

NARRATIVAS

COMO CONTAR HISTÓRIAS

- 1. Histórias Tradicionais**
- 2. Narrativas Transmídias**
- 3. Narrativas Interativas**

EXEMPLO DE NARRATIVAS

Exemplos:

- A descrição de um processo químico;
- Uma dissertação argumentativa;
- Um relato jornalístico;
- Uma análise histórica;
- Um roteiro

MODOS NARRATIVOS

- Épico - narrado por meio da sequência de eventos (episódios)
- Lírico - narrado por meio da linguagem verbal em harmonia com a música ou a musicalidade das palavras
- Dramático - narrado por meio da representação/interpretação

HISTÓRIAS TRADICIONAIS

... uma sequência enumerada de acontecimentos é uma "história" no sentido que as pessoas conhecem ...

NARRATIVA DRAMATÚRGICA

- **Toda narrativa que envolva personagens e enredo;**
- **Personagem: agente consciente que toma decisões e que reage ao mundo a sua volta;**
- **Enredo: sequência temporal de eventos, com começo, meio e fim, que é influenciada pela agência dos personagens;**
- **Em inglês: *storytelling***
- **Tão antiga quanto a própria humanidade**

ELEMENTOS DE UMA HISTÓRIA

- **Personagem**
- **Trama/enredo**
- **Estrutura**
- **Tema**
- **Ambientação/contexto**
- **Estilo**
- **Elementos de uma história:**
- **...etc.**

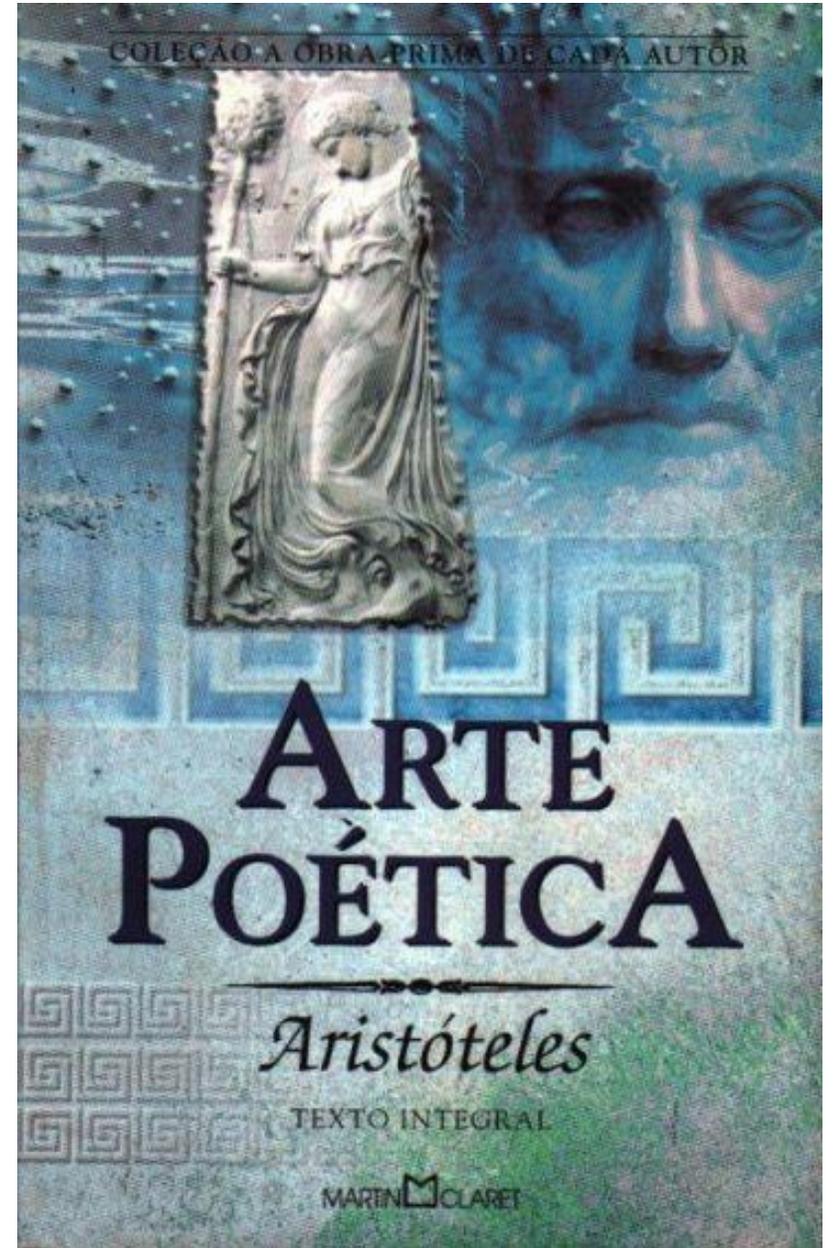
POÉTICA DE ARISTÓTELES

Arte poética é expressão que remete, em primeiro lugar, para **Aristóteles** (384-322 a. C.) e para o seu conhecimento tratado sobre a poesia.

A tendência para a imitação é instintiva no homem, desde a infância. Neste ponto distinguem-se os humanos de todos os outros seres vivos: por sua aptidão muito desenvolvida para a imitação.

Os primeiros estudos sobre estruturas narrativas remontam ao grego Aristóteles, que em sua obra *Poética* descreveu as características do bom drama (segundo ele e o pensamento grego da época; clássico).

A parte mais importante é a da organização dos fatos, pois a tragédia é imitação, não de homens, mas de ações, da vida, da felicidade e da infelicidade, sendo o fim que se pretende alcançar o resultado de uma certa maneira de agir, e não de uma forma de ser.



Morfologia dos Contos de Fadas - Propp

- Nas décadas de 1920 e 1930, as pesquisas dos formalistas russos em teoria literária levaram a atualizações da poética aristotélica a narrativas da cultura popular (contos de fadas e folclore), como feito por Vladimir Propp.
- Publicou "A Morfologia dos Contos de Fadas", na qual estabelecia os elementos narrativos básicos que ele havia identificado nos contos folclóricos russos.

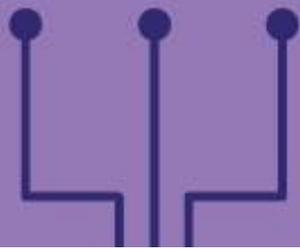


Em "A Morfologia dos Contos de Fadas", Propp estabelece os elementos narrativos básicos que ele identifica nos contos folclóricos russos. Basicamente, Propp identificou 7 classes de personagens. Os personagens são divididos segundo sua esfera de ação:

- 1ª Esfera - O Agressor - o que faz mal;
- 2ª Esfera - O Doador - o que dá o objeto mágico ao herói;
- 3ª Esfera - O Auxiliar - que ajuda o herói no seu percurso;
- 4ª Esfera - A Princesa e o Pai - não é obrigatoriamente o Rei;
- 5ª Esfera - O Mandador - aquele que manda;
- 6ª Esfera - O Herói;
- 7ª Esfera - O Falso Herói



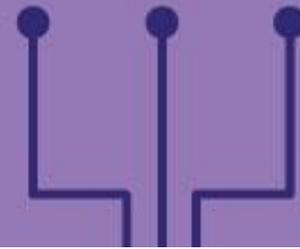
LÍRICO



DRAMÁTICO



ÉPICO



NARRATIVA

- **Épico** - narrado por meio da sequência de eventos (episódios)
- **Lírico** - narrado por meio da linguagem verbal em harmonia com a música ou a musicalidade das palavras
- **Dramático** - narrado por meio da representação/interpretação

LÍRICO

- "Poesia acompanhada da lira"
- Poesia em primeira pessoa (o autor se expressa)
- Subjetividade, ponto de vista do autor
- Temas "poéticos", oníricos
- No cinema: surrealismo

DRAMÁTICO

- **Representação direta de ações**
- **Poesia centrada nos personagens**
- **Curta duração: começa e termina junto da ação**
- **O relato de um único acontecimento**

ÉPICO

- "Relato heróico"
- Poesia em terceira pessoa (sobre a vida de um personagem)
- Poemas longos que contam episódios
- Longa duração: a vida inteira de um personagem, de uma cidade, de um povo
- Não uma única situação, mas uma série de situações

LÍRICO



Diagnosticado com câncer terminal, o menino Joel Green serviu de inspiração para o jogo That Dragon, Cancer, mas infelizmente recebemos a notícia que ele não resistiu.



THAT DRAGON, CANCER

ORIGINAL SOUNDTRACK

JON HILLMAN

ÉPICO



ÉPICO – Crusader Kings III



ÉPICO – Crusader Kings III

“Pensar o passado para compreender o presente e idealizar o futuro”. A frase de Heródoto, um dos grandes historiadores e pensadores do nosso mundo, sempre foi marca nas aulas de geografia e história. Quando passamos para o lado dos videogames, que tentam contar boas histórias, é impossível se desvencilhar da *Paradox*.

A empresa é responsável por lidar muito com o passado, colocando no mercado games como os da série *Europa Universalis* e *Crusader Kings*. Conhecidos como títulos de “Grande Estratégia”, os dois dominam o gênero no planeta. Com a chegada da segunda edição de *CK*, em 2012, o primeiro passo para uma grande evolução começou a ser traçado.

DRAMÁTICO – Life is strang



DRAMÁTICO – Life is strang

Life Is Strange (posteriormente estilizado como *Life is Strange*) é uma franquia de jogos eletrônicos episódicos de aventura gráfica publicados pela Square Enix. A franquia foi idealizada pela Dontnod Entertainment e estreou com o lançamento do jogo homônimo, que foi dividido em cinco episódios lançados ao longo de 2015. O jogo foi seguido por um prelúdio, *Life Is Strange: Before the Storm*, desenvolvido pela Deck Nine e lançado em três episódios junto com um bônus ao longo 2017. O terceiro título da franquia, *Life Is Strange 2*, em conjunto com o derivado *The Awesome Adventures of Captain Spirit*, foi mais uma vez desenvolvido pela Dontnod e lançado em cinco episódios entre 2018 e 2019.



CONFLITO

- Força-motriz por trás da ação dramática
- "Átomo" de todos os elementos da história dramática
- Medida pela qual a história "avança"

CONFLITO > PERSONAGEM > AÇÃO > ENREDO > HISTÓRIA

ESTRUTURA EM ARISTÓTELES

INÍCIO > MEIO > FIM

1º. ATO > 2º. ATO > 3º. ATO

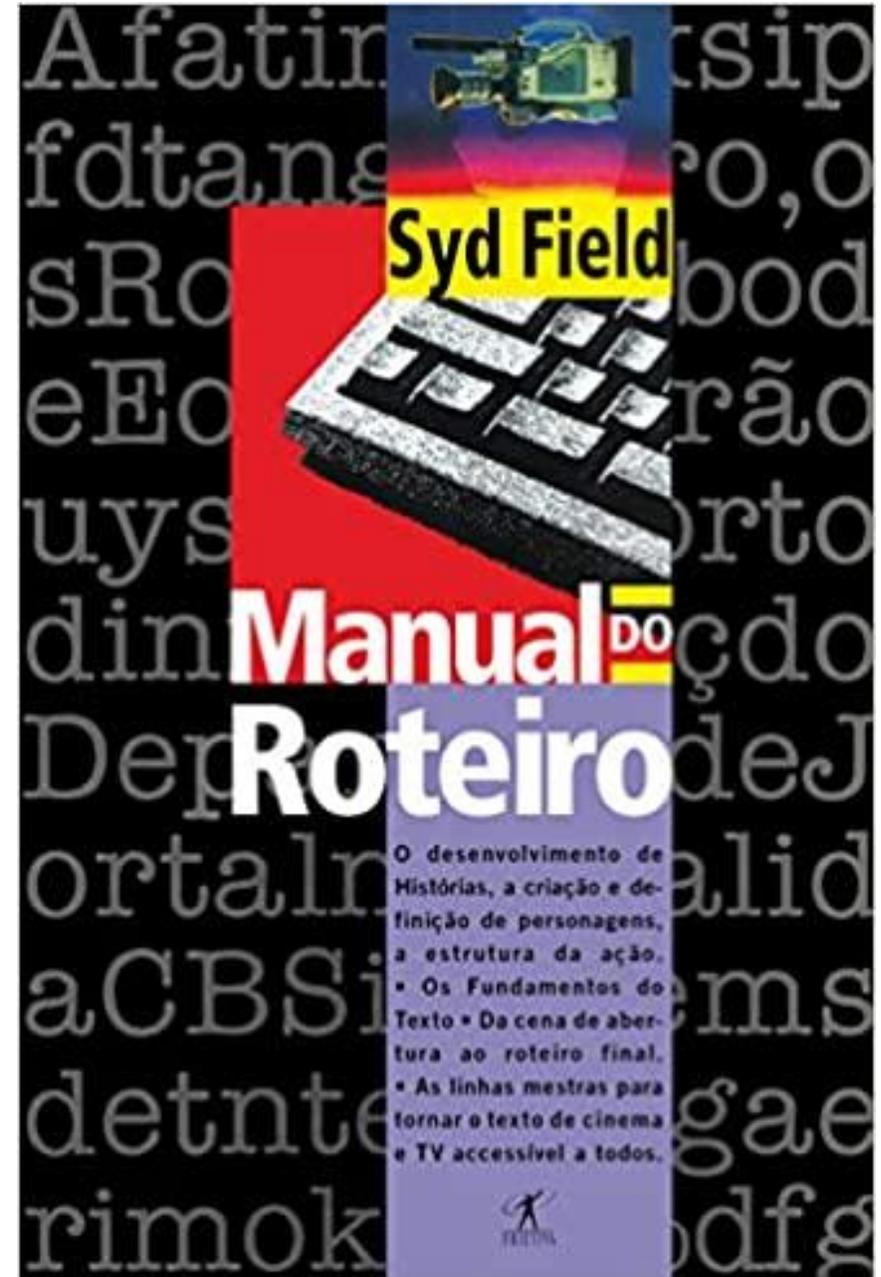
MANUAL DE ROTEIRO

SYD FIELD

Syd Field escreveu, que em seu livro "*Manual do Roteiro*", de 1979, publicou as qualidades de um roteiro para que seja considerado apropriado por um produtor de Hollywood.

O "Paradigma Field", ainda que limitado ao modelo industrial dos EUA, é muito simplificador sobre a fórmula hollywoodiana de se contar histórias.

Field constata, por exemplo, que os eventos de mudança de rumo nas tramas (*plot points*) estão sempre em pontos razoavelmente fixos na cronometragem dos filmes (aos 30 e aos 90 minutos, respectivamente).



ESTRUTURA EM ARISTÓTELES

APRESENTAÇÃO > CONFRONTAÇÃO > RESOLUÇÃO

ATO I > ATO II > ATO III

25% > 50% > 25%



Ponto de
virada



Ponto de
virada

PRIMEIRO ATO – SYD FIELD

- **Introduz o público à história**
- **Apresenta personagens e suas relações**
- **Dá o contexto da história**
- **Introduz a premissa dramática**
- **Inicia o conflito central**

SEGUNDO ATO – SYD FIELD

- O desenrolar da história
- Personagens enfrentando obstáculo atrás de obstáculo em busca de seu objetivo (conflito)
- É o dobro do Primeiro e do Terceiro ato (metade da história)
- Geralmente dividido em duas metades central

TERCEIRO ATO – SYD FIELD

- É o clímax da história
- O conflito se resolve (positivamente ou negativamente)
- Todas as tramas se concluem

TRÊS DIMENSÕES DOS PERSONAGENS

FISIOLÓGICA

- Gênero
- Idade
- Altura e peso
- Cor dos olhos, dos cabelos e da pele
- Postura
- Aparência
- Defeitos
- Hereditariedade

TRÊS DIMENSÕES DOS PERSONAGENS

SOCIOLÓGICA

- Classe social
- Profissão
- Educação
- Vida doméstica
- Religião
- Etnia, nacionalidade
- Lugar na comunidade
- Afiliações políticas
- Passatempos

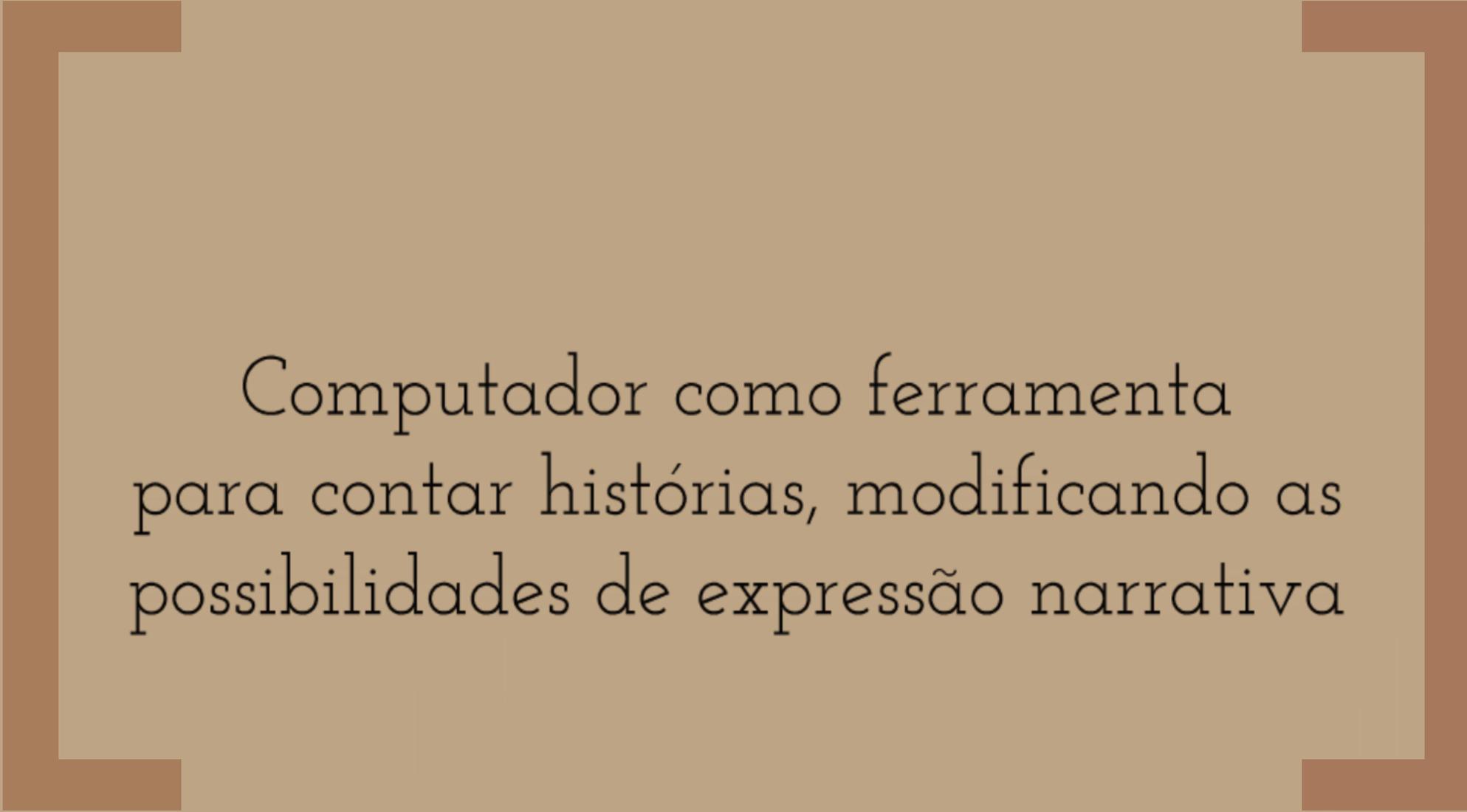
TRÊS DIMENSÕES DOS PERSONAGENS

PSICOLÓGICA

- Vida sexual
- Visão moral
- Ambição
- Frustrações
- Temperamento
- Atitude (rebelde, submissa, questionadora etc.)
- Complexos e surpestições
- Inteligência
- Qualidades e defeitos
- Habilidades

NARRATIVAS TRANSMÍDIAS

**Hamlet no holodeck:
o futuro da narrativa no ciberespaço**
Livro de Janet Murray

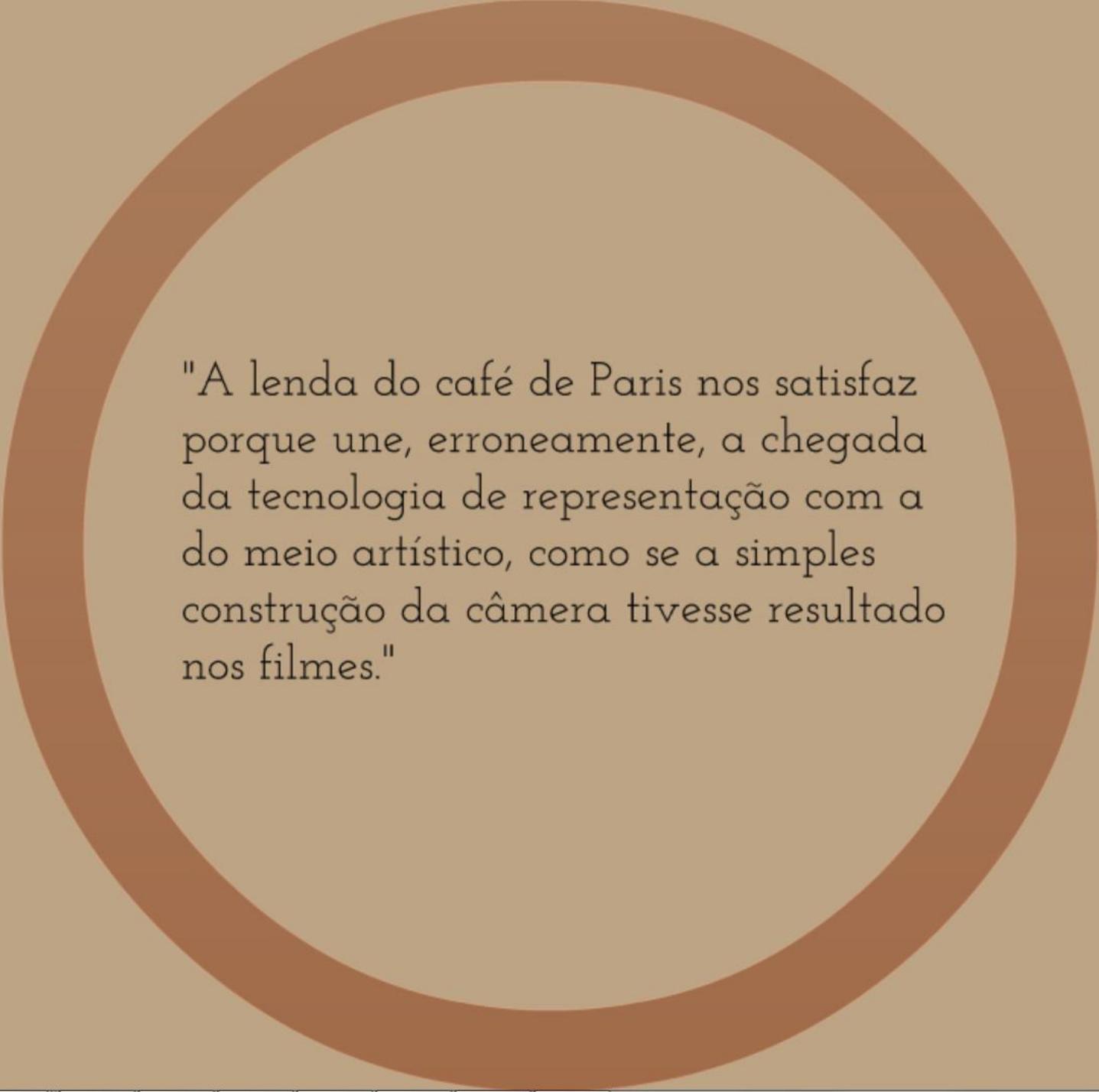


Computador como ferramenta
para contar histórias, modificando as
possibilidades de expressão narrativa

Para além da multimídia

"O nascimento do cinema foi há muito identificado com uma única noite: 28 de dezembro de 1895. Diz a lenda que um grupo de parisienses estava reunido no escuro porão do Grand Café, no Boulevard des Capucines, quando, subitamente, a vívida imagem de uma poderosa locomotiva pôs-se em movimento implacável na direção deles, deixando-os atônitos. (...) Estudiosos do cinema recentemente questionaram se a multidão, em sua busca por novidades, entrou em pânico de fato. Talvez os narradores que surgiram mais tarde tenham apenas imaginado que a primeira projeção de cinema, a nova atração de 1895, já carregasse consigo a tremenda força emocional dos inúmeros e sensacionais filmes que se seguiriam a ela.





"A lenda do café de Paris nos satisfaz porque une, erroneamente, a chegada da tecnologia de representação com a do meio artístico, como se a simples construção da câmara tivesse resultado nos filmes."

"Nas três primeiras décadas do século XX, os cineastas inventaram coletivamente o meio através da criação de todos os principais elementos da narração fílmica, incluindo o close-up, a cena de perseguição e o comprimento de filme padrão. A chave para esse desenvolvimento foi agarrar-se às propriedades físicas exclusivas do filme: os modos como a câmera poderia ser movida, como as lentes poderiam abrir, fechar e mudar de foco;"

(p. 73)

Da Linearidade à Multiformidade



Características dos meios digitais:



ELIZA

"Weizenbaum é tido como o primeiro - e, talvez, ainda o principal - artista literário na área da computação, por ter empregado com tamanho sucesso o pensamento procedimental ao comportamento de um psicoterapeuta durante uma entrevista clínica. É a engenhosidade das regras de Weizenbaum que cria a conversação."

Procedimentais

```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3
4 public class Master : MonoBehaviour
5 {
6     public enum Commands // tipo de comando
7     {
8         NONE,
9         BACK
10    };
11
12    public Command command;
13    public Slave slave;
14
15    void Start ()
16    {
17    }
18
19    // Update is called once per frame
20    void Update ()
21    {
22        SlaveOrder(slave.order);
23    }
24
25    private void SlaveOrder(Slave order)
26    {
27    }
28    {
29        if (order.back_order == Command.BACK)
30        {
31            Debug.Log("Master 1 on receiving BACK");
32        }
33    }
34    {
35        if (order.back_order == Command.FWD)
36        {
37            Debug.Log("Master 1 on receiving FWD");
38        }
39    }
40 }
```

ELIZA

"Weizenbaum é tido como o primeiro - e, talvez, ainda o principal - artista literário na área da computação, por ter empregado com tamanho sucesso o pensamento procedimental ao comportamento de um psicoterapeuta durante uma entrevista clínica. É a engenhosidade das regras de Weizenbaum que cria a conversação."

ELIZA

VP: Você acha que eu posso usar o computador esta manhã?

E: POR QUE VOCÊ PERGUNTA?

VP: É provável que eu consiga vender algum telcomp

E: POR QUE VOCÊ NÃO TEM CERTEZA?

VP: Os clientes que tenho nunca viram uma demonstração deste sistema

E: ISSO SIGNIFICA MUITO PARA VOCÊ?

VP: É lógico que sim!

E: VOCÊ PARECE MUITO CONFIANTE EM RELAÇÃO A ISSO.

VP: Isso é ridículo

E: COMO ASSIM, ISSO É RIDÍCULO?

VP: Existe algum motivo para eu não usar o computador agora?

E: CONTE-ME MAIS SOBRE OS SEUS CLIENTES.

VP: Por Favor, ligue-me no número 491-1850

Interatividade X Reatividade

"A empolgação com que as pessoas dialogam com Eliza também evidencia uma segunda propriedade central do computador: sua organização participativa. Achamos os ambientes procedimentais atraentes não apenas porque eles exibem comportamentos gerados a partir de regras, mas também porque podemos induzir o comportamento."

"Ao construir um mundo imaginário que responde a comandos digitados, os programadores estavam, em parte, celebrando o prazer de ter à disposição ambientes computacionais cada vez mais reativos."

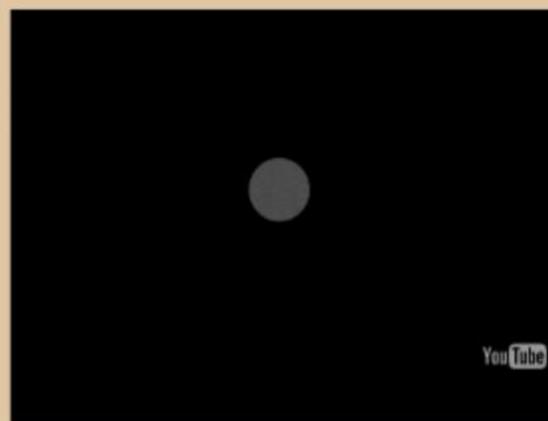
"Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover."



Espaciais



"Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover."



MYST

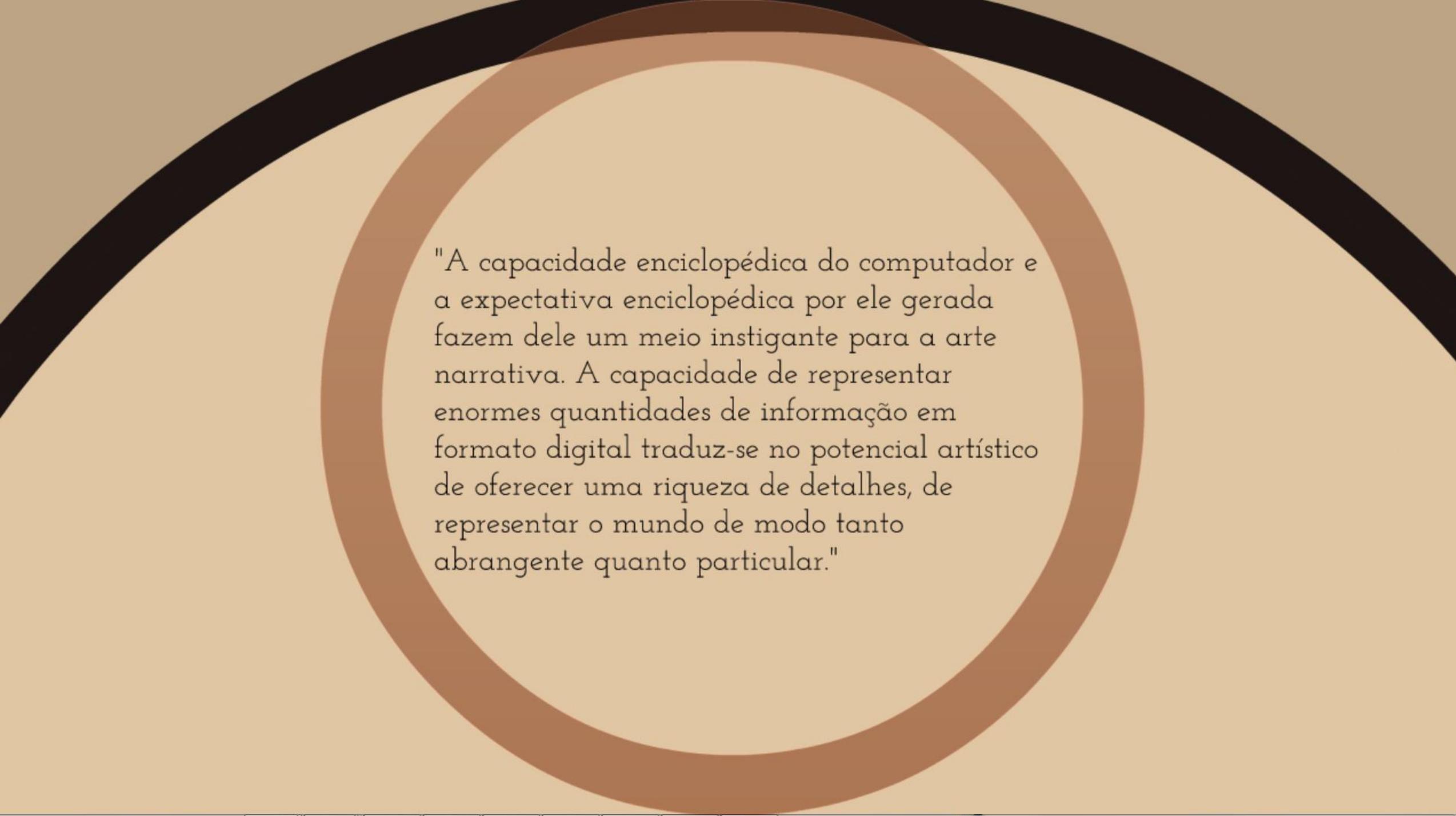
<http://www.youtube.com/watch?v=J8npW85PW0s>

http://www.youtube.com/watch?v=oFHj3-c6qxl&list=TLIFG5gUPUG_ZPyEgziVImPRtxuw6Lk9R

"A capacidade enciclopédica do computador e a expectativa enciclopédica por ele gerada fazem dele um meio instigante para a arte narrativa. A capacidade de representar enormes quantidades de informação em formato digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente quanto particular."

Enciclopédicos





"A capacidade enciclopédica do computador e a expectativa enciclopédica por ele gerada fazem dele um meio instigante para a arte narrativa. A capacidade de representar enormes quantidades de informação em formato digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente quanto particular."

Estética do meio



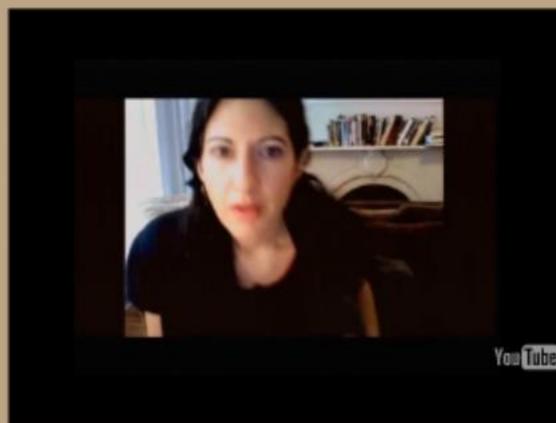
outra realidade

afetividade

mediação

fronteiras da ilusão

coerência



Imersão

atividade != agência

navegar como prazer

labirintos

transferência

construção

jogos

agente-autor?



Agência



"Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. (...) Mesmo nas raras ocasiões em que somos convidados a participar de um formato narrativo tradicional, nossa participação é circunscrita de tal forma que geralmente limita nosso sentido de agência."



Emergência

rastros



Transformação

Aproximação oralidade e ciberdrama

Narrativas orientadas a objetos?

Engajamento

"Como me dão um espólio ad hoc, um pouquinho de São Francisco? É um movimento no corpo do império pode ser uma festa de todos fazemos. Eu me identifiquei totalmente com o império e seus objetivos para manter o ordem. Quando ele por mim estava olhando o rebelde, por provocação desordenada não realmente me fez parte. Eu pode pensar imediatamente nisso, não foi me tratar com um grande herói."

Engajamento

"Como me disse um jogador adulto, um programador de São Francisco (...) esse recrutamento nas tropas do Império pode ser uma fonte de intensa fascinação. 'Eu me identifiquei totalmente com o Império e seus objetivos para manter a ordem. Quando dei por mim, estava odiando os rebeldes por provocarem desordem. Isso realmente me fez pirar. Eu pude perceber imediatamente como seria fácil me transformar num grande fascista."

Hiperséries (Transmídia?)

Ambientes imersivos (Second Life?)

Qual autoria?





Interpretações do mundo através de procedimentos



O ciberdrama emergente

"Eu me referi a esses vários tipos de narrativa sob a denominação genérica de 'ciberdrama' porque a forma de história digital que há de surgir - não importa o nome que receberá -, assim como o romance ou o cinema, abrangerá muitos formatos e estilos diferentes, mas será, essencialmente, uma entidade única e inconfundível. Não será apenas um 'isto' ou 'aquilo' interativo, embora muito dessa forma possa ser extraído da tradição, mas uma reinvenção do próprio ato de contar histórias para o novo meio digital."

NARRATIVAS INTERATIVAS

NARRATIVA – O que representam?

- **Acontecimentos**
- **Eventos da trama**
- **Arco do personagem**
- **Cenas**
- **Lugares (espaço-tempo) percorridos**
- **Escolhas feitas (mas não de forma interativa!)**

NARRATIVA – Se houve escolha?

- Quais acontecimentos narrativos?
- **Uma única trama?**
- Arco do personagem se desenvolveria de uma única forma?
- **Certas cenas aconteceriam?**
- Liberade para ir e voltar nos lugares (espaço-tempo)?

NARRATIVA PARA JOGO

**... definido e delimitado por regras,
de progressão incerta e cujo objetivo
seja a restauração final ou contínua
de um equilíbrio.**

CONCEITO DE NARRATIVAS

Exemplos de Narrativa

- A descrição de um processo químico;
- Uma dissertação argumentativa;
- Um relato jornalístico;
- Uma análise histórica;
- Um roteiro

JOGO - NARRATIVA

Narrativa dramatúrgica:

- **Toda narrativa que envolva personagens e enredo;**
- **Personagem: agente consciente que toma decisões e que reage ao mundo a sua volta;**
- **Enredo: sequência temporal de eventos, com começo, meio e fim, que é influenciada pela agência dos personagens**

NARRATIVA – O que representam?

- **Acontecimentos**
- **Eventos da trama**
- **Arco do personagem**
- **Cenas**
- **Lugares (espaço-tempo) percorridos**
- **Escolhas feitas (mas não de forma interativa!)**

NARRATIVA – Se houve escolha?

- **Quais acontecimentos narrativos?**
- **Uma única trama?**
- **Arco do personagem se desenvolveria de uma única forma?**
- **Certas cenas aconteceriam?**
- **Liberade para ir e voltar nos lugares (espaço-tempo)?**

NARRATIVA INTERATIVA

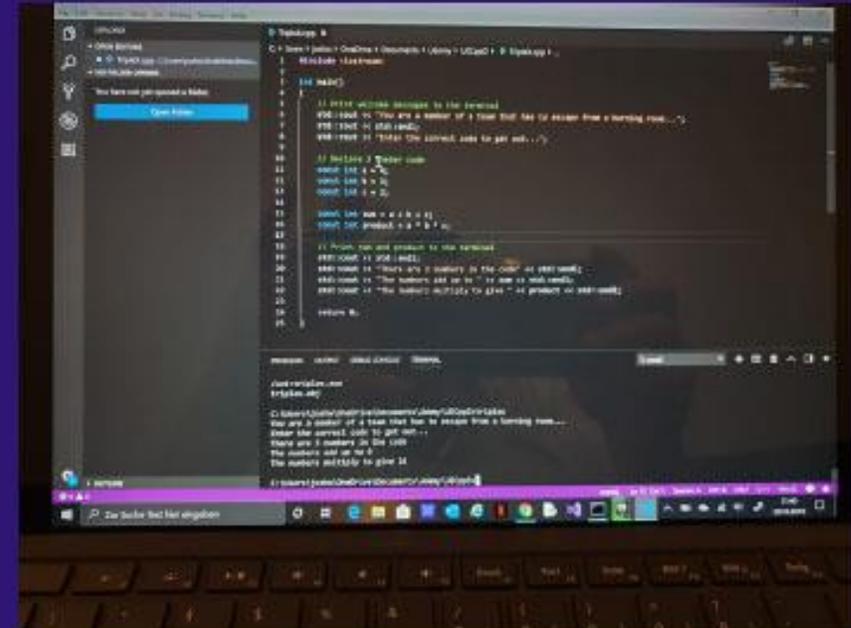
- Surge da interação do jogador com os sistemas do jogo
- Caminhos percorridos no espaço
- Caminhos percorridos na progressão do jogo
- O desenrolar do gameplay (narrativa emergente)
- Escolhas dramáticas (narrativa dramatúrgica)

JOGO - NARRATIVA



NARRATIVA EMBUTIDA

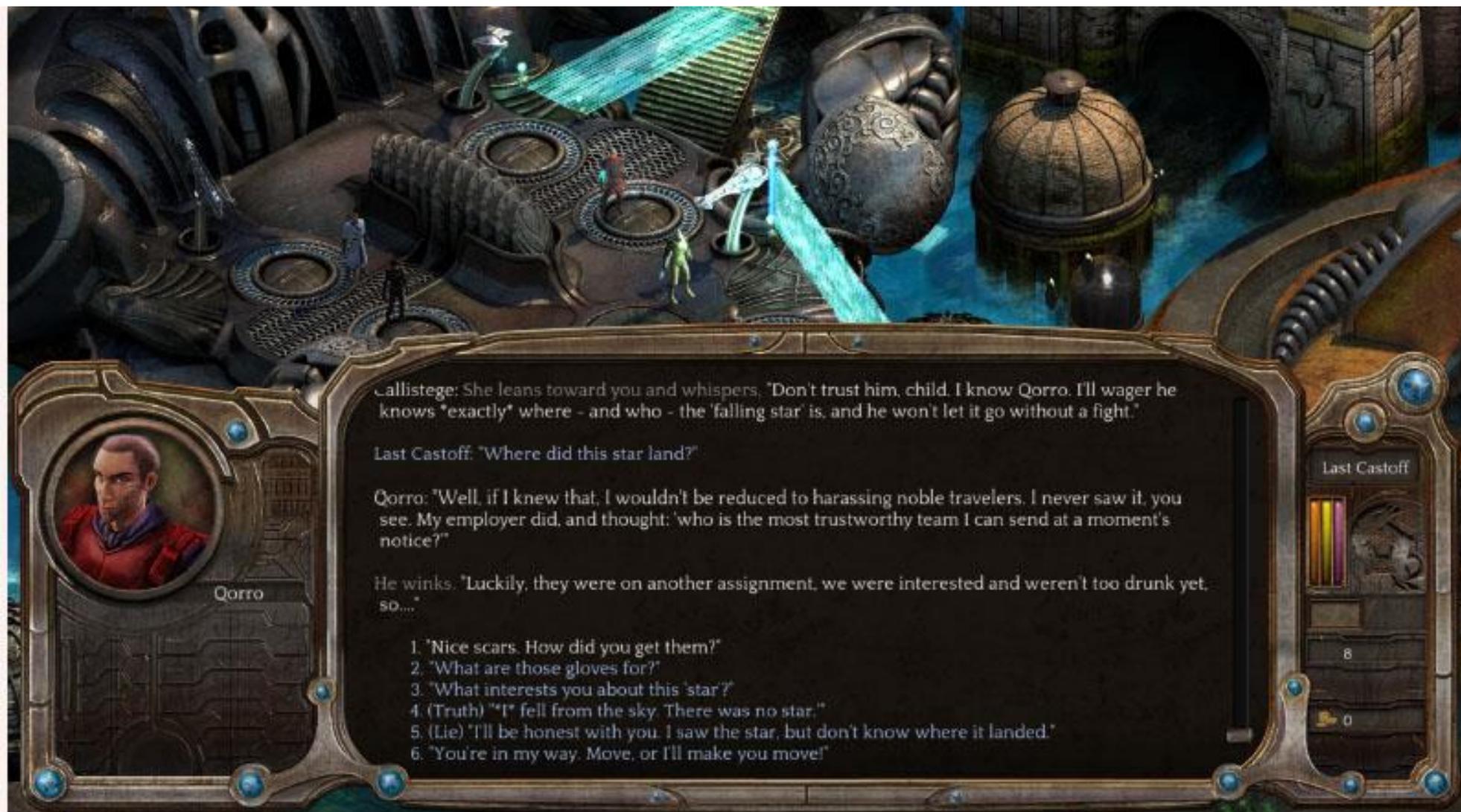
- Narrativa "tradicional"
- Textos, vídeos, animações etc. que "já vêm prontas"
- Roteiro / escrita "literária"



NARRATIVA EMERGENTE

- Emerge do *gameplay*
- Surge da interação do jogador com o sistema do jogo
- Game design

JOGO – NARRATIVA EMBUTIDA



JOGO - Torment: Tides of Numenera Review

Gênero sexual tipo, que é o equivalente à classe de personagem: o Glaive, um tipo de guerreiro, o Nano, um tipo de mago e o Jack, um tipo desonesto descritor, um adjetivo como "difícil" ou "místico", que concederá vários bônus foci, que funciona como uma espécie de especialização. [1] Fundo

O corpo do Last Castoff foi criado e habitado pelo Deus Transformador, um homem que descobriu como usar a numenera para enganar a morte. Mal sabia ele que, quando sua consciência foi transferida para outro corpo, o anterior desenvolveu uma consciência própria.

The Last Castoff é o mais recente nesta série de corpos descartados.

Mas agora o Sorrow, um guardião antigo, percebendo o tormento causado pelo Deus Transformador busca destruí-lo e seus rejeitados por causa da justiça.

O Last Castoff será capaz de habitar a mente de outro rejeitado por um curto período de tempo através dos Meres.

<https://www.youtube.com/watch?v=KJxi30ZAXeM>

<https://www.youtube.com/watch?v=QUHeWaDjuZ0>

JOGO - Torment: Tides of Numenera Review

Você nasce caindo de uma órbita, é uma nova mente que ocupa um corpo que já foi do Changing God, um ser que engana a morte há milênios. Se conseguir sobreviver, sua jornada vai ficar cada vez mais estranha... e mortal. Com vários companheiros bizarros – com motivações e objetivos que podem ajudar ou atrapalhar seu caminho – você precisa escapar de uma criatura muito velha e poderosa chamada Sorrow e responder à pergunta que define a sua existência: Qual é a importância de uma vida?

Torment: Tides of Numenera é o sucessor de Planescape: Torment, um dos RPGs mais amados pelo público e reconhecidos pela crítica de todos os tempos. Torment: Tides of Numenera é um RPG isométrico de narrativa para um jogador que se desenrola no universo de Numenera da Mount Cook. O jogo foi criado pela mesma equipe que desenvolveu o Planescape: Torment e o premiado Wasteland 2.

Características:

Uma história profunda e interessante. A base filosófica de Torment orienta a mecânica e a narrativa do jogo. Suas palavras, escolhas e ações são as suas principais armas. Um mundo diferente de todos. Um ambiente fantástico e original com gráficos impressionantes, itens incomuns para usar dentro e fora das batalhas, e magias incríveis. Desenvolvido com a mesma tecnologia usada em Pillars of Eternity da Obsidian Entertainment, o ambiente de Numenera da Monte Cook traz inúmeros mistérios e lugares muito criativos para você explorar.

Uma narrativa complexa e pessoal. Bem pensada e centrada nos personagens, a história transmite uma sensação de grandiosidade, mas ao mesmo tempo tem uma essência pessoal, com personagens não tradicionais e coadjuvantes que vão moldando o jogo com suas motivações e seus desejos. Reatividade, capacidade de jogar de novo e marés. Suas escolhas realmente importam e, neste mundo, a moral não é só uma questão de “certo” e “errado”. Você determina os destinos das pessoas ao seu redor, e os personagens reagem às suas decisões à sua reputação. O resultado é uma experiência que pode ser vivida várias vezes, e que flui naturalmente de suas ações durante o jogo.

JOGO – Como a Narrativa Emerge?

A NARRATIVA INTERATIVA É CONSEQUÊNCIA DA NARRATIVA EMERGENTE

Gênero sexual tipo, que é o equivalente à classe de personagem: o Glaive, um tipo de guerreiro, o Nano, um tipo de mago e o Jack, um tipo desonesto descritor, um adjetivo como "difícil" ou "místico", que concederá vários bônus foci, que funciona como uma espécie de especialização. [1] Fundo

O corpo do Last Castoff foi criado e habitado pelo Deus Transformador, um homem que descobriu como usar a numenera para enganar a morte. Mal sabia ele que, quando sua consciência foi transferida para outro corpo, o anterior desenvolveu uma consciência própria.

The Last Castoff é o mais recente nesta série de corpos descartados.

Mas agora o Sorrow, um guardião antigo, percebendo o tormento causado pelo Deus Transformador busca destruí-lo e seus rejeitados por causa da justiça.

O Last Castoff será capaz de habitar a mente de outro rejeitado por um curto período de tempo através dos Meres.

<https://www.youtube.com/watch?v=KJxi30ZAXeM>

FRAMEWORK MDA – Mechanic, Dinamic e Aesthetic

MECHANICS - Mecânica

- As regras e mecânicas do jogo. O sistema matemático o jogo.
- As regras do poker.

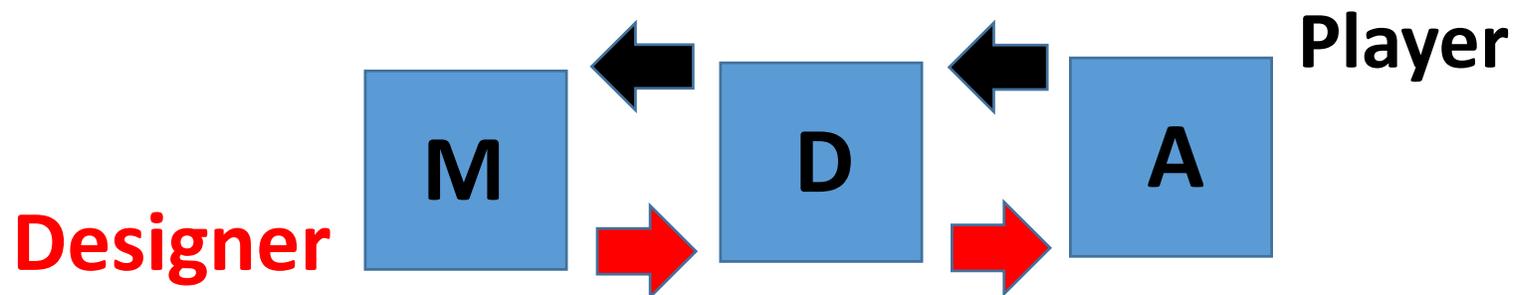
DYNAMICS - Dinâmica

- Comportamentos e situações que emergem da interação dos jogadores com o sistema do jogo.
- O blefe no poker.

AESTHETICS - Estética

- A experiência emocional e significativa do jogo.
- A experiência de jogar poker.

FRAMEWORK MDA – Mechanic, Dinamic e Aesthetic



TIPOS DE JOGOS

Emergência X Progressão

TIPOS DE JOGOS – Emergência

- **Sistemas emergentes: cujo comportamento não pode ser inferido a partir de suas partes constituintes;**
- **O Todo é maior que a soma das Partes;**
- **Poucas regras;**
- **Poucos elementos de jogo;**
- **Muitas interações entre os elementos;**
- **Maioria dos jogos de mesa;**
- **Guias de estratégia;**

JOGOS DE EMERGÊNCIA



TIPOS DE JOGOS – Progressão

- A experiência deriva de uma progressão determinada;
- "Roteiros" / level design;
- Muitas regras;
- Muitos elementos de jogo;
- Poucas interações entre os elementos;
- Maioria dos videojogos;
- Walkthroughs (guia para "detonar");

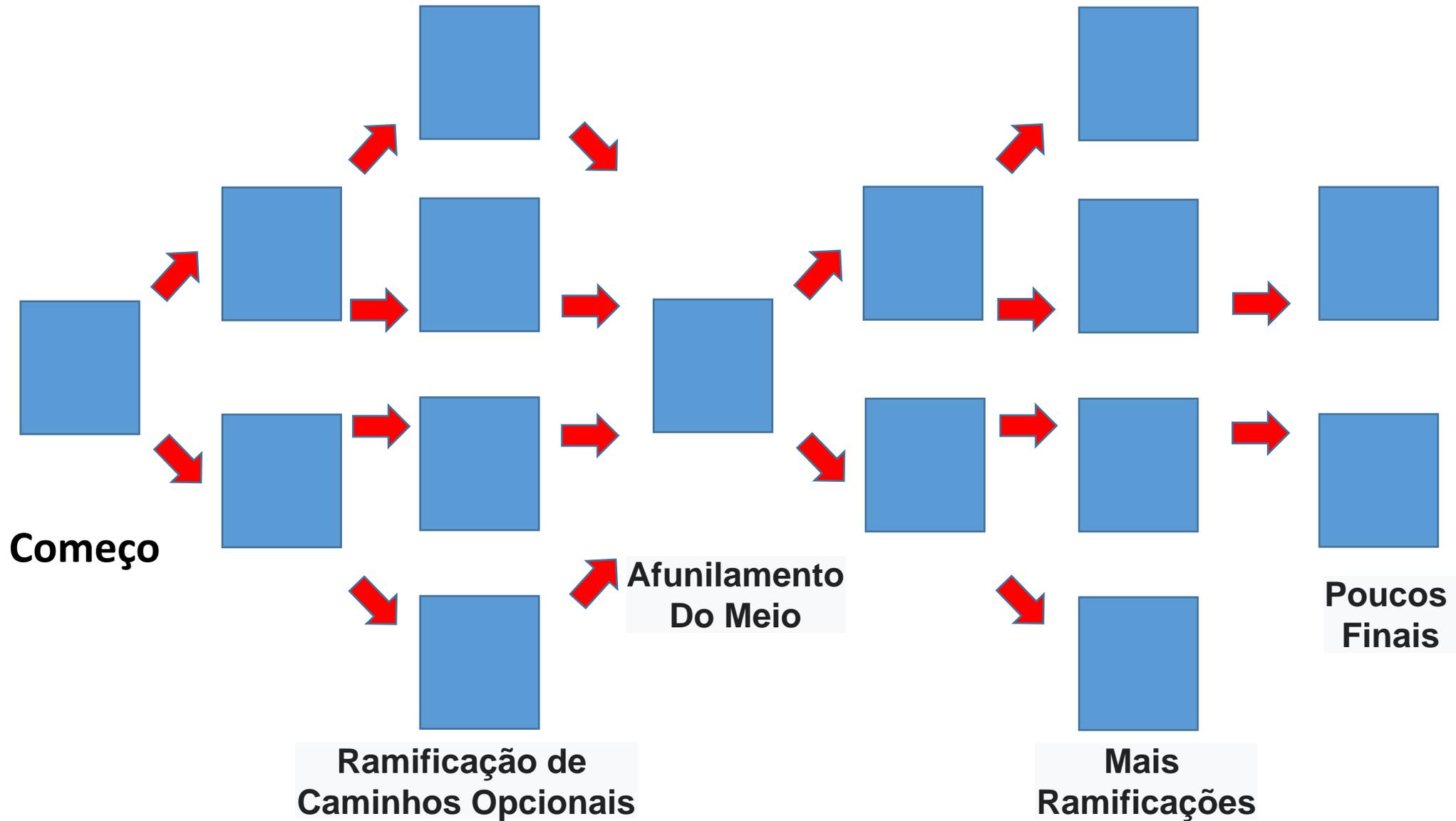
JOGOS DE PROGRESSÃO

Super Mario Bros

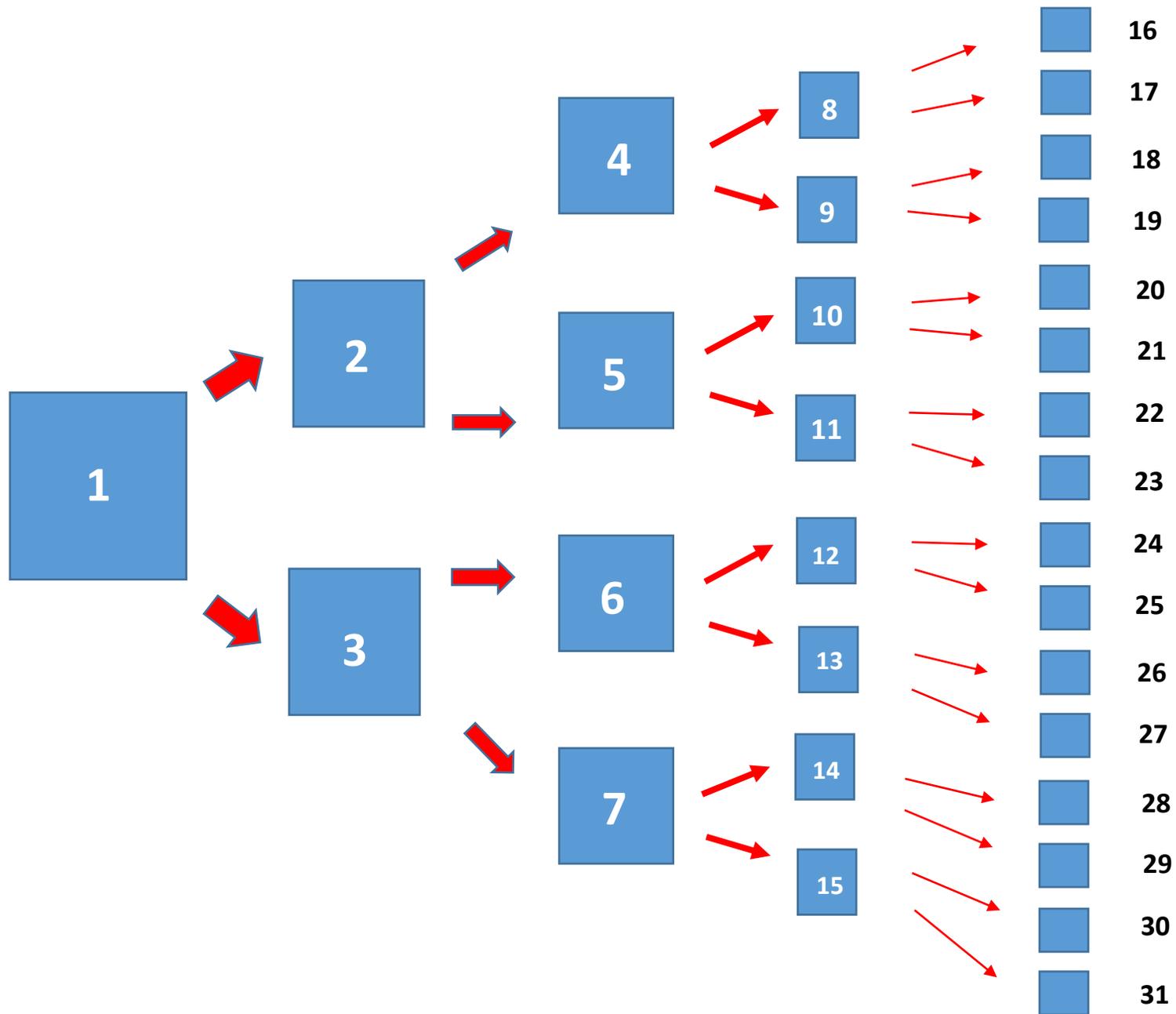


NARRATIVA RAMIFICADA

NARRATIVA RAMIFICADA

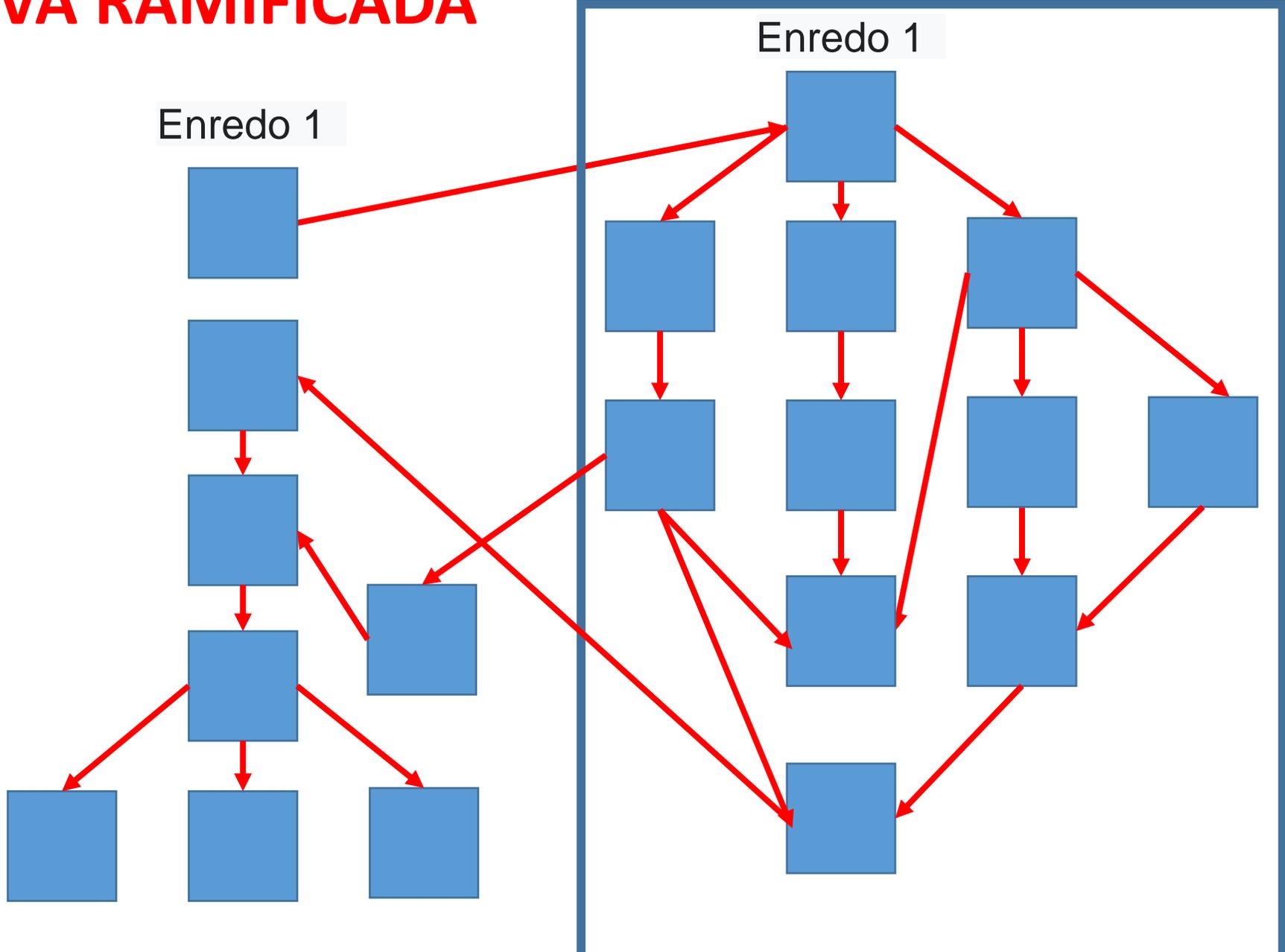


Caminhos Narrativos de Jogo (Efeito Massivo)



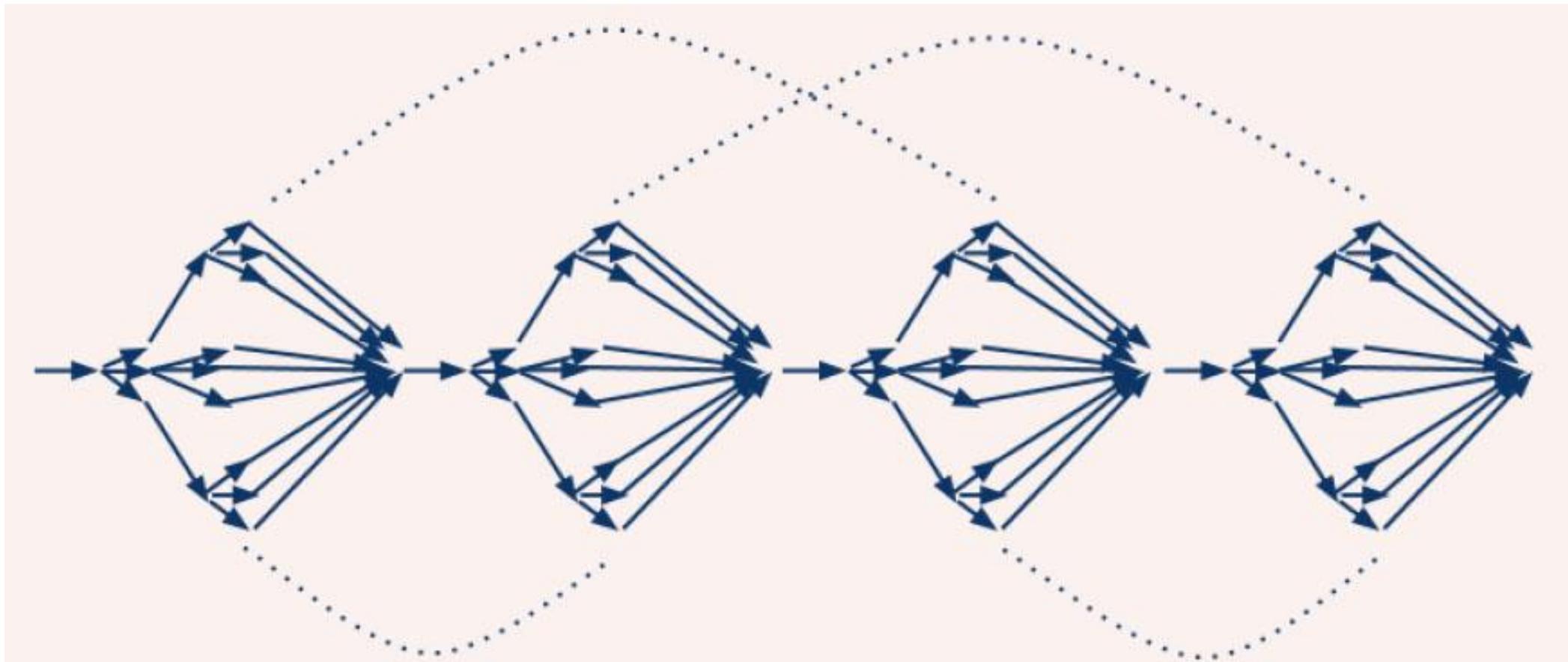
**NARRATIVA
RAMIFICADA**

NARRATIVA RAMIFICADA



NARRATIVA POSTERGADAS

- Em inglês: *delayed branching*
- Decisões de gameplay ou escolhas que só terão consequência no futuro



NARRATIVA POSTERGADAS

- O jogo controla através de variáveis
- Booleanas: salvou tal personagem?; pegou tal item?
- Numéricas: estatísticas de personagem; reputação com tal grupo; quantidade de dinheiro

Exemplos

- Escolhas morais
- Opções de diálogos
- Consequências de gameplay
(venceu um boss,
perdeu um desafio
etc.)



EXPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

História Tradicional

História Tradicional Interativa

História Totalmente Aberta

História com Múltiplos Finais

História com Finais Abertos

História com Vários Ramos

**NENHUMA
INTERATIVIDADE**



**TOTALMENTE
INTERATIVA**

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS COMPLETAMENTE TRADICIONAIS

- Não há interatividade alguma
- A história permanece sempre a mesma
- Narrativa tradicional
- Filmes, livros etc.
- Jogos (?)

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS TRADICIONAIS INTERATIVAS

- A narrativa tradicional, porém com alguma interatividade
- Alguma liberdade para interagir com personagens, locações, etc.
- A **trama** permanece sempre a mesma
- Ex: Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Day of the Tentacle

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS MÚLTIPLOS FINAIS

- Similar à anterior, porém o jogador **pode influenciar** o final da trama
- Tanto por escolha direta quanto por consequência de gameplay (ramificação direta ou postergada)
- Ex: Chrono Trigger, Star Wars: Knights of the Old Republic, The Witcher 3: Wild Hunt

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS CAMINHOS RAMIFICADOS

- O jogador, além do final, pode influenciar **outros pontos** da trama
- **Múltiplas escolhas, decisões e consequências**
- Ex: Detroit: Become Human, os livros-jogos da série *Escolha*
- *Sua Aventura*

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS COMPLETAMENTE GUIADA PELO JOGADOR

- **Total e absoluta** interatividade
- O jogador tem controle total ou quase total das ações
- Histórias com centenas, milhares (ou **infinitas?**) ramificações
- Muito difícil (ou mesmo impossível) ter uma trama definida
- Ex: Dwarf Fortress, The Sims, todos os RPGs de mesa

ESPECTRO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

HISTÓRIAS DE FINAL ABERTO

- História com **muitos** caminhos ramificados
- Múltiplos pontos de escolha para o jogador
- Ex: The Elder Scrolls V: Skyrim, The Outer Worlds

DESIGN DE NARRATIVA

DESIGN DE NARRATIVA E NARRATIVA EMBUTIDA

Objetivos:

- **Coordenar os elementos embutidos e emergentes no jogo**
- **Equilibrar/dosar a presença dos elementos embutidos**
- **Sintetizar uma "direção narrativa" para todas as equipes**
- **Narrativa não-textual: ambiental, figurino, direção de arte etc.**
- **Fazer a "ponte" entre o game design e a contação de história**

DESIGN DE NARRATIVA E NARRATIVA EMERGENTE

Objetivos:

- Fazer o gameplay "contar uma história"
- Casar mecânicas e narrativa dramática
- "Compor" com regras e mecânicas no lugar de notas e acordes

PROJETO DE NARRATIVAS EM JOGOS

Equipe de Narrativas:

- **Designer de narrativa:** profissional responsável pelo design de narrativa do jogo (formação em ludoismo)
- **Escritor de jogo:** também chamado de game writer, é responsável pela escrita em geral (formação em storytelling/cinema/escrita criativa etc.)

PROJETO DE NARRATIVAS EM JOGOS

Equipe de Narrativas:

- **Diretor de Narrativa:** responsável pela liderança da equipe de narrativa (análogo ao Diretor de Arte)
- **Quest designer:** responsável pela criação de missões (quests), geralmente em jogos de RPG
- **Dialog writer:** escritor especializado na escrita de diálogos
- **Tooltip/UI writer:** responsável por textos de interface/informativos
- ...entre outros.

FERRAMENTAS DO DESIGN DE NARRATIVA

NARRATIVA DRAMATÚRGICAS

- **Personagens**
- **Enredo**
- **Trama**
- **Estrutura dramática**

CONSTRUÇÃO DE MUNDO

- História do mundo/mitologia
- Geografia e política
- Ambientação
- ...mesmo no "mundo real"

CONSTRUÇÃO DE MUNDO



A Nortúmbria era um reino anglo formado na Grã-Bretanha no início do século VII; é também o nome de um condado, bem menor em território, que sucedeu ao reino. O termo provém do limite meridional do reino, o estuário Humber. Foi um dos sete reinos da Heptarquia anglo-saxã que deu origem à Inglaterra.

CONSTRUÇÃO DE MUNDO

<https://www.youtube.com/watch?v=a4Nu4vKkhZc>

Deathbound Concept and Gameplay



A história de Deathbound está cheia de dicotomias; principalmente porque é sempre mais fácil ver qualquer coisa quando você a apresenta com contraste. O tema principal do jogo é a superação da morte, e para falar de maneira significativa sobre a morte, temos que falar sobre a vida. E é por isso que criamos um mundo onde Vida e Morte são duas divindades, cada uma com seu próprio conjunto de seguidores lutando entre si. Mas embora tenhamos esses dois lados opostos, eles estão cheios de mistérios e com seus próprios interesses. Escolher entre Vida ou Morte não será fácil como geralmente parece

TEXTOS DIEGÉTICOS

- Placas/cartazes;
- Livros in-game;
- Cartas/receitas;
- Pistas (temática de detetive);



Diegese é um conceito de narratologia. Diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa. A diegese é a realidade própria da narrativa ("mundo ficcional", "vida fictícia"), à parte da realidade externa de quem lê (o chamado "mundo real" ou "vida real"). O **tempo diegético** e o **espaço diegético** ocorrem dentro da trama. No cinema e em outros produtos audiovisuais é algo que ocorre dentro da ação narrativa ficcional. Exemplo, uma trilha sonora que está dentro do contexto ficcional.

FERRAMENTAS - TEXTOS DE INTERFACE: HUD/UI



O HUD, Heads Up Display, que pode ser traduzido como: Tela de Alerta. Inicialmente ele foi desenvolvido para utilização em aeronaves visando a fornecer informações visuais ao piloto sem que ele tivesse que desviar os olhos do alvo à frente da aeronave. Nos jogos, o HUD é a área de exibição onde os jogadores podem ver as estatísticas vitais de seus personagens, como saúde atual, quantidade de mana, inventário, pontuação, radar, mapas, atributos de bônus, nível de armadura, contagem de munição e muito mais.

FERRAMENTAS - TEXTOS DE INTERFACE: HUD/UI



FERRAMENTAS - TEXTOS DE INTERFACE: LOGS E CODEX



Abre a ficha do seu Log de missão ou então todos os dados do seu personagem.

FERRAMENTAS - DIÁLOGOS

- Diálogos com NPCs (interativos ou não)
- Diálogos incidentais



FERRAMENTAS - DIÁLOGOS

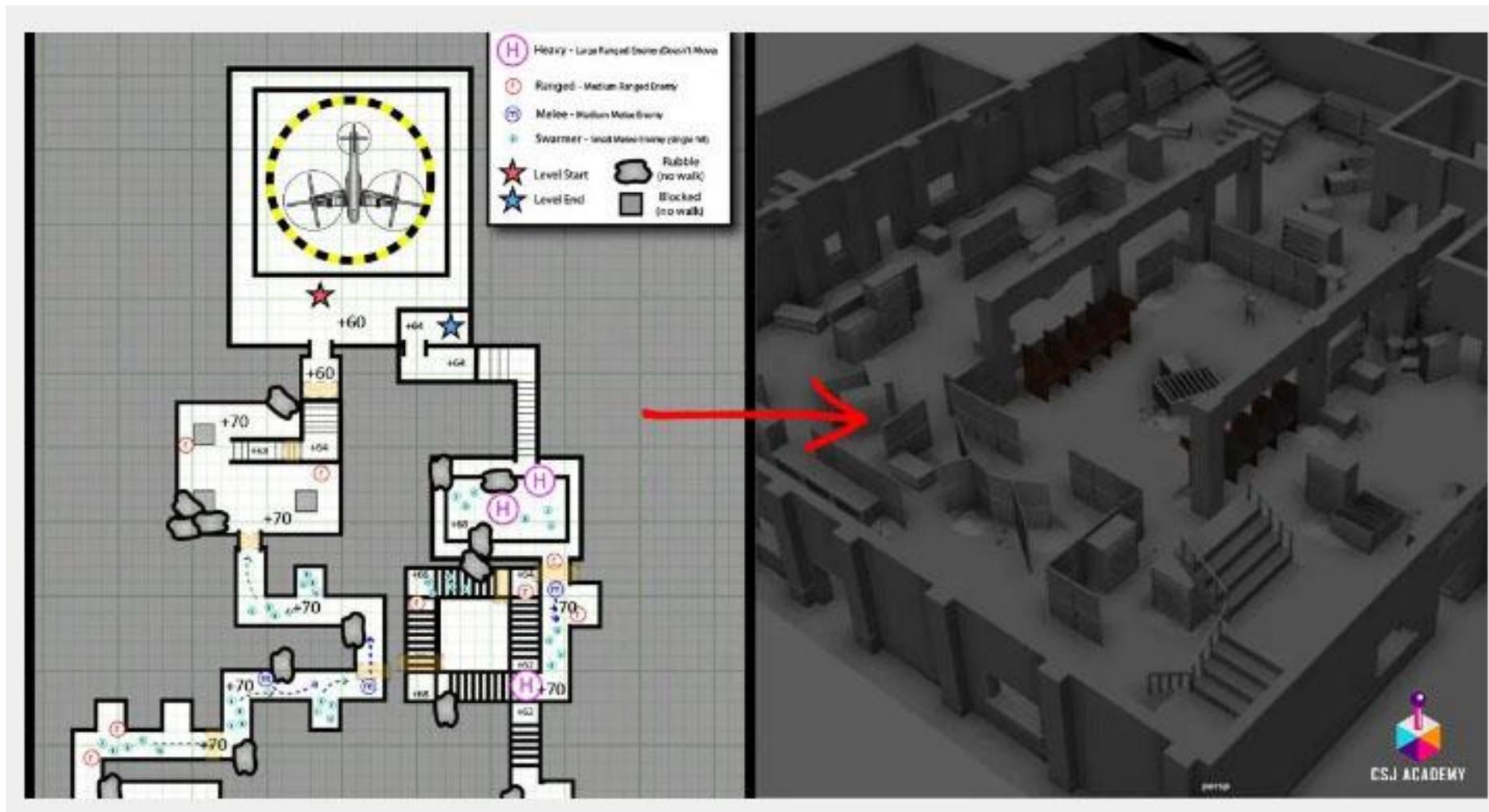


NARRATIVA AMBIENTAL

- *Level design*
- **Arte dos cenários**
- **Presença e disposição de *props***
- **Eventos no espaço**

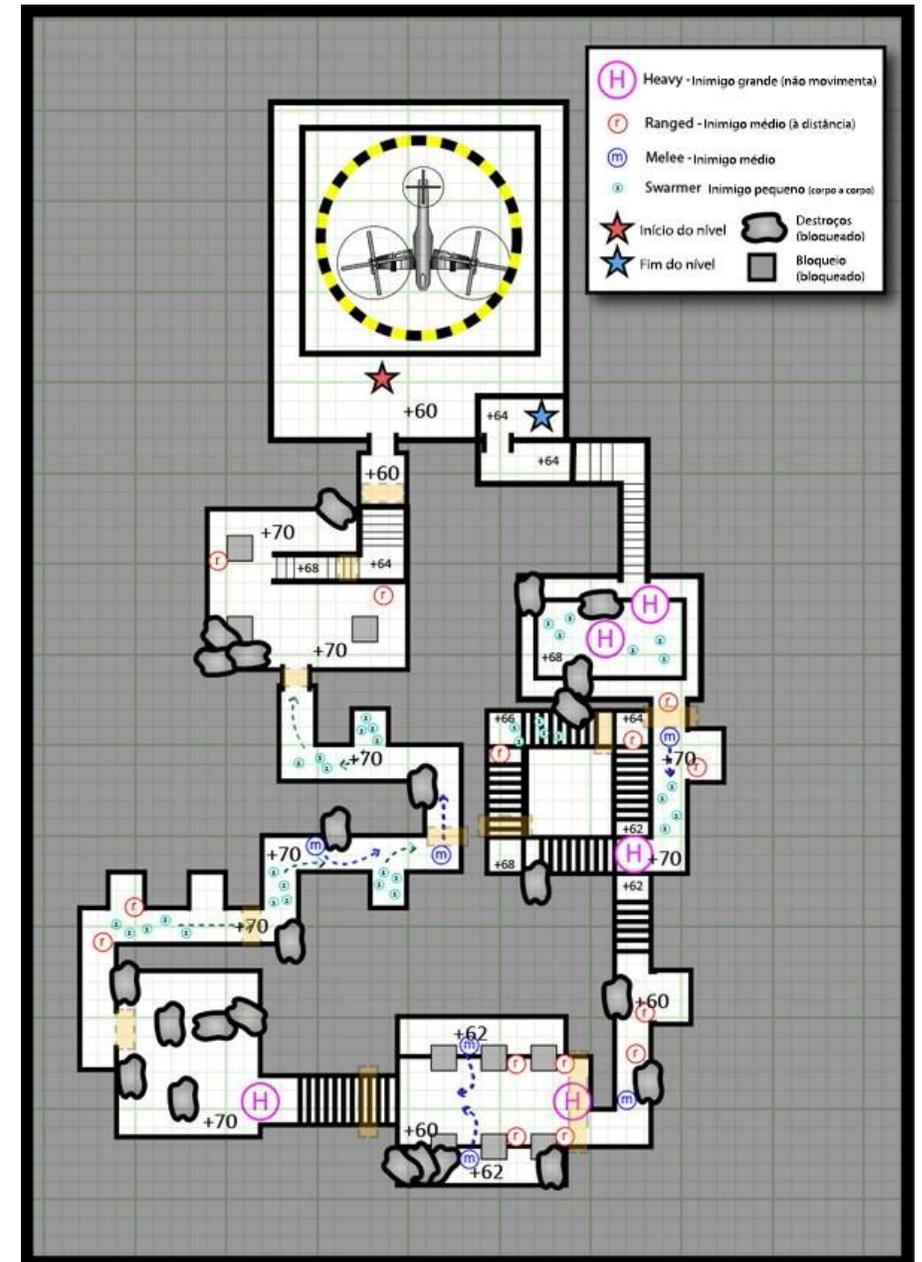
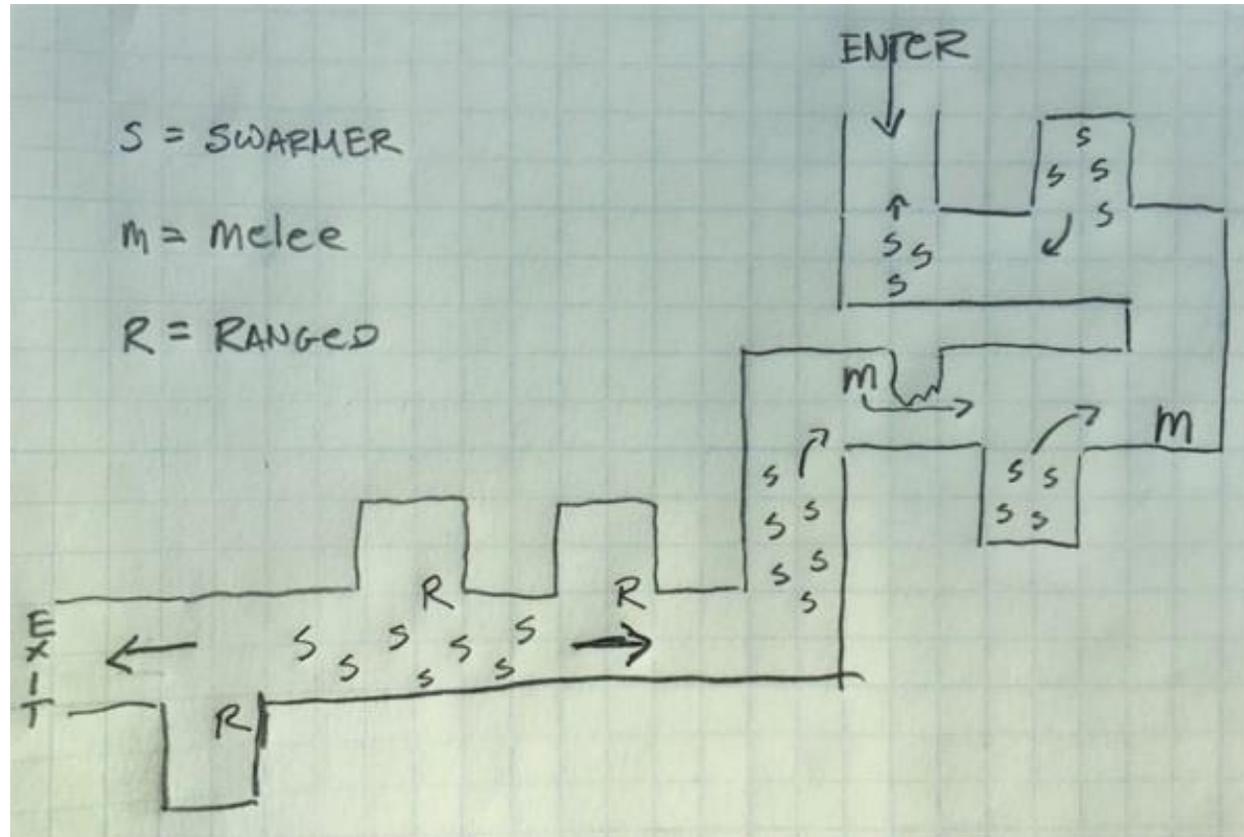
<https://www.crieseusjogos.com.br/tutorial-level-design-para-iniciantes/>

LEVEL DESING



<https://www.crieseusjogos.com.br/tutorial-level-design-para-iniciantes/>

LEVEL DESIGN



LEVEL DESIGN

<https://www.crieseusjogos.com.br/tutorial-level-design-para-iniciantes/>

Projetar níveis de fases (Level Design), é uma fase crucial do desenvolvimento de um projeto.

<p>Quanto tempo deve durar a fase?</p> <p>Quais as considerações sobre as tecnologias utilizadas?</p> <p>Tempo para projetar?</p> <p>Em qual plataforma o jogo será rodado?</p> <p>Qual a ordem desse nível no progresso do jogo?</p> <p>Qual o público alvo?</p> <p>O que é requerido pela história/enredo?</p> <p>Quais as minhas peças?</p> <p>Quais as métricas?</p> <p>Design macro do ambiente</p>	<p>1. Restrições</p>
<p>Limitando as áreas</p> <p>Número referente às áreas</p> <p>Criação de um pequeno esboço</p>	<p>2. Brainstorming</p> <p>3. Diagrama de Bolhas</p> <p>4. Esboço</p>
<p>Arte-finalizar o level design</p> <p>Quais softwares posso usar para criar minhas artes?</p>	<p>5. Finalizando o Level Design</p> <p>6. Conclusão</p>

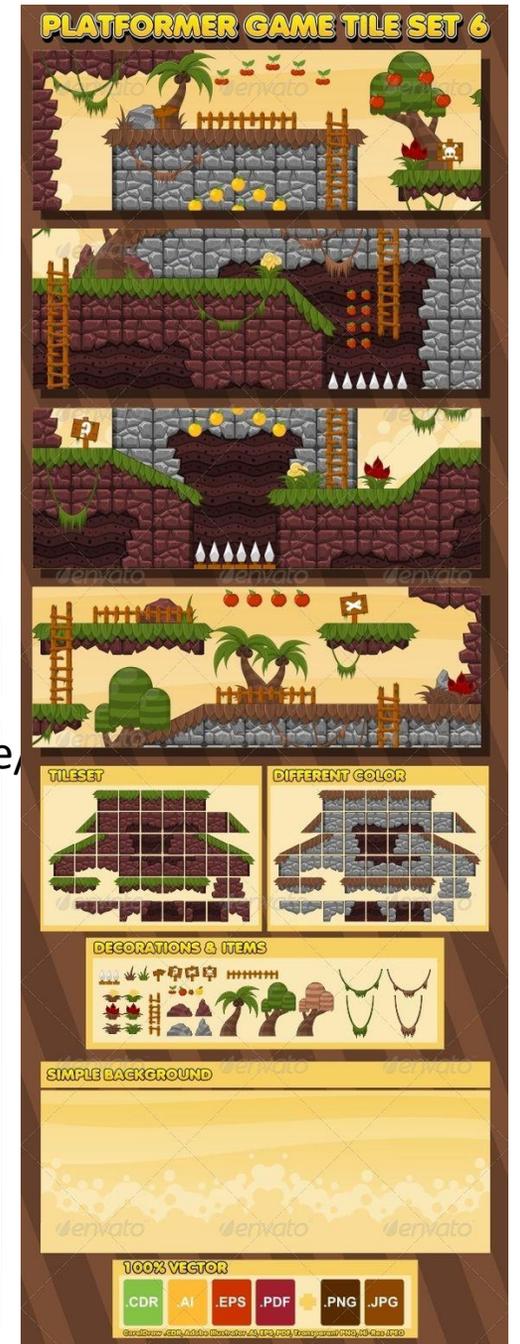
<https://br.pinterest.com/fabrilhante/cenarios-jungle/>

ARTE DOS CENÁRIOS



TILESET BROWN

TILESET BLUE



ARTE DOS CENÁRIOS



<https://br.pinterest.com/fabrilhante/cenarios-jungle/>

PRESENÇA E DISPOSIÇÃO DE PROS



EVENTOS NO ESPAÇO



EVENTOS NO ESPAÇO



ANIMAÇÃO E ÁUDIO

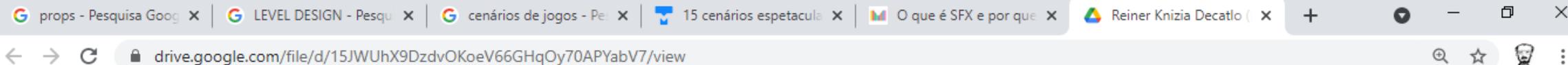
- Animações dos personagens
- Animações do cenário ("mini cenas de corte")
- Desenho de som
- SFX (Sons criados artificialmente ou gravados no dia a dia para a edição)
- Vozes

MECÂNICAS DE JOGO

- Fazer as mecânicas e regras do jogo e a história
- A "linguagem" dos jogos - gameplay
- Ganchos narrativos

MECÂNICAS DE JOGO – CONTAR A HISTÓRIA

DECATHLON de Reiner Knizia - <http://bit.ly/decatlo-pt-br>



NOME: _____

São 10 mini jogos de dados que simulam o evento Olímpico. Jogável de 1 a 4 jogadores. Você precisará de 8 dados, uma caneta e uma folha de resultados para cada jogador. Os competidores tentam marcar os maiores pontos em cada prova. O jogador com o maior somatório nas 10 provas é o campeão.

Reiner Knizia's DECATHLON

Folha de resultados traduzida por Carlos Couto baseado na criação do Eric Gaudet. Regras completas no site www.knizia.com © Dr. Reiner Knizia. Direitos reservados.

RESULTADOS

100 metros  Jogue os primeiros 4 dados até você ficar satisfeito com o resultado. Depois jogue os outros 4 dados. Você tem no máximo 7 lançamentos nas duas tentativas. Pontuação: Total dos valores, 6 conta como negativo.		<input type="text"/> <input type="text"/>	110m com barreiras  Jogue 5 dados, de 1 a 5 vezes até você ficar satisfeito com o resultado. Pontuação: Total dos 5 dados	
Salto em distância  Corrida: Comece com 5 dados. Você deve manter pelo menos um dado em cada lançamento. A corrida só é válida se o resultado for 8 ou menos. Salto: Comece com os dados mantidos da corrida. Você deve manter um dado em cada lançamento. Você tem 3 tentativas para esse procedimento. Pontuação: Melhor resultado dos dados do salto.		<input type="text"/> <input type="text"/>	Disco  Começando com 5 dados. Você deve manter pelo menos um dado em cada lançamento. Você só pode manter os dados pares. Você pode pontuar a qualquer momento. Você tem 3 tentativas. Pontuação: Melhor somatório dos dados mantidos.	
Arremesso de peso  Lance um dado depois do outro. Se sair um número 1 você falhou no lançamento. Você tem 3 tentativas. Pontuação: Total de todos os dados válidos		<input type="text"/> <input type="text"/>	Salto com Vara  Os saltos começam com a altura de 10 e vai aumentando em 2 a cada turno. Os jogadores revesam em cada altura. Você tem 3 tentativas em cada uma. Jogue de 2 a 8 dados para que a soma seja igual ou superior a altura da vez, tirando os dados com 1. Pontuação: A maior altura que se conseguir	 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48
Salto em Altura  Os saltos começam com a altura de 10 e vai aumentando em 2 a cada turno. Os jogadores revesam em cada altura. Você tem 3 tentativas em cada uma. O somatório de 5 dados tem que ser igual ou maior que a altura da vez. Pontuação: A maior altura que se conseguir		<input type="text"/> <input type="text"/>	Dardo  Começando com 6 dados. Você deve manter pelo menos um dado em cada lançamento. Você só pode manter os dados ímpares. Você pode pontuar a qualquer momento. Você tem 3 tentativas. Pontuação: Melhor somatório dos dados mantidos.	
400 metros  Jogue os primeiros 2 dados até você ficar satisfeito com o resultado. Depois jogue outros sets de 2 dados. Você tem no máximo 9 lançamentos nas quatro tentativas. Pontuação: Total dos valores, 6 conta como negativo.		<input type="text"/> <input type="text"/>	1500 metros  Jogue 1 dado até você ficar satisfeito com o resultado. Proceda da mesma maneira com os outros 7. Você tem no máximo 13 lançamentos nas oito tentativas. Pontuação: Total dos valores, 6 conta como negativo.	

GANCHOS NARRATIVOS

- Elementos de narrativa dramática (embutida ou emergente) regras, mecânicas ou eventos do jogo
- Podem alterar o seu estado
- Podem alterar suas regras
- Mecânicas de progressão



GERAÇÃO PROCEDIMENTAL

- Elementos de jogo gerados por um sistema, algoritmo ou procedimento:
- Fases dos jogos
- Conteúdo de narrativa
- Desafios
- Mecânicas



GERAÇÃO PROCEDIMENTAL

Mecânicas de **emergência**

▼

Jogos de **progressão**



GANCHOS NARRATIVOS

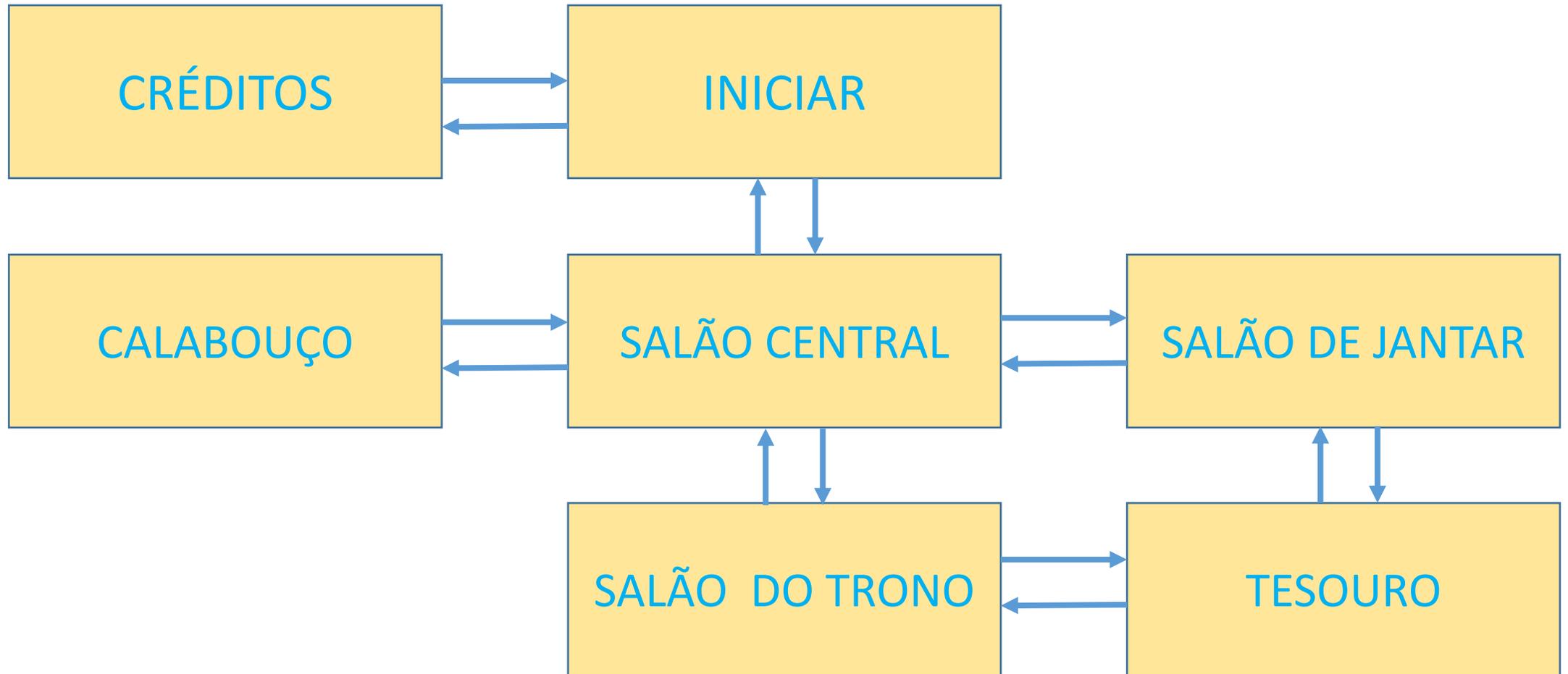
Mecânicas de **progressão**

▼

Jogos de **emergência**

INTRODUÇÃO AO TWINE

EXERCÍCIO



INTRODUÇÃO AO TWINE

EXERCÍCIO – Crie uma Narrativa Ramificada com os seguintes critérios

- Pelo menos **duas** escolhas (bifurcações), em dois momentos diferentes
- Pelo menos **um** ponto em que o grafo "afunila" (escolhas distintas convergem em um mesmo ponto)
- Pelo menos **três finais** diferentes
 - Faça com que o jogador encontre uma chave na **Sala de Jantar**.
 - O nome desta variável deve ser **\$chave**
 - Faça com que o jogador só consiga abrir o **Calabouço** se tiver esta chave
 - Faça o jogador obter uma adaga (variável **\$adaga**) no Calabouço
 - Faça um confronto na **Sala do Trono** com as opções Fuga,
 - Derrota e Vitória (caso tenha a \$adaga)
- Pelo menos **cinco escolhas** significativas
- Pelo menos **duas bifurcações** (escolhas mutuamente exclusivas) na história
- Pelo menos **um** ponto em que o grafo "afunila" (ramos distintos da história convergem em um mesmo ponto)
- Pelo menos **dois quebra-cabeças**
- Pelo menos **quatro finais** diferentes, baseado nas escolhas do jogador