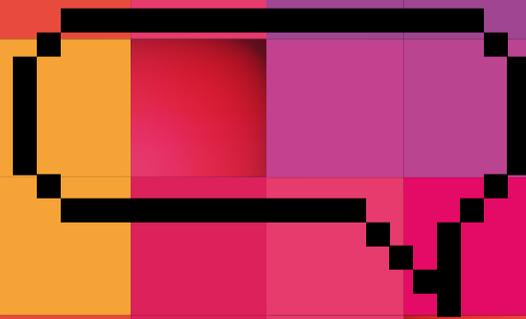


# MANUAL DE NARRATIVAS INTERATIVAS



GAROAFINA  
GAMES

Este manual é uma ferramenta para **ajudar criadores de narrativas interativas** a avaliar seus projetos e identificar os pontos que precisam ser modificados ou mesmo potencializados.

Não se trata de uma fórmula para se obter uma narrativa ou roteiro de sucesso, pois isso só é alcançado a partir de muito trabalho e de um número extenso de variáveis, costumeiramente dominadas pelos **profissionais do ramo.**

Durante o **processo criativo**, estamos sujeitos a ficar reféns do excesso de confiança e, com isso, podemos fechar os olhos para algumas falhas do projeto. Porém, o tempo e o dinheiro investidos não podem ser desperdiçados por conta de erros ou retrabalhos que poderiam ser evitados com apoio profissional.

É preciso utilizar todas as armas e mecanismos disponíveis para se **vencer** um jogo.



# O JOGO DA RAZÃO E DA EMOÇÃO



## Trabalhar com narrativa é uma tarefa árdua.

Os parâmetros para mensurar a qualidade da história são muito sutis e nem sempre de domínio dos criadores. Além disso, nossa mente e nosso coração nos pregam uma peça e nos dão a sensação de que tudo está maravilhoso e perfeito. Não só no mundo da narrativa ocorre o evento de “*blindness*” referente ao que criamos com o coração. No entanto, o público percebe o menor deslize. Especialmente um jogador apaixonado ou verdadeiramente atento à história do jogo.

Uma cena sem propósito, um personagem mal construído, um desafio fraco, diante da expectativa de um grande conflito, podem provocar o fracasso do projeto ou, ao menos, um *review* negativo, facilmente detectado por um algoritmo de vendas. Por isso, é fundamental não confiar só na mente e no coração, mas testar a narrativa do *game* para ter certeza de que ela está sólida o bastante para entregar ao jogador um grande entretenimento, sem lacunas nem fragilidades, e dentro de um universo perfeitamente planejado.

Quem não pode contar com profissionais para escrever o roteiro e a narrativa do *game* pode contar, agora, com um manual para testar a história. Este guia rápido traz os elementos principais para se avaliar a narrativa de um *game*, com ferramentas que facilitam a correção de falhas. É nessa hora de reescrever para aperfeiçoar a história que entram em ação a razão e a emoção do criador. Devidamente testado e ajustado, seu game estará pronto para o lançamento.

**Aproveite as  
ferramentas  
deste guia  
E VENÇA.**



## PREMISSA NÚCLEO

Premissa Núcleo pode ser entendida como tema principal.

Toda história deve ser sustentada por uma premissa, principalmente nos dias atuais, quando somos bombardeados por informações o tempo todo.

Se estamos falando de uma história de vingança, tudo precisa girar em torno disso. Se a história é sobre superação, é importante que cada ação fortaleça esse tema. Dessa forma, o público percebe que está seguindo uma linha narrativa e não se sente perdido ao notar mudanças de tema ao longo da história. Divagar cria um ruído na comunicação e o público se desconcentra.

Uma vez longe da narrativa original, o público nunca mais volta.

Em narrativas interativas, a Premissa Núcleo é o norte que atrairá todas as ações com a força de um campo magnético. Objetivos dos personagens, desafios, *quest*, *levels* e tudo o mais devem estar apontados para esse norte, para dar ao jogador a sensação de estar evoluindo rumo ao final.

Um exemplo: um *game* sobre um vendedor de seguros, de personalidade pacata, que é levado a enfrentar bandidos para salvar sua família.

Não caberá nessa história um antagonista com características extraterrestres, nem um *level* onde o jogador teste suas habilidades para controlar um carro numa corrida de automóveis, por mais emocionantes que sejam as cenas de perseguição.



Nesse *game* exemplo, tudo terá de girar em torno da Premissa Núcleo: *Um homem comum precisa superar suas limitações para vencer inimigos e salvar a família*. Qualquer caminho que não conduza para esse norte enfraquecerá o *game*, pois o jogador saberá que está se empenhando em algo sem sentido. Por isso, defina muito bem a sua Premissa Núcleo para conduzir o desenvolvimento da narrativa. E, caso já tenha desenvolvido boa parte do projeto, estruture a sua Premissa Núcleo para testar a narrativa e encontrar os desvios de rota.

Uma Premissa Núcleo precisa ter a Emoção, a Ação e o Desafio (com as devidas condições de vitória) principais do *game*. Com esses três elementos, fica muito mais claro perceber se as demais ações e desafios do *game* seguirão a ação principal, e a emoção a ser provocada no jogador não será outra a não ser a mesma máxima que impacta o protagonista.

Em relação à emoção, entenda como o fator desencadeador da motivação. No exemplo acima, a emoção é o *risco de morte*, pois a família está em perigo, prestes a ser assassinada pelos inimigos. Esse risco despertará sentimentos de raiva, angústia e medo no protagonista, fazendo com que ele tome uma atitude.

Diante dessa emoção definida, não cabe no *game* nada que se distancie disso, como, por exemplo, o Boss de uma fase lançar um desafio que envolva uma crise existencial ou que leve o protagonista a pensar na proteção ao meio ambiente: *ou você me vence ou queimo a floresta*. Não! O Boss terá que despertar no protagonista sensações de medo e raiva: *ou você me vence ou acabo com sua família*.



Nesse exemplo de *game*, a principal ação é *lutar ou enfrentar os inimigos para alcançar o objetivo*. Assim, o jogo inteiro estará sustentado na ação *luta contra o inimigo*, impedindo *quests filosóficas*, por exemplo.

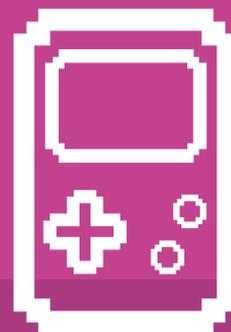
Por fim, o desafio desse *game* exemplo é *transformar-se de um homem comum para um guerreiro*.

O protagonista mal sabe se defender, é um homem pacato, porém, diante do rapto de sua família, terá de aprender a lutar. Por isso, entenda o desafio como a transformação do protagonista ao longo da jornada. Quanto mais o jogador perceber que está evoluindo, que o personagem está se transformando, mais envolvido ele ficará no game. E essa evolução precisa seguir um norte para não parecer superficial.

No exemplo deste guia, os desafios terão de proporcionar ao protagonista, pouco a pouco, habilidades para ele se tornar um bom guerreiro e vencer o Boss. Não caberá aqui nenhum desafio que aprimore habilidades, como por exemplo, de embaixadinhas de futebol. De nível em nível, o homem comum vai aprendendo a manusear armas, traçar estratégias de combate, tornar-se mais frio e calculista, e assim por diante.

**O que adiantaria para o protagonista virar um mestre do esporte?**

# 2



## LOGLINE

Se a Premissa Núcleo diz o que é o *game*, o Logline diz como é o jogo.

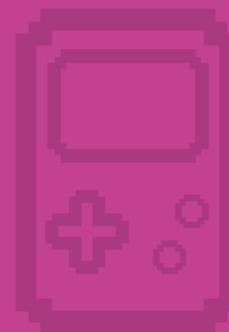
Muitas pessoas desprezam a força da síntese, achando exagero ter de contar uma história complexa em poucas palavras, acreditando que se perca a essência ao sintetizar.

Na verdade, quando conseguimos explicar nossa história em poucas palavras demonstramos ter total controle sobre ela. E, ao mesmo tempo, o público que entende uma história de maneira prática é conquistado rapidamente.

Portanto, se você conhece bem seu game, tente descreve-lo em uma frase.

Seguindo o projeto de game criado para esse guia, poderíamos descrever a história da seguinte forma: *Lee é um pacato corretor de seguros que detesta seu trabalho, mas gosta muito de ir à praia com a família. Um dia, quando estava voltando para casa, percebeu que algo estranho estava acontecendo e viu várias pessoas armadas na rua. Ele não entendeu o que significava aquilo tudo, e pensou que seria hora de colocar em ação o plano de fuga, como combinado com a esposa. Porém, eles não agiram, pois faltava dinheiro. Então, ele preferiu...*

Ao escrever o trecho, o criador / autor revela que conhece muito bem os detalhes dos personagens, o background, o universo onde tudo está inserido, porém, enriquece com detalhes que só levam o público a dar atenção a fatos isolados, ao invés de mergulhar na essência da história. Além disso, cria pequenas divagações narrativas que não levam o *game* adiante **e nem percebe a falha**, já que, na sua mente, tudo está perfeito, mesmo com essa confusão de ideias.



Sintetizar a história em uma frase objetiva coloca luz nas falhas que podem contribuir para dispersar o jogador.

Assim, o Logline do jogo do guia pode ser: *Lee é um pacato corretor de seguros que, ao retornar para casa após outro maçante dia de trabalho, descobriu que sua família fora raptada por um grupo extremista, a fim de torná-los escravos. Agora, ele precisa se transformar num combatente urbano para enfrentar o grupo inimigo e salvar sua esposa e filhos.*

Óbvio que é apenas um exemplo fictício, mas note que é possível perceber o drama do personagem, o perfil dos antagonistas, o cenário e as emoções, ações e desafios.

Desenvolver o game a partir desse Logline será menos complexo, pois facilmente perceberemos se um nível, cenário ou arma a ser usada pelo protagonista, por exemplo, está de acordo com a história. No entanto, se o jogo já estiver em desenvolvimento, após a síntese da história, o desenvolvedor poderá notar mais facilmente aquilo que está fora do contexto e otimizar o projeto.

Um bom Logline não tem limite de caracteres ou linhas, tem apenas limite de informações.

Por isso, reescreva quantas vezes for preciso até que a frase do seu game contenha: Quem é o protagonista; qual incidente desencadeia a trajetória; qual objetivo ele precisa conquistar; quem são os antagonistas; por que eles querem derrotar o protagonista e, por fim, um pouco do ambiente no qual o *game* vai se desenrolar.



# 3

## CADERNO DA FRANQUIA

### ESSE ITEM É UM DOS MAIS IMPORTANTES PARA IDENTIFICAR AS FALHAS DE UMA HISTÓRIA

Como este guia é uma ferramenta de consulta rápida, as explicações serão mais práticas.

Estamos acostumados a ouvir a expressão franquias para lojas e empreendimentos e, assim, podemos confundir quando a levamos para o universo das narrativas. O termo franquias se aplica a narrativas como um conjunto de características e não, necessariamente, a histórias com continuações.

Uma franquias no mundo dos negócios se multiplica igualmente em qualquer lugar do mundo, porque segue à risca o caderno de padrões estabelecidos pelo dono. Transportando para o mundo das narrativas, a franquias de um *game* é o seu caderno de padrões para conduzir a criação e o desenvolvimento dos personagens, ações, cenários, entre outras coisas.

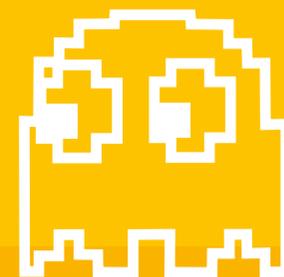
O que diferencia o Lore de um Caderno de Franquias é que as informações contidas no segundo serão mais específicas, justamente para direcionar as decisões criativas. As informações principais que devem constar no Caderno de Franquias são:



- ✎ perfil dos personagens,
- ✎ características dos desafios,
- ✎ características das ações,
- ✎ características das armas / suporte ao personagem,
- ✎ características do universo do game,
- ✎ detalhes do tom a ser seguido pela direção de arte,
- ✎ as emoções a serem provocadas ao longo do game,
- ✎ as regras,
- ✎ as condições de vitória e derrota,
- ✎ possíveis elementos de interação que sejam inseridos no decorrer da narrativa,
- ✎ plot twists

No *game* criado para este guia, o Caderno da Franquia vai ajudar a não criar elementos coloridos e alegres, já que o tom deve ser sombrio. Em relação às ações, também não haverá nada sangrento, por exemplo, já que a característica predominante será a não exacerbação da violência.

Depois que o Lore foi escrito, com todas as regras e detalhes do game, é fundamental preparar o Caderno da Franquia como recurso para consulta rápida durante o processo criativo. Quando o jogador começa o game e percebe que está num cenário urbano, realista e, de repente, surge uma arma fantasiosa, ele simplesmente se desliga do jogo. Nada estranho deve criar “ruídos” no entendimento da narrativa.



# 4

## REFERÊNCIAS

É muito trabalhoso ser original, porém, é fundamental ser.

Por isso, talvez este seja o item mais difícil da avaliação, pois, se os testes derem positivo, melhor jogar o game fora e recomeçar.

Referências ajudam muito durante o processo criativo. Consumir todos os tipos de narrativas, seja literatura, teatro, audiovisual e games é obrigação para quem cria histórias. O problema acontece quando nos apaixonamos por alguma e, **de referências, elas passam a réplicas.**

Inspirar-se em elementos de outros criadores pode ser comum, mas o correto não é seguir à risca o que já foi feito e, sim, interpretar por que esse elemento ganhou o seu coração e criar em cima disso.

Quando gostamos de um personagem que lança fogo, como uma espécie de dragão humano, não significa que nossa próxima narrativa deva ter um protagonista que manipule bem o fogo, como um dragão humano.

É preciso entender qual fascínio esse personagem, dragão humano, exerce sobre você. Será o controle do fogo, uma das mais poderosas forças da natureza ou é o poder de atacar qualquer inimigo de maneira cruel, queimando-o vivo? Aqui, é fundamental a autocrítica do narrador, para que o produto final seja uma obra consumível pelos jogadores, e não uma *fanfic* para consumo próprio.

Diante desse entendimento é que você deve prosseguir na sua criação. Supondo que o controle do fogo seja a explicação para o fascínio, o seu próximo protagonista pode exercer um controle sobre uma força poderosa e enfrentar os inimigos. Com isso, você usou uma referência e





# 5

## PERSONAGENS

Ter personagens muito bem criados, com motivações bem definidas é fundamental. Não basta criar um guerreiro forte que enfrenta o inimigo. É preciso pensar no por que ele faz isso. Também não adianta criar um vilão tão poderoso quanto o protagonista, é importante saber por que ele precisa derrotar o herói.

Jogar pedras na torre que está na outra margem do rio para salvar a população de uma cidade inteira é diferente de jogar pedras na torre simplesmente para acabar com ela. Não tenho motivação alguma para jogar a pedra e, conseqüentemente, nenhuma motivação também para jogar o game.

O jogador percebe que o game não tem sentido. Busque na sua memória as vezes em que jogou algum game e, depois de um tempo, pensou: **por que estou fazendo isso?** É importante que o esforço do jogador tenha recompensas, que **é a motivação do personagem.** Dessa forma, muito mais do que escrever as características físicas, psicológicas e sociais dos personagens, é importante entender o por quê dele percorrer a jornada.

Para que essa motivação dos personagens se torne forte, um bom conselho é criá-la para projetar aspirações nas pessoas. Um exemplo, seguindo o game inventado para este guia, é fazer o Lee, o pacato corretor de seguros, salvar sua família dos extremistas, sustentado no instinto de proteção, mas com um elemento motivacional extra, que é uma mensagem da filha, dizendo que ele é o melhor pai do mundo. A garotinha enviou a mensagem para o telefone do pai minutos antes de se tornar prisioneira. **O apelo emocional aflora a energia máxima do personagem, que não desistirá nunca de sua missão.**



Transportando para a vida real, essa motivação ajuda a construir empatia com os jogadores, pois todos querem ser os melhores para aqueles que amam. Ninguém quer carregar esse peso de ter abandonado alguém quando esse alguém mais precisava. Sem essa mensagem da filha, Lee já teria justificativa para salvar sua família do grupo extremista, mas quando um detalhe afetivo e próximo - a mensagem carinhosa de uma criança - entra no jogo, a conexão dos jogadores com a motivação do personagem se fortalece, e assim, o game passa a ter mais relevância.

Já para o lado dos antagonistas, a motivação também precisa permitir a empatia dos jogadores, para que o combate aos vilões não seja fútil também. Gostar dos inimigos da narrativa não significa que somos malvados, mas, sim, que o combate produzirá muito mais satisfação e, conseqüentemente, maior aprovação do *game*. Extremistas que sequestram pessoas por sequestrar tornam o *game* frágil. É importante que exista uma explicação verossímil e bem fundamentada para tal ato.

Um exemplo pode ser a eliminação de opositores a algum plano deles.

A esposa de Lee articulava ideais contrárias aos extremistas e, por isso, sua eliminação é compreensível para a mente cruel dos antagonistas. Diante desse cenário, o combate de Lee contra os vilões tem mais relevância e o jogador sentirá maior satisfação ao finalizar o jogo.

# 6

## INTERATIVIDADE



**Ao escrever uma narrativa, é fundamental buscar a interatividade com o público.** Se o jogador não se engajar com a história, o jogo irá fracassar.

Essa interatividade não significa permitir que ele interfira na história ou crie conforme a própria vontade, mas que perceba estar no comando. Em linhas gerais, interação significa diálogo, ação compartilhada entre indivíduos. Ao permitir que o personagem compartilhe a ação com o jogador, cria-se a interatividade. O jogador deve perceber que ele planejou, decidiu e agiu em conjunto com o protagonista. Assim, *quests* e desafios dos *games* precisam ser planejados para dar essa sensação de compartilhamento e de uma decisão unilateral, seja por parte do *game* ou do jogador.

Quando o *game* apenas pede para o jogador escolher a porta da esquerda ou da direita, não significa que uma interatividade foi criada. Uma decisão binária não é engajante. Se, por acaso, seu *game* prevê momentos de escolha de caminhos a seguir, crie essa interatividade compartilhando ganhos e perdas com o jogador.

Se for pela esquerda, pode ganhar isso, mas perderá aquilo. E se for pela direita, pode ganhar aquilo outro, mas perderá algo em contrapartida. É uma simples técnica para incrementar a interatividade, porém, sempre que possível, procure desafiar o jogador, para que ele perceba a importância do conjunto de suas decisões.

# 6

## INTERATIVIDADE



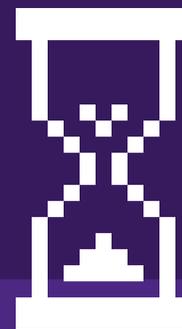
Testar a interatividade é simples. Crie *cards* dos *quests* e faça a avaliação individual deles. Coloque de um lado a decisão a ser tomada e, do outro, os riscos que ele terá. Além disso, descreva como o jogador precisou agir, o que precisou planejar em cada um dos *quests* e os itens que ele ganhará ou perderá a cada decisão, sejam armas, poderes ou acessórios.

Quanto maior a sensação de correr o risco e de perder ou ganhar, maior será a intensidade da emoção e, conseqüentemente, da interatividade. A percepção que o jogador precisa ter é de que fez algo pelo jogo, escolheu, agiu, pensou ou usou seu reflexo para avançar.

E, claro, estruture isso de maneira que os desafios fiquem cada vez mais complexos, as perdas e ganhos sejam mais valiosas para que o confronto final, no último nível, seja realmente o ápice das emoções, criando uma catarse ao fechar o game e compreender que todo o sacrifício ao longo da jornada valeu a pena.

# 7

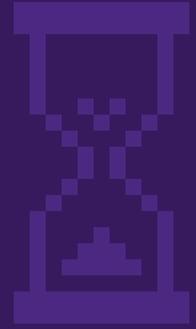
## REGRAS DO JOGO



As regras do jogo são valiosas. Quando um *game* apresenta uma situação que foge à regra, o jogador também fugirá para não retornar mais. A retenção de jogadores depende muito de não violar os acordos estabelecidos no início da partida, e o principal deles é o funcionamento do universo criado.

Cada ação dos personagens, cada arma ou poder que eles utilizarem, cada desafio apresentado, cada nível e cada reação do universo precisa **sempre seguir um conjunto de regras muito bem definidas**. É importante que elas estejam próximas à nossa compreensão de realidade como, por exemplo, a relação de perder e ganhar, de acumular e gastar energia, de ação e reação.

Se, por acaso, o *game* romper com algum valor comum, uma perfeita e detalhada explicação deve ser preparada antes do início da jornada, para que o jogador não estranhe o mundo fantasioso e perca o interesse no game. Na vida real, a gravidade exerce uma força sobre todos os objetos. Caso o mundo do seu *game* pretenda questionar essa lei da física, faça-o de maneira coerente, pois se o jogador compreender que houve uma “*roubada no jogo*”, sairá do *game* imediatamente.



Além disso, é importante definir muito bem as regras, para não cometer deslizes que frustrem o jogador. Se o pacato corretor de seguros, Lee, do jogo criado para este guia, pertencer a um universo realista, com armas e poderes comuns ao nosso universo, não será aceitável que o inimigo tenha uma arma extraterrestre.

Desde o início do *game*, era esperado que tudo funcionasse como no mundo real, porém, a surpresa da arma extraterrestre quebra a regra estabelecida e, certamente, irritará o jogador. Um elemento surpresa é uma boa técnica narrativa, mas não pode provocar frustração.

Investir tempo no Lore para que todas as regras sejam pensadas e testadas é fundamental. Além disso, é aconselhável que se crie um *card* com as regras resumidas, para facilitar a consulta durante o processo criativo.



GAROAFINA  
GAMES

[GAROAFINA.COM.BR](http://GAROAFINA.COM.BR)