Uma das participantes em um *diálogo*. Cada *personagem* faz parte de uma *facção* e está sujeita à *influência* do jogador sobre a sua *facção*. Fazer escolhas em concordância com uma *personagem*, normalmente, vai levar o *diálogo* para

opções que melhoram a *influência* com aquela *facção*, e escolhas que sejam conflitantes com a personagem e que podem levar ao *combate*.

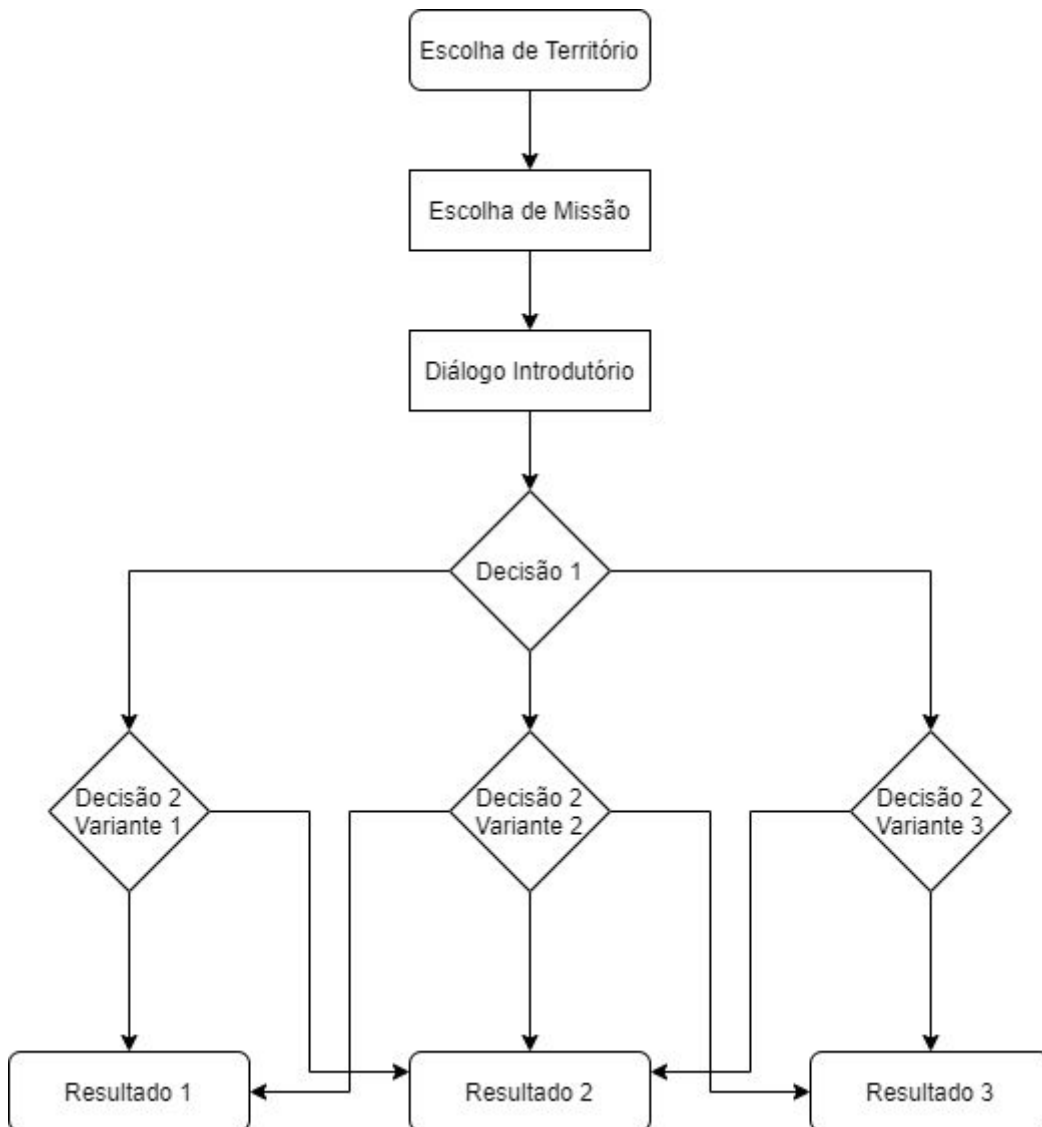


Figura 14 - Ciclo de Diplomacia do jogo Pax Azteca

Facção: Um grupo organizado de personagens que possui desejos e necessidades na narrativa. A relação entre o jogador e a *facção* é representada pelo valor de *influência*.

Diálogo: Quando duas ou mais personagens engajam-se em uma conversa. Em um *diálogo* o jogador faz escolhas entre até 3 falas pré-definidas que recebem diferentes respostas e progridem para outras escolhas, até alcançar uma resolução para a *missão* que pode ser pacífica ou levar ao *combate*. As opções em um diálogo são

limitadas pelo respectivo valor de *influência* com as *facções* e pelas *missões* já concluídas.

Influência: É o recurso central da diplomacia; representa a relação entre o jogador e uma *facção*. Valores altos de *influência* permitem que certas unidades sejam *recrutadas*, e aumentam a tolerância para discordâncias, oferecendo mais opções de negociação ou intimidação na diplomacia.

Missão: Um objetivo estabelecido por uma personagem ao jogador. Pode variar em extensão e dificuldade e pode ter diversas resoluções. Como regra, concluir uma missão deve causar ganho ou perda de influência com uma *facção*, e progredir a história das personagens envolvidas, o que pode abrir um novo conjunto de missões.

Combate:

O ciclo de combate, representado na Figura 15, faz uso de *unidades* que devem ser *recrutadas* com antecedência e que se movem no *tabuleiro*. O ciclo é dividido em *rodadas* e essas são divididas em *turnos*. Um combate pode ter um ou mais dos seguintes componentes:

Unidade: Representa um combatente, sob controle do jogador ou do sistema de jogo. *Tipos* diferentes de *unidades* têm parâmetros diferentes para influenciar o *combate*. O número de unidades e o tipo de unidades diferentes variam de acordo com a capacidade do jogador de recrutar unidades antes do combate. Os *tipos* estão descritos na seção Unidades, a seguir:

Recrutamento: Tornar uma unidade disponível para uso no combate. Algumas unidades são recrutadas automaticamente ao iniciar ou terminar uma missão, outras ao atingir um valor alto de influência com uma *facção*.

Turno: O segmento de jogo delimitado por uma ação. O jogador e o sistema de jogo se revezam controlando as suas *unidades*. Não há limite de tempo para realização do *turno*.

Rodada: O número total de *turnos* necessários para que cada *unidade* no tabuleiro tenha jogado um *turno*, ou seja, se há 3 *unidades* em campo, uma *rodada* dura 3 *turnos*. Algumas *habilidades* só podem ser usadas uma vez por *rodada*.

Captura: Remover uma *unidade* adversária do *tabuleiro*. Uma *unidade* pode usar seu *turno* para *capturar* uma *unidade* que esteja em sua *área de ameaça*.

Tabuleiro: A representação *bidimensional* na qual as *unidades* se movimentam. É dividido em casas, que podem ter diferentes efeitos, facilitando ou dificultando a passagem das unidades. O número de casas no tabuleiro varia de uma missão para outra.

Objetivo: A condição que deve ser alcançada para vencer um *combate*. Os objetivos mais comuns são: *capturar* todas as unidades inimigas; alcançar uma casa específica no *tabuleiro* ou proteger uma *unidade* durante um certo número de *rodadas*.

Unidades: Cada unidade tem os seguintes parâmetros: *Movimentação*, *Ameaça* e duas *Habilidades*. *Movimentação* é o número de casas que a *unidade* pode andar por turno. *Ameaça* é o conjunto de casas nas quais aquela unidade pode capturar inimigos. *Habilidades* são parâmetros especiais que permitem ações especiais no *combate*. Os parâmetros de cada *unidade* são definidos pela combinação de duas características: *Forma* e *Função*. Há 5 de cada, que combinadas resultam em 25 *Tipos* diferentes de unidades, mostradas na Figura 16.

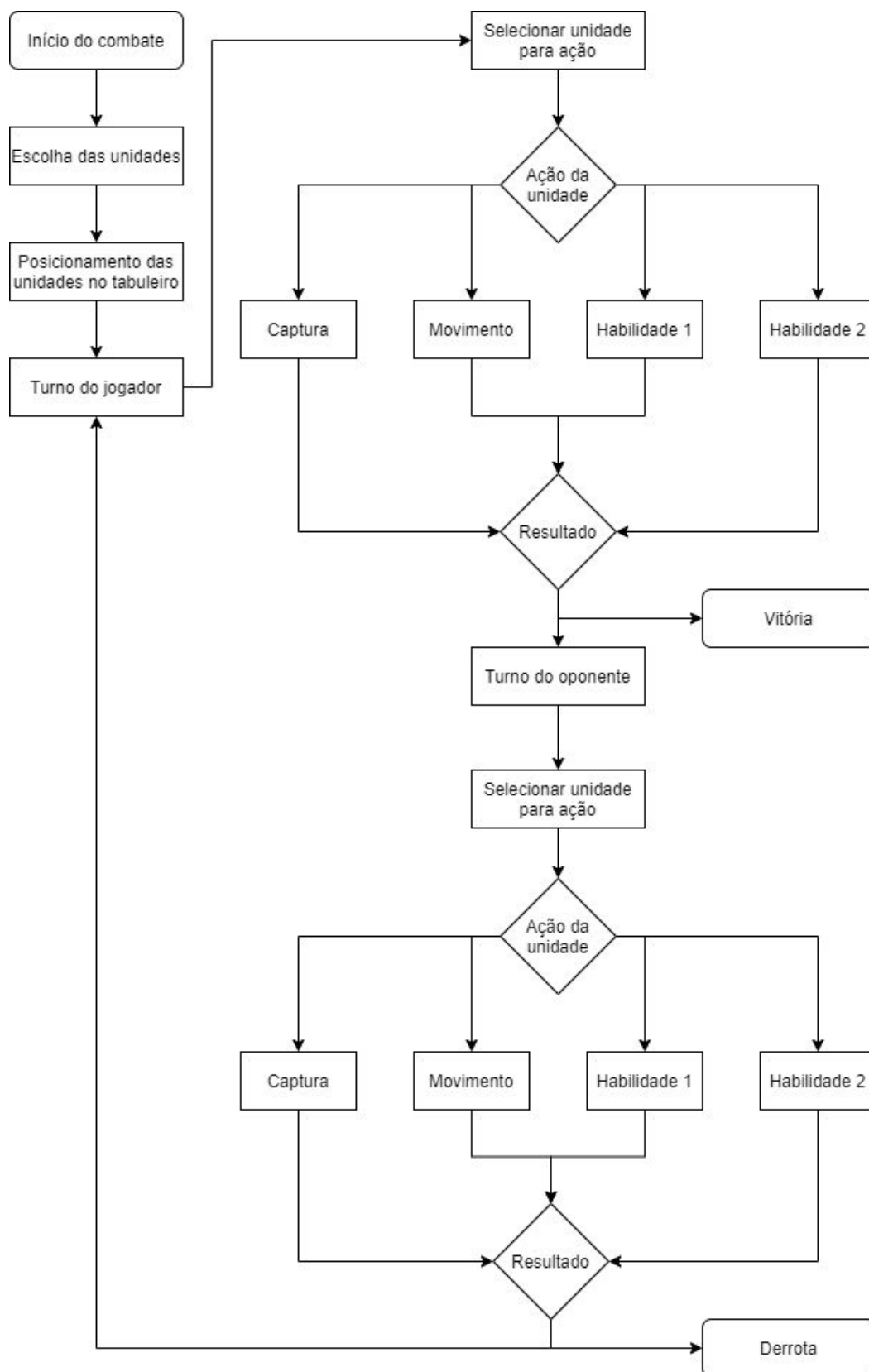


Figura 15 - Ciclo de Combate do jogo Pax Asteca

Forma:

Resiliente: Uma unidade resiliente ignora a primeira tentativa de ser capturada em cada rodada. Movimentação 2; Ameaça as 16 casas adjacentes;

Esguia: Uma unidade esguia ignora casas de obstáculo para definir sua área de ameaça. Movimentação: 4; Ameaça 7 casas em linha reta perpendicular;

Pesada: Uma unidade pesada impede a passagem de unidades inimigas em uma área de 2 casas adjacentes ao seu redor. Movimentação: 2; Ameaça as 8 casas adjacentes;

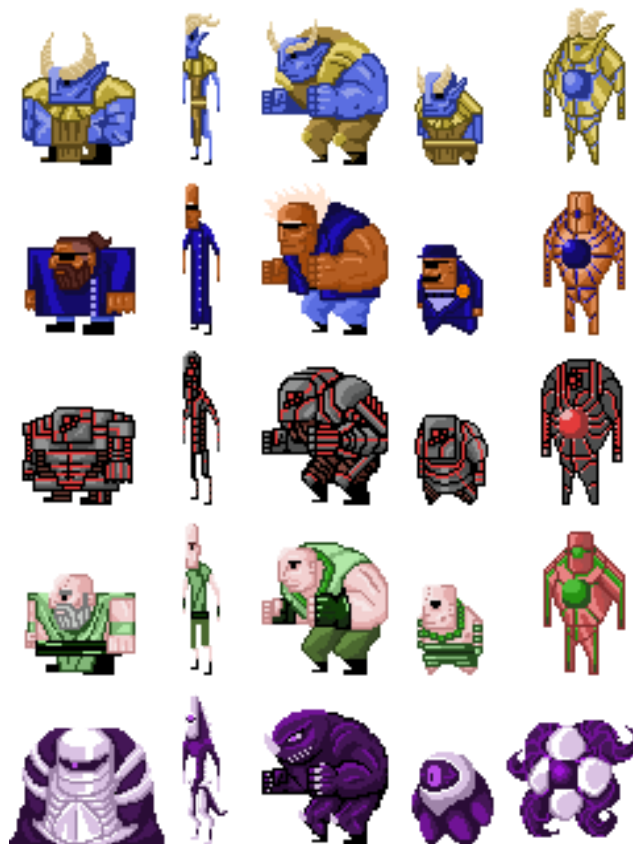


Figura 16. As Unidades em todas as combinações de Forma e Função.

Pequena: Uma vez por rodada, uma unidade pequena pode se esconder, ficando invisível e imune à captura até agir novamente. Movimentação: 6; Ameaça as 8 casas adjacentes.

Mutável: Uma vez por rodada pode gastar sua ação para alterar sua forma. Movimentação 2; Ameaça as 8 casas adjacentes.

Função:

Conjurador: Um conjurador pode usar seu turno para alterar o tipo de uma casa no tabuleiro que esteja em sua área de ameaça. Área de ameaça aumenta em 1 casa em cada direção;

Comandante: Uma vez por rodada pode fornecer um turno adicional a uma unidade aliada. +2 Movimentação;

Chamariz: Uma vez por rodada pode forçar uma unidade inimiga a gastar seu movimento indo em sua direção. +4 Movimentação;

Batedor: Um batedor ignora o efeito de casas especiais no tabuleiro. + 2 Movimentação;

Versátil: Uma vez por rodada pode gastar seu turno para alterar sua função. +1 Movimentação. Área de ameaça aumenta em 1 casa em cada direção.

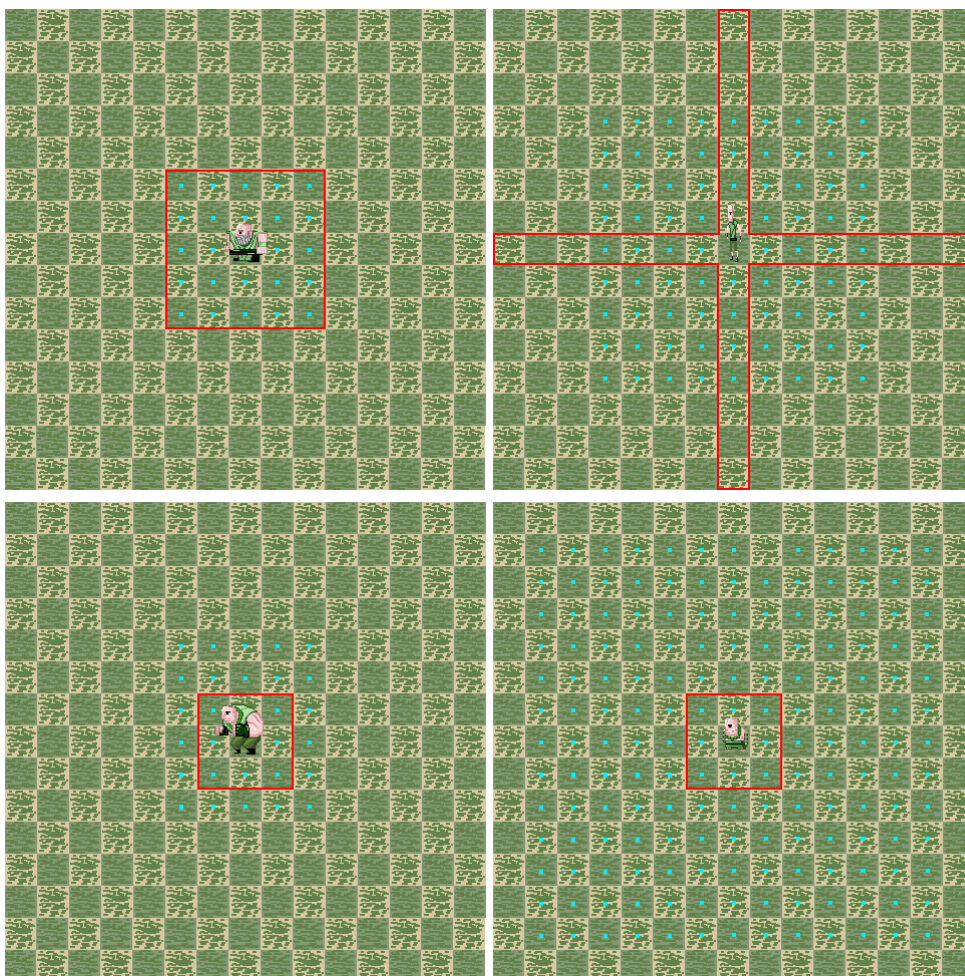


Figura 17. Área de ameaça (vermelho) e Movimentação (Azul) das formas Resiliente, Esguia, Pesada e Pequena, sem sofrerem modificadores de função.

Tabuleiro:

O tabuleiro representa de forma bidimensional o espaço em que o combate acontece. Ele é dividido em casas, que podem ser de vários tipos, como representado na Figura 18. Para entrar em uma casa, a unidade gasta um certo valor de *movimento*. Alguns tipos de casas têm efeitos além do custo de movimento.

Tipos de casas:

Terreno Regular: A versão mais comum de casas. Custa 1 de movimentação para adentrar, permite a captura normal. Exemplos: Areia, grama.

Terreno Irregular: Casas nas quais existem impedimentos simples. Custa 2 de movimentação para adentrar. Exemplos: água rasa, pedras, pequenos buracos.

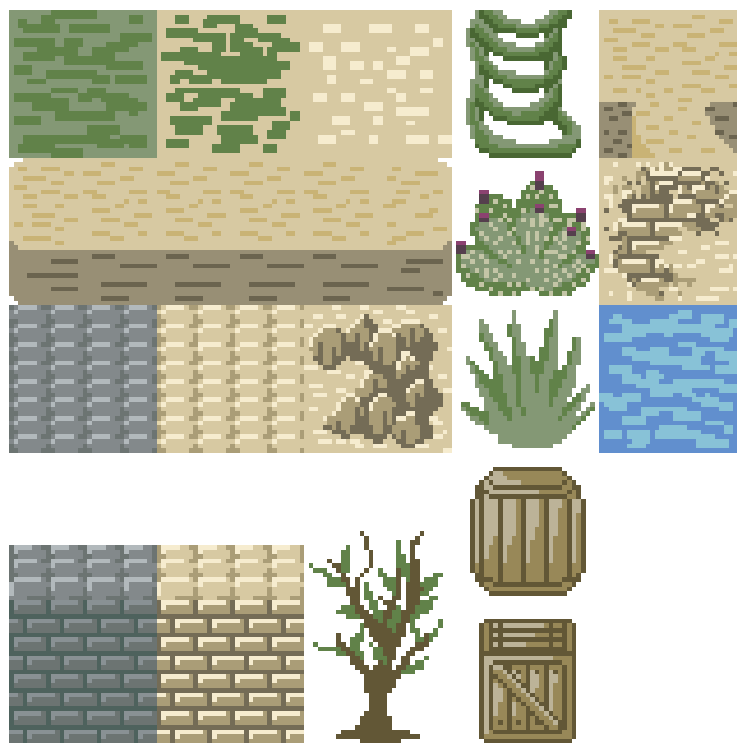


Figura 18. *Tilemap* com os diferentes tipos de casas do tabuleiro.

Terreno Elevado: Uma posição de vantagem pela diferença de altura. Custa 3 de movimentação para adentrar, aumenta a área de ameaça em 1 casa em cada direção, bloqueia a área de ameaça de unidades em terrenos não-elevados e permite

ignorar obstáculos que normalmente bloqueariam a área de ameaça. Exemplos: Degrau de pedra, elevação no terreno.

Terreno Inclinado: Uma transição suave entre o terreno regular e o elevado. Custa 1 de movimentação para adentrar e bloqueia a área de ameaça. Exemplos: Rampa, escada.

Obstáculo Impenetrável: Um obstáculo que uma unidade teria muita dificuldade para transpor em condições normais. Bloqueia completamente a área de ameaça e custa 5 de movimentação. Exemplos: Árvore, parede, muralha.

Obstáculo Penetrável: Pequenos objetos que atrapalham a movimentação no campo de batalha sem interferir na possibilidade de captura. Custa 3 de movimentação para adentrar. Exemplos: Arbusto, caixa, barril.

Terreno Perigoso: Uma casa que representa algum elemento do campo de batalha que seria capaz de incapacitar uma unidade por conta própria. Custa 1 de movimentação para adentrar e captura a unidade que o adentrar. Exemplos: Armadilha, arbusto espinhoso, desfiladeiro.

Elementos Visuais:

Com o roteiro e os ciclos de jogo definidos, passamos para a etapa de produção dos *assets* (conteúdos). Utilizando o software *ASEprite*, foram desenhados o mapa, um símbolo para cada facção, personagens, unidades, casas do tabuleiros, spritesheets, tileset e *User Interface*.

O Mapa de Xalisco (Figura 20) foi desenhado a partir de algumas referências de ilhas populosas do Pacífico. Escolhemos utilizar cores terrosas e suaves para evocar a sensação de mapas cartográficos do século 16, que perderam uma porção de sua pigmentação com o passar dos anos.

Os símbolos das facções são ícones de até 3 cores, branco, preto e vermelho, dentro de um círculo azul-claro. A prioridade na criação destes ícones foi manter cada facção com uma identidade visual legível.

Os retratos das Personagens foram criados tendo em mente o contraste entre a familiaridade imagética encontrada nas personagens cristãs, e a estranheza das personagens xamânicas e sobrenaturais.

Para criação do *design* das Unidades, foi priorizada a diferenciação das silhuetas que representam a forma, e das cores, que representam a função. Foi determinado que apenas uma animação de espera seria necessária.



Figura 19. Elementos visuais do jogo Pax Azteca. Esquerda para direita: Símbolo da Companhia de Comércio de Londres; Spritesheet de uma unidade Conjuradora Pesada, retrato de Irmão Estevão, e a moldura da Interface

As casas do Tabuleiro (Figura 18) foram desenhadas de modo a oferecerem legibilidade, tanto entre uma casa e outra quanto entre os diferentes tipos, e também levando em consideração que não deveriam ser excessivamente intrusivas, para não se tornarem cansativas quando ocorressem combates mais longos.

Na criação dos elementos de interface (Figura 19) decidimos usar como referência imagens de padrões de obras de arte Astecas envelhecidas. Neste ponto achamos que seria importante emoldurar a tela permanentemente com estes elementos, para que o jogador estivesse sempre na presença do imagético Asteca.

Todos os elementos visuais restantes podem ser encontrados nos anexos.

Etapa 3: Protótipo

Este é o momento de juntar as peças e concretizar, de fato, o *software* do jogo. A ferramenta *Unity* é um ambiente virtual que facilita este processo. Com ela podem-se criar e utilizar *Objetos*, *Componentes* e *Scripts*, para assim organizar o funcionamento do jogo.

Objetos são marcadores para qualquer elemento manipulável no ambiente virtual, mas não possuem nenhuma função inerente. Quando inseridos em uma cena, registram a posição espacial em coordenadas XYZ.

Componentes e *Scripts* são associados a cada objeto para definir seus parâmetros e comportamentos.

Componentes são conjuntos de códigos C# fornecidos pelo *Unity* para executar comportamentos que são necessários frequentemente em vários tipos de jogos, como por exemplo detectores de colisão, imagens, animações, botões, etc.

Scripts são os códigos C# que são criados manualmente para controlar os parâmetros e comportamentos dos *objetos*.

Todos os *assets* criados na etapa anterior foram importados para o ambiente *Unity*, em formato PNG, e os *spritesheets* e *tilemaps* foram mapeados, para que o programa reconhecesse corretamente os *frames* e *módulos*, respectivamente. Cada tipo diferente de módulo foi registrado como um *objeto*, recebendo os *componentes* necessários de imagem e colisão e um script que registra o custo de movimento. Cada tipo diferente de unidade foi criado como *objeto* com *componentes* de animação e colisão e *scripts* para movimentar-se e capturar.

O próximo passo foi a criação de um objeto chamado *Game Controller*, que guarda as variáveis e funções que precisam ser utilizadas em diferentes cenas. Criamos um *script* que contabiliza o valor de influência de cada facção, um que mantém o registro de quais missões foram iniciadas e quais foram terminadas, um que controla a passagem dos turnos e páginas de diálogo, e finalmente um *script* para controlar o movimento das *unidades* adversárias no *tabuleiro*, quando necessário.

Depois disso criamos um objeto para a *user interface*, com *componentes* de painel, texto e botões, e um *script* para as escolhas de diálogo. A cena utilizada para a criação desta *UI* foi então usada para criar um menu inicial e uma interface de transição que mostra o mapa, os diferentes valores de influência, e as missões disponíveis.

Em seguida foi criada uma cena diferente para cada região do mapa e em cada uma dessas cenas, um *objeto* para o tabuleiro utilizando os módulos do *tilemap* e um *objeto* para controlar as missões, contendo um *componente* com os textos e um *script* para controlar os retratos associados a cada diálogo.

O passo final foi criar um *Player Controller*, um objeto com *componentes* para controlar a câmera e para receber os comandos do teclado e mouse, e *scripts* para navegar entre as diferentes cenas e guardar as informações de unidades disponíveis e criá-las no tabuleiro.

Etapa 4 : Iteração

Após realizar testes preliminares da dinâmica do protótipo, percebemos que a mecânica da diplomacia ainda não estava alcançando o engajamento pretendido. Decidimos aumentar a quantidade de pontos de escolha, para melhorar a interação com a história.

Outras iterações ainda são esperadas para que sejam feitas melhorias no jogo futuramente. Na medida que formos recebendo feedback de novos jogadores, serão realizados aprimoramentos até considerarmos que o produto tenha boa jogabilidade e esteja de acordo com os objetivos propostos.

Resultados

Após os processos de elaboração, implementação e iteração, chegamos a um produto finalizado satisfatório. Um jogo estratégico que oferece liberdade de escolhas para a resolução de seus desafios, tanto nos diálogos quanto no tabuleiro.

Em Pax Azteca, o jogador assume o papel de um enviado da Companhia de Comércio de Londres, escolhido pelo Rei James I da Inglaterra para viajar até a ilha de Xalisco (Figura 20), na costa ocidental do Novo Mundo, onde deve liderar seus exploradores para garantir o crescimento do Porto Rainha Maria, firmando, assim, relações diplomáticas entre o Reino Unido e o Império Azteca.



Figura 20. Mapa de Xalisco com a localização das principais localidades e das facções que as controlam

Ao chegar a Xalisco, o jogador se encontra subordinado ao Lorde Cecil of Penrose, Governador do porto, e conta com a ajuda de seu assistente, Lorde Welland, que disponibilizam soldados e recursos para que ele possa expandir a influência da Companhia de Comércio de Londres na ilha.

A partir dessa premissa, o jogador é apresentado a alguns diferentes conflitos e necessidades dos habitantes da ilha, representados por missões. Ao selecionar um dos territórios da ilha, pode escolher entre as missões disponíveis naquele território.

Cada missão começa com um diálogo introdutório entre as personagens envolvidas. Depois de introduzir as partes envolvidas e o problema a ser resolvido, o jogador recebe 3 opções de diálogo, que direcionam o diálogo para outro ponto de inflexão, e assim por diante, até alcançar uma resolução, que pode ser pacífica ou em combate, e resulta em perda ou ganho de influência com uma ou mais facções.

Caso a resolução seja um combate, o jogador é levado ao tabuleiro, onde deverá utilizar suas unidades para completar um objetivo. Seja alcançando uma resolução pacífica ou vitória em combate, o jogador termina a missão e abre novas missões, até que chegue ao final daquela cadeia.

Progressivamente, o jogador completa missões e recebe unidades e influência como recompensa. Ao atingir um certo limiar de influência ou ao terminar um número determinado de missões, o jogador desbloqueia o conjunto final de missões, que envolve coordenar os aliados que conquistou para corrigir uma traição e consolidar a posição de Lorde Cecil e sua aliança com o Império Azteca.

Pax Azteca oferece uma alternativa à estrutura narrativa convencional encontrada em outros jogos similares. Enquanto os jogos digitais costumam oferecer um enredo central e algumas histórias opcionais para aprofundar o cenário e as personagens, Pax Azteca oferece múltiplas histórias curtas, quase como um livro de contos ou de antologias, que podem ser acompanhadas na ordem que o jogador preferir. Além disso, com a simplificação das regras de combate, eliminando a dependência em resultados aleatórios e melhorias progressivas, removemos a possibilidade de resolver os combates utilizando a otimização individual das unidades, transferindo o foco para o movimento tático no tabuleiro.

Considerações finais

Não é à toa que as mídias narrativas de entretenimento possuem uma “fórmula” testada e desenvolvida ao longo dos milênios da existência humana. Desde os primeiros registros da história até os filmes *blockbusters* dos Estúdios Disney, observamos aqueles elementos descritos por Joseph Campbell em “O Herói das Mil Faces” (2004).

Ir contra o consenso é sempre uma tarefa delicada. Uma armadilha muito comum é querer “quebrar todos os clichês” e com isso promover uma erosão na estrutura essencial do produto, tendo como resultado algo que é “inovador” mas não é realmente viável por não se enquadrar nas expectativas do consumidor, que muitas vezes está contente com o que está no mercado. Fazê-lo mudar para outra forma de raciocínio (mudar o “modelo mental”) pode ser difícil, sendo mais recomendável uma exploração progressiva dos limites da tolerância às quebras de paradigma.

Por outro lado, se observarmos estagnação no mercado, temos oportunidades de nos destacarmos pelo “frescor” trazido por um produto “incomum”. Quando analisamos 6 jogos considerados como os melhores no mercado, e todos eles parecem ser *Hamlet* interpretado por 6 companhias teatrais diferentes, é bastante aparente que há espaço para novidades.

Nossa questão norteadora, “*Como incorporar as possibilidades oferecidas pela mídia digital em favor da agência do jogador?*”, foi mantida em mente durante todo o processo, e no final, podemos dizer que encontramos um caminho alternativo à estrutura padrão.

Criamos uma rede interligada de histórias e damos liberdade ao jogador para navegar nas narrativas, explorando e mapeando da forma que lhe apraz. Os conflitos podem ser resolvidos por meio de acordos, intimidação, e quando resultam em violência, o jogo mantém uma estrutura que também acomoda diversas estratégias.

O modelo desenvolvido pode ser incorporado e expandido para outros jogos digitais. Não apenas para criar um novo molde que pode ser utilizado, mas também para incentivar outros criadores a repensar a mídia e encontrar soluções ainda melhores para a questão central.

Foi essencial para o sucesso do projeto ter um entendimento claro a respeito da cultura dos jogos digitais, das tendências dos produtos presentes no mercado, da evolução da indústria como um todo e das expectativas do jogador. A ferramenta MDA foi importante para evitar a armadilha de concentrar-se demais na resolução dos problemas apenas pelo ponto de vista do produtor, ajudando a manter a perspectiva do jogador em mente.

Ao apresentar várias histórias interligadas, aproveitamo-nos das características únicas da mídia digital, mas não nos afastamos da estrutura tradicional. Demos apenas um pequeno passo na exploração dos limites que a mídia oferece.

Alguém que possua conhecimento mais profundo da programação pode pensar em modos ainda mais drásticos de quebrar a narrativa. Talvez uma narrativa iterativa, na qual o jogador pode viajar no tempo e alterar a história de forma circular, alterando a disposição de certas personagens progressivamente ou talvez descobrir o ponto de vista de diversas personagens para resolver um mistério, por exemplo.

Referências Bibliográficas

CAMPBELL, Joseph. **The Hero of a Thousand Faces**. New Jersey: Princeton University Press, 2004.

EWALT, David M. **Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It**. New York: Scribner, 2013.

HUNICKE, Robin, LEBLANC, Marc, ZUBECK, Robert. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose 2001-2004.

MURRAY, Janet H. **Hamlet in the Holodeck**. New York: Scribner, 2016.

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. **On Game Design**. USA: New Riders Publishing, 2003.

SILBER, Daniel. **Pixel Art for Game Developers**. Boca Raton: Taylor & Francis Group, 2016

SILVA, Tiago B. P.; SARMET, Maurício M.; SILVINO, Alexandre M.D. **Gameplay: Ensaios sobre estudo de desenvolvimento de jogos**. Quito: CIESPAL, 2016.

Jogos Digitais Citados:

2K BOSTON. **BioShock**, 2007. Jogo publicado por 2K Games.

AMPLITUDE STUDIOS. **Endless Legend**, 2014. Jogo publicado por Iceberg Interactive.

BARTLE, Richard; TRUBSHAW, Roy. **MUD**, 1978. Jogo publicado por Richard Bartle e Roy Trubshaw.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **Hearthstone Battlegrounds**, 2019. Jogo publicado por Blizzard Entertainment.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **Warcraft**, 1994-2020. Série de jogos publicados por Blizzard Entertainment.

CREATIVE ASSEMBLY. **Total War: Warhammer II**, 2018. Jogo publicado por Sega.

ENSEMBLE STUDIOS; BIG HUGE GAMES. **Age of Empires**, 1997-2020. Série de jogos publicados por Xbox Game Studios.

EXTREMELY OK GAMES. **Celeste**, 2018. Jogo publicado por Extremely OK Games.

FIRAXIS GAMES. **Civilization VI**, 2017. Jogo publicado por 2K Games.

FIRAXIS GAMES. **XCOM 2**, 2016. Jogo publicado por 2K Games.

HAREBRAINED SCHEMES. **Shadowrun Returns**, 2013. Jogo publicado por Harebrained Schemes.

ID SOFTWARE. **Wolfenstein 3D**, 1992. Jogo publicado por Apogee Software, FormGen

INTERPLAY PRODUCTIONS. **Fallout**, 1997. Jogo publicado por Interplay Productions.

INXILE ENTERTAINMENT. **Wasteland 2**, 2014. Jogo publicado por Deep Silver.

JENNINGS, Peter R., **Microchess**, 1976. Jogo publicado por Peter R. Jennings.

MOJANG. **Minecraft**, 2011. Jogo publicado por Mojang.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us**, 2013. Jogo publicado por Sony Computer Entertainment.

NINTENDO. **Duck Hunt**, 1984. Jogo publicado por Nintendo.

NINTENDO SPD; INTELLIGENT SYSTEMS. **Fire Emblem Awakening**, 2012. Jogo publicado por Nintendo.

QUANTIC DREAM. **Detroit: Become Human**, 2018. Jogo publicado por Sony Interactive Entertainment e Quantic Dream.

QUANTIC DREAM. **Heavy Rain**, 2010. Jogo publicado por Sony Computer Entertainment.

RIOT GAMES. **League of Legends**, 2009. Jogo publicado por Riot Games.

RIOT GAMES. **Teamfight Tactics**, 2019. Jogo publicado por Riot Games.

ROCKSTAR NORTH. **Grand Theft Auto IV**, 2008. Jogo publicado por Rockstar Games.

TRIUMPH STUDIOS. **Age of Wonders: Planetfall**, 2019. Jogo publicado por Paradox Interactive.

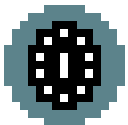
VALVE. **DOTA 2**, 2013. Jogo publicado por Valve

Anexo 1 - Facções



Associação Rei Ahmed de Estudiosos

Uma ordem de eruditos Islâmicos do Império Otomano, estes estudiosos vieram a Xalisco com a missão dupla de aprender com os Astecas e também convertê-los ao Islamismo. O líder desta missão, Mustafá, é um forte defensor da paz. Apesar das intromissões e provocações dos grupos de cristãos presentes em Xalisco, ele se recusa a entrar em conflitos armados, e apenas protege seus acadêmicos quando são ameaçados. Essa posição pacifista o faz entrar em conflito direto com o outro comandante Otomano presente na ilha, o guerreiro Jamal, que não tolera ofensas contra Alá e seu povo.



A Casa dos Onze Olhos

Uma comunidade independente de Astecas Cristãos fundada pelo Irmão Uriel, o primeiro nativo convertido do Monastério Santa Maria. Seus membros buscam a união das doutrinas católicas com o espiritismo Asteca. Em princípio são pacifistas e se beneficiam da influência do Império para se livrar de problemas.



Companhia de Comércio de Londres (CCL)

Patrocinado pelo Rei James VI, o Porto Rainha Maria é um pequeno posto comercial. É a esperança dos ingleses da CCL de obter uma longa e próspera aliança com os Astecas, seguindo os moldes das alianças similares que a

Inglaterra tem com a Índia, a China e outras regiões. Comandada pelo Lorde Cecil of Penrose, que tem grandes ambições, o porto é rico em ouro e mercadorias inglesas e possui posição privilegiada, mas ainda é pequeno, pouco populoso, mal defendido e, em geral, subestimado por seus rivais. Com a ajuda do jogador, o Porto Rainha Maria pode tornar-se uma peça chave na mediação entre o Novo Mundo e o Velho.



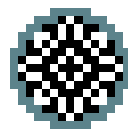
Companhia de Corsários Ás de Espadas

Liderado pelo Capitão Tarkon, este grupo de Corsários da Coroa Espanhola é uma fachada para a realização de operações ilícitas. Sob o pretexto de criar um posto comercial, os corsários secretamente retiram ouro, prata e outras pedras das montanhas de Xalisco e os levam para a Espanha. Além disso, também são piratas, assaltantes e contrabandistas. Apesar das atividades criminosas, são católicos e, quando podem, ajudam as outras organizações cristãs da ilha e atrapalham os islâmicos.



Os Cossacos de Romanova

Outro grupo mercenário cristão, estes cavaleiros vêm da parte mais ocidental da Rússia. O Czar Romanova é uma nova potência na Europa cristã e está buscando aliados poderosos. Os cossacos estão sempre dispostos a aceitar missões arriscadas, por orientação do seu comandante, Sir Feodor.



Império Asteca

Liderado pelo Glorioso Imperador Cuauhtémoc, o Império Asteca é constituído por 3 países: México, Texcoco e Tlacopan. Uma grande ilha na costa oriental do México conhecida como Xalisco foi escolhida pelo Imperador para se tornar o território em que os estrangeiros poderiam se assentar e montar seus postos de troca. O Império se encontra em um momento econômico e cultural que valoriza a diplomacia, o intercâmbio e o aprendizado, com crescimento nas áreas de artes e ciências. A princípio, a orientação para os líderes das cidades de Xalisco é que sejam

pacientes e cooperem com os visitantes, porque os Astecas se encontram em posição de vantagem numérica, bélica, comercial e diplomática.



Irmandade Hermética do Cálice de Onyx

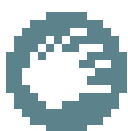
Uma sociedade de Cristãos Esotéricos dedicados ao estudo da Alquimia, da Astrologia e da Teurgia. Foram os primeiros a se instalarem na região de Xalisco quando seu líder, o alemão Dr. Henricus Kunrath, ouviu os rumores sobre os impossíveis feitos realizados pelos sacerdotes Astecas. Patrocinados pela Igreja Católica, esta irmandade de alquimistas teve sucesso em realizar um intercâmbio cultural com os nativos. Atualmente a IHCO tem concentrado seus esforços em se tornar um grande polo de aprendizado, desenvolvimento e difusão das ciências naturais.



Ordem Teutônica do Papa Clemente X

Enviados pelo falecido Papa Clemente X, os cavaleiros do Sacro Império Romano Germânico têm como missão opor-se às pretensões dos Otomanos. Ao descobrir que o Rei Ahmed I enviara diversos moades (sacerdotes muçulmanos) para o Novo Mundo, a Santa Igreja não poderia permitir que os infiéis tivessem a oportunidade de influenciar os Astecas e envenenar sua cultura com os ensinamentos do profeta Maomé.

Responsáveis por diversas escolas de catequese, os membros da Ordem Teutônica do Papa Clemente X estão tentando agressivamente aumentar o número de igrejas católicas no Império Asteca e, possivelmente, converter ao Catolicismo todos os habitantes do território de Xalisco.



Os Servos e Vassalos de Conde Orlok

Uma companhia de cavaleiros mercenários vindos da Transilvânia, estes guerreiros escondem um segredo obscuro: seu líder, o Conde Orlok, é um vampiro, e vieram em busca de uma cura para a maldição do líder.

Sendo membros da Sagrada Aliança, uma coalizão de todos os povos cristãos da Europa Ocidental, opõem-se nominalmente aos Otomanos, mas na prática não gastam seu tempo com os problemas da Igreja Católica.



A Tiara de Diamantes

Não se sabe muito bem quando nem quem começou a trupe Tiara de Diamantes, mas reza a lenda que foi um trovador espanhol que roubou uma tiara de diamantes da Rainha da Espanha e fugiu para o Novo Mundo. O que se sabe é que a Tiara é uma trupe de músicos e artistas que se esconde nas matas de Xalisco. Alguns integrantes do grupo viajam de forma nômade, tocando e cantando nas vilas e, eventualmente, retornam para a base. Eles pregam a liberdade e a fraternidade, ajudando aqueles que necessitam e opõem-se à tirania.



Os Tigres Mercenários

Constituem o braço militar do rei Ahmed I em Xalisco. Esses guerreiros islâmicos são liderados pelo Comandante Jamal. Em teoria, estão dispostos a ajudar qualquer contratante que puder pagar, mas na prática, Jamal tem uma tolerância baixa para as ofensas dos cristãos. Palavras de insulto em relação a Alá, seu povo, e o Rei Ahmed farão com que ele retire imediatamente seus comandados da mesa de negociação.

Anexo 2 - Personagens

Personagens Principais



Eztli

Um sacerdote Asteca que foi tocado pelos espíritos e foi punido por ir contra os seus preceitos. Sua pele é cadavérica com veias vermelhas aparentes, seus chifres são negros. Não possui mais cabelos, e tem olhos dourados cercados por uma esclera negra. Suas roupas de sacerdote estão velhas e aos trapos, como se

tivesse sido enterrado durante séculos.

Apesar de sua aparência decaída, ainda possui um certo carisma de guerreiro. Usa de humor negro e sarcasmo para desarmar situações tensas. Seu objetivo é escapar da maldição dos espíritos, algo que acredita que vai alcançar com a ajuda de Itzcoatl.



Irmã Daniella

Uma mulher Asteca de altura média e porte troncado. Tem a pele parda e olhos negros, e a cabeça raspada. Assim como a maioria dos católicos Astecas, usa um longo vestido branco simples com uma faixa na cintura e um pequeno crucifixo no pescoço.

Daniella é o braço direito da Madre Matilde. Ela é comedida, paciente e perceptiva, mas também sabe que a intimidação tem o seu valor na mesa da diplomacia.



Irmão Estevão

Um homem asteca alto e belo. Tem longos cabelos negros e olhos castanhos. Veste roupas de monge católico um pouco mais enfeitadas que o normal para outros convertidos do monastério de Santa Maria.

Orgulhoso e temperamental. Defende a Madre Matilde com unhas e dentes. É facilmente provocado. Entra em constante conflito com a

Irmã Daniella.



Lady Penriel

À primeira vista, poderia ser confundida com o escudeiro de Sir Alan Ansel. Escondida dentro de uma armadura masculina, é uma amazona forte e bela. Seus longos cachos loiros estão sempre presos em uma trança. Tem olhos castanhos e pele clara.

Lady Penriel é normalmente firme, determinada e uma católica fervorosa. Infelizmente, ela sofre de pequenos acessos de confusão, períodos em que tem dificuldade de se orientar, lembrar onde está e com quem está. Tem como missão recuperar uma relíquia católica de sua família que foi roubada.



Lorde Cecil of Penrose

O Governador do Porto Rainha Maria é um homem pequeno, de aparência frágil e doente. Careca, tem pequenos olhos azuis, e usa roupas tradicionais da marinha britânica.

Ele é ambicioso e calculista. Seu objetivo maior é tornar o Porto Rainha Maria um grande centro comercial, talvez o maior do mundo. Seu temperamento é frio e desapegado, mas sempre apoiará o jogador.



Lord Welland

Um homem gordo e baixo de traços do norte da Inglaterra. Loiro, de olhos azuis e pele queimada pelo sol. Mantém um sorriso irônico nos lábios. Usa belas jóias e um casaco da marinha britânica.

Lord Welland é o encarregado dos negócios do Porto Rainha Maria. Sempre procura usar o bom humor, a diplomacia e o comércio para evitar problemas, mas ele não é novato no quesito combate. Seus navios comerciais já afundaram vários navios de piratas e corsários e não teriam problemas em fazê-lo novamente.



Madre Matilde

Uma freira inglesa idosa. Tem cabelos grisalhos e olhos azuis. Uma das precursoras do contato pacífico entre Católicos e Astecas, seus seguidores têm convicção de que ela será beatificada em breve.

Já perdeu quase completamente a capacidade de locomoção, passa a maior parte do tempo acamada, ou é conduzida em cadeira de rodas para participar das cerimônias em sua paróquia. Tenta ser calma e conciliadora, e por causa da saúde precária deixa quase todas as conversas e decisões nas mãos da Irmã Daniella.



Otli Bromsdottir

Um rapaz Asteca de altura média e corpo magro. Assim como sua irmã, Yaotl, usa uma tiara com chifres, e tem as pinturas e adornos tradicionais de um sacerdote.

Possui a personalidade oposta de sua irmã gêmea. Ele é tímido e estudioso. Passa dias e

dias lendo antigas escrituras e ouvindo as palavras dos espíritos. Seu objetivo é visitar os principais sábios da região e aprender muito sobre os espíritos, e se tornar, em alguns anos, um grande sacerdote, reconhecido e reverenciado por toda a comunidade Asteca de Xalisco.



Necahual

Uma sacerdotisa Asteca de nível elevado. Sua pele se tornou naturalmente azulada, e pequenos chifres crescem de suas têmporas, pois ela recebeu a benção dos espíritos. Longos cachos grisalhos e roupas de sacerdote complementam perfeitamente o visual sobrenatural dessa sacerdotisa.

Seu temperamento é etéreo e distante. Despreocupada com as ambições e orgulhos dos estrangeiros, ela vê o mundo de uma forma mais simples e desapegada, por sua conexão com o Eterno. Seu objetivo maior é seguir a vontade dos espíritos e impedir que os Astecas sejam corrompidos ou violados.



Sir Alan Ansel

Um homem alto e forte, de pele escura e expressão dura. Olhos castanhos, cabelo preto de corte militar. Veste uma tabarda tradicional de ordens de cavalaria. Não hesita antes de vestir sua pesada armadura e entrar em combate.

Alan é bondoso e um cristão temente a Deus, mas se irrita com facilidade. Seu único objetivo é cumprir a promessa que fez de proteger Lady Penriel e ajudá-la a recuperar a relíquia de família que foi roubada.



Yaotl Bromsdottir

Uma mulher Asteca alta de físico imponente. A sua pele é parda, mas quase toda coberta por pinturas xamânicas azul-celeste. Na cabeça, chama a atenção uma tiara com grandes chifres em espiral. Usa colares e braceletes dourados com jóias vermelhas e roupas tradicionais da casta dos sacerdotes.

Carismática por natureza, ela se diverte com todos os tipos de confrontos. Duelos de trocadilhos e pequenas trocas de insultos para demonstrar o seu domínio e presença são parte normal das conversas com ela. Não possui tendência a apelar para violência, fica igualmente satisfeita em superar seus oponentes na mesa de negociação. Seu único objetivo é ajudar o seu irmão gêmeo Otlí a dominar os ritos mágicos xamânicos para que ele se torne um grande sacerdote e seja um orgulho para a sua falecida mãe.

Personagens Secundárias

Bowen

Aprendiz de alquimista que está se destacando pelo rápido aprendizado



Capitão Tarkon

O Capitão da frota de piratas da Companhia Às de Espadas. Apesar de ser um criminoso implacável, é generoso e benevolente com os seus homens e seus aliados.

Catherine e Herbert

Servos de Lorde S. que tentam pagar suas dívidas com o aristocrata, essa dupla de mercenários é competente em batalha mas sempre acabam sendo passados para trás em negociações.

Cuicatl

Poeta, músico, místico e xamã. Viaja de vila em vila ajudando, como pode, as pessoas simples.

Devnor

Pirata do navio de Tarkon que precisa de ajuda para realizar o parto de sua esposa grávida

Deriel

A irmã de Emirel está escondida. Sofreu um atentado e quase foi assassinada, mas no fim das contas sobreviveu mas perdeu a relíquia que sua mãe havia lhe deixado.

Dom

Soldado do porto que viu um navio fantasma e caiu em descrédito entre os companheiros

Emirel

Aprendiz de alquimista que possui uma relíquia de família. Precisa procurar abrigo. Sua irmã gêmea, Deriel, já teve que procurar abrigo para fugir do Assassino

Faniel

A mãe de Deriel e Emirel, foi assassinada por possuir algumas relíquias de São Pedro.

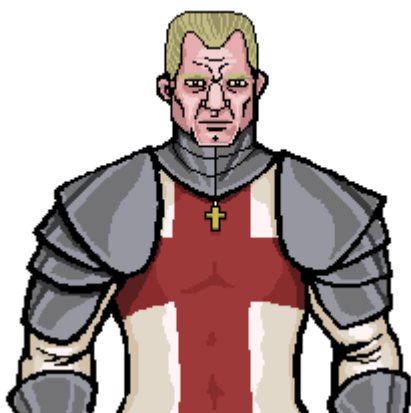


Galban

Um aristocrata inglês. Muito belo, mesmo na meia-idade. Adora música e poesia. Apaixona-se por todas as mulheres que conhece. Quer levar a música e cultura Astecas para a Europa

Gannius

Um filósofo francês que vive como eremita nas montanhas de Xalisco.



Hendel

Um cavaleiro templário germânico. Loiro alto e forte. Devoto fervoroso, sempre disposto a ajudar o próximo e a dar a outra face.

Inquisidor Brallias

Padre italiano enviado para resolver o problema dos Católicos que estão sendo assassinados. Inteligente e dedicado, suas convicções o impedem de pensar de forma abrangente.

Kerrigan

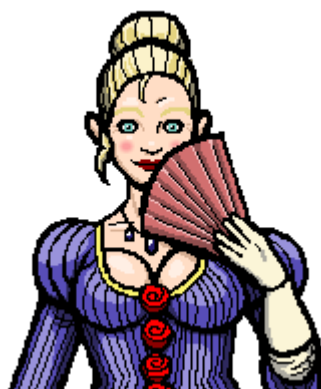
Uma experiente alquimista inglesa que conseguiu aprender os rituais mágicos dos Astecas. Sua índole é relaxada, sempre disposta a aprender e a ensinar.

Lorde B

Patrono francês rico e carismático que vai causar problemas assediando a dançarina Raven. Acaba sendo assassinado por causa de uma pérola abençoada que trouxe.

Lorde S

Um aristocrata italiano que utiliza os mercenários da ilha para operações ilícitas. Sempre põe o lucro em primeiro lugar.



Marion

Uma dama inglesa. Muito bela, mesmo na meia-idade. Adora artes e música. Quer ajudar seu marido Galban a levar a música e cultura Astecas para a Europa

Mefisan

Um experiente alquimista italiano que também conseguiu aprender os rituais Astecas. Protetor de seus alunos, sempre alerta e rígido, mas no fundo é benevolente e generoso.

Montez

Um sacerdote ancestral que atingiu a imortalidade utilizando métodos proibidos. Seu corpo decaiu mas ainda possui o conhecimento adquirido ao longo das eras.

Narik

Mais um dos alquimistas que veio aprender os rituais dos Astecas. Tornou-se defensivo a respeito dos conhecimentos e se isolou na selva. Desconfiado das intenções do jogador, vai tentar impedir que os conhecimentos Astecas sejam levados para a Europa.

Olb

Aprendiz de alquimista que aceita fazer um pacto com Raliel para trocar de lugar.

Professor B

Um ritualista Asteca que ensinou os alquimistas europeus. Seus estudos avançados resultaram na criação de um Golem, algo do qual B se arrepende.



Raliel

A filha de um dos mercadores de Porto Rainha Maria. Insatisfeita com o tédio do dia a dia. Procura oportunidades de ir para lugares interessantes, e ter experiências emocionantes.

Ramsilsson

O primeiro-imediate do Cap. Tarkon. É fiel, mas pensa como levar vantagem nos negócios ilícitos do Capitão..

Raven

Dançarina exótica inglesa, busca fazer fortuna no porto para voltar à Inglaterra. É assediada por muitos ingleses.

Reagan

Líder da guilda de mineiros.

Ronan

Monge copista do monastério de Santa Maria, assassinado por possuir um crucifixo relicário.

Selbeth

Pirata do Ás de Espadas, perdido na selva e paranoico com a presença de demônios e bruxas.

Thesir

Mais um dos alquimistas que aprendeu os rituais dos Astecas. Ficou obcecado com os rituais de cura e imortalidade e se tornou distante dos outros alquimistas.

Torvald

O líder intelectual do bando de piratas da Companhia Ás de Espadas.

Wallace

Um talentoso ferreiro que trabalha para os mineiros de Reagan.

Personagens Antagonistas



Itzcoatl

Um antigo espírito Asteca amaldiçoado busca tomar forma corpórea e tornar-se Imperador.



Karl

Um criminoso procurado, está escondido nas matas; procura viver pacificamente mas é hostil a invasores.



Pai Arunson

Um extremista católico, acredita que Deus lhe deu a missão de recuperar todas as relíquias sagradas que estejam em mãos impuras. Planeja utilizar os poderes das relíquias para realizar limpeza racial.



Tonauac

Criado artificialmente pelo Prof. B, um espírito humano preso em um corpo mecânico. Inicialmente hostil e confuso, pode ser acalmado e orientado para encontrar paz.



Tupoc

Um antigo guerreiro que foi amaldiçoado pelos espíritos, sendo usado pelas Irmãs de Uriel que se alimentam de suas energias profanas.



Uriel

O mais antigo convertido da Madre Matilde, aprendeu os ensinamentos do Senhor com ela e começou uma nova missão por conta própria. Secretamente ele treina suas freiras nos rituais de magia, tentando criar uma união entre a palavra de Deus e os antigos Espíritos. A ambição subiu-lhe à cabeça, e ele planeja roubar a santa alma da Madre Matilde, Ele sabe que a Madre é capaz de realizar milagres e quer fortalecer ainda mais sua capacidade mágica.



Venus

A mão de Deus, assassina que faz o trabalho do Pai Arunson. Acredita que os impuros que carregam as Relíquias de Deus devem ser punidos e feitos de exemplo. Utiliza diversos poderes sobrenaturais concedidos pelas relíquias e é infinitamente arrogante.

Anexo 3 - Locais

O Império Asteca é constituído por 3 países: México, Texcoco e Tlacopan. A grande ilha na costa oriental do México conhecida como Xalisco é quase toda coberta por vegetação nativa e tem fauna muito rica, principalmente constituída por belas e coloridas aves. Nessa ilha convivem diversos grupos (facções) com modos de vida, cultura e interesses distintos. A maior cidade de ilha, localizada na região nordeste, também se chama Xalisco (ver Figura 20) e nela vive a maior parte do povo Asteca. Além dos nativos Astecas há diversos enclaves espanhóis, ingleses, russos e habitantes de outras nacionalidades, como visto nos Anexos 1 e 2.

A Figura 20 indica a localização das principais regiões de Xalisco, bem como a distribuição das diversas facções no território, As facções estão representadas pelos símbolos vistos no Anexo 1.

A seguir é feita uma pequena descrição de cada uma das regiões de Xalisco para embasar as decisões que o jogador precisa tomar para cumprir suas missões e chegar à vitória.

Acatic

Acatic é uma extensa região de mata fechada que cobre todo o sudoeste e o centro-sul de Xalisco. Todo o território de Acatic está sob controle conjunto dos Cossacos de Romanova aliados aos Astecas. Na costa sul de Acatic fica a cidade de São João, centro da atividade dos russos em Xalisco. Além da cidade, eles também mantêm mais uma fortificação nas montanhas e mais dois acampamentos. Acatic significa “campos de juncos” no idioma Nahuatl.

Amecan

Amecan é uma grande planície arenosa no sudeste de Xalisco. Há um pequeno porto secreto da Companhia Ás de Espadas na costa leste, mas em geral essa planície é pouco habitada. Amecan no idioma Nahuatl significa “acima das águas”.

Amilan

Amilan é uma planície verdejante cercada por desertos em três lados e o mar do outro, no nordeste de Xalisco. Os Astecas têm várias vilas de agricultores nesta região e a Ordem Teutônica instalou-se em um pequeno forte local. Amilan em Nahuatl é traduzido como “graciosa”

Autlan

Autlan é uma ilha coberta com densa vegetação na costa sudeste de Xalisco. Escondidos na densa mata desta ilha encontram-se um diminuto acampamento da Ordem Teutônica e um grupo da Tiara de Diamante. Autlan é traduzido como “próximo das águas” no idioma Nahuatl.

Azatatlan

Azatatlan é um vale no sopé de Teulinchan, no centro-sul de Xalisco. Mais úmido e alagado do que o restante da ilha, é conhecido pela presença de belas aves. Onde o Rio Grande se divide em dois, há um acampamento da Irmandade Hermética do Cálice de Onyx. Azatatlan em Nahuatl quer dizer “campo dos pássaros”.

Centicpac

O território de Centicpac é um vale no centro de Xalisco, no sopé da montanha Teulinchan, onde os Astecas criaram degraus de pedra com diversas plantações principalmente de milho. Do lado oeste do território há um acampamento da Companhia Ás de Espadas, liderado pelo famoso pirata conhecido como “O Rato”. No lado leste do Rio Grande, fica o Haql Alqudra, uma pequena cidade criada em volta de uma escola da Associação Rei Ahmed. Centicpac significa “plantação de milho” em Nahuatl.

Coliman

Coliman é uma região de floresta densa na costa oeste de Xalisco. Em diferentes pontos da mata estão acampamentos Astecas onde a Irmandade do Cálice de Onyx tem alguns alunos aprendendo o estilo de vida e cultura locais. Coliman em Nahuatl significa “colina dos ancestrais”

Cutzalan

Cutzalan é uma região montanhosa com areias brancas na ponta nordeste de Xalisco. Escondida entre os desfiladeiros fica a cidade de Rogova, o enclave dos Vassalos do Conde Orlok. Cutzalan em Nahuatl significa “vale dos Quetzal”, uma espécie nativa de pássaros de penas verdes metálicas.

Etzalan

Etzalan é uma planície de areias brancas no centro-leste de Xalisco. Junto a um oásis no centro da planície, há um acampamento de guerreiros Otomanos. Etzalan em Nahuatl significa “espírito alegre”.

Nochistlan

Nochistlan é uma extensa península no noroeste de Xalisco, composta em sua maior parte por terrenos arenosos e vegetação tropical praiana. Há nessa península três assentamentos da Companhia Ás de Espadas. Na ponta noroeste há uma diminuta vila de pesca. Na área central da península fica Cantavilla, uma rica cidade portuária. E na parte mais interna da península, na encosta da parte montanhosa central de Xalisco, fica um grande acampamento de mineiros. Nochistlan significa “lugar de pequenas sementes e peixes” em Nahuatl.

Sayula

Sayula é um trecho de terra no sul de Acatic isolado por uma cadeia de montanhas não muito altas.. Em uma excelente posição defensiva entre a encosta virada para o mar e protegida pelas montanhas, fica a fortaleza de Konigsberg da Ordem Teutônica do Papa Clemente. Sayula no idioma Nahuatl significa “raiz da montanha”.

Tamazolan

Tamazolan é um conjunto de desfiladeiros arenosos de onde os Astecas retiram minérios e materiais de construção, no centro-oeste de Xalisco. Os Cossacos

de Romanova têm uma mina nesta região, assim como a Irmandade Hermética. Tamazolan no idioma Nahuatl é traduzido como “local onde há sapos”.

Tancitaro

Tancitaro é uma ilhota no extremo oeste de Xalisco coberta de campos verdejantes. A Irmandade Hermética do Cálice de Onyx mantém uma universidade chamada Calenaea nesta ilha, onde há um rico intercâmbio acadêmico com sábios e pensadores Astecas. Tancitaro em Nahuatl quer dizer “chão quente”.

Tenamaxtlan

Tenamaxtlan é um trecho de matas úmidas no centro-leste de Xalisco. Na costa leste há um acampamento da Ordem Teutônica, e o restante das matas é o território onde se esconde a Tiara de Diamante. Tenamaxtlan é traduzido como “pequeno homem idoso” em Nahuatl.

Teulinchan

Teulinchan é a montanha mais alta da ilha, e ocupa a posição central de Xalisco. Ao longo das encostas da face leste da montanha, há uma grande pirâmide e vários degraus esculpidos na rocha onde se espalham moradas e templos. Em um dos patamares presentes nessa cidade fica o Monastério de Santa Maria, o primeiro assentamento cristão permanente de Xalisco, onde a Madre Matilda prega a palavra de Deus para quem quiser aprender. Teulinchan quer dizer “morada dos Deuses” em Nahuatl

Xalisco

Xalisco é uma grande cadeia montanhosa na região nordeste da ilha, na qual encontra-se uma enorme cidade Asteca construída em degraus recortados nas montanhas. É onde habita a maioria da população asteca da ilha. O acesso é muito restrito, e nenhum dos grupos de estrangeiros tem autorização para adentrar a região. Xalisco no idioma Nahuatl significa “areias brancas”.

Xochipilan

Xochipilan é uma península no norte de Xalisco quase toda coberta por uma densa mata tropical, dividida ao meio pelo Rio Grande. Na praia mais ao norte de Xochipilan encontra-se o Porto Rainha Maria, uma pequena porém rica vila de comércio inglesa. Na margem leste do Rio Grande, encontra-se a vila de Xochipilan, onde residem alguns Astecas. Adjacente a essa vila, há um acampamento permanente d'Os Tigres Mercenários. Há também um acampamento de piratas espanhóis da Companhia Ás de Espadas do lado sudoeste do território. O nome Xochipilan significa “entre as flores” em Nahuatl.

Xochitepec

Xochitepec é um território no centro-leste de Xalisco cortado pelo Rio Grande e tocado pelo mar nos dois lados, sendo por isso um local privilegiado para o comércio fluvial. Há uma escola da Associação Rei Ahmed instalada anexa à grande cidade que fica neste posto comercial. Xochitepec significa “monte das flores” no idioma Nahuatl.

Anexo 4 - Roteiro

Estrutura

O jogo está estruturado em pequenas missões. Cada missão tem um objetivo específico requisitado por uma personagem do mundo. As missões não precisam ser realizadas em uma ordem específica, e podem, inclusive, serem realizadas simultaneamente. Entretanto, certos eventos na história do jogo causarão o avanço de capítulos, o que pode abrir novas missões e também pode impedir outras missões de serem terminadas.

Capítulos

Capítulo 1 - Introdução:

Este capítulo consiste de missões de exploração que vão levar o jogador a conhecer o território do jogo, as facções presentes e as principais personagens.

Capítulo 2 - Intenções:

Neste capítulo o jogador começa a ter acesso a missões que revelam quais os verdadeiros objetivos e intenções das personagens. Este é o momento em que o jogador tem a chance de ganhar aliados e conquistar a confiança de algumas personagens.

Capítulo 3 - Favores:

Neste capítulo as missões devem equilibrar os interesses das partes envolvidas. Algumas personagens entram em conflito direto e cabe ao jogador apoiar uma ou nenhuma das partes, ou tentar mediar interesses conflitantes. Ao fim deste capítulo 3, o jogador deve atingir um novo *status quo* no território, onde ele ocupa uma posição de poder e influência.

Capítulo 4 - Subversão:

No capítulo final, vemos o jogador ser traído pelo seu patrocinador, o Rei James I. Na resolução final do jogo, o jogador precisa coordenar seus aliados para retificar essa traição.

Cadeia 1 - Missões de Lorde Welland

Missão 1.1 - Negócios de Lorde Welland

Lorde Welland necessita transportar os bens que vieram da Inglaterra para o monastério em Teulinchan. A rota que ele pretende utilizar passa por uma estrada no território do Rato, um bandido da Companhia Ás de Espadas. Cecil e Welland dão ao jogador a opção de ir imediatamente com a caravana, ou ir apenas com homens armados em busca dos corsários, o que pode resultar em uma negociação.

Resultados:

- > Emboscada nas matas: Combate, - influência com o Ás de Espadas
- > Sucesso na negociação: + influência com o Ás de Espadas;
- > Falha na negociação: Combate, - influência com o Ás de Espadas

Missão 1.2 - Mais negócios de Lorde Welland

Lorde Welland combinou um encontro secreto com um fornecedor de ervas medicinais do Império em um local oculto dentro do Monastério.

Resultados:

- > Caso tenha influência suficiente com Os Olhos, consegue entrar sem problemas e realizar o encontro. + influência com o Império Asteca
- > Caso não tenha influência suficiente, tem problemas em entrar; pode negociar ou agredir:
 - > Se conseguir negociar com guardas, + influência com o Império Asteca
 - > Se não conseguir negociar, Combat e - influência com o Império Asteca

Missão 1.3 - A Caça Mais Mortal

Catherine e Herbert estão encarregados de caçar Karl, um criminoso fugitivo em Tenamaxtlan. O jogador pode ajudar os caçadores ou proteger o fugitivo.

Resultados:

- > Ajudar os caçadores: + influência com o Cálice
- > Caçar por conta própria: Combate, + influência com o Cálice
- > Ajudar o fugitivo: + influência com o Ás de Espadas

Missão 1.4 - Ainda mais negócios de Lorde Welland

Lorde Welland precisa de ajuda para estabelecer uma rota comercial até Acatic. A rota passa por territórios dos Cossacos, dos Tigres e do Cálice. Só é necessário ter influência com um dos 3 grupos.

Resultados:

- > Caso tenha influência suficiente com um dos grupos: + influência com aquele grupo, - influência com cada um dos outros
- > Caso não possua influência, pode tentar passar pelo subterrâneo ou entrar em conflito com os Tigres
- > Passagem subterrânea: - influência com os Servos de Orlok, + influência com os Cossacos
- > Combate com Cossacos: - influência com os Tigres, + influência com os Cossacos

Missão 1.5 - À Caça de Riquezas

Catherine e Herbert encontraram uma maneira de pagar suas dívidas e se libertar, furtando um suposto tesouro que se encontra em Autlan, dentro de um território dos Teutônicos. Alternativamente é possível ajudar os dois a entrar para a Tiara e fugir.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com os Teutônicos : + influência com o Cálice
- > Ajudá-los a fugir, + influência com a Tiara, - influência com o Cálice
- > Invadir o território dos Teutônicos: + influência com o Cálice, - influência com os Teutônicos

Missão 1.6 - Novamente Negócios de Lorde Welland

Lorde Welland quer estabelecer uma rota para levar os bens de Wallace, de Nochistlan até Tancitaro, atravessando territórios do Ás e do Cálice .

Resultados:

- > Ajudar os caçadores: + influência com o Cálice
- > Caçar por conta própria: Combate, + influência com o Cálice
- > Ajudar o fugitivo: + influência com o Ás de Espadas

Missão 1.7 - Mais uma Vez Negócios de Lorde Welland

Lorde Welland prometeu fornecer ervas e poções para Marion e para a Tiara, que precisam ser recolhidas em Xochitepec. É necessário negociar com a Fundação e com o Ás, que estão contrabandeando na região.

Resultados:

- > Negociar com a Fundação e com o Ás: + influência com a Tiara
- > Negociar apenas com Fundação: Combate, + influência com a Fundação, - influência com o Ás.
- > Se tiver influência suficiente com a Fundação para garantir um acordo entre as partes: + influência com o Ás de Espadas

Missão 1.8 - O Elixir Sagrado

O Cálice está produzindo em Tamazolan um Elixir especial para se comunicar com os Espíritos. Os sacerdotes dos Olhos querem impedir. Os Cossacos de Romanova que controlam o território foram contratados para proteger o Elixir.

Resultados:

- > Se possuir influência suficiente com os Cossacos ou com o Cálice, pode convencê-los a desistir do elixir: + influência com os Olhos
- > Tomar uma posição inflexível: Combate, + influência com os Olhos, - influência com os Cossacos e com o Cálice
- > Não conseguir impedir a criação do Elixir mas conseguir conciliar as partes: + influência com o Cálice

Cadeia 2 - Missões dos Gêmeos

Missão 2.1 - Os Gêmeos

Lorde Welland quer recrutar um casal de gêmeos nativos, Yaotl e Otlí, filhos de um antigo explorador. Eles estão atualmente em Xochipilan trabalhando com os Tigres em um território contestado pelo Ás de Espadas. É possível avisar o Ás sobre os Tigres, negociar com eles, ou atacá-los.

Resultados:

- > Sentar à mesa para conversar com Yaotl e com os Tigres: + influência com o Império, + influência com os Tigres, - influência com o Ás
- > Atiçar o Ás contra os Tigres: + influência com o Império, - influência com o Ás
- > Desrespeitar os Tigres: Combate, + influência com o Ás, - influência com os Tigres

Missão 2.2 - A Espada de Brom

A espada de Yaotl, que pertencia ao pai dela, sumiu. Descobre-se que ela foi acidentalmente colocada num carregamento para Acatic. É necessário resolver a situação entre a CCL, os Cossacos e os Gêmeos.

Resultados:

- > Utilizar os recursos da CCL para comprar a espada de volta: + influência com o Império, - influência com a CCL
- > Utilizar a influência do Império: + influência com os Cossacos
- > Não conseguir negociar com os Cossacos: Combate, + influência com o Império, - influência com os Cossacos

Missão 2.3 - Yaotl e Otlí

Otlí está doente e Lorde Cecil quer encontrar uma cura para a doença. A Fundação e o Cálice tem as informações e ingredientes necessários

Resultados:

- > Caso tenha influência suficiente com as 2 facções : + influência com o Império, Fundação e Cálice

- > Conseguir negociar um intercâmbio com as facções : + influência com o Império
- > Não conseguir negociar: Combate + influência com o Império, - influência com a Fundação

Missão 2.4 - Sete Sábios

Otli quer conversar com Sete sábios em Xalisco. Ele precisa visitar Madre Matilda (Teulinchan), Cuicatli (Tenamaxtlan), Gannius (Acatic), Montez (Azatatlan), Torvald (Nochistlan), Eztli(Etzalan) e Necahual(Autlan)

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Império, pedir que Otli faça parte permanente da CCL: + influência com o CCL
- > Se defender a liberdade religiosa na ilha: Combate, + influência com o Império, - influência com os Olhos
- > Se for contra a liberdade religiosa na Ilha: + influência com os Olhos

Cadeia 3 - Missões do Lorde Cecil

Missão 3.1 - O Diário

Lorde Cecil quer recuperar o diário de um explorador espanhol. Hendel, um Cavaleiro Teutônico, tem a informação da localização O diário encontra-se em Centicpac na biblioteca da Fundação Rei Ahmed. É possível fazer uma troca ou roubar o diário.

Resultados:

- > Comprar o Diário: + influência com a Fundação e a CCL, - influência com os Teutônicos
- > Roubar o Diário: + influência com os Teutônicos e CCL, - influência com a Fundação
- > Se Hendel insistir em não negociar com a Fundação: Combate,+ Influência com os Teutônicos e CCL - influência com os Tigres e a Fundação

Missão 3.2 - Fazendas

Lorde Cecil quer criar fazendas no Porto Rainha Maria. Para isso, ele quer a ajuda de um estudioso do Cálice, que tem contatos com os Astecas. É necessário visitar Azatatlán e assegurar que os Olhos e a Fundação não vão interferir.

Resultados:

- > Negociar com ambos os lados: + influência com a CCL e o Cálice
- > Oferecer apoio aos Olhos: + influência com os Olhos e CCL, - influência com o Cálice e a Fundação
- > Falhar em negociar com os lados: Combate + influência com a CCL, - influência com os Olhos

Missão 3.3 - Negócios de Armas

Lorde Cecil quer contratar Wallace para produzir armas no Porto Rainha Maria. É necessário encontrá-lo na mina em Tamazolan e convencê-lo. Reagan não gosta disso.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Às, negocia com Reagan: + influência com a CCL e com o Às
- > Enganar Reagan com mentiras: + influência com a CCL, - influência com o Às
- > Falhar em negociar com Reagan: Combate + influência com a CCL, - influência com o Às

Missão 3.4 - Wallace tem problemas

Alguém está interceptando os materiais de Wallace. Encontre qual dos Cossacos de Tamazola está envolvido.

Resultados:

- > Se tiver influência com os Cossacos, consegue encontrar o culpado: + influência com a CCL e os Cossacos

- > Não encontrar o culpado mas impedir roubos futuros: + influência com a CCL e o Ás
- > A acusação ofende Os Cossacos: Combate + influência com a CCL, - influência com os Cossacos

Missão 3.5 - Armas para a Igreja

Lorde Cecil quer vender as armas de Wallace em Nochistlan para os Olhos de Teulinchan. É necessário trazer os armamentos por dentro das minas de Reagan.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Ás, pode negociar a passagem : + influência com o Ás e os Olhos
- > Se não tiver influência suficiente, pode ameaçar denunciar as minas para o Império: + influência com os Olhos, - influência com o Ás
- > Caso não tenha sucesso na intimidação, precisará forçar a passagem: Combate + influência com os Olhos, - influência com o Ás

Missão 3.6 - O Cavaleiro Infernal

Wallace precisa livrar-se do cavaleiro que anda atrapalhando seus negócios, um desertor Cossaco conhecido como Cavaleiro Infernal. Os Cossacos de Tamazolan tem informações, e os exploradores do Cálice em Coliman também.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice ou com os Cossacos : + influência com os Cossacos
- > Se for necessário convencer os exploradores do Cálice : + influência com os Cossacos, - influência com o Cálice
- > Se entrar na floresta sem informações : Combate + influência com os Cossacos

Missão 3.7 - Prometheus

Professor B. criou um golem chamado Tonauac, que na sua confusão e fúria fugiu. É necessário procurá-lo e impedir que se machuque ou machuque alguém. Ele se encontra nas montanhas de Sayula.

Resultados:

- > Se tiver influência com os Teutônicos pode oferecer uma casa para Tonauac: + influência com o Império e com os Teutônicos
- > Se conseguir acalmar Tonauac: + influência com os Teutônicos
- > Se não conseguir acalmar Tonauac : Combate + influência com os Teutônicos - influência com o Império

Missão 3.8 - Apotecário

Lorde Cecil quer que o Professor B venha trabalhar como Apotecário no Porto Rainha Maria. Atravessar os territórios do Ás e dos Tigres pode ser problemático.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Ás e os Tigres.: + influência com a CCL e o Império
- > Se conseguir negociar com ambas as facções: + influência com a CCL
- > Se provocar os Tigres: Combate + influência com a CCL, - influência com os Tigres

Missão 3.9 - Transformando Chumbo em Ouro

Lorde Cecil quer levar bens dos alquimistas de Tancitaro para vender em Londres. Os Olhos não gostam disso.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice e os Olhos: + influência com o CCL e o Cálice
- > Se conseguir convencer os Olhos: + influência com o CCL
- > Se não conseguir negociar com os Olhos: Combate + influência com o CCL - influência com o Cálice

Missão 3.10 - A Gaiola de Barras de Ouro

Lorde Cecil e Narik entram em conflito por causa da crescente influência do Porto Rainha Maria nos alquimistas locais. O Rei James remove Cecil como governador do Porto.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice : + influência com o Império
- > Se convencer Narik que a transição é positiva: + influência com o Cálice
- > Não conseguir convencer Narik a aceitar a transição pacificamente: Combate + influência com a CCL, - influência com o Cálice

Missão 3.11 - Visão Dobrada

Há um doppelganger em Xochipilan causando problemas com o Ás e os Tigres.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com a CCL: + influência com o Império
- > Se conseguir convencer os Tigres de que há um doppelganger: + influência com o Império
- > Caso não conseguir convencer os Tigres: Combate + influência com o Império, - influência com os Tigres

Missão 3.12 - O Imperador

Lorde Cecil quer utilizar a influência que acumulou até o momento para receber a benção do Império e se tornar governador de Xalisco com os outros líderes como seus vassalos.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com pelo menos 4 facções: Fim de Jogo A
- > Se conseguir convencer o Império: Fim de Jogo B
- > Não conseguir convencer o Império: Combate, Fim de Jogo C

Cadeia 4 - Missões da Madre Matilda

Missão 4.1- A Sabedoria de Gannius

A Irmã Daniela gostaria de visitar o sábio Gannius, que reside em Centipac.

Resultados:

- > Negociar passagem pelo território da Fundação: + influência com o Império e a Fundação
- > Negociar passar com o Ás: + influência com o Império e o Ás
- > Falhar em negociar com o Ás: Combate + influência com o Império, - influência com o Ás

Missão 4.2 - Treze Olhos

Capitão Tarkon foi preso pelos Treze Olhos em Teulinchan.

Resultados:

- > Convencer os Olhos que o Ás não é inimigo: + influência com os Olhos e o Ás
- > Prometer bens do Ás em troca: + influência com os Olhos, - influência com o Ás
- > Falhar em convencer os Olhos: Combate + influência com o Ás, - influência com os Olhos

Missão 4.3 - Murmúrios na Floresta

Um pirata do Ás chamado Selbeth tem suspeitas de Bruxaria na floresta de Azatatlán.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice: + influência com o Ás e os Olhos
- > Encontrar as bruxas dos Olhos e tranquilizar Selbeth: + influência com o Ás
- > Não conseguir tranquilizar Selbeth: Combate + influência com o Ás - influência com os Olhos

Missão 4.4 - Duas Cruzes

Irmã Daniela quer arranjar um encontro entre Matilda e Lorde Cecil para discutir as freiras apócrifas. O Irmão Estevão quer matar todas. Enquanto discutem, Matilda é sequestrada.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice, pode convencer Estevão que xamanismo e cristianismo não são excludentes: + influência com os Olhos e o Cálice
- > Se conseguir acalmar Estevão: + influência com os Olhos
- > Se não conseguir acalmar o Irmão Estevão: Combate + influência com os Olhos, - influência com o Cálice

Missão 4.5 - Em busca de Bruxas

Irmã Daniela quer orientação de Cuitcatl, Gannius, Torvald e Necahual sobre como proceder a respeito do Irmão Uriel. Viajar com ela em Nochistlan pode ser perigoso.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Ás, pode viajar em segurança: + influência com os Olhos
- > Subornar os piratas do Ás: + influência com o Ás, - influência com os Olhos
- > Se tiver problema com piratas do Ás: Combate + influência com os Olhos, - influência com o Ás

Missão 4.6 - Leitura dos Sonhos

Cuicatl faz uma leitura de sonhos em Matilda para revelar os planos do Irmão Uriel. É revelado que Estevão tentou matar Uriel por sua influência em Matilda.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice, o Império e os Olhos, pode convencer Daniela a perdoar Estevão: + influência com o Império
- > Apoiar Daniela: Combate + influência com o Império, - influência com os Olhos

> Apoiar Estevão: Combate + influência com os Olhos, - influência com o Império

Missão 4.7 - A Culpa é das Estrelas

Matilda e Daniela vão até Acatic para conversar com Uriel, onde ele contratou os Cossacos para proteger as freiras apócrifas.

Resultados:

> Se tiver influência suficiente com os Cossacos, pode negociar diretamente com Uriel: + influência com o

> Aceitar realizar o ritual com Matilda que Uriel exige: + influência com os Olhos, - influência com o Império

> Se falhar em negociar passagem: Combate + influência com o Império - influência com os Cossacos e com os Olhos

Missão 4.8 - Portões Perolados

Matilda decide utilizar o ritual como isca para resolver o problema com Uriel de uma vez por todas.

Resultados:

> Se tiver influência suficiente com os Cossacos, os Olhos e o Império, pode minar toda a influência de Uriel: + influência com o Império e os Olhos

> Deixar Matilda sabotar o ritual, se sacrificando para eliminar Uriel: + influência com os Olhos - influência com o Império

> Confrontar Uriel e os Cossacos diretamente: Combate + influência com o Império, - influência com os Cossacos

Cadeia 5 - Missões de Galban

Missão 5.1 - O Sumiço de Marion

Marion desapareceu do Porto; Ela se encontra na região de Xochipilan, na vila dos Tigres.

Resultados:

- > Conseguir informações com o Ás: + influência com a Tiara e o Ás
- > Conseguir informações com os Tigres: + influência com a Tiara e os Tigres
- > Se insinuar que os Tigres estão envolvido: Combate + influência com a Tiara, - influência com os Tigres

Missão 5.2 - Luzes dos Espíritos

Galban quer assistir a vários rituais Astecas no território dos Tigres em Etzalan.

Resultados:

- > Demonstrar reverência aos Tigres: + influência com os Tigres - influência com os Teutônicos
- > Se esgueirar com a ajuda da Tiara: + influência com o Império - influência com os Tigres
- > Desrespeitar os Tigres: Combate + influência com os Teutônicos - influência com os Tigres

Missão 5.3 - O Sumiço de Marion... Novamente?

Galban está à procura de Marion novamente. Ela foi por conta própria para o acampamento da Tiara em Aultan e não vai voltar.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com a Tiara, ela pode informá-lo: + influência com o
- > Se conseguir informações com os Teutônicos: + influência com a Tiara
- > Se buscar Marion por conta própria: Combate + influência com a Tiara, - influência com os Teutônicos

Missão 5.4 - A Canção da Sereia

Mercenários dos Tigres estão encontrando publicações profanas e suspeitam da Tiara.

Resultados:

- > Se tiver influência com a Tiara pode perguntar a eles: + influência com os Tigres e a Tiara
- > Descobrir que as publicações vieram dos Ás: + influência com os Tigres - influência com o Ás
- > Acusar a Tiara erroneamente: Combate + influência com os Tigres, - influência com a Tiara

Missão 5.5 - O Sumiço de Marion... Mais uma Vez?

Reagan quer a ajuda de Marion para encontrar quem dentre o seu grupo está desviando cargas do Ás para o Cálice em Coliman.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice pode coordenar a armadilha com eles: + influência com o Ás
- > Se Marion conseguir executar a armadilha: + influência com o Ás - influência com o Cálice
- > Se Marion tiver problemas em executar a armadilha: Combate + influência com o Ás - influência com o Cálice

Missão 5.6 - O Amor é Cego

Galban se apaixonou por Raven e quer tirá-la de Nochistlan e levá-la para a Tiara em Tenamaxtlan.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Ás: + influência com a Tiara
- > Prometer compensação da Tiara: + influência com a Tiara
- > Falhar em negociar com o Ás: Combate + influência com a Tiara, - influência com o Ás

Missão 5.7 - Aprender é Amar

Galban quer impressionar Kerrigan realizando um ritual que aprendeu com seus aprendizes. Ele precisa de ajuda em Tancitaro para reunir os aprendizes e os ingredientes.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice, pode coordenar todos os aprendizes: + influência com a Tiara
- > Se negociar um preço com o Cálice: + influência com o Cálice - influência com a Tiara
- > Se entrar em áreas proibidas sem autorização: Combate + influência com a Tiara - influência com o Cálice

Missão 5.8 - O Amor é Eterno

Marion quer uma apresentação de Galban em Autlan, e para isso precisa de ajuda para recuperá-lo de Tancitaro.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice e pedir ajuda a Kerrigan : + influência com a Tiara e com o Cálice

- > Se conseguir assegurar a ajuda dos aprendizes do Cálice: + influência com o Cálice
- > Se decidir transportar Galban por conta própria, piratas do Ás atacam o navio: Combate + influência com a Tiara, - influência com o Ás

Cadeia 6 - Missões de Sir Ansel e Lady Penriel

Missão 6.1 - A Investigação de Bralias

O Inquisidor Bralias precisa de ajuda para investigar os assassinatos de cristãos em Xalisco. O primeiro ponto de investigação é o monastério em Teulinchan. Imediatamente ao chegarem no monastério, Vênus assassina Ronan.

Resultados:

- > Não encontrar nenhum resultado na investigação: + influência com os Olhos
- > Auxiliar Bralias a descobrir a identidade de Vênus: + influência com os Olhos e os Teutônicos
- > Se conseguir encurralar Vênus no monastério: Combate + influência com os Olhos e os Teutônicos

Missão 6.2 - A Dama Errante

Sir Alan precisa de ajuda para localizar sua companheira de viagens, Lady Penriel. Inicialmente ele suspeita que ela esteja em Xochipilan. Sir Hendel e Raliel tem informações sobre. Ela se encontra em Nochistlan.

Resultados:

- > Convencer Raliel a entregar informações: + influência com os Teutônicos e com a CCL
- > Conseguir informações com os piratas em Xochipilan: + influência com os Teutônicos e o Ás
- > Deixar Sir Alan insultar o Ás: Combate + influência com os Teutônicos - influência com o Ás

Missão 6.3- A Torre de Observação

Lady Penriel tem motivos para acreditar que tem informações sobre o seu passado em Acatic, no território dos Cossacos.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com os Cossacos: + influência com os Teutônicos
- > Oferecer pagamento aos Cossacos em troca de acesso: + influência com os Cossacos, - influência com os Teutônicos
- > Deixar Penriel acidentalmente provocar mercenários Cossacos: Combate + influência com os Teutônicos - influência com os Cossacos

Missão 6.4 - Sonhos Afogados

A Tiara de Diamantes quer ajuda para investigar casos estranhos em Autlan. Dom insiste que há um navio assombrado. Enquanto isso, Lorde B. acaba sendo assassinado por Vênus.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Ás, descobre a verdade sobre o navio assombrado: + influência com a Tiara
- > Dar credibilidade para Olb: + influência com o Ás
- > Descobrir a presença de Vênus antes do assassinato: Combate + influência com a Tiara e os Teutônicos

Missão 6.5 - A Sorte dos Fiéis

Sir Alan quer proteger Emiel, uma aprendiz do Cálice de Tancitaro.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice e esconder Emiel na mansão de Lorde S: + influência com o Cálice
- > Convencer o Cálice a abrigar Emiel: + influência com os Teutônicos

> Se recusar a negociar com os Teutônicos: Combate + influência com o Cálice - influência com os Teutônicos

Missão 6.6 - Constelação

Lady Penriel desaparece novamente. Sir Alan recebe um aviso de que ela está em Nochistlan.

Resultados:

> Se tiver influência suficiente com o Ás consegue informações sobre Penriel e Vênus: + influência com os Teutônicos e o Ás

> Mediar a conversa entre Tarkon e Alan: + influência com os Teutônicos

> Se deixar Sir Alan atacar o Ás: Combate + influência com os Teutônicos - influência com o Ás

Missão 6.7 - Duas Estrelas

Lady Penriel continua desaparecida. Sir Alan acredita que ela pode estar em Acatic.

Resultados:

> Se tiver influência suficiente com os Cossacos, recebe autorização para entrar no território e conversar com Vênus e Penriel: + influência com os Teutônicos e os Cossacos

> Se os Teutônicos e os Cossacos entrarem em conflito: + influência com os Teutônicos - influência com os Cossacos

> Se confrontar os Teutônicos a respeito da Vênus: Combate + influência com os Cossacos - influência com os Teutônicos

Missão 6.8 - Impureza

Lady Penriel quer ajuda para ir atrás de Vênus. Ela se encontra sob proteção dos Teutônicos em Sayula.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente sobre os Teutônicos, pode convencê-los a não protegê-la: + influência com o Império
- > Não conseguir acesso à Vênus: + influência com os Teutônicos
- > Se insistir demais na negociação: Combate + influência com o Império - influência com os Teutônicos

Missão 6.9 - Pureza

Sir Alan descobre que a irmã de Emirel, Deriel, está escondida em Tamazolan. É necessário proteger as duas de Vênus.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice, consegue esconder Emirel, mas Deriel é encontrada: + influência com o Cálice
- > Não conseguir defender as irmãs: + influência com os Teutônicos
- > Chegar a tempo de defender Deriel: Combate + influência com o Cálice - influência com os Teutônicos

Missão 6.10 - Purificação

Lady Penriel quer ir até Amilan e impedir a Ascensão de Vênus. É revelado que Vênus estava seguindo as ordens do Pai Arunson, um extremista cristão. Ela entrega todas as relíquias roubadas para Arunson, imediatamente abrindo mão de sua própria vida, que estava sendo sustentada pelas relíquias.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Império, com os Teutônicos e com o Cálice, pode utilizar um ritual do Cálice para impedir Arunson de utilizar a magia das Relíquias: + influência com o Império e os Teutônicos
- > Deixar Arunson utilizar as Relíquias para seus atos nefastos: + influência com os Teutônicos - influência com os Tigres, os Olhos, a Fundação, a Tiara e o Império
- > Tentar impedir o ritual à força: Combate + influência com o Império - influência com os Teutônicos

Cadeia 7 - Missões de Raliel

Missão 7.1 - Perdido nas ruínas

Sir Hendel precisa de ajuda para encontrar um cliente perdido nas ruínas de Acatic. É necessário navegar no território dos Cossacos.

Resultados:

- > Oferecer pagamento aos Cossacos: + influência com os Cossacos - influência com os Teutônicos
- > Evitar os Cossacos pelas matas: + influência com os Teutônicos
- > Utilizar a passagem subterrânea: Combate + influência com os Teutônicos - influência com os Servos de Orlok

Missão 7.2 - A Pena mais Bela

Lorde Cecil quer comprar um Quetzal, um belo pássaro local. Um mercador da Tiara em Tenamaxtlan pode vendê-lo.

Resultados:

- > Contratar a ajuda da Tiara: + influência com a Tiara
- > Pedir ajuda à Fundação: + influência com a Fundação
- > Caçar o pássaro por conta própria: Combate + influência com o CCL - influência com os Teutônicos

Missão 7.3 - Raliel

Raliel quer ajuda para deixar sua vida entediante e entrar para a academia do Cálice em Tancitaro.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice: + influência com a CCL
- > Realizar uma troca com a ajuda de Olb: + influência com o Cálice e a CCL

> Acidentalmente entrar em uma emboscada do Ás: Combate + influência com o Cálice - influência com o Ás

Cadeia 8 - Missões da Irmandade Hermética do Cálice de Onyx

Missão 8.1 - Alcançando as Estrelas

Kerrigan e Mefisan estão tentando encontrar um ponto de observação celestial em Tamazolan, possivelmente entrando no território dos Cossacos.

Resultados:

- > Ajudar os aprendizes a encontrar o local correto dentro do território do Cálice: + influência com o Cálice
- > Ajudar os aprendizes a negociar a entrada no território Cossaco: + influência com o Cálice + influência com os Cossacos
- > Desrespeitar os Cossacos: Combate + influência com o Cálice - influência com os Cossacos

Missão 8.2 - Colheita Maldita

Thesir quer recuperar alguns reagentes alquímicos em Tenamaxtlan

Resultados:

- > Negociar com a Tiara: + influência com o Cálice e a Tiara
- > Negociar com os Teutônicos: + influência com o Cálice e os Teutônicos
- > Falhar em negociar com os Teutônicos: Combate + influência com o Cálice - influência com os Teutônicos

Missão 8.3 - Orfeu

Mefisan precisa de ajuda para encontrar sua irmã que incomodou os espíritos nas montanhas de Acatic.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com os Cossacos, consegue ajuda para levar Mefisan até sua irmã e realizar um ritual de purificação: + influência com o Cálice + influência com os Cossacos
- > Encontrar as evidências da possessão da irmã e avisar Mefisan de que ela precisará preparar seus aprendizes para o ritual e negociar com os Cossacos: + influência com o Cálice
- > Encontrar a irmã de Mefisan sem preparo e ser forçado a se defender dela: Combate + influência com os Cossacos - influência com o Cálice

Missão 8.4 - Conflito entre Aprendizes

Bowen e Olb, dois aprendizes Herméticos estão disputando a liderança no Cálice. A competição fica acirrada, Olb quer ajuda.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Cálice, consegue intermediar a disputa e ajudar Olb a ser escolhido: + influência com o Cálice e o Império
- > Se conseguir sabotar os rituais de Bowen secretamente: + influência com o Cálice
- > Se provocar o grupo de Bowen: Combate + influência com o Cálice

Cadeia 9 - Missões de Itzcoatl

Missão 9.1 - O Imperador Secreto

Eztli quer resgatar Itzcoatl em Etzalan. Ele se encontra em ruínas ocultas dentro do território dos Tigres

Resultados:

- > Negociar com os Tigres para ganhar acesso: + influência com os Tigres e os Servos
- > Se esgueirar pelo mato com sucesso: + influência com os Servos
- > Falhar em se esgueirar: Combate + influência com os Servos - influência com o Tigre

Missão 9.2 - Guardião dos Espíritos

Itzcoatl quer recolher 3 artefatos de poder Astecas. O primeiro deles se encontra em Cutzalan. Os Servos de Orlok guardam o artefato.

Resultados:

- > Descobrir a relação entre Itzcoatl e os Servos: + influência com os Servos
- > Se esgueirar: + influência com os Servos
- > Bater de frente com os Servos: Combate - influência com os Servos

Missão 9.3 - O Fantasma

Eztli quer entrar no forte em Tenamaxtlan para resgatar um dos objetos de Itzcoatl

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com os Teutônicos, negocia uma aliança com os Servos: + influência com os Servos e os Teutônicos
- > Convencer os Teutônicos a doar o artefato: + influência com os Servos - influência com os Teutônicos

> Bater de frente com os Teutônicos: Combate + influência com os Servos - influência com os Servos

Missão 9.4 - A Princesa

Eztli quer o terceiro objeto, que está com a Tiara em Autlan. Necahual avisa sobre os perigos de ajudar os Servos e Itzcoatl.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com a Tiara, consegue o artefato pacificamente: + influência com os Servos
- > Aceitar o aviso de Necahual e deixar Eztli convencê-la: + influência com a Tiara - influência com os Servos
- > Provocar a ira de Necahual: Combate + influência com os Servos - influência com o Cálice, Fundação, Império e a Tiara

Missão 9.5 - O Dragão Negro

Eztli planeja trair Itzcoatl, entrando secretamente em sua caverna em Etzalan.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Império: + influência com o Império
- > Entregar Eztli: + influência com os Servos
- > Confrontar Itzcoatl diretamente: Combate + influência com o

Cadeia 10 - Missões de Reagan e Capitão Tarkon

Missão 10.1 - Amor no Mar

Um dos piratas do Ás de espadas quer ajuda para sair da vida de pirataria com sua esposa e filho.

Resultados:

- > Convencer o Capitão Tarkon: + influência com o Ás
- > Contratar para a CCL: + influência com o Ás - influência com a CCL
- > Tentar fugir escondido: Combate + influência com o CCL - influência com o Ás

Missão 10.2 - Águas Calmas

Os navios do Capitão Tarkon estão presos em alto mar pois há algo inesperado com os ventos.

Resultados:

- > Pedir ajuda para o Cálice: + influência com o Ás
- > Esperar o ritual dos Olhos terminar: + influência com os Olhos - influência com o Ás
- > Interromper o ritual dos Olhos: Combate + influência com o Ás - influência com os Olhos

Missão 10.3 - A Filha de Reagan

A filha de Reagan desapareceu e ele acusa Tarkon. Na verdade ela fugiu.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com os Cossacos para descobrir que ela está com eles: + influência com o Ás
- > Se acusar erroneamente Tarkon: - influência com o Ás
- > Não conseguir convencer Reagan que ela fugiu: Combate + influência com o Ás - influência com os Cossacos

Missão 10.4- Mapa do Tesouro

Tarkon e Reagan estão competindo para encontrar um suposto tesouro enterrado em Nochistlan.

Resultados:

- > Se tiver influência o suficiente com o Cálice: + influência com a CCL e o Ás
- > Ajudar Tarkon: + influência com o Ás
- > Ajudar Reagan: Combate + influência com o Ás

Missão 10.5 - Segredos na Neve

Capitão Tarkon quer roubar uma relíquia escondida em Acatic.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com os Cossacos: + influência com os Cossacos e o Ás
- > Se evitar o território dos Cossacos: + influência com o Ás
- > Se desrespeitar o território dos Cossacos: Combate + influência com o Ás - influência com os Cossacos

Missão 10.6 - O Trabalho Enaltece o Homem

Capitão Tarkon quer subornar um membro do bando de Reagan.

Resultados:

- > Se tiver influência suficiente com o Ás: + influência com o Ás
- > Conseguir realizar a negociação secretamente: + influência com o Ás
- > Se Reagan descobrir o suborno: Combate + influência com o Ás