

4 Balas Perdidas: Uma Análise dos 'First-Person Shooters'

4.1.INTRODUÇÃO

O gênero 'First-Person Shooter' ('FPS'), ou 'Tiro em Primeira-Pessoa', como se tem traduzido em português, foi introduzido em 1992 pela empresa norte-americana Id Software com o lançamento de 'Wolfenstein 3D'. Disponível para os computadores pessoais da época, este jogo de violência explícita em que o jogador controla um soldado norte-americano à caça do ex-ditador alemão Adolf Hitler conseguiu penetração no mercado por ter sido desenvolvido justamente para o ambiente doméstico.

Este não foi o primeiro jogo a introduzir um conteúdo violento e politicamente incorreto. Como mencionado no primeiro capítulo, a febre dos jogos eletrônicos domésticos fez surgir novas abordagens de conteúdo, entre eles os de teor violento, sexuais e até racistas. Jogos com temáticas tão controversas dificilmente teriam êxito, ou sequer um respaldo minimamente positivo, se fossem inseridos em contextos públicos, como por exemplo em *arcades*. Até mesmo nos consoles as temáticas violentas e ofensivas recebem restrições e até censura, pois o desenvolvimento de conteúdo deve ser autorizado pelas empresas fabricantes dos aparelhos.

A Id Software aproveitou todas as facilidades que os computadores pessoais ofereciam. O mercado para desenvolvimento de jogos para consoles é restrito, pois é necessário adquirir uma licença do fabricante para o desenvolvimento e existem regras para controlar o conteúdo dos jogos. Estas restrições não existem para os computadores pessoais, sendo a imaginação e os conhecimentos técnicos dos desenvolvedores as únicas barreiras para a criação de conteúdo. Outra facilidade fantástica dos computadores pessoais é a possibilidade de divulgação

rápida e eficiente de conteúdo através do sistema de *shareware*⁵⁶, tornando disponível parte do jogo sem qualquer compromisso.

Um jogo com 'ar de proibido', cujo conteúdo era potencialmente censurável, inovador em sua maneira de jogar, tecnologicamente fascinante e amplamente distribuído gratuitamente (parcialmente) foram os ingredientes para seu sucesso e a conseqüente consolidação de um gênero em que muito se recicla e pouco se inova, mas perpetua uma fama incontestável na atual indústria.

Principal dispositivo de entrada dos computadores pessoais, o teclado era o periférico utilizado para interagir com o jogo. Com ele, o jogador podia explorar os labirintos do castelo de Wolfenstein andando e atirando em inimigos. Quando a mesma empresa lançou no mercado o também revolucionário jogo 'Quake' (1996), criando o paradigma do que hoje já está padronizado como jogos tridimensionais, o mouse passou a ser utilizado em conjunto com o teclado. Inserido em universos construídos verdadeiramente em três dimensões, mais ricos e complexos, os jogadores poderiam olhar livremente pelos cenários e explorá-los com mais fluidez, bem como atirar com mais precisão através do mouse, deixando ao teclado somente a tarefa de movimentar o personagem. A combinação destes periféricos passou a ser paradigmática nos jogos de computadores pessoais da atualidade.

A franquia 'House of the Dead' é uma variante do gênero 'FPS'. Por privar dos jogadores o controle sobre a direção dos personagens, focando suas atividades motoras no manuseio de uma pistola-de-luz (*light-gun*), estes jogos também são conhecidos como '*Light-Gun Shooters*'. Através dessa concessão da mecânica do jogo, foi possível torna-la disponível na plataforma *arcade*, plataforma onde a franquia foi originalmente concebida. Ao retirar o ônus do jogador em se movimentar por labirintos e correr o risco de perder-se, o jogo tornou-se mais dinâmico e simplificado, viabilizando-o para uma plataforma de uso público, que precisa ser didaticamente simples e oferecer rotatividade.

⁵⁶ Software adquirido gratuitamente, principalmente via internet, onde é possível testá-lo antes de comprá-lo.

Embora pareça politicamente incorreto, estes específicos jogos da Sega revolucionaram o gênero 'FPS' ao adicionarem à mecânica de jogo inimigos que podiam perder membros, como braços e pernas, mas mesmo assim continuassem vivos e ativos no jogo. Toda sua temática resolveu-se em torno desta novidade técnica, que ao invés de oferecer aos jogadores inimigos humanos, optou por zumbis (mortos-vivos).

4.2.INTERATIVIDADE

4.2.1.Entrada de Dados

Nascido na plataforma PC nos anos 1990 e desde então sendo o gênero que mais contribuiu para a expansão dos limites da tecnologia de processamento de imagem em detrimento de melhores formas para interação, jogos do tipo 'FPS' pecam quando a questão é interação física.

Com massivos investimentos para demonstrar vanguarda tecnológica, a plataforma *arcade* procura reproduzir, através de intuitivos dispositivos de entrada, uma experiência realista do que seria tomar posse de uma arma de fogo para proteger-se. Ao invés de limitar-se aos paradigmas dos computadores pessoais – mouse e teclado –, jogos 'FPS' (tais como 'House of the Dead 2') para os *arcades* adquirem um novo patamar de imersão ao tirarem proveito do que conhecemos como *light-guns*, ou traduzindo literalmente, pistolas-de-luz.

O funcionamento de tais pistolas-de-luz é considerado algo mágico quando experimentado pela primeira vez, principalmente por crianças. Longe de glorificar o uso de uma arma de fogo, mas atendo-se a questões exclusivamente técnicas, ao menos esta foi nossa primeira impressão ao utilizar uma em meu console 'NES', no início dos anos 1990.

Podemos abordar a ética adotada pelas empresas envolvidas no desenvolvimento de plataformas de jogo e títulos, como exemplo a Nintendo, cujo posicionamento perante o mercado é atrair um público jovem e criar conteúdos que agradem a toda a família.

É questionável até que ponto é saudável a comercialização de réplicas de armas de fogo em seu console 'NES', incentivando crianças a manusearem perigosos objetos contextualizados em uma mídia que promove o entretenimento e recompensa o rendimento de seus jogadores.

Entretanto, atenta a este fato, a empresa amenizou a potencial repercussão negativa de seu produto ao substituir o design de sua pistola-de-luz de sua versão japonesa ('Famicom') por um projeto inteiramente distinto em sua versão norte-americana ('NES'), trocando a realista réplica de um revólver por uma arma de aparência fictícia.

A pistola-de-luz não foi uma invenção recente, a primeira é datada dos anos 1930, quando foram desenvolvidos tubos de vácuo sensíveis à luz. Em jogos como 'Seeburg Ray-O-Lite' (1936), pequenos alvos físicos (geralmente em movimento) possuíam um tubo sensível à luz preparados para receberem um fecho de luz oriundo da pistola assim que seu gatilho fosse puxado. Quando o tubo do alvo recebia a luz da pistola, era considerado atingido.

Atualmente, em uma mídia digital, o princípio de jogos que utilizam pistolas-de-luz é o oposto. O sensor sensível à luz – diodo fotorreceptor – é embutido na própria pistola e é o alvo que emite a luz. Pelo princípio de formação da imagem em tubos de raios catódicos, como observamos nos aparelhos televisores e em monitores do tipo 'CRT', a imagem é desenhada através do percurso de um fecho de elétrons que percorre a tela da esquerda para a direita e de cima para baixo; no apertar do gatilho, a imagem da tela torna-se completamente branca (ou até preta) e o diodo recebe esta luz; o tempo necessário para que este fecho de luz branca chegue ao diodo na pistola é calculado e a partir deste tempo pode-se inferir a posição em que está apontada na tela; comparando as posições do alvo com a da pistola através da computação, é possível determinar

se o jogador acertou ou não. Toda esta operação é imperceptível ao olho humano, levando apenas frações de segundo.

Desenvolvido para os *arcades* em 1998, o jogo 'House of the Dead 2' nos fornece uma imersiva experiência de sobrevivência através do extermínio de monstros morto-vivos. Tal imersão é possível através do uso de pistolas-de-luz e uma cabine escura cujo chão treme assustadoramente⁵⁷. Ao tomar proveito de uma pistola-de-luz, o jogo torna a experiência mais intuitiva e conseqüentemente não necessita ensinar aos jogadores como interagir. Como foi explorado ao longo desta pesquisa, quanto mais imediata – conjunto de regras de fácil e rápido aprendizado – e intuitiva for a experiência do jogador em jogos *arcade*, maior será sua receptividade.



Figura 53. Cabine da versão *arcade* de 'House of the Dead 2' e sua pistola-de-luz.

Mesmo com a evidente naturalidade em se simular um jogo de tiro através de uma arma de fogo eletrônica, a experiência com a pistola-de-luz de 'House of the Dead 2' tornou-se fisicamente estressante. Embora a diversão e suspensão da descrença sejam fornecidos com o simples uso de um controlador intuitivo, a tentativa em reproduzir com fidelidade as qualidades de uma arma de fogo real, em especial seu peso, veio a influenciar negativamente na experiência. Por se tratar de um jogo eletrônico cuja ação motora é constantemente solicitada, o peso da pistola-de-luz assume também a função de agente desafiador, dificultando seu

⁵⁷ Cabine apenas na versão '*sitdown*'.

manuseio ao longo da partida, somando-se ao desafio principal que é testar a pontaria do jogador.

Outra característica particular da versão para *arcades* é a presença de uma cabine, onde os jogadores sentam e desfrutam de uma tela com 45 polegadas. Para bloquear os estímulos do jogador externos à experiência de jogo que está prestes a receber, é possível fechar as entradas laterais com cortinas e tornar o ambiente mais escuro, valorizando os estímulos luminosos oriundos da tela. Completando a experiência, a cabine possui motores que fazem seu piso tremer de acordo com a ação da tela, amplificando a sensação de telepresença e tornando o enredo ainda mais horripilante.

Mudando o foco do estudo para as plataformas domésticas console e computadores pessoais, os dispositivos de entrada – controladores – padrão são deficientes. O projeto genérico de controle presente nos *joysticks* dos consoles, apesar de eficientes em alguns gêneros de jogo, frustram ao serem utilizados em jogos 'FPS'. O mesmo pode-se dizer dos periféricos encontrados nos computadores pessoais, onde movimentos intuitivos como caminhar, mirar e atirar são traduzidos em apertar teclas de um teclado e arrastar sob a mesa um mouse.

Apesar de ser uma plataforma propriamente para jogos, os consoles e seus *joysticks* conseguem proporcionar uma experiência mais frustrante que a dos computadores pessoais quando em jogos 'FPS'. Providos com dois sistemas de controle direcional – um digital em cruz e outro analógico – os *joysticks* exigem dos jogadores extrema perícia ao controlarem com ambos os polegares a direção em que estão caminhando e a direção em que estão apontando a arma. O *stick* direcional analógico é bastante eficiente em jogos cuja mecânica não releva pequenas variações de posição na tela devido à escala dos objetos nela representados, possuindo assim uma tolerância a pequenos deslocamentos⁵⁸. Em jogos deste gênero, em que o jogador controla algo em tão pequena escala como uma mira de arma, esta tolerância tende a ser significativamente menor, onde a diferença de poucos *pixels* pode significar um acerto ou um erro.

⁵⁸ Jogos como os de 'Ação em Terceira Pessoa'.

Tamanha imprecisão deste tipo de controlador se deve pela forma em que é manuseado. O atual paradigma dos *joysticks* é utilizar controladores direcionais que são manipulados através dos polegares. Anatomicamente, por possuir apenas uma dobra e conseqüentemente menos músculos, o polegar é provavelmente o dedo menos hábil das mãos, cabendo a ele tarefas de precisão que não está preparado para exercer. Enquanto manusear uma arma de fogo emprega os músculos do braço, torso e perna, através dos atuais *joysticks* apenas uma fração deste número é empregada na mesma ação. O inevitável resultado é, portanto, menos precisão.



Figura 54. *Joystick* do console 'Sega Dreamcast' como exemplo dos *joysticks* da geração atual.

Em 'House of the Dead 2', por sua mecânica de jogo estar concentrada em mirar e atirar, excluindo-se as ações de movimento pelos espaços⁵⁹, a frustração com a inadequação dos *joysticks* a este gênero de jogo é minimizada. Ao utilizar um *joystick* em substituição à pistola-de-luz, o gatilho é substituído por um botão, assim como a recarga das 'balas'⁶⁰. Para compensar o uso deste menos apropriado dispositivo de entrada, existem opções que não figuram nas pistolas-de-luz, sendo elas a possibilidade de centralizar a mira na tela e aumentar sua velocidade durante a partida. Compensando também a falta de uma cabine cujo chão treme conforme a ação na tela, esta opção foi repassada ao próprio *joystick*, que vibra ao se atirar.

⁵⁹ Esta tarefa é controlada pelo jogo.

⁶⁰ Nos *arcades*, para recarregar as balas virtuais o jogador precisa atirar fora da direção da tela.

Na plataforma PC, como já mencionado, apesar dos estagnados periféricos de entrada, é possível alcançar uma maior precisão das ações motoras, tornando a experiência de jogo menos frustrante. Através do mouse é possível controlar a direção do olhar do jogador, no caso do jogo 'House of the Dead 2', restringe-se à posição da mira na tela. Por ser controlado por todo o braço, assim como uma arma de fogo, o mouse proporciona uma melhor precisão sobre a direção da arma virtual – representada apenas por uma retícula – e ao ser pressionado seu botão esquerdo, o disparo é efetuado. Mesmo como pífia metáfora de arma, o mouse é inegavelmente um eficiente mecanismo de apontar.

Ao contrário da grande vertente de jogos 'FPS' que se utilizam do mouse para apontar e do teclado para explorar os cenários, a franquia 'House of the Dead' restringe-se a proporcionar aos jogadores apenas a experiência do tiro, tirando partido exclusivamente do mouse para exercer as ações mecânicas. Por ter suas origens na plataforma *arcade*, seria muito custoso desenvolver um sofisticado mecanismo de sensores que pudesse capturar o deslocamento físico dos jogadores em uma tentativa de reproduzir seus deslocamentos no universo virtual, além de aumentar exponencialmente a dificuldade de aprendizado do jogo. Esta mesma restrição se aplicou às versões para console, computadores pessoais e celulares – futuramente.

Há, entretanto, uma enorme vantagem nas plataformas domésticas: a possibilidade de se conectar diferentes periféricos, entre eles uma pistola-de-luz. Para aqueles jogadores dispostos a investirem um pouco mais em seu hobby, é possível aproximar em muito a experiência proporcionada pelos *arcades* dentro da própria casa. As críticas até então levantadas a respeito da inadequação dos genéricos dispositivos de entrada presentes nas plataformas console e PC tornam-se inválidas ao relevarmos a presença de uma pistola-de-luz acoplada. Ao se comparar a experiência de jogo proporcionada por um *joystick* e mouse com a de uma pistola-de-luz, além de se tornar naturalmente mais intuitiva, torna-se conseqüentemente mais divertida e imersiva, possibilitando a experimentação dos desafios e conflitos exatamente com o propósito para o qual foram projetados, que é o de testar a acuidade visual do jogador e seus reflexos.

Para a plataforma celular, jogos 'FPS' sofrem a mais radical das transformações. Pela atual incapacidade em gerar imagens sofisticadas e limitações para armazenar dados, os aparelhos de telefonia móvel comercializados na atualidade permitem apenas a reprodução de simples imagens bidimensionais. Como consequência, os jogos deste gênero, classificados de tal forma por representarem o universo através da perspectiva do olhar do personagem, tornam-se jogos de 'Ação Plataforma', tendo o ponto de vista externo ao personagem e o universo planejado horizontalmente.

O atual investimento da indústria de plataformas móveis, inclusive aparelhos celular, é no aumento das capacidades de processamento gráfico. Para isso, empresas especializadas do ramo estão desenvolvendo placas de vídeo de processamento tridimensional específicas para o uso nestes pequenos aparelhos.

Enquanto tal investimento é válido, esta vertente não irá resolver as deficiências destas plataformas para jogos do tipo 'FPS'. Por serem portáteis e exigirem dimensões de porte reduzido, os *displays* continuarão a ser pequenos e restritivos, prejudicando assim jogos que necessitam do raciocínio espacial por parte dos jogadores, como jogos 'FPS'. Os aparelhos celulares apresentam ainda a questão da interface de entrada, projetada para ser utilizada como telefone e não como *joystick*.

Em sua versão protótipo, 'House of the Dead' para celulares utilizará um sistema giroscópico para que o jogador possa controlar a mira, ao invés das incômodas teclas. Embora esta tecnologia possa contribuir positivamente na experiência de jogo, o problema não reside só nos aspectos técnicos da plataforma, mas também nos conceituais, ou seja, como um jogo 'FPS' pode se tornar apropriado para ser consumido em uma plataforma itinerante e de constantes interrupções externas?

4.2.2.Saída de Dados

'House of the Dead 2' foi desenvolvido utilizando a tecnologia 'Sega NAOMI', que significa 'New Arcade Operation Machine Idea'. Sucessora da arquitetura 'Sega Model 3' e também empregada no contemporâneo console 'Sega Dreamcast', esta tecnologia baseada na arquitetura de PCs permitiu a criação em massa de *hardware* para as máquinas *arcade* da empresa, barateando assim seus custos. Como consequência, tanto as versões domésticas para console e PC quanto a para *arcades* são tecnicamente idênticas.

Analisada na versão com cabine fechada, 'House of the Dead 2' para *arcades* conta com um monitor de 50 polegadas, duas pistolas-de-luz, um banco para dois jogadores e um piso vibratório. Tratando-se de um jogo de teor violento, a cabine fechada serve para restringir o acesso de menores de idade e ao mesmo tempo contribui para a sensação de imersão durante a experiência de jogo, na medida em que bloqueia os estímulos externos. Para os transeuntes, a parte posterior da cabine possui uma janela de vidro onde se pode observar a partida alheia sem prejudicar os jogadores, compensando assim por possuir uma estrutura fechada sem prejudicar o apelo atrativo. Ainda para os telespectadores, são disponibilizadas as instruções de jogo nesta mesma janela, já os preparando para uma possível experiência.

Porém, ao analisar o jogo em seu habitat de consumo, a reservada cabine não foi suficientemente eficaz. Enquanto a cabine contribui para a experiência imersiva do jogo, quando inserida em um ambiente típico de locais preparados para receberem inúmeras outras máquinas, como *shopping centers*, o bloqueio proporcionado por ela perde validade dependendo do nível de ruídos sonoros que rodeiam a máquina do jogo. O resultado não é negativo na recepção dos estímulos imagéticos, mas sim nos sonoros, que desempenham papel fundamental na narratividade, tanto em suas interações quanto em seu enredo (estória). Com o alto grau de interferência na sonoplastia, acompanhar os argumentos da estória torna-se mais difícil e o conteúdo do jogo é prejudicado, minimizando os efeitos de causa que justifiquem a desenfreada atividade em matar zumbis.

Em sua máquina *arcade*, 'House of the Dead 2' apresenta uma grande produção artística que, como em muitas outras máquinas, é também didática. Com breves passagens de texto impressas ao seu redor, o objetivo não é explicar aos jogadores o enredo do jogo, mas sim provocar suas curiosidades e incentiva-los a construir uma experiência de jogo. Com um tom predominantemente vermelho e diversas impressões de zumbis enfezados, o jogador é intimidado e se prepara para o que será uma violenta jornada.

Apesar das grandes dimensões de seu monitor, a resolução é de apenas 512 X 384 *pixels* se comparada à versão para PCs, que processa suas imagens em 640 X 480 *pixels*. Como as dimensões de tela dos monitores para os computadores pessoais são em média entre 15 e 17 polegadas, os gráficos do jogo aparentam ter mais qualidade, embora em menor escala.

Desfrutando de um monitor com grandes proporções, ou seja, grandes distâncias entre os elementos na tela, e uma distância pré-estabelecida pela posição dos bancos na cabine, o jogador encontra nestas particularidades físicas da máquina *arcade* um maior desafio durante sua experiência de jogo se comparado ao proporcionado pela versão em PC. Com maiores distâncias entre os elementos na tela, o jogador tem que percorrer mais espaço com a pistola-de-luz para atingi-los. Soma-se a isso a distância de no mínimo um metro – dependendo do comprimento dos braços do jogador – da pistola à tela, exigindo mais precisão nos tiros. Com dimensões reduzidas e uma distância de apenas alguns centímetros da tela, a experiência de jogo da versão para PCs torna-se menos desafiadora.

Por demandar gráficos tridimensionais e mais sofisticados dispositivos de entrada, o gênero 'FPS' torna-se atualmente inviável nas plataformas portáteis. Mesmo com a superação do paradigma de gráficos bi-dimensionais tanto nos *handhelds* quanto nos futuro celulares, estas plataformas continuarão oferecendo pequenos *displays* que dificultarão no discernimento de elementos no espaço virtual, requisito fundamental para uma boa experiência de jogo. Através dos tradicionais dispositivos de entrada, como controle direcional e botões, a

experiência interativa também é prejudicada, não sendo intuitiva o suficiente para causar interesse.

O grande paradigma tecnológico a ser quebrado é a dependência de um suporte físico para a recepção de conteúdo visual. Uma vez quebrado, as plataformas móveis, em especial os aparelhos de telefonia celular, não dependerão mais de seus reduzidos portes para exibirem imagens. Uma importante vertente de estudos nesta questão é a 'Realidade Aumentada', viabilizada através de projetos como 'EyeTap' (MANN, 2004) e 'Wearable Computing' (MANN, 1997), onde são expostas propostas tecnológicas para tornar o uso de aparelhos eletrônicos portáteis menos incômodo. Através de dispositivos que são usados como roupas – *wearables* – os aparelhos tornam-se extensões do corpo e independem de suporte físico para a saída de imagens.

4.2.3. Interfaces

Assim como em 'Sega Rally 2', a influência das distintas propostas de uso das plataformas de jogo são evidenciadas ao analisarmos as interfaces de 'House of the Dead 2'.

Atendendo à necessidade por instantaneidade e rotatividade, a versão para *arcades* do jogo oferece aos jogadores apenas a opção de inserir créditos para iniciar a experiência interativa. A partir deste ponto, uma breve seqüência animada simboliza a chegada do personagem controlado pelo jogador ao universo virtual e a partida tem início. Enquanto a máquina está em modo de espera, o enredo que justifica tal chegada é apresentado de maneira cinematográfica aos jogadores – conforme será analisado na seção seguinte.

Enquanto o jogador é privado de escolher qualquer outra opção a não ser iniciar a partida ao pressionar o botão 'Start' na máquina, as únicas opções disponíveis para a configuração das partidas são privilégio do operador, ou dono do aparelho. Além de poder realizar testes de *hardware* para garantir a integridade

física da máquina, quando em 'Service Mode' o operador pode escolher entre cinco níveis de dificuldade de jogo, o número de vidas colocadas à disposição dos jogadores, a cor do sangue dos inimigos – importante como forma de controlar o conteúdo para um público menor de idade – quantas moedas equivalem a um crédito, entre outras.

Para justificar sua compra e atender à disponibilidade de tempo dos jogadores, a versão de 'House of the Dead 2' para consoles oferece uma incomparável lista de opções que aumentam seu *replay value*.

No modo 'Arcade', os jogadores poderão desfrutar do jogo como originalmente concebido para os *arcades*. O 'Original Mode' é uma variante do modo anterior, em que os jogadores poderão escolher antes do início das partidas itens que ajudarão em seus desempenhos, como novas armas e mais vidas extras⁶¹. Em 'Training Mode', são oferecidas dez missões distintas aos jogadores para que possam praticar sua pontaria. Ao confrontar os *Bosses*⁶² nos modos 'Arcade' ou 'Original', estes podem ser novamente confrontados em 'Boss Mode', onde o desafio também inclui tempo. O desempenho dos jogadores pode ser conferido em 'Rankings', mostrando as maiores pontuações do jogo. Em 'Options' os jogadores podem configurar a dificuldade do jogo, o número de vidas que lhes é colocado à disposição, quantas vezes eles podem continuar a partida, o formato da mira, sua velocidade e podem fazer testes das músicas e efeitos sonoros do jogo. Através de 'Network' é possível convidar outro jogador através de uma rede local ou internet para compartilharem a experiência de jogo. Por fim, a experiência de jogo é terminada ao escolher a opção 'Exit'.

⁶¹ A serem analisadas em 'Mecânica'.

⁶² Monstros que marcam a transição de uma fase à outra, representando o ápice do conflito.



Figura 55. Tela do menu principal da versão para PC.

Ainda como protótipo, a versão para celulares apresenta um número limitado de opções de jogo, comparável à versão para *arcades*. Entretanto, esta limitação não é estritamente por questões de uso, mas sim de tecnologia. Através da opção 'Game' é possível iniciar a partida. Em 'Option'⁶³ os jogadores podem fazer configurações nas partidas do jogo, acreditando oferecer ajustes como o número de vidas do jogador, o formato da mira e sua velocidade. Para finalizar a experiência de jogo, existe a opção 'Exit'.

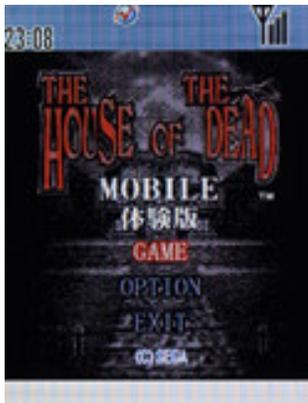


Figura 56. Tela do menu principal da versão para celular.

Durante as partidas, as interfaces das versões para *arcade* e console são virtualmente idênticas. Aos jogadores é informado o número de balas no cartucho, importante para saber quando recarregar a arma e o número de vidas que ainda lhes restam. Com uma mecânica simples, o resultado é uma interface *in-game*

⁶³ Escrita no singular, pode ser resultante de um erro de tradução.

descomplicada e objetiva. Para amplificar a sensação de ação na partida, o jogo oferece uma trilha sonora que mistura elementos eletrônicos em uma sinfonia agitada e assustadora.

Como a ação na tela é compartilhada entre até dois jogadores, as informações provenientes do *Player 1* são posicionadas à esquerda, junto com a indicação '1P' ao lado do número de vidas. À direita estão as informações do *Player 2*, estas indicadas com '2P'. Na ausência de um segundo jogador, suas informações são substituídas pela mensagem 'Insert Coin(s)' ou 'Press Start Button', podendo este aderir à experiência de jogo em qualquer momento.



Figura 57. Dois momentos da interface *in-game*, mudando de um para dois jogadores.

Existem outros recursos visuais utilizados para separar ambos os jogadores. Através da atribuição de diferentes cores, os jogadores são informados onde seus tiros estão acertando e qual mira lhe é a correspondente. A cor vermelha é atribuída aos tiros e à mira⁶⁴ do *Player 1* e o azul é utilizado no *Player 2*.

Não existe indicação a respeito da quantidade de tiros necessários para superar os inimigos durante os confrontos, cabendo aos jogadores escolherem cuidadosamente os pontos aonde irão atingi-los, podendo assim mata-los com apenas um tiro. Como a mecânica para a destruição dos *Bosses* é diferente, sendo

⁶⁴ A mira só está presente nas versões domésticas do jogo e caso não haja pistola-de-luz.

superados através do constante ataque em uma parte vital específica, uma barra indicando suas quantidades de energia restantes é posicionada ao topo da imagem para informar ao jogador o quão próximo ele está de supera-lo. O ponto vital de cada *Boss* é mostrado através de um livro⁶⁵ que surge à frente dos jogadores no momento em que vão confronta-los. Neste momento, a tensão é amplificada pela trilha sonora, que acelera o ritmo e mantém uma atmosfera assombrosa.



Figura 58. Particularidades de interface quando enfrentando um *Boss*.

Devido à ausência de uma representação visual do jogador durante a partida⁶⁶, decorrente do ponto de vista ser em primeira pessoa, foi necessária a criação de um elemento visual que representasse os ferimentos sofridos pelo personagem, acarretando assim na perda de vidas. Quando atingido, a tela recebe um risco de sangue em diagonal, indicando um corte e automaticamente é retirada uma vida do jogador. Amplificando a sensação de dor, é emitido um som que representa tal sentimento.



⁶⁵ Adquirido no início da experiência de jogo através de um personagem.

Figura 59. Grafismo na interface indicando que o jogador foi atingido.

Marcando a transição de uma fase à outra, é apresentada ao jogador uma tela que representa seu rendimento naquele estágio, como o número de civis resgatados dos domínios de zumbis, sua pontuação parcial e seu percentual de acertos dos tiros deferidos, ou seja, sua precisão (*accuracy*).



Figura 60. Interface de transição entre as fases de jogo.

Ao final da experiência de jogo, seja esta triunfal ou fracassada, é apresentado ao jogador seu percurso ao longo da partida. Tal percurso é determinado pelo desempenho do jogador – conforme será analisado em 'Mecânica' – e uma representação visual em forma de mapa ilustra sua jornada.

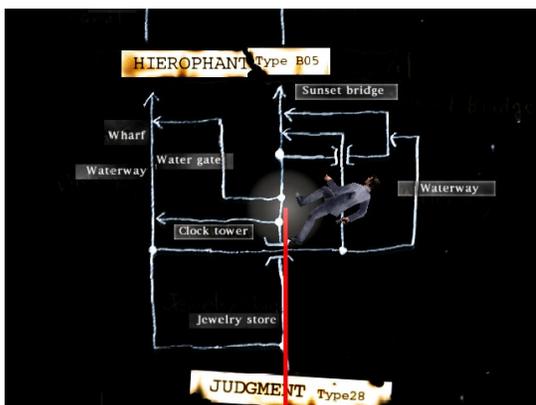


Figura 61. Tela que mostra ao jogador seu percurso após o término do jogo.

⁶⁶ Excluindo os momentos não interativos, em que os personagens são de fato mostrados.

Em sua versão para os aparelhos celulares, compensando suas limitações técnicas, existem elementos exclusivos em sua interface *in-game*. Além das representações do número de balas e de vidas, a primeira novidade desta interface é a presença de um radar que indica a posição dos inimigos e facilita na suas localizações. Outra adição foi a indicação de perigo iminente. Através dos dizeres 'Caution' e uma seta indicando a direção da ameaça, o jogador é auxiliado a preparar sua próxima ação. Como o raciocínio espacial é fundamental em jogos 'FPS', esta deficiência nos aparelhos de menor porte foi compensada através destes recursos.



Figura 62. Imagem *in-game* da versão para celular.

Não integrantes da interface do jogo, as informações oriundas do aparelho como carga de bateria, sinal e horário interferem na experiência de jogo. Embora importantes para monitorar o status do aparelho, a constante lembrança em se estar utilizando um telefone móvel prejudica a suspensão da descrença.

4.3.NARRATIVA

4.3.1.Estória/Enredo

'House of the Dead 2' é um título já sob influência da indústria cinematográfica. O primeiro indício desta relação é a seqüência animada apresentada aos jogadores antes mesmo do início das partidas. Neste pequeno filme produzido com a própria tecnologia de renderização do jogo, é mostrado o desfecho de 'House of the Dead', primeiro título da franquia, que acaba por servir de enredo ao novo jogo. Os últimos instantes dessa apresentação cinematográfica são dedicados a provocar o interesse dos potenciais jogadores. Através de rápidos *flashes*, são apresentadas angustiantes cenas de pessoas em perigo e monstros vorazes, procurando convidar os jogadores à experiência de jogo.

A presença de uma estória – 'narrativa embutida' – em jogos eletrônicos para a plataforma *arcade*, apesar de funcionar como um eficaz elemento atrativo que potencialmente causa o engajamento dos jogadores, precisa ser implementada relevando-se alguns aspectos.

Para atender à necessidade de rotatividade, quanto mais rapidamente for iniciada a experiência interativa, mais rapidamente ela terminará, permitindo assim um fluxo de consumo que a sustente. Como consequência, muitos títulos se isentam da necessidade de um conteúdo narrativo prévio, como jogos de 'Simulação Esportiva'. Quando a temática do jogo necessita de uma 'narrativa embutida', a forma mais democrática de transmiti-la aos potenciais jogadores é antes mesmo da experiência interativa, antecedendo o compromisso assumido pelo jogador ao inserir seu dinheiro na máquina. Desta maneira, além de desempenhar o papel de atrativo visual, contextualiza os futuros jogadores na trama do jogo.

É precisamente esta estratégia adotada por 'House of the Dead 2', introduzindo aos jogadores o enredo do jogo antes da experiência interativa, não os obrigando a passarem pela seqüência animada a cada início de partida e conseqüentemente reduzindo o tempo absoluto da experiência de jogo privilegiando uma maior rotatividade.

Outro recurso utilizado em 'House of the Dead 2' para revelar o enredo é a utilização de breves seqüências pré-programadas que são acionadas ao longo das

partidas. Esta estratégia serve não somente para enriquecer a experiência de jogo, alternando entre momentos de ação e outros de informação, mas também para quebrar o ritmo de jogo, oferecendo aos jogadores breves instantes de descanso para agüentarem a longa jornada.

O enredo de 'House of the Dead 2' contextualiza-se através dos acontecimentos de sua versão antecessora. Em 18 de dezembro de 1998, dois agentes do governo são convocados a investigarem misteriosos desaparecimentos ocorridos em uma mansão/laboratório de propriedade do Dr. Curien, um cientista de reputação controversa, cujos experimentos são classificados como perigosos e antiéticos.

Os agentes vêm a descobrir que seus experimentos resultaram na criação de zumbis sedentos por sangue, precisando impedi-los antes que espalhem pânico pela civilização. Como conflito paralelo, a namorada de um dos agentes é seqüestrada por Dr. Curien. O caso ficou conhecido como 'O Incidente da Mansão Curien'.

A partir deste caso, a agência governamental AMS abre investigações para determinar as causas do incidente. Entretanto, no ano 2000 novos estranhos acontecimentos surgem na cidade de Veneza, local onde um dos agentes foi visto pela última vez. Novamente um par de agentes é destinado a investigar o caso.

Através desta introdução de enredo, os jogadores podem compreender o universo virtual no qual serão inseridos, causando não só a curiosidade sobre o novo desfecho da estória, mas também assumindo as causas dos personagens. Ao longo da experiência de jogo, a trama vai assumindo maiores proporções e o jogador vai compreendendo o enredo conforme vai progredindo nas fases. Estes esclarecimentos se dão através de curtos *cut-scenes* pré-programados e sem interação do jogador, que momentaneamente assiste aos diálogos.

Mesmo apresentando uma estrutura narrativa linear, o desempenho do jogador oferece múltiplas conseqüências ao longo da partida. Ao resgatar ou não os civis espalhados pelos cenários, o jogador é levado a caminhos diferentes,

podendo ser mais fáceis ou mais difíceis. Dependendo da pontuação alcançada, até três finais distintos podem ser revelados ao jogador, variando entre a sobrevivência de todo o grupo de agentes envolvidos no caso à morte de um deles ao ser transformado em zumbi.

Devido ao atual estágio de desenvolvimento da versão para celulares, seu conteúdo narrativo é incerto. Especula-se, no entanto, que por ser intitulado 'House of the Dead', seja baseado no enredo de sua versão original de 1996.

4.3.2. Personagens

Importantes para criar um vínculo afetivo entre os jogadores e o jogo, os personagens de 'House of the Dead 2' enriquecem o universo virtual e aproximam o enredo de ficção à realidade na medida em que criam figuras e locações verossímeis. Criado por *game designers* orientais, entretanto visando o mercado global, diversos estereótipos puderam ser observados ao serem analisados os nomes e os perfis de cada personagem.

Presentes somente nos manuais das versões domésticas do jogo, os perfis dos personagens podem contribuir para a criação deste vínculo na medida em que humanizam as entidades virtuais, aproximando-as dos jogadores e possivelmente causando uma maior identificação entre personalidades.

Ao assumir o posto de *1 Player*, o jogador controla James Taylor, americano, 35 anos, agente da AMS. De conduta fria e calculista, Taylor nunca recorre à intuição, sempre encarando seus problemas racionalmente. O segundo jogador assume o papel de Gary Stewart, jovem americano de 24 anos, agente da AMS há apenas um ano. Stewart é o oposto de Taylor, sendo emotivo e displicente.

Esta dupla de extremos opostos traz um equilíbrio natural, misturando a conduta racional com a emocional, a experiência com a inocência. A adoção

destes perfis em duplas policiais é constantemente explorada em obras cinematográficas, a exemplo do estereótipo comentado previamente. Não por acaso, estes personagens são homônimos de famosos cantores *Pop* dos Estados Unidos, tornando-os indiscutivelmente americanos. Resultante do peculiar humor oriental.

Colaborando com a dupla de agentes controlada pelos jogadores, a agente Amy Crystal é uma americana de 29 anos, confiável, sincera e tolerante. Muitas vezes exerce o papel de irmã mais velha de Stewart. A agente Crystal pode ser comparada ao perfil de uma dona-de-casa, experiente e acolhedora. O parceiro de Crystal é o misterioso Harry Harris, de quem pouco se sabe a respeito. Sempre com seus óculos escuros, presume-se que Harris é um homem introspectivo e fechado, também fazendo um contra-ponto com Crystal.

Não podendo ser controlada pelos jogadores, esta dupla de agentes é denominada, na linguagem dos jogos eletrônicos, como *'NPCs'* (*'Non-Playable Characters'*), ou *'Personagens Não Controláveis'*. Os agentes Crystal e Harris são os responsáveis pela evacuação de civis das ruas de Veneza, cabendo à dupla anterior a tarefa de exterminar os monstros.

Mantendo os estereótipos de personalidade, o grande vilão e magnata do jogo é Caleb Goldman⁶⁷, líder de um poderoso grupo financeiro e pessoalmente envolvido em pesquisas envolvendo o genoma humano. Goldman foi o principal investidor dos experimentos de Dr. Curien e após seu fracasso resolveu continuar os planos do doutor para destruir a raça humana. Principal antagonista do jogo, ao ser confrontado pela dupla Taylor e Stewart, Goldman cai do topo de seu prédio e acaba sucumbindo, antes jurando vingança.

Por fim, o jogador também encontrará G. Encarregado de investigar os experimentos de Goldman, G é ferido por zumbis e ao ser encontrado pela dupla

⁶⁷ O sobrenome *'Goldman'* pode ser uma associação a pessoas de origem judaica, estereotipadas como grupo que constantemente lida com dinheiro. Pode também estar associado ao significado de seus radicais *'gold'* e *'man'*, que significam *'homem do ouro'*.

de agentes Taylor e Stewart, lhes oferece um livro que contém suas anotações de como derrotar os *Bosses* do jogo.

A não ser cativar a curiosidade e possivelmente criar um vínculo emotivo entre jogadores e personagens, as personalidades das entidades virtuais em nada influenciam na mecânica de jogo, servindo apenas como enriquecimento do universo criado. Apesar da deficiência técnica em algumas animações, os personagens apresentam características que os aproximam do 'mundo real'.



Figura 63. Amy Crystal, Harry Harris, Caleb Goldman e a dupla James Taylor e Gary Stewart.

Não foram somente os personagens humanos que receberam nomes. De acordo com o manual de instruções do jogo, os inúmeros zumbis que o jogador enfrentará durante sua jornada também receberam nomenclatura. Nomes como David, Mickey, Ken, Bob, Max e Johnny não deixam dúvidas da influência cultural norte-americana sobre o título. Em suas descrições, o jogador pode receber dicas de onde irão encontra-los e como enfrenta-los, elucidando seus pontos fracos. Privados desta informação, os jogadores de *arcade* têm que aprender empiricamente como derrotá-los, tornando a experiência de jogo mais difícil nesta plataforma.



Figura 64. Bonecos que representam alguns dos zumbis encontrados.

Livres da influência de nomes tipicamente norte-americanos, os *Bosses* do jogo apresentam suas nomenclaturas extraídas diretamente das cartas de Tarô, sendo eles Judgment, Hierophant, Tower, Strength, Magician e Emperor. Conforme já mencionado, cada um destes monstros possui uma maneira específica de ser destruído, através de diferentes pontos vitais que são apresentados ao jogador por intermédio das anotações de G, recebidas no início da partida.

Tendo em vista o constante volume de ações motoras repetidas, restritas a olhar, mirar e atirar, o recurso em utilizar diferentes estratégias para derrotar os inimigos contribui para a experiência de jogo na medida em que exige criatividade e diferentes abordagens por parte dos jogadores, tanto para derrotar os zumbis quanto os *Bosses*.



Figura 65. Bonecos que representam alguns dos *Bosses*.

4.3.3.Cenários

Apesar de possuir um enredo fictício, a estória do jogo se passa em Veneza, no ano 2000. Ao decorrer da jornada, o jogador percorrerá por cenários variados dentro da cidade, como ruas, praças, becos, igrejas, passagens subterrâneas, pontes, cavernas e portos, todos devidamente inspirados pela arquitetura local. Cada uma dessas localidades pode ser explorada ou não de acordo com o desempenho do jogador, tendo em vista que existem caminhos alternativos a serem seguidos. Durante a partida, o jogador também passará por diferentes linhas temporais, combatendo durante o dia, tarde e noite.

Somando os modos adicionais encontrados na versão para computadores pessoais, os ambientes de jogo se expandem oferecendo, além das localidades supracitadas, novos cenários como um estacionamento e até o confronto dentro de um pequeno barco de pesca.



Figura 66. Exemplos de alguns dos diversos cenários nos quais o jogador terá de sobreviver.

Devido à mecânica do jogo enfatizar a atividade de atirar, o jogador é privado da atividade de escolher livremente seu caminho pelos cenários tridimensionais. Compensando esta limitada interatividade do jogo, alguns elementos de cenário podem ser destruídos, como barris e vasos, desempenhando não somente o papel de ampliar a sensação de interatividade, mas também

recompensam a curiosidade e destreza dos jogadores oferecendo itens escondidos, tais como vidas e pontos extras.

Esta restrição na mecânica de jogo pode tornar a versão para as plataformas portáteis mais viável. Ao privar o jogador de algumas ações, mesmo que sacrifique alguns aspectos da experiência interativa, haveria uma compensação pela falta de dispositivos de saída e entrada apropriados, como *display* pequeno e falta de botões, que muitas vezes são inadequados⁶⁸. Restringir as ações do jogador, mesmo assim garantindo uma aceitável liberdade para interação, é um desafio necessário para que as plataformas móveis da atualidade possam vir a proporcionar boas experiências de jogo.

Por serem tecnicamente idênticas, as versões para *arcade* e console apresentam poucas variações nos elementos encontrados durante o jogo, como personagens e cenários. Ainda em desenvolvimento, a versão para celulares deverá apresentar menos recursos que as versões anteriores por ser uma plataforma, mesmo assim mantendo a essência do título.

4.4.MECÂNICA

4.4.1.Mecânica Central

Nos jogos 'First Person Shooter' que utilizam uma pistola-de-luz, o jogador é encarregado de exercer as ações de mirar, atirar e administrar alguns recursos que garantem sua sobrevivência no universo de jogo, como suas balas da arma, suas vidas e os créditos (*continues*). Em 'House of the Dead 2', esta experiência pode ser compartilhada entre até dois jogadores.

⁶⁸ Como as teclas dos aparelhos celulares.

Como o número de balas virtuais por pente é finito, suportando no máximo seis cartuchos, o jogador deve preocupar-se em recarregá-la. Na versão para *arcades*, ao atirar fora da direção do monitor, mais seis balas são inseridas em seu pente virtual. Em sua versão para computadores pessoais, existem três distintas maneiras para executar a ação de recarga da arma, dependendo do dispositivo de entrada utilizado. Com o mouse, o jogador atira com seu botão esquerdo e recarrega sua arma com o direito. Ao utilizar um *joystick*, o fundamento é o mesmo, atribuindo-se um botão para a recarga das balas. Com a pistola-de-luz, a maneira de recarregar a arma é idêntica à empregada nos *arcades*, atirando fora do monitor.

O uso do mouse ou *joystick* cria uma interessante relação de interatividade. Menos intuitivos para a tarefa de atirar se comparados à pistola-de-luz, ambos os dispositivos oferecem menos precisão, principalmente o *joystick*. Entretanto, pela tarefa de recarregar a arma estar atrelada a apenas um botão, sem necessidade de atirar fora do alcance do monitor – pois não faria sentido – a precisão pode paradoxalmente aumentar, pois a mira da arma virtual não sofre o deslocamento que a pistola-de-luz sofreria, minimizando assim as chances de se errar um tiro após a recarga.

A respeito do número de vidas e créditos, ambos os valores podem ser configurados⁶⁹, ou pelo operador da máquina – versão *arcade* – ou pelos jogadores – versões para PC e celular. Pela mecânica de jogo, os jogadores perdem suas vidas ao serem atingidos pelos inimigos, tanto zumbis quanto *Bosses*, mas também sofrem a mesma penalidade quando atingem os civis. Esta punição força os jogadores a pensarem antes de agirem, evitando comportamentos displicentes. Ao se perderem todas as vidas, o jogador é convidado a continuar o jogo, seja inserido mais moedas – *arcade* – ou pressionando o botão de 'Start' – nas versões para PC e celular. Nestas duas últimas versões, o número de vezes que o jogador pode fazê-lo é limitado, dependendo do valor configurado.

⁶⁹ Como já observado na seção de 'Interfaces'.

Para evitar serem atingidos pelos inimigos, os jogadores devem atingir seus pontos vitais, exigindo precisão nos tiros e adoção de diferentes estratégias. Acertar suas cabeças maximiza a eficiência da tarefa, podendo derrota-los com apenas um ou dois tiros. Entretanto, com os diferentes perfis entre os monstros, é necessário atingir outras partes – como seus membros – para que abaixem suas guardas e assim possam ser abatidos pela cabeça. Quando enfrentando os *Bosses*, seus pontos vitais podem variar entre cabeça, tronco, membros ou até entidades externas.

Na versão doméstica de *'House of the Dead 2'*, a mecânica de jogo é expandida ao serem oferecidos para o jogador novos modos de jogo, como *'Original Mode'*, *'Boss Mode'* e *'Training'*. Em *'Original Mode'*, ao oferecer aos jogadores a possibilidade de utilizarem itens extras ao longo da partida, como mais vidas e novas armas, é adicionada uma abordagem de caráter estratégico na experiência de jogo. Através do *'Boss Mode'*, os jogadores podem confrontar novamente os *Bosses* superados durante os modos *'Arcade'* ou *'Original'*, desta vez não para progredirem no enredo, mas sim para serem testados o quão rapidamente conseguem supera-los. Por fim, em *'Training Mode'*, os jogadores são desafiados em diferentes situações de curta duração, que variam entre resgatar um número específico de civis, matar zumbis com um número máximo de tiros, acertar um sapo saltitante ou ainda destruir todos os barris do cenário. Além de proporcionarem mais divertimento, testam a precisão e rapidez dos jogadores.

Gênero bem sucedido nas plataformas públicas e privadas, jogos *'FPS'* estão tornando-se cada vez mais comuns nas plataformas portáteis. Com o aumento da capacidade de processamento gráfico dos *handhelds*, estes jogos já possuem características que os tornam verdadeiramente *'First Person Shooters'*, como ponto de vista em primeira pessoa e gráficos tridimensionais. Entretanto, ainda deficientes, os aparelhos celulares têm seus jogos *'FPS'* alterados a ponto de descaracteriza-los como sendo do gênero. Com o ponto de vista externo ao personagem e uma mecânica que o movimenta horizontalmente nos cenários de jogo, as versões para celular dos títulos *'FPS'* tornam-se jogos de *'Ação Plataforma'*, descaracterizando-os assim de suas versões originais.

4.4.2. Objetivos

Através do enredo são reveladas as motivações dos personagens que, por sua vez, são compartilhadas pelos jogadores e estes as executam. Como macro objetivo do jogo, compromisso assumido pelos personagens, os agentes Taylor e Stewart vão à Veneza para cessar os experimentos de Goldman e pôr um fim no caos estabelecido por suas horrendas criações.

Como experiência interativa, os jogadores são comprometidos a manterem vivos os personagens ao assumirem seus papéis. Contando com suas habilidades de tiro, pontaria e reflexos, os jogadores devem superar zumbis, resgatar civis e exterminar enormes e poderosas criaturas (*Bosses*), caracterizando estas atividades como os objetivos pontuais do jogo, ou micro objetivos.

Expandindo os objetivos disponíveis aos jogadores, 'House of the Dead 2' os oferece recompensas ao atirar em objetos de cenário, como pontos e vidas extras. Além de estarem encarregados em conduzir os personagens ao desfecho da história, os jogadores têm como objetivo a própria superação de desempenho ao receberem pontos e serem classificados pelo jogo, podendo expandir este desafio ao coletivo.

Na versão para computadores pessoais, os modos 'Boss' e 'Training' oferecem aos jogadores objetivos ainda mais específicos. No primeiro modo, o jogador deve conseguir superar os *Bosses* do jogo no menor espaço de tempo possível. Em 'Training', cada missão que o jogador enfrenta possui diferentes metas. Cada uma dessas missões pode ser concluída até quatro vezes, tendo seus níveis de dificuldade aumentados a cada nova rodada.

Na primeira missão, o objetivo do jogador é resgatar todos os civis antes do ataque dos zumbis. A próxima encarrega o jogador a matar todos os zumbis do cenário utilizando apenas trinta balas. Dentro de um pequeno barco, o jogador deve destruir todos os barris da cena na terceira missão. Na quarta missão,

também dentro de um pequeno barco, o jogador deve acertar um sapo saltitante. Vindo rapidamente em direção ao jogador, Judgment, um dos *Bosses* do jogo, deve ser superado na quinta missão. Para a sexta missão, o jogador deve matar os zumbis que atravessam sua frente em um estreito corredor. A sétima missão testa a pontaria em longas distâncias do jogador, a ter que matar zumbis distantes. Na oitava missão, carros desgovernados vêm em direção ao jogador, que deve atirar nos zumbis presos em seus capôs. Na missão seguinte, o jogador deve encontrar o zumbi entre os civis e acertá-lo. Por fim, na décima missão, o jogador deve manter uma pequena moeda dourada no ar atirando nela durante 50 segundos. As missões de número nove e dez só podem ser jogadas caso o jogador complete quatro vezes cada missão anterior.

4.4.3. Desafios, Conflitos e Recompensas

O primeiro desafio que jogos do tipo 'FPS' proporcionam é o de raciocínio espacial. Em se tratando de jogo com imagens tridimensionais, cujo ponto de vista dos jogadores é em primeira pessoa, localizar espacialmente os elementos de jogo torna-se fundamental para a sobrevivência na experiência interativa. Apesar de 'House of the Dead 2' privar o jogador de mover-se livremente pelos cenários de jogo, diferentemente do que ocorre muitos outros tradicionais jogos 'FPS', este desafio permanece válido. Como consequência desta restrição, a curva de aprendizado deste título é pequena, tornando-se ideal para o consumo em *arcades* por possuir uma mecânica simplificada.

Ainda na questão dos desafios físicos, o jogo testa a coordenação motora, reflexos e precisão dos jogadores. Durante as partidas, o jogador deve avistar um elemento na tela, identificá-lo e tomar uma ação. Esta ação deve ser rápida e precisa o suficiente para obter êxito, caso contrário o jogador é penalizado, ou por ser atingido ou por ter deixado de resgatar um civil. Acrescenta-se a este desafio o conflito moral aferido ao jogador quando deixa de salvar um inocente ou ainda o mata acidentalmente. Como o jogo oferece rotas alternativas de acordo com o desempenho do jogador, ele ainda pode optar por sacrificar os civis

propositadamente como forma de proporcionar mais *replay value* às partidas, criando assim um conflito moral.

A precisão desempenha um importante papel durante a experiência de jogo na medida em que garante a rápida execução dos inimigos, economizando balas virtuais e um precioso tempo, que é instantaneamente revertido em mais chances de sobreviver aos subseqüentes ataques. Em conjunto à precisão, a memória do jogador também é fundamental. Cada monstro possui diferentes tamanhos, movimentação⁷⁰ e pontos vitais, com isso novas estratégias para supera-los devem ser adotadas e memoriza-las para quando confrontadas novamente torna-se essencial. Regalia exclusiva dos donos das versões domésticas do jogo, o manual de instruções também fornece dicas de como matar os zumbis.

Além dos diversificados tipos de zumbi, o jogador terá de superar seis diferentes monstros ao final de cada fase, denominados ao longo deste capítulo como *Bosses*. Cada *Boss* necessita de uma diferente abordagem para ser superado, cabendo ao jogador aprende-las e executa-las. Contra Judgment, o jogador deve atirar em uma pequena criatura alada que controla as ações de uma enorme entidade, que veste uma resistente armadura de ferro e está armada com um machado. Ao enfrentar Hierophant, o jogador deve mirar em seu coração para abate-lo. O terceiro *Boss* é a enorme serpente Tower, de cinco cabeças intimidantes, mas também seu ponto fraco. Contra Stength, um enorme capataz armado com uma serra elétrica, o jogador também deve mirar em sua cabeça para exterminá-lo. Ao enfrentar Magician, seu ponto fraco são seus membros inferiores. Por fim, contra Emperor, o jogador deve preocupar-se em repelir os ataques de suas bolas de metal e atirar em seu coração.

Apesar de poder ser configurado pelos jogadores ou operador da máquina, o nível de dificuldade encontrado a cada fase é gradualmente crescente, exigindo dos jogadores constante auto-superação. Dependendo dos caminhos escolhidos pelo jogador ao longo das fases, os *Bosses* também apresentarão diferentes níveis de dificuldade.

⁷⁰ Os monstros podem correr, voar, nadar ou rastejar em direção ao jogador.

Com exceção da versão para celulares, é possível a cooperação entre dois jogadores ao longo da experiência de jogo. Enquanto o jogo torna-se potencialmente mais viável quando o ônus é distribuído entre ambos, o jogo compensa este potencial de êxito em maior dificuldade, aumentando o número de zumbis que serão enfrentados ao longo da partida, mantendo as qualidades desafiadoras do jogo.

Como recompensas, os jogadores podem ser presenteados pelo bom rendimento com vidas extras ao resgatarem civis. Recompensando também suas curiosidades e ímpetus exploratórios, bonificações são escondidas em objetos do cenário.

Além de vidas extras, os jogadores podem encontrar recompensas em pontos. Na versão para *arcade*, existem objetos como moedas, pedras preciosas, cordões, animais dourados, entre outros. Não por acaso, estes objetos são simbolicamente representados como sendo de valor. Mais extensa, a versão para PC oferece ainda mais objetos de bonificação, como pentes que suportam mais balas virtuais, mais créditos, novas armas, *power-ups* que aumentam o dano causado pelas balas, multiplicadores de pontuação e *power-ups* que reduzem a quantidade de energia do zumbis, tornando-os mais fáceis de serem superados.

Recompensas em pontos também são obtidas ao se completarem as fases, de acordo com o número de zumbis mortos e onde foram atingidos, ao se atirar em objetos de cenário como barris e caixas e ainda ao se utilizar um ou mais créditos para continuar a partida⁷¹ Por outro lado, o jogador perde pontos ao deixar de resgatar um civil ou mata-lo. Vale ressaltar que a pontuação dos jogadores só é computada caso o jogo seja completado na íntegra.

Fora estas recompensas que contribuem diretamente no rendimento dos jogadores durante as partidas, existem outras bonificações que tornam o jogo

⁷¹ É atribuído um ponto para cada *continue*, podendo-se assim saber com quantos créditos extras o jogador conseguiu terminar a partida.

simplesmente mais divertido, como aumentar a cabeça dos zumbis, utilizar a roupa de outros personagens, aparições extraterrestres, entre outros.



Figura 67. Representação de alguns *power-ups* encontrados durante as partidas.

O desempenho dos jogadores influencia também a maneira em que o enredo do jogo se desfecha. De acordo com a pontuação do jogador, ele é presenteado com seqüências finais distintas, representando a sobrevivência de todos os agentes durante a investigação do incidente ou ainda a indicação de que alguns não conseguiram sobreviver à incursão de zumbis. Novamente, encontramos uma estratégia para aumentar o *replay value* do título, convidando os jogadores a explorarem todas as possibilidades do jogo.

4.4.4. Fases/Níveis e Ritmo de Jogo

Em se tratando de um título cuja narrativa é diretamente influenciada pelo cinema, 'House of the Dead 2' é dividido em seis capítulos, cada um com uma diferente atmosfera visual e novos inimigos. Cada fase também oferece diferentes caminhos para os jogadores de acordo com o destino dos civis, podendo influenciar no ritmo da partida na medida em que oferecem mais ou menos inimigos para confrontar os jogadores.

Ao longo da jornada, os jogadores lutarão contra inúmeros zumbis na cidade de Veneza, passando por pequenas vilas, becos, pontes, passagens subterrâneas e

um coliseu, até finalmente chegarem no laboratório de Goldman, onde terão a chance de pôr fim em seus planos para exterminar a raça humana.

Diferentemente da prática em outros jogos do gênero, não é possível salvar o progresso da partida e retoma-la posteriormente em 'House of the Dead 2'. Cabe aos jogadores resolver o enredo de uma só vez, continuamente, o que o torna um título bastante desafiador. Ao menos, na versão para computadores pessoais é possível pausar a partida, opção que é privada dos jogadores na versão para *arcades*. Possivelmente, a versão para celulares também oferecerá esta opção de 'Pause'.

Como mencionado, cada fase é progressivamente mais difícil de ser superada que a anterior, não pelo seu comprimento mas pela maior eficiência e volume dos inimigos. Com isso, o ritmo de jogo torna-se também crescente, exigindo do jogador ações cada vez mais rápidas. O ápice do conflito e quebra do ritmo de jogo ocorre no confronto entre os *Bosses* ao final de cada fase, exigindo dos jogadores comportamentos e ações diferentes dos tomados ao longo dos estágios.

Na versão para celulares, a tendência do ritmo de jogo também é aumentar gradativamente ao longo das fases, que por sua vez deverão ser menos extensas e numerosas que as encontradas nas versões para *arcade* e PC. Relativamente, pela limitação técnica dos aparelhos móveis, o volume de informação recebido pelos jogadores nesta versão deverá ser menor do que o presenciado nas versões anteriores, atendendo também às questões de limitação de tempo dos jogadores de celular.

4.4.5.Complexidade

As versões para PC e *arcade* são tecnicamente idênticas. Como reflexo, encontramos a mesma qualidade audiovisual em ambas as plataformas, do ponto

de vista de *software*. As diferenças ocorrem no âmbito da mecânica de jogo, conseqüências das diferentes propostas de cada plataforma.

Necessitando de instantaneidade e rotatividade, a versão para *arcades* não oferece tantos modos de jogo ou recompensas quanto a versão para computadores pessoais, conforme analisado. Mesmo assim, ela oferece elementos suficientes para garantir um interesse renovado do título, como diferentes percursos e finais, além da constante busca por uma melhor colocação no placar geral do jogo.

Nos computadores pessoais encontramos a versão mais extensa do jogo, que para justificar sua compra e preencher a disponibilidade de tempo dos jogadores, oferece novos modos de jogo⁷² e mais recompensas, ampliando o *replay value* to título.

Por outro lado, a versão para celulares deverá ser a menos extensa das três. Limitada pela tecnologia e pela proposta de uso, que não prevê experiências de médias e longas durações, esta versão apresentará um conteúdo audiovisual mais simplificado e com menos variantes. Mesmo sendo mais limitada que as outras plataformas, a presença deste título em aparelhos celulares marcará um grande avanço no emprego de tecnologias de ponta nestes telefones móveis, que a partir de jogos deste gênero contarão com placas gráficas capazes de processarem imagens em três dimensões, aumentando assim suas possibilidades como plataformas multimídia.

O grande desafio não está, entretanto, na superação tecnológica do processamento de imagem, mas sim em como tornar estes aparelhos mais apropriados para a interação transcendendo seus portes reduzidos. A partir de então as plataformas móveis poderão adquirir características que não as tornam restritas a receberem apenas versões reduzidas de conteúdos oferecidos pelas plataformas tradicionais.

⁷² Conforme explicitados na seção 'Mecânica Central' deste Capítulo.

4.5.A EXPERIÊNCIA DO JOGADOR COMO RESULTANTE

4.5.1. Relação Custo X Benefício

Dependente de sofisticadas tecnologias para proporcionar uma boa experiência de jogo, 'House of the Dead 2' é um título dependente da qualidade do *hardware*. A um baixo custo, os *arcades* oferecem ao jogador toda a potencialidade audiovisual do jogo, com uma cabine que treme, pistolas-de-luz, som *surround* e uma enorme tela. Embora a experiência possa ser de curta duração, o alto benefício deste pequeno investimento torna-se então evidente.

A relação entre custo e benefício para o jogador ao comprar a versão para computadores pessoais é proporcional a quanto ele investe na experiência de jogo. Com apenas o equipamento padrão disponível nos PCs atuais, como mouse, teclado e um monitor de 15 a 17 polegadas, a experiência de jogo torna-se muito limitada e, em momentos, até frustrante. Ao investir-se em novos equipamentos, como uma pistola-de-luz e monitores maiores, a experiência interativa pode tornar-se muito próxima à encontrada nos *arcades*, não somente devido a melhores mecanismos de interação, mas também ao conteúdo mais extenso.

Através da relação custo X benefício encontram-se indícios que desfavorecem a presença de jogos do tipo 'FPS' para a plataforma de telefonia celular. O título pode ser adquirido a um baixo custo absoluto, entretanto, o acesso à tecnologia necessária para poder desfrutar desta experiência de jogo ainda não é comercialmente acessível, restringindo-se a raros e caros aparelhos. Mesmo assim, o benefício adquirido pelo jogador através de jogos deste estilo continua sendo baixo, pois se limitam a versões reduzidas de seus originais e ainda apresentam deficientes mecanismos de interação.

4.5.2. Imersão

Assim como a melhor relação entre custo e benefício é encontrada na plataforma *arcade*, a melhor qualidade de simulação também é oferecida por tal plataforma pelas mesmas razões: qualidade tecnológica. Além de oferecer *hardware* imponente e dispositivos intuitivos para garantir uma imersão física dos jogadores, o jogo conta ainda com rico conteúdo narrativo, envolvendo-os também na estória.

De acordo com o investimento do jogador, a qualidade da imersão pode variar na versão doméstica para computadores pessoais. Quanto mais próximo seus equipamentos forem da versão para *arcades*, mais ele se aproximará da qualidade almejada pelos desenvolvedores. Dispondo de mais tempo que os jogadores da versão *arcade* e possivelmente sofrendo menos interrupções e interferências externas, os jogadores da versão doméstica podem potencializar a experiência imersiva.

Por ser uma plataforma móvel e, conseqüentemente, mais suscetível a interferências externas, a versão para celulares é a que potencialmente oferece menos qualidade de imersão. Como agravante, as restrições tecnológicas privam os jogadores de uma melhor experiência audiovisual, assim como são menos envolvidos com o reduzido enredo da futura versão.

4.5.3. Interação compartilhada

Apesar da cabine fechada, tornando a versão para *arcades* mais reclusa e privada, a presença de telespectadores e potenciais novos jogadores não é diminuída, exercendo sobre o jogador a costumeira cobrança por um bom desempenho. Neste jogo, a interação entre dois jogadores é cooperativa, ao invés de competitiva. Ambos são encarregados de lutar contra o computador em cooperação mútua, evitando perdas e desempenhando um papel fundamental em longo prazo, quando a dificuldade do jogo aumenta.

Sendo uma plataforma de uso público, além da cooperação entre amigos existe também a possibilidade de cooperação entre dois desconhecidos, que durante um espaço de tempo devem forjar um interessante relacionamento de ajuda individualizada em prol da sobrevivência coletiva.

Em ambientes domésticos, esta relação torna-se mais familiar uma vez que as pessoas a frequentarem estes ambientes são fatalmente conhecidos e parentes. Entretanto, através do modo 'Network' é possível conectar-se na internet e convocar qualquer pessoa disponível para o modo cooperativo. Diferentemente da versão para *arcades*, em que apesar de serem estranhos, ambos os jogadores estão fisicamente presentes e próximos uns dos outros, podendo se comunicarem e até desenvolverem um relacionamento mais próximo, na versão para computadores pessoais os jogadores que se encontram através da internet não possuem ligação física alguma, estabelecendo-se uma relação mais impessoal e estritamente mecanizada.

A ausência de um modo para dois ou mais jogadores na versão para celulares⁷³ a torna sub-aproveitada, pois não toma proveito da principal característica dos aparelhos de telefonia móvel que é a interconectividade. Em um modo semelhante ao 'Network' encontrado na versão para computadores pessoais, a experiência de jogo poderia ser expandida, aumentando o interesse pelo título e estimulando sua divulgação.

⁷³ Conclusão baseada através da falta de uma opção de 'Network' ao ser analisada a imagem que representa seu menu de opções.