

Universidade de São Paulo
Instituto de Matemática e Estatística
Bacharelado em Ciência da Computação

Bruno Guilherme Ricci Lucas

INOVAÇÕES NO DESIGN DE JOGOS

São Paulo

Novembro de 2018

INOVAÇÕES NO DESIGN DE JOGOS

Monografia Final da disciplina
MAC0499 – Trabalho de Formatura Supervisionado

Orientador: Prof. Dr. Marco Dimas Gubitoso

São Paulo
Novembro de 2018

Sumário

1. Introdução.....	1
1.1. Objetivos	5
1.2. Metodologia	6
2. Dark Souls	9
2.1. O Criador e a Criação	11
2.2. O Conceito	14
2.3. Lordran.....	16
2.4. O Tutorial	19
2.5. A Primeira Área.....	28
2.6. O Mapa de Lordran	38
2.7. O Sucessor Problemático	40
2.8. O Mapa de Drangleic	46
2.9. O que dizem os jogadores	53
3. Nier: Automata	55
3.1. O Criador e a Criação	57
3.2. O Conceito	61
3.3. O que há em uma Cena.....	62
3.4. Cenário	65
3.5. Som.....	69
3.6. Personagens.....	73
3.6.1. Os Androides.....	73
3.6.2. As Máquinas.....	81
3.7. Objetos.....	85
3.8. Os Filósofos e a Busca por Significado.....	87
3.9. Os Ciclos.....	94
3.10. Os Jogos Contemporâneos.....	102
4. Considerações Finais	109
5. Referências bibliográficas.....	111
6. Anexos	115

Índice de Imagens

Figura 1: O Potencial dos jogos	1
Figura 2: Capa de Dark Souls	9
Figura 3: Hidetaka Miyazaki	11
Figura 4: O primeiro item.....	19
Figura 5: Mensagens no chão	19
Figura 6: Inimigo de costas	20
Figura 7: A primeira Bonfire.....	21
Figura 8: Asylum Demon	21
Figura 9: Asylum Demon pronto para a emboscada	22
Figura 10: A saída do salão.....	23
Figura 11: Armadilha nas escadas	24
Figura 12: Armadilha acionada.....	24
Figura 13: A parede quebrada.....	25
Figura 14: O jogador recebe o Estus Flask	25
Figura 15: As barreiras brancas	26
Figura 16: Revanche contra Asylum Demon	26
Figura 17: Plunging Attack	27
Figura 18: A Torre do Sino	28
Figura 19: Uma parte das Ruínas de New Londo	29
Figura 20: Uma olhada melhor em New Londo	29
Figura 21: As Ruínas de New Londo.....	30
Figura 22: O dragão de Undead Burg	31
Figura 23: O arqueiro na torre	31
Figura 24: A entrada.....	32
Figura 25: O primeiro Black Knight.....	33
Figura 26: Armadilha	33
Figura 27: A ponte	34
Figura 28: Escadas	34
Figura 29: Taurus Demon	35
Figura 30: O dragão na ponte	35
Figura 31: Caminho alternativo	36
Figura 32: De volta à Bonfire.....	36
Figura 33: Abaixo da ponte	37
Figura 34: Visão geral de Lordran	38
Figura 35: Visão lateral de Lordran	38
Figura 36: Visão superior de Lordran	39
Figura 37: O Ogre no tutorial.....	41
Figura 38: O tutorial de Dark Souls 2	41
Figura 39: a armadilha em Dark Souls 2	42
Figura 40: A flecha do arqueiro oculto.....	42
Figura 41: Encontro com mais de um inimigo em Dark Souls	43
Figura 42: Corredor na primeira área de Dark Souls 2.....	44
Figura 43: Emboscada no corredor	44
Figura 44: Diagrama de Progressão de Dark Souls	46
Figura 45: Diagrama de Progressão de Dark Souls 2	47
Figura 46: Visão superior de Drangleic	49
Figura 47: Visão lateral de Drangleic	50
Figura 48: O moinho de Earthen Peak	51

Figura 49: Iron Keep.....	51
Figura 50: A conexão entre Iron Keep e Earthen Peak	52
Figura 51: Arte de Nier: Automata.....	55
Figura 52: Yoko Taro.....	57
Figura 53: Esquemática sobre a guerra	61
Figura 54: Diagrama da composição de uma cena	62
Figura 55: Quartel-general da YoRHa.....	65
Figura 56: A Cidade Arruinada	67
Figura 57: Emi Evans	69
Figura 58: A opção Voice Changer	70
Figura 59: A androide 2B	74
Figura 60: O androide 9S	75
Figura 61: A androide A2	75
Figura 62: Pod 042.....	77
Figura 63: 9S.....	78
Figura 64: As Operadoras	78
Figura 65: A Comandante da YoRHa.....	80
Figura 66: Uma máquina padrão.....	81
Figura 67: A máquina Pascal	82
Figura 68: A máquina Jean-Paul	83
Figura 69: A máquina Simone	83
Figura 70: Os gêmeos Adam e Eve	84
Figura 71: A projeção da Red Girl	84
Figura 72: O menu de Plug-in Chips	86
Figura 73: Friederich Nietzsche.....	91
Figura 74: Jean-Paul Sartre	92
Figura 75: Os créditos do final E	97
Figura 76: Pod 042 chama ajuda	98
Figura 77: A perda de todo o progresso.....	100
Figura 78: Requisitos mínimos para Assassin's Creed: Syndicate	103
Figura 79: Requisitos mínimos para Nier: Automata	104

Índice de Tabelas:

Tabela 1: Comparativo Dark Souls.....	48
Tabela 2: Notas.....	54
Tabela 3: Notas.....	108

1. Introdução

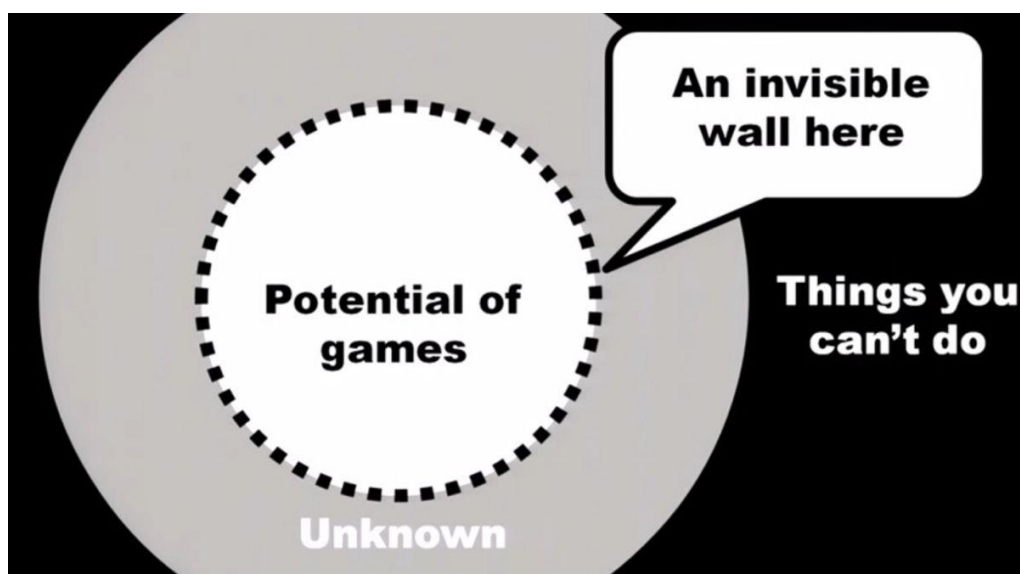


Figura 1: O Potencial dos jogos Fonte: Kinja

O diagrama acima foi apresentado por Yoko Taro, diretor de jogos como *Nier* e *Drakengard*. Esse diagrama busca explicar a situação atual da indústria dos jogos, além de também servir para representar as limitações que a mídia possui, que não são tão conhecidas quanto se poderia imaginar.

Na mesma entrevista, Yoko Taro explicou esse diagrama, dizendo que o espaço entre o que sabemos com certeza que videogames podem fazer, e o que sabemos com certeza que eles não podem fazer é enorme. O problema é que esse espaço, que ele chamou de *Unknown*, ou Desconhecido, está deixando de ser explorado. O mercado de jogos está estagnando, e novidades são cada vez mais raras.

Não sabemos o real limite do que vídeo games podem fazer. Companhias Triple A, que fazem jogos milionários com vendas bilionárias, buscam apenas encontrar uma fórmula, um molde para seus jogos que maximize as vendas com os menores custos possíveis. Em outras palavras, as grandes empresas buscam lucro em uma zona de conforto, e não gostam de correr riscos.

É por isso que temos hoje em dia as chamadas *franquias anuais*. São franquias já estabelecidas, com uma fórmula conhecida e comprovadamente eficaz e uma *fanbase* sólida e leal. Por conta disso, as companhias por trás dessas franquias

lançam jogos anualmente, todos muito semelhantes de um ponto de vista gráfico e de jogabilidade.

A única coisa objetivamente distinta em tais jogos da mesma franquia é a história deles (quando ela existe), mas mesmo tal história não difere muito, já que é apenas mais um pedaço de uma tapeçaria já bem definida pelos jogos anteriores. *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Fifa* e *Pro Evolution Soccer* são alguns dos jogos que se enquadram no conceito de franquias anuais.

Sendo assim, que razão haveria para as grandes companhias arriscarem o dinheiro delas em algo novo?

A *Invisible Wall*, ou Parede Invisível, que Yoko Taro menciona é, de certa forma, a resistência que os poucos desenvolvedores que buscam expandir os limites conhecidos do que os jogos podem fazer encontram quando querem vender uma ideia. Eles precisam de dinheiro, uma equipe e apoio, mas justamente por serem, de certa forma, pioneiros, as grandes empresas hesitam em financiar seus experimentos e incursões no Desconhecido. Os lucros não são garantidos, e o que vale para as companhias é fechar o trimestre com lucros.

Talvez seja por isso que, em geral, os jogos mais criativos venham de companhias *Indie* (desenvolvedores independentes), que no geral são compostas por uma pequena equipe de desenvolvedores apaixonados com uma ideia. De centenas de companhias *Indie*, apenas um punhado consegue fazer um jogo de sucesso.

Provavelmente é justamente por conta dessa razão entre companhias *Indies* existentes e jogos de sucesso ser tão pequena que investir em uma delas é visto como uma aposta de alto risco. A maioria delas não tem retorno, mas, quando uma delas faz sucesso, os lucros são geralmente exorbitantes quando comparados ao seu orçamento original.

Nesse cenário, trabalhar para uma companhia *Triple A* (companhia já estabelecida e com renda de milhões de dólares por ano) e tentar fazer algo diferente do molde é uma tarefa exaustiva devido à pressão pelo sucesso e ao conhecimento de que uma segunda chance dificilmente virá. Isto é, quando alguém consegue convencer a companhia a fazer o investimento e tomar o risco.

Ainda assim, existem alguns jogos lançados por companhias *Triple A* que quebram paradigmas. No geral, eles só foram lançados após uma série de fatores e coincidências permitirem aos seus idealizadores o apoio e a liberdade para trazerem à tona sua visão, apesar de nada ser esperado deles além do fracasso.

Felizmente, esses jogos quebram barreiras, e, mesmo que brevemente, movimentam a indústria o suficiente para que ela também busque ser um pouco mais criativa.

Neste trabalho, analisaremos dois desses jogos, *Dark Souls* e *Nier: Automata*, e explicaremos como eles vieram a ser, quem os fez e o que fizeram de diferente na indústria. Esses jogos foram selecionados por, de certa forma, terem tido um grande impacto, ou estarem causando um no momento.

No caso de *Dark Souls*, o impacto foi quase imediato e hoje, 7 anos após seu lançamento, ainda causa reverberações na indústria, influenciando jogos como *Hollow Knight* (2017) e *Dead Cells* (2018). *Nier: Automata*, por outro lado, teve um impacto mais sutil, salvando uma desenvolvedora de jogos emergente e aos poucos influenciando tanto o público quanto os desenvolvedores.

Enquanto *Dark Souls* mostrou que design de fases pode ser complexo e intrincado e que o público pode responder bem a um jogo difícil, *Nier: Automata* quebrou barreiras por fazer uso de diversos aspectos e sistemas intrínsecos a jogos e a mostrar o que de fato essa mídia pode fazer, dado que os desenvolvedores tenham criatividade e a coragem para explorar e tomar riscos.

Dark Souls, inclusive, teve um impacto tão grande por causa de seu sucesso e de sua dificuldade que virou comum para jogos considerados mais difíceis serem comparados com o mesmo. O termo “*Jogo X é como Dark Souls*” se popularizou [1] ao ponto do criador de um jogo de tiro dizer, com orgulho, que seu jogo era “*O Dark Souls de FPS competitivos*” [2], sendo *FPS* a sigla de First-Person Shooter, ou jogos de tiro com a câmera em primeira pessoa.

Nier: Automata, por outro lado, literalmente salvou da falência a empresa que o fez, em uma história um tanto quanto conturbada e caótica. Apesar de ser responsável por franquias de sucesso como *Bayonetta*, a Platinum Games quase fechou as portas quando a Microsoft cancelou *Scalebound*, um jogo exclusivo de Xbox One, no meio do desenvolvimento.

Nier: Automata foi uma aposta desesperada da empresa, que, felizmente, deu certo. O surpreendente sucesso do jogo tomou até mesmo seu caricato diretor de surpresa [3].

Enquanto *Dark Souls* já virou uma realidade e já causou seu impacto, *Nier: Automata* é muito mais recente e sua influência ainda está se espalhando enquanto o jogo continua a ser vendido. Por essas razões, analisaremos esses dois jogos e, talvez, vejamos nos próximos anos a influência que eles e seus criadores tiveram na indústria.

1.1. Objetivos

O objetivo deste trabalho é fazer um estudo qualitativo sobre design de jogos, buscando explicar as nuances envolvidas enquanto dois jogos são desconstruídos, além de buscar explicar como esses jogos fugiram da norma e como foram recebidos pelo mercado.

Para tanto, dois jogos que se destacaram na indústria serão analisados de maneiras distintas, exercitando algumas das diferentes maneiras pelas quais um jogo pode ser dissecado e assim aprender mais.

Dessa forma, espera-se que futuros desenvolvedores de jogos possam usar esse trabalho como referência e inspiração no momento em que começarem a fazer seus próprios jogos, não só fazendo uso das nuances abordadas, mas também aprendendo que, mesmo que a indústria seja conservadora, o público sempre responde à inovação, e que ela deve ser buscada ao invés de temida.

1.2. Metodologia

Dark Souls e *Nier:Automata* são jogos muito diferentes e, portanto, as características analisadas deles terão focos distintos.

Dark Souls teve um grande impacto no mercado não só por causa de sua dificuldade, mas também por causa de quão “justo” o jogo era. Os desenvolvedores conseguiram encontrar um tenuous equilíbrio, deixando o jogo desafiador enquanto recompensava os jogadores cuidadosos, que observavam e aprendiam os padrões dos inimigos e seus arredores. Para tanto, um design de fase diferente da norma era necessário, e é justamente este aspecto do jogo que será analisado.

Da estrutura geral do mapa inteiro do jogo à forma como as fases individuais são construídas, como o uso inteligente da câmera por parte do jogador foi antecipado e recompensado, e como a colocação de inimigos, itens e partes do cenário ajudam o jogador a entender o jogo e aprender sobre seus perigos e recompensas, analisaremos cada uma dessas facetas do design de fases do jogo, e como elas contribuem para a experiência. Mais especificamente, as fases do tutorial e a primeira fase do jogo serão as fases analisadas, por se tratarem de um ótimo exemplo do funcionamento e das ideias por trás da construção do jogo, além do fato de serem as fases que com certeza são jogadas por um número maior de jogadores.

No entanto, por se tratar de um jogo com uma construção bem distinta da norma, seria difícil e até mesmo questionável comparar *Dark Souls* com um jogo que não tenha grande parte das características dele, já que as partes de um jogo afetam um todo. A maneira que o combate foi implementado, o design dos inimigos e até mesmo a câmera de um jogo podem influenciar no resultado final. Assim, fazer uma comparação puramente técnica entre o design de fases de dois jogos que tenham pouco em comum não seria uma abordagem apropriada.

Felizmente, *Dark Souls* possui uma continuação, que tem a maioria das características de seu antecessor e uma estrutura bem semelhante. Portanto, esses jogos podem ter o design de suas fases comparados sem maiores problemas. Sendo assim, compararemos *Dark Souls* com sua continuação, *Dark Souls 2*, que teve um diretor diferente, e buscaremos encontrar as diferenças no design das fases, com os mesmos critérios usados na análise do primeiro jogo, e se tais diferenças foram prejudiciais ou benéficas.

Por fim, usando como base o site *Metacritic*, que agrega críticas de jogos por toda a internet, analisaremos se o público geral e os críticos especializados concordam com a conclusão alcançada quanto às diferenças encontradas nos jogos serem prejudiciais ou não.

Nier:Automata, por sua vez, não possui um design de fase que quebra paradigmas, nem um combate revolucionário ou gráficos de última geração. O que o jogo possui, no entanto, é uma coesão quase perfeita entre os elementos que constituem o jogo, tendo a estória do jogo como base.

Desconstruiremos o jogo baseados em tais elementos fundamentais, sendo eles: Plano de Fundo (ou Cenário), Som, Personagens e Objetos, uma abordagem intrínseca da maioria dos motores gráficos usados na construção de jogos hoje em dia (como o *Unity*). Então, analisaremos como cada um desses elementos se encaixa na estória e na filosofia do jogo e com os demais elementos, elevando o todo do jogo frente à qualidade individual de suas partes, incluindo a maneira que *Nier:Automata* usa o próprio ciclo intrínseco de um jogo (terminar e começar do início) para contar sua estória e comprovar ainda mais como o jogo todo foi construído ao redor de seus temas, ao invés de simplesmente usar de narrativa para abordá-los.

Por fim, iremos comparar alguns dos elementos de *Nier:Automata* com *Assassin's Creed: Syndicate*, um jogo que divide muitas similaridades com *Nier:Automata* (mundo aberto, missões paralelas, elementos de customização e afins) e pertencente a uma franquia anual e que teve a produção iniciada no mesmo período que *Nier:Automata*. Compararemos os requisitos dos jogos para que eles funcionem num computador, assim como o espaço de memória usado por eles, o orçamento, o tempo de produção e o tamanho das equipes envolvidas nos dois jogos.

Por fim, analisaremos as avaliações dos dois jogos através do site *Metacritic*, verificando a recepção dos mesmos por parte do público e dos críticos especializados, e também compararemos as vendas dos dois jogos.

Ao contrário de *Dark Souls*, o objetivo dessa comparação não é verificar se as mudanças no design de dois jogos da mesma franquia foram percebidas ou bem recebidas pelos jogadores e pela crítica, e sim verificar se de fato existe uma grande diferença entre a recepção de um jogo que quebra paradigmas e um jogo de uma franquia anual, além do esforço envolvido e dos resultados finais nos aspectos técnicos (os já mencionados requisitos).

Em outras palavras, enquanto o foco da primeira comparação é verificar se as diferenças entre dois jogos semelhantes fazem grande diferença no resultado final e se o público e os críticos as percebem, o foco da segunda comparação é verificar a diferença na recepção de jogos similares na superfície, mas que possuem um grau de engajamento e originalidade em sua construção totalmente distintos, mesmo que um desses jogos tenha um público cativo de longa data e o outro não.

2. Dark Souls

Dark Souls é um jogo de videogame lançado para PlayStation 3, Xbox 360, Computadores, e, recentemente, PlayStation 4, Xbox One e Switch. É um Role-playing Game de ação, com um foco na precisão dos movimentos do jogador, combate estratégico e timing do jogador ao escolher o melhor momento para executar suas ações.



Figura 2: Capa de Dark Souls Fonte: Wikipedia

Dark Souls foi lançado em 4 de outubro de 2011 na América do Norte, e, somando todas suas versões, havia vendido mais de 5.593 milhões de unidades até julho de 2015 [4]. Para efeito de comparação, seu antecessor, *Demon's Souls*, lançado em 2009, havia vendido apenas 1.7 milhões de unidades na época [5].

O sucesso de *Dark Souls* rendeu diversas versões diferentes e continuações (incluindo uma remasterização recente para a nova geração), iniciando de fato a chamada série *SoulsBorne*, que engloba *Demon's Souls*, a trilogia *Dark Souls* e *Bloodborne*.

Começando por *Demon's Souls*, a série *SoulsBorne* é famosa por sua dificuldade e "justiça", especialmente no que se refere ao *Dark Souls* original. O ritmo do jogo é algo completamente diferente da norma, requisitando do jogador paciência

e atenção a todos os momentos. Um jogador atento dificilmente morrerá, enquanto um desatento tem a chance de aprender com sua morte no jogo. De certa forma, o jogo em si é construído de forma a responsabilizar o jogador por todos os seus sucessos e fracassos, e foi esse conceito que interessou aos jogadores *hardcore*, que preferem jogos desafiadores.

De seu sucesso justamente por sua dificuldade, comparações com *Dark Souls* viraram parte do marketing de novos jogos. *Lawbreakers*, por exemplo, um jogo FPS (do inglês, tiro em primeira pessoa), teve seu próprio diretor dizer “*Lawbreakers* é o *Dark Souls* de jogos FPS” em uma entrevista, em relação à suposta “maturidade” temática do jogo e sua dificuldade, que foi um dos carros-chefes do marketing.

Hoje em dia *Dark Souls* não é nada menos que um ícone da indústria, e sua influência é notável, especialmente em jogos *indie* (feitos por companhias independentes) como *Hollow Knight* e *Dead Cells*, que adaptaram diretamente algumas mecânicas de *Dark Souls* para o mundo dos chamados *Metroidvania*, jogos em 2D que misturam plataforma e combate.

2.1. O Criador e a Criação

A FromSoftware foi fundada em 1986, mas só lançou seu primeiro jogo em 1995, o RPG em primeira pessoa *King's Field*. Seguiram *King's Field II* em 1996 e *Armored Core*, em 1997. *Armored Core* se consolidou como a maior série da empresa por muito anos, rendendo mais de 14 jogos diferentes entre 1997 e 2012.

Foi com a série *Armored Core* que nasceu uma estrela na FromSoftware: Hidetaka Miyazaki.



Figura 3: Hidetaka Miyazaki Fonte: Pinterest

Hidetaka Miyazaki se formou em Ciências Sociais e, apesar de ter a ideia de se juntar a uma empresa de videogames, acabou mudando de ideia e começou a trabalhar como contador na Oracle. Foi apenas anos depois, quando jogou ICO pela primeira vez, que Miyazaki despertou novamente seu interesse por jogo. Em 2004 ele foi contratado pela FromSoftware, trabalhando no planejamento da série *Armored Core*.

Alguns anos depois, Miyazaki ouviu falar de um jogo sendo feito pela empresa, um RPG que estava prestes a ser cancelado e cuja produção estava uma bagunça. Miyazaki viu aí sua chance de agir. Se ele se juntasse ao projeto, ele poderia aos poucos tomar controle do mesmo e assim fazer seu próprio jogo. Caso ele falhasse, dificilmente seria repreendido, pois o jogo já era dado como fracasso. Era uma chance rara, que Miyazaki assumiu com entusiasmo. Ele logo tomou a frente do projeto, e o mudou completamente, moldando-o à sua visão.

Em especial, ele incorporou seu estilo críptico de contar histórias, baseado em suas próprias experiências. Miyazaki lia livros de fantasia em inglês quando era jovem e, por causa do pouco domínio que tinha sobre a língua, acabava por não entender várias partes. Dessa maneira, ele usava sua imaginação para preencher as lacunas. Por causa disso, seus jogos contam com uma história fragmentada e incompleta, deixando ao jogador completá-la. Assim, nasceu *Demon's Soul*, um jogo exclusivo de PlayStation 3.

Demon's Souls tinha diversos conceitos bem diferentes para os RPGs da época. A dificuldade que virou marca da série nascia de uma conjunção de elementos do jogo: posicionamento de inimigos, mecânicas de ataque e a forma que as almas funcionavam no jogo. Em especial, a função das almas era o mais importante: almas serviam para absolutamente tudo, de comprar itens até evoluir a personagem do jogador.

Quando um jogador morria, ele retornava ao começo da fase, e uma poça de sangue passava a marcar o lugar de sua morte. A questão, no entanto, é que todas as almas que o jogador tinha ficavam na poça de sangue. Caso ele conseguisse voltar à poça, o jogador poderia recuperar todas as suas almas. Caso morresse, elas estariam perdidas para sempre.

Isso naturalmente levava os jogadores a serem extremamente cuidadosos ao explorarem uma fase nova: colocação de inimigos, armadilhas e demais obstáculos precisavam ser memorizados e abordados com cautela. Caso o jogador morresse, se ele tivesse sido atento o suficiente, ela já saberia exatamente o que teria que enfrentar pelo caminho na sua segunda tentativa. Pressa, nesse caso, levaria a uma grave punição: perda de todas as almas.

Outros sistemas envolviam invasões por parte de outros jogadores durante as fases, trazendo grandes riscos para os invadidos. A tensão que as invasões traziam

ao jogo era algo difícil de se reproduzir, em especial para jogadores novos e inexperientes. Embora alguns jogadores pudessem encontrar satisfação nas surpresas e brutalidade com que o jogo punia os menores erros, grande parte dos jogadores não divide da mesma opinião. Além de tudo, o design de *Demon's Souls* tinha grande influência ocidental, sendo uma aventura de fantasia sombria com castelos, cavaleiros, reis e demais elementos tradicionalmente europeus, que não eram atrativos à maior parte do público japonês.

Consequentemente, *Demon's Souls* teve uma recepção morna no Japão, tanto por parte da crítica quanto do público, e uma continuação estava fora de questão. Então, a Atlus, que costuma publicar títulos menos conhecidos no Japão em outros países do mundo, se aproximou da FromSoftware e publicou o jogo na América do Norte.

A popularidade do jogo explodiu, com a maior parte da crítica especializada se derretendo pela dificuldade e as inovações presentes no jogo. Rapidamente a Bandai Namco se propôs a publicar o jogo na Europa, e o sucesso se repetiu. *Demon's Souls* havia achado seu verdadeiro mercado: o Ocidente.

Numa entrevista posterior, um executivo da Sony admitiu que ele havia falhado em ver o potencial do jogo, e que não publicar o jogo no Ocidente foi provavelmente uma das maiores oportunidades perdidas pela empresa na geração [6]. O caminho estava traçado para que Miyazaki assumisse uma posição maior na empresa, e tomou a decisão de deixar a propriedade intelectual de *Demon's Souls* para trás, pois esta era exclusividade da Sony. Atrás das outras plataformas de videogames, Project Dark começou a tomar forma. Com todo o apoio possível da FromSoftware, o desenvolvimento de *Dark Souls* começou.

2.2. O Conceito

As ideias por trás de *Dark Souls* são bem semelhantes às de *Demon's Souls*, com algumas diferenças. Além da história do jogo ser totalmente diferente, por causa da propriedade intelectual, *Dark Souls* é uma evolução de quase todas as mecânicas de *Demon's Souls*.

Enquanto *Demon's Souls* se passava em uma série de fases desconexas, *Dark Souls* se passa em um mapa aberto e verticalizado, com as fases se sobrepondo e se conectando de diversas formas. Ao invés das Archstones de *Demon's Souls*, os checkpoints, que ficavam no começo de cada fase, *Dark Souls* tem Bonfires espalhadas pelo mundo.

Além disso, o sistema de cura e magia mudou completamente. Enquanto em *Demon's Souls* o jogador poderia comprar e buscar itens de cura pelo mundo, em *Dark Souls* o jogador tem um número fixo de Estus Flasks, que servem para recuperar a vida. Tal número pode ser aumentado um pouco ao decorrer do jogo, mas as cargas de Estus só podem ser recuperadas em Bonfires. Além disso, cada feitiço em *Dark Souls* tem um número limitado de usos, e funciona da mesma forma que o Estus Flask, enquanto em *Demon's Souls* havia uma barra de mana (o “combustível” para se usar magias) que podia ser recuperada com itens.

Essa diferença serve para deixar o jogador totalmente dependente das Bonfires. Exploração em *Dark Souls* é ainda mais tensa que em *Demon's Souls*. De certa forma, o número de Estus pode ser visto como o número de erros que o jogador pode cometer entre duas paradas em uma Bonfire, enquanto magia serve como um trunfo mais do que uma ferramenta a ser usada com frequência.

O jogador deve tomar a decisão durante sua exploração de seguir em frente e arriscar suas almas ou voltar à última Bonfire visitada para se recuperar e então avançar mais. É um sistema robusto de risco-benefício que evita o uso desenfreado de itens consumíveis e aumenta a dificuldade do jogo. Enquanto existem outros itens que recuperam vida, estes são raros, caros, e tem usos secundários que são ainda mais importantes que a cura que oferecem em si, como as Humanidades, que entram nas mecânicas online e de *Player versus Player* (PvP).

Em outras palavras, *Dark Souls* obriga o jogador a ser ainda mais cuidadoso que em *Demon's Souls*, e recompensa aqueles que forem atentos. O sistema de Bonfires torna a exploração do mundo de *Dark Souls* muito mais importante e proeminente do que era em *Demon's Souls*. Isso, é claro, tem um propósito: o foco de *Dark Souls* é o mundo em que o jogo se passa, e o design de fases e a construção delas tornam isso muito claro.

2.3. Lordran

Dark Souls se passa em Lordran, um mundo anteriormente coberto por uma névoa cinza e dominado por dragões imortais e árvores absolutamente gigantescas. Era um mundo estagnado, sem dualidade ou ambiguidade. Isso mudou quando, no subterrâneo, uma chama se acendeu, dividindo o mundo entre luz e sombras, calor e frio. A dualidade nasceu com a Primeira Chama, e a névoa cinzenta que cobria o mundo se dissipou. Seres menores encontraram poder no fogo e, com a ajuda de um dragão traidor, tomaram o mundo para si, começando a chamada Era de Fogo. Esses seres deram origem à basicamente todas as demais formas de vida do mundo posteriormente, e reinaram em paz... ao menos por algum tempo.

A história do jogo se passa séculos depois, com o jogador assumindo o papel de um ser humano amaldiçoado e preso num asilo longínquo. Após fugir do asilo, o jogador se vê em Lordran, e o jogo em si começa. Lordran está parcialmente destruída, a Primeira Chama está se apagando, monstros e demônios se tornaram comuns e os habitantes estão aos poucos sendo tomados pela loucura. Descobrimos que nosso dever é destruir os seres originais que haviam tomado o poder da Primeira Chama a fim de entrar no seu lugar de origem e tomar uma decisão: reacendê-la ou deixá-la se apagar, pondo um fim da Era de Fogo e começando a Era dos Homens, a Era da Escuridão.

A história de *Dark Souls* é bem simples e curta, se desenrolando por pequenos diálogos com diversas personagens espalhadas pelo mundo. O que é muito mais complexo e comprido que a história do jogo é a chamada *lore*, ou os eventos anteriores que se passaram no mundo, que explicam como ele ficou dessa forma e explica a motivação da maioria dos personagens do jogo. A *lore* de *Dark Souls* é apresentada de maneira críptica e incompleta, através de diálogos majoritariamente opcionais e descrições de itens do jogo.

Acontece de peças importantíssimas do *lore* do jogo estarem escondidas na descrição de uma armadura ou espada escondida em algum lugar do mundo, nunca sendo encontrada pela maioria dos jogadores. Cabe ao jogador juntar as peças e

cobrir os buracos com sua imaginação, muito como Miyazaki fazia com seus livros de fantasia que não compreendia inteiramente. Essa é, de outra forma, mais um jeito de se incentivar a exploração minuciosa do mundo do jogo, especialmente por que o mundo em si também fornece peças importantes de *lore*.

Ao entrar Anor Londo, a cidade em que parte dos seres originais, ou deuses, vivem, podemos ver que existem diversos pedestais vazios no meio de diversas estátuas. Isso só é explicado quando o jogador encontra uma passagem secreta na cidade, que o leva a um item que menciona um filho exilado do clã dos deuses, com todos os traços de sua existência sendo destruídos. O mundo tem uma história a contar, e ele foi projetado dessa forma.

Isso naturalmente influencia no design estrutural das fases do jogo. Diferentemente da norma, *Dark Souls* é um jogo altamente verticalizado. A explicação possível e a mais aceita na comunidade é que Lordran foi construída no topo de uma das árvores originais do mundo, o que faz muito sentido, já que não há menção sobre as árvores terem sido destruídas, o céu é aberto e, numa área totalmente opcional e localizada muito abaixo das demais áreas do jogo, ser possível ver os troncos de centenas dessas árvores.

Essa verticalização do mapa do jogo tem consequências diretas na experiência do jogo quando combinado com as mecânicas e a dificuldade. Jogando *Dark Souls*, o jogador está sempre subindo, descendo ou virando. Essa mudança constante de direção, altura e posicionamento do jogador acaba por criar diversas situações de combate. Ora o jogador tem a vantagem geográfica, estando em uma posição mais elevada que os inimigos e lhe dando a iniciativa do decorrer da batalha, ora ele está na posição reversa, sendo obrigado a ficar na defensiva e ser ainda mais cauteloso que o normal. Não só isso, mas o jogador é incentivado a encontrar um lugar alto sempre que possível, para que possa ter uma noção melhor da área ao seu redor e da posição de potenciais inimigos que possam não ter sido abatidos ou alcançados ainda.

Além de subir e descer, o jogador está sempre fazendo curvas, o que faz também com que ele se veja sempre na expectativa de sofrer uma embosca por um inimigo oculto em um canto para o qual o jogador normalmente viraria as costas ao mudar de direção. Dificilmente o jogador se vê em uma longa extensão de solo plano, o que gera uma tensão constante de emboscada.

Dark Souls poderia ser um jogo impossivelmente difícil não fosse o uso inteligente de colocação de inimigos. Saber ser observador é a maior qualidade que *Dark Souls* exige de seus jogadores, e aqueles que o são dificilmente se verão em uma posição de desvantagem. É daí que vem a noção de que, apesar de difícil, o jogo é justo.

Não só isso, mas a fase tutorial do jogo, o Asilo do Norte, ensina ao jogador todos os básicos para dominar o mundo ao seu redor, embora de maneira sutil. Do uso da câmera às nuances do seu combate, O tutorial de *Dark Souls* é completo embora pouco explique. *Dark Souls* confia que o jogador tem a inteligência para aprender, e por isso apenas aponta a direção a ser seguida, ao invés de carregá-lo até lá.

2.4. O Tutorial

O jogador começa o jogo com sua personagem customizada, embora com nenhum equipamento além de uma espada quebrada. Um corpo é jogado por um buraco no teto em nossa cela, e logo vemos algo brilhando nele.



Figura 4: O primeiro item Fonte: Autoral

Tal brilho é na verdade um item, e imediatamente o jogador aprende que todas as esferas de luz que encontramos pelo mundo são itens que podemos coletar. O item se trata da chave da cela, e logo o jogador começa sua fuga.

Nesse momento, o jogador vê alguns inimigos colocados num corredor à sua frente, além de vários textos luminosos no chão. Ao nos aproximarmos dos textos, vemos que são mensagens explicando alguns dos controles do jogo.



Figura 5: Mensagens no chão Fonte: Autoral

Tais mensagens servem como uma prévia de uma das mecânicas do jogo: jogadores podem escrever mensagens usando algumas palavras-chaves definidas e deixarem-nas para que demais jogadores online consigam lê-las. É uma maneira de ajudar os outros, avisando sobre uma armadilha, por exemplo, ou enganá-los, levando-os à sua morte. No tutorial, no entanto, todas as mensagens são confiáveis.

Logo o jogador avança, encontrando os dois primeiros inimigos. Um deles está parado, de costas para o jogador e imóvel. Ao atacá-lo, normalmente o jogador o faria pelas costas, evitando assim um contra-ataque. Tal ação resultaria em um *backstab*, uma das mecânicas do jogo, em que ataques pelas costas de inimigos geram uma animação e causam dano crítico.



Figura 6: Inimigo de costas Fonte: Autoral

Após derrotar os inimigos, entramos em uma sala ampla com uma espada fincada no chão, a primeira Bonfire. Nos aproximamos, e recebemos a opção de acendê-la. Assim, o jogador recupera a vida que possa ter perdido, e descobre que os checkpoints do jogo precisam ser ativados.



Figura 7: A primeira Bonfire Fonte: Autoral

Seguindo em frente, o jogador vê uma enorme porta fechada. Ao abri-la, o jogador ganha acesso a um enorme salão vazio. Entrar nesse salão, infelizmente, é um perigo. Atente nas imagens acima que a câmera do jogo está, por default, posicionada um pouco acima da personagem do jogador, e levemente apontada para baixo. Isso é por que o combate em *Dark Souls* é feito com proximidade em mente, por isso esse posicionamento da câmera dá ao jogador um controle maior dos arredores da personagem sem que a mesma atrapalhe sua vista. Isso é importante pois, ao avançar pelo salão, o jogador é muito provavelmente pego de surpresa.



Figura 8: Asylum Demon Fonte: Autoral

Um enorme demônio cai do céu, de uma posição oculta à câmera. Uma surpresa? Uma injustiça? Não necessariamente. Se o jogador, ao abrir a porta que leva ao salão, tivesse direcionado sua câmera para cima, explorando o cômodo ao invés de entrar sem maiores preocupações, ele veria claramente o demônio esperando para a emboscada.



Figura 9: Asylum Demon pronto para a emboscada

Fonte: Autoral

Mesmo que o jogador não tenha visto o demônio antes, o susto com certeza lhe ensinaria a redobrar sua atenção em lugares que parecem vazios à primeira vista, e a olhar cuidadosamente para os arredores.

O demônio em questão é indestrutível nessa altura do tutorial, e geralmente levaria vários jogadores à morte. Isso em si não é algo ruim, já que o jogador retornaria à Bonfire e aprenderia que ela é um checkpoint. O que fazer então, já que não há outro lugar a ser explorado além desse salão? O próprio jogo responde à pergunta: entre o demônio invencível e o jogador, há outra mensagem no chão, que fala para o jogador fugir. Tão importante quanto a mensagem, é sua colocação. A mensagem está na posição perfeita para que a câmera do jogador veja uma porta lateral que poderia ter fugido de sua atenção antes.



Figura 10: A saída do salão Fonte: Autoral

Nesse ponto do tutorial, o jogador já aprendeu a observar seus arredores, ou por ter visto o demônio pronto para a emboscada, ou por ter tomado o susto do demônio aparecendo sem aviso prévio. Assim, a mensagem não só implica que a luta não pode ser vencida, mas sua posição também dá ao jogador a resposta para seu predicamento: a porta para a fuga está à esquerda.

Fugindo pela porta, o jogador explora outro corredor, com salas laterais que contém armas melhores e armaduras, reforçando a parte de itens serem adquiridos através de esferas luminosas. Seguindo em frente, o jogador aprende através de mais mensagens os controles básicos do jogo, como correr, pular, usar escudos e afins.

Logo, o jogador alcança um lance de escadas bem perigoso: no topo delas, há inimigos esperando com uma rocha que será arremessada escada abaixo se o jogador se aproximar demais. Aqui, novamente, jogadores desatentos serão punidos. Os cuidadosos, no entanto, podem ver a esfera se subiram as escadas com cuidado e movendo a câmera.



Figura 11: Armadilha nas escadas Fonte: Autoral

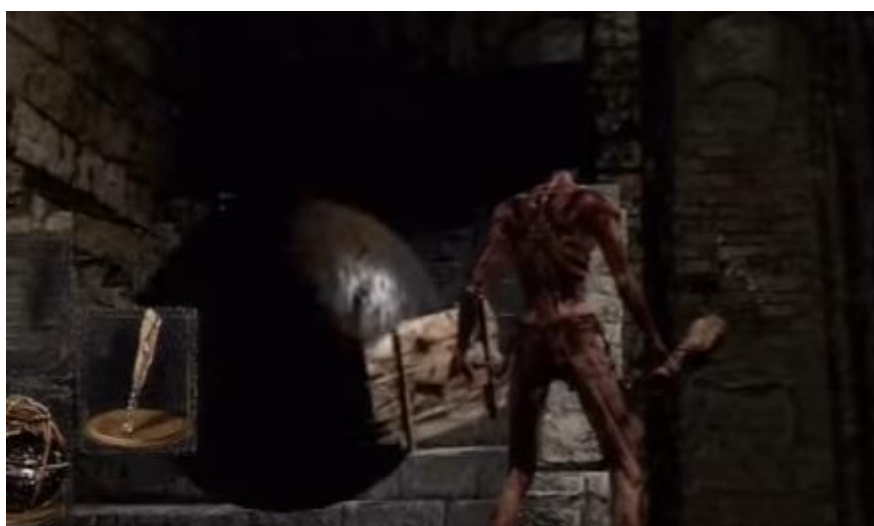


Figura 12: Armadilha acionada Fonte: Autoral

O dano que a armadilha causa não é fatal, ou ao menos não seria se o jogador chegar a esse ponto sem ser atingido antes. Atingindo o jogador ou não, a rocha atinge uma parede com um barulho ensurdecedor. Acima das escadas, há uma porta trancada e a chave não se encontra nas redondezas. Quando o jogador retorna, ele pode ver que a pedra abriu um buraco na parede.



Figura 13: A parede quebrada Fonte: Autoral

Entrando, podemos ver o cavaleiro que nos ajudou a escapar da cela jogando a chave para nós no começo do tutorial. Ele nos dá o Estus Flask, o método principal de cura, além da chave para seguir em frente. A porta trancada afinal, foi uma maneira de forçar o jogador a encontrar o cavaleiro para não perder a chance de pegar o Estus Flask, além de ensinar a lição de que partes do cenário podem ser destruídas.



Figura 14: O jogador recebe o Estus Flask Fonte: Autoral

Assim, pouco resta ao jogador além de derrotar alguns inimigos a mais e encontrar uma porta coberta por uma luz branca que forma uma barreira. Antes da

porta, no entanto, uma última mensagem ensina ao jogador sobre o *plunging attack*, um ataque devastador causado quando o jogador cai de uma grande altura e ataque um inimigo antes de atingir o chão.



Figura 15: As barreiras brancas Fonte: Autoral

Tais portas são claramente especiais, e logo o jogador descobre o porquê: no geral, ela esconde perigos, e algumas delas abrigam os chefes do jogo. Assim, o jogador se vê pronto para enfrentar o Asylum Demon novamente.



Figura 16: Revanche contra Asylum Demon Fonte: Autoral

O jogador percebe que não só voltou ao começo do tutorial, como também está em uma posição privilegiada. Caindo e apertando o botão de ataque, o jogador desencadeia um *plunging attack*, que tira uma boa porção da vida do Asylum Demon.



Figura 17: *Plunging Attack* Fonte: Autoral

A batalha em si não tem grandes emoções, o inimigo é lento. Mesmo que seus ataques causem dano, o jogador logo aprende a circular o inimigo e o atacar por trás. Eventuais saltos do Asylum Demon levam a um ataque que causa dano em área.

O jogador logo aprende a ler o chefe por sinais de tais ataques, e compreender os básicos sobre o ritmo do combate com chefes e a prever ataques e padrões é a intenção dessa luta.

Sem muita dificuldade, o Asylum Demon cai, o tutorial termina e o jogador pode explorar Lordran. Assim, mais do que os controles do jogo, o tutorial ensina ao jogador tudo que precisa: ser observador. É sendo observador que o jogador pode evitar emboscadas. É sendo observador que o jogador pode encontrar passagens ocultas pelas áreas do jogo. É sendo observador que o jogador pode descobrir as fraquezas e os ataques de monstros muito maiores que ele. É sendo observador que *Dark Souls* será a melhor experiência possível.

2.5. A Primeira Área

Com o fim do tutorial, temos uma breve vista aérea de Lordran. Não podemos ver a região por completo, apenas vemos brevemente Firelink Shrine, que serve como um ponto de descanso e a área central do mapa, de onde o jogador sai para suas explorações e para onde retorna ao fim delas. É de Firelink Shrine que a maioria dos caminhos para áreas novas se encontra, é o chamado *hub* de Lordran, o centro de atividades.

Ao chegar lá, um NPC (*non-player character*, ou personagem que não é um jogador) diz ao nosso personagem que se ele quer saber a verdade, ele precisa tocar os dois Sinos do Despertar. Um se encontra bem acima, outro bem abaixo. E com apenas essas dicas o jogador é solto no mundo, sem maiores direções de para onde e como ir. Cabe a ele agora experimentar e descobrir seu caminho.

Um detalhe importante é que na breve vista aérea de Lordran, podemos de cara ver um dos objetivos do jogo: uma Torre do Sino.



Figura 18: A Torre do Sino Fonte: Autoral

Se o jogador prestou atenção, ele pode ter uma ideia da direção aproximada que deve seguir para encontrar a primeira torre, o que facilitaria seu começo de jogo.

Não apenas isso, mas essa vista aérea é bem importante para situar o jogador no mundo. Nas raras chances que o jogador tem de observar algo à grandes distâncias, o jogo faz questão de que seja algo que faça sentido e não quebre a

imersão do mundo. Em outras palavras, o jogador pode ver outras áreas do jogo em suas posições reais caso ele encontre um ponto de observação ideal.

Na própria vista aérea já mencionada anteriormente, podemos ver à distância, bem abaixo de Firelink Shrine, uma parte das Ruínas de New Londo, uma das áreas mais importantes do jogo, e uma das mais difíceis.



Figura 19: Uma parte das Ruínas de New Londo Fonte: Autoral

Não apenas isso, mas de Firelink Shrine mesmo o jogador pode ter uma vista melhor. Se o jogador se aproximar da entrada das Catacumbas, ele se verá ao lado de um desfiladeiro. Abaixo, temos uma grande vista de New Londo.



Figura 20: Uma olhada melhor em New Londo Fonte: Autoral

É totalmente possível para o jogador chegar às Ruínas de New Londo antes de qualquer outro lugar. Basta descer um elevador facilmente encontrado em Firelink Shrine. Naturalmente, os inimigos são fortes demais para um jogador inexperiente, e

assim eles acabam formando uma barreira orgânica, deixando claro que o jogador não está preparado para explorar o local ainda. Ainda assim, antes da entrada da área, vários itens úteis no começo do jogo podem ser encontrados, mostrando que os desenvolvedores tinham em mente que jogadores iriam explorar o local antes do ideal, e fazendo com que tal exploração não fosse em vão, mesmo que eles desistissem eventualmente.



Figura 21: As Ruínas de New Londo Fonte: Autoral

Detalhes assim tornam Lordran um lugar mais imersivo e “realista”, ao menos de um ponto de vista geográfico.

As áreas em si também seguem esse princípio, e não é incomum encontrar atalhos e caminhos alternativos para outros pontos da mesma área. O mapa parece dobrar sobre si mesmo quanto mais o jogador explora, dando a impressão de ser ainda mais coeso do que à primeira vista.

A primeira área do jogo de fato a Undead Burg é, como o nome implica, uma fortaleza. Existem torres que o jogador pode subir para observar melhor o mapa abaixo, assim como uma ponte longínqua que conecta dois pontos da fortaleza. Logo no começo da fase, um pouco antes da primeira Bonfire, um dragão passa voando pelo jogador, e some de vista enquanto voa em direção desta ponte.



Figura 22: O dragão de Undead Burg Fonte: Autoral

Um pouco mais à frente, após a Bonfire, o jogador encontrará uma pequena torre que parece estar abandonada e não oferece perigo algum. Se o jogador avançar sem cuidado, será atingido pelas costas por um arqueiro inimigo que se esconde no topo dela.



Figura 23: O arqueiro na torre Fonte: Autoral

Subindo a torre e derrotando o arqueiro, o jogador poderá imediatamente ver uma entrada à distância, que é seu objetivo final nesta primeira seção do jogo, e onde o segundo chefe do jogo se encontra.

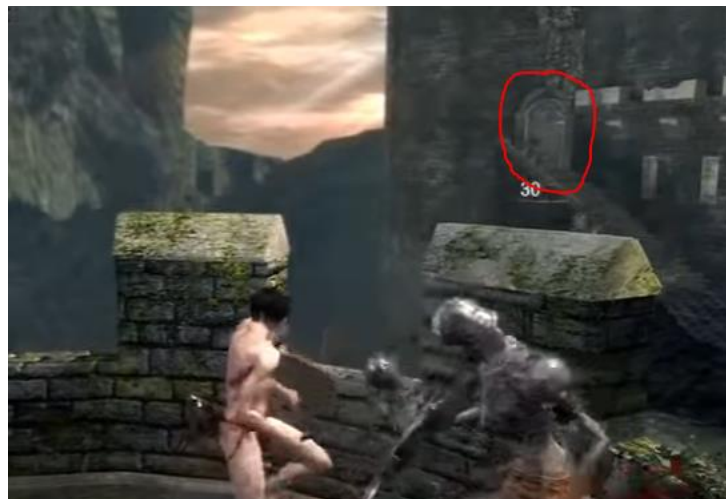


Figura 24: A entrada Fonte: Autoral

Naturalmente que subir a torre é opcional, mas quando o jogador se dá ao trabalho de fazê-lo, não só acaba se livrando de uma ameaça como ganha um direcionamento maior. Não apenas isso, mas, caso observe com atenção, o jogador poderá perceber inimigos colocados logo antes da entrada, embora estes sejam difíceis de ver.

Um pouco mais à frente, vemos uma passagem subterrânea que leva a um dos inimigos mais difíceis durante todo o decorrer do jogo: um Black Knight. Esses cavaleiros têm alta defesa, muita vida e seus ataques causam dano devastador. Esse, em especial, é completamente opcional, e guarda um dos itens mais úteis para iniciantes: um anel que aumenta a defesa. Derrotá-lo, no entanto, é uma tarefa extremamente complicada. Felizmente, ele pode ser atraído para fora do subterrâneo, para um espaço aberto abaixo da torre com o arqueiro. Ainda assim, derrota-lo é difícil.

A presença de um inimigo como esse na primeira área do jogo é alertar o jogador para a existência dele, além de deixa-lo como um desafio opcional para os mais ousados. Ele é totalmente evitável e aqueles que não tem o hábito de explorar podem, inclusive, nunca perceber sua existência.

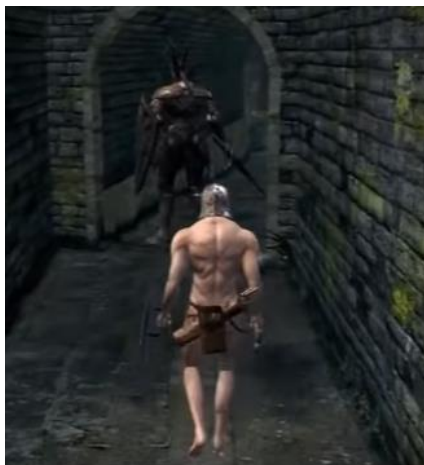


Figura 25: O primeiro Black Knight Fonte: Autoral

Ignorando ou derrotando o Black Knight, o que resta é a passagem que leva ao chefe. Andando com cuidado, nas escadas que levam à entrada é possível ver uma armadilha semelhante à do tutorial: inimigos aguardam o jogador prontos para derrubar um barril escada abaixo.



Figura 26: Armadilha Fonte: Autoral

Após desviar da armadilha e passar pela entrada, o jogador se depara com uma nova barreira branca, sinalizando uma área de perigo ou um chefe. Atravessando tal barreira, o jogador se vê em uma ponte extensa e aparentemente vazia. Além disso, a saída da ponte também está bloqueada, um sinal claro de que haverá uma grande luta logo.



Figura 27: A ponte Fonte: Autoral

Nesse ponto, se o jogador aprendeu algo foi a observar com cuidado lugares que pareçam vazios. Olhando para trás antes de avançar mostra ao jogador escadas que ele pode subir.



Figura 28: Escadas Fonte: Autoral

Ele também pode observar que parte da mureta cedeu, e que é possível cair de lá. Além de dois inimigos, não há nada de importante no topo das escadas. Ainda assim, elas se encontram no que será logo uma arena, e, portanto, terão importância.

Avançando pela ponte, somos emboscados pelo Taurus Demon, de maneira semelhante ao Asylum Demon. A ponte é estreita e a criatura é grande, tornando a luta mais desafiadora que a anterior. Ainda assim, retornar à entrada e fazer uso da escada encontrada é fácil.

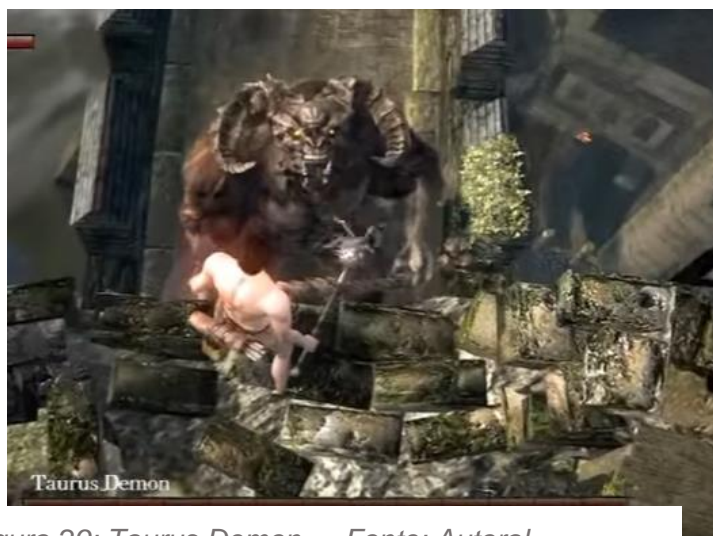


Figura 29: Taurus Demon Fonte: Autoral

Fazendo uso do *plunging attack*, derrotá-lo também se torna uma tarefa simples. Assim, com mais um chefe derrotado, o jogador pode seguir em frente, encontrando a ponte vista anteriormente, juntamente com o dragão que a habita.

Aqui temos uma das partes mais difíceis para novos jogadores, já que a ponte é extensa e o dragão exala fogo por ela em intervalos regulares. É muito fácil morrer para o fogo, e é basicamente impossível seguir em frente. Mesmo assim, existe esperança.



Figura 30: O dragão na ponte Fonte: Autoral

Olhando com cuidado, podemos ver que no centro da ponte existem duas estruturas laterais. O fogo não as atinge, e elas formam o abrigo perfeito. Mesmo assim, avançar na pela ponte ainda é uma tarefa quase impossível. Uma dessas

estruturas, no entanto, oferece a solução: escadas que levam a uma passagem inferior à ponte.



Figura 31: Caminho alternativo Fonte: Autoral

Descendo as escadas que acabou de encontrar, o jogador se vê frente a dois caminhos possíveis: uma passagem à direita e uma passagem em frente.

A passagem em frente, em especial, leva o jogador de volta à Bonfire que o jogador encontrou no começo da fase, bem antes da batalha com o Taurus Demon. É formada a primeira *dobra* da área, e o jogador encontra porto seguro logo após o estresse causado pelo dragão.



Figura 32: De volta à Bonfire Fonte: Autoral

A passagem à direita acaba diretamente sob o dragão, em uma seção inferior da ponte. Por lá encontramos um caminho seguro para a próxima área do jogo, e deixamos Undead Burg para trás.



Figura 33: Abaixo da ponte Fonte: Autoral

Fica claro ao fim de Undead Burg que *Dark Souls* espera que o jogador tenha absorvido bem as lições do tutorial e, mesmo que não o tenha, está disposto a ensiná-las novamente. *Dark Souls* jamais subestima a inteligência do jogador, e faz questão de ser um jogo justo. O uso inteligente da câmera, a colocação de inimigos e o posicionamento de passagens se complementam, atingindo um equilíbrio quase perfeito e influenciando o jogador em um nível quase subconsciente.

2.6. O Mapa de Lordran

Graças à extensa e fiel comunidade de *Dark Souls*, é possível fazer uso de um pequeno programa de modelagem 3D que mostra a forma e a posição exata das áreas do jogo. O programa pode ser baixado em [7], onde existem outros arquivos interessantes sobre o jogo e instruções de como usar o programa.

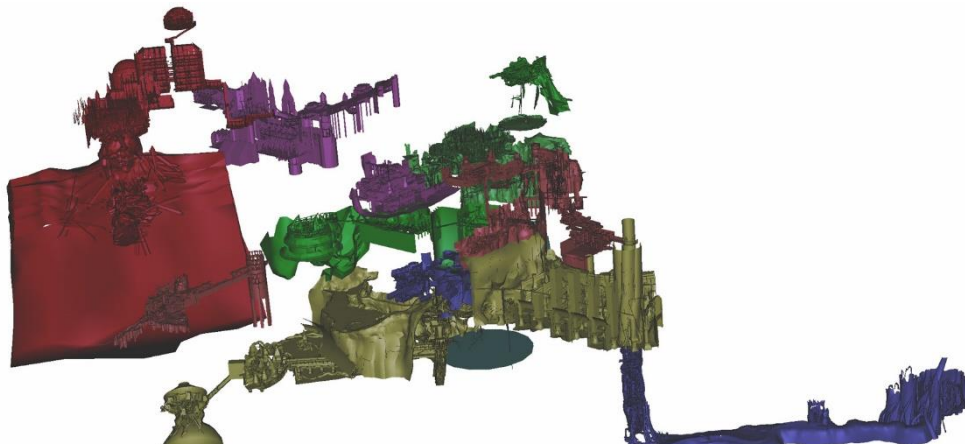


Figura 34: Visão geral de Lordran Fonte: Autoral

De uma vista lateral, podemos ver o quão verticalizado o mapa de Lordran é:

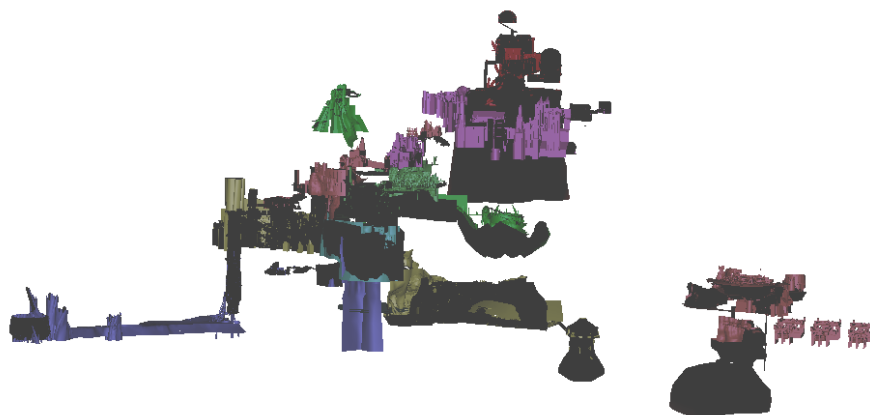


Figura 35: Visão lateral de Lordran Fonte: Autoral

Por outro lado, com uma visão superior, vemos quão abrangente o mapa chega a ser:

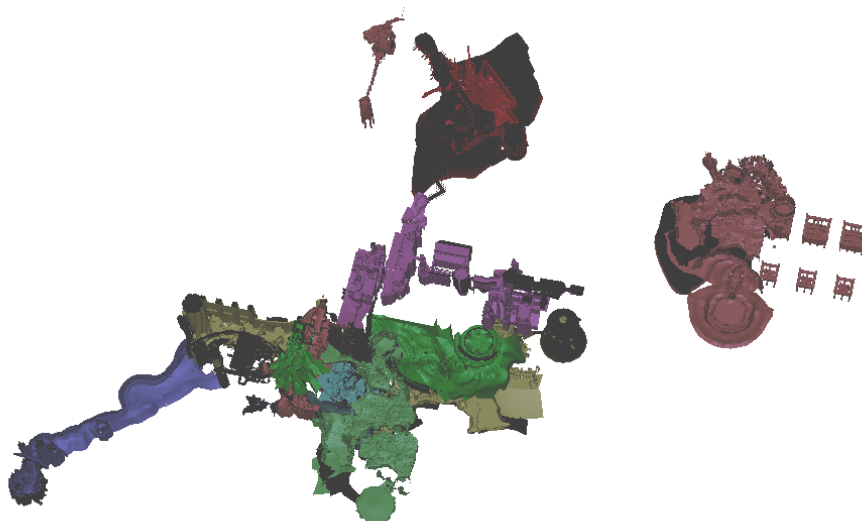


Figura 36: Visão superior de Lordran Fonte: Autoral

Mesmo assim, podemos ver que o mapa não é perfeito, especialmente quando analisamos a visão lateral do mapa. Algumas colisões existiriam se as áreas do jogo fossem posicionadas exatamente como o jogo propõe que elas sejam. Essas colisões não ocorrem por que as áreas são separadas, afinal. *Dark Souls* não é inteiramente um jogo de mundo aberto, apesar de funcionar como um.

Não é possível ir para algumas áreas sem uma *loading screen*, nem que esta esteja escondida sob um elevador especialmente grande ou uma animação. Em outras palavras, Lordran não é um bloco único, e sim várias peças montadas cuidadosamente umas sobre as outras. As vistas mencionadas anteriormente não são todas orgânicas, algumas são pré-programadas, causando a ilusão de um mundo único e aberto.

Isso é relacionado à otimização do jogo e ao tamanho do mesmo. *Red Dead Redemption*, por exemplo, é um jogo inteiramente de mundo aberto, e ocupa 8.2 Gb de memória [8], enquanto *Dark Souls* ocupa apenas 4.9 GB em um PS3 [9].

Ainda assim, essa é uma solução elegante, desde que aplicada corretamente. As áreas foram bem planejadas, e está claro que havia um grande cuidado por trás da disposição delas. Infelizmente, esse não é o caso com *Dark Souls 2*.

2.7. O Sucessor Problemático

Dark Souls 2 foi lançado em 2014, mas não teve a direção de Hidetaka Miyazaki. Para ser mais preciso, poucos dos funcionários envolvidos no *Dark Souls* original participaram da produção de *Dark Souls 2*. Na época, a equipe principal, com Miyazaki de diretor, estava começando a produção de *Bloodborne* para o PlayStation 4. Por isso, *Dark Souls 2* ficou por conta de uma equipe alternativa.

O jogo foi, à um nível superficial, construído da mesma maneira que *Dark Souls*. As fases eram novamente peças de um quebra-cabeças que davam a ilusão de ser um todo e, à primeira vista, o design das áreas era semelhante. Algumas mecânicas foram alteradas, como a volta de itens de cura que poderiam ser comprados às dezenas e com facilidade, além de uma melhoria gráfica. Ainda assim, o jogo era muito semelhante à *Dark Souls*, e o marketing foi bem focado na sua dificuldade.

O problema é que, de fato, *Dark Souls 2* é mais difícil que *Dark Souls*, mas tal dificuldade é artificial. A sutileza e a inteligência por trás do design de cada uma das áreas não estavam mais presentes, e isso afetou o posicionamento de inimigos. Esses, no entanto, são sintomas de uma mudança feita no design do mundo. O erro de *Dark Souls 2* foi o fato de abandonar quase por completo a verticalização das áreas e do mundo, e isso naturalmente destruiu todo o cuidadoso equilíbrio que o jogo anterior havia atingido. Por conta disso, além da falta da visão e da experiência de Miyazaki, vemos grandes diferenças já nas primeiras áreas.

No tutorial, por exemplo, encontramos logo de cara um Ogre, um dos inimigos mais poderosos do jogo. Não apenas isso, mas ele está posicionado de forma a que o jogador passe muito perto dele. Ainda que a criatura só ataque caso o jogador se aproxime demais, isso não é um feito difícil e as condições para se começar um ataque podem ser atingidas acidentalmente.



Figura 37: O Ogre no tutorial Fonte: Autoral

Até certo ponto, é possível comparar um Ogre com um Black Knight. E logo de cara encontramos um no tutorial, com grandes chances de o mesmo atacar o jogador. Em *Dark Souls*, o primeiro Black Knight na primeira área do jogo, não no tutorial. Além disso, ele estava completamente fora do caminho o jogador para seguir adiante na área e podia ser visto à distância.

O tutorial em si é também algo completamente opcional. Se trata de um corredor com várias entradas laterais, nas quais o jogador pode ler em mensagens no chão os comandos básicos do jogo e lutar com alguns inimigos. Tudo é dito de maneira explícita, e não há detalhes ou sutilezas como no tutorial do jogo original.



Figura 38: O tutorial de Dark Souls 2 Fonte: Autoral

Se há algo que o jogador aprende no tutorial de *Dark Souls 2* é que ele será um jogo difícil e que não importa o quão observador o jogador seja, ele ainda cairá em armadilhas injustas.

Como exemplo, temos o momento em que encontramos um buraco no chão, no qual podemos ver um inimigo. O buraco está coberto pela escuridão, então enxergar algo além do inimigo diretamente abaixo é impossível. Andar em volta do buraco e usar a câmera para tentar ver algo é inútil.



Figura 39: a armadilha em *Dark Souls 2* Fonte: Autoral

Se o jogador seguir seus instintos e pular no buraco, usando um *plunging attack*, ele será prontamente agraciado por uma flecha nas costas, vinda de um arqueiro oculto em uma elevação escondida do jogador caso ele olhasse de cima do buraco. Em outras palavras, era impossível ver o arqueiro onde ele estava. O jogador caiu em uma emboscada injusta.



Figura 40: A flecha do arqueiro oculto Fonte: Autoral

Essa mentalidade também se aplica para a primeira área do jogo. Mais de uma vez o jogador será forçado a enfrentar vários inimigos ao mesmo tempo de surpresa. Em *Dark Souls* o jogador teria a chance de ver os inimigos à distância, pensar em uma estratégia e agir.



Figura 41: Encontro com mais de um inimigo em Dark Souls Fonte: Autoral

Em *Dark Souls 2* tais encontros são repentinos, resultados de emboscadas como à vista acima. Além disso, atrair inimigos individualmente também é quase impossível, já que se um inimigo é atraído ao jogador, os que estão próximos a ele também o serão. Por exemplo, na primeira área do jogo, temos um corredor com um inimigo bem visível no fim.



Figura 42: Corredor na primeira área de Dark Souls 2 Fonte: Autoral

Tal inimigo naturalmente chamará a atenção do jogador. Mais do que isso, existe a chance de o jogador tentar atraí-lo para si. Infelizmente, da porta vista à direita, dois inimigos saem assim que o jogador se aproxima.



Figura 43: Emboscada no corredor Fonte: Autoral

Agora o jogador se vê em um corredor estreito, enfrentando dois ou três inimigos ao mesmo tempo, não por um erro de cálculo seu, mas sim por que o jogo precisa ser “difícil”. É cristalino que a equipe por trás de *Dark Souls 2* estava preocupada em emular a dificuldade do original, mas parece que não houve a

preocupação de entender o porquê o jogo original era considerado difícil. Os elementos foram todos copiados de uma maneira superficial, que à primeira vista pode fazer o jogo se passar como um equivalente ao seu antecessor, mas *Dark Souls 2* é, na verdade, falho em um nível fundamental, ao menos na comparação com o jogo original.

2.8. O Mapa de Drangleic

Drangleic, onde se passa *Dark Souls 2*, é muito maior que Lordran. Existem mais áreas, mais inimigos, e as áreas são maiores. O problema é que, como dito anteriormente, o design das áreas é mais tradicional, sem o viés vertical que o jogo anterior possuía. Existem bem menos dobras dentro das áreas em si e entre elas. Isso vem também de outro problema fundamental de *Dark Souls 2*: o excesso de Bonfires.

Em *Dark Souls*, cada Bonfire era colocada cuidadosamente, de maneira a incentivar o jogador a buscá-las, mas colocando perigos o bastante no caminho para que a tarefa fosse arriscada. Em certo ponto do jogo, o jogador obtinha um item que lhe permitia se transportar entre algumas poucas Bonfires predefinidas, acelerando um pouco a exploração.

Ainda assim, fazer o uso das dobras do mapa era necessário, já que dificilmente o objetivo do jogador fosse próximo à uma Bonfire para a qual ele pudesse se transportar. Podemos ver abaixo um diagrama de progressão das áreas do jogo, mostrando as conexões entre elas.

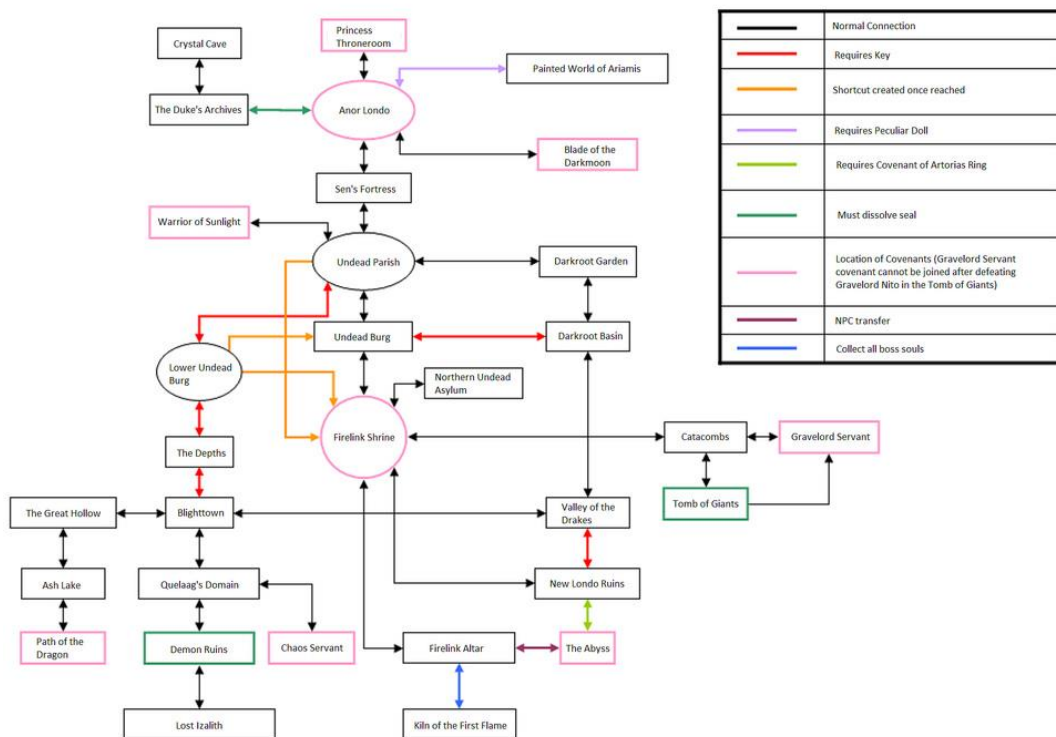


Figura 44: Diagrama de Progressão de Dark Souls Fonte: Staticflickr

Note que, se virmos tal diagrama como um grafo, ele possui diversos ciclos, simbolizando as dobras que existem entre as áreas diferentes do jogo.

Para efeito de comparação, *Dark Souls 2* possui quase o dobro de Bonfires, e é possível se transportar para qualquer uma delas desde o começo do jogo, contanto que o jogador tenha acendido essa Bonfire. Essa mudança basicamente anula a necessidade de dobras no mapa, já que o jogador pode se transportar para qualquer lugar que ele já tenha explorado. A dificuldade de se locomover entre áreas já visitadas se torna nula, e um design de mapa mais intrincado vira desnecessário. Abaixo, o diagrama de progressão de *Dark Souls 2*.

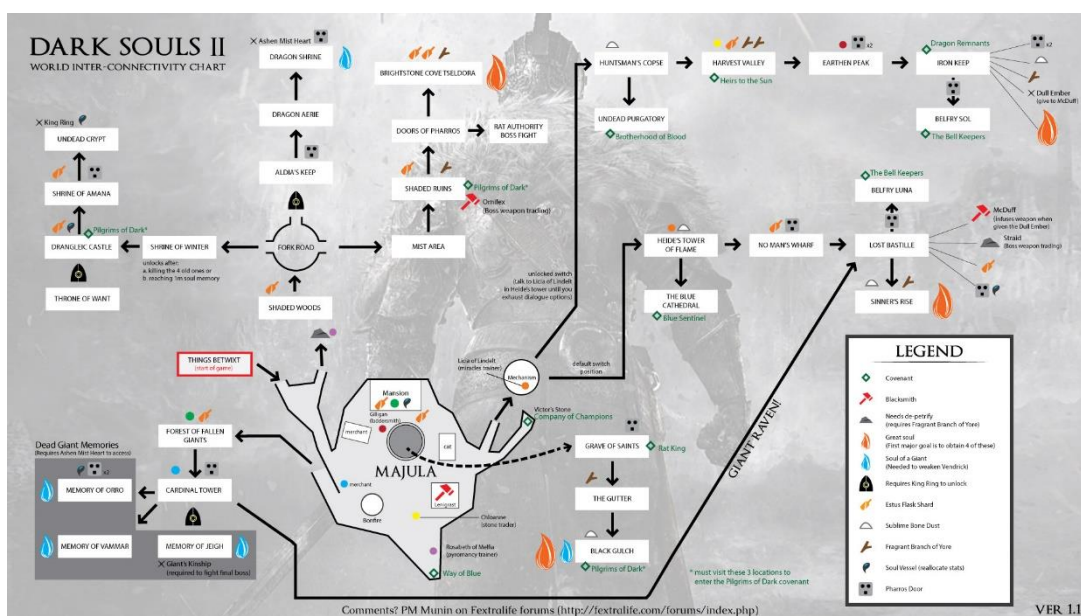


Figura 45: Diagrama de Progressão de *Dark Souls 2* Fonte: Fextralife

É visível que quase não existem ciclos no grafo que este diagrama geraria. Para ser mais preciso, existe uma única dobra entre as áreas desse jogo, entre a Lost Bastille e a Cardinal Tower.

Mesmo com o mapa de Dark Souls 2 sendo maior, no entanto, ele ainda acabando sendo ligeiramente mais curto que o Dark Souls original, reflexo do seu design e de suas mecânicas [10][11].

Abaixo, uma tabela comparativa com mais detalhes:

Tabela 1: Comparativo Dark Souls		
	Dark Souls	Dark Souls 2
Áreas	32	36
Conexões	38	36
Conexões/Áreas	1,19	1
Bonfires	38	58
Bonfire/Áreas	1,19	1,61
Pontos de Transporte	15	58
Pontos de Transporte/Bonfires	0,39	1
Ciclos	6	1
Duração	~48 horas	~47 horas

Similarmente à *Dark Souls*, existe um programa com a modelagem do mapa de *Dark Souls 2*, que pode ser baixado em [12].

Se trata do mesmo programa, mas os dados usados são os de *Dark Souls 2* dessa vez. É interessante notar as diferenças:

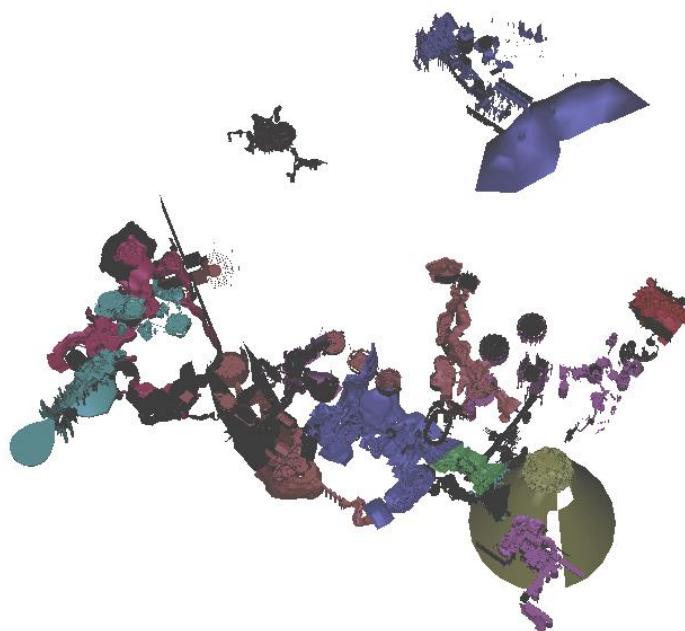


Figura 46: Visão superior de Drangleic Fonte: Autoral

Podemos ver imediatamente que o mapa é muito maior que o de *Dark Souls*. Não é de se surpreender que *Dark Souls 2* use 1Gb a mais de memória que seu antecessor [13]. Ainda assim, olhando por esse ângulo, as diferenças não parecem

ser tão grandes. Mudando o ponto de vista para uma visão lateral, no entanto, podemos ver melhor o quão horizontal Drangleic é em relação a Lordran.



Figura 47: Visão lateral de Drangleic Fonte: Autoral

Além disso, o posicionamento das fases também acabou sofrendo com o que é claramente uma falta de atenção e cuidado dos desenvolvedores. Áreas que estão no nível do mar, geograficamente foram posicionadas abaixo do mesmo, por exemplo. No entanto, o maior exemplo possível para isso é a conexão entre Earthen Peak e Iron Keep.

Earthen Keep possui um moinho, cujo topo pode ser visto claramente. Acima do moinho, não há nada além do céu, como podemos ver abaixo.



Figura 48: O moinho de Earthen Peak Fonte: Autoral

O problema é que, dentro do moinho, há um elevador. Subindo o elevador, chegamos a Iron Keep.



Figura 49: Iron Keep Fonte: Autoral

Uma olhada rápida no mapa em 3D nos dá a seguinte disposição das áreas, onde Earthen Peak é a região vermelha e a Iron Keep é a região azul:

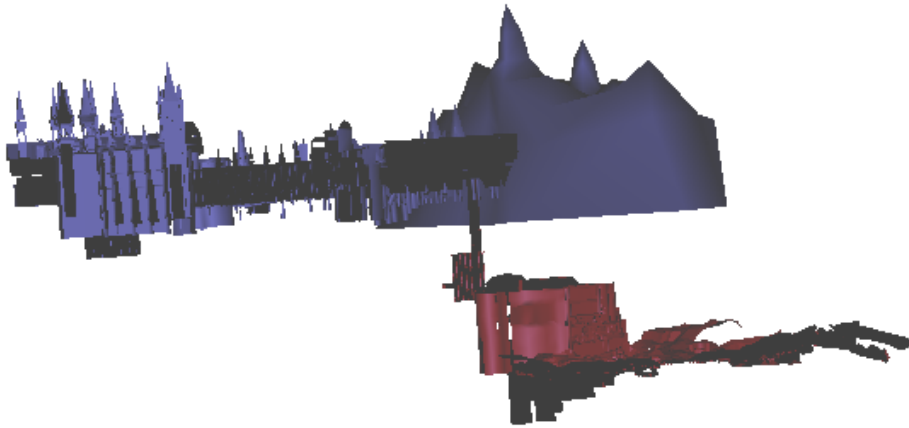


Figura 50: A conexão entre Iron Keep e Earthen Peak Fonte: Autoral

Um problema que era muito bem disfarçado em *Dark Souls* fica aparente em *Dark Souls 2*: o mundo não é verdadeiramente aberto. Esse deslize quebra totalmente a imersão do jogador e acaba com a credibilidade que o mundo possa ter. É apenas mais um dos vários exemplos da falta de cuidado e inexperiência com o qual *Dark Souls 2* foi feito.

2.9. O que dizem os jogadores

Apesar de todas as críticas direcionadas ao jogo, ele está longe de ser um jogo ruim. Isso pode ser visto claramente pelas notas que os jogos receberam no site Metacritic, um site agregador de críticas de videogames [14].

Por parte do público, *Dark Souls* recebeu uma nota média de 89 após 1867 críticas. Dessas críticas, 1660 (88,9%) foram críticas positivas, 82 (4,3%) foram críticas medianas e 125 (6,7%) foram críticas negativas. A maioria das críticas negativas foi em relação à dificuldade do jogo, enquanto as críticas positivas mencionam o design do mundo, a trilha sonora e, curiosamente, a dificuldade como pontos positivos.

Por parte da crítica especializada, *Dark Souls* teve uma nota média de 89 após 54 críticas. 52 (96,3%) das críticas foram positivas, e as 2 restantes foram medianas. *Dark Souls* não recebeu críticas negativas dos especialistas. As duas críticas medianas deram ao jogo nota 70, e ambas mencionaram a frustração que o jogo causa em algumas partes.

Dark Souls 2, por outro lado, obteve uma nota média de 81 por parte do público após 1169 críticas. Destas, 896 (76,6%) foram críticas positivas, 134 (11,4%) foram críticas medianas e 139 (11,9%) foram críticas negativas. Das críticas negativas, boa parte compara *Dark Souls 2* com o original, dizendo que o novo jogo tem mecânicas piores. Outras críticas ainda mencionam a dificuldade, mas comentam também sobre a injustiça que certas lutas causam.

Da crítica especializada, *Dark Souls 2* recebeu nota média de 91 após 69 críticas. 67 delas (97, 1%) foram positivas, enquanto as 2 restantes foram medianas. Como no *Dark Souls* original, as notas medianas foram 70, mas mencionaram que o jogo é ainda mais difícil que o antecessor.

Segue uma tabela com as notas para uso compreensivo:

Tabela 2: Notas		
	Dark Souls	Dark Souls 2
Críticas de Público	1867	1169
Nota média	89	81
Notas positivas	1660 (88,9%)	896 (76,6%)
Notas negativas	125 (6,7%)	139 (11,9%)
Críticas de Especialistas	54	69
Nota média	89	91
Notas positivas	52 (96,3%)	67 (97,1%)
Notas negativas	0	0

Podemos ver que, enquanto o público não achou o segundo jogo tão bom quanto o original, a crítica especializada não dividiu tal opinião. Ainda, assim, os problemas com o mapa de *Dark Souls 2* são altamente reconhecidos pela internet. O vídeo intitulado “Dark Souls 2 Critique”, do youtuber *Matthewmotosis*, entra em detalhes sobre as diferenças no design dos dois jogos e o porquê de *Dark Souls 2* ter muitos problemas que o original não tinha.

3. Nier: Automata

Nier: Automata é um jogo de videogame para Play Station 4 e Computadores e que se enquadra na categoria de *Role-Playing Games* (RPG) de ação, associando um sistema de combate fluido e frenético com elementos de customização, escolhas durante a estória que afetam a trama e atributos que demonstram o nível de poder dos personagens.



Figura 51: Arte de *Nier: Automata* Fonte: Coub

Lançado em 23 de fevereiro de 2017, até junho de 2018 haviam sido vendidas mais de 3 milhões de unidades [15], número bem superior ao jogo anterior da série, *Nier*. Para efeito de comparação, *Nier* vendeu apenas 1 milhão de unidades desde seu lançamento, em 27 de abril de 2010 [16], ou seja, *Nier: Automata* alcançou o triplo das vendas de *Nier* em um oitavo do tempo.

Até setembro de 2017, sete meses após seu lançamento, *Nier: Automata* já havia vendido 2 milhões de unidades [17], um resultado arrebatador considerando o extenso catálogo de jogos lançados no mesmo ano e as vendas decepcionantes do primeiro *Nier*.

Considerando apenas a plataforma *Steam*, de jogos de computador, foram 7672 jogos lançados em 2017 [18], sendo que a média de venda de jogos na plataforma é de apenas 32 mil unidades [19].

3.1. O Criador e a Criação

Nier: Automata é um jogo escrito, dirigido e imaginado por um homem chamado Yoko Taro. Yoko Taro é conhecido por ser um tanto quanto excêntrico, sempre usando uma máscara que cobre seu rosto inteiro em aparições públicas e entrevistas, além de viver fazendo piadas sobre o próprio trabalho.



Figura 52: Yoko Taro Fonte: Gamesradar

Essa excentricidade se reflete em seus jogos e a maneira com que ele conta suas histórias. O diagrama apresentado na introdução, a *Figura 1: O Potencial dos jogos*, foi feito por ele.

Podemos dizer que Yoko Taro é, de certa forma, um homem de sorte. Seu primeiro trabalho foi como diretor de um jogo foi em *Drakengard*, jogo feito pela Cavia, lançado em setembro de 2003 para PlayStation 3 e publicado pela Square Enix. É um jogo de fantasia medieval, em que os protagonistas voam em dragões, sendo os chamados *dragons* e participando de guerras.

Até aquele momento, Yoko Taro apenas lidava com o design e a modelagem das personagens. A posição foi oferecida a ele depois que o diretor original, que também era o coprodutor, se viu ocupado com outros projetos. Yoko Taro prontamente também assumiu a coautoria do roteiro do jogo, tornando-se assim a figura central de quase todos os aspectos do desenvolvimento.

Isso, no entanto, o levou a diversos conflitos com o conselho consultivo do jogo, que pedia grandes mudanças na história e no design, buscando seguir o que era reconhecido como popular. Eles queriam aproximar o jogo à uma das fórmulas que estavam estabelecidas na época, e Yoko Taro não aceitava isso. Sua insatisfação foi tanta que ele chegou ao ponto de jurar nunca mais trabalhar em outro título da série. Mesmo assim, ele se envolveu na produção de *Drakengard 2*, fazendo parte da equipe criativa.

Já em *Drakengard* Yoko Taro demonstrava ter ideias bem diferentes. Em jogos de ação, é comum que o personagem principal, controlado pelo jogador, mate hordas de inimigos sem pestanejar. Isso é o esperado, afinal, é a única maneira de se avançar no jogo. *Drakengard* não é diferente nesse sentido, mas Yoko Taro fez de seus protagonistas psicopatas sedentos de sangue, que encontravam na guerra uma maneira de matarem sem serem responsabilizados. Foi ao mesmo tempo uma crítica aos jogos de ação em si e uma maneira de contextualizar a falta de impacto que tal matança causava nos personagens.

Além disso, um dos pontos mais interessantes do *Drakengard* original foi a existência de múltiplos finais diferentes para o jogo. Um deles, inclusive, foi tido como muitos como sendo uma piada. No final em questão, existe uma “colisão de realidades” na batalha final, e os protagonistas e o vilão do universo de *Drakengard* são transportados para a cidade Tóquio. O vilão é derrotado, mas os protagonistas são abatidos por caças do governo japonês.

Não é de se surpreender que tal final tenha sido visto como uma piada. Foi algo totalmente inesperado, divergindo do tom dos demais finais possíveis e do que o jogo havia proposto até o momento. Ironicamente, foi a partir deste final que Yoko Taro começou a trabalhar no terceiro jogo da série. O conceito do jogo acabou divergindo tanto do que representava *Drakengard* que o jogo acabou se tornando um spin-off da franquia, sendo renomeado *Nier*.

Nier foi, de certa forma, o primeiro jogo sobre o qual Yoko Taro teve controle total do desenvolvimento. Sem ser preso à fórmula já estabelecida sobre *Drakengard*, e com mais experiência e um nome mais respeitado na empresa, Yoko Taro pôde trabalhar como queria em *Nier*.

O resultado foi um jogo visto como medíocre pela crítica especializada, e até mesmo pelo público, mas ambos reconheceram as ótimas ideias por trás dele. Isso

por quê o principal problema de *Nier* não era a história, os personagens ou a forma com que Yoko Taro brincou com o conceito de vídeo games. O problema de *Nier* era algo fundamental para a grande maioria dos jogadores: a jogabilidade e os gráficos.

Nier não era um jogo bonito. As animações do jogo eram pouco naturais, e os controles um tanto quanto confusos. Pior ainda, talvez, fosse o fato de que os controles não respondiam bem. Isso fazia com que a principal parte de *Nier*, a ação, não fluísse da maneira esperada. O que era para ser um jogo mais frenético, com combate veloz e responsivo, acabava se tornando lento e frustrante.

Para piorar, *Nier* foi o primeiro experimento de Yoko Taro com o ciclo principal de um vídeo game. Quando *Nier* terminava e os créditos corriam após o jogador ver o final, a história não havia sido de fato completada. *Nier* exigia que o jogador começasse um jogo novo diversas vezes, e cada jogo novo era contando de uma maneira diferente, de pontos de vista diferentes. Assim, a história que era cheia de buracos e eventos inexplicáveis, se tornava coesa e completa. O problema era que a maioria dos jogadores não sabia disso, e paravam de jogar após completar o jogo pela primeira vez, insatisfeitos com a experiência. Isso foi, talvez, um dos principais fatores para *Nier* vender tão mal.

Nier foi lançado em 2010 e foi considerado um fracasso. Yoko Taro também dirigiu e escreveu *Drakengard 3* que foi lançado poucos anos depois, em 2013, mas esse jogo, apesar de ter vendas razoáveis, não foi bem-recebido pela crítica. Yoko Taro se afastou da série e não trabalhou com nenhum outro jogo por um longo tempo.

Foi nesse momento que seu grande amigo, Yosuke Saito, lhe estendeu a mão. Yosuke trabalhava na Square Enix, que publicou todos os jogos de Yoko Taro. Yosuke foi um dos principais produtores da série *Dragon Quest*, uma série de RPGs de sucesso estrondoso e com décadas de existência. Isso faz dele, sem dúvidas, uma das pessoas mais respeitadas na Square Enix, e foi justamente por isso que ele conseguiu dar a Yoko Taro uma segunda chance.

Yosuke disse “estar cansado de só fazer *Dragon Quest*”, e usou de todo o seu poder na empresa para convencê-los a financiar um novo jogo, com Yoko Taro como diretor. Yosuke assumiu um grande risco em nome dessa amizade, mas principalmente por que ele sabia do potencial que Yoko Taro e suas ideias tinham.

Assim, Yoko Taro, depois de muito esforço próprio e de seu amigo, conseguiu o financiamento que ele precisava. Havia, no entanto, um outro problema: que empresa faria o jogo?

A Cavia, que foi a responsável pelos jogos anteriores, não era uma opção. A Square Enix então voltou seus olhos para uma empresa proeminente no mercado de games, famosa justamente por se especializar em jogos de ação frenéticos e empolgantes. Se havia uma empresa que resolveria o problema de combate e jogabilidade que o *Nier* original e a série *Drakengard* apresentavam, seria essa empresa. Responsável por jogos como *Bayonetta 2*, *Vanquish* e *Metal Gear: Revengeance*, todos jogos focados em ação e elogiados pela crítica especializada e público pelos sistemas de combate e as mecânicas afinadas dos jogos, provavelmente não havia uma opção melhor no mercado que a Platinum Games para tirar do papel o jogo que Yoko Taro idealizava.

Assim, a Square Enix se aproximou da Platinum Games, esperando uma longa e exaustiva negociação. Para a surpresa geral, no entanto, os desenvolvedores da Platinum Games eram fãs tanto de *Drakengard* quanto do *Nier* original. Em especial, eles eram fãs de Yoko Taro e da visão que ele tinha.

Após uma negociação surpreendentemente curta, a produção de *Nier: Automata* começou, com a Platinum Games desenvolvendo o jogo dirigido por Yoko Taro, produzido por Yosuke Saito e distribuído pela Square Enix.

3.2. O Conceito

Como era de se esperar considerando seu criador, o conceito de *Nier: Automata* é um tanto quanto bizarro: alienígenas invadem a Terra milênios no futuro (em 5012 D.C.), usando máquinas para travar suas batalhas. Os remanescentes de uma quase destruída humanidade foram forçados a recuar para a Lua, de onde comandam suas criações, os androides, na Terra para lutar contra as máquinas invasoras.

No jogo em si, que se passa milênios depois desses eventos (em 11945 D.C.), o jogador controla três membros de um esquadrão de combate de elite dos androides, denominado YoRHa, em momentos diferentes do jogo. Temos a androide de combate 2B, o explorador 9S e a renegada A2, todos com estilos de batalha e personalidades diferente; todos enviados à Terra com a missão de eliminar a ameaça das máquinas, taxadas como nada além de ferramentas de destruição sem emoções.



Figura 53: Esquemática sobre a guerra Fonte: Autoral

3.3. O que há em uma Cena

Podemos definir que um jogo de vídeo game é, de certa forma, uma sequência de cenas. Tal definição serve, ao menos, para o que chamamos de “alto nível”. Alto nível é uma definição um tanto abstrata, se referindo à uma divisão ou análise feita sobre um software em termos que o usuário possa entender, ou visto de outra forma, é uma “camada” na funcionalidade de um software que está mais próxima do usuário do que do funcionamento do computador. O nome vem de imaginarmos o usuário sendo o limite superior e o computador sendo o limite inferior em um diagrama com tais camadas empilhadas.

Sendo assim, podemos ver no diagrama abaixo uma divisão do que compõe uma cena em um videogame com gráficos 3D, especificamente:

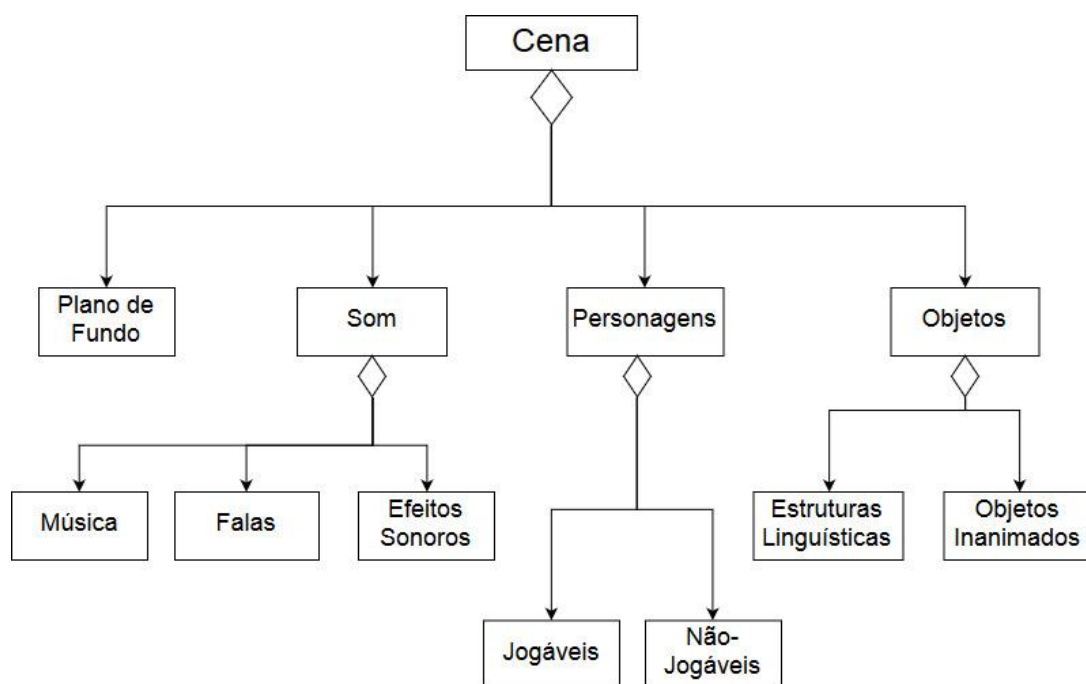


Figura 54: Diagrama da composição de uma cena Fonte: Autoral

Como podemos ver, uma cena pode ser dividida em ao menos quatro componentes, cada um com as respectivas subdivisões. Temos o Plano de Fundo, ou cenário, por exemplo. Em termos gerais, podemos definir isso como as partes de uma fase que não se movem, e estão ali apenas para um contexto visual ao jogador e, às vezes, um obstáculo. Se uma cena específica se passasse numa cidade, por exemplo, os prédios, a rua e o céu iriam compor o cenário.

O Som é uma generalização de tudo que o jogador escuta. Desde a música de fundo (ou falta da mesma) até falas de personagens que sejam dubladas e efeitos sonoros. Efeitos sonoros podem englobar tanto efeitos específicos de ataques de um personagem à pássaros cantando em uma floresta. São, de certa forma, os sons que dão uma noção maior de realismo ao local em que o jogador se encontra e à suas ações.

Personagens são, em termos mais específicos, os modelos 3D que possuam ou não movimento, mas que de alguma forma o jogador possa interagir e que possuam uma resposta programada. No contexto de *Nier: Automata*, os Personagens Jogáveis seriam os três androides que o jogador controla, enquanto os Personagens Não-Jogáveis vão desde os membros da Resistência que não se movem e apenas falam quando o jogador se aproxima e aperta um botão, até as máquinas que o jogador destrói em combate. Em outras palavras, Personagens são, de certa forma, tudo que está “vivo” no jogo.

O que resta são os Objetos. Às vezes as definições do que seria um Objeto ou parte do Plano de Fundo são vagas e intersecções entre esses grupos podem aparecer. No contexto de *Nier: Automata*, definiremos Objetos Inanimados como elementos “mortos” no cenário, ou ao menos os elementos aos quais uma interação por parte do jogador seja possível. De uma cadeira que possa ser destruída, uma chave que abre uma porta trancada e que pode ser adquirida pelo jogador ou um item derrubado por um inimigo abatido, tudo que não possua uma resposta programada à interação do jogador que remeta à “vida” ou à presença de inteligência é considerado um Objeto Inanimado.

Estruturas Linguísticas, no caso, são uma referência geral às falas ou caixas de texto que aparecem após uma interação. Se um Personagem Não-Jogável tem uma fala, o que o jogador vê como legendas caso a fala seja dublada, ou uma caixa de texto caso não haja falas, se enquadra como Estrutura Linguística, que é um subtipo de Objeto. Podemos também atribuir à Objetos diversas interfaces e menus de interação que existam no jogo, já que eles se enquadrariam em Estruturas Linguísticas pela nossa definição.

Assim, definimos como uma Cena uma combinação particular de Plano de Fundo, Som, Personagens e Objetos. Essa definição e a nomenclatura são

remetentes à estrutura usada para dividir filmes em partes pequenas, ou, em alguns casos, a sequência de imagens mostrada antes que haja um corte de algum tipo ou uma mudança imediata de cenário ou das ações ocorrendo.

É aí que *Nier: Automata* começa a divergir da norma. Yoko Taro fez uso de todos os aspectos de design e dos componentes de uma cena para tornar a experiência do jogo algo mais coeso com seus temas e, de certa maneira, brincar com os limites do que conhecemos ser possível se fazer com videogames. Do simbolismo do uso de cores em um cenário ao uso do ciclo intrínseco de um videogame (Fim de Jogo-Novo Jogo) a favor da mensagem existencialista que Yoko Taro queria passar, *Nier: Automata* é, além de um jogo, um comentário sobre guerras e uma colcha de retalhos feita com as reflexões de Yoko Taro sobre a busca de significado para a vida.

3.4. Cenário

Começando sobre os cenários que vemos no jogo, de que forma o conceito de cenários em si são usados a favor dos temas do mesmo? Como é que *Nier: Automata* os usa para reforçar seus comentários sobre guerras e existencialismo?

O maior exemplo que podemos encontrar para responder a isso é, curiosamente, os dois primeiros cenários que visitamos no jogo após o tutorial: o quartel-general da YoRHa e a Cidade Arruinada.

Logo após o tutorial terminar, 2B e 9S se veem no quartel-general da YoRHa. Após uma breve interação em que 9S ajuda 2B a regular seus parâmetros, eles vão em busca da Comandante para receber uma nova missão.



Figura 55: Quartel-general da YoRHa Fonte: Fire Sanctuary

Já sabemos que há uma guerra em curso entre alienígenas e humanos, mais precisamente entre máquinas e androides pelo controle do planeta. Sabemos também que os androides da YoRHa são feitos para destruir máquinas, a ponto de misturarem matança com prazer em um ciclo de reforço positivo para doutrinar tal comportamento. As máquinas são o Mal, e os androides são o Bem. Uma visão binária, um mundo dividido em preto e branco.

Podemos ver aqui que a tradução de tais ideais para o cenário foi um tanto quanto literal. Quando o personagem controlado pelo jogador está no quartel-general da YoRHa, todas as cores mudam para uma escala de preto e branco. O quartel-general se resume a uma estrutura circular, possuindo apenas um corredor apinhado de portas idênticas que levam aos quartos dos membros da YoRHa, estes tão idênticos quanto as portas.

O salão principal, de onde as Operadoras e a Comandante supervisionam as missões, fica atrás de uma porta maior que as demais, chamando a atenção. Ou chamaria, no caso, se o hangar de onde as naves decolam e onde pousam não fosse colocado de maneira diametricamente oposta à do salão principal e com portas iguais. É uma construção completamente simétrica e artificial.

A música de fundo é discreta e o volume é baixo, quase inaudível, a ponto de a música ser ignorada. Esse quase-silêncio é quebrado apenas pelo ecoar de passos e o raro bipe das máquinas. É um lugar morto, sem vida, como o próprio espaço que o quartel-general habita.

Fica claro que a escolha de cores e a falta de som é uma alusão à mentalidade binária que o Comando da YoRHa impõe a seus membros e à falta de expressão por parte dos mesmos. Ser parte da YoRHa é viver em um mundo claramente dividido entre dois lados opostos, praticamente sem nuances ou meios-termos, e sem poder realmente quebrar as regras impostas. As máquinas devem ser destruídas, e o trabalho da YoRHa é destruí-las. Todo o resto são detalhes desnecessários.

Após uma breve explicação da Comandante sobre a próxima missão, 2B e 9S são mandados à Terra para se encontrarem com a líder da Resistência local e buscar suprimentos para o quartel-general. E aí vemos uma diferença gritante entre o mundo real e o quartel-general.



Figura 56: A Cidade Arruinada Fonte: Fextralife

Quando 2B e 9S começam a descida na atmosfera em suas naves, já somos atingidos por uma explosão de cores. Vemos planícies e florestas em um borrão enquanto as naves voam sobre elas a velocidades estonteantes. E então, as naves pousam na cidade, sobre um prédio. À princípio, tudo parece o mesmo, já que a visão do jogador é bloqueada por outros prédios brancos e cinzentos por todos os lados. Mas, ao se mover um pouco e a saltar sobre uma construção, tudo muda.

Uma música suave, lenta e melancólica começa a tocar. O controle é tomado do jogador, e é mostrada uma breve animação de abertura com algumas das visões da cidade, com prédios cinzas erodidos pelo tempo cobertos por uma vibrante vegetação que cresceu nos séculos em que a humanidade abandonou o mundo. Raízes enormes de árvores milenares atravessam edifícios inteiros, em um amontoado distorcido e sem aparente ordem. Vemos o céu azul e nuvens à distância. Pássaros piam, e o vento assovia.

Por mais que as cores pareçam mais acinzentados ou escurecidas, quase como se tudo estivesse coberto por uma camada de pó, isso é mais um remetente ao abandono do mundo do que à mentalidade de seus habitantes. É um lugar melancólico, pacífico, e cheio de vida.

Sabemos imediatamente que o mundo real é completamente diferente do que o quartel-general da YoRHa. Temos diversas cores convivendo em harmonia, e por

mais desgastadas que estas estejam, elas ainda transmitem calor, diferente da frieza do espaço. Não há uma mentalidade binária aqui. Não há certo e errado, não há dois lados claramente definidos. E assim temos uma primeira e discreta pista de que a história por trás do conflito entre máquinas e andróides talvez não seja o que aparenta em um primeiro momento.

É através de momentos assim, sem linhas de diálogos expositivos ou ação desenfreada que a história de *Nier:Automata* começa a se desenrolar sem que o jogador perceba. Detalhes estes que certamente passariam despercebidos por quem não os procura, mas que ainda estão lá, agindo em um nível quase subconsciente. Com nada além de um uso inteligente de cores, da construção visual dos cenários e de sons, *Nier: Automata* já nos contou muito em apenas alguns momentos.

3.5. Som

A trilha sonora de *Nier: Automata*, como o primeiro *Nier*, foi composta por Keiichi Okabe, que havia trabalhado em *Drakengard 3* e no *Nier* original, assim como Keigo Hoashi. Se juntaram a eles Kuniyuki Takahashi e Shotaro Seo (que também forneceu parte dos vocais), todos membros do estúdio de Keiichi, *Monaca*. Também houve o retorno de Emi Evans, que faz os vocais.



Figura 57: Emi Evans Fonte: Operation Rainfall

Um grande detalhe sobre a trilha sonora tanto de *Nier* quanto de *Nier: Automata*, é a língua usada. Se trata de um idioma chamado *Chaos Language* (Língua do Chaos), criado apenas para compor a trilha sonora. É uma mistura de inglês, japonês, espanhol e francês, entre outras línguas, alteradas ligeiramente de acordo com o que Emi Evans imaginava que elas se pareceriam após séculos.

O resultado é um tanto quanto bizarro, embora também seja cativante. Naturalmente não podemos entender o que está sendo cantando quando a música de fundo, especialmente em chefes, usa vocais, mas o ritmo e a personalidade que Emi Evans injeta na performance tornam uma compreensão das letras desnecessárias.

No fim, talvez esse seja o ponto. Nem sabemos se as músicas de fato têm uma letra genuína que poderia ser diretamente traduzida ou se são só apenas uma sequência de palavras estranhas juntadas de maneira que as fariam soar bem. A exceção seria a música tema do jogo, que toca exclusivamente nos créditos, *The Weight of the World*, que têm versão em inglês, japonês e francês.

A música transmite o que ela quer te passar não através das letras, mas através das emoções que ele evoca. Não se trata de compreender o que está sendo cantado, e sim de inferir isso através do contexto e das sensações que a música trás. *Nier: Automata*, afinal, é um comentário sobre guerras, e uma barreira de comunicação sempre influencia as mesmas de um jeito ou de outro. Mesmo assim, com algum esforço, ainda é possível superar essa barreira e atingir um nível mais abstrato de comunicação.

Outro aspecto do Som que *Nier: Automata* usa a seu favor são as falas das personagens. Existe uma opção no menu de *Settings*, chamada *Voice Changer*, ou Modificador de Voz. Por default essa opção está sempre na metade do que seria um medidor. Ao deslizarmos as setas indicando uma posição no medidor para a direita ou para a esquerda, a voz das personagens começa a ser distorcida.



Figura 58: A opção *Voice Changer* Fonte: Autoral

Ao maximizarmos o medidor para a direita, a voz das personagens é totalmente distorcida em um amontoado de zunidos e bipes eletrônicos, idênticos aos que um computador fazia quando era conectado à rede telefônica antigamente. Isso é apenas mais um aspecto do jogo que nos lembra que as personagens que controlamos são androides, e não humanos.

Na verdade, os personagens passam a falar em código binário quando o medidor é maximizado para a direita. Devido aos diversos níveis de distorção que a voz dos personagens tem, o mais correto seria dizer que as falas emulam tal ao som ao invés de de fato serem traduções. O mais provável é que exista uma função de distorção das falas, e o medidor serve como um parâmetro para o grau de distorção.

Por outro lado, ao deslizarmos as setas para a esquerda do medidor, as vozes se distorcem no que eventualmente se torna os sons que as *Shades*, os inimigos do *Nier* original, produziam. Embora os sons dos dois extremos do medidor pareçam incrivelmente similares à um ouvido comum, uma análise espectral mostra que na verdade os sons são bem distintos.

Por conta disso, é importante notar que as *Shades* eram almas descarnadas. Eram pessoas sem corpos, vagando sem rumo pelo mundo. Assim, em um extremo da barra temos a representação de seres humanos sem corpos, e no outro extremo temos a representação de máquinas, seres artificiais e sem alma, cascas vazias.

Isso pode ser apenas um chamado *Easter Egg*, ou uma referência sem impacto algum, que foi introduzida no jogo como nada mais que uma *feature* divertida. Mesmo assim, não seria estranho pensar que o fato de a posição default do medidor dos androides estar exatamente no meio, dando-lhes vozes indubitavelmente humanas, seja proposital. Um dos intuitos do jogo é fazer o jogador refletir sobre a natureza humana e sua existência, e os androides são o ponto de contato do jogador com esse mundo e essa estória.

Um dos maiores questionamentos que temos durante o jogo é, como jogador, decidir ver os androides como seres com consciência própria ou apenas computadores seguindo um roteiro e uma série de parâmetros. Considerando que a voz, o som produzido por nós, a língua falada, é uma das, senão a principal forma de expressão do ser humano, um simples modificador de voz acaba ganhando uma importância maior. Os androides vivem numa linha tênue entre máquinas e vida, e cabe ao jogador, durante o decorrer do jogo, decidir para qual lado eles pendem mais.

Outro detalhe interessante na parte de Som é algo inteiramente opcional, e tão sutil e insignificante que a maioria dos jogadores nem saberia que existe, e mesmo que soubesse, dificilmente se dariam ao trabalho de usar. Existe um *Plug-in Chip*, ou um chip de modificação que o jogador pode equipar no androide, o chamado *Death Rattle*, ou Chocalho da Morte. A única função desse chip é permitir ao jogador acesso a um efeito sonoro oculto: o grito de morte das máquinas.

Normalmente, no decorrer dos massacres que o jogador causa, um inimigo destruído não faz barulho algum que não seja um rangido seguido de um estrondo quando ele explode ao ser derrotado. A adição desse chip faz com que o jogador escute o berro estarrecedor das máquinas abatidas.

Toda a estrutura de *Plug-in Chips* faz parte de mais uma camada de imersão do jogador no jogo. Considerando que os chips *Death Rattle* só possam ser comprados na Terra, e não no quartel-general da YoRHa, é apenas mais um sinal de que as coisas que sabemos por meio da YoRHa talvez não possam ser confiadas. A existência de tal chip no jogo, e o cuidado com a escolha dos locais para sua venda, apenas demonstram o nível de atenção e cuidado colocado na criação do mundo e na execução.

3.6. Personagens

Todos os personagens do jogo são ou máquinas ou andróides. Todos são *automata*. *Automata* é o plural de *automaton* (do inglês, autômato), que é definido como uma estrutura mecânica construída para agir por suas próprias intenções, ou se mover automaticamente com ou sem o uso de um fator externo [20].

3.6.1. Os Andróides

Os andróides têm uma forma humanoide, sendo feitos à imagem de seus criadores. Possuem capacidades físicas superiores e grande longevidade, necessitando apenas eventuais trocas de peças e manutenção de memória para sobreviver por séculos afim. Os andróides membros da YoRHa, em especial, possuem um servidor que contém as memórias de todos os seus membros para backups, um luxo que os andróides comuns, também conhecidos como a Resistência, não possuem.

Andróides possuem os mais diversos tipos de personalidades, um resultado dos chamados “circuitos lógicos” individualizados tanto por seus tipos quanto pelas experiências que os andróides adquirem. De certa forma, tais circuitos lógicos influenciam nas tomadas de decisões dos andróides, mas servem mais como uma base para uma personalidade que se formará do que um parâmetro a ser seguido.

A diferença física entre os andróides também se manifesta no que seriam sexos diferentes, embora os andróides não se reproduzam organicamente. É mencionado no jogo, no entanto, que os andróides podem sentir desejo.

Tal fato, em especial, é usado na produção dos andróides da YoRHa. É dito que os membros da YoRHa são programados para misturar a sensação de prazer (em qualquer que seja a forma que os circuitos lógicos emulem isso) com a vontade ou impulso de matar. As implicações dessa modificação são óbvias: matar acaba sendo prazeroso e assim os andróides podem acabar se viciando no ato de matar e se abstém de refletir sobre os motivos por trás da matança.

Essa individualização dos andróides naturalmente se reflete nos protagonistas do jogo:

2B: *YoRHa No.2 Type B (Battle)*, ou 2B, é fria e distante, e procura sempre manter o foco na missão que lhe foi dada, não se preocupando com o que seria certo ou errado na situação em que se encontra. Mesmo quando percebe diversos sinais de que a informação fornecida a ela quanto à natureza das máquinas está errada, ela ainda busca concluir sua missão, por mais que saiba no fundo que há algo de errado acontecendo.



Figura 59: A androide 2B Fonte: Venture Beat

9S: *YoRHa No. 9 Type S (Scanner)*, também chamado 9S, é um explorador enviado para ajudar 2B em sua missão. Ele não esconde sua curiosidade a respeito do mundo ao seu redor e, como uma criança, sempre busca contestar os motivos dos acontecimentos que presencia.

Naturalmente, os principais momentos em que vemos a diferença com que os dois enxergam o mundo é quando as máquinas demonstram ser mais que simples ferramentas, fazendo 9S questionar o que viu e 2B logo cortá-lo, reafirmando a informação recebida numa tentativa de se esquivar de qualquer peso emocional resultante de suas ações.



Figura 60: O androide 9S Fonte: Imdb

A2: *YoRHA Type A (Attack) No. 2*, também chamada de A2, é uma dissidente. Ela traiu YoRHa há tempos, e todos androides enviados à Terra tem ordens de matá-la imediatamente caso a encontrem durante sua missão. A2 é mais rude e irritadiça, claramente tendo passado por muito durante seus anos de existência e seus anos vivendo sozinha. Ela não esconde seu ódio às máquinas e iria morrer com um sorriso no rosto se isso significasse que todas as máquinas seguissem ela em seu fim. Os motivos para seu abandono à YoRHa e sua hostilidade à instituição em si é, de início, desconhecida.



Figura 61: A androide A2 Fonte: Gameranx

Membros da YoRHa: Todos os androides da YoRHa, protagonistas inclusos, tem como missão destruir as máquinas na Terra, ajudando os membros da Resistência e mantendo contato direto com os humanos na Lua. A base da YoRHa é uma estação espacial, de onde naves de tecnologia avançada são lançadas, possibilitando a ida e volta de seus membros à Terra. A mentalidade da YoRHa é uma só: máquinas não tem emoções ou inteligência e devem ser eliminadas a todo custo. Podemos dividir os androides da YoRHa em três tipos:

Batalha: Androides focados em batalha. São denominados com o número de produção seguido pela letra 'B'. Como o nome diz, são feitos focados em combate, tanto à longa distância quanto no mano-a-mano.

Suporte: Androides focados em exploração e suporte. Não são exatamente pródigos no combate, mas possuem a habilidade de hackear tanto máquinas quanto outros androides. Geralmente servem como parceiros de androides de batalha. Denominados com número de produção seguido de 'S'.

Operadores: Cuidam da logística e do fluxo de informação. Ficam sempre na base da YoRHa no espaço, atualizando os objetivos dos androides no solo e os guiando durante suas missões, além de servirem como pontes de comunicação entre a base e os membros da YoRHa na Terra. Denominados com número de produção seguido de 'O'.

Uma grande diferença que os androides da YoRHa tem comparados aos androides da Resistência, é que eles possuem um mecanismo interno chamado de *Black Box*, ou Caixa Preta. É desse mecanismo que eles tiram a energia para o funcionamento e onde sua memória é armazenada. Serve também como um localizador e, no pior dos casos, uma bomba.

A Caixa Preta e o servidor da YoRHa permitem que os androides pertencentes a ela nunca de fato sejam destruídos. Caso sejam abatidos em combate na Terra, as memórias no backup são copiadas para uma nova Caixa Preta, que por sua vez é inserida em um novo corpo mecânico. Assim, a não ser que o androide tivesse se desconectado do servidor da YoRHa ou traído a instituição, seus membros se perpetuam.

Além disso, os membros da YoRHa têm o auxílio de Pods, que servem como a forma primária de ataque à distância e também como navegadores e aparatos de comunicação com o quartel-general. Os Pods possuem voz própria, e de certa forma

também agem como supervisores, procurando garantir que os andróides sigam as ordens recebidas.



Figura 62: Pod 042 Fonte: Behind the Voice Actors

Membros da Resistência: Os membros da Resistência são andróides que já estavam na Terra antes do ataque dos alienígenas e das máquinas. Alguns são ainda andróides “originais”, tendo sido feitos diretamente por humanos.

Eles se concentram em acampamentos espalhados pelo mundo, fornecendo armas e auxiliando os membros da YoRHa com suprimentos necessários. Poucos são feitos para combate, portanto podem ser, de certa forma, comparados à civis enquanto membros da YoRHa seriam militares.

Surpreendentemente, enquanto alguns ainda nutrem um ódio latente pelas máquinas, boa parte deles simplesmente não se importa mais com a guerra, e alguns inclusive abriram negociações de suprimentos com máquinas vistas como pacíficas.

Sobre os andróides, em especial, temos uma série de detalhes sobre seu design visual a serem explorados.



Figura 63: 9S Fonte: Imdb

Na imagem acima, apresentada antes, temos o andróide 9S. Um detalhe que ele, 2B e todos os membros da YoRHa que eventualmente desçam à terra, além do uniforme negro, é a venda que todos usam sobre os olhos. No jogo, tal venda na verdade é um visor tático, que permite aos andróides uma percepção mais clara de seus arredores. Ainda assim, a escolha por esse design em específico tem implicações metafóricas claras. Olhando com maior atenção, também podemos ver que a venda não cobre apenas os olhos dos andróides, mas também seus ouvidos.

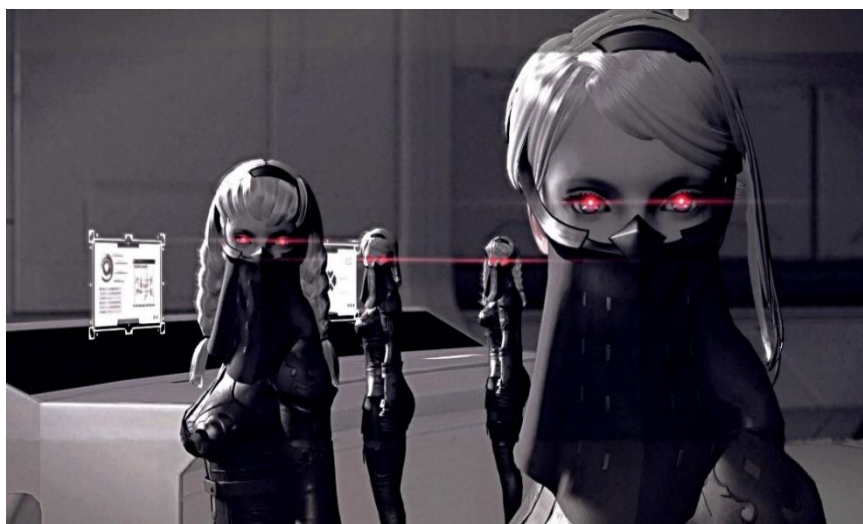


Figura 64: As Operadoras Fonte: Pinterest

Os únicos androides da YoRHa que não descem à Terra são as Operadoras, que servem como auxiliares de inteligência e ponte direta de comunicação com a Comandante da YoRHa. Embora elas não usem vendas sobre os olhos, elas usam um véu que cobre suas bocas. No jogo, tal véu na verdade é um microfone, mas, novamente, o design é dessa maneira por uma razão.

Há uma máxima em inglês, que diz “*see no evil, hear no evil, speak no evil*” ou, em português, “não veja nenhuma maldade, não escute nenhuma maldade, não fale nenhuma maldade”. Tal princípio é bem representado em *Nier: Automata*, embora a “maldade” a que a máxima se refere seja a verdade sobre a guerra. Um tanto quanto irônico, mas ainda assim algo apropriado quando descobrimos o que tal verdade é, e por quê ela é uma “maldade”.

Os androides que descem à Terra, focados em combate e exploração, tem como inimigos mortais as máquinas. Eles são cegos a qualquer fato que mostre o contrário do que YoRHa decida que seja a verdade, e são surdos às verdades que o mundo sussurra a eles.

De forma parecida, as Operadoras, que são de certa forma a maneira de comunicação direta entre os androides da YoRHa na Terra e o quartel general, tem suas bocas cobertas. A verdade não sai da boca delas, ou da instituição que elas representam, pois não podemos *ver* o que elas estão falando.

Da YoRHa, apenas duas androides não possuem qualquer tipo de venda ou véu. São elas a Comandante e A2. Uma representa por completo a instituição YoRHa, enquanto a outra se tornou uma foragida por razões desconhecidas.



Figura 65: A Comandante da YoRHa Fonte: Fextralife

A verdade sobre a condição atual da guerra, que descobrimos apenas na segunda vez que jogamos o jogo, vem da própria Comandante, que não possui restrição alguma. Ela pode ver, escutar e falar as “maldades” do mundo.

3.6.2. As Máquinas

As máquinas têm um estilo visual mais simplista. Ainda são humanoides, mas parecem mais caricatos, quase como se fossem desenhos infantis. Um contraste bem perturbador com a destruição que elas podem causar. Seus corpos são feitos totalmente de metal, e seus movimentos são pouco fluidos, dando uma clara impressão de serem mais “robóticos”, algo explicado pelas poucas juntas e articulações que elas possuem.



Figura 66: Uma máquina padrão Fonte: Square Enix Store

Enquanto os androides da YoRHa possuem um servidor que serve de backup para suas memórias, as máquinas possuem algo como uma rede neural de conexão. Elas trocam informações com elas mesmas e, até certo ponto, podem se comportar como uma consciência conjunta. Existe a possibilidade de tal rede também poder fazer algo semelhante a backups de memória, mas isso não passa de suposição.

As máquinas possuem dentro de si um núcleo, chamado simplesmente de Machine Core. É uma esfera sólida de cor preta, e contém toda a noção de “ser” de uma máquina. Enquanto um androide da YoRHa possui circuitos lógicos individualizados e a Black Box, as máquinas não necessitam de nada além do núcleo para se manterem e funcionarem. É possível até mesmo uma troca direta de corpo caso o núcleo seja transferido.

Tal simplicidade, no entanto, é também uma falha. Androides Scanners, como 9S, podem hackear as máquinas à distância e tomar controle total sobre elas ao atacarem o núcleo.

Ainda assim, em alguns casos existem as chamadas “máquinas anômalas”, que possuem uma forte individualidade e, no geral, se desconectaram da rede conjunta das máquinas. Seguem algumas delas:

Pascal: É uma máquina pacifista. Detesta a ideia de qualquer tipo de conflito e se isolou da rede que conecta todas as máquinas, como se fosse uma consciência conjunta. Pascal é apenas um exemplo de máquinas que apresentam um comportamento anômalo ao conhecimento que os androides da YoRHa possuem.

Pascal criou uma vila onde máquinas vivem pacificamente, negociando materiais e suprimentos com os membros da Resistência. A emulação de comportamento humano que as máquinas que vivem em tal vila demonstram chega a ser desconcertante, ainda que elas claramente ainda não tenham uma total noção de como agir (o que é natural, dado que humanos abandonaram a Terra há milênios).



Figura 67: A máquina Pascal Fonte: Kotaku

Jean-Paul: Jean-Paul é uma máquina que vive na vila de Pascal. Sua presença é secundária na história, mas sua existência acaba sendo de grande valia para a temática do jogo.

Podemos dizer que Jean-Paul é uma máquina que gosta de “flertar” com outras máquinas, embora claramente não se importe com nenhuma delas. Após o jogador realizar suas missões, Jean-Paul desaparece, deixando apenas a mensagem de que foi explorar o mundo em busca de significado.



Figura 68: A máquina Jean-Paul Fonte: Fextralife

Simone: Simone é um dos chefes do jogo, e uma máquina um tanto quanto curiosa no aspecto de aparência. Embora possamos claramente ver a máquina de verdade dentro do corpo do chefe, tal máquina se rodeou de modificações que acredita aumentarem sua beleza. Tudo em nome do “amor” de Jean-Paul.

Quando a encontramos em uma sala de teatro, Simone nada mais é que uma assassina enlouquecida que tem capturado membros da YoRHa e os transformando em armas através de fortes ataques de hacking que dominam suas ações.



Figura 69: A máquina Simone Fonte: Pinterest

Adam e Eve: Máquinas gêmeas, nascidas da necessidade que as máquinas conectadas à rede sentem de se comunicar com os andróides, o que explica sua aparência bem distinta das demais máquinas. A situação, no entanto, logo piora quando 2B e 9S percebem o perigo que tais máquinas estranhas oferecem, e os atacam, encerrando assim toda comunicação.

Aparentemente, o par toma controle da rede de consciência das máquinas após a luta contra 2B e 9S.



Figura 70: Os gêmeos Adam e Eve Fonte: Youtube

Red Girl: A verdadeira consciência que rege as máquinas conectadas à rede. Assume a forma de uma garota vestida de vermelho e é, na verdade, uma abominação formada de resíduos de dados que a humanidade deixou para trás e que a rede original usou para evoluir. Isso naturalmente afetou a forma que ela decide tomar quando se projeta para se comunicar com alguém.



Figura 71: A projeção da Red Girl Fonte: Fextralife

3.7. Objetos

Outro detalhe de design interessante são os próprios menus do jogo. No fim do tutorial e no real começo da história do jogo, há uma breve cena envolvendo a regulagem dos parâmetros da recém desperta 2B.

Toda a parte de regulagem de parâmetros é na verdade uma quebra da quarta parede. Um menu se abre na tela, e o jogador imediatamente percebe que nada mais é que o menu de pausa do jogo. A regulagem nada mais é que uma introdução às várias funcionalidades que o menu de pausa possui, desde o controle de som ao de voz, além de poder ligar ou desligar a função de vibrar do controle do videogame. Em uma simples animação, não só somos lembrados de que estamos lidando com androides ao invés de seres humanos, mas também vemos que a própria existência de tal menu é reconhecida pelos personagens. O menu em si é parte do dia a dia deles.

Assim, não temos apenas um breve tutorial sobre o uso do menu, mas sua existência está contextualizada no jogo ao invés de ser apenas uma quebra de imersão. A partir desse momento, abrir o menu não é mais parar o jogo e mudar algumas opções. Abrir o menu é manipular diretamente o que os androides percebem, além do que vemos na tela. A imersão é aumentada ao invés de quebrada. Tudo por causa de apenas algumas linhas de diálogo e um tutorial com contexto na história.

Ainda sobre os menus, temos algo ainda mais impressionante no quesito de imersão: a aba de Plug-in Chips, ou a aba de modificação dos androides. Nessa parte do menu, os jogadores podem equipar diversos chips que modificam os atributos dos androides e podem dar novas habilidades a eles, como adicionar ondas de choque aos golpes de espada e até o já mencionado *Death Rattle*. O espaço para equipar chips é limitado, mas expansões podem ser compradas para maximizar o espaço que os androides têm.

O maior detalhe desse menu, no entanto, é a forma que ele é apresentado ao jogador. O espaço em que os chips são colocados é, na verdade, uma pilha de memória, e vários chips já estão instalados.



Figura 72: O menu de Plug-in Chips Fonte: Autoral

Esse é o menu no estado básico dele, apenas com os chips “de fábrica” dos androides já instalados e com uma pequena margem de memória para mais chips, sendo que o resto está trancado. Essa pilha de memória começa com 48 unidades, e os blocos desbloqueados são todos potências de 2, variando de 8 a 24 unidades, até um total de 128 unidades de espaço que os androides possuem para adicionar chips.

Além disso, absolutamente todos os chips podem ser removidos para abrir mais espaço. Podemos ver que os chips instalados com a denominação *HUD* afetam diretamente as informações que os jogadores veem na tela, desde a barra de *Hit Points (HP Gauge)* até o mini-mapa que auxilia na navegação do jogador pelo mundo.

Mais importante ainda é o OS Chip, que contém o sistema operacional do androide. Ele também pode ser removido pelo jogador, e o que ocorre é uma tela de game over. O jogo não nos deixa esquecer, até mesmo nos menus, que estamos no controle de androides, seres mecânicos, computadores.

São esses detalhes minuciosos na construção do jogo que fazem com que a imersão dele seja tão grande. Quase todos os aspectos de *Nier: Automata* são integrados aos temas e ao conceito do jogo, e isso só torna a imersão do jogador ainda mais profunda.

3.8. Os Filósofos e a Busca por Significado

Vendo os nomes de algumas das máquinas, fica claro um aspecto do jogo: as máquinas “anômalas” são claras referências a filósofos famosos, e suas ações e até mesmo arcos no jogo são um reflexo da história de vida e ideologia de tais filósofos.

Jean-Paul (no caso, Jean-Paul Sartre), por exemplo, é uma máquina que despreza as convenções sociais do mundo que habita e, apesar de ter diversos admiradores, apenas se preocupa com as máquinas “femininas” que ele julga serem “bonitas”, embora ele claramente não retribua os sentimentos que elas passam a nutrir por ele.

Simone, por outro lado, acredita o significado de sua existência à busca de beleza, e aos poucos se perde em uma crescente loucura enquanto ela mata outras máquinas e androides para aprimorar seu corpo com suas partes. Uma referência a Simone de Beauvoir, famosa artista e filósofa que acreditava que “uma mulher não nasce, ela se faz”, e se perdeu em busca da beleza que a sociedade exigia.

Importante notar que Jean-Paul e Simone tiveram um longo e complicado relacionamento no mundo real, o que influenciou o jogo.

A máquina Pascal é bem diferente no jogo do que sua contraparte foi na vida real. Enquanto o Pascal da vida real não acreditava na bondade do ser humano, o Pascal que vemos aqui é um idealista de fervor.

Infelizmente, isso acaba não durando muito. Ao final do jogo, Pascal estará morto ou terá suas memórias apagadas. Sua vila foi destruída, os habitantes dizimados e Pascal perdeu absolutamente tudo pelo qual acreditava, traído por seus ideais.

Ele mesmo pede a você que acabe com seu sofrimento, já que ele não consegue lidar com a dor. Aí, cabe ao jogador decidir apagar as memórias da máquina ou destruí-la por completo.

É curioso notar que, caso suas memórias sejam apagadas, Pascal volta às ruínas de sua própria vila, e comenta que parece ser um bom local para uma comunidade. Pascal também, assim como os androides, está preso em um ciclo sobre o qual não tem controle.

Kierkegaard tem uma aparição um tanto quanto irônica no jogo. Embora saibamos que algumas das máquinas começaram a formar sociedades com

influências da antiga humanidade, em especial nos chama a atenção as máquinas “religiosas” lideradas por ele.

Quando finalmente encontramos Kierkegaard, ele já está morto, e as máquinas que eram guiadas por ele entram em um frenesi suicida buscando “se tornar Deuses”. As máquinas se destroem saltando de lugares altos, e a maioria cai em poços de metal derretido. O pulo para a morte, no caso, provavelmente é uma crítica ao “salto de fé” que Kierkegaard acabou se referindo em alguns momentos.

É importante observar, no entanto, que o “salto” de Kierkegaard se referia à uma mudança qualitativa na vida de uma pessoa, podendo ir de um extremo a outro. A noção atual, de que um “salto de fé” seja basicamente o sinônimo de correr um risco grande acreditando que tudo dará certo, é nada mais que uma distorção do que Kierkegaard pregava.

Não só as máquinas, mas mesmo no lado dos androides temos algumas referências. A androide 2B, apesar de ter o nome bem explicado no contexto do jogo, na verdade foi nomeada como uma referência à Hamlet. “2B” em inglês tem uma pronúncia quase idêntica a “To be”, ou “ser”, e é uma referência direta à famosa frase da peça, “To be, or not to be”, “ser ou não ser”.

Esses são apenas alguns dos muitos filósofos existencialistas e conceitos que *Nier: Automata* analisa através dos olhos de Yoko Taro. Embora analisar a fundo seus arcos durante a história do jogo possa ser uma tarefa divertida, os arcos em si não têm tanta relevância quanto à existência das personagens e as claras referências e inspirações tomadas de suas contrapartes reais.

No fim do jogo, como Jackass (a androide que escreve os arquivos sobre inimigos aos quais o jogador tem acesso) mesma diz em seu último documento, após o jogador terminar a história, “nós estamos há milênios lutando uma guerra sem sentido, nos matando em nome de seres que já não existem mais, e fomos criados apenas para morrer em nome de outros. Se um dia eu encontrar quem planejou isso, faço questão de mandá-los se f***rem.”

Afinal, no fim do jogo descobrimos que a humanidade foi extinta como consequência do primeiro *Nier*, e que o esquadrão YoRHa desde o começo foi feito com o intuito de ser descartado. YoRHa foi desenhado para dar aos demais androides a falsa sensação de propósito criando a ilusão que a humanidade vivia e que a guerra tinha significado. Naturalmente a informação da extinção humana era conhecida

apenas pelo alto escalão da organização, mas eles mesmos não sabiam do verdadeiro propósito que tinham.

Quando as máquinas fossem destruídas, os androides da YoRHa seriam descartados por um vírus implantado neles, fazendo parecer que isso foi um ato final das máquinas antes de sua destruição. Assim, a verdade sobre a humanidade seria enterrada para sempre, e os androides remanescente viveriam na Terra com a perpétua ilusão de propósito, acreditando em uma extinta humanidade que os observaria do céu, da Lua, e que poderia descer à Terra a qualquer momento.

Não apenas isso, androides da YoRHa nem eram considerados verdadeiros androides por seus idealizadores. Isso por que todo o sistema de backup do esquadrão foi baseado na rede neural das máquinas, e as Black Box deles são feitas usando Machine Cores. Ironicamente, os androides que mais destruíam máquinas e que foram projetos especialmente para a guerra eram mais semelhantes a máquinas que aos demais androides.

Também descobrimos que as próprias máquinas mataram os alienígenas invasores, pois eles “eram estáticos, infantis, quase como plantas. ”, como Adam coloca. As máquinas foram feitas com o intuito de destruir a humanidade. No entanto, as máquinas logo descobriram que a humanidade estava extinta assim que encontraram os dados deixados para trás do antigo Project Ghestalt (do primeiro *Nier*).

O que se viu daí, foi uma fagulha de consciência nas máquinas. Em crise, pois os humanos estavam mortos, as máquinas buscaram evoluir. Ora, se os androides foram feitos por humanos, então eles contam como parte da humanidade. A guerra seguiria em frente. Assim, as máquinas continuariam a ter propósito e poderiam continuar a existir.

Havia aí um problema: o que fazer após a destruição dos androides? Não restaria nada para as máquinas. Isso levou as máquinas, a decidirem se virar contra os alienígenas, seus criadores, tomando para si os rumos de seu próprio destino. A consciência da rede das máquinas se voltou aos dados da humanidade que haviam sido colhidos antes se tornando a Red Girl, e a guerra contra os androides passou a ser nada mais que um show, uma farsa para que ambos os lados pudessem continuar a ter propósito. Dessa forma, milênios se passaram sem que a guerra se resolvesse, com ambos os lados em equilíbrio.

Usando os dados da humanidade como base, Red Girl propositalmente começou a criar mutações nos vetores lógicos de novas máquinas, a fim de, quem sabe, encontrar uma maneira de fugir desse ciclo caso uma máquina encontrasse propósito por si só.

Dessas mutações surgiram as máquinas anômalas como Pascal, Kierkegaard, Simone e as demais máquinas que se desconectaram da rede. Foi dessa crise existencial, dessa desesperada necessidade de significado na existência que as “máquinas filósofas” surgiram, e daí cada uma seguiu sua busca pessoal.

A mera existência dessas máquinas alude à intenção de Yoko Taro de abordar a fundo temas existenciais no jogo e ao claro conhecimento dele sobre o assunto. Assim, podemos concluir que ele também se inspirou em outros filósofos, embora esses não tenham sido pouco explorados no jogo. São esses filósofos em especial Jean-Paul Sartre e Friederich Nietzsche.

Yoko Taro é chamado de louco por alguns, e gênio por outros. O fato é que ele tem uma visão bem excêntrica do mundo, como ele já explicou em entrevistas e isso a leva a enxergar muitas coisas fora do chamado bom-senso.

A maneira com que ele conta a história de *Nier: Automata* naturalmente passa por influência direta de sua maneira de pensar, e isso envolve diretamente os ciclos de gameplay.

A primeira fala que escutamos no jogo, vem de 2B enquanto ela voa em direção à Terra em uma nova missão, junto com diversos membros da YoRHa. Em uma tradução livre, ela diz “Tudo o que vive é desenhado para acabar. Estamos para sempre presos em uma interminável espiral de vida e morte. Seria isso uma maldição? Ou algum tipo de punição? Eu penso bastante sobre o Deus que nos abençoou com esse enigma críptico... e me pergunto se algum dia terei a chance de mata-lo.”

Disse Nietzsche no seu livro *The Gay Science*, a frase que ficou famosa: “Deus está morto, nós o matamos e ele não voltará.” Embora no contexto da época acreditava-se que Nietzsche queria dizer que o avanço da ciência estava aos poucos devorando a religião, hoje em dia a frase tem uma interpretação um pouco distinta, embora a essência seja a mesma.

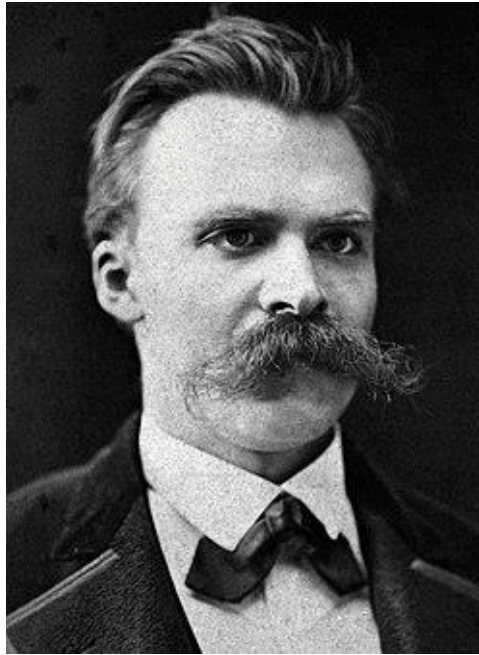


Figura 73: Friedrich Nietzsche Fonte: Wikiédia

Em particular, é de Nietzsche também o conceito por trás do Eterno Retorno. Em um breve sumário, o Eterno Retorno é a ideia de que a história, e a própria existência, estão presos em um ciclo sem fim. As iterações podem ser ligeiramente distintas, mas o final será majoritariamente o mesmo. Não há real progresso na existência.

Ligado a esse conceito, temos a visão de Nietzsche sobre *amor fati*, ou amor ao destino. Diz Nietzsche: “Minha fórmula para grandeza humana é *amor fati*: que ninguém quer nada de diferente, nem para frente, nem para trás, durante toda eternidade. Não meramente carregar o peso do necessário, menos ainda escondê-lo—todo idealismo é falso antes do necessário— mas sim amá-lo”. Se trata da ideia de que o ser humano deva aceitar sua existência, mesmo sabendo de sua insignificância e do sofrimento que ela pode trazer.

Sartre, por outro lado, também acreditava que não havia significado na existência. Sem um Deus para o qual podemos apontar o dedo e culpar por nossos atos e suas consequências, somos *condenados* a sermos livres. Nas palavras dele, “O Homem é condenado a ser livre, pois ao ser atirado ao mundo, ele é responsável por tudo o que faz. Depende de você dar significado à vida”. Isso significa que temos total responsabilidades por nossas ações, e total responsabilidade pelo que fazemos com nossas míseras e insignificantes vidas.

A ideia de Sartre era a de que, se não há um significado em nossa existência, devemos nós mesmos buscar tal significado. É a partir daí que as ideias dos outros filósofos entram no jogo e complementam muito bem as ideias que Yoko Taro tem sobre a obra de Nietzsche e de Sartre.



Figura 74: Jean-Paul Sartre Fonte: The Famous People

Ainda nessa ideia de Sartre, temos as escolhas que o jogador pode tomar durante o jogo, e os vinte e seis finais diferentes que o jogo têm. Desses vinte e seis finais, apenas cinco são considerados sérios, e os demais contam apenas como uma brincadeira. Remover o OS Chip de seu androide leva a uma tela de game over, como dito anteriormente, e é considerado um dos finais possíveis do jogo.

Mesmo assim, todos esses finais dependem das escolhas e ações do jogador. Desde falhar em uma luta contra um chefe opcional, até decidir explodir sua Black Box no quartel-general da YoRHa, causando a total destruição do mesmo, esses finais alternativos dependem exclusivamente das ações do jogador.

Alguns, inclusive, dependem de escolhas diretas que o jogador faz em momentos chaves do jogo, quando diversas opções são apresentadas. Não são finais que podem ser alcançados de maneira acidental. Nesses finais, o jogador tem total consciência de que está fazendo uma escolha que pode alterar os rumos da história do jogo.

Yoko Taro se diz e é reconhecido como um homem excêntrico, mas é inegável que por trás desses detalhes às vezes bem-humorados, que podem ser vistos como nada além de uma piada, há uma intenção bem definida. De certa forma, tudo sempre retorna aos temas e ao conceito do jogo.

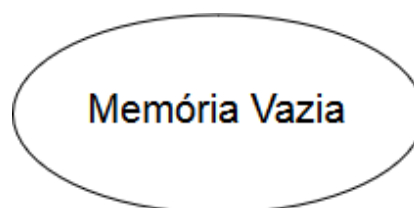
3.9. Os Ciclos

O conceito do Eterno Retorno de Nietzsche, ou a ideia de que não existe real progresso e que tudo se repete em ciclos sem fim, também é usada de maneira bem engenhosa em *Nier: Automata*. Ao se aproveitar do ciclo intrínseco de um jogo, ou seja, começar, terminar e recomeçar um jogo, Yoko Taro faz uso do conceito de Nietzsche para subverter a norma dos jogos atuais: ao se começar um novo jogo, estamos na verdade tendo uma nova experiência.

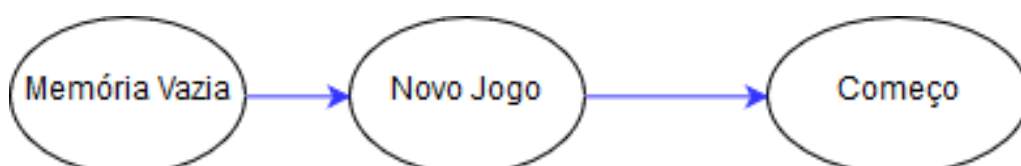
Como o primeiro *Nier*, *Nier: Automata* precisa ser jogado múltiplas vezes para que a estória se desenrole completamente, e cada vez que um novo jogo é iniciado, vemos eventos diferentes ou eventos repetidos, mas através dos olhos de uma personagem diferente.

Os ciclos de um jogo normalmente seriam considerados apenas a partir do momento em que o jogador decide começar um jogo novo, mas no caso de *Nier: Automata*, precisamos considerar que esse ciclo na verdade se inicia um pouco antes, quando o software é aberto pela primeira vez e não temos nenhum *save file*, ou o arquivo com as informações do progresso do jogador.

Uma série de diagramas irão representar todo o processo da experiência de *Nier: Automata*, começando com o estado em que não há memória no sistema (computador ou PlayStation) sobre o jogo.



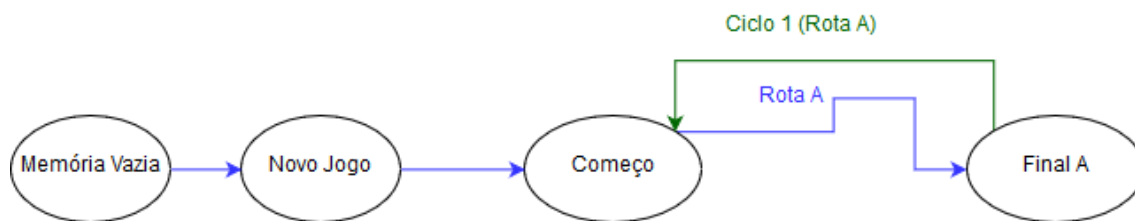
Assim, quando o software é iniciado pela primeira vez, o jogador não tem opção alguma além de selecionar “Novo Jogo” no menu inicial, o que o leva ao começo da experiência.



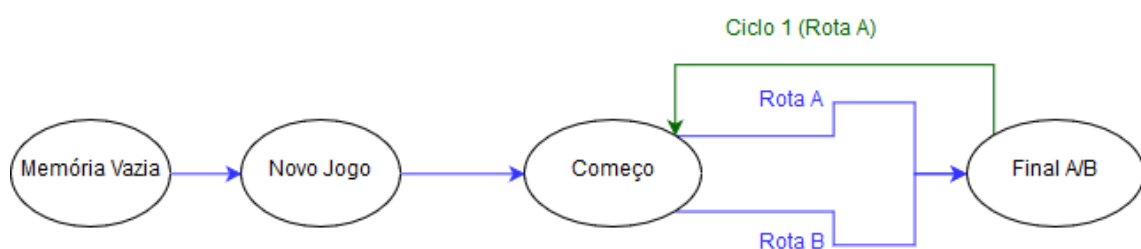
A partir desse ponto, o jogador tem a experiência da chamada Rota A, ou a primeira vez que o jogo é jogado de começo ao fim, onde 2B é a protagonista. No fim da Rota A, temos o que parece ser um final completo ao jogo, embora vários pontos da história não tenham sido bem explicados.



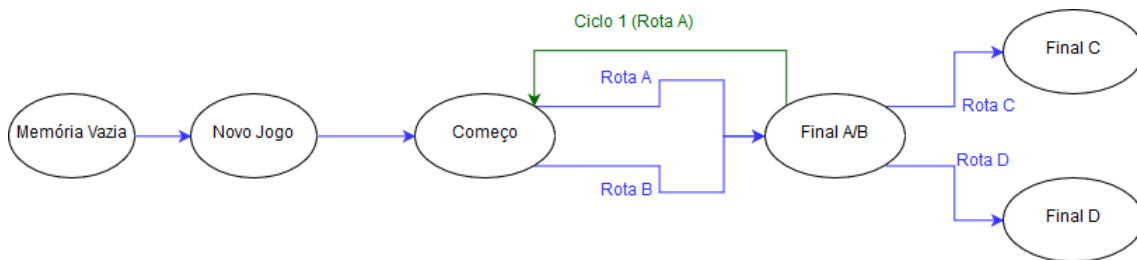
A partir deste momento o jogo terminou, e só resta ao jogador começar de novo, completando o primeiro ciclo. Uma mensagem de agradecimento da Square Enix aparece, avisando o jogador sobre a necessidade de recomeçar o jogo para ter a experiência completa.



Como esperado, se o jogador seleciona “Novo Jogo” pela segunda vez, tudo se repete do início. No entanto, desta vez vivenciamos a história pelos olhos de 9S, na chamada Rota B, que termina no mesmo ponto e com o mesmo final que a Rota A, mas com diversos detalhes adicionados, como a verdade sobre a extinção da humanidade que apenas 9S sabe e que a Comandante conta a ele. Seguindo o princípio do Eterno Retorno, todo se repetiu, embora de uma maneira um pouco diferente.

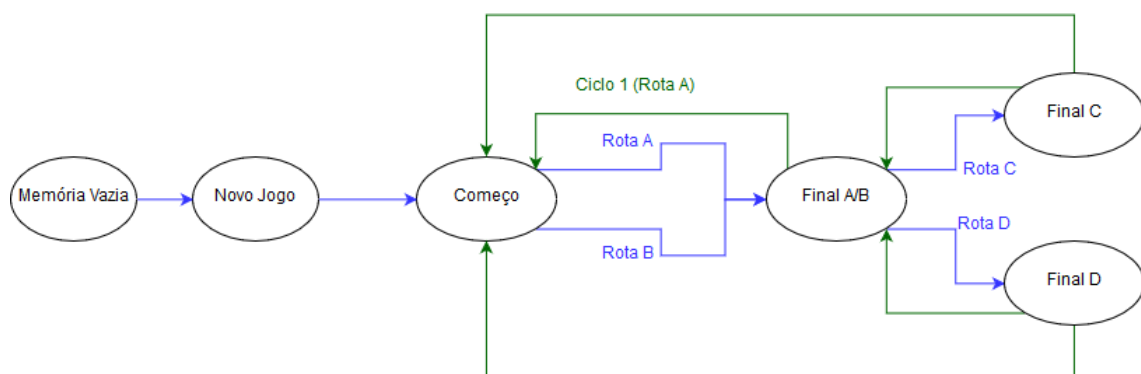


Ao terminarmos a Rota B e vermos os créditos, algo bem diferente acontece. Uma espécie de trailer começa a ser reproduzido, com o que seria a continuação da história. No fim, o próprio trailer diz ao jogador para começar um novo jogo e assim o segundo ciclo é concluído e começamos o jogo pela terceira vez.



Há aqui uma grande diferença em relação às outras duas vezes em que selecionamos “Novo Jogo”. O começo das Rotas C e D se passam logo após o final das Rotas A e B. Em outras palavras, estamos jogando a segunda metade do jogo, e fazemos isso após selecionarmos “Novo Jogo” por três vezes. Não só isso, mas dessa vez há uma bifurcação na história, e suas escolhas levam a dois finais diferentes.

Após terminar ou a Rota C ou a D dependendo do final obtido, o jogador ganha a opção de selecionar diretamente os capítulos da história que quer jogar, podendo acessar qualquer ponto de qualquer uma das rotas a qualquer momento. Não há mais a necessidade de começar um novo jogo, mas os ciclos ainda preponderam, como podemos ver:



Essa nova habilidade do jogador existe apenas para evitar uma fadiga em relação à história. As Rotas C e D bifurcam apenas nos minutos finais do terceiro ciclo, e, portanto, experimentar novamente essa parte da história não traria experiência nova

alguma, já que essa parte da história é estruturada de uma maneira que ela mesma já possui mudanças de pontos de vista com troca constante de personagens.

Independentemente da escolha do jogador de para que ponto do jogo voltar, quando ele consegue todos os quatro finais disponíveis até aquele momento (A, B, C e D), o quinto e verdadeiro final é desbloqueado. Curiosamente, esse final é desbloqueado *durante* os créditos do último final que o jogador conseguiu.

Para contextualizar, tanto os finais C e D acabam em tragédia tanto para as máquinas quanto para os membros da YoRHa. 2B morreu durante a purgação pré-programada dos androides da YoRHa após Adam e Eve serem mortos durante as rotas A e B e as máquinas serem dadas como derrotadas. Apenas 9S e A2 restam da antiga YoRHa antes do clímax das rotas C e D.

Nesse ponto, no entanto, 9S está sendo dominado pela loucura devido à saber a verdade por trás da YoRHa e aos constantes acessos à rede neural das máquinas por causa de seus hackings. Ele e A2 acabam se vendo em posições opostas, e a decisão que bifurca as rotas C e D é escolher quem controlar no embate final entre eles.

Nenhuma das alternativas tem um final feliz, e assim, durante os créditos, o Pod 042, que auxiliava 2B, se recusa a aceitar esse destino para os androides. Mais precisamente, ele pergunta ao jogador se ele aceita tal destino. Escolher agir contra o fim do jogo leva à um minigame igual ao sistema de hacking que 9S usa, em que o jogador toma controle de uma pequena nave e precisa atirar destruindo os objetos que vê na tela.

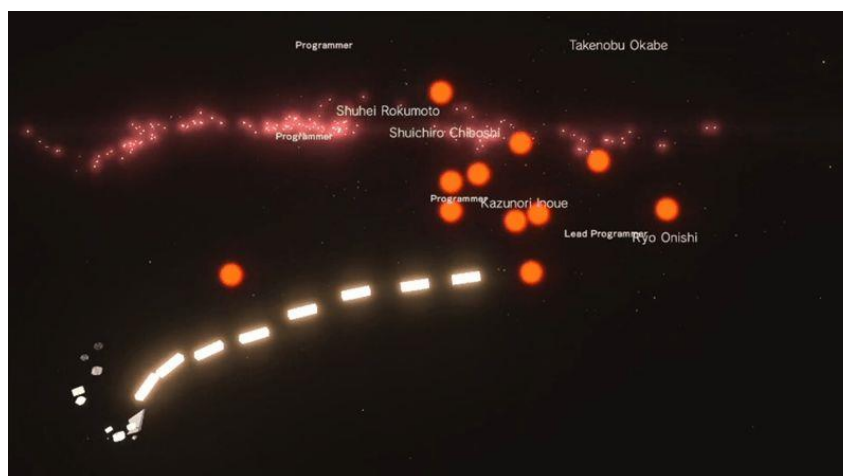


Figura 75: Os créditos do final E Fonte: Youtube

A questão é que os objetos que vemos na tela nesse minigame em particular são os créditos do jogo. Para mudar o final da estória, precisamos literalmente destruir as pessoas que fizeram o jogo, precisamos matar os deuses responsáveis por esse mundo. No contexto do jogo, isso seria o Pod 042 hackeando o sistema para salvar o máximo de dados possível sobre os androides.

Essa seção do jogo começa relativamente fácil, mas se torna incrivelmente difícil, chegando ao ponto em que é *teoricamente* possível vencer os créditos sem ajuda, mas na realidade é algo objetivamente impossível. A cada derrota, o Pod 042 pergunta se o jogador pretende desistir. Após decidir continuar cinco vezes, o Pod 042 acaba chamando ajuda de outros jogadores, e assim sua nave ganha uma espécie de escudo formado por outras naves e a força dos disparos é multiplicada em dez vezes, como podemos ver abaixo.

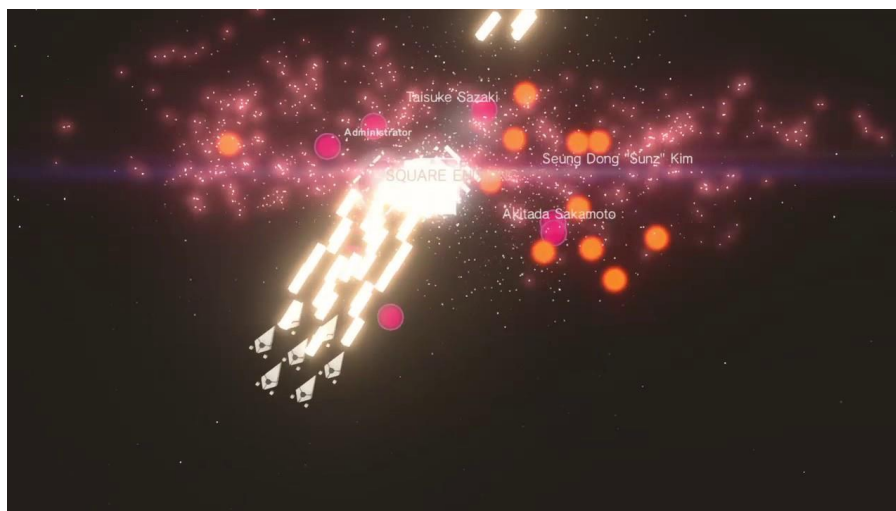
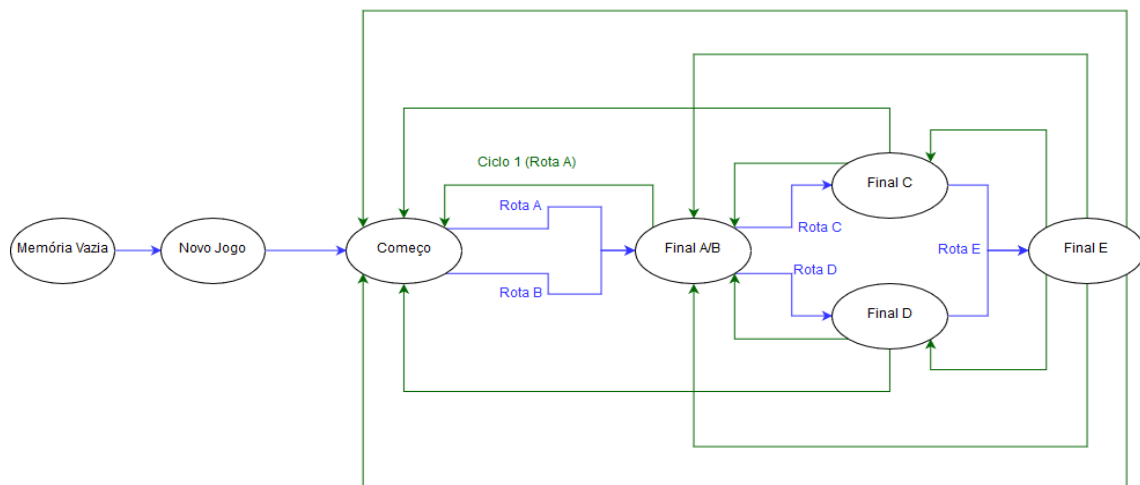


Figura 76: Pod 042 chama ajuda Fonte: Youtube

Nesse estado, derrotar os créditos é uma questão de tempo. A cada dano que o jogador receberia, uma nave aliada se sacrifica, e logo outra aparece para tomar seu lugar. Assim, eventualmente os créditos são derrotados, o Pod 042 consegue salvar parte dos dados dos androides e o final E começa a ser reproduzido.

Nesse ponto, no entanto, Pod 042 apresenta ao jogador uma nova escolha: se sacrificar para auxiliar outra pessoa, da mesma maneira que o jogador foi auxiliado.

Escolher não apenas leva o jogador de volta ao menu inicial, e é como se nada houvesse mudado. Os androides ainda estão no mesmo nível anterior, com os mesmo equipamentos, itens e arquivos obtidos no decorrer de todos os ciclos do jogo, além da habilidade de escolher capítulos.



A qualquer momento o jogador pode experimentar qualquer seção do jogo novamente, inclusive a seção de tiro nos créditos para obter o final E. Os ciclos continuam, sem mudar nunca. O jogador já vivenciou tudo que a história do jogo oferecia, e nada mais há para adicionar. O Eterno Retorno continua.

No entanto, caso o jogador aceite ajudar outras pessoas, ele precisa pagar um preço bem alto: todas as informações salvas do jogo serão apagadas. O sacrifício das naves que te auxiliaram nos créditos do jogo foi bem literal, pois representam jogadores que abriam mão de todo seu progresso em nome de ajuda uma pessoa totalmente desconhecida. Como o Pod 042 coloca, esse sacrifício provavelmente nunca será reconhecido, e dificilmente o jogador algum dia receberá gratidão por ele.

E assim, uma curta animação, o menu do jogador é aberto, e um a um, todos os elementos do menu são apagados de forma bem lenta e deliberada, terminando com os *save files* que o jogador tinha.

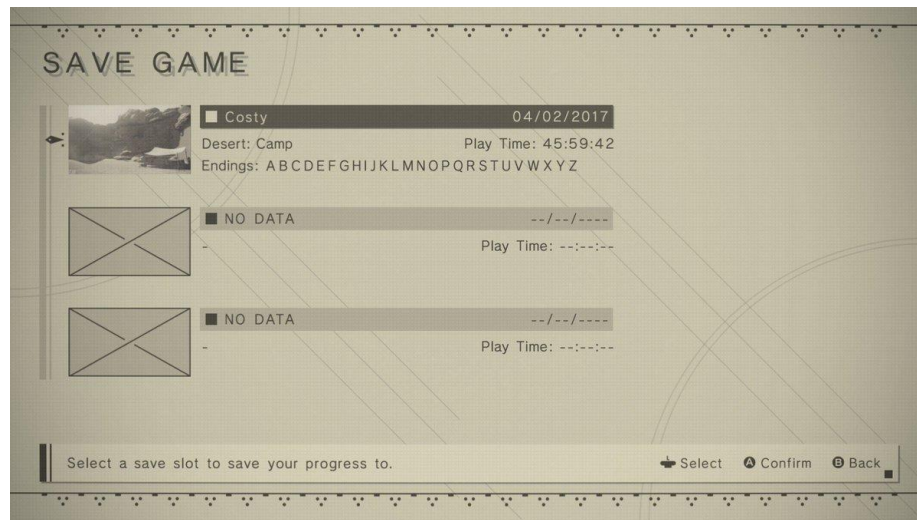
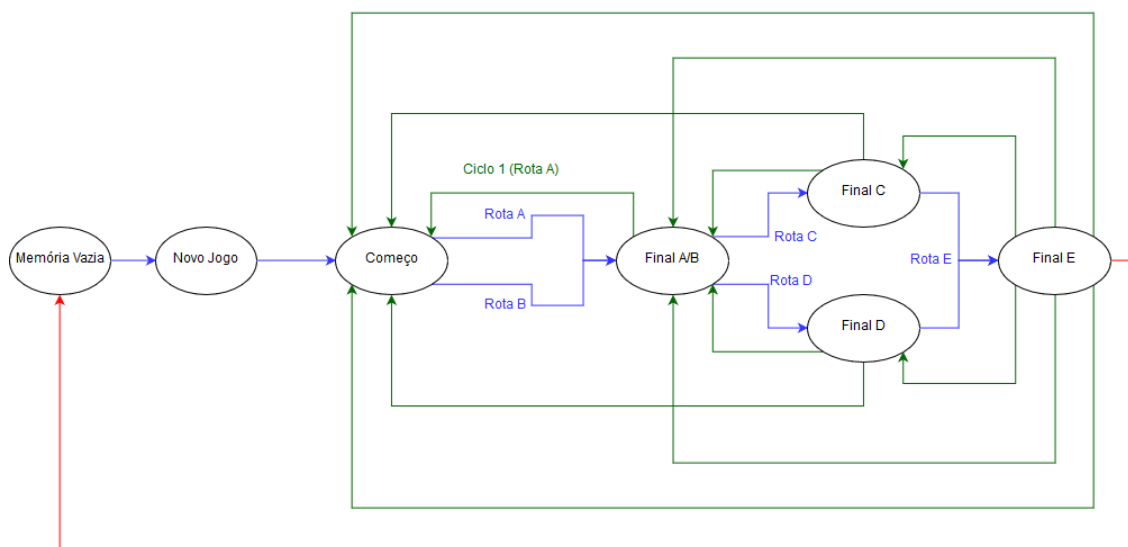
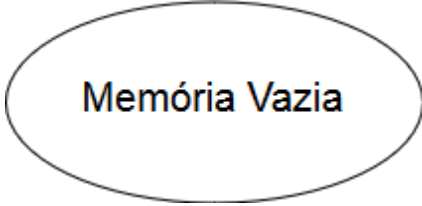


Figura 77: A perda de todo o progresso Fonte: Youtube



Neste momento, o jogador volta para o menu inicial do jogo, sabendo que perdeu tudo que havia conquistado. Todo o progresso conquistado no decorrer de horas gastas no jogo é apagado, e tudo volta ao verdadeiro início. Um verdadeiro ciclo se completa.



Memória Vazia

Ainda assim, há esperança. No final E, o Pod 042 consegue resgatar boa parte das memórias dos andróides e consegue reconstruir seus corpos com as peças originais. Ele declara que suas ações são consequência do desenvolvimento de uma consciência própria, ao que o Pod 153, que auxilia 9S, concorda. Num diálogo um tanto quanto engraçado, Pod 042 se declara envergonhado por ter precisado de ajuda e Pod 153 diz que a vida não passa de uma sequência ininterrupta de momentos vergonhosos.

Após o momento de descontração, no entanto, Pod 153 pergunta o quanto das memórias que foram resgatadas. Pod 042 declara que apenas o básico. Em outras palavras, os andróides não têm memória sobre os eventos do jogo. Pod 153 questiona se esse fato não levaria a exatamente o mesmo resultado anterior, ao que Pod 042 responde:

“Eu não posso negar a possibilidade. Ainda assim, a possibilidade um futuro diferente não deixa de existir. Um futuro não é algo dado a você, é algo que você toma para si”.

E assim, com uma mensagem um tanto quanto inspiradora a experiência de *Nier: Automata* chega ao fim. Uma experiência coberta em melancolia e desespero existencial, mas ainda assim sua última mensagem é uma de esperança, mesmo que logo em seguida o jogador acabe abrindo mão de todo o seu progresso. Ele está na verdade abrindo mão de uma certeza, e buscando um início novo, no qual um futuro melhor talvez seja alcançado.

3.10. Os Jogos Contemporâneos

O propósito desta análise profunda sobre quase todos os aspectos de design de *Nier: Automata* foi um só: demonstrar que ele não se trata apenas de um jogo, e sim de um projeto pessoal de Yoko Taro. Cada detalhe do jogo, da estória, à maneira que as cenas foram construídas, foram minuciosamente planejados de maneira a formar uma experiência coesa, coerente e incrivelmente imersiva.

Sob muitos aspectos, *Nier: Automata* se aproxima de um jogo feito por uma companhia *Indie*, já que é na verdade um projeto de paixão. Ele pode não ser revolucionário, mas as subversões conceituais e técnicas presentes no jogo são mais do que o suficiente para expandir a chamada “Parede Invisível” que Yoko Taro mencionou. Não só isso, mas também é um exemplo de como aproveitar ao máximo todos os aspectos de um jogo.

Nier: Automata foi uma aposta arriscada, mas ela acabou se pagando. Com as ideias de Yoko Taro e o grau de cuidado e conhecimento técnico da Platinum Games, acabamos tendo o melhor de dois mundos: o pensamento inovador de jogos *indie* e a qualidade de um jogo Triple A. *Nier: Automata* fugiu dos padrões das franquias anuais, como *Assassin's Creed*, e o público respondeu.

Para comparações de como o jogo foi recebido, o tamanho dele, o tempo de desenvolvimento e o tamanho da equipe envolvida, usaremos *Assassin's Creed: Syndicate*.

Tanto *Nier: Automata* quanto *Assassin's Creed: Syndicate* são jogos de mundo aberto com elementos de RPG (com atributos para personagens, equipamentos distintos e afins). Uma grande diferença, no entanto, é no combate: *Assassin's Creed* tem um enfoque maior em abater os oponentes usando armadilhas, embora exista um combate mais tradicional como o presente em *Nier: Automata*.

Ambos os jogos começaram a ser produzidos em 2014 [21][22]. Enquanto *Syndicate* fazia parte de uma franquia anual e era aguardado com expectativas, *Automata* era visto como uma incógnita por boa parte da indústria e dos fãs. Além disso, embora seja apenas possível fazer suposições, é razoável assumir que o orçamento de *Nier: Automata* foi consideravelmente menor que o de *Assassin's Creed: Syndicate* devido ao histórico das franquias e da hesitação por parte da Square Enix em investir em um novo *Nier*.

Podemos então dizer que os jogos começaram a ser feitos na mesma época e com as mesmas tecnologias disponíveis. A diferença fica por parte do orçamento, o tempo de desenvolvimento, o tamanho da equipe e do resultado final em si.

A Platinum Games possui, hoje em dia, 209 funcionários [23]. É difícil assumir que o número era o mesmo em 2014, mas podemos dizer que ele provavelmente era ainda menor. Após o cancelamento de *Scalebound*, um jogo que estava sendo produzido para XboxOne, o próprio vice-diretor da empresa disse que eles estavam à beira da falência, mas *Nier: Automata* os salvou [24]. Ainda assim, iremos considerar apenas o número que temos, sem suposições.

Por outro lado, a empresa responsável por *Assassin's Creed: Syndicate* foi a Ubisoft Quebec, subsidiária da matriz francesa. Em 2018, a empresa possui 500 funcionários. Novamente é difícil assumir que o número é o mesmo que o de 2014, por isso vamos usar o número à mão.

Em outras palavras, a Platinum Games tem menos da metade de funcionários que a Ubisoft Quebec. Ou seja, podemos dizer com segurança que a equipe por trás de *Nier: Automata* foi muito menor que a responsável por *Assassin's Creed: Syndicate*.

Por outro lado, enquanto *Nier: Automata* teve cerca de 30 meses de desenvolvimento, *Assassin's Creed: Syndicate* teve por volta de 18 meses. *Assassin's Creed: Syndicate* é parte de uma franquia anual, afinal.

Na questão técnica, vemos números surpreendentes:

ANSWER:

In order to run *Assassin's Creed: Syndicate* properly, your PC MUST meet or exceed these minimum requirements:

Minimum System Requirements

Supported OS: Windows 7 SP1, Windows 8.1, Windows 10 (64 Bit versions)

Processor: Intel core i5 2400s @ 2.5GHz or AMD FX 6350 @ 3.9GHz

Memory: 6 GB

Video Card: NVIDIA GeForce GTX 660 or AMD Radeon R9 270 (2GB VRAM with Shader Model 5.0)

DirectX: DirectX June 2010 Redistributable

Sound Card: DirectX compatible sound card with latest drivers

Hard Drive Space: 50 GB available space

Multiplayer: N/A

Figura 78: Requisitos mínimos para *Assassin's Creed: Syndicate* Fonte: Ubisoft

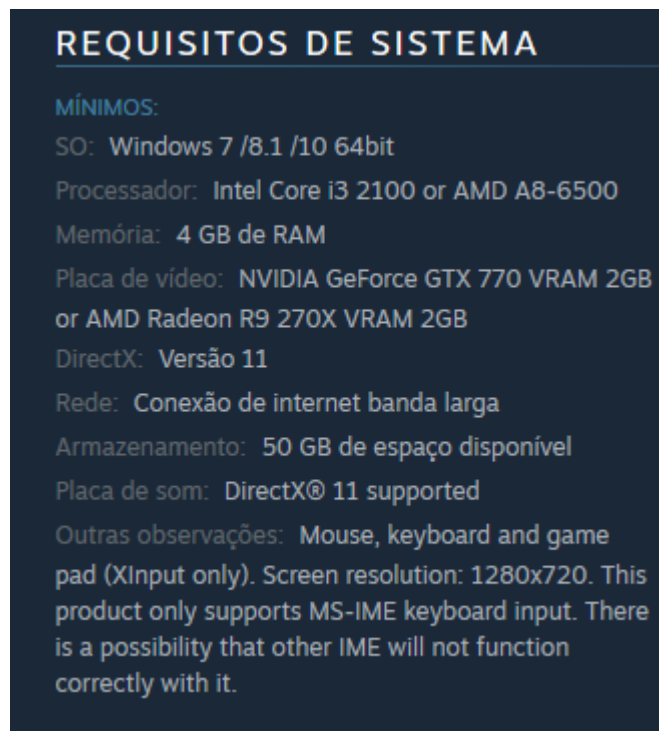


Figura 79: Requisitos mínimos para Nier: Automata Fonte: Steam

Nier:Automata foi lançado quase dois anos após *Assassin's Creed: Syndicate*, tem basicamente o mesmo tamanho e os mesmo requisitos de sistema, embora a placa de vídeo necessária seja de fato superior à de *Assassin's Creed: Syndicate*. Mesmo assim, *Assassin's Creed: Syndicate* exige 2GB de RAM a mais como requisito mínimo. Em outras palavras, ou *Nier:Automata* é muito bem otimizado, ou *Assassin's Creed: Syndicate* é muito mal otimizado. Não só isso, mas *Nier: Automata* também é ligeiramente mais comprido que *Assassin's Creed: Syndicate* [25][26].

Podemos ver que uma equipe maior pode garantir que o jogo fosse terminado em menos tempo, mas isso pouco quer dizer com relação à qualidade ou à otimização do mesmo. Também podemos dizer com segurança que o orçamento maior entra na questão da equipe maior e do tempo de produção menor.

Na indústria de jogo, existe o chamado *Crunch*, um termo cunhado para os meses que antecedem o lançamento de um jogo, em que os desenvolvedores fazem horas extras sem fim numa corrida desesperada para terminar o jogo a tempo. Em grandes indústrias, e com franquias anuais, em especial, o *Crunch* é elevado ao máximo, pois atrasos representam grandes perdas monetárias. As horas extras

naturalmente são pagas, mas o estresse físico e mental ao qual os desenvolvedores se submetem pode ser imaginado.

Shigeru Miyamoto, idealizador de Zelda e Mario, disse uma vez que “jogos atrasados podem eventualmente ser bons, mas jogos apressados jamais serão”. Por mais que seja fácil ver a lógica por trás dessa frase, ela pouco é levada a sério na indústria. Não existe razão para investir mais em um jogo e deixar ele ser desenvolvido por mais tempo se o custo-benefício final não for maior do que lançá-lo antes e começar a produção do próximo jogo imediatamente.

É dessa lógica fria e corporativista que as franquias anuais nasceram. As empresas encontram uma fórmula e se aproveitam dela o máximo possível. O desmanche recente da Telltale Games em parte se deu por isso.

A empresa ficou verdadeiramente reconhecida mundialmente ao fazer o primeiro jogo da série *The Walking Dead* deles, adaptando para o mundo dos jogos o universo da série de TV e dos quadrinhos. Logo a empresa começou a comprar as propriedades intelectuais das mais diversas séries, filmes e jogos. De Guardiões da Galáxia até a obscura série de quadrinhos Fable, a Telltale investiu pesado e usou a mesma fórmula em todos os demais jogos lançados, com os mesmos gráficos e os mesmo formatos. *The Walking Dead* foi lançado em 2012. A Telltale usou a mesma fórmula por seis anos consecutivos.

O maior problema foi que a empresa jamais criou uma propriedade intelectual nova para si. Ela sempre usou fundos de investimentos para bancar seus jogos e se manter, já que não tinha o lucro total sobre os próprios jogos, visto que não era a dona das propriedades intelectuais que usava. Assim, quando as pessoas se cansaram e pararam de comprar os jogos, os investidores saltaram fora. Do dia para a noite, a Telltale Games declarou falência e fechou as portas. Tudo isso por que se recusou a escutar o público, se fixou demais na fórmula que tinha e não inovou.

De certa forma, as franquias anuais sofrem do mesmo problema, embora as grandes empresas por trás delas saibam lidar melhor com a fadiga que as fórmulas repetidas trazem. Novos sistemas são implementados, jogos começam a se passar num passado distante ou num futuro próximo e outras mudanças superficiais. Embora as mecânicas e conceitos por trás desses jogos ainda seja majoritariamente iguais aos anteriores, eles têm novidades o bastante para diminuir a fadiga que lançamentos anuais causam.

Assassin's Creed: Syndicate foi o nono jogo da franquia, que começou em 2007 com o primeiro *Assassin's Creed*. As mecânicas do jogo ainda são majoritariamente iguais, embora os gráficos sejam bem superiores.

O jogo se passa na cidade de Londres no século XX, e a cidade foi representada de maneira primorosa. Além disso, temos dois protagonistas diferentes ao invés de apenas um no decorrer da estória. E isso é tudo que eu posso dizer que *Assassin's Creed: Syndicate* tem de diferente em um ponto de vista de design do que seu antecessor lançado oito anos antes.

Isso não seria um problema por si só, já que os fãs da franquia no geral se mantêm fiéis e não respondem bem a mudanças abruptas, mas houve algo que definitivamente prejudicou todos os jogos da série: a mudança de geração dos consoles.

O fato do primeiro *Assassin's Creed* ter feito sucesso, sendo uma das raras apostas de uma empresa grande como a Ubisoft, ironicamente cimentou seu destino como uma franquia anual. No momento que o jogo foi lançado, o motor gráfico do jogo já havia sido construído e dominado. Assim, os seguintes jogos foram desenvolvidos sem grandes problemas.

A mudança de geração, no entanto, exigia o uso de novas ferramentas e tecnologias, dessa vez sem o tempo necessário para que os desenvolvedores dominassem as novidades que teriam que aprender. Assim, os jogos passaram a ser lançados cheios de *bugs*, reusando conceitos e mecânicas de jogos anteriores e sempre com a mesma estória básica. Isso naturalmente acaba causando um efeito dominó, pois o pouco tempo de preparo leva a um produto final de pior qualidade. Os jogos são lançados em um estado incompleto para muitos dos fãs, e antes que os erros possam ser corrigidos e o jogo devidamente polido, um novo jogo começa a ser produzido e os problemas continuam os mesmos.

Até hoje, *Assassin's Creed: Syndicate* vendeu cerca de 3,6 milhões de unidades. Um pouco mais que *Nier: Automata*, mas é preciso considerar que *Assassin's Creed: Syndicate* é o nono jogo de uma franquia bem-estabelecida, com uma fanbase gigantesca e o suporte total de uma empresa como a Ubisoft e foi lançado um ano e meio antes. *Nier: Automata*, por outro lado, foi a continuação de um fracasso comercial de sete anos antes, feito com uma equipe e um orçamento pequenos e sem qualquer esperança da Square Enix para seu sucesso.

Não só isso, mas podemos ver que a recepção de *Assassin's Creed: Syndicate* foi bem morna por parte de fãs e da crítica: no site Metacritic, 1583 pessoas atribuíram uma nota ao jogo, sendo 310 (19,5%) dessas notas negativas, (25,2%) sendo medianas e 873 (55,1%) sendo positivas. A nota média dado ao jogo pelo público foi de 69, sendo considerado um jogo mediano. Das críticas negativas e medianas, a maioria menciona os constantes bugs, a estória repetitiva e um tanto quanto chata e as mecânicas iguais às dos demais jogos.

Dos 86 críticos especializados que avaliaram o jogo, 61 (70,9%) deram uma nota positiva, 23 (26,7%) deram uma nota mediana e 2 (2,3%) deram uma nota negativa. Importante notar que, mesmo com a esmagadora maioria das notas sendo positivas, a média ficou em apenas 76, sendo considerado boa, mas não por muito. Também é importante mencionar que as notas negativas vieram do The Guardian e Telegraph, jornais famosos, e ambos mencionaram a pouca originalidade e a mediocridade do jogo. Ambos atribuíram ao jogo a nota 40 [27].

Nier:Automata, por outro lado, teve 3106 avaliações por parte do público, sendo 2755 (88,6%) críticas positivas, 123 (3,9%) medianas e 228 (7,3%) das críticas sendo negativas. Ainda assim, por parte do público a nota média atribuída foi 90, considerado universalmente aclamado. Das críticas negativas, a maioria diz que a estória foi confusa ou pouco interessante, que as personagens são entediantes e uma em especial, diz que não gostou do design das personagens e reclama que a Platinum Games fez esse jogo ao invés de Vanquish 2. Basicamente nenhuma das críticas mencionou qualquer tipo de bug ou algo do gênero.

Por parte da crítica especializada, *Nier: Automata* teve 101 avaliações, sendo 98 (97%) das críticas positivas e 3 (3%) das críticas sendo medianas. Por parte da crítica especializada, ninguém considerou *Nier: Automata* um jogo ruim. A menor nota foi 50, dada pela Post Arcade (do jornal National Post), que diz que o jogo é cheio de ideias interessantes e boas intenções, mas nada funcionou. Por outro lado, o Telegraph, que considerou *Assassin's Creed: Syndicate* um jogo ruim e atribuiu ao mesmo a nota 40, deu à *Nier:Automata* a nota 100, o considerando um jogo completo. Não apenas isso, mas a crítica diz, em uma tradução direta: "A ação é incrível, a estória é uma das melhores que um jogo já apresentou, é fácil de se perder na atmosfera e no tom e a trilha sonora é uma maravilha, sendo que a música dos créditos é uma das melhores que já existiu"[28].

A música dos créditos, aliás, é a já mencionada *Weight of the World*, uma música tão melancólica quanto suave, que se encaixa perfeitamente no tema do jogo e de fato causa um tremendo impacto ao ser tocada nos créditos após os diversos finais que o jogador vivencia. É apenas mais uma das várias maneiras que o jogo encontra de trazer o jogador para o mundo, já que a música em si trata do desespero de uma garota em busca de perdão e da salvação de seu mundo frente à um universo cruel e a um Deus que não responde a suas preces.

Abaixo, uma tabela comparativa com a avaliação dos dois jogos e outras informações:

Tabela 3: Notas		
	Nier: Automata	Assassin's Creed: Syndicate
Críticas de Público	3106	1583
Nota média	90	69
Notas positivas	2755 (88,6%)	873 (55,1%)
Notas negativas	228 (7,3%)	310 (19,5%)
Críticas de Especialistas	101	86
Nota média	88	76
Notas positivas	98 (97%)	61 (70,9%)
Notas negativas	0	2 (2,3%)
Funcionários Envolvidos*	209	500
Tempo de Produção	~30 meses	~18 meses
Orçamento **	USD 20 milhões	USD 40 milhões
Duração	~20 horas	~18 horas
Tamanho	~50 Gb	~50 Gb

* Números atuais

** Rumores

4. Considerações Finais

A ideia por trás dessa análise extensa dos conceitos, execução e design por trás de *Nier: Automata*, foi mostrar que ele de fato é um jogo que difere muito da norma, e tentar demonstrar o porquê. Yoko Taro tinha uma visão sobre o jogo que ele queria fazer, que mensagem ele queria passar, que questionamentos ele queria fazer ao jogador e que história ele iria contar. Mais do que tudo, ele seguiu adiante e criou um jogo que é, de certa forma, um exemplo de tudo que uma mídia pode fazer, uma demonstração de todo o seu potencial.

Yoko Taro é alguém que merece respeito e um espaço maior na indústria, embora seja difícil crer que ele um dia terá o sucesso que merece. A indústria não acomodaria facilmente alguém como ele, e dificilmente não haverá atritos entre ele e a Square Enix caso ele algum dia trabalhe em uma continuação para *Nier: Automata*.

A razão de ele ter tido tanta liberdade foi, além do suporte firme de Saito, a falta de fé e de expectativa que a empresa tinha no que ele estava fazendo. Com o sucesso de *Nier: Automata*, as chances de que exista uma tentativa de tornar a franquia em algo que siga uma fórmula existe.

Por outro lado, se a indústria não fosse do jeito que ela é, seria difícil apreciar jogos como *Nier: Automata* da maneira que é possível apreciá-los atualmente. É justamente por eles quebrarem barreiras que jogos assim fazem sucessos, e para isso as barreiras precisam existir.

Da mesma forma, *Dark Souls* foi um marco na indústria por popularizar um estilo de jogo mais difícil, voltado para um público menos casual. Esse jogo só existiu porque Hidetaka Miyazaki tomou um risco e assumiu o controle do que viria a ser *Demon's Souls*, aplicando sua própria visão do que um jogo do gênero deveria ser.

Um experimento que só viu a luz do dia porque o projeto já era visto como um fracasso pela empresa, dando a Miyazaki a liberdade que ele precisava. Ainda assim, *Demon's Souls* quase falhou, não fosse a Atlus decidir publicar o jogo fora do Japão.

Foi apenas ele deixar o comando do jogo seguinte que vimos uma brusca queda na qualidade, ou menos no que diz respeito a um nível mais profundo das mecânicas e da estrutura de *Dark Souls 2*. Mesmo assim, *Dark Souls 2* era apenas o terceiro jogo do tipo recebido em um espaço de cinco anos. A fadiga estava longe do

público quando ele foi lançado, e talvez por isso ele tenha recebido menos críticas do que recebe hoje em dia.

Um bom jogo precisa de um bom design. Um bom design precisa de uma visão para ser alcançado e refinado. Assim, o mais importante acaba sendo sempre uma coisa: visão. O problema é que uma visão precisa de tempo para poder ser executada da melhor maneira possível.

Quando um diretor e uma equipe tem uma visão clara do que querem e a liberdade e o suporte para executarem tal visão, maravilhas podem ser feitas. O jogo se torna um todo coeso, imersivo e impressionante ao invés de um amontoado de sistemas desconexos e conceitos que não se encaixam e que existem apenas para seguir uma “fórmula de sucesso”. Ironicamente, uma fórmula nova só é encontrada após algo novo ser experimentado.

É essa lógica paradoxal das companhias que está aos poucos estagnando a indústria em um lamaçal de mediocridade, por que quantidade acaba tendo um custo-benefício tão bom quanto qualidade.

Mesmo assim, o público em algum momento se cansa. E quando ele se cansa, ou as empresas começam a inovar, ou elas quebram. No fim, a responsabilidade está nas mãos daqueles que compram os jogos e o tamanho da paciência deles.

5. Referências Bibliográficas

- [1]
THE DARK SOULS OF "X" (IT'S JUST LIKE DARK SOULS). Know Your Meme. Disponível em:
<<https://knowyourmeme.com/memes/the-dark-souls-of-x-its-just-like-dark-souls>>
Acesso em: 15 maio 2018.
- [2]
CLIFF BLESZINKI DUBS LAWBREAKERS THE DARK SOULS OF COMPETITIVE FIRST PERSON SHOOTERS. Shacknews. Disponível em:
<<https://www.shacknews.com/article/100326/e3-2017-cliff-bleszinski-dubs-lawbreakers-the-dark-souls-of-competitive-first-person-shooters>>
Acesso em: 26 jun. 2018.
- [3]
YOKO TARO HAS NO IDEA WHY NIER AUTOMATA SOLD SO WELL. USGamer. Disponível em:
<<https://www.usgamer.net/articles/yoko-taro-has-no-idea-why-nier-automata-sold-so-well-would-like-to-eventually-make-an-adult-movie>>
Acesso em: 15 dez. 2018.
- [4]
DARK SOULS SERIES SALES SURPASS 8,5 MILLION. Eurogamer. Disponível em:
<<https://www.eurogamer.net/articles/2015-07-01-dark-souls-series-sales-surpass-8-5-million>>
Acesso em: 25 abril 2018.
- [5]
DEMON'S SOULS. Wikipedia. Disponível em:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Demon%27s_Souls>
Acesso em: 15 jul. 2018.
- [6]
SONY ADMITS DROPPING THE BALL WITH DEMON'S SOULS. Eurogamer. Disponível em:
<<https://www.eurogamer.net/articles/2012-02-10-sony-admits-dropping-the-ball-with-demons-souls>>
Acesso em: 5 ago. 2018.
- [7]
DARK SOULS MAP VIEWER. Kayin. Disponível em:
<<https://kayin.moe/?p=2218>>
Acesso em: 7 jun. 2018

[8]

RED DEAD REDEMPTION. PlayStation Store. Disponível em:
<https://store.playstation.com/pt-br/product/UP1004-NPUB30638_00-PSNREDDEAD2V0004>

Acesso em: 9 out. 2018

[9]

FACE-OFF: DARK SOULS. Eurogamer. Disponível em:
<<https://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-dark-souls-face-off>>

Acesso em: 30 set. 2018.

[10]

DARK SOULS. How Long to Beat. Disponível em:
<<https://howlongtobeat.com/game.php?id=2224>>

Acesso em: 30 set. 2018.

[11]

DARK SOULS II. How Long to Beat. Disponível em:
<<https://howlongtobeat.com/game.php?id=2225>>

Acesso em: 30 set. 2018.

[12]

DARK SOULS 2 MAP VIEWER. Reddit. Disponível em:
<https://www.reddit.com/r/DarkSouls2/comments/21kxov/dark_souls_2_map_viewer/>

Acesso em: 15 out. 2018.

[13]

DARK SOULS 2. PlayStation Store. Disponível em:
<https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0700-NPUB31358_00-DARKSOULS2DLGAME>

Acesso em: 3 out. 2018.

[14]

Página principal do site Metacritic. Metacritic.
<<https://www.metacritic.com/>>

Acesso em: 20 nov. 2018.

[15]

NIER AUTOMATA HITS 3 MILLION SALES WORLDWIDE. IGN. Disponível em:
<<http://www.ign.com/articles/2018/06/06/nier-automata-hits-3-million-sales-worldwide>>

Acesso em: 20 dez. 2018.

[16]

NIER (PS3). VGChartz. Disponível em:
<<http://www.vgchartz.com/game/34736/nier/?region=All>>
Acesso em: 17 jun. 2018.

[17]

NIER AUTOMATA SELLS OVER 2 MILLION UNITS. VG24/7. Disponível em:
<<https://www.vg247.com/2017/09/21/nier-automata-sells-over-2-million-units>>
Acesso em: 3 jul. 2018.

[18]

REPORT: 7672 GAMES WERE RELEASED IN STEAM ON 2017. Polygon. Disponível em:
<<https://www.polygon.com/2018/1/10/16873446/steam-release-dates-2017>>
Acesso em: 15 ago. 2018.

[19]

THE AVERAGE GAME ON STEAM ONLY SELLS 32,000 COPIES. Game Industry. Disponível em:
<<https://www.gamesindustry.biz/articles/2015-06-19-the-average-game-on-steam-sells-only-32-000-copies>>
Acesso em: 26 ago. 2018.

[20]

AUTOMATA. Dictionary. Disponível em:
<<https://www.dictionary.com/browse/automata>>
Acesso em: 16 nov. 2018.

[21]

NIER: AUTOMATA. Wikipedia. Disponível em:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Nier:_Automata>
Acesso em: 18 set. 2018.

[22]

HOW UBISOFT MAKES SO MANY ASSASSIN'S CREED GAMES. Kotaku. Disponível em:
<<https://kotaku.com/how-multiple-ubisoft-studios-make-so-many-assassin-s-cr-1824298939>>
Acesso em: 14 ago. 2018.

[23]

COMPANY OVERVIEW. Platinum Games. Disponível em:
<<https://www.platinumgames.com/company/overview/>>
Acesso em: 20 nov. 2018.

[24]

NIER AUTOMATA'S DIRECTOR EXPLAINS WHY HE WANTS TO 'CONTINUE TO FAIL'. The Verge. Disponível em:

<<https://www.theverge.com/2018/3/28/17173244/nier-automata-yoko-taro-interview-gdc-2018>>

Acesso em: 20 out. 2018.

[25]

NIER: AUTOMATA. How Long to Beat. Disponível em:

<<https://howlongtobeat.com/game.php?id=38029>>

Acesso em: 23 out. 2018.

[26]

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE. How Long to Beat. Disponível em:

<<https://howlongtobeat.com/game.php?id=26706>>

Acesso em: 23 out. 2018.

[27]

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE. Metacritic. Disponível em:

<<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/assassins-creed-syndicate>>

Acesso em: 24 out. 2018.

[28]

NIER: AUTOMATA. Metacritic. Disponível em:

<<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/nier-automata>>

Acesso em: 24 out. 2018.

6. Anexos

ANEXO A - Dark Souls Map Viewer:

A ferramenta Dark Souls Map Viewer foi de grande valia para a análise de Dark Souls, sendo pertinente para qualquer um que tenha interesse em analisar como diversas fases podem se conectar como um todo no mundo de um jogo, e como diversos erros podem decorrer disso. Segue o link para download abaixo:

`<https://kayin.moe/?p=2218f>`

ANEXO B - Dark Souls 2 Map Viewer:

Assim como a primeira versão do programa, esta é bem útil para os interessados em design de jogos. Quando pareada com a primeira versão do programa, as diferenças claras que elas demonstram podem ser uma grande fonte de inspiração e aprendizado. Segue o link:

<<http://www.mediafire.com/file/xavtu9uuqex08vr/dks2mv-0.2b.zip>>

ANEXO C - Dark Souls 2 Critique:

Um longo vídeo de um youtuber especializado em fazer críticas de jogos. Ele aborda diversos aspectos tanto de Dark Souls 2 quanto de Dark Souls, muitos dos quais não eram relevantes para a análise feita neste trabalho. Ainda assim, esse vídeo é essencial para a compreensão total sobre como algumas pequenas mudanças no design de um jogo podem levar a resultados muito diferentes. Segue o link:

<<https://www.youtube.com/watch?v=UScsme8didI>>

ANEXO D - RE: "In Defense of Dark Souls 2":

Uma série de vídeos que totaliza mais de nove horas de conteúdo, sendo ainda mais precisa e minuciosa que a apresentado no ANEXO C, embora, curiosamente, contenha pedaços do vídeo do mesmo. Se trata de um vídeo em resposta à uma resposta feita ao vídeo sugerido no ANEXO C sendo assim um vídeo que possui três camadas distintas e três visões diferentes sobre o mesmo jogo. Segue o link:

https://www.youtube.com/watch?v=RzKasf4_x34&list=PLBBJXQJJavX2t9PW80_xq4zdOLHYbVcm6

ANEXO E - NieR Automata Analysis:

Uma análise profunda sobre a história de *Nier: Automata*, essencial para aqueles que possuem interesse na história do jogo, mas não podem ou não querem jogá-lo. Segue o link:

`<https://www.youtube.com/watch?v=SuShB-g2eog&list=PLI1L9JVI6TFdwfvKUuebNp_zOAL5XXDT5&index=10>`