

POTENCIAIS NARRATIVOS DOS CENÁRIOS DE JOGOS: UMA ANÁLISE DOS JOGOS “FAR: LONE SAILS” E “FAR: CHANGING TIDES”

NARRATIVE POTENTIALS OF GAME SCENERIES: AN ANALYSIS OF THE GAMES “FAR: LONE SAILS” AND “FAR: CHANGING TIDES”

Giovanni Pasquali Piovesan ¹

Resumo

Esta pesquisa tem como objetivo analisar como os cenários de jogos digitais podem cumprir o papel de ferramentas narrativas, utilizando a metodologia de análise em blocos de Fernández-Vara (2015). Com foco nos jogos Far: Lone Sails (2018) e Far: Changing Tides (2022), foram investigadas as relações entre cenário, narrativa e comunicação, sob a perspectiva dos estudos de jogos. Os resultados indicam que os cenários são centrais para a construção narrativa em ambos os jogos, substituindo elementos como diálogos e *cutscenes* ao transmitir conflitos, objetivos e estrutura narrativa por meio de elementos visuais e interativos.

Palavras-chave

Comunicação; estudos de jogos; análise de jogos; cenários de jogos.

Abstract

This research aims to analyze how digital game sceneries can fulfill the role of narrative tools, using Fernández-Vara's (2015) building block analysis methodology. Focusing on the games Far: Lone Sails (2018) and Far: Changing Tides (2022), the relationships between scenario, narrative, and communication were investigated from a game studies perspective. The results indicate that sceneries are central to narrative construction in both games, replacing elements such as dialogues and cutscenes by conveying conflicts, objectives, and narrative structure through visual and interactive elements.

Keywords

Communication; game studies; game analysis; game sceneries.

¹ Jornalista, Mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). Email: giovanni.piovesan@edu.pucrs.br. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0984-9924>, Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4951490825217883>.

Introdução

Nesta pesquisa, utilizaremos a metodologia de análise em blocos elaborada por Fernández-Vara (2015) para analisar como os cenários de jogos digitais independentes podem ser utilizados como ferramentas para o relato de narrativas, com o objetivo de compreender como elementos presentes nos cenários dos jogos contribuem com as histórias e em como elas são apresentadas ao jogador. Como parte de nossa análise, teremos como objeto de estudo dois jogos independentes: *Far: Lone Sails* (2018) e *Far: Changing Tides* (2022).

Ao abordar os estudos de jogos a partir de uma perspectiva da área dos estudos de comunicação, é interessante observar como os jogos digitais podem ser utilizados como um meio de comunicação por meio do qual mensagens e informações podem ser transmitidas. Enquanto outras indústrias culturais, tais quais o cinema e a literatura, transmitem suas narrativas de forma linear e controlada, os jogos digitais oferecem uma experiência interativa, na qual o indivíduo participa ativamente do processo de construção do sentido. Wolf (2001) afirma que os jogos digitais foram o primeiro meio a combinar elementos audiovisuais – como imagens em movimento e som – com a interação do usuário em tempo real, “(...) possibilitando assim o primeiro surgimento difundido de mundos interativos em uma tela, nos quais um jogo ou uma história acontecia” (Wolf, 2001, p. 5, tradução livre²).

A partir dos estudos de Wolf, Fernández-Vara (2015) define os jogos como um meio em que a comunicação se dá por um ciclo contínuo, em que os jogadores procuram interpretar as informações transmitidas pelo jogo. Isso ocorre por meio de um sistema de tentativa e erro: primeiro, os jogadores buscam compreender as informações contidas no jogo; depois, é necessário que os jogadores descubram o que devem fazer dentro do contexto das regras do jogo; e, por fim, eles podem observar os resultados e as consequências de suas ações. Apesar de não haver uma troca de mensagens direta entre locutor e receptor – ou, nesse caso, desenvolvedor e jogador – a participação e a interpretação dos indivíduos que jogam o jogo resulta em um ciclo que, segundo a autora, pode ser considerado um meio comunicativo.

Nossa escolha pela análise em blocos se deu pela possibilidade de retratar os elementos narrativos do jogo, que podem ser observados de várias formas nos jogos modernos. Como aponta Wark (2017), talvez a forma mais comum se dê pelo uso de cenas cinematográficas pré-programadas pelos desenvolvedores, que constroem uma linha de tempo de eventos e contam uma história. Essas cenas geralmente são chamadas de *cutscenes*. No entanto, até mesmo jogos que não contêm cenas deste tipo são capazes de contar histórias, como destaca Jenkins (2004) em sua obra sobre os potenciais narrativos do design de jogos. Esse é o caso dos dois jogos que analisaremos, que não possuem diálogos ou cenas pré-programadas, mas possuem uma narrativa.

Jenkins também defende que o relato de narrativas pode acontecer por meio das interações do jogador com os ambientes ou itens presentes no jogo, naquilo que o

2 Do original: so it made possible the first widespread appearance of interactive, on-screen worlds in which a game or story took place.

autor denomina como *environmental storytelling*³. Para discorrer sobre as histórias contadas por jogos que empregam tais elementos, Salen e Zimmerman (2012) descrevem o conceito de “narrativas emergentes”, que são as histórias que surgem naturalmente a partir da interação do jogador com os sistemas e mecânicas do jogo. As narrativas emergentes representam o oposto do que os autores denominam de “narrativas embutidas”, que são as histórias geradas previamente pelos desenvolvedores e que existem antes da interação do jogador com o jogo.

Vale destacar que ambos os jogos que analisaremos são baseados na exploração e pertencem à categoria dos *side-scrollers*, que são aqueles jogos em que o jogador possui uma visão lateral do cenário, fazendo com que a tela acompanhe o personagem por ele controlado conforme se movimenta da esquerda para a direita. Por esse motivo, os cenários de ambos os jogos são apresentados ao jogador em uma perspectiva bidimensional; algo que também possibilita que os desenvolvedores incluam eventos narrativos que são apresentados ao jogador de maneira fixa, conforme ele progride em sua exploração; uma característica geralmente associada ao conceito de narrativas embutidas e histórias lineares.

Em razão dessas características específicas dos jogos que analisaremos, esta pesquisa também se motiva na medida em que, a partir de um olhar crítico e analítico de ambos os jogos, pode auxiliar na compreensão dos conceitos narrativos. A partir de nossa análise, será possível realizar observações preliminares a respeito da predominância de características relacionadas às narrativas embutidas em jogos *side-scrollers* e como jogos que focam exclusivamente no relato de histórias por meio do cenário podem quebrar moldes tradicionais de *storytelling*.

Referencial Teórico

Com este objetivo, utilizaremos o conceito de *indexical storytelling*⁴, elaborado por Fernández-Vara (2011) a partir da abordagem de Jenkins (2004) acerca do *environmental storytelling*. A autora descreve o *indexical storytelling* como a construção das narrativas a partir dos índices – ideias relacionadas, por vezes de forma física, a um signo – que são capazes de indicar aos jogadores o que precisa ser feito. Um índice que remeta a uma ideia de progressão, como uma placa que aponta uma direção, por exemplo, é capaz de indicar ao jogador para qual local ele deve avançar. No entanto, além de condicionar os jogadores, os índices também podem ser utilizados pelos desenvolvedores como forma de construir a história do jogo, à medida que podem encorajar os jogadores a interpretar os eventos que formam a narrativa.

No contexto dos mundos fictício dos jogos, os índices podem funcionar tanto como indicações do que poderia ou deveria ser feito no jogo, quanto como indicações do que aconteceu no mundo antes do jogo começar. Um exemplo do primeiro são placas de direção que indicam ao jogador para onde ir; já indicações de eventos anteriores podem ser

3 Em uma interpretação literal, o termo poderia ser traduzido em português para algo como “narrativa ambiental”.

4 De forma similar ao *environmental storytelling*, o termo *indexical storytelling* pode ser traduzido para o português como “narrativa indexical”, referindo-se aos índices que estão presentes nos jogos e são utilizados para contar histórias.

pegadas ou manchas de sangue, que indicam por onde alguém andou e que alguém foi ferido (Fernández-Vara, 2011, pg. 5, tradução livre⁵).

Fernández-Vara defende que o *indexical storytelling* pode ser definido como a construção de uma narrativa por meio dos índices. Por esse motivo, jogos que utilizam esse conceito relatam suas histórias por elementos narrativos distintos, que são unidos e interpretados pelo jogador conforme ele interage com o jogo. Assim, a autora aponta que, como parte desse conceito, as narrativas não são contadas, mas sim construídas pelos jogadores e pelos próprios desenvolvedores: “O designer cria os elementos da história e os integra ao mundo, o jogador tem que interpretá-los e juntá-los” (Fernández-Vara, 2011, p. 5, tradução livre⁶).

De forma similar, Atkins (2003) defende que os jogos podem ser utilizados como veículos para o relato de narrativas por meio de sua natureza interativa, em que as escolhas que o jogador faz podem implicar diferentes resultados e consequências. Entretanto, as possibilidades narrativas também estão presentes em outros elementos dos jogos, como destacam Abbath e Carvalho (2013). Entre esses elementos estão o cenário, a trilha sonora e até mesmo as mecânicas de jogabilidade em si.

Sobre estruturas narrativas e sua presença em jogos digitais, Aarseth (2012) define quatro elementos independentes que estão presentes em todos os jogos e também em todas as histórias. São eles: mundo, objetos, agentes e eventos. No caso dos jogos, o mundo é usado para descrever onde o ato de jogar acontece, quais os níveis, mapas ou arenas que o jogador adentra. É nesse elemento que estão presentes os cenários dos jogos, que serão o tema de nossa análise. Os objetos são os avatares, veículos e itens presentes no jogo. Já os agentes são os personagens e os eventos são os fatos que acontecem durante o jogo.

Tratando-se especificamente dos cenários, Dovey e Kennedy (2006) destacam que os espaços virtuais ocupados pelos jogadores dentro de um jogo são o bloco inicial a partir do qual o jogo é construído, tanto em termos técnicos quanto narrativos. Tecnicamente, os desenvolvedores precisam primeiro criar um espaço, um mapa ou cenário em que o jogo acontecerá, para depois adicionar objetivos, personagens e itens. Já se tratando da narrativa, é necessário definir onde se passam os acontecimentos, em que espaços virtuais serão relatados os fatos que fazem parte da história do jogo.

Murray (2001) elenca que, no que tange à comunicação, os ambientes digitais são capazes de proporcionar que o receptor navegue os espaços que estão sendo representados; ao contrário de outras mídias, como o audiovisual ou a música, onde tal feito é impossível. A partir dessa noção, Fernández-Vara (2011) amplia tais definições, apontando que, no caso dos jogos, os ambientes digitais também podem ser manipulados pelo receptor, por meio da interação entre o jogador e os ambientes que ele explora.

5 Do original: In the context of the fictional world of games, indices can work both as indications of what could or should be done in the game, or as indications of what happened in the world before the game started. An example of the former are direction signs which tell the player where to go; indications of previous events can be footprints or bloodstains, which tell where someone has walked on, and that someone has been wounded.

6 Do original: The designer creates the elements of the story and integrates them in the world, the player has to interpret them and piece them together.

Além disso, a autora também define os jogos como um ambiente que proporciona a performance, em que os jogadores desempenham ações incentivadas pelo jogo.

O principal exemplo de Fernández-Vara para sua definição aborda os jogos de tiro em primeira pessoa, em que os jogadores são incentivados a atirar nos inimigos. No entanto, também podemos exemplificar a definição da autora por meio dos jogos que analisaremos nesta pesquisa, que incentivam os jogadores a explorar os seus espaços, interagindo com seus sistemas e descobrindo os elementos narrativos a partir de seus cenários. A exploração não é simplesmente uma ação que o jogo possibilita ao jogador, mas também é incentivada ao longo das narrativas de ambos os jogos: é preciso explorar os espaços dos jogos para progredir e é preciso interagir com objetos e cenários para compreender a narrativa.

Bracikowska (2020) destaca que outro aspecto característico dos jogos e de suas narrativas diz respeito ao fato de que todos os jogos estão ligados a um determinado período temporal em que os jogadores interagem com o jogo e a um determinado espaço, que é governado pelas suas próprias regras e obedece à sua própria lógica. A autora relaciona esse aspecto à noção do círculo mágico, descrito pelos primeiros pesquisadores da área de jogos, como, por exemplo, Huizinga (2019), que introduz o conceito em sua obra *Homo Ludens*, originalmente publicada em 1938. O círculo mágico compreende o espaço no qual o jogo se desenvolve, que não tem relação com o espaço e com as regras do mundo real.

Levando em consideração essa relação entre espaço-tempo e as narrativas relatadas pelos jogos, Bracikowska (2020) ressalta que as características relacionadas ao espaço onde os jogos digitais transcorrem – seus mundos, mapas e níveis – podem ser capazes de transformar o jogador em um participante ativo na construção das narrativas. Isso acontece à medida que o *environmental storytelling* requer o engajamento do jogador com esses aspectos do jogo para que haja a construção de sentido. Ainda assim, a autora pontua que poucos jogos utilizam esse tipo de engajamento como a única ferramenta para contar histórias, já que o *environmental storytelling* geralmente acaba sendo utilizado por desenvolvedores para apoiar outros métodos de contar histórias, cumprindo o papel de complementar narrativas lineares que são relatadas ao jogador por cenas, diálogos, gravações ou textos descritivos.

Ao abordar as narrativas que podem ser contadas por meio dos espaços presentes em um jogo, Domsch (2019) destaca que os elementos narrativos podem estar presentes de diversas formas diferentes, como objetos, cenas, personagens ou acontecimentos com os quais o jogador pode interagir. Ainda assim, o autor também destaca que até mesmo em cenários abstratos, que não possuem qualquer significado intrínseco, os jogadores ainda podem tentar fazer sentido e construir uma interpretação narrativa das informações que são transmitidas pelos espaços, devido à tendência da cognição humana de buscar dar sentido aos espaços.

Conforme vivenciamos espaços, sejam eles reais ou criados por computadores, nós os lemos em busca de seu significado e das histórias que contêm, e conforme interpretamos esses espaços por meio de mo-

vimento e interação, inscrevemos nossa própria narrativa neles (Domsch, 2019, p. 104, tradução livre⁷).

Em relação às narrativas que podem ser identificadas em jogos digitais, Aarseth (2012) destaca dois elementos principais: os núcleos e os satélites. Os núcleos seriam os eventos que, quando apresentados ao jogador em uma sequência, compõem a narrativa. Já os satélites são eventos suplementares que servem para preencher a narrativa e torná-la mais significativa. Partindo desses dois elementos, o autor define que é possível descrever quatro tipos de jogos. O primeiro tipo seriam os jogos lineares que contam com núcleos fixos, eventos e ações que o jogador precisa tomar para progredir na história, e satélites flexíveis, eventos opcionais que o jogador pode ignorar sem alterar de forma definitiva a narrativa do jogo. Em segundo temos o que o autor define como os jogos “hipertexto”, com os núcleos flexíveis, em que o jogador pode escolher entre diferentes eventos que compõem a narrativa, e satélites fixos. Em terceiro, vêm os jogos que o autor chama de “quest games”, em que os núcleos e os satélites são flexíveis, o jogador pode escolher e alterar os eventos principais e os eventos secundários que compõem a narrativa do jogo. Por fim, temos o jogo não narrativo, que não possui núcleos ou satélites, o que o autor chama de “apenas um jogo”, como o Xadrez, por exemplo. Para esta pesquisa, partimos da premissa de que *Far: Lone Sails* (2018) e *Far: Changing Tides* (2022) são lineares e contam com núcleos fixos, já que em ambos os jogos é necessário completar determinadas ações relacionadas à narrativa para progredir no jogo.

Partindo desse referencial teórico, também constatamos que, embora os conceitos de *environmental storytelling* e *indexical storytelling* tenham sido amplamente discutidos por autores como Jenkins (2004) e Fernández-Vara (2011), ainda existem lacunas na aplicação prática desses conceitos em pesquisas no campo dos estudos de jogos. Diversos estudos ainda abordam os ambientes dos jogos como extensões da narrativa previamente definida, analisando como os espaços e cenários servem para reforçar elementos narrativos já expostos ao jogador por meio de ferramentas mais tradicionais, como *cutscenes*, diálogos ou textos.

Um ponto pouco abordado, no entanto, diz respeito às situações em que o cenário assume o papel de principal ferramenta narrativa, especialmente em jogos independentes. Dessa forma, o intuito desta pesquisa também é o de preencher uma lacuna de aplicação metodológica ao utilizar a análise em blocos de Fernández-Vara (2015) para examinar jogos em que a narrativa se constrói essencialmente por meio da exploração e interação com o espaço. No capítulo seguinte, detalharemos essa abordagem metodológica, alguns dos procedimentos que foram tomados para garantir que todos os aspectos dos jogos fossem considerados durante nossa análise e também a justificativa pela escolha de *Far: Lone Sails* (2018) e *Far: Changing Tides* (2022) como objetos de pesquisa.

7 Do original: As we experience spaces, whether they be real or created by computers, we read them for their meaning and the stories they contain, and as we perform these spaces through movement and interaction, we inscribe our own narrative into them.

Metodologia

Nesta análise, buscaremos compreender como os cenários dos jogos que analisaremos contribuem para a construção de uma narrativa. Para isso, será necessário investigar como os cenários de jogos independentes operam simultaneamente como sistemas de orientação ao jogador e como dispositivos de construção narrativa. Além disso, também pretendemos investigar de que modo índices distribuídos pelo espaço – como placas, objetos e arquitetura – orientam a progressão do jogador e, ao mesmo tempo, contam uma história.

Utilizaremos como metodologia a análise em blocos, elaborada por Fernández-Vara (2015), e focaremos nos elementos narrativos e nos cenários dos jogos, utilizando um método de análise que a autora chama de “*personal account*”, que traduziremos para “relato pessoal”, uma forma de análise em que o ponto de vista do jogador é enfatizado. A autora compara seu método de análise em blocos com brincar de montar com tijolinhos de plástico: é preciso selecionar quais peças são necessárias para construir um objeto desejado. No caso da análise, é preciso combinar diferentes aspectos metodológicos para alcançar o objetivo que é buscado. Por esse motivo, a metodologia de Fernández-Vara nos permitirá realizar observações técnicas – a respeito da implementação dos cenários como elementos narrativos – e interpretativas, combinando a descrição formal dos elementos do jogo com a experiência subjetiva do jogador. Ao contrário de metodologias que possuem como enfoque questões estritamente estruturais ou narrativas, a análise em blocos oferece uma maior flexibilidade para a análise.

Ainda assim, Fernández-Vara determina que existem cinco blocos essenciais que devem ser abordados em qualquer análise, também chamados de “blocos chave”. Dois deles se referem ao contexto do jogo: o primeiro é o time de produção responsável pelo desenvolvimento e o segundo é o gênero do jogo. Depois temos três blocos que tratam de uma visão geral do jogo: o número de jogadores, que define se o jogo pode ser jogado por múltiplos jogadores ou apenas por um único jogador; a descrição da jogabilidade, em que o pesquisador descreve os controles e as mecânicas do jogo; e a experiência do jogador, em que o pesquisador relata sua experiência e suas interações com o jogo. Trataremos de todos os cinco em nossa análise de *Far: Lone Sails* (2018) e *Far: Changing Tides* (2022).

Para abordar a história do jogo, também utilizaremos mais três blocos adicionais que Fernández-Vara (2015) recomenda para jogos que contêm algum tipo de narrativa ou ficção. O primeiro bloco trata dos espaços do jogo, o ambiente virtual que o jogador deve explorar para completar objetivos, descobrir itens ou progredir a história. Já o segundo diz respeito ao mundo fictício retratado pelo jogo; nesse bloco, o pesquisador deve descrever as características desse mundo, o que acontece nele e quais temas ele pode evocar. O último bloco que pretendemos utilizar como parte da área de visão geral do jogo é, talvez, o mais importante para nossa análise, pois trata das histórias e narrativas. No entanto, como parte desse bloco, o pesquisador não deve apenas descrever os eventos que se passam durante o decorrer do jogo, também é necessário

analisar como essa narrativa se relaciona com outros elementos presentes nele, como sua jogabilidade, por exemplo.

A escolha pelos jogos *Far: Lone Sails* (2018) e *Far: Changing Tides* (2022) se deu pela sua relevância para o tema desta pesquisa, já que partimos da suposição de que ambos utilizam o *environmental storytelling* como principal ferramenta para relatar a narrativa aos jogadores. Essa característica também ganha ainda mais relevância no contexto dos jogos independentes, em que a limitação de recursos e de orçamentos estimula abordagens mais experimentais. Bracikowska (2020) cita *Journey* (2012) como um dos poucos jogos independentes que alcançou sucesso comercial utilizando exclusivamente o *environmental storytelling* como ferramenta para relatar histórias. Partindo dessa perspectiva, *Far: Lone Sails* (2018) e *Far: Changing Tides* (2022) também podem ser considerados como uma continuidade da aplicação desse conceito, oferecendo uma oportunidade para investigar mais a fundo como o cenário dos jogos pode assumir um papel central em suas narrativas.

Análise

Antes de elencarmos algumas das observações feitas, é interessante destacar alguns dos procedimentos que realizamos para garantir a transparência em relação às ferramentas e recursos utilizados durante o período de análise dos jogos. O primeiro fator que precisamos destacar é que as análises foram feitas a partir de quatro seções, em que completamos cada um dos jogos duas vezes, do início ao fim. Também é preciso esclarecer que todas as seções de jogo foram feitas no *Windows* utilizando um controle de *Xbox* ao invés de mouse e teclado. Enquanto buscamos uma experiência “pura” de jogabilidade na primeira seção de análise com cada um dos jogos, durante a segunda utilizamos guias. Ao jogar *Far: Lone Sails* (2018) pela segunda vez, utilizamos um guia elaborado pelo portal *The Walkthrough King*⁸. Já na segunda seção de *Far: Changing Tides* (2022) utilizamos um guia do jogo elaborado pelo portal *Neoseeker*⁹, o único guia textual completo disponível quando realizamos a análise. O uso dos guias foi apenas uma medida de precaução – que tomamos para garantir que nenhuma parte dos jogos fosse ignorada – e não resultou em uma experiência distinta, já que ambos os jogos apresentam uma sequência de eventos lineares que não possui grande variação. Ambas as sessões de *Far: Lone Sails* (2018) duraram cerca de quatro horas, sendo espaçadas em um período de dois dias; já as sessões de *Far: Changing Tides* (2022) tiveram cerca de seis horas de duração cada em um período de três dias. Durante a exposição dos resultados da análise, também dividiremos nossos relatos em dois, um para cada jogo, já que eles possuem características e acontecimentos narrativos específicos.

Iniciaremos nossa análise pelos blocos contextuais de ambos os jogos. *Far: Lone Sails* (2018) foi desenvolvido pela *Okomotive* e lançado pela *Mixtvision* para *Windows*

8 O guia é dividido em 36 capítulos e está disponível no site: <<https://www.walkthroughking.com/text/farlonesails.aspx#1>>. Acesso em 17 de mar. de 2025.

9 O guia conta com 15 capítulos e está disponível em: <<https://www.neoseeker.com/far-changing-tides/walkthrough>>. Acesso em 17 de mar. de 2025.

e macOS no dia 17 de maio de 2018, recebendo versões para PlayStation 4 e Xbox One no dia 2 de abril de 2019 e Nintendo Switch no dia 18 de agosto de 2019. O jogo, que começou a ser desenvolvido em 2015, inicialmente se tratava de um projeto particular do desenvolvedor Don Schmocker, durante sua graduação na Zurich University of the Arts. Mais tarde, durante seu mestrado, ele continuou o desenvolvimento junto de outros colegas dos cursos de pós-graduação, com os quais fundou a Okomotive. *Far: Changing Tides* (2022) é considerado o segundo jogo da franquia, sendo uma continuação direta do primeiro. Foi desenvolvido pela Okomotive e lançado pela Frontier Foundry para Windows, Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X e Xbox Series S no dia 1 de março de 2022.

Ambos são classificados como jogos de aventura que envolvem *puzzles* - trechos em que o jogador deve utilizar o raciocínio lógico para resolver problemas - sendo que alguns portais jornalísticos também os consideram como *side-scrollers*, devido ao posicionamento e ângulo da câmera, além da sua movimentação lateral. Os jogos não contêm nenhuma outra personagem além daquele controlado pelo jogador, também não contêm seções de combate ou diálogos. A principal mecânica de ambos é o veículo que é utilizado para progredir nos cenários. Nos blocos de visão geral, também é importante destacar que ambos são jogos *single-player*, ou seja, para apenas um jogador.

Análise de Far: Lone Sails

O jogo inicia em um cenário completamente tomado por tons de cinza, preto e branco. As únicas cores contrastantes que podem ser observadas nos primeiros minutos de *Far: Lone Sails* (2018) estão no personagem principal, que usa um traje que lembra uma capa de chuva vermelha. O início do jogo se dá sem qualquer tipo de seção tutorial, com apenas um aviso textual que instrui os jogadores que, ao apertar o botão "B" no controle, é possível interagir com objetos. Sem uma explicação direta de como os botões contextuais do jogo funcionam, o jogador precisa explorar por conta própria e é, de certa forma, estimulado a interagir com diferentes elementos presentes nos cenários do jogo para descobrir sua função. Alguns dos elementos descritos por Jenkins (2004) e Fernández-Vara (2011), que dizem respeito ao *environmental* e *indexical storytelling*, podem ser observados logo no início do primeiro jogo: é preciso explorar o ambiente para progredir na história e índices como placas de sinalização ou outros elementos do cenário estimulam o jogador a seguir determinada direção.

No entanto, é importante destacar que *Far: Lone Sails* não segue as estruturas comuns da maioria dos jogos: não contém missões e não dita ao jogador um objetivo claro. A única coisa que se pode fazer é progredir nos cenários, sempre andando à direita da tela. Ainda nos primeiros instantes, o jogador descobre o veículo que utilizará em sua viagem dentro de um galpão abandonado. Existem apenas duas mecânicas para a locomoção do veículo. A primeira se baseia no vento: o jogador pode erguer as velas do veículo, o que fará com que ele siga progredindo para a direita sem qualquer ação do jogador em cenários que contêm vento. O principal indicador visual para essa

mecânica é um índice: uma pequena bandeira triangular vermelha na proa do veículo. Quando ela está balançando em seu mastro, o jogador pode içar as velas. Se a bandeira não estiver tremulando, içar as velas não terá efeito algum.

A segunda mecânica requer um pouco mais de participação do jogador: trata-se de um motor a vapor. Para fazê-lo funcionar, é preciso utilizar um objeto que contém combustível. De forma similar a exemplos elencados por Fernández-Vara, o principal indicador visual dessa mecânica é um ícone: um painel que lembra um tanque que fica no centro da tela, com seu combustível azul claro. Conforme o jogador enche o tanque, também é possível observar o nível de combustível subindo. Se o veículo tem combustível, é possível apertar um botão situado ao lado do tanque que ativa o veículo e faz com que suas rodas comecem a girar.

Outro indicador, dessa vez um pouco mais literal e direto, é um pequeno quadro com a palavra “*steam*”, ou “vapor”, ao lado do tanque, que indica quanto de vapor está sendo acumulado ao queimar combustível. Quando há bastante vapor acumulado, o jogador pode apertar um botão que fica ao lado desse indicador e soltar o vapor na atmosfera, isso resulta em um pequeno impulso no veículo, que o faz andar mais rápido por alguns instantes. No interior do veículo existem diversos botões, o primeiro deles, da esquerda para a direita, pode ser utilizado para converter objetos em combustível. Durante a narrativa, existem vários tipos de objetos que podem ser encontrados pelo jogador, todos eles funcionam como combustível. Todos os objetos estão espalhados pelo cenário de forma esporádica, fazendo com que o jogador precise parar em alguns momentos para pegá-los e colocá-los em seu veículo. Em grande parte, os desenvolvedores parecem ter os distribuído no cenário como uma forma de garantia da continuidade narrativa do jogo: caso o jogador consuma muitos itens e não tenha mais como impulsionar seu veículo, não será difícil encontrar novos objetos que podem ser usados como combustível por perto.

Tratando-se da narrativa do jogo, observamos que grande parte da história do seu mundo fictício é contada pelos cenários e paisagens que o jogador observa ao fundo, a maioria das quais parece indicar que os lugares por onde o personagem transita eram parte de um mar que secou, devido ao número de navios e submarinos abandonados que podem ser vistos. No início do jogo, todos os cenários são desolados em tons de cinza, sem nenhuma cor. A paleta de cores parece insinuar que o jogador habita um mundo arruinado e vazio, sem esperanças. Essa ambientação também parece reforçar a ideia de que houve um evento climático extremo que alterou a geografia e o equilíbrio ecológico, resultando em uma paisagem pós-apocalíptica.

Entretanto, à medida que a jornada avança, alguns elementos visuais começam a sugerir sinais de resiliência, como vegetação surgindo em pontos específicos ou estruturas que remetem a uma tentativa de adaptação por parte dos personagens que habitam esse mundo. Tais indícios, ainda que sutis, sugerem que a narrativa aborda a possibilidade de reconstrução mesmo diante de um colapso ambiental. Extrapolando essa experiência e comparando-a com questões contemporâneas, como as mudanças climáticas, a narrativa do jogo parece criar uma metáfora sobre a urgência da coopera-

ção e o potencial da adaptação. Ao incorporar tais elementos, os desenvolvedores de *Far: Lone Sails* (2018) aparentam transmitir uma mensagem sem depender de diálogos ou personagens, confiando inteiramente nos potenciais narrativos dos cenários e na interpretação que o jogador faz deles.

Também observamos algumas alterações de planos da câmera e objetos com profundidades diferentes no campo de visão do jogador. Para isso, são usados recursos tanto em 3D, como é o caso do veículo, quanto em 2D, como é o caso do personagem principal. No total, existem 10 áreas diferentes onde o jogador precisa sair do seu veículo para resolver um puzzle, que na grande maioria dos casos significa apertar botões para remover algum objeto que bloqueia o seu caminho. Também existem 11 trechos de navegação entre essas áreas, onde o jogador precisa permanecer dentro de seu veículo e seguir adiante.

Além dos cenários, a trilha sonora do jogo também é utilizada como elemento narrativo. Assim que o jogador ativa seu veículo e começa a progredir, a trilha alcança um ápice que lembra o som de uma grande locomotiva. Quando o jogador para seu veículo, a trilha sonora também para. Sempre que o jogador desce do veículo para coletar objetos ou resolver puzzles, os únicos sons são os sons do ambiente, como o vento, as gaivotas ou a água. Isso ajuda na ambientação do jogo e de seu mundo pós-apocalíptico.

Em certo momento do jogo, existe um evento pré-programado pelos desenvolvedores, em que o jogador irá se deparar com uma tempestade ao cair da noite: o cenário e a trilha mudam bruscamente, a paisagem fica escura e ao fundo é possível ver raios, chuva e vento. Enquanto o jogador tenta controlar seu veículo para se mover nessas condições, um raio acertará as velas, danificando-as e tornando ainda mais difícil seu progresso. Após alguns minutos, a tempestade passa e o tempo se acalma, o céu se abre cheio de estrelas enquanto uma trilha sonora confortante começa a tocar. Conforme a narrativa avança, as mudanças na trilha passam a acompanhar as mudanças de cenário. Quando o jogador enfrenta uma tempestade, por exemplo, o volume e a intensidade da trilha sonora aumentam, construindo tensão. Quando a tempestade passa e é possível avançar tranquilamente, a trilha é suave e serena.

Em alguns cenários, existem imagens, placas e letreiros ao fundo, que também auxiliam na construção de uma narrativa. Logo após navegar por uma tempestade, o jogador chega a uma área onde pode usar o vento para se mover. Enquanto o sol começa a raiar ao fundo, a paleta de cores se altera para tons de vermelho. Na paisagem, é possível ver usinas eólicas e logo depois uma manada de búfalos corre pelo cenário (Figura 1). Combinados à trilha sonora, tais elementos presentes no cenário parecem ter a intenção de transmitir esperança em um mundo tão desolado.

Figura 1 - Cenário com usinas eólicas ao fundo



Fonte: Captura de tela.

Outro momento em que é possível descobrir mais sobre a história do mundo do jogo se dá na sexta área explorável. Nela, o jogador encontra uma grande cidade abandonada. Enquanto anda por ela, tem a opção de levar o rádio consigo, já que a transmissão de algumas vozes pode ser ouvida nele. Não é possível compreendê-las, mas elas soam como vozes humanas. Nesse cenário se vê uma cidade destruída, que parece ser na verdade um polo industrial, com várias carcaças de navios e submarinos, assim como um grande cartaz em que se pode ler “*We build our future*”, ou “Construímos nosso futuro”. O que indica que essa cidade talvez fosse na verdade uma fábrica de navios e submarinos.

Em seguida, o jogador precisa passar por uma tempestade que conta com chuva, vento e granizo. Existem algumas estruturas que podem proteger o veículo. Caso o jogador não fique debaixo dessas estruturas, a tela piscará vermelha e depois ficará completamente preta. Ao sobreviver à tempestade, o jogador atravessa uma área coberta de neve e gelo, o cenário passa a ser em tons de vermelho e cinza, que contrastam com o branco da neve. Em dado momento, o personagem passa por um cenário de gêiseres, que jogam água na atmosfera e no veículo, e logo em seguida começa a nevar. Com a neve também vem mais uma alteração de trilha sonora e um momento onde em que o jogador pode depender das velas do seu veículo.

Eventualmente, o jogador chega em um “*Land Cruiser*”, um gigantesco veículo em formato de um animal quadrúpede, que se move lentamente. Esse novo cenário também traz mais um pouco sobre a história do jogo. É possível observar retratos de homens que parecem ser os capitães responsáveis por esse veículo, e o jogador descobre, por esquemas, que seu próprio veículo na verdade é uma parte que integra esse gigantesco *cruiser*. O *Land Cruiser* é também uma área explorável, o jogador precisa resolver alguns *puzzles* para atracar seu veículo nele e depois resolver outros *puzzles* para que ele seja reativado. Depois disso, é possível usá-lo para se locomover por alguns minutos, mas em dado momento precisa retornar para seu veículo tradicional e

descer de volta ao chão. Assim que chega a um novo cenário, é possível ver um vulcão que entra em erupção ao fundo, com várias partes atingindo o veículo, que é partido ao meio.

Agora, chegando ao fim de sua jornada, o jogador precisa seguir viagem com apenas metade de seu veículo, sendo que só as velas funcionam e o motor a vapor já não é de qualquer uso. O jogador prossegue para a direita somente com suas velas até chegar a uma praia, onde é preciso abandonar seu veículo e acender uma tocha na beira do mar. Essa sequência de eventos acontece pois é necessário enviar um sinal de fumaça, que supostamente pede por socorro. O jogo acaba em um suspense, nenhuma resposta ao pedido de socorro chega, a câmera começa a se afastar e a tela começa a escurecer, indicando o final do jogo. Então se ouve a buzina de um navio ao longe, representando um último resquício de esperança, e *Far: Lone Sails* oficialmente acaba.

Análise de Far: Changing Tides

Assim como em *Far: Lone Sails*, *Far: Changing Tides* (2022) possui duas mecânicas de movimentação horizontal, em que o jogador pode propulsionar o seu veículo para a direita para progredir nos cenários do jogo. A primeira dessas mecânicas diz respeito às velas, que fazem com que o veículo siga em frente em regiões do cenário que possuem vento. O jogador precisa erguer as velas e controlar a sua orientação, utilizando o sentido do vento para determinar a melhor direção para locomoção. A segunda é um remo a vapor, similar ao motor e tanque de combustível do jogo anterior, que faz com que o veículo siga em frente utilizando o vapor como combustível. De forma similar ao jogo anterior, o jogador precisa acumular itens inflamáveis e colocá-los na fornalha. Após isso, é necessário pular em um botão que alimenta as chamas da fornalha. Quanto mais o jogador pular, mais rápido o veículo começará a se deslocar. No entanto, *Far: Changing Tides* introduz uma terceira mecânica, de movimentação vertical, de cima para baixo. Trata-se do que chamaremos de “ferramenta de submersão”: transforma o veículo em submarino por meio de um tanque que coleta água. O jogador tem a opção de acoplar uma mangueira nesse tanque e controlar o nível de água que entra nele por uma alavanca. Quanto mais água, mais o veículo afunda. Quanto menos água, mais ele flutua.

Tratando-se da narrativa do jogo, observamos que, assim como em *Far: Lone Sails* (2018), grande parte da história do mundo fictício é contada pelos cenários e paisagens que o jogador avista ao fundo, que incluem escombros de cidades devastadas por uma grande enchente (Figura 2), terras alagadas e grandes cataratas. No total, existem 11 áreas diferentes onde o jogador precisa sair do seu veículo para resolver um *puzzle*, que, na grande maioria dos casos, significa remover algum objeto que bloqueia o seu caminho. Também existem outros 10 trechos de navegação entre essas áreas, onde o jogador precisa permanecer dentro de seu veículo e seguir adiante no mar, controlando as velas, os remos a vapor ou a ferramenta de submersão.

Figura 2 - Destroços de uma cidade alagada



Fonte: Captura de tela.

O jogo inicia com o personagem caindo do céu no meio do mar. Logo o jogador ganha o controle dele, ainda embaixo d'água, e assim que utiliza os controles para subir até a superfície, o título do jogo aparece no horizonte e a trilha sonora começa a tocar. A partir daí, o jogador precisa nadar e explorar o cenário, progredindo para a direita de forma linear. Assim como no jogo anterior, não existe um tutorial propriamente dito, mas são exibidos alguns comandos de ações que o jogador pode tomar, como “aperte ‘A’ para pular” e “aperte ‘X’ para interagir”. Além disso, também existem outros elementos tutoriais no próprio *level-design* dos cenários: alguns dos prédios também contêm dicas que levam o jogador a explorar, como flechas pintadas em paredes que podem ser escaladas. Tais elementos também podem ser considerados símbolos, complementos dos índices, conforme elencado por Fernández-Vara (2011) como parte do conceito de *indexical storytelling*.

Após um pequeno período explorando o cenário inicial do jogo, é possível encontrar o veículo que será utilizado durante a duração de sua narrativa. Nas seções de navegação, em que o jogador avança pelo cenário até a próxima área de exploração, observamos que a grande maioria dos cenários tem duração de cerca de cinco minutos, sendo que cada trecho de navegação contém em média três cenários. Em algumas das áreas exploráveis também existem imagens ao fundo, como diagramas, gráficos e mapas, que relatam a narrativa do jogo. Essas figuras – que poderiam ser consideradas ícones, e não índices, de acordo com Fernández-Vara (2011) – também auxiliam na construção de uma narrativa.

Em uma das áreas de exploração, o jogador precisa escalar uma torre de transmissão, podendo resolver um *puzzle* que permite mudar a direção de uma de suas antenas. Após escalar toda a antena, o jogador chega a outro trecho explorável, em que é possível ver várias imagens que parecem contar uma história: na primeira, cinco figuras humanas aparecem em cima de um tipo de pódio, com várias outras figu-

ras abaixo delas; na segunda, são representadas várias figuras reunidas e uma grande onda pairando em cima delas; e na terceira, existem alguns guindastes que aparentam estar parcialmente submersos. Essas imagens parecem contar a história de como uma grande enchente alagou o mundo do jogo, retratando que as figuras humanas tinham ciência da chegada de uma grande onda e tentaram construir algo.

Outro momento em que é possível descobrir mais sobre a história do mundo do jogo por meio de ícones e símbolos se dá na quarta hora do jogo, quando o jogador entra na sétima área de exploração e encontra vários animais e artefatos feitos por humanos. Após caminhar por alguns instantes, o jogador se depara com um grande silo que contém o que parecem ser pinturas rupestres e a imagem de uma gigantesca estrutura. Após mais alguns momentos de exploração, os cenários revelam que essa estrutura é, na verdade, uma cidade flutuante, muito provavelmente o que as figuras humanas, retratadas nos cenários anteriores, tentavam construir.

Agora, a narrativa também inclui um possível objetivo para o jogador: encontrar essa cidade flutuante. Para fazer isso, será necessário resolver um *puzzle*, no qual observamos um aumento de dificuldade no jogo, representado pelo número maior de objetos contextuais com os quais o jogador precisa interagir e índices que precisa interpretar, fazendo dessa a maior área explorável até então. Depois de tudo isso, o jogador descobre a cidade flutuante, que estava abandonada e submersa, trazendo ela de volta a superfície. Aqui temos a primeira ocasião em que o jogador perde o controle e a agência do personagem em todo o jogo, sendo também a primeira ocasião em toda a série, já que isso não aconteceu em *Far: Lone Sails* (2018). O jogador cede o controle do personagem para que uma longa animação seja reproduzida, em que a cidade submersa se levanta; depois disso, o jogador ainda tem a opção de reestabelecer a energia dela e ligar suas luzes.

Antes de relatarmos a conclusão narrativa do jogo, é necessário lembrar os acontecimentos do primeiro jogo. Em *Far: Lone Sails*, o personagem controlado pelo jogador também passava todo o jogo sozinho explorando um local abandonado, não havia outros personagens nem diálogos e a principal mecânica também era controlar um veículo. Na sua conclusão, o jogador conduzia seu personagem até uma praia, onde precisava abandonar seu veículo e acender uma tocha na beira do mar, enviando um sinal de fumaça, que supostamente pediria por socorro. O jogo terminava em um suspense, nenhuma resposta ao pedido de socorro chegava e a tela começava a escurecer, indicando o final de *Far: Lone Sails*, até que se ouvia uma buzina ao longe e o jogo oficialmente acabava.

Agora, em *Far: Changing Tides* (2022), o jogador também é forçado a abandonar seu veículo e explorar a pé um cenário de geleiras e icebergs. Após alguns minutos, o jogador encontra seu veículo e volta a navegar normalmente por um cenário que contém várias cachoeiras, até encontrar uma grande pedra que bloqueia seu caminho. Com isso, precisa utilizar a ferramenta de submersão de seu veículo para navegar nas profundezas do oceano, onde eventualmente encontra uma estrutura estranha que leva seu veículo de volta à superfície. Ao utilizar os remos a vapor, descobre-se que essa

estrutura na verdade acopla seu veículo a um balão de ar quente, que o ergue e faz com que ele passe por cima das cachoeiras, revelando um novo mar por onde é preciso navegar.

O cenário nesse mar agora é verde, contando com algumas árvores e flores ao fundo. Em certo momento, cai a noite e o jogador se depara com um grande farol que bloqueia seu caminho. Para progredir, é preciso subir no farol e resolver um *puzzle* simples: o jogador enche um tanque de combustível que fornece a energia necessária para levantar a estrutura do farol que bloqueava sua passagem. Aqui, finalmente, temos a grande reviravolta de *Far: Changing Tides*: a câmera muda de sentido, faz um giro de 180°, e o jogador passa a observar o mundo do jogo como se estivesse de costas. A parte do espaço do jogo que não era visível devido ao ângulo da câmera agora se torna o novo cenário. O jogador ainda precisa seguir andando na mesma direção que antes, mas devido à mudança da câmera, agora é necessário progredir para a esquerda e não mais à direita.

Nesse momento, o jogador pode interagir com um objeto contextual, um botão que, ao ser pressionado, toca uma buzina no farol. Após alguns instantes navegando para a esquerda, o jogador se depara com uma cena familiar: o final do primeiro jogo da série. É possível ver o protagonista de *Far: Lone Sails* (2018) esperando em uma praia enquanto seu veículo repousa logo atrás. Então, o jogador perde o controle de seu personagem, que novamente age por conta própria, ambos os protagonistas se olham e a câmera começa a se afastar. O jogo encerra oficialmente com a câmera escurecendo outra vez. Em uma imagem estática que aparece enquanto os créditos rodam, vemos o protagonista do segundo jogo ajudando o protagonista do primeiro a subir em seu veículo.

Considerações Finais

Em nossa análise de *Far: Lone Sails* (2018) e *Far: Changing Tides* (2022), observamos que todos os elementos narrativos que tratam da história dos jogos partem do cenário. Essa característica faz dos cenários o principal recurso narrativo utilizado pelos desenvolvedores para contar uma história e também desafia certas convenções estabelecidas sobre o *environmental storytelling*. Ao invés de apenas utilizar os cenários como espaços de ambientação ou contextualização da narrativa, ambos os jogos fazem com que os ambientes explorados pelo jogador se tornem o próprio núcleo narrativo. Além da sequência de eventos criada organicamente pelo ato de jogar, em que as ações tomadas pelo jogador constituem uma linha de eventos, também observamos uma narrativa que conta a história dos mundos em que os jogos se passam, situando o jogador no universo do jogo. Isso acontece na medida em que os cenários não servem apenas como um pano de fundo, mas também como mediadores de sentido, introduzindo noções de conflitos, progressão narrativa e transformação.

Dessa forma, os jogos que analisamos demonstram que a ausência de elementos mais tradicionais, como diálogos ou *cutscenes*, não implica uma limitação das nar-

rativas. Pelo contrário, pode gerar formas mais sutis de engajamento, nas quais a interpretação do ambiente e as ações do jogador atuam em conjunto na construção de sentido. Essa abordagem propõe uma diferença em relação às demais técnicas de relatar narrativas: a história deixa de ser contada sobre o mundo e passa a ser contada por meio dele. Além disso, os cenários também são utilizados para dividir as narrativas em diferentes atos, já que são distintos e diferentes o bastante. Ambos os jogos seguem a estrutura elementar de início, meio e fim – e os cenários contribuem para que o jogador observe essas diferentes partes da narrativa.

A partir do conceito de *indexical storytelling*, proposto por Fernández-Vara (2011), observamos que os índices presentes em ambos os jogos não apenas servem como uma ferramenta para orientar a exploração dos ambientes e a progressão do jogador, mas também participam ativamente da construção das narrativas dos jogos. As placas, marcas, desenhos, mapas, objetos contextuais e elementos arquitetônicos presentes nos cenários funcionam como pequenos fragmentos narrativos individuais que, ao serem interpretados de forma conjunta pelo jogador, formam uma história. Nos dois jogos que analisamos como parte desta pesquisa, as informações são transmitidas pelos elementos presentes nos cenários e ambientes, fazendo com que a compreensão da história aconteça a partir da interação. Por esse motivo, nossa análise também reforça os conceitos apresentados por Domsch (2019), que defende que os jogos digitais favorecem a construção de narrativas não lineares, resultantes do movimento e da performance do jogador nos ambientes virtuais.

Observamos ainda que ambos os jogos utilizam o cenário como forma de introduzir possíveis objetivos ao jogador, como lugares que ele precisa alcançar e explorar. Isso, aliado aos elementos narrativos do jogo, cria um senso de organização e estrutura. No entanto, um jogador menos atento ou que esteja jogando pela primeira vez talvez não entenda alguns dos índices e símbolos que encontra pelo caminho. É possível que ele não os interprete como um objetivo ou um elemento narrativo, mas simplesmente como decoração ou paisagem.

Além de reforçar a importância e a prevalência do conceito de *indexical storytelling*, os casos analisados também demonstram que, mesmo com recursos limitados, jogos independentes podem ser capazes de atribuir densidade narrativa aos seus mundos. Tal característica amplia o papel do cenário para além do espaço em que as ações e as decisões tomadas pelo jogador acontecem, tornando-o um componente essencial da história contada pelos jogos. De certa forma, essa abordagem também reafirma a relevância dos jogos independentes enquanto laboratórios criativos, já que permitem aos desenvolvedores a liberdade criativa para experimentar e testar a aplicação de formas narrativas inovadoras.

Nesse sentido, *Far: Lone Sails* (2018) e *Far: Changing Tides* (2022) evidenciam uma tendência presente em alguns jogos independentes: a de utilizar os cenários como espaço de interação e não apenas de imersão. Assim como no exemplo de *Journey* (2012), destacado por Bracikowska (2020), o jogador é convidado a interpretar o mundo que explora. Essa tensão entre o ato de explorar os ambientes e o de compreender seu

papel narrativo acaba reforçando o potencial dos cenários como dispositivos narrativos e reafirmando o papel dos jogos digitais como meios capazes de articular, de forma singular, experiência estética, narrativa e interação.

No entanto, por fim, é importante ressaltar que ambos os jogos convidam o jogador a usar a imaginação e preencher as lacunas na história a partir de diferentes interpretações dos elementos narrativos apresentados. Isso ocorre em razão da simplicidade na apresentação desses elementos, permitindo que o jogador construa suas próprias possibilidades de interpretação sobre as narrativas dos jogos.

Referências

AARSETH, Espen. A narrative theory of games. In: FDG '12, 7., 2012, Raleigh. **Proceedings** [...] Raleigh: FDG, 2012. p. 129-133.

ABATH, Daniel; CARVALHO, Nadja. **O social no singleplayer**: marcas do cotidiano no espaço de games de ação. João Pessoa: Editora UFPB, 2013.

ATKINS, Barry. **More Than a Game**: The computer game as fictional form. Manchester: Manchester University Press, 2003.

BRACIKOWSKA, Natalia Anna. Environmental Storytelling: the liminal space between embedded and emergent narrative. **Currents: A Journal of Young English Philology Thought and Review**, Torun, v. 6, n. 1, p. 163-180, 2020. Disponível em: <<https://www.currents.umk.pl/issue6.html>>. Acesso em 10 nov. 2025.

DOMSCH, Sebastian. Space and Narrative in Computer Games. In: AARSETH, Espen; GÜNZEL, Stephan. **Ludotopia**: Spaces, Places and Territories in Computer Games. Bielefeld: Transcript, 2019. p. 103-123.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen. **Game Cultures**: Computer games as new media. New York: Open University Press, 2006.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. In: **DiGRA 2011**: Think Design Play, 6, 2011. Proceedings [...]. Utrecht: DiGRA, 2011. v. 6. Disponível em: < <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/512>>. Acesso em 10 nov. 2025.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to Game Analysis**. New York: Routledge, 2015.

HUIZINGA, Joahn. **Homo Ludens**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (org.). **First Person**: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 118-130.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck**: The future of narrative in cyberspace. Cambridge: MIT Press, 1997.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: Fundamentos do Design de Jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

WARK, McKenzie. **Gamer Theory**. Cambridge: Harvard University Press, 2007.

WOLF, Mark. **The Medium of the Video Game**. Austin: University of Texas Press, 2001.

Ludografia

Far: Lone Sails. Zurique: Okomotive AG, 2018. 1 jogo eletrônico.

Far: Changing Tides. Zurique: Okomotive AG, 2022. 1 jogo eletrônico.

Journey. San Mateo: Sony Computer Entertainment, 2012. 1 jogo eletrônico

Recebido em: 15 set. 2025
Aprovado em: 01 dez. 2025