

## 2. **A Mansão de Quelícera**

Este capítulo apresenta o jogo *A Mansão de Quelícera* para um melhor entendimento sobre o objeto de estudo da presente pesquisa. Esse jogo também será objeto de análise no Capítulo 5 intitulado *O Campo Fala*, porém aqui serão abordados detalhes provenientes da pesquisa bibliográfica e de fonte primária, documentada pelo desenvolvedor do jogo, disponível no *Site de Apoio ao Educador*<sup>7</sup>, que traz muitas questões sobre os conteúdos explorados pelo jogo, além de um amplo informativo sobre os ambientes, habitantes e personagens. Alguns artigos acadêmicos de autoria dos desenvolvedores do jogo também foram utilizados na elaboração do presente capítulo.

Após uma breve introdução sobre o jogo, serão descritos aqui os principais cenários da *Mansão*, com exceção de alguns corredores e ambientes mais específicos. Também será abordada a questão da jogabilidade presente na *Mansão de Quelícera*.

### 2.1 **Entrando na Mansão**

O jogo com fins pedagógicos *A Mansão de Quelícera* promove uma experiência lúdica e estética voltada para o público infanto-juvenil. Nele o jogador precisa explorar os ambientes da mansão com a missão de descobrir seus mistérios através de pistas e desafios. O jogo é composto por roteiro literário, adaptado do conto *Os Croquets em a Mansão de Quelícera*, de Luana von Linsengen, por trilha sonora e por uma rica concepção visual trabalhada em técnicas tradicionais de artes plásticas, como desenho a lápis e aquarela.

No intuito de organizar e condensar algumas informações básicas do jogo *A Mansão de Quelícera* elaborei uma tabela, apresentada na página seguinte.

---

<sup>7</sup> Disponível em: <[http://www.casthalia.com.br/a\\_mansao/guia\\_educador.htm](http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm)> Acesso: out. 2010.

Tabela 1 - Tabela organizacional do jogo.

1. <i>Aplicativo:</i>	<i>A Mansão de Quelícera</i>	2. <i>Gênero:</i>	RPG e ação-aventura
3. <i>Descrição:</i>	Trata-se de um jogo investigativo, baseado em um conto de mistério da escritora Luana Von Linsingen, que se passa em uma mansão. O jogador assume um dos três personagens jogáveis, que têm características e percursos distintos entre si. Seu desafio é cumprir a missão do personagem escolhido, descobrindo os segredos de Quelícera e resolvendo os impasses travados na mansão.		
<i>Inicialmente Indicado para a disciplina:</i>		<i>Artes Visuais</i>	
4. <i>Licença:</i>	privada	5. <i>Idioma:</i>	Português
6. <i>Captura da Tela:</i>	 <p>Figura 4 – Primeiro ambiente do jogo</p>	7. <i>Plataforma:</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Linux <input checked="" type="checkbox"/> Mac OS <input checked="" type="checkbox"/> Windows Outro: _____
		8. <i>Público:</i>	<input type="checkbox"/> Educação Infantil <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Fundamental (Ciclo I) <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Fundamental (Ciclo II) <input checked="" type="checkbox"/> Ensino Médio <input checked="" type="checkbox"/> Professores
		9. <i>Uso Individual?</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
		10. <i>Possibilita autoria?</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não
	11. <i>Possibilita customização?</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	
	12. <i>Navegação:</i>	<input type="checkbox"/> Linear <input checked="" type="checkbox"/> Não Linear	
	13. <i>Possibilita atividade extra-computador?</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
	14. <i>Possui tópico Ajuda?</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
	15. <i>Utiliza a rede?</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	
	16. <i>Interatividade:</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Média <input type="checkbox"/> Baixa	
	17. <i>Exemplos de uso:</i> O retrato e o auto-retrato fizeram parte de uma experiência extra-computador realizada no Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina no primeiro trimestre do ano letivo de 2004, com três turmas de 6ª série (7º ano) do Ensino Fundamental II. A faixa etária dos estudantes variou entre 12 e 14 anos. O documento desta experiência está disponível no site de <i>Apoio ao Educador</i> , na aba <i>Ensino</i> .		
	18. <i>Site oficial:</i> <a href="http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm">http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm</a>		
	<i>Observações:</i> <i>Site de Apoio ao Educador:</i> <a href="http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm">http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm</a> (Figura 5)  O site não oferece atividades e planos de aula prontos, porém disponibiliza muitas informações de conteúdo da história da arte que pode ser utilizado pelo educador para construir suas próprias incursões pelo jogo. No site podem ser encontradas várias obras de pintores famosos que foram utilizadas no jogo, informações destes artistas e inclusive a bibliografia utilizada como base para o desenvolvimento do jogo. Há também links para sites de museus e galerias.		
			
	Figura 5 - Print screen dos links do Site de Apoio ao Educador (Cathália).		

O jogo possui 57 ambientes, que o jogador terá que explorar atentamente à procura de pistas. Terá que dialogar com 17 habitantes para entender a narrativa-guia do jogo e utilizá-la a seu favor para cumprir seus objetivos. Em meio a tudo isso, o jogador ainda será envolvido em inúmeros desafios presentes na *Mansão*.

A *Mansão de Quelícera* é iniciada com uma introdução, onde quatro amigos. Rafael, Joel, Raul e Vivian, apresentados na Figura 6, passeiam num cenário que remete a vários artistas plásticos. Em seu caminho encontram uma Mansão que aparece repentinamente. Rafael entra primeiro na *Mansão* e se torna um personagem não jogável (em inglês *Non-player Character* - NPC), que vai dando pistas para ajudar o jogador, o qual pode assumir um dos outros três personagens da abertura.

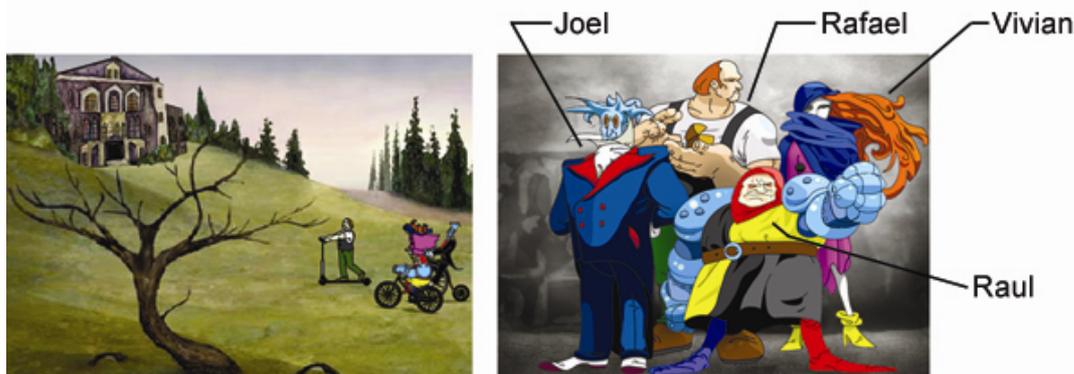


Figura 6 - Início do jogo *A Mansão de Quelícera*. Ao lado os quatro personagens (Casthália)

Cada personagem tem características próprias (personalidade e habilidade) que são ressaltadas na web. A personagem Vivian (Figura 6) é esportista, tem como habilidade sua velocidade, possuindo uma forte intuição. O Joel (Figura 6) é desastrado, inteligente e determinado. Raul (Figura 6), por sua vez é narcisista, briguento e corajoso, além de autoritário. Ele é do tipo que bate primeiro e resolve depois.

O objetivo de cada personagem é diferente dos demais e cada jogador percorre a *Mansão* de formas distintas dos demais personagens. “No geral, a missão de cada personagem requer conquistar dois objetos e realizar uma ação final” (Casthália – Site de Apoio ao Educador<sup>8</sup>).

<sup>8</sup> Disponível em: <[http://www.casthalia.com.br/a\\_mansao/guia\\_educador.htm](http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm)> Ver aba Conteúdos/Como se joga a Mansão de Quelícera? Acesso: out. 2010.

Na sessão *Como se joga A Mansão de Quelícera?*, presente na web, o desenvolvedor informa como deve ser a incursão do jogador pela *Mansão*:

Desde o Hall o jogador segue sua investigação; interpreta imagens e informações verbais encontradas nos ambientes e em diálogo com os habitantes da Mansão. O jogador enfrenta obstáculos que dificultam seu trânsito, mas também descobre passagens secretas que agilizam seu deslocamento. Depara-se com objetos que podem ser arrastados, e precisa levar alguns deles a locais específicos do ambiente para conquistar o que procura. Identifica pistas que são importantes para realizar sua missão, mas também acha pistas falsas. Precisa sempre estar atento aos detalhes e às ambiguidades daquilo que vê. Até porque há situações perigosas no jogo; dependendo de onde o jogador entra ou do que faz, pode ser arremessado para fora da mansão e perder todos os objetos já conquistados, tendo que retornar ao início do jogo. (*Casthália – Site de Apoio ao Educador*<sup>9</sup>)

O jogo com fins pedagógicos *A Mansão de Quelícera* foi oficialmente lançado em 2006 numa parceria entre *Estúdio Casthália Digital Art Studio Ltda* e o Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). O *Estúdio Casthália* foi fundado em 1999 por alunos e professor da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Nos anos 1999 e 2000 o Estúdio se dedicou a identificar *softwares* necessários para a realização de um produto multimídia. Em 2001, conclui-se que a estrutura mais adequada para o projeto do *software* educativo seria um jogo investigativo do gênero *Role-playing game* (RPG). A escolha do gênero deveu-se ao fato dele ser propício para o estudante ter uma experiência estética e passar por aventuras e desafios existentes na trama da história, evitando a idéia do aprender como algo sério e monótono. O projeto era idealizar um *software* no qual o usuário não iria estudar a história da arte passivamente, mas esta estaria presente em todo o jogo, na narrativa, nos cenários e nos personagens (Sant'Anna, 2003).

Mais detalhes sobre a concepção, desenvolvimento e testes do jogo serão apresentados na entrevista concedida pelo desenvolvedor no capítulo 5. Nele, há também o relato de formação da equipe e questões relacionadas diretamente com o jogo e o jogador. Esses detalhes não foram apresentados em profundidade nesta sessão para não se tornarem repetitivos.

---

<sup>9</sup> Disponível em: <[http://www.casthalia.com.br/a\\_mansao/guia\\_educador.htm](http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm)> Ver aba Conteúdos/Como se joga a Mansão de Quelícera? Acesso: out. 2010.

## 2.2 Por dentro da Mansão: Características e especificações

### 2.2.1 Gênero

O jogo da Mansão de Quelícera é característico de dois tipos de gênero, o RPG e ação-aventura. Rollings e Adams (2003) definem gêneros, levando em conta os tipos de desafios mais característicos em um determinado jogo, como visto abaixo:

*Role-playing game* (RPG) – normalmente envolvem táticas, mas também contempla logística e desafios de exploração. Podem também, apresentar desafios econômicos porque este gênero de jogo normalmente envolve coleta de itens, ou saques, que podem acumular pontos para serem trocados por armas melhores ou outro item de interesse do jogador. Este gênero também pode, às vezes, envolver quebra-cabeças e desafios conceituais.

Exemplo de RPG: *Final Fantasy* e *The legend of Zelda* (Figura 7).



Figura 7 – *Final Fantasy*<sup>10</sup>. Ao lado, personagem do jogo *The legend of Zelda*<sup>11</sup>

Aventura – são caracterizados pela exploração do ambiente. O autor dá um exemplo de um jogador que anda numa caverna cheia de tesouros e uma série de desafios o impedem de chegar ao final desta. O jogador tem que superar esses desafios para encontrar o tesouro. Porém o autor enfatiza que este gênero não é mais empregado como antes, nos jogos de gerações passadas. Com o advento da

<sup>10</sup> Zimbio. Disponível em: <[http://www.zimbio.com/Final+Fantasy+XII/articles/\\_PAma63Lq\\_M/final+fantasy+xii+wallpaper](http://www.zimbio.com/Final+Fantasy+XII/articles/_PAma63Lq_M/final+fantasy+xii+wallpaper)> Acesso: dez, 2010.

<sup>11</sup> Forum Zelda. Disponível em: <<http://www.zelda.com.br/forum/viewtopic.php?f=5&t=25164>> Acesso: dez, 2010.

geração 3D os jogos evoluíram para uma combinação de ação e aventura, nascendo o gênero **ação-aventura**. Sobre esta mesma questão, Bobany (2008) afirma que esse gênero foi re-definido pelo jogo *Mario 64* passando a um padrão intrínseco de **ação-aventura**. Neste gênero ação-aventura, há uma mistura de combate a um inimigo, exploração de cenário e até mesmo solução de quebra-cabeças. Exemplo de ação-aventura: *Indigo Prophecy*, Figura 8.



Figura 8 - Print screen do jogo *Indigo Prophecy*<sup>12</sup>

### 2.2.2 Jogabilidade e design de níveis

Com a intenção de ilustrar aspectos de jogabilidade da Mansão de Quelícera, trarei alguns exemplos de desafios. Alguns deles serão descritos um pouco mais adiante e a maioria será apresentada na sessão 2.3. Alguns aspectos de jogabilidade também serão abordados no capítulo 5, porém de modo diferente, sendo aplicada a análise de experiência do jogo observada na presente pesquisa.

Para um melhor entendimento sobre jogabilidade ou *gameplay* (em inglês) trago o conceito de Novak (2010, p.186): “A jogabilidade pode ser definida como as escolhas, os desafios ou as consequências enfrentadas pelos jogadores ao navegar em um ambiente virtual.”

Uma curiosidade sobre o design de níveis, ou *level design* (em inglês) é que os alunos que participaram da sessão de observação desta pesquisa percebiam alguns momentos do jogo como sendo fases, ilustrado pelo diálogo a seguir.

<sup>12</sup> Set Games. Disponível em: <<http://setsgames.blogspot.com/2011/04/top-10-melhores-herois-dos-videogames.html>>. Acesso: ago. 2011.

**Lu** – Esse desafio (da comida) você achou difícil ou fácil?

**P** – Eu achei um pouco difícil. – Porque se você errasse 10 garfadas, você perdia... E vai até o **nível 10**. É muito difícil. Cada **nível** vinha muita comida e as comidas se mexiam, **ia ficando mais difícil**. (grifo meu).

O "design de nível" refere-se às seções projetadas individualmente para um jogo. Esse modelo projetual teve início com jogos de tiro e jogos de plataforma, onde são comuns momentos de ação com dificuldades gradativas. (Thompson 2007, p.108, grifo do autor). O conceito de Thompson pode ser aplicado ao diálogo acima no que se refere ao nível de dificuldade gradativa, característica que pode ser utilizada por um designer de nível. Outra definição que vem a reforçar essa idéia de nível, revelada no diálogo anteriormente apresentado, parte de Novak (2010, p. 214) “um nível pode introduzir um novo personagem ou objeto, ressaltar um ponto do roteiro (como a descoberta de um segredo ou a prevenção de um ataque) ou criar uma atmosfera por meio de efeitos visuais ou da narrativa.” Contudo isso não seria o suficiente para definir um nível dentro do jogo, pois ainda segundo Novak (2010) a meta de cada nível precisa ter objetivos claros para o jogador naquele momento e ele precisa ser comunicado quando atinge um nível e passa para o próximo. Caso contrário ele estará percorrendo todo o jogo até que apareça algum comunicado do sistema avisando que ele passou de nível.

Esta mesma autora ainda ressalta que o design de níveis serve para aplicar subdivisões no jogo, organizando a progressão do jogo fazendo o jogador aprimorar suas jogadas aos poucos.

Em suma, o jogador precisa de uma comunicação do jogo de que ele está em um nível e o sistema também deverá avisá-lo quando esse nível for superado. Isso não ocorre claramente na Mansão de Quelícera. Mas mesmo sem esse comunicado do sistema o jogador subentende níveis em alguns momentos muito específicos do jogo, como observado no diálogo citado anteriormente. Tomo como exemplos o desafio da comida e o desafio do baú, que serão apresentados na sessão 2.3.

### 2.2.3 Fluxo do Jogo

Na teoria do fluxo empregada por Novak (2010), o jogador permanece em uma área específica do jogo até cumprir determinados objetivos, após cumpri-las, o jogador é liberado para o ambiente seguinte, o que significa entrar em outra fase. Para garantir um fluxo no jogo, o jogador não consegue voltar atrás, para os objetivos que ele já cumpriu e continua seguindo adiante, tendo novos desafios.

Sobre estratégias de fluxo em um nível, os autores Amresh e Okita (2010), adotam algo relacionado ao tipo de progressão que o jogador deverá ter no nível, que poderá ser de sequência linear, circular ou radial. A sequência de progressão de eventos linear (Figura 9) se caracteriza em uma sequência rígida e linear. Ela ocorre, por exemplo, quando o jogador entra em um ambiente, depois de cumprir alguns eventos ele acha uma chave vermelha e logo depois ele encontra uma porta que será aberta somente com esta mesma chave para passar de nível.



Figura 9 - Fluxo de jogo linear (Amresh e Okita, 2010, p. 21).

Na sequência de progressão circular (Figura 10), o jogador percorre os eventos de um determinado ambiente e volta novamente ao ponto em que partiu, mas ao retornar ao início ele já cumpriu uma série de eventos e já tem em seu poder algo que o faz ser diferente do que era ao iniciar o jogo. Por exemplo, o jogador inicia um nível e descobre uma porta que precisa de uma chave vermelha que ele não tem ainda. Ele segue por uma série de eventos e encontra a chave vermelha. O jogador pode voltar até a porta (início) e utilizar a chave que ele agora possui para passar para outro nível.

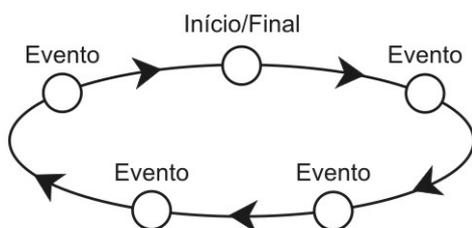


Figura 10 - Fluxo de jogo linear (Amresh e Okita, 2010, p. 21)

Na progressão radial (Figura 11), existe uma série de eventos que devem ser cumpridos pelo jogador e que o fazem retornar ao ponto de partida, porém, ele pode saltar de um evento a outro e manter a sequência que ele achar melhor, que isto não irá alterar o resultado final. Um exemplo disto seria o jogador iniciar o jogo perto de uma porta que precisa de uma chave vermelha e outra azul para ser aberta. Ele terá que explorar o ambiente e cumprir determinados eventos até achar estas duas chaves. Ao conquistar estas duas chaves, sem uma ordem específica de qual chave ele deve encontrar primeiro, o jogador retorna ao início e usa as chaves para abrir a porta.

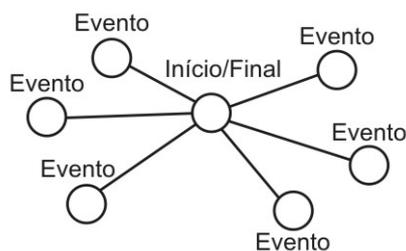


Figura 11 - Fluxo de jogo linear (Amresh e Okita, 2010, p. 22)

O fluxo de jogo empregado na *Mansão de Quelícera* não segue o conceito utilizado por Novak (2010), nem pelos autores Amresh e Okita (2010). Apesar da jogabilidade da mansão parecer muito com a estratégia de design de nível de progressão radial empregada por Amresh e Okita (2010) e citada no parágrafo anterior, o jogador da mansão terá que cumprir seus objetivos de cada personagem em uma ordem específica. Usando o exemplo anterior como um comparativo, o jogador teria que conquistar primeiro a chave vermelha e depois conquistar a chave azul para poder finalmente abrir a porta, que ele ainda terá que achar.

O jogador da Mansão de Quelícera pode circular por todos os ambientes, mas eles se conectam de forma labiríntica o que dificulta a circulação do jogador de modo proposital. Para facilitar a compreensão de como os ambientes e desafios da Mansão de Quelícera se conectam uns aos outros, criei um fluxograma (Figura 12) ilustrando os principais ambientes da Mansão. Neste é possível verificar como o jogador pode se movimentar pelos ambientes e desafios.



### 2.2.4 Movimentação do jogador

Para se movimentar no cenário o jogador utiliza as setas do teclado. A personagem do jogador aparece sempre em cena, mas ela não se movimenta, somente o cenário é deslocado de acordo com as setas. Existem alguns ambientes e pistas que o jogador não tem saída, neste caso, deve utilizar a barra de espaço do teclado para voltar ao ambiente anterior. O jogador ainda conta com o recurso da barra de dicas, com várias observações úteis para o jogador. A barra é acionada ao clicar em sua personagem e nela está disponível a aba de créditos, saída do jogo e ajuda, como mostra a Figura 13.

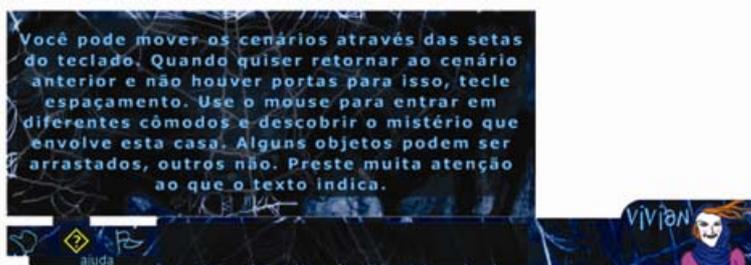


Figura 13 - Print Screen de jogo, barra de dicas com aba ajuda ativada (Cathália)

### 2.2.5 Objetivos do jogo

Segundo o *Site de Apoio ao Educador*<sup>13</sup> cada personagem deve pegar dois objetos e realizar uma determinada ação. A seguir descrevo os itens que cada jogador recebe como prêmio por concluir alguma atividade. Eles fazem parte do objetivo específico de cada personagem. Existem várias pistas espalhadas pela *Mansão* que vão dando dicas ao jogador de qual será seu objetivo.

#### *Raul*

Raul tem como objetivo capturar o Lobisomem e quebrar o feitiço que Quelícera lançou sobre ele. Para cumpri-lo, o jogador tem que conquistar a coleira com o Anão e o elmo de prata com a esfinge chamada Irina.

#### *Diálogo com o Anão*

Todos os personagens podem participar dessa atividade. Primeiro é preciso encontrar o esconderijo do Anão, no Porão. Qualquer personagem pode se comunicar com ele, mas só quem recebe a coleira (Figura 14, detalhe A) é o Raul.

<sup>13</sup> Disponível em: <[http://www.casthalia.com.br/a\\_mansao/guia\\_educador.htm](http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm)> Ver aba Conteúdos/ Como se joga a Mansão de Quelícera? Acesso: out. 2010.

O jogador precisa escolher determinadas respostas nesse diálogo. No final ele vai exigir uma recompensa para ajudar o jogador e este terá que sair do esconderijo para o Porão e voltar com algum objeto de valor. Os outros personagens podem arrastar vários objetos para a portinha do Anão, mas só o Raul pode pegar o quadro do pintor Velásquez (Figura 25, detalhe F) e dá-lo ao Anão. Como recompensa, ele entrega a coleira ao jogador.

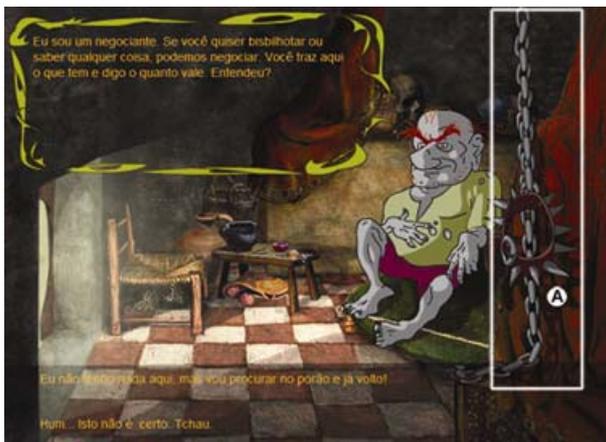


Figura 14 - Print screen de jogo, diálogo do jogador com o Anão e coleira em destaque (Cathália)

Para conquistar o outro prêmio, o elmo de prata (não há ordem nos prêmios conquistados), o jogador precisa descobrir o segredo por trás do desafio do enigma das três idades, no Porão e receber o elmo da personagem Irina.

#### *Desafio do enigma das três idades (Porão)*

Ele é restrito para Raul, pois só ele consegue despertar a esfinge chamada Irina. Ela exige uma senha, que deve ser investigada nos três quartos que ela guarda. Nos quartos aparecem sílabas que o jogador deverá juntar para formar uma palavra. Em posse desta dica o jogador retorna a Irina com a senha. Se o jogador vencer o desafio ele recebe o elmo de prata, que é um dos prêmios do objetivo do Raul.



Figura 15 - Print screen do desafio do enigma das três idades, Irina entrega o elmo. Ao lado Raul captura o Lobisomem (Cathália)

Depois de conquistar seus prêmios, o jogador terá que ir até a cela do Lobisomem (Masmorra) e capturá-lo (Figura 15). Isso só funciona se o jogador estiver com os dois prêmios (o sistema detecta isso), caso contrário o Lobisomem ataca e mata o jogador. Os demais personagens também podem clicar no Lobisomem, só que ele ataca todos que não estiverem com os dois prêmios exclusivos do Raul. Depois de capturar o Lobisomem, uma animação é ativada com o final do jogo, onde Raul leva o Lobisomem até o Sótão e lá o mistério é desvendado.

### Joel

O Joel precisa conquistar primeiro um abridor de ouro, que se encontra na Despensa. Depois ele tem que pegar uma chave, que está dentro de um baú no Sótão e abrir a porta do esconderijo da bruxa.

Somente o Joel consegue tocar em um objeto que está na Despensa (Figura 16, detalhe B). O jogador terá que se recordar da senha que recebeu ao terminar o desafio de montar o quadro de Arcimboldo, que é o próprio nome do artista.



Figura 16 - *Print screen* do jogo, Joel no Enigma. Ao lado abridor de ouro em detalhe (Cathália)

Após conquistar o abridor de ouro, o jogador deverá ir ao Sótão e clicar em um baú escondido, que pode ser visto na Figura 17, detalhe A. Nele há uma criatura que dará uma chave apenas para o Joel. O jogador tem que tirar todas as moedas de ouro de cima da porta (Figura 17, detalhe B) que dá acesso ao esconderijo de Quelícera e abri-la (Figura 17). Depois desta última ação uma animação é ativada mostrando o final do jogo.

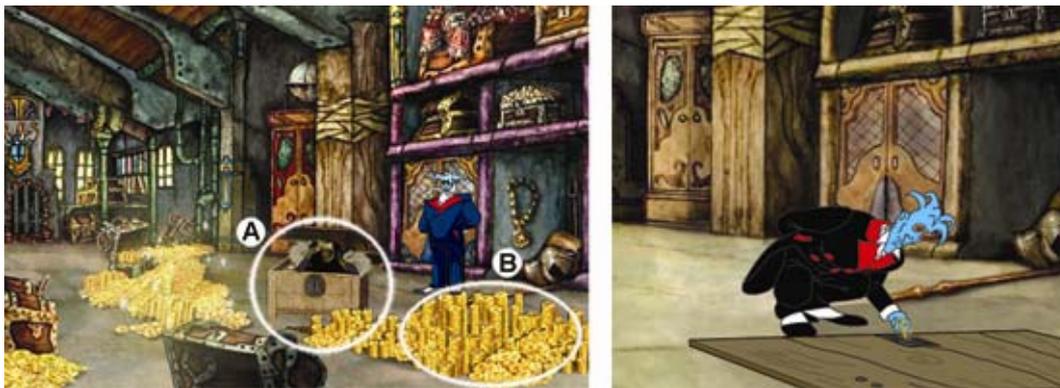


Figura 17 - *Print screen* do jogo, Joel encontra a Chave. Ao lado ele abre porta no chão (Casthália)

### *Vivian*

Essa personagem precisa vencer o desafio das borboletas localizado no Banheiro, onde coleta um de seus prêmios. Ela ainda precisa conquistar o manto mágico que está em poder do Espelho, personagem que se encontra no Quarto.

### *Desafio das borboletas (Banheiro)*



Figura 18 - *Print screen* do desafio das borboletas, regras e atividade, respectivamente (Casthália)

Qualquer personagem pode participar deste desafio, porém ele é essencial para a personagem Vivian, para que ela conquiste um de seus prêmios. Para acessá-lo o jogador tem que clicar na janela do Banheiro. A brincadeira é caçar algumas borboletas, onde o jogador movimentava a rede de captura (Figura 18, detalhe B) com o mouse, que vai detectando a quantidade de borboletas que é visualizada no canto inferior esquerdo da tela (Figura 18, detalhe A).

### *Diálogo com Espelho (Quarto)*

Essa atividade só está disponível para a Vivian. Ela deve iniciar um diálogo com o Espelho, escolhendo bem suas palavras para não sair do diálogo antes do final, quando o Espelho faz uma pergunta específica. Se ela acertar ganha o manto dourado, que é um dos prêmios para atingir seu objetivo. Se perder, ela volta ao Quarto, onde estava anteriormente.



A única que pode participar desse desafio é a Vivian. Ela terá que atravessar o labirinto, usando o mouse e não pode tocar nas paredes. No final deste está Quelícera (Figura 21). Se Vivian ganhar o desafio ela também terá que estar com o manto para que Quelícera não a enfeite. Depois disso será ativada uma animação com o final do jogo, onde ela encontrará a bruxa e roubará seu amuleto.

## **2.3** **Elementos do jogo**

### **2.3.1** **Ambientes**

O jogo A Mansão de Quelícera possui ao todo 57 ambientes, que o jogador terá que explorar atentamente à procura de pistas. A seguir serão descritos apenas os ambientes principais da mansão e as inspirações para a construção destes.

### Hall

É o primeiro ambiente que o jogador encontra ao entrar na *Mansão* (Figura 22). Foi desenhado a partir de algumas apropriações de obras de artistas renascentistas e do final da Idade Média para compor este cenário. Como exemplo, a imagem no vitral do teto, inspirado em uma obra de Michelangelo (Figura 22, detalhe M).



Figura 22 – Print screen do jogo no ambiente do Hall (Cathália).

O Hall (Figura 22) possui alguns detalhes importantes que são descritos a seguir:

1. Tela principal do ambiente. Para explorar outros detalhes o jogador precisa se movimentar no ambiente.
- A. Pista da Pomba
- B. Vaso de flores
- C. Livro que contém a pista de uma página do diário do Castelão.
- D. Entrada para o ambiente da Sala de jantar
- E. Lupa utilizada para ver a pista que está no livro
- F. Entrada para um corredor sinistro
- G. Entrada para um corredor com portas
- H. Cálice de água
- I. Acesso ao Banheiro
- J. Acesso ao desafio do jogo da memória
- K. Imagem estática da personagem
- L. Desafio da Gárgula
- M. Vitral inspirado na obra de Michelangelo<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Michelangelo Buonarroti, *O Juízo Final*<sup>14</sup>, da Capela Sistina no Vaticano.

### Sala de Jantar

Este ambiente tem como principal fonte de inspiração a composição da última das quatro peças da obra *La historia de Nastagio degli Onesti*, de Botticelli, 1483. Outra obra de destaque neste ambiente é o quadro *Verão* do pintor Giuseppe Arcimboldo, 1573, que é utilizada como referência para um desafio que se encontra na Cozinha (Figura 28, detalhe A).



Figura 23 - *Print Screen* do jogo no ambiente da Sala de jantar (Cathália).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente
- A. Escada que dá acesso ao ambiente da Sala de música
- B. Acesso ao desafio do quadro de Cézanne
- C. Acesso ao desafio da comida
- D. Pista
- E. Acesso ao ambiente da Masmorra
- F. Acesso ao ambiente anterior (Hall)
- G. Quadro de Arcimboldo

### Masmorra

A atmosfera neste ambiente é de terror e mistério com influências do Maneirismo e do Barroco, épocas em que a luz (contraste entre claro e escuro) era utilizada como elemento de dramaticidade. Esta mesma técnica foi aplicada na Masmorra e no Porão, próximo ambiente desta sessão e que pode ser visto na parte superior da Masmorra (Figura 24). Dentro de uma das celas deste local encontra-se uma apropriação da obra do pintor Cézanne, a *Pirâmide de Crânios*, 1900.

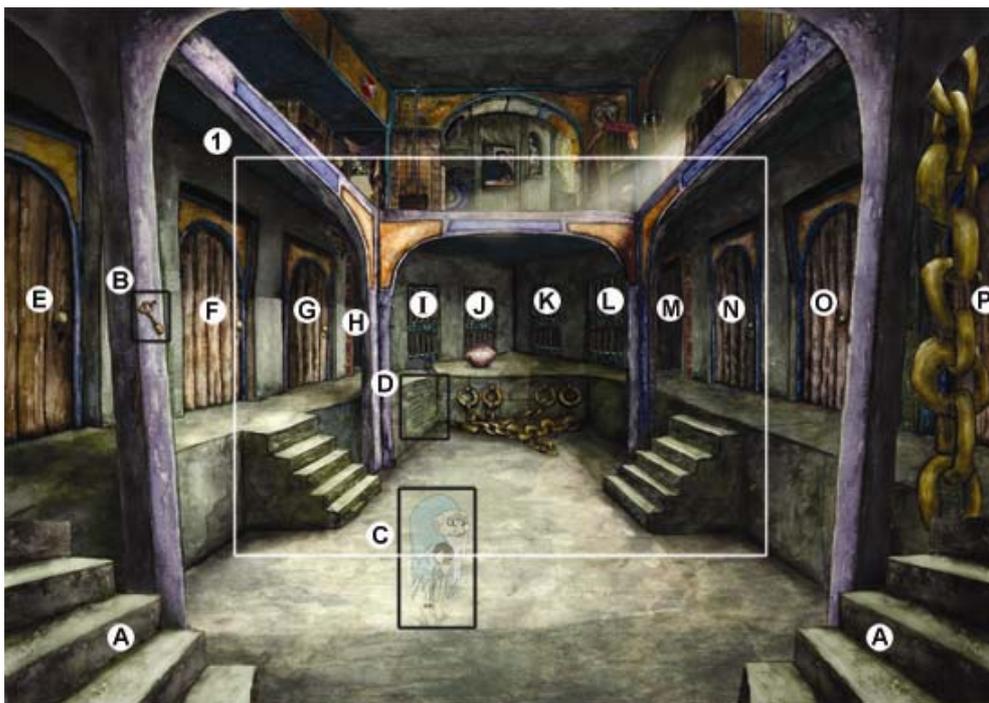


Figura 24 - Print Screen do jogo no ambiente da Masmorra (Casthália).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente.
- A. Escada que dá acesso ao Porão
- B. Chave
- C. Fantasma preso a bola de ferro
- D. Pista sobre o Lobisomem
- E. Porta da cela 1, que tem uma passagem para o Porão
- F. Porta da cela 2
- G. Porta da cela 3, onde há a breve aparição da personagem Anjo
- H. Corredor que retorna a Sala de jantar
- I. Cela 4, do Lobisomem
- J. Cela 5, vazia
- K. Cela 6, com passagem secreta numa privada que leva ao Banheiro
- L. Cela 7, com um esqueleto
- M. Corredor que dá acesso a um buraco
- N. Porta da cela 8, com caveiras
- O. Porta da cela 9, com uma armadilha
- P. Porta da cela 10, com uma armadilha

### Porão

No Porão assim como na Masmorra, também foi trabalhada a técnica da intensidade da luz e seus contrastes, mas neste as cores quentes se unem a luminosidade. Neste ambiente aparecem algumas apropriações de obras de arte. O objeto G, da Figura 25, foi inspirado no detalhe *Caveira e crucifixo*, da obra *Tríptico da Família Braque* do pintor Weyden. Outra obra importante neste cenário é o quadro de Diego Velásquez, *O Bobo da Corte Sebastián Morra*, 1644 (Figura 25, detalhe F).



Figura 25 - Print Screen do jogo no ambiente do Porão (Cathalia).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente
- A. Desafio do quebra-cabeça
- B. Elmo
- C. Quadro que esconde passagem secreta para o ambiente do Quarto
- D. Prato que faz parte de um mecanismo
- E. Porta de acesso a personagem do Anão
- F. Quadro de Velásquez que Raul utiliza para presentear o Anão
- G. Caveira que faz parte de um mecanismo
- H. Baú
- I. Armadura

## Claustro

Este ambiente traz alguns elementos da história da arte que estão ligados a questão religiosa e mística.

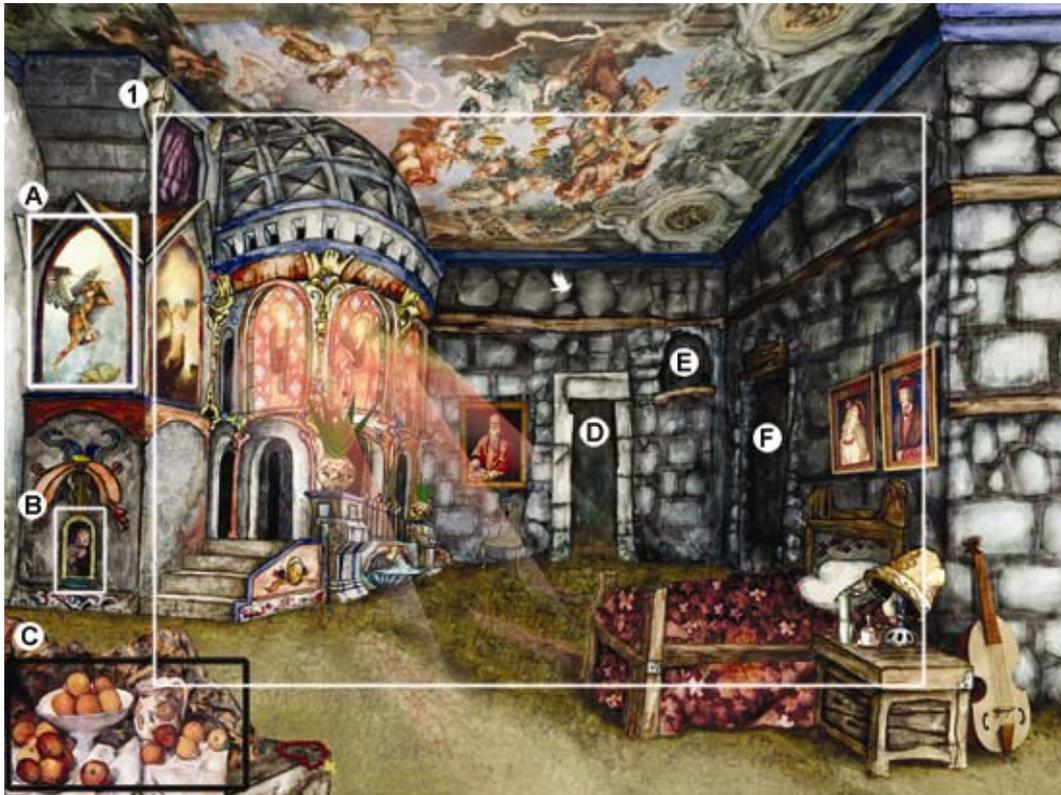


Figura 26 - *Print Screen* do jogo no ambiente do Claustro (Cathália).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente
- A. Anjo<sup>15</sup>
- B. Coruja<sup>16</sup>
- C. Quadro de Cézanne<sup>17</sup>
- D. Retorna ao corredor por onde entrou
- E. Acesso a Biblioteca (somente para a personagem Vivian)
- F. Acesso ao Banheiro

<sup>15</sup> Pieter Bruegel, A queda dos anjos rebeldes, 1562.

<sup>16</sup> Detalhe da obra As Três Idades do Homem e a Morte, de Hans Baldung Grien, 1547.

<sup>17</sup> Paul Cézanne, Natureza-morta com maçãs e laranjas, 1895-1900.

### Quarto

Este ambiente apresenta decoração rebuscada, com móveis bem entalhados, coloridos e cheios de arabescos. Aqui é retratado um quadro de Rembrandt de cunho religioso, que é ambientado em um quarto (Figura 27, detalhe B).



Figura 27 - *Print Screen* do jogo no ambiente do Quarto (Cathália).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente
- A. Espelho, habitante da mansão (Desafio do Espelho)
- B. Quadro de Rembrandt<sup>18</sup>, ao ser clicado solta uma chave
- C. Fechadura onde deve ser inserida a chave, que abre passagem secreta
- D. Pista sobre o Espelho

<sup>18</sup> Rembrandt Van Rijn, *José acusado pela mulher de Potifar*, 1655.

## Cozinha

Aqui foram representados diversos fragmentos de obras de arte contendo alimentos. A maneira como estes eram explorados na cena, incluindo o seu ambiente e os objetos que a compõem, revelam o contexto cultural de determinado período histórico.



Figura 28 - *Print Screen* do jogo no ambiente da Cozinha (Casthália).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente
- A. Desafio de montar o quadro do Arcimboldo<sup>19</sup>
- B. Pista sobre Irina
- C. Pista sobre tesouro de Dom Isidro
- D. Vista do quadro de El Greco<sup>20</sup>
- E. Desafio das facas
- F. Acesso a Sala de jantar
- G. Objetos da obra de Velásquez<sup>21</sup>, que podem ser jogados no caldeirão

<sup>19</sup> Giuseppe Arcimboldo, *Verão*, 1573.

<sup>20</sup> El Greco, *Vista de Toledo*, 1597-1607.

<sup>21</sup> Diego Velázquez, detalhe da obra *Cristo na casa de Marta e Maria*, 1618.

### Despensa

Este cenário foi criado inicialmente por uma apropriação da pintura de característica renascentista *São Jerônimo em seu estúdio*, de Messina. Posteriormente foram agregadas ao ambiente características marcantes do barroco naturalista holandês, retrabalhado para manter um clima arrepiante, digno da *Mansão de Quelícera*.

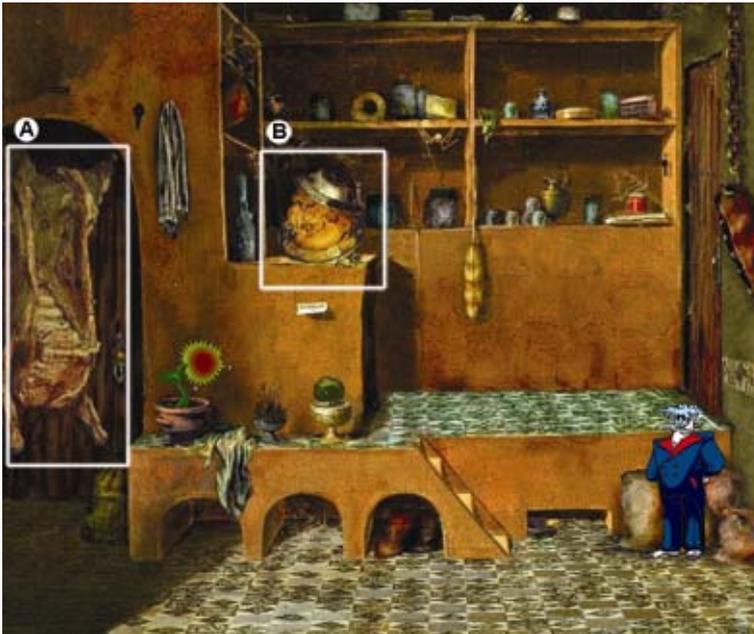


Figura 29 - *Print Screen* do jogo mostrando a Despensa e a personagem Joel (Cathália).

Detalhes do ambiente:

- A. Apropriação do quadro de Rembrandt<sup>22</sup>
- B. Quadro de Arcimboldo<sup>23</sup>, com enigma específico para Joel

<sup>22</sup> Rembrandt van Rijn, *O Boi Abatido*, 1655.

<sup>23</sup> Giuseppe Arcimboldo, *O Cozinheiro*, 1571.

### *Salão de Baile*

Neste ambiente há uma ação importante que o jogador precisa fazer para passar ao próximo. Ele tem que abrir a cortina e guardar os instrumentos musicais lá dentro. Ao fazer isso fantasmas começam a dançar inclusive o que guardava a porta deixando-a livre para o jogador passar para o Sótão. O jogador recebe algumas pistas sobre esta ação, se estiver utilizando a barra de dicas.

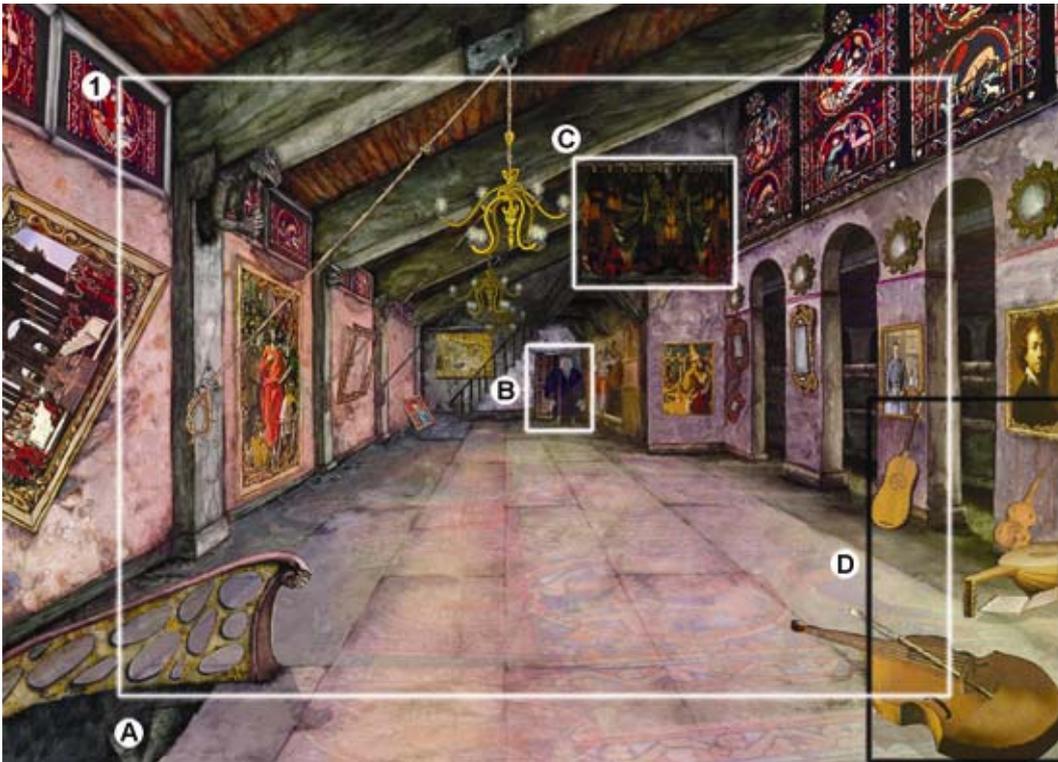


Figura 30 - *Print Screen* do jogo no ambiente do Salão de baile (Cathália).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente
- A. Retorno para a Sala de jantar
- B. Fantasma guarda a porta de acesso ao Sótão
- C. Cortina onde devem ser colocados os instrumentos musicais
- D. Instrumentos musicais

### Sótão

Esse ambiente tem inspiração em obras de arte com representações de riqueza, como nos quadros de Botticelli e Holbein, visualizados respectivamente nos detalhes B e C da Figura 31. Também há inúmeras moedas de ouro e outros objetos de valor.

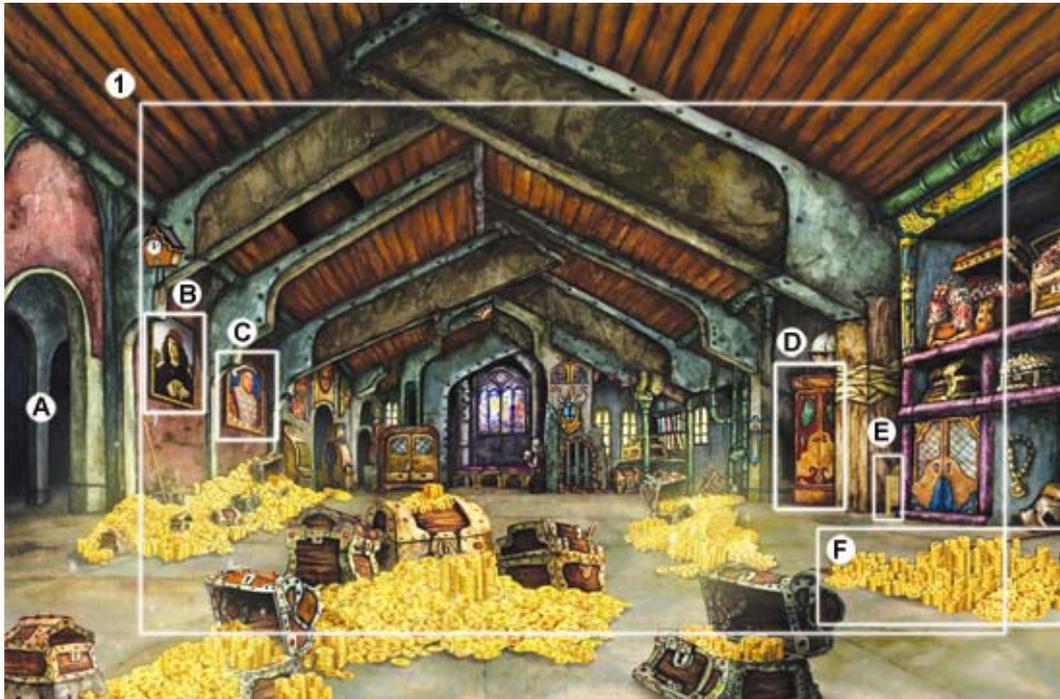


Figura 31 - *Print Screen* do jogo no ambiente do Sótão (Cathália).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente
- A. Retorno ao Salão de baile
- B. Quadro de Botticelli<sup>24</sup>
- C. Quadro de Holbein<sup>25</sup>
- D. Pista sobre Quelícera e Cliclope
- E. Baú (detalhe da obra de Bosh<sup>26</sup>), nele há uma chave para a personagem Joel. Para as demais personagens existe o desafio do baú.
- F. Ouro cobrindo a porta de acesso ao esconderijo de Quelícera

<sup>24</sup> Sandro Botticelli, *Jovem com uma Medalha de Cosimo, o Velho*, 1475.

<sup>25</sup> Hans Holbein, *o Moço Henrique VIII*, 1534-36.

<sup>26</sup> Hieronymus Bosch, *A Morte e o Avarento*, 1485-90.

### *Biblioteca*

Remete à época dos primeiros livros impressos, acessíveis a uma minoria intelectual que conhecia várias línguas e geralmente ligada a questão religiosa. No cenário nota-se a imagem de São Jerônimo (347-420), (Figura 32, detalhe E), que foi secretário do Papa, trabalhando na revisão e tradução do Evangelho para a versão em latim.



Figura 32 - *Print Screen* do jogo no ambiente da Biblioteca (Cathalia).

Detalhes do ambiente:

1. Tela principal do ambiente
- A. Cachorro com uma pista
- B. Porta que dá acesso ao corredor perto do Hall
- C. Desafio da forca
- D. Porta que dá acesso ao ambiente anterior (corredor sinistro)
- E. Figura do quadro de Messina<sup>27</sup>
- F. Atalho para o Claustro (somente para Vivian)
- G. Quadro de Bosh<sup>28</sup> contendo o desafio da roleta

<sup>27</sup> Messina, São Jerônimo em seu estúdio.

<sup>28</sup> Hieronymus Bosch, *Os Sete pecados capitais*, 1480.

### 2.3.2 Desafios

Os desafios foram criados principalmente para dificultar o acesso entre cada ambiente da Mansão e também para dar momentos de adrenalina ao jogador (Bittencourt, Ana Bahia, 2010).<sup>29</sup>

#### *Desafio da comida (Sala de jantar)*

Só o Raul consegue participar desta atividade, para isso ele precisa clicar no pêndulo localizado na sala de jantar (Figura 23, detalhe C). Na primeira tela do desafio (Figura 33) as regras são apresentadas por um Mordomo fantasma.

Nessa atividade o jogador tem que clicar nos objetos que se movem na tela, não podendo errar mais que 10 vezes. Clicando em todos os objetos, ele passa para outra tela. Os objetos vão se tornando cada vez menores e se movimentam com mais velocidade, caracterizando um nível progressivo de dificuldade. A Figura 34 mostra, no detalhe, como o jogador é informado sobre o número de itens que ele clicou e a quantidade de garfadas erradas. Todavia não há o comunicado de qual fase o jogador está jogando.



Figura 33 – *Print screen* do desafio da comida e suas regras. Ao lado fase 1 do desafio (Casthália)



Figura 34 - *Print screen* do desafio da comida em suas fases 2 e 4, respectivamente (Casthália)

<sup>29</sup> Entrevista concedida pela desenvolvedora da Mansão de Quelícera. Disponível no capítulo 4.

### *Desafio do Baú (Sótão)*

Esta atividade só está disponível para as personagens, Vivian e Raul. O jogador tem acesso a este desafio quando clica em um baú, que está localizado no Sótão (Figura 31, detalhe E). A primeira tela é uma abertura (Figura 35), que não apresenta regras ao jogador. O desafio se inicia quando o jogador clica na personagem dentro do baú. É preciso correr e pular para avançar no cenário até chegar a uma tenda (Figura 36, detalhe B). No seu caminho há moedas que podem ser coletadas. Depois da tenda o desafio muda de cenário e aumenta o nível de dificuldade. Na fase 3, por exemplo, existem criaturas que emitem um laser que pode atingir o jogador e diminuir sua força (Figura 36). O sistema apresenta ao jogador a quantidade de pontos (moedas) e a porcentagem de vida do jogador (Figura 36, detalhe A).



Figura 35 - *Print screen* da abertura do desafio do baú. Ao lado fase 1 do desafio (Cathália)

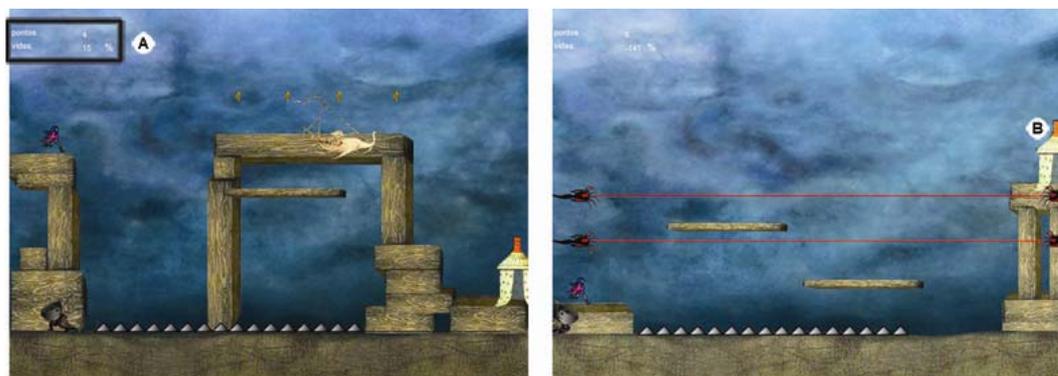


Figura 36 - *Print screen* do desafio do baú em suas fases 2 e 3, respectivamente (Cathália)

### *Desafio do Besouro e as folhas (Hall)*

Essa atividade está aberta para todos os personagens. Para acessá-la o jogador tem que arrastar um cálice (Figura 22, detalhe H), localizado no Hall até um vaso de flores (Figura 22, detalhe B). Ao realizar essa ação o jogador encontra o Besouro e estabelece um diálogo com ele, ao final deste o Besouro explica as regras do desafio (Figura 37). O jogador precisa armazenar um estoque de folhas para o Besouro em um determinado tempo, marcado pela ampulheta, como mostra a Figura 37, detalhe C. Para coletar as folhas ele terá que colocá-las na cesta (Figura 37, detalhe A), mas precisa tomar cuidado com as formigas (Figura 37, detalhe B) que roubam suas folhas.



Figura 37 - *Print screen* do desafio do Besouro e as folhas (Cathália)

Se o jogador vencer este desafio ele entra em um ambiente da Masmorra no qual se visualiza todos os cenários da Mansão e o jogador pode escolher em qual deles quer entrar (Figura 38).



Figura 38 - *Print screen* do jogo, Tufik mostra vários cenários da Mansão (Cathália)

### *Desafio da mesa (Sala de jantar)*

Esse desafio ficou conhecido pelos jogadores como o “desafio da mesa”, mas no Site de Apoio ao Educador<sup>30</sup> ele tem o nome de “jogo Cézanne”. No Claustro há uma representação deste quadro (Figura 26, detalhe C), que pode ser utilizado pelo jogador como referência. Para ter acesso a este desafio o jogador precisa clicar em uma porta da Sala de jantar (Figura 23, detalhe B). Suas regras são apresentadas por Don Isidro (sapo), personagem da mansão. Ele avisa que o jogador terá que organizar a mesa ao gosto de Don Isidro, que aprecia o pintor Cézanne, Figura 39. O desafio é iniciado com o *click* do mouse. Os grupos de objetos vão mudando constantemente e o jogador tem que clicar em cima do objeto, que compõe o quadro de Cézanne até acertar todos os itens de sua composição original. Durante o desafio há uma música ambiente (som de piano) que toca ao mesmo tempo em que avisos sonoros de erro (som de piano) e acerto (som de piano) são disponibilizados. Se o jogador ganha, ele conquista o direito de passar para outro ambiente (Cozinha). Se ele perde, volta para o mesmo ambiente que estava anteriormente (Sala de jantar).



Figura 39 – *Print screen* do desafio Cézanne, e suas regras. À direita, grupo de objetos que compõem o desafio (Casthália).

### *Desafio de montar o quadro de Arcimboldo (Cozinha)*

Para acessar essa atividade o jogador deve clicar em uma janela de um armário localizado na cozinha (Figura 28, detalhe A), e o jogador deve mover as peças (em detalhe na Figura 40) para dentro desse armário até montar um rosto composto de legumes.

<sup>30</sup> Casthália. [http://www.casthalia.com.br/a\\_mansao/guia\\_educador.htm](http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm)

Ao terminar a montagem o jogador verá o nome do pintor “Arcimboldo” aparecer na região do pescoço da imagem montada. Essa palavra servirá como senha para outra atividade no próximo ambiente (Despensa).



Figura 40 - *Print screen* do jogo, desafio de montar o quadro mostrando em detalhes objetos para montar. Ao lado figura finalizada (Casthália)

### *Desafio das facas (Cozinha)*

Qualquer personagem pode participar desse desafio. O jogador precisa correr por um corredor de 180m e desviar das facas que tentam acertá-lo. Ele pode usar o botão do mouse para se abaixar e se perder uma vida (Figura 41, detalhe B), pode recuperá-la comendo uma coxinha (Figura 41, detalhe A). A distância percorrida é exibida na tela como mostra a Figura 41, detalhe C.



Figura 41 - *Print screen* do desafio das facas e as regras. Ao lado, detalhes do desafio (Casthália)

### *Desafio do Espelho (Quarto)*

Ele só está disponível para as personagens Raul e Joel. Para a Vivian ao invés de um desafio, ela tem um diálogo com o Espelho, onde conquista um de seus prêmios, como visto anteriormente. Neste desafio o jogador terá que escapar das aranhas e sair pela porta (em detalhe na Figura 42). Se ele ganhar ele volta ao ambiente anterior (Quarto). Se ele perder ele é enrolado pelas aranhas e morre, tendo que começar o jogo do início.



Figura 42 - *Print screen* do desafio do Espelho, Raul é enrolado pelas aranhas (Cathália)

## 2.4

### **Produção acadêmica relacionada à Mansão de Quelícera**

Durante a pesquisa documental e bibliográfica desta dissertação foram identificados alguns trabalhos acadêmicos desenvolvidos tendo como foco *A Mansão de Quelícera*. Estes são compostos por tese, dissertação, monografia de especialização e artigos. Alguns deles foram elaborados por membros da equipe desenvolvedora do jogo como base de pesquisa para esse projeto e outros artigos tiveram como foco a divulgação da *Mansão de Quelícera*. Essas referências e seus resumos estão disponíveis no Anexo XIV.