



**Universidade de Brasília – UnB**

**Instituto de Artes**

**Departamento de Design**

Mateus Amorim Marques

**O IMPACTO DO ESTILO VISUAL EM JOGOS DIGITAIS**

BRASÍLIA, DF

2023

Mateus Amorim Marques

## **O IMPACTO DO ESTILO VISUAL EM JOGOS DIGITAIS**

*Monografia de Conclusão de Curso com habilitação em Programação Visual do curso de Design ministrado na Universidade de Brasília.*

*Orientação: Prof. Rogerio José Camara*

BRASÍLIA, DF

2023

## **AGRADECIMENTOS**

Aos membros da minha família, meus pais, minha irmã e outros que me apoiaram cada um do seu jeito durante minha jornada e que sei que continuarão me ajudando sempre que possível.

Aos meus amigos, que estiveram ao meu lado durante essa jornada, pelo seu apoio e inspiração quando eu precisava.

Ao professor Rafael do Colégio Santo Antônio, que me ajudou a ingressar no curso de Design Gráfico na UnB e pelo seu apoio durante o processo.

Ao professor Gabriel Lyra, pela sua orientação durante TCC 1 e seu apoio durante TCC 2, por todas as referências e dicas que ele passou durante o processo.

Ao professor Rogerio Camara, pela sua orientação em TCC 2, auxiliando em um momento complicado da matéria, com suas referências, dicas e correções.

A banca avaliadora, por disponibilizar seu tempo para a leitura desse relatório e sua atuação durante a apresentação, por suas avaliações e comentários dessa minha pesquisa.

Por último, agradecendo a todos que, ao seu modo, me auxiliaram ao longo da minha jornada, seja por contribuições pequenas ou grandes, seu apoio foi o que me permitiu chegar até esse momento.

## RESUMO

Esta monografia tem como objetivo discutir o impacto do estilo visual em jogos digitais na interpretação do jogador, apontando como uma representação bem planejada realça a experiência do usuário. Para essa pesquisa, foram aplicadas diferentes categorias desenvolvidas por pesquisadores na área de jogos digitais em duas produções visualmente bem distintas, analisando como a aplicação do seu estilo artístico realça os aspectos relacionados com cada jogo e como pode ter aprimorado a experiência do usuário.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais; Estilo Visual; Interpretação; Representação visual; Experiência de usuário

## **ABSTRACT**

This monograph aims to discuss the impact of visual style in digital games on the player's interpretation, pointing out how an effective representation enhances the user experience. For this research, different categories developed by researchers in the field of digital games were applied to two visually distinct productions, analyzing how the application of their artistic style highlights aspects related to each game and how it may have improved the user experience.

**Keywords:** Video games; Visual style; Interpretation; Visual Representation; User experience

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 Objetivo Geral .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2 Objetivos Específicos .....</b>	<b>7</b>
<b>1.3 Perguntas de Pesquisa .....</b>	<b>8</b>
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Definição de Termos e Variáveis .....</b>	<b>17</b>
<b>3. METODOLOGIA .....</b>	<b>18</b>
<b>4. OBJETO DE ESTUDO .....</b>	<b>18</b>
<b>5. ANÁLISE COMPARATIVA: ELDEN RING X BORDERLANDS 3 .....</b>	<b>21</b>
<b>6. RESULTADO .....</b>	<b>50</b>
<b>7. CONCLUSÃO .....</b>	<b>62</b>
<b>8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>64</b>
<b>9. FICHA PARA ANÁLISE .....</b>	<b>65</b>

## 1. INTRODUÇÃO

No período das férias do meio de ano de 2023 eu havia entrado em contato com um desenvolvedor em busca de um artista para criar um simples jogo em conjunto. De começo, a única ideia para o projeto era que deveria ser um *roguelike*, similar ao jogo Hades (2018) com suas mecânicas de armas e poderes únicos. A partir desse conceito nós trabalhamos o contexto do universo do jogo, com cada um trazendo algumas referências de temáticas preferidas, no final foi escolhido o universo *cyberpunk*, com sua estética futurística e urbanizada.

Com esse contexto determinado, o próximo passo foi o desenvolvido do visual para o jogo. Primeiramente, foi acordado de que seria trabalhado o estilo em *pixelart*, pela sua facilidade em produção e implementação, porém até mesmo dentro dela existe uma enorme gama de maneira em que a estética pode ser trabalhada. Sendo assim, foi desenvolvido um design inicial para a figura principal do jogo, para que a partir da sua tradução para a *pixelart* pudéssemos testar as melhores alternativas para o visual oficial do jogo e assim nasceu a personagem internamente intitulada Friday.

Figura 1



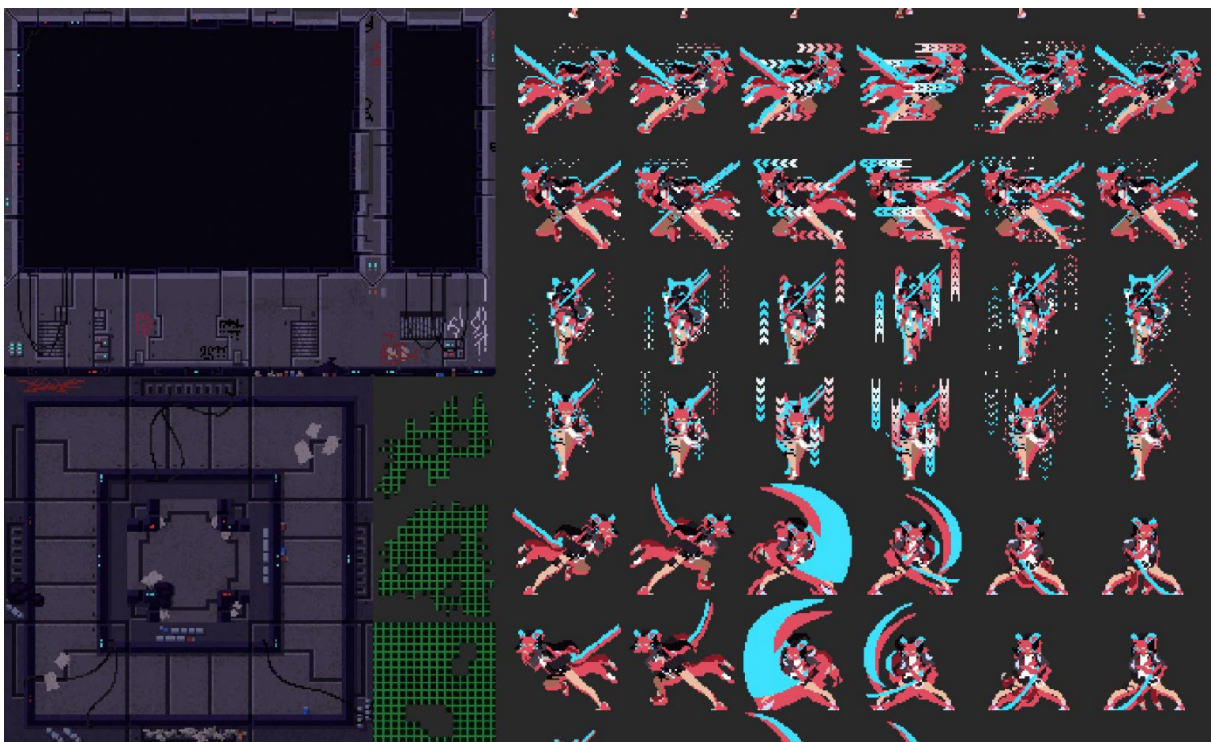
Arte conceitual desenvolvida por mim para mostrar o visual da personagem principal ao desenvolvedor, que acabou aprovando o design de prontidão

Apartir do seu primeiro design, eu trabalhei as diferentes alternativas para a estilização do jogo, em questões de silhueta, resolução, cores, detalhamento e assim por diante. No final encontramos uma representação visual que era aceitável por ambos.

Em sequência, eu comecei o desenvolvimento do cenário e das primeiras animações, porém foi nesta etapa que eu notei a falta de algum elemento. O estilo era efetivo, passava claramente o que o cenário buscava representar e combinava com a estética que tínhamos em mente, porém ele não carregava o impacto desejado, sendo relativamente fraco em expressar com clareza os elementos da experiência de jogador que idealizávamos.

Foi então com esse sentimento que decidimos dar uma pausa no projeto e que serviu como inspiração para o desenvolvimento dessa pesquisa, buscando melhor compreender o impacto do estilo visual dos jogos digitais na experiência do jogador e como ela pode ser mais bem trabalhada.

Figura 2



A primeira versão do tileset e spritesheet para o jogo, com o que seria o visual para o cenário e animações do personagem principal

Autores como Mary Keo (2017) e Yin Wu (2012) abordam em seus textos aspectos similares, classificando a representação visual dos jogos digitais



em diferentes tipos e os seus possíveis impactos no game design. Porém, as análises de Keo e Wu procuram estabelecer uma categorização dos aspectos visuais dos jogos digitais e não aprofundam a discussão sobre como esses elementos afetam a interpretação dos jogadores em um nível pessoal. Combinando as categorias apresentadas por Keo e Wu em seus textos, em conjunto com o conceito de *MDA* apresentado por Hunicke, LeBlanc e Zubek (2001), mais especificamente os pontos abordados sobre a Estética (*Aesthetic*), será possível desenvolver uma análise voltada aos elementos pessoais dos jogadores e compreender como eles respondem aos diferentes estilos visuais de jogos digitais.

### 1.1 Objetivo Geral

Com a realização da presente pesquisa, procura-se compreender a efetividade da representação gráfica dos jogos digitais a partir da análise de jogos produzidos nos últimos anos, comparando o impacto de diferentes estilos visuais na interação dos jogadores, considerando a geração de respostas emotivas desejadas ou a interpretação de certos eventos, além de outros fatores derivados da qualidade da informação visual.

O objetivo é analisar as escolhas estéticas desenvolvidas pelos artistas e desenvolvedores, os efeitos gerados e como estas impactam nos jogadores.

A análise sistemática dos aspectos estéticos de projetos passados objetiva possibilitar aplicações mais consistentes em futuras produções. Por delimitação de escopo serão analisados os aspectos visuais dos jogos *Elden Ring* (2022) e *Borderlands 3* (2019), discutindo pontos que servem para reforçar certas informações, emoções e conceitos importantes para a interpretação do jogador, observando efetividade das escolhas estéticas de tais produções.

### 1.2. Objetivo Específicos

Conforme afirmamos acima, serão analisados 2 jogos diferentes a partir da tríade do *estilizado*, *realista*, *abstrato*: *Borderlands 3*, da *Gearbox Software* e publicado pela *2K*, lançado em setembro de 2019, representando o *estilizado*; *Elden Ring*, da *Fromsoftware inc.*, publicado em parceria com a *Bandai Namco Entertainment*, lançado em fevereiro de 2022, representando o *realismo estilizado*.

Primeiramente será desenvolvido uma classificação dos dois jogos com base nos conceitos da tríade, determinando em qual categoria cada um se encontra. Em sequência, sua classificação em relação aos termos apresentados pelo MDA e por Yin Wu.

Tomando como referência a classificação, o intuito é fazer uma comparação entre os aspectos apresentados em cada estilo e na efetividade da escolha sobre a experiência de usuário, analisando os diferentes aspectos visuais do jogo para tal.

#### 1.4. Perguntas de Pesquisa

Quais aspectos trabalhados dentro da representação visual do jogo possuem impacto na interpretação do jogador?

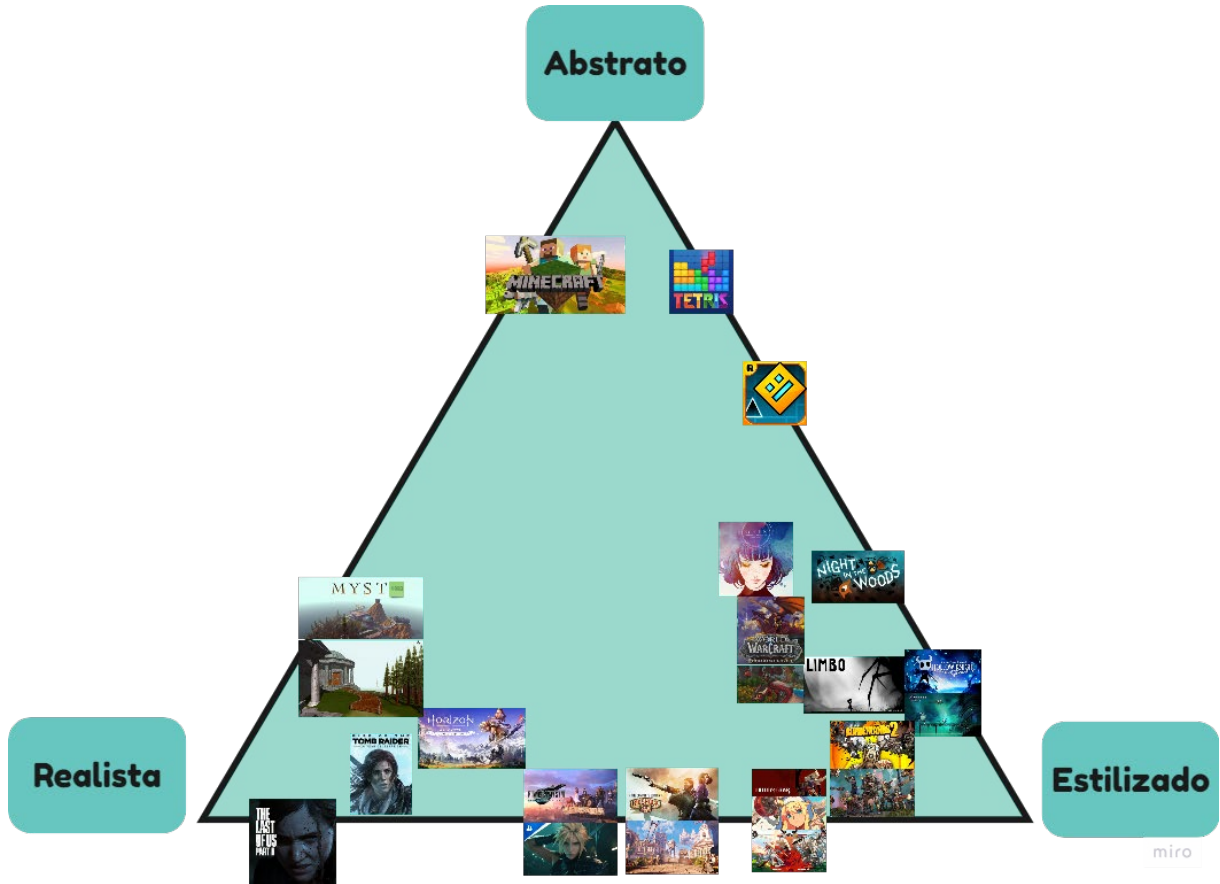
Seria o uso da classificação e da análise um elemento auxiliar para o desenvolvimento de jogos digitais futuros?

Até que nível os limites tecnológicos e pessoais afetam o desenvolvimento do estilo visual de um jogo digital?

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

Keo (2017) apresenta o desenvolvimento histórico da identidade visual dos jogos digitais em conjunto com os adventos tecnológicos, relacionando a representação visual aos limites de *hardware* e plataforma da época, o que levou a uma enorme gama de estilos visuais desenvolvidos por suas limitações ao longo dos anos e que são replicados até os dias de hoje, mesmo com a criação de tecnologias mais avançadas. Em sua pesquisa, ela articula a segmentação da representação visual em três vertentes, — *abstrato*, *estilizado* e *realista* — terminologias similares às apresentadas por McCloud (2005) para o contexto dos quadrinhos, demonstrando a universalidade dessa categorização na análise visual.

Figura 3



*Triade do Realista, abstrato e Estilizado baseada no texto de Mary Keo, com exemplos de diferentes jogos e suas possíveis posições. Imagem gerada para pesquisa.*

Sob a perspectiva do *abstrato*, Mary analisa o impacto de formas e cores para a representação, por sua expressividade cuja origem está fortemente ligada aos limites técnicos das máquinas do passado. Porém, com o tempo, foram desenvolvidos sistemas que permitiam trabalhar uma estilização mais complexa, mais próximo do realismo, embora estilizado, e conseqüentemente diminuindo a presença das representações abstratas no mercado, ainda que esta mantenha influência em certas produções atuais, por questões de simplicidade e abstração do visual, o que permite utilizar mais a interpretação do jogador, e por questões estéticas e expressivas, como no jogo Geometry Dash.

Figura 4



*Geometry Dash, desenvolvido por RobTop Games, um exemplo de um jogo mais focado na abstração, no qual pontos de perigo são simples triângulos e o personagem principal é um quadrado. Imagem disponível em: [https://store.steampowered.com/app/322170/Geometry\\_Dash/](https://store.steampowered.com/app/322170/Geometry_Dash/)*

O *estilizado* aparece relacionado ao realismo e deve seu desenvolvimento às possibilidades criadas pelo avanço das tecnologias, desenvolvendo o espaço para além do abstrato. Mas, se por um lado o realismo utiliza essas ferramentas para simular a realidade de maneira mais precisa possível, tendo os elementos de imersão como um dos seus aspectos principais, o *estilizado* usa elementos visuais reconhecíveis, como personagens, objetos e locais, porém, sob uma lente artística, alterando esses conceitos para reforçar certas mensagens, emoções e aspectos dentro do universo eleito pelo jogo, uma espécie de “caricaturação” da realidade, como pode ser visto no jogo *Night in the Woods*.

Figura 5



*Night in the Woods, da Infinite Fall e Secret Lab, trabalha com cores chapadas e personagens fortemente estilizados, mas com o uso de formas mais simples, trazendo ele um pouco mais próximo do abstrato. Imagem Disponível em: <https://www.rhiannonkthomas.com/blog/2017/04/04/night-in-the-woods>*

O *realismo*, a terceira ponta do triângulo, se aproxima cada vez mais do “fotorrealismo”, tendo como um dos seus principais pilares a imersão do jogador no universo do jogo. Por consequência, esse enorme foco na imersão pelo visual muitas vezes leva ao desenvolvimento de um contexto também mais “realista”, como jogos focados na simulação de eventos históricos ou atuais, como o jogo Unrecord, ou histórias mais voltadas às relações humanas, raramente priorizadas em universos fantasiosos.

Figura 6



*Unrecord é um jogo desenvolvido pela DRAMA, que busca simular a perspectiva da câmera corporal de um policial. Seu principal objetivo é imergir o jogador ao máximo, trabalhando o ultrarrealismo em seus gráficos para alcançar esse objetivo. Imagem disponível em: [https://www.nme.com/en\\_au/news/gaming-news/trailer-for-ultra-realistic-bodycam-shooter-unrecord-sparks-ethics-debate-3433635](https://www.nme.com/en_au/news/gaming-news/trailer-for-ultra-realistic-bodycam-shooter-unrecord-sparks-ethics-debate-3433635)*

Por último, a autora apresenta um meio termo entre o realismo e o estilizado, apelidado de “*realismo estilizado*”. Neste espectro, o método mais comum é usar formas, personagens, contextos e outros elementos com uma lente estilizada e exagerada, mas com a aplicação de materiais, texturas e iluminações realistas, apresentando aspectos positivos de ambos os estilos, como por exemplo a estética do jogo Final Fantasy VII Remake, uma atualização visual da sua versão original de 1997.

Figura 7



O *Final Fantasy VII Remake* é um perfeito exemplo do *Realismo Estilizado*, com os exageros de formas dos personagens, como o cabelo de Cloud, mas com uma texturização extremamente realista. Imagem Disponível em: <https://www.redbull.com/br-pt/games-final-fantasy-7-remake-dicas-combate>

Apesar de abordarmos dois jogos que estariam mais na faixa do realismo e do estilizado para essa pesquisa, é importante ressaltar algumas características que podem ser atribuídas ao campo do Abstrato, por suas respectivas forças e fraquezas por gerarem uma experiência igualmente prazerosa e divertida, até mesmo nos dias de hoje com todos os avanços tecnológicos.

Wu (2008) apresenta uma categorização da imersão, conceituada por Laura Ermi e Frans Mayra, separando-a em três tipos: *imersão sensorial*, que capta o jogador por meio de estímulos audiovisuais; *imersão baseada em desafios*, que prende o jogador com um desafio equivalente ao seu nível de habilidade, conceito que se encontra no *Flow* de Mihaly Csikszentmihalyi; e *imersão por imaginação*, que disponibiliza ao jogador um ambiente que ele deve usar para escapar da realidade. Tais modos de imersões impactam diretamente no desenvolvimento do estilo visual em jogos. Essa categorização também pode ser articulada ao conjunto de subcategorias apresentadas na *estética* do MDA de Hunicke, LeBlanc e Zubek, que serão utilizadas para o desenvolvimento da análise dos jogos escolhidos para a pesquisa.

Na sequência, Yin apresenta método de pesquisa que servirá como base para o desenvolvimento desse texto, caracterizando o impacto do estilo visual em três vertentes e suas subcategorias:

— *Utilidade em Gameplay*, com aspectos de design inseridos no contexto do jogo focando em simplificar, auxiliar a compreensão do jogador e mantê-lo imerso no contexto do jogo, como o pipboy de Fallout.

Figura 8



O Pip-boy, da série Fallout serve tanto como um objeto dentro do mundo do jogo, quanto uma ferramenta da UI, mantendo a imersão do jogador durante o uso. Imagem Disponível em: <https://fallout.fandom.com/pt-br/wiki/Pip-Boy>

— *Utilidade Narrativa*, separada em: *requerimentos da História*, elementos do Design fortemente ligados aos aspectos da história; sua *plausibilidade*, elementos do design que auxiliam o realismo ou procuram quebrá-lo completamente; *referência*, elementos do Design que representam sinais ou símbolos ligados à temática.

Figura 9



Mesmo que os robôs-dinossauros de Horizon Zero Dawn não sejam uma possibilidade no mundo real, o desenvolvimento da sua representação o torna plausível com o funcionamento mecânico de cada uma das suas peças, passando o sentimento que, em seu contexto, é possível. Imagem disponível em: <https://variety.com/2022/tv/news/horizon-zero-dawn-netflix-series-1235278582/>



— *Utilidade Estética*, separada em: *Design focado na Consistência*, mantendo ou quebrando a consistência entre estilo visual; e *temática e Identificabilidade*, usando elementos ou linguagens visuais que caracterizam o produto.

Figura 10



O estilo da série *Borderlands* é característico na indústria de jogos, tornando-o facilmente identificação quando comparado com outras produções. Imagem disponível em: <https://www.redbull.com/us-en/character-guide-borderlands-3>

O conceito do *MDA*, de Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004), apresenta uma estrutura de desenvolvimento de jogos que segmenta o processo em três etapas:

- *Mecânicas*: relacionado aos componentes primordiais do jogo digital;
- *Dinâmicas*: que correlaciona os *inputs* do jogador com as respostas do jogo a essas ações;
- *Estéticas*: que se refere aos aspectos emotivos desejados ao interagir com o jogo.

Conforme foi assinalado, nesta pesquisa serão analisados os elementos da *Estética* e das suas subclassificações para classificar os dois jogos escolhidos, sendo elas:

- A *sensação*, usada em jogos que trabalham com o prazer dos sentidos, conceito similar à *imersão sensorial* apresentada no texto de Yin Wu;
- A *fantasia*, que define o jogo como um “faz-de-conta”, semelhante à *imersão por imaginação*, apresentada Wu;
- A *narrativa*, a partir da qual se procura desenvolver uma história capaz de cativar o jogador;

- O *desafio*, equivalente à *imersão baseada em desafios*. O intuito é apresentar um nível de dificuldade correspondente à habilidade do jogador para mantê-lo entretido;
- A *comunidade*, no caso o jogo deve se caracterizar como uma plataforma social que o jogador pode utilizar para interagir com outros indivíduos;
- A *descoberta*, que define o senso de prazer ao explorar territórios desconhecidos;
- A *expressão*, que usa o jogo como ferramenta de autodescoberta;
- A *submissão* que funciona como método de passatempo.

Figura 11



Apesar de que cada jogo possa ter várias subcategorias na sua classificação, muitos possuem um ponto principal que serve como guia para a experiência de usuário desejada. Da esquerda para direita, cima para baixo: Satisfactory, Final Fantasy XIV, Disco Elysium, Persona 5 Royal, Skyrim, No Man's Sky, Dark Souls 3 e Stardew Valley. Imagem gerada para a pesquisa.

A partir dos conceitos apresentados nessa seção, meu intuito é combiná-los para desenvolver uma análise mais completa dos dois jogos, destrinchando seus vários aspectos, como personagem, cenário, objetos e efeitos. Assim, aplicando as classificações para melhor compreender como as escolhas feitas durante a criação desses produtos influenciam na sua interpretação, seja no entendimento de mundo e história, como também seu impacto em manipular efetivamente as emoções dos jogadores, gerando uma experiência única e memorável.

## 2.1. Definição de Termos e Variáveis

As análises a serem realizadas ao longo da pesquisa seguirão a classificação de diferentes estilos visuais em jogos digitais apresentada por Mary Keo, na qual se define três níveis: *realismo*, *abstração* e *estilização*.

Tal classificação estará associada ao conceito de *MDA* desenvolvido por Hunicke, LeBlanc e Zubek, especificando, como recorte de pesquisa, o aspecto da Estética (*Aesthetic*) e das subclassificações apresentadas nesse campo, que, para além do conceito de *diversão*, objetiva uma abordagem dos jogos digitais como ferramenta para: *sensação*; *fantasia*; *narrativa*; *desafio*; *comunidade*; *descoberta*; *expressão*; *submissão*.

Soma-se à classificação de Keo ao conceito estético de Hunicke, LeBlanc e Zubek a *Heurística do Design visual* voltada à classificação dos jogos desenvolvida por Yin Wu, na qual são apresentadas seis categorias diferentes: *utilidade em gameplay*; *requerimento de história*; *plausibilidade mecânica*; *falta de plausibilidade lógica*; *referência em nível de sinal*; *referência em nível de símbolo*; *consistência visual*; *falta de consistência visual*; *linguagem visual identificável*.

Também será utilizado as definições da psicologia das cores de Eva Heller (2013) para os vários tons trabalhados durante a pesquisa, comentando a simbologia de cada um e como elas foram trabalhadas dentro do contexto dos jogos em análise.

O conceito de Estilo Visual, Representação Visual, Representação Artística, entre outros, se baseia na maneira utilizada para representar os elementos gráficos durante o jogo, aplicando conceitos de cor, textura, silhueta, arquitetura, entre outros em sua aplicação.

Personagens dentro da seguinte pesquisa são separados em principais, inimigos e chefões, condizente com sua função dentro do jogo e seu impacto na experiência do jogador.

A pesquisa trabalha exclusivamente na área de jogos digitais, logo a apresentação do termo “jogo” se aplica ao ambiente digital.

### 3. METODOLOGIA

Meu intuito será em analisar 2 jogos diferentes a partir das categorias apresentadas pelos autores nas referências bibliográficas, a *triade estilística* de Mary Keo, as *heurísticas do design visual* de Yin Wu, as *subcategorias da estética* do MDA, de Hunicke, LeBlanc e Zubek e justificar essas escolhas pela análise de diferentes elementos nos referidos jogos.

Antes da realização da análise, apresentarei uma descrição da classificação de cada um dos elementos, determinando o que é considerado como personagem e cenário, tornando claro quais aspectos serão desenvolvidos na pesquisa e como eles são separados.

A seguir, será desenvolvida a análise comparativa entre ambos os jogos. A priori, eu listei aspectos técnicos relacionados a cada jogo, tais como desenvolvedores, publicadores, data de lançamento, plataformas, notas em sites de crítica como *IGN* e *Metacritic* e gênero.

Logo após, procuro justificar, pela apresentação e análise, os vários elementos visuais do jogo. Primeiramente realizei estudo do cenário como um todo, analisando diferentes regiões dentro de cada jogo e como elas foram trabalhadas em seu contexto. Em sequência, trarei referências de personagens, utilizando como exemplo alguns inimigos secundários, personagens principais e principalmente chefões. Tal análise procura determinar como certas escolhas estéticas foram definidas e os seus possíveis impactos na interpretação dos jogadores. Para finalizar o estudo, eu trarei um resumo dos aspectos observados ao longo da análise do estilo visual e quais seriam os possíveis impactos relacionados a essa escolha com base nas categorias definidas no começo da seção.

### 4. OBJETO DE ESTUDO

Combinando todas as categorias e subcategorias apresentadas durante a Revisão de Literatura, foi desenvolvido uma tabela com seus termos para que seja aplicada no começo do desenvolvimento, classificando cada um dos jogos com base nos seus aspectos principais. Será com base nessas classificações que a pesquisa irá se desenvolver, encontrando elementos que sejam relevantes para cada uma das categorias destacadas. Será utilizado para a análise a

primeira versão da tabela, que é mais concisa para não atrapalhar o desenvolvimento do texto, porém ao final irei disponibilizar uma versão atualizada, com uma visualização mais didática e dinâmica.

Tabela 1

Heurísticas do Design	Subcategorias
Utilidade de Gameplay	Design Movido por utilidades do gameplay
Utilidade Narrativa	
Requerimentos da História	Design Movido por requerimentos da História
Plausabilidade	Design movido por plausabilidade mecânica
	Design movido por falta de plausabilidade lógica
Referência	Design movido por referência de sinais
	Design movido por referência de símbolos
Efeito da Estética	
Consistência	Consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência visual
Identificabilidade	Uso de temática visual identificável
	Uso de linguagem visual identificável
Estética do MDA	Subcategorias
Fantasia	Sensação
Descoberta	Sociedade
Desafio	Narrativa
Submissão	Expressão

Tabela desenvolvida para combinar as categorias e subcategorias das Heurísticas do Design de Yin Wu e do MDA de Hunicke, LeBlanc e Zubek. Tabela desenvolvida para a pesquisa

Antes da análise em si, é importante determinar os objetos de estudo utilizados. Por ser um meio fortemente interativo, a representação de seus elementos possui uma dupla funcionalidade, primeiramente eles devem fazer sentido no contexto em que estão inseridos, seja no local, no período histórico e na temático do jogo, mas eles também precisam passar com clareza sua aplicação no jogo, seja como elemento puramente visual ou algo com impacto no *gameplay*, visto que tal diferenciação de utilidade leva a uma variação na sua representação.

Dito isso, os objetos de análise se dividem em duas categorias: personagens e cenário.

Trarei elementos do cenário, como cenas mais abertas ou elementos específicos, seja durante *cutscenes* ou como parte do próprio *gameplay*. O cenário serve como a base para o jogador experimentar a história, atuando tanto como suporte narrativo quanto para as mecânicas, com cada variação demonstrando a primeira mão mudanças na história ou *gameplay*, como zonas mais escuras e mórbidas representados momentos mais pesados das histórias ou campos abertos sinalizando uma luta contra um “chefão”.

Figura 12



Uma das regiões do jogo Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa

Figura 13



Uma das regiões de Borderlands 3, um jogo conceitualmente bem distinto de Elden Ring e com um visual que reflete essas diferenças. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa

Em sequência, serão analisados os personagens. Tal classificação se aplica em todas as figuras animadas, sejam humanoides ou não, indo desde o próprio personagem principal até vilões ou inimigos comuns. Na maioria dos jogos, essas figuras são um dos principais meios de inserção do jogador no universo do jogo, pela interação do personagem principal com o cenário e objetos, por diálogos, *cutscenes* e ou pela relação entre jogador e *NPCs* e inimigos.

Sendo assim, eu trarei uma análise voltada aos personagens principais, que atuam como figuras de apoio ao jogador e uma das principais maneiras de interação com o universo do jogo. Além disso, também serão observados alguns dos inimigos do jogo, sejam os mais básicos quanto os “chefões”, pois suas posições como elementos antagonistas levam a um desenvolvimento diferente em relação a outros personagens, implicando tanto na sua representação naquele universo quanto nos elementos de *gameplay*.

Figura 14



Os personagens principais do jogo Borderlands 3, da esquerda para direita: Amara, FL4K, Zane e Moze. Imagem disponível em: <https://www.redbull.com/us-en/character-guide-borderlands-3>

## 5. ANÁLISE COMPARATIVA: ELDEN RING X BORDERLANDS 3

A seguir é apresentado a classificação de ambos os jogos, primeiramente na sua disposição dentro da tríade do *realista*, *abstrato* e *estilizado*, com a adição do *realismo estilizado*, visto que o jogo Elden Ring se classifica dentro dessa subcategoria. Em sequência, temos as tabelas desenvolvidas para ambos os jogos com seus dados técnicos e as categorias e subcategorias apresentadas durante a Revisão

de Literatura, cada um com os elementos mais importantes para cada produção destacados em verde.

Figura 15



A seguinte pirâmide foi desenvolvida para a classificação dos jogos Elden Ring e Borderlands 3 dentro da tríade do Realista, Abstrato e Estilizado, com Elden Ring se posicionado no espaço do Realismo Estilizado e Borderlands 3 mais próximo do Estilizado. Imagem gerada para a pesquisa.

Tabela 2

<b>Elden Ring</b>	
<b>Desenvolvedor</b>	FromSoftware Inc.
<b>Publicador</b>	FromSoftware Inc. e Bandai Namco
<b>Lançamento</b>	25/02/2022
<b>Plataformas</b>	PS5; PS4; Xbox One; Xbox Series X e S; PC
<b>Gênero</b>	Action RPG
<b>Nota IGN</b>	10 de 10
<b>nota Metacritic</b>	96 de 100
<b>Heurísticas do Design</b>	<b>Subcategorias</b>
<b>Utilidade de Gameplay</b>	Design Movido por utilidades do gameplay
<b>Utilidade Narrativa</b>	
<i>Requerimentos da História</i>	Design Movido por requerimentos da História
<i>Plausibilidade</i>	Design movido por plausibilidade mecânica
	Design movido por falta de plausibilidade lógica
<i>Referência</i>	Design movido por referência de sinais
	Design movido por referência de símbolos
<b>Efeito da Estética</b>	
<i>Consistência</i>	Consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência visual
<i>Identificabilidade</i>	Uso de temática visual identificável
	Uso de linguagem visual identificável
<b>Estética do MDA</b>	<b>Subcategorias</b>
Fantasia	Sensação
Descoberta	Sociedade
Desafio	Narrativa
Submissão	Expressão

A seguinte tabela foi desenvolvida para a classificação do jogo Elden Ring, destacando os pontos chaves da sua temática. Tabela desenvolvida para a pesquisa.



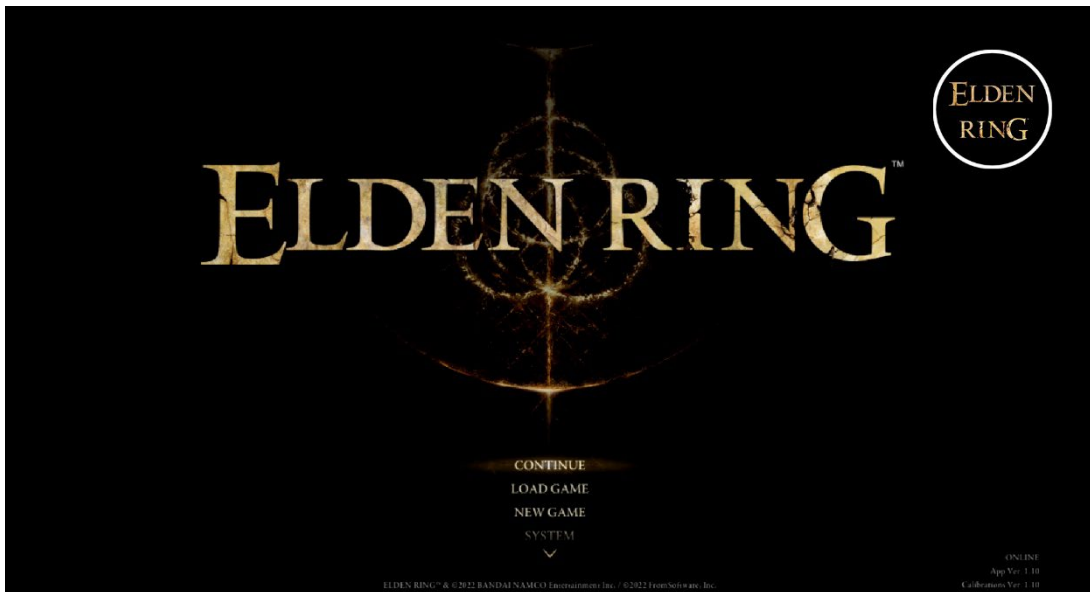
Tabela 3

<b>Borderlands 3</b>	
<b>Desenvolvedor</b>	Gearbox Software
<b>Publicador</b>	2K
<b>Lançamento</b>	13/09/2019
<b>Plataformas</b>	PS5; PS4; Xbox One; Xbox Series X e S; PC; Switch
<b>Gênero</b>	Action RPG
<b>Nota IGN</b>	9 de 10
<b>nota Metacritic</b>	81 de 100
<b>Heurísticas do Design</b>	<b>Subcategorias</b>
<b>Utilidade de Gameplay</b>	Design Movido por utilidades do gameplay
<b>Utilidade Narrativa</b>	
<i>Requerimentos da História</i>	Design Movido por requerimentos da História
<i>Plausibilidade</i>	Design movido por plausibilidade mecânica
	Design movido por falta de plausibilidade lógica
<i>Referência</i>	Design movido por referência de sinais
	Design movido por referência de símbolos
<b>Efeito da Estética</b>	
<i>Consistência</i>	Consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência visual
<i>Identificabilidade</i>	Uso de temática visual identificável
	Uso de linguagem visual identificável
<b>Estética do MDA</b>	<b>Subcategorias</b>
<i>Fantasia</i>	Sensação
<i>Descoberta</i>	Sociedade
<i>Desafio</i>	Narrativa
<i>Submissão</i>	Expressão

A seguinte tabela foi desenvolvida para a classificação do jogo *Borderlands 3*, destacando os pontos chaves da sua temática. Tabela desenvolvida para a pesquisa.

Logo no começo de ambos os jogos já é notável as suas diferenças, *Elden Ring* adota um estilo minimalista, focando na sua logo, o símbolo dourado ao fundo, seu título e uma representação bem contidos de seu menu. Também é notável as cores principais ligadas à temática do jogo que se perpetuam ao longo de todo o processo, o preto, ou tons escuros e dessaturados no geral, e o dourado. O preto traz o peso da temática do jogo, instaurando uma sensação mais sombria, também servindo como plano de fundo para o destaque do dourado, representando a era de ouro que o mundo do jogo acabou de ter, uma era que o jogador verá resquícios enquanto explora os restos dessa sociedade outrora brilhante e positiva, mas agora lançada em caos e sofrimento.

Figura 16



A tela de menu principal de Elden Ring Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa

Por outro lado, o menu de Borderlands 3 é mais dinâmico e vivo, o cenário segue um ciclo de dia e noite, já introduzindo o jogador no ambiente, transformando um simples menu em uma experiência já imersiva. Quanto às cores ou às disposições, ele utiliza padrões já conhecidos, elementos em azul para uma representação mais notável, destacando pontos de interesse como os atalhos do teclado, além de uma fonte em branco simples para as opções principais.

Figura 17



A tela de menu principal de Borderlands 3, demonstrando uma aproximação visual diferente para a mesma utilidade mecânica em relação a Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa

Logo nos primeiros minutos, após o tutorial, nós entramos em contato com a principal experiência do jogo. Elden Ring apresenta, mesmo a céu aberto, um visual extremamente monocromático, prevalecendo os tons dourados, mas com uma presença tão sufocante e dessaturada que, em vez de passar ideais de luxo ou grandeza, eles se tornam pesados e asfixiantes, trazendo a sensação de que o jogador não é bem-vindo no ambiente, um mundo marcado por uma era dourada na qual o seu personagem não faz parte, observando os seus resquícios e tendo apenas um mundo desafiador e hostil para explorar.

Figura 18



*Um dos primeiros cenários observados no jogo Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

Em contrapartida, Borderlands 3 traz uma temática pós-apocalíptica, similar à do filme Mad Max (1979), um ambiente hostil e brutal, onde cada um luta pela sua sobrevivência, mas com estética similar à de quadrinhos, com o uso do *cel-shading* e *lineart*, gerando uma quebra entre temática e design. Mesmo em um mundo tão hostil quanto o de Borderlands 3, o jogo usa como recurso tons muito vivos, criando fortes pontos de contraste com o céu, placas e outros materiais em relação aos monos tons do deserto, dando um senso de vida e diversão que, ao entrar em conflito com seu universo pós-apocalíptico, gera uma experiência lúdica e divertida, quebrando o peso do seu ambiente com piadas e visuais mais vivos.

Figura 19



Uma das primeiras zonas do jogo Borderlands 3. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.

O sistema de dia e noite, algo comum em jogos de mundo aberto, carrega diferentes pesos entre os jogos. A noite de Elden Ring mantém os tons dessaturados, porém em contraste com a escuridão do céu, certos pontos de interesse se tornam mais destacados, como as enormes árvores douradas que se espalham por todo o mapa, servindo como pontos de interesse que rapidamente cativam sua atenção, levando o jogador a explorar esse mundo fantasioso.

Figura 20



Um exemplo do céu noturno de Elden Ring. Imagens capturada na tela do jogo para a pesquisa.

Por outro lado, o mundo noturno de Borderlands 3 se mantém vivo, mantendo a noite tão iluminada quanto o dia com um filtro azulado fortemente saturado, reforçando a estética mais cartoon do que realista do jogo. Em contraste com seus tons de azul, ele usa pontos de luz, como *outdoors*, postes ou holofotes, atraindo a atenção do jogador a pontos de interesse para que possa continuar sua aventura.

Figura 21

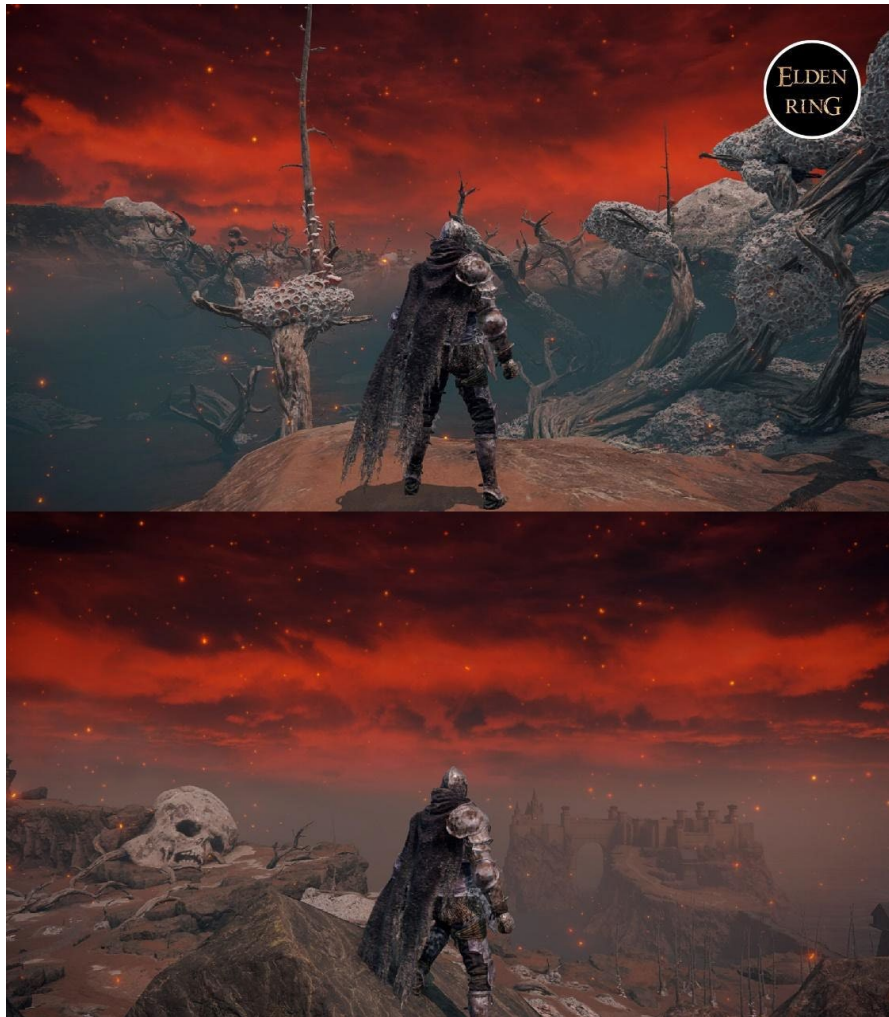


O céu noturno de Borderlands 3. Imagens capturada na tela do jogo para a pesquisa.

Ainda em relação ao visual do mundo aberto, enquanto Borderlands 3 se mantém, de certo modo, realista, com a “cartoonização” sendo feita em outros aspectos. Elden Ring é um jogo que adota fortemente a estética do céu para reforçar suas temáticas e nenhuma região representa isso tão fortemente quanto Caelid.

Caelid é uma terra marcada por uma doença, a região inteira infectada e distorcida por ela, desde o solo, as plantas, os animais e o próprio céu. Ele carrega um dos tons mais fortes do jogo, um vermelho vivo que facilmente se destaca do marrom dessaturado e do cinza do solo, um cenário alienígena ao resto do mundo. Com essa estética, o jogo reforça a região como um ambiente hostil e asfixiante, fielmente representando o local como uma das zonas mais difíceis do jogo e com uma das histórias mais pesadas do seu universo.

Figura 22



*Ambas as imagens são da região de Caelid, do jogo Elden Ring. Imagens capturadas na tela do jogo para a pesquisa.*

Em contraste com essa região, nós temos a Halagtree de Miquella, criado para servir de abrigo aos menos desafortunados, um local seguro no meio do caos do mundo de Elden Ring e seu visual reforça essa temática. Na Halagtree, o ambiente carrega os tons dessaturados característico do jogo, porém focando mais no branco e tons de azul suaves, trazendo um sentimento de conforto e paz em contraste com as outras regiões, mais agressivas e sufocantes. Mesmo a zona final, o confronto com o chefe do local, considerado um dos mais difíceis do jogo, é decorado por flores

brancas, neve e raízes claras, reforçando a temática mais pacífica e tranquila que a história possui para a região.

Figura 23



As duas imagens foram retiradas da região de Halagtree de Miquella do espaço externo do local, ambos de jogo Elden Ring. Imagens capturadas da tela do jogo para a pesquisa.

Figura 24



*O último local da região, a chefe final do local, Malenia, Lâmina de Miquella. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

Por outro lado, em *Borderlands 3* um dos pontos principais é a exploração espacial, indo além dos céus da região inicial e explorando outros planetas. Para tal desenvolvimento da sua história, é necessário um meio de transporte que sirva para essas viagens. Assim entra o “Santuário III” uma nave espacial que serve como um “porto seguro” para o jogador, um ambiente frequentemente visitado sendo, portanto, seu apuro visual de fundamental importância. A nave é apresentada em tons de cinza, vermelho e laranja da estrutura da nave, que serve como um plano de fundo para que outras características se destaquem. A iluminação é, em grande parte, marcada por luzes de Natal, pontos com forte tom de amarelo que se destacam nas paredes, demonstrando o quão improvisado é a sua estrutura, reforçando o aspecto mais cômico do jogo. Junte-se a isso, o uso de placas *neons* ao longo da nave que trazem destaque para pontos de foco, como lojas e espaços de *NPCs* especiais, facilitando a navegação do jogador pelo espaço e ampliando a estética mais descontraída e improvisada do local.

Por último, também é notável no vidro da nave um remendo simples, destacado por um pedaço de madeira e uma placa de “cuidado”, servindo como a única barreira que mantém o local habitável contra o vácuo do espaço. Tais elementos, mesmo que aparentemente simplórios e pouco notáveis, reforçam o nível de improviso na nave espacial que, milagrosamente, ainda funciona. Eles fazem o jogador lembrar da temática absurda da história, na qual situações sérias e brutais são apresentadas de



maneira cômica, mantendo o ambiente descontraído e lúdico do jogo que o torna tão único em relação a outras produções.

Figura 25



Imagens do jogo Borderlands 3, em diferentes pontos da espaçonave "Santuário 3". Imagens capturadas da tela do jogo para a pesquisa.

Com o desenvolvimento da história, novas localizações são descobertas, abrindo a visão do jogador a diferentes zonas no jogo. Em Elden Ring, uma das regiões finais é a Altus Plateau, uma região fortemente marcada por estruturas cinzentas, dando alto destaque para os dourados da região, seja pelas folhas das árvores, as flores, a grama e o próprio céu. Esse local passa um forte sentimento da “era dourada”, porém o ambiente ainda se mantém hostil ao jogador, cavaleiros que rodeiam a região, também carregados pelos tons dourados, buscam afastar o personagem principal, impedindo-o de alcançar a capital de Leyndell, o objetivo final do jogo. Mesmo assim, o jogador segue em frente, explorando a região para tentar compreender como um reino tão grandioso veio a cair dessa maneira.

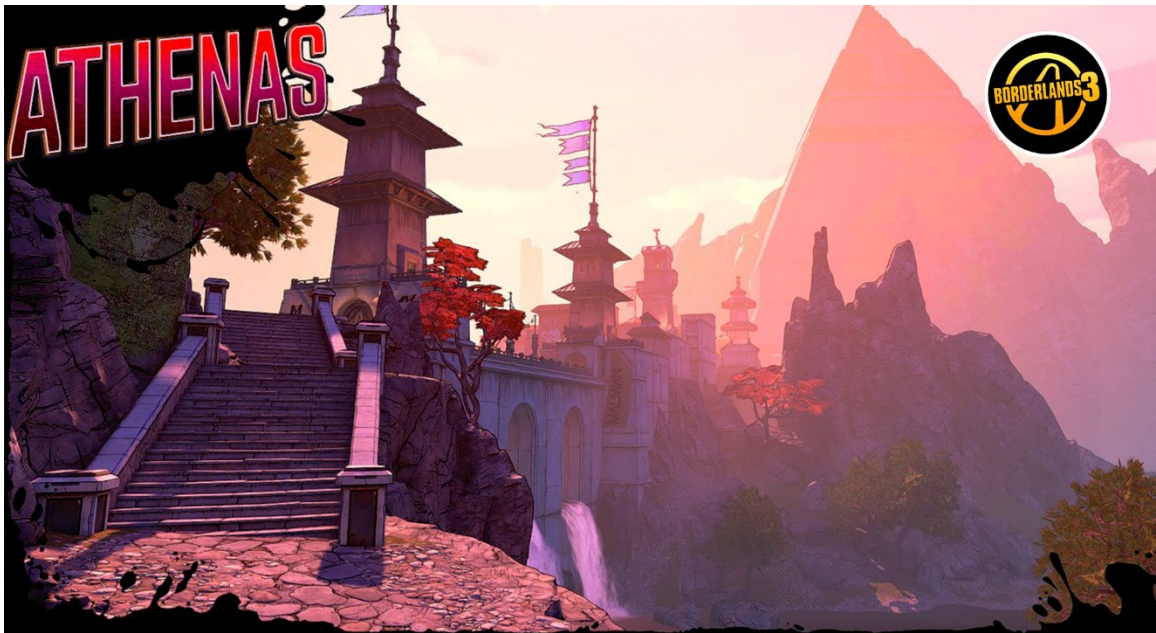
*Figura 26*



*Um dos templos da região de Altus Plateau, uma das últimas regiões a serem exploradas em Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

Por outro lado, em Borderlands 3 nós temos o mundo de Athenas, uma das zonas finais do jogo, expressa em visual mais rústico e pacífico, contrastando fortemente com as outras regiões que aparecem ao longo do jogo. O local carrega tons mais amenos, com a forte presença do verde das plantas e do cinza claro das construções, que simulam as estruturas de monastérios asiáticos com leves toques de tecnologia. Assim, seu visual se separa dos tons mais vibrantes e quentes de outras regiões, como Pandora, a zona principal da série Borderlands, gerando uma região desconexa da parte mais agitada e violenta do jogo, levando ao jogador a vontade de explorar esse local completamente diferente do que já foi visto.

Figura 27



A tela de início para a região de Athenas, uma das últimas regiões do jogo Borderlands 3. Imagem Disponível em: <https://primewikis.com/guides/borderlands-3-athenas-side-quests/>

Outro aspecto a ser analisado são os personagens do jogo, tanto vilões quanto aliados, que servem como um dos principais meios de interação do jogador com o universo.

Um dos mais importantes tipos de personagem a se observar são os inimigos básicos, desenvolvidos mais em quantidade do que em qualidade, mas que, mesmo assim, precisam ser usados de maneira eficaz para impactar o jogador. Tanto em Elden Ring quanto Borderlands 3, o uso de formas e silhuetas exageradas são elementos muito utilizados, porém o impacto em cada produção é diferente.

Em Elden Ring se mantém o uso de cores dessaturadas. No entanto, o destaque dado ao ouro, símbolo característico da produção, ainda é notável em certos inimigos. Suas formas, mesmo que exageradas, ainda possuem alguma lógica. Por trás delas e, em conjunto com a texturização mais realística, é criada uma forma crível, levando a entender que, no contexto em que estão inseridos, esses extremismos dos personagens são realistas, mesmo que de modo bizarro.

Figura 28



*Um dos tipos de inimigos encontrados durante o jogo Elden Ring. Imagens capturadas da tela do jogo para a pesquisa.*

Por outro lado, os exageros de *Borderlands 3* são levados ao ridículo, simulando características da cultura popular, como cabeças grandes em corpos pequenos, similar aos Boobleheads, um tipo de caracterização mais cômica, e o uso de proporções extremas, como braços ou pernas maiores ou menores do que o normal, dando um sentimento mais absurdo aos seus inimigos. Essas variações, em conjunto da estética de quadrinhos característica do jogo, dão aos inimigos um visual lúdico, com seus exageros sendo vistos mais como uma representação para o entretenimento do jogador do que algo realmente aplicado no universo do jogo.

Figura 29



*Um dos tipos de inimigos encontrados durante o jogo Borderlands 3. Imagens capturadas da tela do jogo para a pesquisa.*

Analisando outros tipos de inimigos, é possível notar o reforço das estéticas de cada produção. Desde o nobre até a figura mais baixa, Elden Ring mantém seu característico uso do ouro, simbologia que é presente em quase todo o design da produção. Porém, mesmo que ambos carreguem certos detalhes em ouro, é notável a disparidade dos outros elementos. O cavaleiro no canto superior esquerdo carrega tons mais vivos, com pelo marrom de seu cavalo e os detalhes em tecido verde, dando uma representação mais nobre a sua figura. Por outro lado, o personagem no canto superior direito é muito mais frio, sua pele é fortemente enrugada, sua vestimenta mais simples e seus tons sem saturação, mesmo carregando elementos dourados, a figura representa um dos pontos mais baixos do universo do jogo. Ainda que com tal diferença entre ambas as figuras, as duas atuam como inimigos para o jogador, demonstrando que não importa o contexto em que os inimigos estão inseridos, o mundo do jogo sempre será desafiador e hostil.

Figura 30



*Um dos tipos de inimigos encontrados durante o jogo Elden Ring. Imagens capturadas da tela do jogo para a pesquisa.*

Enquanto isso, o mundo de *Borderlands 3* articula similarmente a disparidade de inimigos para representar a agressividade do mundo como um todo contra o jogador. A figura do robô no canto inferior esquerdo, mesmo com algumas marcas em sua textura, ainda assim possui uma estética mais limpa, seu metal possui um notável brilho e as luzes em seu ombro são fortes. Enquanto isso, o personagem no canto inferior direito é muito mais remendado, seu escudo, uma porta recheada de rachaduras, buracos e pichações, demonstra a sua estética mais rústica e improvisada e o brilho de sua arma não carrega a mesma intensidade da apresentada nas luzes vermelhas do robô.

Figura 31



*Um dos tipos de inimigos encontrados durante o jogo Borderlands 3. Imagens capturadas da tela do jogo para a pesquisa.*

Em relação aos aliados do jogador, figuras que servem de apoio ao longo da história, é possível encontrar a diferença de representação entre ambos os jogos e como cada um utiliza da sua estilização.

A personagem Ranni, a bruxa, em Elden Ring atua como uma das principais personagens do jogo, tendo um final exclusivo para ela. Pela história, Ranni atua como uma forasteira, com seus ideais indo contrários ao resto dos personagens no jogo, por isso seu visual foi desenvolvido para se destacar ao máximo no universo em que está inserida. Enquanto o uso de tons mais escuros é priorizado ao longo do jogo, servindo para dar destaque ao simbólico dourado e tons mais quentes, Ranni carrega tons mais frios, com uma vestimenta majoritariamente branca, sua pele e detalhes em azul e o uso da prata em vez do ouro em seu chapéu. Seu visual é alienígena, dando um senso de mistério que leva o jogador a se interessar pela sua história e tentar compreendê-la por outro ângulo.

Figura 32



Ranni, a bruxa, de Elden Ring. Imagem disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/9148.html>

Em contrapartida, a personagem Lilith é uma figura já reconhecida no universo de Borderlands, sendo um dos personagens principais no primeiro jogo e uma aliada importante nos jogos seguintes. Seu primeiro visual é icônico, consequentemente sofreu poucas modificações em Borderlands 3, o que define a sua efetividade desde o início. O uso de tons mais terrosos e quentes ajuda a apresentar uma figura amigável e viva, com visual agradável e que dá espaço para que seu cabelo vermelho se destaque, um dos pontos que a torna única no universo do jogo e altamente reconhecível. Seus tons quentes servem para representar a origem de seu poder, que é o uso do fogo, sinalizando o que o jogador deve esperar do personagem desde o começo.



Figura 33



Lilith, da série Borderlands, com seu visual em Borderlands 3. Imagem Disponível em: <https://www.xbox-power.com.br/2019/09/30/analise-borderlands-3/>

Se aproximando dos personagens, é possível notar claramente o uso da texturização e detalhes que dão vida aos personagens.

A figura de Hewg, o mestre ferreiro, em Elden Ring é marcada por vários elementos animais, como escamas, placas e espinhos ósseos em seu corpo e até uma cauda. Seu visual é assimétrico e caótico, ele possui fungos e deformações em diferentes partes do corpo, tufo de pelo desorganizados em lugares distintos e representado exclusivamente com tons de cinza. Esse visual destaca as deformidades da sua figura, demonstrando as marcas do tempo e do cansaço em seu corpo, um personagem que ajuda o jogador, mas sem motivação, a compreender o mundo cruel de Elden Ring, lembrando até mesmo no “santuário” do jogo, um ponto seguro, da brutalidade da história.

Figura 34



*Hewg, o mestre ferreiro, de Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

Enquanto isso, é ainda mais notável a estilização inspirada nos quadrinhos de *Borderlands 3*, a iluminação, mesmo sendo aplicada nos modelos 3D do jogo, também é pintada diretamente nas figuras, realçando pontos de interesse, como os detalhes do cabelo ou as bordas das partes de metal e o uso do *cel shading* em lugares estratégicos. Junto a isso, a presença da *lineart* é notável ao longo da textura, como na clavícula, nos detalhes do nariz ou nos pelos da gola de seu colete, aplicando essa estética de quadrinhos e reforçando o sentimento mais “cartoonesco” e lúdico do jogo, que não busca aspectos realistas para imergir o jogador na história, mas para entretê-lo.

Figura 35



*Uma imagem mais próxima da personagem Lilith de Borderlands 3. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

Seguindo para o último tipo de personagens, nós temos os “chefões”, as figuras antagonistas de maior destaque e maior peso na história. A análise se baseará, especificamente, nas “cutscenes” que antecedem o encontro, pois representam mais detalhadamente a intenção por trás da representação dessas figuras.

Elden Ring se caracteriza por uma representação mais dramática, usando frequentemente a iluminação e diferentes ângulos de câmera para realçar certas características dos personagens, enquanto Borderlands 3 recorre a um padrão de apresentação de personagens mais estilizada, removendo o personagem da cena para fazer uma apresentação acompanhada de efeitos visuais, o nome da figura e uma frase de efeito, reforçando a temática cartoonizada e lúdica da sua representação.

Um dos exemplos é como Mohg, o agouro, é representado em Elden Ring em comparação com Mouthpiece, de Borderlands 3. Mohg é configurado com uma leve “iluminação de contorno” e uma “iluminação de baixo” (BORDWEL; THOMPSON, 2013), reforçando a silhueta do personagem e destacando-o da cena, além disso, com a luz vindo de baixo, ocorre uma desfiguração da sua forma, tornando sua apresentação ainda mais sinistra. A câmera baixa, ou “contraplongée”, faz com que observemos a figura de baixo para cima, como se ela fosse maior do que o observador, empoderando o personagem. O “plano de conjunto”, com o personagem e cenário completamente visíveis na câmera, ajuda a apresentar o ambiente, o seu templo marcado por

chamas vermelhas sob um céu estrelado, destacando o domínio do chefão. Para complementar, o uso de uma iluminação limitada, restrita às luzes das estrelas, na silhueta e as chamas vindo de baixo, torna a coloração geral da cena extremamente avermelhada. Representa não só a temática de sangue que o personagem possui, mas também está em correlação com a agressividade e nobreza, gerando a imagem de uma figura poderosa pronta para enfrentar o jogador. Sua silhueta é agressiva, com as inúmeras pontas de seus chifres, dentes e do seu cetro, além da figura bem quadrada, graças aos ombros largos e a vestimenta solta, tornando sua figura ainda mais impactante e grandiosa.

Figura 36



Mohg, o Agouro, do jogo Elden Ring. Imagem disponível em: <https://www.ggrecon.com/guides/elden-ring-mohg-boss-fight>

Enquanto isso, a estilização de Borderlands 3 foca exclusivamente na apresentação do personagem, removendo-o do espaço e tempo da cena para destacá-lo, sendo aspecto menos realista e mais lúdico do jogo. O cenário e as cores são estilizados de modo a ressaltar particularidades da figura, nesse caso o uso do grafitti para representar uma figura mais informal e energética, com o uso do rosa ao fundo do personagem e o borrifo verde como cor complementar, reforçando a bagunça e energia do jogo. Quanto à silhueta, seu visual é relativamente simples, o que mais se des-

taca é o seu capacete, com as duas formas saindo da lateral de sua cabeça, simulando chifres e dando um pouco mais de hostilidade a sua figura, porém sem maiores exageros na sua forma, gerando um personagem simples de se ler.

Figura 37



Mouthpiece, de Borderlands 3. Imagem disponível em: <https://progametalk.com/borderlands-3/mouthpiece-guide/>

Outro exemplo é a introdução do Lorde-Dragão Placidusax de Elden Ring e do Bola Katagawa de Borderlands 3. Placidusax adota um estilo de enquadramento similar à de Mohg, com uma câmera baixa e um plano conjunto, reforçando o poder e tamanho do chefe, além de destacar o espaço em que vai ocorrer o combate. Os tons de cinza são amplamente usados, com uma leve presença do amarelo ou dourado nos detalhes da asa ou no pescoço, gerando um espaço mais sombrio, inamistoso. Sua silhueta é bem notável, não só pela sua proporção, uma das maiores figuras do jogo, mas também pela quantidade de ângulos duros e linhas retas ao longo de seu corpo, conferindo sensação de rigidez e brutalidade, condizentes com o vigor do dragão.

Figura 38



*Lorde-Dragão Placidusax do jogo Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

Katagawa por outro lado é representado com maior quantidade de tons, o azul do fundo fornece leveza e frieza, contrastando com o laranja que serve para destacar a silhueta do personagem. A figura em si, se apresenta com tons mais fracos, a sua luz vermelha não lhe confere agressividade. Os tons de azul claro, azul escuro e metálicos, ressaltam levemente a sua figura em relação ao fundo, arena que é marcada por tons similares. Sua forma em geral é bem simplificada, tomando a silhueta de uma esfera com leves desníveis advindo de alguns detalhes em sua forma, com um maior destaque nas laterais, porém mantendo sua forma fácil de ler e direta.

Figura 39



Bola Katagawa, do jogo Borderlands 3. Imagem disponível em: [https://www.ign.com/wikis/borderlands-3/Space-Laser\\_Tag](https://www.ign.com/wikis/borderlands-3/Space-Laser_Tag)

Um exemplo de apresentações similares em tons, mas completamente diferentes em temática, é a introdução de Malenia, lâmina de Miquella, mais especificamente a sua fase 2, de Elden Ring e Capitão Traunt, de Borderlands 3.

Ambos são representados em tons amenos, como o branco, cinza e azul claro para o fundo que contrastam fortemente com os tons alaranjados que eles trazem no detalhamento da cena. Malenia durante sua transformação abandona a armadura, dourada como outros aspectos do jogo, e a troca por um visual mais simples e dessaturado, dando espaço para o destaque da sua magia alaranjada e seu cabelo vermelho, que flui pelas asas que ela cria nessa forma. Em seu contexto, ela é uma personagem marcada por uma doença, predominantemente representada pelos tons de vermelho e laranja. Sendo assim, ao abandonar sua armadura dourada e dispersar esses tons mais quentes pelo cenário e por suas asas, ela representa a putrefação, abandonando o ouro luxuoso para abraçar a doença em troca de poder para derrotar o jogador, demonstrando o nível em que a personagem está disposta a cair pela vitória. Sua forma se destaca pela presença das enormes asas, em contraste com o corpo relativamente humano da personagem, guiando a sua atenção para a figura central. Além disso, a presença da silhueta de borboletas que fluem de suas asas de tempos

em tempos adiciona uma temática mais gentil e bela, contrastando com a situação atual em que Malenia se encontra, gerando uma ironia trágica.

Figura 40



*Malenia, Lâmina de Miquella, de Elden Ring. Imagem disponível em: <https://gameswfu.net/elden-ring-o-que-fazer-com-a-lembranca-da-deusa-podre/>*

Por outro lado, a apresentação do Capitão Traunt é mais divertida, mantém o uso dos tons dessaturados e do azul usado pela Bola Katagawa, visto que ambos possuem uma origem similar, sua consistência visual reforça essa conexão. Além disso, os tons mais frios, tanto ao fundo quanto sua vestimenta, servem como fundo para destacar o laranja de seu visor e das chamas, apresentando um personagem que, literalmente, brinca com o fogo, agindo de maneira descontraída, mesmo estando prestes a entrar em combate. Sua forma é similar a outros tipos de inimigos secundários apresentados anteriormente, tendo o personagem maior destaque por sua coloração e tamanho. No geral, sua forma mais quadrada passa a sensação de rigidez e vigor, apontando o personagem como uma figura pesada, porém resistente, consistente com as mecânicas que ele possui.



Figura 41



Capitão Traunt, de *Borderlands 3*. Imagem disponível em: [https://www.ign.com/wikis/borderlands-3/The\\_Impending\\_Storm](https://www.ign.com/wikis/borderlands-3/The_Impending_Storm)

Como último ponto na análise de personagens, eu trago a introdução de Radagon, da ordem dourada de *Elden Ring* e Tyreen, a destruidora, de *Borderlands 3*, ambos considerados um dos chefões finais dos seus respectivos jogos.

A apresentação de Radagon, da Ordem Dourada, é icônica, a “iluminação de cima”, quase uma “iluminação de contorno”, como apresentam Bordwell e Thompson (2013), pouco ilumina a figura em si, que está pendurada e curvada para baixo, mas isso abre espaço para destacar o arco acima do personagem e a lança vermelha atravessando seu corpo. Ambos os elementos e a pose da figura fazem referência a crucificação de Jesus, o arco mágico representando a cruz e a lança vermelha simbolizando o ferimento sofrido por Cristo, tal representação serve para elevar a figura de Radagon como um salvador ou mártir no universo de *Elden Ring*, uma figura sagrada de extrema importância. O arco dourado e os cabelos loiros da figura trazem, uma última vez, a simbologia dourada que o jogo carrega como uma das suas identidades principais, cercado por um ambiente completamente obscurecido, ele representa o fim da “era dourada” quebradiça, fraca, que está prestes a ser consumida completamente, completando a aventura do jogador. Apesar de não existir um consenso sobre o que a lança representa no universo do jogo além de seu contexto simbólico, sua tonalidade

vermelha ajuda a reforçar o sentimento de agressividade e violência, preparando o jogador para o último combate da história.

Figura 42



*Radagon, da ordem dourada. Imagem disponível em: <https://www.eurogamer.pt/elden-ring-radagon-of-the-golden-order-boss-vencer>*

Tyreen, apesar de ser uma figura humana, é apresentada no final do jogo como uma monstruosidade, após chegar ao fim da sua jornada em busca de poder e mistura-se com O Destruidor, se tornando a figura que o jogador enfrenta no final. A opção feita pelo uso do rosa, não natural e que se destaca sobre o fundo azulado da rocha em que ela está de pé, resulta num tom mais feminino e, no seu contexto, alienígena. A iluminação, apesar de ser bem preenchida, foca na figura humana no final da boca da criatura, destacando a “parte humana” que o monstro ainda carrega e mantém a conexão que o jogador possuía com a personagem antes da transformação. Sua silhueta é assimétrica, marcada por uma grande variação em forma e tamanho de seus membros, reforçando o quão não natural a criatura é, além de manter a presença da silhueta de Tyreen, mas com deformações, como a remoção de um dos braços e da parte inferior do torso, o que ainda a deixa reconhecível, mas ao mesmo tempo destacando a transformação em monstruosidade.

Figura 43



Tyreen, a destruidora. Imagem disponível em: <https://gamerant.com/borderlands-3-kings-call-farm-legendary-pistol-where/>

## 6. RESULTADO

Finalizando então a análise dos vários elementos visuais do jogo, podemos re-tornar as tabelas apresentadas no começo com as várias categorias usadas ao longo da pesquisa.

Tabela 4

<b>Elden Ring</b>	
<b>Heurísticas do Design</b>	<b>Subcategorias</b>
<b>Utilidade de Gameplay</b>	Design Movido por utilidades do gameplay
<b>Utilidade Narrativa</b>	
<i>Requerimentos da História</i>	Design Movido por requerimentos da História
<i>Plausibilidade</i>	Design movido por plausibilidade mecânica
	Design movido por falta de plausibilidade lógica
<i>Referência</i>	Design movido por referência de sinais
	Design movido por referência de símbolos
<b>Efeito da Estética</b>	
<i>Consistência</i>	Consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência visual
<i>Identificabilidade</i>	Uso de temática visual identificável
	Uso de linguagem visual identificável
<b>Estética do MDA</b>	
<b>Fantasia</b>	Sensação
Descoberta	Sociedade
<b>Desafio</b>	Narrativa
Submissão	Expressão

A seguinte tabela foi desenvolvida para a classificação do jogo Elden Ring, destacando os pontos chaves da sua temática. Tabela desenvolvida para a pesquisa.

Tabela 5

<b>Borderlands 3</b>	
<b>Heurísticas do Design</b>	<b>Subcategorias</b>
<b>Utilidade de Gameplay</b>	Design Movido por utilidades do gameplay
<b>Utilidade Narrativa</b>	
<i>Requerimentos da História</i>	Design Movido por requerimentos da História
<i>Plausibilidade</i>	Design movido por plausibilidade mecânica
	Design movido por falta de plausibilidade lógica
<i>Referência</i>	Design movido por referência de sinais
	Design movido por referência de símbolos
<b>Efeito da Estética</b>	
<i>Consistência</i>	Consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência entre temática e estilo visual
	Falta de consistência visual
<i>Identificabilidade</i>	Uso de temática visual identificável
	Uso de linguagem visual identificável
<b>Estética do MDA</b>	
<b>Fantasia</b>	Sensação
Descoberta	Sociedade
<b>Desafio</b>	Narrativa
Submissão	Expressão

A seguinte tabela foi desenvolvida para a classificação do jogo Borderlands 3, destacando os pontos chaves da sua temática. Tabela desenvolvida para a pesquisa.

Como apresentado nas tabelas, cada jogo possui uma lista de categorias e subcategorias que as diferencia entre si, o que se é esperado, visto que a experiência desejada ao jogador é distinta para cada produção.

Sendo assim, podemos esmiuçar cada uma das subcategorias e apontar como a representação visual de cada jogo, discutida na análise anterior, pode ter afetado e aperfeiçoado cada um desses aspectos, aprimorando a experiência do jogador.

Figura 44



Uma das artes oficiais de Elden Ring: Imagem disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/elden-ring/>

Em relação ao Elden Ring, foram notadas as seguintes subcategorias:

— **Design Movido por requerimentos da História:** Um dos principais aspectos do jogo. Aos jogadores que não são acostumados com as produções da FromSoftware, a falta de elementos textuais ou narração durante o jogo para explicar a história de seu universo parece ser um aspecto negativo, deixando os jogadores perdidos enquanto tentam entender os eventos passados e os acontecimentos no presente, porém, essa decisão é feita deliberadamente pelos desenvolvedores, que focam em contar a história das suas produções pela representação visual do jogo. Lugares como Caelid sinalizam, pelo seu design, os terríveis eventos que infectaram a região no passado, regiões como Altus Plateau trazem o sentimento de que o jogador está se

aproximando do centro das grandezas desse mundo. Além disso, a história também é contada pelos personagens, figuras como Mohg, o agouro, são marcadas por tecidos nobres e detalhes em ouro, sinalizando sua origem nobre, mas sua forma monstruosa e agressiva apresenta seu decaimento em um vilão que perdeu sua grandeza, ou Ranni, a bruxa, apresentada de uma maneira mística, seu design focado nos tons de branco e azul contrastam com as cores principais usadas durante o jogo, marcando-a como forasteira, seguindo um caminho completamente diferente.

Figura 45



Mohg, o Agouro, do jogo Elden Ring. Imagem disponível em: <https://www.ggrecon.com/guides/elden-ring-mohg-boss-fight>

Figura 46



Ranni, a bruxa, de Elden Ring. Imagem disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/9148.html>

— **Design Movido por referência de símbolos:** O uso do dourado é um elemento utilizado em vários aspectos de Elden Ring. A simbologia de nobreza e grandeza do dourado é aplicado ao longo do jogo e representa o alcance da “era dourada” de maneira consistente, do cenário aos personagens, das localizações mais importantes até os personagens menos notáveis.

Figura 47



Um templo em Altus Plateau, do jogo Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.

Figura 48



Um dos vários inimigos de Elden Ring com uma espada e colar dourados. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.

— **Consistência entre temática e estilo visual:** A história do jogo é bruta, deprimente, um universo outrora no seu auge, agora em decadência. Elden Ring procura explorar fortemente esse sentimento, principalmente nos personagens, dos mais grandiosos aos mais baixos. No tratamento da textura, bastante detalhado, é notável o desgaste e a degradação, as cores tendem a ser mais dessaturadas, menos vivas, as silhuetas mais distorcidas e corroídas.

Figura 49



Radagon, da ordem dourada. Imagem disponível em: <https://www.eurogamer.pt/elden-ring-radagon-of-the-golden-order-boss-vencer>

Figura 50

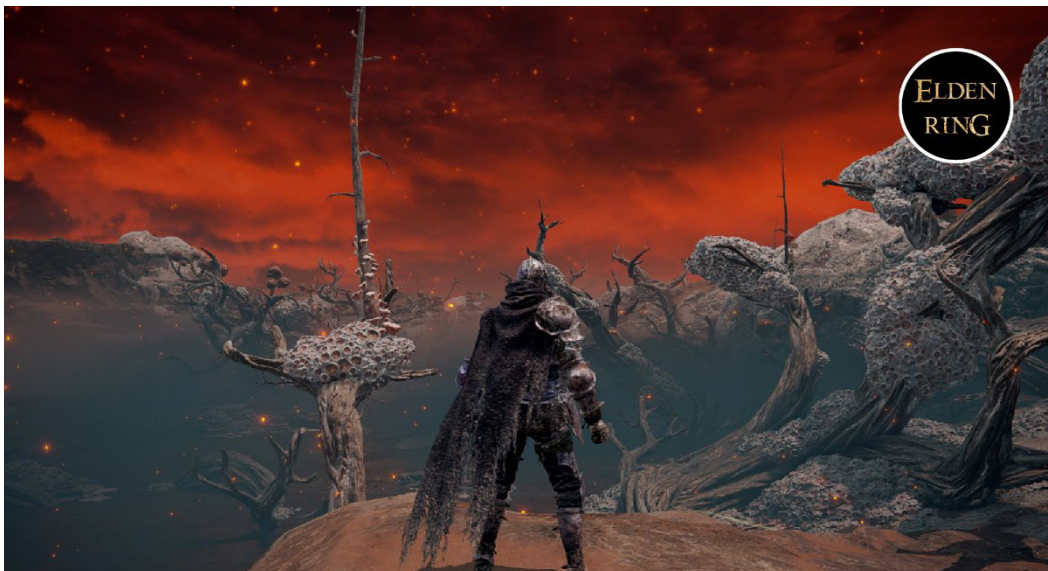


Uma cena da região Montanha de Gigantes, de Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.



— **Fantasia:** A história de Elden Ring foi criada com apoio de George R. R. Martin um dos maiores escritores de fantasia da atualidade, criador de Game of Thrones, uma série de livros adaptada para a TV. Com sua ajuda, os desenvolvedores criaram um jogo com um universo rico, e seu visual procura representar com detalhes a variedade de elementos, levando o jogador a se inserir no universo mágico da história. A variedade da representação das regiões, por exemplo, é um dos aspectos que destaca essa fantasia, regiões como Caelid, conhecida por ser um local perigoso, é marcada por um céu vermelho vivo, por outro lado, a Haligtree, com seus tons mais dessaturados e neutros traz uma sensação de paz e serenidade.

*Figura 51*



*Uma cena da região de Caelid, de Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

— **Narrativa:** a contribuição de George R. R. Martin, foi além da construção do aspecto místico e fantasioso do universo de Elden Ring, ele também ajudou a desenvolver detalhes da representação visual que reforçam o interesse do jogador na narrativa, levando-o a explorar a história. A região do Rio Siofra foi afetada por eventos catastróficos, sendo levada ao subsolo do mundo e trazendo com ela o próprio céu estrelado, criando uma região fascinante que leva o jogador a querer explorar e melhor entender a história. Na Montanha dos Gigantes, onde se encontram os corpos dos gigantes da antiguidade, todos mortos e encobertos por gelo, o jogador se pergunta

como seu fim ocorreu e é levado a percorrer a região em busca de respostas. Tais escolhas geram um universo rico em diferentes histórias, cada uma única e cativante.

*Figura 52*



*Uma cena da região do Rio Siofra, de Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

*Figura 53*



*Uma cena da região Montanha de Gigantes, de Elden Ring. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.*

— **Desafio:** Os jogos da FromSoftware sempre foram conhecidos por sua dificuldade e Elden Ring não é uma exceção. Sua representação visual reforça essa ideia com o visual mais realista e brutal. O mundo e seus inimigos aparentam ser pouco amigáveis, marcados por elementos mais monstruosos e agressivos e temas de cor pouco

amistosos, levando ao sentimento de que o jogador não é bem-vindo naquele mundo e sua passagem pela história será um desafio a se superar.

Figura 54



Starscourge Radahn, de Elden Ring. Imagem disponível em: <https://www.gamebyte.com/elden-ring-hidetaka-miyazaki-favourite-boss/>

Figura 55



Urso rúnico, um dos inimigos de Elden Ring. Imagem capturada da tela para a pesquisa.

Baseado nessa classificação é possível notar como a representação visual de Elden Ring é impactante em todos os seus principais pontos, sobretudo na simbologia apresentada durante sua história, criando um mundo rico em detalhes e consistente ao longo da sua narrativa, explorando a diversidade do continente em que o jogo se

passa e gerando um mundo fantasioso a ser explorado, mas mantendo uma jogabilidade extremamente difícil, o que caracteriza os produtos da empresa.

Figura 56



Arte oficial do jogo Borderlands 3. Imagem disponível em: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=1239034>

Analisando as categorias definidas para Borderlands 3, podemos notar algumas características:

— **Design Movido por falta de plausibilidade lógica:** Uma das principais características de Borderlands 3, ou da série como um todo, é o aspecto ridículo e cômico, gerando um mundo mais movido por uma experiência lúdica do que lógica, como figuras desproporcionais a níveis ridículos ou armas escondidas em lugares bizarros e inesperados.

Figura 57



uma das várias caixas de armamentos do jogo Borderlands 3, no formato de um banheiro químico. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.

— **Falta de consistência entre temática e estilo visual:** Ainda considerando o ridículo e a quebra de expectativas, outro ponto forte de Borderlands 3 é a quebra da temática pelo estilo visual. A representação no estilo de quadrinhos e alta variedade de cores extremamente vibrantes traz uma sensação mais energética e lúdica ao jogo, porém sua história é recheada de momentos violentos, contrastando fortemente com o jeito que esses eventos são apresentados, gerando um mundo divertido e absurdo, mesmo que a história, em sua base, seja completamente diferente.

Figura 58



Uma cena da região de Promethea, de Borderlands 3. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.

— **Uso de linguagem visual identificável:** O uso da linguagem de quadrinhos, principalmente pelo *cel shading* e o uso de *lineart*, é um estilo extremamente identificável na série da qual *Borderlands 3* faz parte, destacando-o visualmente de outras produções da indústria de jogos.

Figura 59



Uma imagem de Lilith a bordo da nave Santuário 3, de *Borderlands 3*. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.

— **Fantasia:** O universo pós-apocalíptico de *Borderlands 3* mantém a temática característica da série, com uma alta variedade de regiões, inimigos e armas a encontrar e explorar, um mundo que a cada momento traz algo novo e interessante, que leva o jogador a continuar desbravando essa fantasia, para ver o que mais é possível encontrar durante sua experiência.

Figura 60



Uma cena de Promethea, de Borderlands 3. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.

— **Sensação:** Borderlands 3 não se destaca com uma história rica em detalhes e de alta qualidade, ou um mundo aberto extremamente atraente a se explorar, sua maior força está no fator de entretenimento. Seguir a narrativa, aumentando a força do personagem, desbloqueando novas habilidades ou encontrando uma das milhares armas únicas do jogo levam a uma experiência que está sempre mudando, nunca se tornando monótona ou previsível, um mundo em contínuo aprimoramento visual, sempre despertando interesse.

Figura 61



Uma cena de Promethea, de Borderlands 3. Imagem capturada da tela do jogo para a pesquisa.

## 7. CONCLUSÃO

Essa pesquisa se deu a partir da análise de dois jogos, *Borderlands 3*, desenvolvido pela Gearbox Software e publicado pela 2K e *Elden Ring*, desenvolvido pela FromSoftware e publicado em conjunto com a Bandai Namco Entertainment. Dois jogos com histórias, contextos, temáticas e objetivos diferentes e, conseqüentemente, com estilos visuais distintos, e que realçam diferentes aspectos da experiência do jogador.

O mundo de *Elden Ring* é depressivo e brutal, logo sua estética é mais realista e detalhada, conferindo mais peso à sua representação e gerando uma história cativante que o jogador busca explorar. Por outro lado, *Borderlands 3* possibilita uma experiência mais divertida, com a quebra da temática mais violenta e estilo lúdico, o que resulta numa história mais ridícula, lúdica e gostosa.

Apesar da análise ter sido delimitada por esses dois jogos, o intuito é trazer à discussão o impacto visual na interpretação de jogos digitais para que desenvolvedores, pesquisadores ou apenas interessados na área possam compreender o peso de uma representação direcionada e como ela aprimora a experiência do usuário. Procura-se facilitar a abordagem dos elementos do produto planejado por desenvolvedores, que, por vezes, têm dificuldades em passar os aspectos visuais que desejam aplicar.

Como comentado anteriormente, a tabela utilizada para a pesquisa é uma versão mais compactada para auxiliar na análise e no seu desenvolvimento, então ao final do texto será disponibilizado uma ficha com a versão expandida, para tornar o processo de classificação mais dinâmico e informativo. A ficha apresentada, combinando as categorias e subcategorias derivadas dos textos de Mary Keo, *Graphical Style in Video Games*, de Yin Wu, *The Style of Video Games Graphics: Analyzing the Functions of Visual Styles in Storytelling and Gameplay in Video Games* e de Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek, *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, foi gerada para que pesquisadores, ou interessados em desenvolver sua própria análise, possam se inspirar e desenvolver suas próprias classificações, a priori, do jogo escolhido, destacando quais subcategorias essa produção possui como mais relevantes e, na sequência, realizar uma análise da sua representação visual, buscando elementos de coloração, texturização, arquitetura, design de personagens, além de outros fatores, que servem para reforçar as categorias determinadas.



Para os desenvolvedores de jogos digitais, é recomendável determinar quais categorias e subcategorias eles desejam que seu jogo se encaixe com base nas tabelas. Assim, todo o processo de criação do estilo visual do produto pode ser desenvolvido com o intuito de melhor representar as classificações desejadas, gerando uma representação visual que aprimore a experiência de usuário, tornando o produto mais efetivo na manipulação da interpretação do jogador.

Ainda dentro da temática, creio ser importante considerar tanto na análise de jogos já existentes, quanto no desenvolvimento de novos produtos, os fatores externos que podem limitar a sua criação, tais como fatores tecnológicos, pessoais ou financeiros. Apesar de não serem tão facilmente notadas durante a análise, tais características são importantes a serem consideradas, pois impactam no processo de produção.

Sendo assim, apesar da pesquisa se dedicar aos elementos visuais aplicados nos jogos, é justo ressaltar os aspectos menos visíveis da criação de jogos digitais, pois são grandes limitadores das produções passadas ou daquelas que ainda podem ser geradas. Porém, tais limitações não precisam ser compreendidas exclusivamente como fator negativo, visto que várias produções foram desenvolvidas de maneira efetiva ao utilizá-las como um guia para seu desenvolvimento, jogos como *Stardew Valley*, que apesar de suas restrições, ainda assim geraram uma representação icônica e fortemente compatível com a experiência de usuário desejada, demonstrando a abrangência que a temática possui e a importância de desenvolver uma análise detalhada na hora da pesquisa ou produção dentro do tema.

## 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KEO, Mary. **Graphical Style in Video Games**. 2017. 75. Tese (Bacharelado) – Curso de Tecnologia de Informação e Comunicação – Universidade de Ciências Aplicadas Häme – Finlândia, 2017.

Wu, Yin. **The Style of Video Games Graphics: Analyzing the Functions of Visual Styles in Storytelling and Gameplay in Video Games**. 2012. 216. Tese (Mestrado em Artes) – Curso de Artes Interativas e Tecnologia – Universidade Simon Fraser – Canadá, 2012.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. San Jose, 2001.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Arte do Cinema: Uma Introdução**. Campinas, SP: Editora UNICAMP, 2013.

HELLER, Eva. **A psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e razão**. 1ª Edição. São Paulo: Editorial Gustavo Gili, 2013.

Nome do jogo

Desenvolvedor

Publicador

Data de Lançamento

Plataformas

Gênero

Temática

Notas: Marque quantas categorias achar relevante para o jogo em análise ou em desenvolvimento

Notas: Demarque a posição do jogo na tríade com base na sua relação entre o Abstrato, Realista e Estilizado.

## Heurísticas do Design

### Utilidade de Gameplay

Design movido por utilidades de gameplay

### Utilidade Narrativa

— Requirements da história

Design movido por requirements da história

— Plausibilidade

Design movido por plausibilidade mecânica

Design movido por falta de plausibilidade lógica

— Referência

Design movido por referência de sinais

Design movido por referência de símbolos

### Efeito da Estética

— Consistência

Consistência entre temática e estilo visual

Falta de consistência entre temática e estilo visual

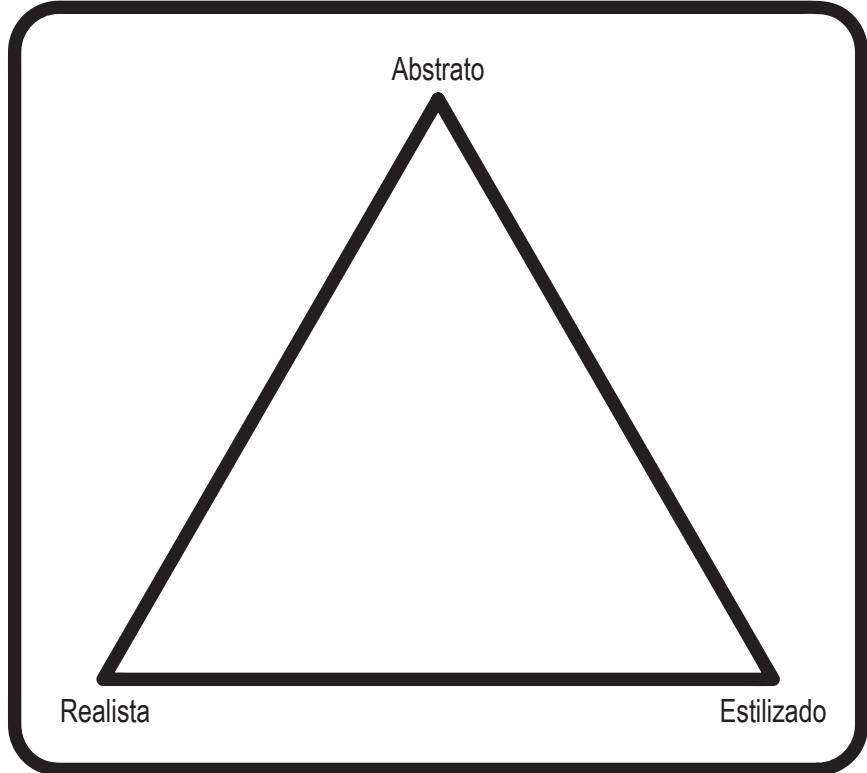
Falta de consistência visual

— Identificabilidade

Uso de temática visual identificável

Uso de Linguagem visual identificável

## Posição na tríade



## Estética do MDA - Subcategorias

Fantasia  Desafio  Descoberta  Submissão

Sensação  Narrativa  Sociedade  Expressão

## Anotações

# Explicação dos termos e fontes

## Heurísticas do Design

### Utilidade de Gameplay

**Design movido por utilidades de gameplay:** desenvolvimento da estética com uso de elementos de gameplay inseridos no visual

### Utilidade Narrativa

#### — Requirements da história

**Design movido por requirements da história:** desenvolvimento da estética para reforçar elementos da história diretamente

#### — Plausibilidade

**Design movido por plausibilidade mecânica:** Simular de maneira realista o funcionamento mecânico de elementos do jogo, se seria possível replicar no mundo real

**Design movido por falta de plausibilidade lógica:** Representação de elementos não condiz com sua funcionalidade na história

#### — Referência

**Design movido por referência de sinais:** Utilização da representação direta de referências do mundo real na produção visual, se baseando na relação com a realidade para passar sua intenção

**Design movido por referência de símbolos:** Uso de representações simbólicas, focando na comunicação do tópico pela simplificação

### Efeito de Estética

#### — Consistência

**Consistência entre temática e estilo visual:** Consistência entre a estilização utilizada com a temática do jogo

**Falta de consistência entre temática e estilo visual:**

Quebra da consistência entre estilo visual e temática como uma ferramenta para reforçar certos aspectos do jogo

**Falta de consistência visual:** Uso de diferentes temáticas, estilos e representações durante o desenvolvimento visual

#### — Identificabilidade

**Uso de temática visual identificável:** Uso de temas visuais do mundo real para reforçar elementos do jogo, como uso de brinquedos para uma história mais amigável

**Uso de Linguagem visual identificável:** Uso de uma estilização visual consistente durante o jogo e outras produções relacionadas a ele, tornando seu estilo facilmente identificável

## Posição na tríade

**Abstrato:** Foco em formas, cores e símbolos mais simplificados, seja por limitação tecnológica ou escolha estilística.

Ex.: Tetris, Minecraft, Geometry Dash.

**Realista:** Foco em se aproximar o máximo possível da realidade por texturas, iluminação e/ou formas mais realistas.

Ex.: The Last of Us, Tomb Raider, GTA 5.

**Estilizado:** Foco em formas, texturas e/ou cores mais expressivas, sem se prender a realidade.

Ex.: Borderlands 3, Limbo, Hollow Knight.

## Estética do MDA - Subcategorias

**Fantasia:** Que define o jogo como um “faz-de-conta”, um contexto diferente do mundo real

**Sensação:** Usada em jogos que trabalham com foco no prazer pelos sentidos

**Desafio:** Intuito é apresentar um nível de dificuldade correspondente à habilidade do jogador para mantê-lo entretido

**Narrativa:** A partir da qual se procura desenvolver uma história capaz de cativar o jogador

**Descoberta:** Que define o senso de prazer ao explorar territórios desconhecidos

**Sociedade:** O jogo deve se caracterizar como uma plataforma social que o jogador pode utilizar para interagir com outros indivíduos

**Submissão:** Que funciona como método de passatempo

**Expressão:** Que usa o jogo como ferramenta de autodescoberta

**Fontes:** Essa ficha foi desenvolvida com base nos termos dos seguintes autores

### Heurísticas do Design: Yin Wu

Wu, Yin. *The Style of Video Games Graphics: Analyzing the Functions of Visual Styles in Storytelling and Gameplay in Video Games*. 2012. 216. Tese (Mestrado em Artes) – Curso de Artes Interativas e Tecnologia – Universidade Simon Fraser – Canadá, 2012.

### Categorias do Estilo Visual: Mary Keo

KEO, Mary. *Graphical Style in Video Games*. 2017. 75. Tese (Bacharelado) – Curso de Tecnologia de Informação e Comunicação – Universidade de Ciências Aplicadas Häme – Finlândia, 2017.

### Estética do MDA: Hunicke, Leblanc e Zubek:

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. San Jose, 2001.